

PROYECTO RECREOS DINÁMICOS Y DIVERTIDOS



JUSTIFICACION TEORICA.-

El juego en la infancia, enfocado desde la perspectiva de las necesidades e intereses del niño/a y considerando la génesis de la adquisición del conocimiento, puede cumplir un rol transformador en la educación escolar. Si se comprende el juego dentro del proceso educativo como medio de expresión; instrumento de conocimiento; factor de socialización; regulador y compensador de la afectividad y un instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento en el niño/a, el juego resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad infantil al favorecer:

*el descubrimiento y conciencia de sí mismo

*el conocimiento de los otros a la vez que la aceptación y colaboración con los demás

*el conocimiento de los objetos y sus diferentes relaciones.

Este proyecto está destinado a todo el alumnado del centro, principalmente aquellos alumnos que presentan dificultades de socialización y para los cuales el momento de recreo resulta difícil ya que no tienen estrategias que les permitan relacionarse adecuadamente con sus compañeros.

Además en CEIP Teresa de Calcuta es un centro preferente de alumnos TEA, en concreto hay escolarizados 5 alumnos con Trastorno del Espectro del Autismo.

Por lo general, el momento de recreo tiene una serie de características formales contrarias a lo que un alumno con TEA necesita a priori, es un lugar bullicioso, nada estructurado, en el que no hay cabida para la anticipación de los hechos, prima el contacto físico, las conversaciones sociales y rápidas y generalmente nadie explica cómo se juega a un determinado juego.

Al alumno con TEA se le debe dar opción de participar en estos momentos de ocio compartido y para ello se le deben dar herramientas sociales así como entrenarles en diferentes juegos, es necesario dar estructuración al entorno por medio de claves visuales, anticiparle lo que va a ocurrir, a qué vamos a jugar....etc, por supuesto, se debe respetar la opción del alumnado a no querer participar o llevar a cabo otras actividades en un momento determinado del patio tomando las medidas oportunas para que no caigan en ritualismos, estereotipias o conductas disruptivas, por ello tendremos opciones alternativas al juego para aquellos días en los que no les apetezca participar (leer, mirar, paseas....)

Para conseguir todo esto nuestro proyecto de patio se divide en dos:

- **Préstamo de juegos : Rincón de juegos.**
- **Juegos dinámicos y divertidos**

Rincón de juegos.

OBJETIVO:

Fomentar la integración y socialización de los alumnos/as durante el tiempo de recreo.

- Se fomenta el juego y la responsabilidad a través de la participación de los alumnos en el proyecto tanto en su función de encargados como con las posteriores evaluaciones.
- Se fomenta la socialización de los alumnos.
- Se reduce considerablemente el número de conflictos entre iguales ya que a través del juego se enseñan diferentes valores, como la ayuda a los iguales y el juego en equipo.
- Se resuelven de forma dialogada los posibles conflictos habidos, cuando ocurre uno el adulto se encarga de mediar y enseñar estrategias adecuadas de resolución de conflictos en un entorno natural como es el patio.
- Se valora el material del centro, existen unas hojas de incidencias en las que se pone lo que el alumno ha hecho mal(cuidar mal un material por ejemplo) y los alumnos indican en esa misma hoja la sanción.
- Se integra a alumnos con TEA, Integración y Ed. Compensatoria.

TEMPORALIZACIÓN:

A lo largo de todo el curso escolar en el horario de recreo (11:30 a 12:00).

LUGAR: Préstamo de material el porche de la puerta 1 del centro. Juego libre por todo el patio de Primaria.

PROFESORES RESPONSABLES:

Todos los profesores del centro, teniendo un papel más activo los profesores que vigilan la zona de la Puerta 1 de Primaria y el Equipo Directivo. Los profesores controlarán la buena dinámica y ayudarán a la organización de cada día en aquello que sea necesario; y recepcionará las incidencias diarias escuchando a los alumnos voluntarios y determinando la sanción en caso de que sea necesario.

LOS TUTORES:

- Se encargarán de recordar y difundir las normas de préstamo y animarán a sus alumnos a utilizar esta opción en el horario de recreo.
- Colocarán las normas de préstamo en un lugar visible dentro del aula y las recordarán cuando sea necesario.
- Comunicarán los lunes a los alumnos responsables de préstamo en caso de que les toque.

FUNCIONES DE LOS PROFESORES QUE COORDINAN EL PROYECTO.

- Revisar y actualizar el proyecto al inicio y al final del curso.
- Informar al equipo directivo para que supervise las modificaciones y apruebe la compra y reposición de nuevos materiales.
- Informar al profesorado y alumnado de las nuevas normas establecidas para el préstamo de juegos.
- Animar al alumnado para que participen en los juegos a la hora del recreo.
- Fomentar la implicación de alumno con dificultades sociales en el proyecto.
- Crear y potenciar en los alumnos una conciencia social de participación y colaboración en el Proyecto fomentando el respeto hacia las personas, espacios y materiales.
- Sacar y recoger el material junto con los alumnos a la hora del recreo.
- Repartir premio- recompensas a los alumnos voluntarios.
- Tocar el silbato 10 minutos antes de que finalice el recreo para avisar de la recogida de juegos.

Son responsables del proyecto Gema y el Equipo Directivo.

ALUMNOS RESPONSABLES:

Según listado proporcionado a cada profesor del centro. Los alumnos se apuntarán voluntariamente para la participación como responsables de las zonas y se emitirá un listado semanal. Los alumnos voluntarios serán desde 3º hasta 6º de Primaria. Los listados de alumnos están entremezclados en toda primaria para que se conozcan y se ayuden en esta tarea.

LISTADOS:

Se enviará un listado a cada profesor del centro y un listado permanecerá en una bandeja en conserjería. Se creará un equipo de sustitución de 8 alumnos con el objetivo de cubrir las posibles ausencias que puedan darse a lo largo de las semanas.

PERIODICIDAD:

Semanal (sujeta a cambios por salidas complementarias).

DISTINTIVO:

Petos naranjas. Los alumnos responsables deberán llevarlo para que los alumnos que soliciten juegos sepan a quién han de pedírselos y los profesores que les ayudan sepan quienes son.

PREMIO A LOS ALUMNOS VOLUNTARIOS:

Se recompensará a los alumnos que sean voluntarios los viernes de dos maneras:

1. Reconocimiento público en su clase los viernes (aplausos, felicitaciones...)
2. Obsequios a modo de detalle: Los premios (pomperos, hilos para pulseras...) los tiene

Gema, aula de las estrellas, los alumnos voluntarios pasarán a recogerlos a lo largo del viernes.

EVALUACIÓN:

En la Memoria final se evaluará la idoneidad del proyecto y las propuestas de mejora. Para ello, a final de curso, cada tutor rellenará un cuestionario conjuntamente con sus alumnos para ver qué aspectos se pueden mejorar.

NORMAS BÁSICAS:

1. Gema, todos los lunes por la mañana, comunicará al tutor los alumnos que esa semana les toca ser voluntarios del Rincón de Juegos dejando la lista en los casilleros.
2. Los alumnos voluntarios, siempre con el peto puesto, sacarán los juegos y anotarán la siguiente información en las hojas de registro.
 - a. Nombre del alumno.
 - b. Curso y letra.
 - c. Material prestado.
3. Se hará una fila ordenada respetando el turno para pedir juegos y no se entregará el juego hasta

que quien rellena la ficha no haya terminado.

4. Los alumnos deben cuidar el material, no romperlo ni perderlo.

5. A las 11:50 comienza la recogida del material.

Recreos dinámicos y divertidos

La finalidad que buscamos con nuestra actuación es conseguir que el niño / a con dificultades a nivel social disfrute del tiempo de ocio al igual que el resto de los compañeros.

OBJETIVOS GENERALES PARA TODO EL ALUMNADO DEL CENTRO

- Adquirir, desarrollar y afianzar habilidades de interacción y participación en juegos grupales.
- Ofrecer a nuestro alumnado distintas alternativas para emplear su tiempo libre haciendo del patio un lugar polivalente con propuestas lúdicas y formativas por y para la convivencia.
- Experimentar propuestas de ocio que permitan una mejor integración y participación de los ACNEES en los tiempos de recreo.
- Sensibilizar a la Comunidad Educativa de nuestro centro frente a la riqueza que supone el conocer y compartir juegos de antes y de ahora, así como juegos propios, de otros países y culturas.
- Concienciar a la Comunidad Escolar de nuestro centro de que los tiempos de recreo son también momentos formativos de especial importancia para la convivencia, así como de que cuidar estos espacios comunes repercute en beneficio de todos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS PARA EL ALUMNADO CON TEA.

Los objetivos educativos más específicos dependerán de las necesidades educativas especiales de cada alumno, de las cuáles se requiere un conocimiento exhaustivo; partiremos de las características comunes que presentaría este grupo.

- En el área social: dificultades graves en la comprensión del entorno social, alteración de la interacción, de la referencia conjunta e ínter - subjetividad, y de la teoría de la mente.
- En el área de comunicación y lenguaje: alteración de las funciones comunicativas y trastorno del lenguaje expresivo y receptivo.
- En el área cognitiva y de autonomía referidas a:
 - Anticipación y flexibilidad (trastorno de la anticipación, de la

flexibilidad y del sentido de la actividad).

- Simbolización (trastorno de la ficción y la imitación).

Dentro de los objetivos educativos específicos, según sus necesidades educativas especiales se encuentran:

- Promover la inclusión del niño / a con TEA en el recreo, aumentando el deseo de socialización y juego.
- Potenciar el desarrollo de áreas específicas (habilidades sociales, comunicación, motricidad.....)
- Acrecentar el desarrollo de habilidades funcionales frente a posibles estereotipias y posibles conductas disruptivas.
- Proporcionar a los alumnos/as modelos de juego.
- Incorporar al alumnado a juegos que se estén desarrollando en el patio.
- Invitar a los demás alumnos/as a que jueguen con ellos.
- Respetar las normas de juego y los turnos.
- Iniciar y mantener los juegos de principio a fin.
- Experimentar con los distintos espacios y materiales con conductas adecuadas.
- Conseguir la mayor autonomía posible.
- Adquirir y utilizar habilidades comunicativas con los compañeros.
- Adquirir el control de su propio cuerpo y desarrollar destrezas motoras implicadas en los juegos.
- Generalizar las estrategias de juego y comunicación a otros entornos de su vida cotidiana.

CONTENIDOS.

- La amistad, el compañerismo y la colaboración.
- Habilidades sociales de interacción:
- Hábitos de cortesía
- Elogios y críticas
- Habilidades conversacionales
- Las emociones
- La ayuda mutua: saber pedirla, aceptarla y saber prestarla
- Normas

- Consecuencias del incumplimiento de normas
- Éxitos y fracasos en los juegos: ganar y perder
- Juegos tradicionales y sus materiales
- Juegos actuales y sus materiales
- Destrezas motoras, cognitivas, emocionales y sociales implicadas en los juegos.

DESTINATARIOS

Este proyecto va dirigido a todos los alumnos del centro poniendo mayor énfasis en alumnos con dificultades de relación social y alumnos con TEA.

- *Beneficiarios directos:*

Alumnado de Educación Infantil y Educación Primaria con perfil dentro del trastorno del espectro del autismo, alumnado con necesidades educativas especiales o aquel alumno que el equipo docente considere oportuno (alumnos con riesgo de exclusión social, proviniendo de otras culturas.....).

- *Beneficiarios indirectos:*

Por un lado, el resto de los alumnos del centro escolar, al ser partícipes de los juegos realizados que serán fuente de disfrute para todos, así como de participar en la inclusión educativa de sus compañeros, con lo que se enriquecerán personalmente en el respeto a la diversidad.

Por otro lado, el resto de la comunidad educativa: profesorado y personal no docente, ya que creando un clima incluyente y de respeto se facilitará la labor docente y el buen funcionamiento del centro.

TEMPORALIZACIÓN:

Los patios dirigidos deben comenzar poco a poco, un tiempo concreto en el patio de un día o dos a la semana . Se dedicarán los primeros 15 minutos del patio al juego dirigido dejando los últimos 10 minutos a actividades libres de los alumnos.

- *EDUCACIÓN INFANTIL:* Lunes y Miércoles. (Coordinadora Sofía)
- *EDUCACIÓN PRIMARIA:* De Lunes a Jueves. (Coordinadora Rocío)

**Los días que coincidan con excursiones ya sea de los alumnos voluntario o las coordinadoras, no habrá juego de patio.*

METODOLOGÍA:

La metodología aplicada será un compendio de varias, ajustada a las necesidades del tiempo de juego y a las características de los alumnos.

- *Crear rituales de enseñanza:* El sistema de anticipación visual del juego se aplicará sistemáticamente con cada juego nuevo que se presente y siempre que sea necesario.
- *Sustituir en lugar de eliminar:* Cambiar el “no hagas” por “ vamos a hacer”. A la hora de reducir estereotipias y conductas disruptivas el juego tiene la ventaja de dar un sentido funcional a las acciones.
- *Contexto natural:* El patio del colegio es un entorno ideal sin separarse del grueso de los alumnos que están en el momento de recreo.
- *Aprendizaje sin error:* Comenzamos por juegos que el niño conozca para ir ampliando poco a poco.
- *Partir de los intereses de los alumnos:* La motivación es uno de los pilares básicos para atraer a los alumnos e involucrarlos activamente en los juegos.
- *Moldeamiento:* Ayudar a los niños a realizar los movimientos necesarios y de la manera correcta.
- *Apoyos visuales:* Se utilizarán varios tipos de apoyos visuales (fichas visuales del juego, historias sociales del juego, llaveros de comunicación, llaveros de juego, claves visuales, petos identificativos, carteles visuales de identificación....)
- *Estructuración:* Espacios muy estructurados con delimitación física y visual, pocos estímulos y claves visuales muy claras y simples adaptables al nivel simbólico de los alumnos/as.

DESARROLLO: DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA

- **ALUMNOS COORDINADORES**

Grupo de alumnos voluntarios de 4º, 5º y 6º de Educación Primaria (2 alumnos para Infantil y 2 alumnos para Primaria) que ejercen a figura de coordinadores en cada uno de los juegos establecidos, así como zona de juegos. Serán alumnos /as de forma rotativa. De esta forma se pretende evitar el cansancio de los alumnos, así como que los alumnos que juegan se acostumbren a cambios.

Ellos son los encargados de organizar los juegos diarios y recoger el material de juego, llevarán unos petos para que se les vea bien.

En el patio tanto de Infantil como de Primaria cuenta la supervisión por parte de un profesor responsable que interviene de cara a supervisar el desarrollo de juegos sobre todo de los niños TEA, intervenir en conflictos e indicar el inicio y final del tiempo de juego.

El lunes por la mañana, Gema pasará por las clases para informar a los alumnos responsables que les toca esa semana y mantendrá con ellos una pequeña reunión informativa para que sepan qué deben hacer y dónde deben estar.

PARTICIPACIÓN DE LOS GRUPOS EN LOS JUEGOS

- Educación Infantil : Un grupo por semana participan los niños que lo deseen de manera voluntaria más los alumnos TEA.

Semana 1: I 5 A

Semana 2: I 5B

Semana 3: I 5C

Semana 4: I 5B

Semana 5: I 4A

Semana 6: I 4B

Semana 7: I 4C

Semana 8: I 3A

Semana 9: I 3B



BOLOS Y TRAGABOLAS

LOS JUEGOS CAMBIARÁN CUANDO TODOS LOS GRUPOS HAYAN PASADO POR ELLOS. A LO LARGO DEL CURSO SE IRÁN INDICANDO LOS DISTINTOS JUEGOS QUE SE HAN REALIZADO A LO LARGO DEL AÑO

- Al grupo que le toque participar se dividirá en dos y jugará un día en cada zona, cada grupo llevará una medalla distintiva en la que indique el juego que ha elegido, en cada uno de los juegos habrá un alumno voluntario (llevará un peto distintivo) organizando y Sofía dirigiendo a los alumnos TEA.

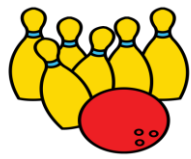

- En el patio las zonas de los juegos estarán señalizadas con carteles:

ZONA DE BOLOS



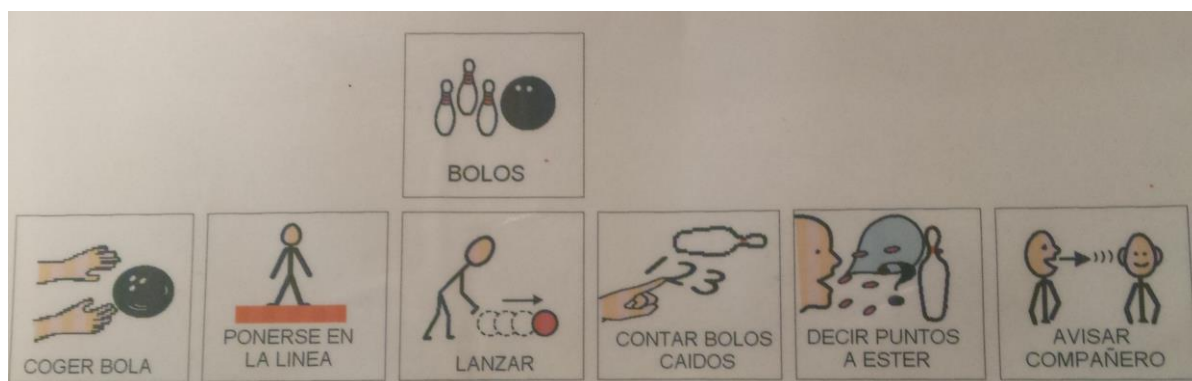
- Gema pasará los lunes por la mañana a avisar al grupo que le toca juego esa semana y colocará en la clase un cartel identificativo.

LUNES Y MIÉRCOLES

 ESTA SEMANA JUEGAN LOS	
<p>ZONA 1</p> 	<p>ZONA 2</p> 

En el patio estarán colocados las normas de cada juego :





TODOS LOS ALUMNOS RECIBIRÁN UN DIPLOMA AL ACABAR EL TRIMESTRE POR HABER PARTICIPADO EN LOS JUEGOS DE PATIO.

- **Educación Primaria:** Un nivel por mes participan los niños que lo deseen de manera voluntaria más los alumnos TEA.

Noviembre: 2º Primaria

Diciembre: 3º Primaria

Enero: 4º de Primaria

Febrero: 5º de Primaria

Marzo: 6º de Primaria

Abril: 1º de Primaria

Mayo:

2º A		1º A	
CARLAH	TOMÁS	CARLA	PABLO
YAGO	BERASTIÁN	PABLO	NOAH
SOFÍA	MARTA	ERIK	CRISTIAN
ALVARO	JULIA	ANABELA	NOELIA
YOSIA		WILLERMO	OSHO
KATALIA			

2º A		1º A	
ALONSO	PAUL	POPE	ANNA
JAVIERA	YANIK	ISABE	EUGENIA
CONCALO	SARA	MARTINA	MARTIN
ENRIQUE	OSHA	ALDO	IVAN
JABBE	ADRIÁN	YUSUF	IVAN
MARTIN		CARLOS	

Junio:

- Haremos 4 grupo con los alumnos que quieran participar de ambos grupos:
- Cada grupo participará a un juego a la semana, de manera que al finalizar el mes hayan pasado por los 4 juegos.

¿ A QUÉ JUGAMOS HOY?				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
 BOLOS	 PARACAÍDAS	 TRAGABOLAS	 TWISTER	LIBRE
				

- Todos los lunes por la mañana Gema pasará por las clases recordando a qué juego le toca jugar cada grupo, además estos tableros estarán en las aulas de referencia y en el patio así como los grupos de alumnos que participan.
- Los tutores deben recordar a los alumnos que vayan a jugar antes de salir al patio.
- En el patio estarán colocados los carteles que indican el juego que les toca jugar ese día.



TODOS LOS ALUMNOS RECIBIRÁN UN DIPLOMA AL ACABAR SU SEMANA DE JUEGO POR HABER PARTICIPADO EN LOS JUEGOS DE PATIO.

EN CASO SE AUSENCIA DE SOFÍA O ROCÍO SE SUSPENDERÁ EL DÍA DE JUEGO, ASÍ COMO EN CASO DE LLUVIA O SI COINCIDE CON ALGUNA ACTIVIDAD (HUERTO / BIBLIOTECA)

LOCALIZACIÓN: PUERTA 2 DEL PORCHE

MATERIALES:

[Recursos humanos:](#)

- Profesores, Integradora social y alumnos.

[Recursos materiales:](#)

- Pictogramas y secuencias de juegos.
- Materiales para los juegos

EVALUACIÓN:

1º Evaluación inicial: Para ello realizaremos antes de comenzar el programa la observación del juego en los alumnos (patio, aula TGD, aula de referencia...). A partir de este análisis se concluirán los juegos, distribución de alumnos en los grupos, así como los objetivos del programa.

2º Evaluación procesual: Los profesores encargados del desarrollo del programa harán una valoración conjunta sobre: conflictos presentados, adecuada distribución de los alumnos, uso adecuado del material de juego, aceptación de normas... Con ello podremos realizar propuestas de mejora y modificar lo que no esté funcionando.

3º Evaluación final: Valoración del grado de consecución de los objetivos propuestos en el programa, grado de participación de los alumnos, adecuación de los juegos a las necesidades de nuestro colectivo. Esta evaluación es fundamental de cara a desarrollar el programa el curso siguiente.

- **Criterios:**

- ¿Se han organizado los espacios?
- ¿Es operativa esta organización?
- ¿Se dispone de los recursos materiales necesarios?
- ¿Existe implicación por parte del profesorado?
- ¿Se desarrollan los diferentes juegos planteados?
- ¿Aumentan y mejoran cualitativamente las relaciones de los alumnos del aula de apoyo y del resto de alumnos?

- **Cómo:** Mediante reuniones de los responsables

- **Cuándo:** Principio de curso y finales de trimestre



ANEXO1 : CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

VALORACIÓN DEL PROYECTO “ EL RINCÓN DE JUEGO” DURANTE EL CURSO ESCOLAR 2016- 2017

**1. ¿ OS PARECE ACERTADA LAS IDEA DE TENER JUEGOS PARA DISFRUTAR DE ELLOS EN LA
HORA DEL RECREO? JUSTIFICA LA RESPUESTA.**

**2. ¿ QUÉ CAMBIARÍAS EN LA ORGANIZACIÓN DEL SISTEMA DE ENTREGA Y RECOGIDA DE
MATERIALES?**

3. ¿ OS PARECEN SUFICIENTES JUEGOS?

4. ¿QUÉ JUEGOS NO OS PARECEN DIVERTIDOS?

5. ¿ QUÉ JUEGOS OS GUSTARÍA TENER?

OBSERVACIONES.



**ESTIMADOS COMPAÑEROS, PARA SEGUIR MEJORANDO EL PROYECTO NECESITAMOS VUESTRAS
OPINIONES Y SUGERENCIAS.**

- 1. ¿ TE HA GUSTADO LA EXPERIENCIA DE QUE VUESTROS ALUMNOS PARTICIPARAN EN LOS
JUEGOS?**

- 2. ¿ CREES QUE VUESTROS ALUMNOS SE LO HAN PASADO BIEN?**

- 3. ¿ CREES QUE LOS JUEGOS HAN SIDO ATRACTIVOS PARA LOS NIÑOS? ¿QUÉ JUEGO
PODEMOS PROPONER QUE LES GUSTE?**

- 4. ¿ HA SIDO FÁCIL PARA TÍ COMO TUTORA QUE TUS ALUMNOS PARTICIPEN O TE HA
SUPUESTO MUCHA COMPLICACIÓN?**

- 5. ¿ QUÉ SUGERENCIAS TIENES PARA MEJORAR LA ORGANIZACIÓN DE LOS JUEGOS EN
INFANTIL?HAZ LAS OBSERVACIONES QUE QUIERAS.**

