



I.E.S. Mateo Alemán

CC 28030903

Comunidad de Madrid
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y JUVENTUD

UNIÓN EUROPEA
Fondo Social Europeo
"El FSE invierte en tu futuro"



PROYECTO PATIOS INCLUSIVOS

“PATIOS PARA TOD@S”



I.E.S. Mateo Alemán

CC 28030903

Comunidad de Madrid
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y JUVENTUD

UNIÓN EUROPEA
Fondo Social Europeo
"El FSE invierte en tu futuro"



INDICE

- **PRESENTACIÓN**
- **OBJETIVOS**
 - ✓ **Objetivos generales**
 - ✓ **Objetivos específicos**
- **RECURSOS**
 - ✓ **Recursos humanos**
 - ✓ **Recursos materiales**
- **METODOLOGÍA**
- **CONSIDERACIONES**
- **ACTIVIDADES**
- **SEGUIMIENTO**



PRESENTACIÓN

Dentro de la jornada escolar, los momentos en los que no hay una estructura clara que establezca "qué debo hacer" o "cómo debo relacionarme con los demás" son los momentos en los que los alumnos que presentan necesidades relacionadas con comunicación e interacción social suelen tener mayores dificultades.

El recreo es el momento dentro del contexto escolar donde más se ponen en juego las habilidades sociales y se favorece el desarrollo de las interacciones con otros iguales, con el fin de compartir momentos de diversión e intercambio que harán que poco a poco se vayan creando lazos de amistad si se dan de forma más o menos frecuente y estable, y que el paso de un alumno por el centro, genere relaciones significativas.

El juego es una de las experiencias humanas más ricas y, además, es una necesidad básica. Con el juego, los niños aprenden a cooperar, a compartir, a conectar con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar para superarse progresivamente.

También aumenta la participación, pero uno de los componentes fundamentales del juego es la diversión: el niño, cuando juega, se siente feliz. Para crear un buen ambiente en el juego, se deben buscar los temas y formas imaginativas que mejor acogen los niños en el juego, que más motivan su implicación. Induce a desarrollar mejores percepciones acerca de otras personas y facilita que los niños se entiendan a sí mismos, se comuniquen y asuman los roles de una sociedad reglamentada.

El tiempo de recreo, las situaciones de juegos entre iguales (incluso adultos) constituye un elemento enormemente enriquecedor dado que favorece el desarrollo de una amplia gama de habilidades comunicativas y de interacción social. Este período de recreo, de juego para algunos alumnos en especial para alumnos con NEE puede llegar a convertirse en un momento del día poco gratificante, caótico e imprevisible para ellos si no lo planificamos y estructuramos adecuadamente.



En ese espacio de tiempo (que para otros niños resulta tan atractivo) se pueden presentar diferentes comportamientos:

- ✓ Escasez o ausencia de juego
- ✓ Aumento de conductas estereotipadas
- ✓ Presencia de conductas disruptivas
- ✓ Tendencia al aislamiento o aislamiento absoluto.

Este **TIEMPO DE PATIO INCLUSIVO** está pensado, estructurado y dirigido para alumnos que presenten NEE así como para aquellos que puedan presentar cualquier tipo de dificultad a la hora de relacionarse e interactuar con los demás, para la presentación y aprendizaje de diferentes juegos, proponerles estrategias para subsanar las posibles dificultades que puedan surgir durante este tiempo de ocio, en definitiva hacer que el tiempo de juego les resulte un momento agradable y ayudarles en el desarrollo de destrezas sociales.

Los niños, cuando logran vencer algunas dificultades a través del juego, experimentan una alegría y satisfacción más de carácter moral que físico, provocando nuevos niveles de participación más complejos y competitivos.

Además, esta forma de intervenir en el recreo potencia y ayuda a fortalecer las relaciones interpersonales dentro del aula, puesto que el resto de alumnos gracias a esta intervención comprenden a su compañero con NEE, sabiendo comunicarse y relacionarse con él y prestándole los apoyos necesarios cada vez de forma más espontánea en diversas situaciones y contextos.



OBJETIVOS

1. Objetivo general:

Este proyecto de Patios Inclusivos, tiene como OBJETIVO FUNDAMENTAL recoger la importancia de seguir con el trabajo por una INCLUSIÓN plena y activa. Para ello debemos orientar, estructurar y actuar en el momento del recreo con aquellos alumnos que presenten dificultades a la hora de comunicarse y relacionarse con sus iguales.

2. Objetivos específicos:

Para poder conseguir que todos los niños puedan participar de forma activa del momento de recreo y así disfrutar de los momentos de juegos debemos actuar a los siguientes niveles:

Claustro de profesores: se informará y formará de las características y necesidades del alumno, así como de los puntos fuertes y débiles. El centro debe apostar por una INCLUSIÓN EDUCATIVA ACTIVA y así garantizar la participación activa de la vida del centro y relaciones significativas entre los alumnos que puedan generalizar.

Alumnos acompañantes: para esto será muy importante charlas de sensibilización en el grupo-clase de referencia del "alumno objetivo". Es muy importante el modelo que le ofrezcamos nosotros como adultos y así enseñarles estrategias de acercamiento, cómo comunicarme... Trabajamos y reforzamos la concienciación de las diferencias y el respeto por la diversidad.



Alumnos "objetivos": además de ofrecerles apoyos concretos e individualizados les estamos facilitando la participación activa, participativa, lúdica y experimental del momento del patio.

Familia: parte fundamental en el desarrollo pleno y la educación en conjunto con la comunidad educativa. Sus inquietudes han sido expresadas al equipo promotor para así transformarlas en aportaciones a este pilotaje. La familia aporta una información fundamental a la hora de poder desarrollar momentos de juegos, nos ofrecen los puntos fuertes y débiles de cada uno de sus hijos, así como se hace partícipe de cada momento con el objetivo de poder generalizar juegos y dinámicas en los contextos naturales del alumnado.

RECURSOS

Con los recursos que contamos, tanto materiales como humanos, para la puesta en marcha de este pilotaje de patios inclusivos, son los siguientes:

1. Recursos humanos

El proceso de intervención y desarrollo del JUEGO de habilidades socio- comunicativas que favorezcan la participación inclusiva de las personas con NEE, consistirá en prestar unas ayudas determinadas con el fin de retirar las mismas en la medida de lo posible.

Así, la figura del profesional (y de los adultos de referencia en cada caso) se muestra en un principio para desarrollar nuevas competencias en los alumnos con NEE prestando los apoyos necesarios, y retirando los mismos en el caso que sea posible. Las personas encargadas de que los patios inclusivos se desarrollen serán los diferentes componentes del equipo promotor que desempeñen la función de docente en el centro ordinario, que es donde se llevarán a cabo en un principio. El objetivo es poder mantener dicho proyecto y ofrecer a los alumnos la posibilidad de disfrutar de patios en los distintos contextos, tanto específico como ordinario.



En los turnos de patio siempre habrá un especialista encargado de dinamizar el momento del patio.

La figura del adulto pasará por distintas fases:

- ✓ Ayudar en el desarrollo del juego.
- ✓ Dinamizar el juego.
- ✓ Solucionar posibles dificultades.
- ✓ Facilitar estrategias de actuación a los diferentes alumnos.

Una vez hayamos conseguido estas fases, el papel del adulto irá desapareciendo de forma progresiva con el objetivo de llevar a cabo un juego entre iguales y así sean capaces de generalizarlos a otros contextos.

También contamos con los mejores de los recursos personales, como son sus propios compañeros. Serán los mejores apoyos naturales para el desarrollo óptimo del juego que vaya a llevarse a cabo y conseguir relaciones entre iguales lo más significativas posibles.

Todos los alumnos irán pasando por patios inclusivos, con la ayuda de la tutora que será la encargada de nombrar alumnos cada semana acompañarán a su compañero y así poder crear un ambiente de juego inclusivo basado en el conocimiento y el respeto por las diferencias y el apoyo mutuo.

2. Recursos Materiales.

No es de considerar uno de los puntos más importantes, ya que basta con cualquier juego popular, de baile, en pareja...para empezar a crear un ambiente óptimo de juego. Cada juego, como es lógico, implicará el uso de unos materiales determinados, aunque hay cantidad de ellos que no precisan de nada más que un espacio en el que llevarlos a cabo: muchos juegos populares, de baile, en pareja, etc.



Un consejo muy práctico es tener una caja en la que tengamos todo el material de la sesión y así poder transportarlo de manera rápida y cómoda. Otra sugerencia para los comienzos, cuando no disponemos de material propio es pedirlo prestado a los compañeros de Educación Física: picas, conos, aros, paracaídas, pelotas, etc, nos serán de gran utilidad.

Un altavoz portátil con entrada USB y micrófono es el recurso estrella y la garantía de una buena participación de los alumnos. Con música podemos hacer unas sesiones de patios muy participativas.

METODOLOGÍA

OBSERVACIÓN, en un primer momento, de las interacciones espontáneas de los alumnos, especialmente de aquellos que se acercan con más frecuencia a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo, aprovechar estas afinidades (viceversa).

ACOMPañAMIENTO Y MEDIACIÓN: una de las estrategias más utilizadas es la mediación del adulto y sus iguales. Es importante la mediación de sus propios compañeros para generalizar y hacerles partícipes del espacio de socialización del patio escolar con la mayor naturalidad posible.

DAR A CONOCER a los alumnos los **ESPACIOS** destinados para el patio de juegos y el **TIEMPO** que dura la actividad: Deben comprender las claves para que pueda anticipar cuando empieza y termina el recreo. Deben comprender las rutinas que realizan todos los alumnos al respecto.

Para conectar todos los datos ofrecidos hasta ahora, el desarrollo de una sesión tipo servirá para interrelacionar la información. Ésta es para un periodo de unos 30 minutos:



- ✓ Suena el timbre y los alumnos objetivos acuden con sus respectivos acompañantes al lugar acordado. El responsable también se hace presente con su caja de material, altavoz y micrófono.
- ✓ Es el momento de comprobar si todos los alumnos objetivos disponen de sus dos acompañantes.
- ✓ Se les anuncia que ha terminado el tiempo de desayuno (evidentemente algunos no habrán acabado, pero pueden seguir comiendo mientras empezamos a jugar).
- ✓ En la agenda indicamos que comenzamos con el JUEGO 1. Dirigimos el juego con la megafonía, animamos, damos consignas, procuramos la participación de todos.
- ✓ En pocos minutos, pasamos al JUEGO 2 y, posteriormente, al JUEGO 3. Según la naturaleza de los juegos, puede que sólo nos dé tiempo a realizar dos, si es así, sabemos para sucesivas sesiones que tenemos que planificar sólo dos.
- ✓ Para seguir, indicamos en la agenda que haremos nuestro BAILE. Una coreografía de una canción actual suele dar buenos resultados. Siempre podemos recurrir a niños (sobre todo niñas) para que la bailen en primera fila y así todos los demás tengan un modelo para ir aprendiendo los pasos.
- ✓ Para terminar, unos minutos antes de que suene el timbre de fin de patio, les animamos por lo bien que han participado. Los niños vuelven al lugar en el que están el resto de compañeros de la clase para volver con todos los demás a las aulas.
- ✓ Registramos en nuestra planilla de sesión, los puntos que nos parecen importantes: a qué han jugado, si estaban los alumnos acompañantes necesarios, la actitud general del alumnado



CONSIDERACIONES

Se destaca la importancia de la **IMPLICACIÓN DE TODOS LOS PROFESIONALES**: contaremos con la colaboración de tutores, especialistas y profesorado en general, como mediadores y guía en las relaciones del alumnado con sus compañeros. Para ello realizamos reuniones y charlas informativas con los tutores y especialistas, y también a nivel ciclo y claustro.

RECORDAR PEQUEÑAS PAUTAS DE INTERVENCIÓN Y JUEGOS:

- ✓ Los alumnos deben tomarse el desayuno en los primeros minutos del recreo.
- ✓ Acercarnos a saludar para que poco a poco nos conozcan y nos reconozcan como figuras de referencia (profesorado que ese cuidan patio).
- ✓ Potenciar el acercamiento de los niños con sus iguales.
- ✓ Ofrecerles explicaciones claras y sencillas.
- ✓ Asegurarnos que nos están mirando y escuchando cuando les hablamos.
- ✓ Darles pautas de comportamiento para jugar con los compañeros.
- ✓ Preparar y concienciar a los compañeros. Es esencial que los compañeros entiendan a estos alumnos, comprendan sus necesidades, les acepten, les respeten y sepan la mejor manera en que pueden ser amigos, o al menos buenos compañeros.
- ✓ Tan pronto como aparezcan dificultades de relación social debe recibir ayuda, porque se desborda fácilmente y reacciona frente al fracaso de manera mucho más negativa que el resto de sus compañeros.



ACTIVIDADES

Una de las principales dudas es ¿a qué jugamos? Creemos que cualquier juego que planteemos debe tener las siguientes características:

- ✓ Sencillo y con pocas reglas.
- ✓ No competitivo.
- ✓ De corta duración.
- ✓ Mantenido en el tiempo durante periodos extensos, de semanas o incluso meses.

Las razones por las que referimos estas características de los juegos son, la mayoría, obvias. Quizá merezcan aclaración las dos últimas: si son juegos de corta duración ganaremos en dinamismo y debemos tener en cuenta que, al principio, les supondrá un esfuerzo adaptarse a la situación planteada en el juego; a medida que pase el tiempo, ese juego concreto podrá durar algunos minutos más. En relación con la conveniencia de que se repitan en el tiempo, durante estos años nos hemos dado cuenta de que es importante crear un ambiente seguro, con rutinas conocidas. Los niños, en general, adoran las novedades: la motivación se presenta con más intensidad ante un juego nuevo. Con nuestros alumnos objetivos sucede lo contrario: pueden presentar reticencia a los cambios por lo que ante una actividad nueva podemos encontrarnos con que no es muy bien aceptada en un primer momento. Esta circunstancia irá cambiando con el tiempo hasta que se convierta en una rutina que ejecutará de manera más autónoma cada vez. Si nuestros alumnos objetivos tienen esta resistencia a los cambios que hemos reseñado, habrá que mantener más tiempo los juegos y, también, tendremos que ser conscientes de que precisarán mucha más ayuda. Hay que darles tiempo para que se habitúen al espacio y a la nueva dinámica de los patios: es posible que en las primeras sesiones nuestro alumno objetivo no juegue; no debemos frustrarnos, el primer objetivo



puede ser que se mantenga dentro del espacio acotado. Progresivamente iremos implementando ayudas en el juego (sus acompañantes le tomarán de la mano en un principio y le incitarán a jugar, le guiarán) y con el tiempo iremos propiciando la disminución de la ayuda a medida que se sientan más seguros y confiados. Una vez creada la rutina y entendida la dinámica de patio, nos vamos a ir retirando. Nuestra función pasa de dinamizar a observar y redirigir el juego, cuando sea necesario.

SEGUIMIENTO

Para llevar un seguimiento de la dinámica de patios, quedará todo anotado en una libreta, haremos una especie de diario donde anotaremos:

- ✓ Grupos de niños que participan
- ✓ Juegos realizados
- ✓ Desarrollo de los juegos
- ✓ Observaciones y sugerencias.
- ✓ El diario tiene como objetivo, además que todo quede recogido, una vía de comunicación rápida entre las personas que llevamos a cabo los patios.
- ✓ Indicadores de progreso. Con la periodicidad que determinemos, cumplimentaremos la siguiente tabla u otra con el contenido que estimemos relevante.



EL ALUMNO OBJETIVO	Nunca	Algunas veces	Frecuente mente	Siempre
El alumno objetivo comprende la rutina de cada sesión con la ayuda de la agenda si es preciso.				
El alumno objetivo interactúa con sus compañeros de manera inducida.				
El alumno objetivo interactúa con sus compañeros de manera espontánea.				
El alumno objetivo se mantiene en el juego				



ALUMNOS ACOMPAÑANTES	Nunca	Algunas veces	Frecuente mente	Siempre
Ha habido dos alumnos acompañantes por sesión y alumno objetivo.				
Se han mostrado activos y han logrado la inclusión en el juego de su compañero.				
EL RESPONSABLE				
Consigue mantener motivado al grupo durante las sesiones				

MATERIALES UTILIZADOS Y ESPACIO	Nunca	Algunas veces	Frecuente mente	Siempre
Ha sido idónea la elección de materiales.				
Han sido suficientes los materiales para el número de niños.				
El espacio utilizado ha sido adecuad				



Comunidad de Madrid

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y JUVENTUD

JUEGOS	Nunca	Algunas veces	Frecuente mente	Siempre
El alumno objetivo ha comprendido la dinámica de los juegos				
La duración de los juegos ha contribuido a la motivación.				

AUTONOMÍA DEL GRUPO Y RETIRADA DE LA AYUDA	Nunca	Algunas veces	Frecuente mente	Siempre
El grupo muestra autonomía en la realización de los juegos con pocas consignas del responsable.				
Los niños vuelven al gran grupo para entrar en fila después del recreo.				

La finalidad de este proyecto es renovar uno de los aspectos fundamentales de los centros educativos, el **MOMENTO DE EL PATIO**. Hablemos de **INCLUSIÓN** real. Donde sea el cole el que se adapte a las necesidades de los niños, y no al revés.

Entre **TOD@S** podemos hacer el **IES MATEO ALEMÁN** mejor.