



---

# PROYECTO PATIOS CENTRO PREFERENTE TGD

---

Colegio Concertado Chesterton

2023/2024

## INDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. DESTINATARIOS	3
3. OBJETIVOS GENERALES	3
4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
5. IMPLICACIÓN DEL PROFESORADO Y DEL ALUMNADO.	4
a. Funciones del equipo directivo:	4
b. Participación del profesorado:	4
c. Intervención de los técnicos:	4
d. Objetivos alumnado:	4
6. CONTENIDOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO	5
a. Educación emocional y educación para la convivencia:	5
b. habilidades sociales:	5
7. MATERIAL NECESARIO	5
8. ZONAS DE JUEGO EXISTENTES EN EL PATIO	6
9. PROGRAMACIÓN DE LOS JUEGOS	6
10. TEMPORALIZACIÓN	8
11. EVALUACIÓN	8

## **1. INTRODUCCIÓN**

El recreo representa un intervalo esencial durante la jornada escolar, destinado a proporcionar descanso y entretenimiento para los estudiantes. Además, desempeña un papel crucial y enriquecedor al fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas e impulsar la integración social.

Con el propósito de apoyar a los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales y aquellos que enfrentan desafíos en su socialización, el proyecto en el Colegio Chesterton se centra en facilitar su participación en los juegos del patio junto con otros niños. Este enfoque tiene como objetivo prevenir posibles actos discriminatorios o rechazo que podrían llevar a un aislamiento más profundo. Al mismo tiempo, se busca que disfruten del espacio recreativo y fomenten la interacción con sus compañeros. En este contexto, se pretende que los estudiantes adquieran conocimientos sobre juegos, normas y comportamientos adecuados para diversas situaciones que puedan surgir durante estas actividades.

## **2. DESTINATARIOS**

La iniciativa se orienta hacia los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) y todos los alumnos del colegio expresen interés en unirse. Sin embargo, se solicitará un compromiso mínimo de asistencia para facilitar un seguimiento y supervisar los avances.

## **3. OBJETIVOS GENERALES**

- Disminuir la tendencia al aislamiento durante los recreos.
- Potenciar la iniciativa y el mantenimiento de la interacción social con iguales.
- Aumentar tanto cuantitativamente como cualitativamente los juegos del alumnado durante los recreos.
- Aprender las reglas de los juegos más populares.
- Invitar a jugar a los iguales.
- Respetar el turno en el juego.
- Saber perder.

## **4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Adquirir mayor destreza en los juegos.
- Enseñar previamente, de manera explícita e individual los juegos que posteriormente el alumno realizará con otros compañeros.
- Situaciones mediadas por un adulto de referencia, con el fin de desarrollar conductas ajustadas y facilitar el acercamiento a iguales.

- Procurar encontrar un juego con el que todos los participantes se lo pasen bien.
- Seleccionar, de entre los juegos populares, aquéllos que tengan un principio y un final claramente establecidos (por ejemplo, la salida/la meta).
- Adaptar las reglas de los juegos si es necesario.
- Utilizar marcadores visuales que ayuden al alumno a identificar tanto a los jugadores como aquellos emplazamientos físicos más relevantes del juego.
- Seleccionar juegos con pocas reglas.
- Salvo excepciones, son preferibles los juegos que no exigen una gran coordinación motora ni un entramado de trabajo en equipo.
- Aumentar paulatinamente el número de niños implicados en el juego, a medida que el alumno adquiere mejor destreza.
- Incrementar el grado, poco a poco, de las demandas sociales del juego: empezar por una actividad poco demandante y en paralelo (todos los chicos jugando en el mismo espacio, pero sin interferirse) e ir transformándolo, poco a poco, en un juego cooperativo (en el que los chicos deben colaborar para conseguir una meta común). El último grado de complejidad sería el juego competitivo.

## **5. IMPLICACIÓN DEL PROFESORADO Y DEL ALUMNADO.**

Para que este proyecto pueda ser llevado a cabo con garantías de éxito, se hace necesaria la participación de toda la comunidad educativa, es decir, equipo directivo, profesorado, técnicos y alumnado.

### **a. Funciones del equipo directivo:**

- Velar por el buen clima escolar y favorecer la realización del proyecto presentando y aprobando los presupuestos necesarios para realizar la compra del material.

### **b. Participación del profesorado:**

- Los profesores serán los responsables de informar en sus clases las normas del patio, la rotación de las pistas y de los juegos que se plantean. Información que facilitarán los técnicos.
- Es importante que el profesorado lo fomente en su aula y en el patio, de manera que el alumnado se motive y participe.
- Estar en las zonas de juego para realizar las tareas de vigilancia, que se acostumbra a realizar.

### **c. Intervención de los técnicos:**

- Elaborar los instrumentos de recogida de datos, información y evaluación del proyecto.
- Crear paneles de patio por curso en infantil.
- Crear los paneles de patio por etapas en primaria y secundaria.
- Llevar control de observación de patio, si alguno de nuestros alumnos presenta conducta disruptiva, registrarlo en el documento de registro de conducta.
- Ser responsables del material que está situado en las jaulas que se encuentran debajo de las escaleras de acceso al patio.
- Realizar talleres de arte dinámico los viernes.

### **d. Objetivos alumnado:**

- Aprovechar los recursos, instalaciones y materiales que el patio les ofrece para disfrutar de su tiempo libre de una forma creativa, lúdica y formativa.
- Cumplir y hacer cumplir las normas existentes en el patio las cuales les permitan hacer un uso adecuado de sus instalaciones y materiales.
- Seguir cuantas indicaciones les sean dadas por el profesorado y técnicos del centro para garantizar la buena convivencia y el disfrute del momento del patio.
- Ser responsables y solucionar pacífica y dialogadamente todos los problemas que del juego y ocio de este tiempo pudieran surgir.

## **6. CONTENIDOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO**

### **a. Educación emocional y educación para la convivencia:**

- Identificación, discriminación, comprensión y expresión de emociones propias y ajenas.
- Empatía.
- Asertividad.

### **b. habilidades sociales:**

- Destrezas para hacer amistades:
  - Saludos y despedidas.
  - Presentarse, presentar a otros compañeros.
  - Fórmulas de cortesía ( por favor, gracias )
  - Hacer elogios.
  - Ofrecer y recibir ayuda.
- Habilidades de juego:
  - Unirse a un juego.
  - Normas de los juegos.
  - Saber ganar y perder.
  - Conductas y actitudes para terminar un juego.
  - Interés por compartir juegos con iguales.
  - Aceptación de los juegos propuestos por otros.
  - Ampliación de Interés por interrelacionarse con los compañeros.
- Habilidades de resolución pacífica de conflictos.
  - Normas del aula, del colegio y normas sociales.
  - Estrategias de autocontrol.
  - Pedir permiso.
  - Saber abordar una acusación.
  - Negociación.
  - Pedir disculpas.
  - Quejas (hacer y recibir)

## **7. MATERIAL NECESARIO**

- Se procurará utilizar el mínimo material posible.
- Cuerdas, pelotas(baloncesto, volleyball, fútbol, blandas), zancos, pañuelos, petos, bolos, combas, etc.

- Material necesario para practicar diferentes circuitos de motricidad gruesa.
- Cuaderno con distintos juegos tradicionales(bomba, pulpo, etc.)
- El día de arte temático, el material específico será: tizas, lápices y rotuladores, acuarelas, mesas, sillas, folios, cartulinas, etc.

### 8. ZONAS DE JUEGO EXISTENTES EN EL PATIO



### 9. PROGRAMACIÓN DE LOS JUEGOS

- PATIO INFANTIL



#### PROYECTO PATIOS INFANTIL

3 AÑOS

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
 POR LA MAÑANA	 BOLOS	 JUEGOS TRADICIONALES	 CIRCUITO	 PELOTAS	 DÍA DEL ARTE TEMÁTICO



**PROYECTO PATIOS INFANTIL**  
**4 AÑOS**

 POR LA MAÑANA	<b>LUNES</b>  PELOTAS	<b>MARTES</b>  BOLOS	<b>MIÉRCOLES</b>  JUEGOS TRADICIONALES	<b>JUEVES</b>  CIRCUITO	<b>VIERNES</b>  DÍA DEL ARTE TEMÁTICO



**PROYECTO PATIOS INFANTIL**  
**5 AÑOS**

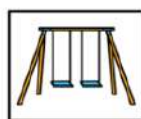
 POR LA MAÑANA	<b>LUNES</b>  JUEGOS TRADICIONALES	<b>MARTES</b>  CIRCUITO	<b>MIÉRCOLES</b>  PELOTAS	<b>JUEVES</b>  BOLOS	<b>VIERNES</b>  DÍA DEL ARTE TEMÁTICO

- PATIO PRIMARIA Y E.S.O



**PROYECTO PATIOS PRIMARIA**

 POR LA MAÑANA	<b>LUNES</b>  COMBAS	<b>MARTES</b>  JUEGOS DE PELOTAS	<b>MIÉRCOLES</b>  ZANCOS	<b>JUEVES</b>  PAÑUELOS	<b>VIERNES</b>  DÍA DEL ARTE TEMÁTICO



**PROYECTO PATIOS ESO**

 POR LA MAÑANA	<b>LUNES</b>  COMBAS	<b>MARTES</b>  JUEGOS DE PELOTAS	<b>MIÉRCOLES</b>  JUEGOS TRADICIONALES	<b>JUEVES</b>  PETOS	<b>VIERNES</b>  DÍA DEL ARTE TEMÁTICO

## **10. TEMPORALIZACIÓN**

Esta programación tendrá una duración de un curso escolar. Será revisada cada año ya que los alumnos del programa no tienen por qué ser siempre los mismos y esto condiciona los objetivos a perseguir.

## **11. EVALUACIÓN**

La evaluación es el proceso mediante el cual podemos recoger información y analizar los resultados permitiéndonos valorar los objetivos propuestos y elaborar las propuestas de mejora, ya que este proyecto es mejorable y por lo tanto, susceptible de cambios, los cuales se producirán a partir de la puesta en práctica del mismo, la experiencia y de los siguientes instrumentos de evaluación. Para evaluar su eficacia contaremos con:

- Hoja de Registro de Observaciones en el Patio. Que se realizará de forma anual, según los cambios que se realicen en los carteles de las actividades propuestas en el patio.
- Una encuesta para los alumnos, que se llevará a cabo en junio, para poder mejorar el proyecto de cara al siguiente curso. A nivel de aula, para posibles mejoras y sugerencias al proyecto.
- Una evaluación del proyecto por parte de los técnicos a final de curso.