



FACULTAD PADRE OSSÓ



Universidad de Oviedo

Propuesta de intervención “Jugamos con Pulpi”

Por un mundo más inclusivo

Paula González Canal

DNI:

TRABAJO FIN DE GRADO

Tutor: Raquel Pérez Gutiérrez

Convocatoria:

Noviembre

Enero

Mayo

Julio

(marque X lo que proceda)

Curso académico: 2022/ 2023

**GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN INFANTIL
UNIVERSIDAD DE OVIEDO**



FACULTAD PADRE OSSÓ



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD DEL TRABAJO FIN DE GRADO ¹

D/D^a. Paula González Canal con DNI, nº , estudiante del Grado en Maestro en Educación Infantil de la Facultad Padre Ossó (Centro Adscrito a la Universidad de Oviedo) del curso 2022-2023, como autor/a del TFG titulado: Propuesta de intervención “Jugamos con Pulpi”

DECLARO QUE: El trabajo que presento para su exposición y defensa es original y no he utilizado fuentes de información, sin mencionar de forma clara y estricta su origen, tanto en el cuerpo del texto como en la bibliografía. Asimismo, soy plenamente consciente de que el hecho de no respetar estos términos es objeto de sanciones universitarias y/o de otro orden.

En Oviedo, a 13 de Junio de 2023

¹ Acuerdo de 5 de marzo de 2020, del Consejo de Gobierno de la Universidad de Oviedo, por el que se aprueba el Reglamento sobre la asignatura Trabajo Fin de Grado en la Universidad de Oviedo, art. 8.3: “La memoria del TFG presentado deberá incluir, de forma obligatoria, una declaración del estudiante que asegure la originalidad de la obra y que se han citado debidamente las fuentes utilizadas. El tribunal que evalúa el trabajo podrá utilizar herramientas informáticas para detectar coincidencias”.

ÍNDICE

Resumen.....	4
Abstract.....	4
Palabras clave.....	4
Key words	4
1. Introducción.....	5
1.1. Marco Teórico	5
1.1.1. La importancia de la psicomotricidad en el desarrollo del niño	5
1.1.2. El juego como recurso facilitador del desarrollo motor.	7
1.1.3. El recreo en Educación Infantil.....	10
1.1.4. Los patios de Educación Infantil desde una perspectiva inclusiva	12
1.1.5. Patios Inclusivos	14
1.1.6. El DUA como facilitador de la participación del alumnado	16
1.2. Objetivos	20
2. Contextualización de la propuesta de intervención.....	20
2.1. Justificación de la propuesta	20
2.2. Contexto.....	21
2.3. Marco curricular.....	22
2.4. Contribución en los planes, programas y proyectos del centro	30
3. Diseño de la propuesta de intervención.....	30
3.1. Objetivos de la propuesta de intervención educativa	30
3.2. Metodología utilizada	30
3.3. Temporalización.....	31
3.4. Actividades.....	32
3.5. Medidas de atención a las diferencias individuales	33
3.6. Evaluación.....	33
3.7. Evaluación del propio proyecto.....	34



3.8. Recursos.....	34
4. Implantación de la propuesta.....	36
5. Conclusiones.....	38
6. Bibliografía	40
7. Anexos.....	46
7.1. Sesiones “Jugamos con Pulpi”	46
7.2. Hojas de observación.....	63
7.2.1. Hojas de observación grupal diaria	63
7.2.2. Hojas de observación individual semanal.....	69
Índice de tablas	82

Resumen

El presente Trabajo Final de Grado trata sobre la inclusión del alumnado en espacios abiertos por medio de la dinamización del recreo con el propósito de propiciar en los niños y niñas actitudes cooperativas e inclusivas y también, de fomentar su actividad física mediante sesiones que estimulen la participación activa de los mismos.

La propuesta “Jugamos con Pulpi” está dirigida al alumnado de 3 años del CP Buenavista II con el objetivo de concienciarle al principio de su escolarización sobre la importancia de realizar actividad física durante el tiempo libre y sobre lo imprescindible que es aceptar a todo el que le rodea en las actividades lúdicas que desarrollen.

Abstract

The main objective of this Final Degree Project is to understand how inclusion can be carried out through the dynamization of school breaks. For this purpose, we will promote activities that reinforce inclusion, cooperativity, and physical activity in a transversal way, proposing sessions that simulate student participation.

This project “We play with Pulpi” is aimed at pupils in the 3rd year of Infant Education at CP Buenavista II. The purpose of this essay is to raise awareness among pupils from an early age regarding the importance not only of physical activity in daily life, but also to try to ensure that children see inclusion as a fundamental principle that seeks to guarantee equal opportunities and the full participation of everybody.

Palabras clave

Actividad física, Cooperación, DUA, Inclusión, Juego motor, Patios inclusivos y Psicomotricidad.

Key words

Physical activity, Cooperation, UDL, Inclusion, Motor game, Inclusive courtyards, and Psychomotricity.

1. Introducción

1.1. Marco Teórico

1.1.1. *La importancia de la psicomotricidad en el desarrollo del niño*

El término “Psicomotricidad” es definido por varios autores de diferentes maneras. Las asociaciones españolas de psicomotricidad y psicomotricistas han llegado a un acuerdo, definiendo la psicomotricidad como un concepto que une los aspectos cognitivos, emocionales, simbólicos y sensoriomotores en la aptitud del ser y de expresarse en un entorno psicosocial (Pacheco, 2015).

La Federación de Asociaciones Psicomotricistas del Estado Español (1988-2015), argumentan que la psicomotricidad debe ser vista como la labor orientada a la relación que se establece entre el cuerpo, la acción, la cognición y la emoción, por medio de juegos motores en los que se trabaja la expresión corporal, el ritmo, la espacialidad-temporalidad, etc., y que es fundamental para el proceso evolutivo del sujeto, beneficiando su capacidad para expresarse y relacionarse. A partir de esta definición se puede observar como la psicomotricidad es imprescindible para que el niño o la niña desarrolle armónicamente su personalidad (Pons y Arufe, 2016).

La psicomotricidad educativa es definida por Mendiara (2008), como una manera de interpretar la educación, fundamentada en la psicología educativa y la pedagogía activa con la intención de conseguir la globalidad del infante (evolución equilibrada de tres aspectos: motor, afecto y mental) y favorecer su contacto con el mundo exterior.

La educación psicomotriz es la práctica del triángulo constituido por el cuerpo, la mente y el medio donde el niño o la niña se desenvuelve. Asimismo, se dará especial importancia al movimiento corporal y las posibles influencias que esta práctica puede tener en los procesos cognitivos, emocionales y de relación en niños y niñas de 3 a 6 años. (Arufe, 2020). La educación motriz, según Pacheco (2015) es fundamental debido a que propicia el desarrollo integral de los niños y niñas.

La etapa de Educación Infantil, de acuerdo con Arufe (2020) es un periodo fundamental en el proceso evolutivo físico, social, afectivo, psíquico y emocional del alumnado, siendo, la psicomotricidad el medio ideal para la evolución de tales aspectos. Por ello, el principal objetivo de la psicomotricidad según Pacheco (2015) es el de desarrollar o restaurar las competencias del individuo por medio de actividades corporales que fomenten el movimiento,

la acción y el gesto, pretendiendo conseguir por esta vía la evolución de distintas capacidades y potencialidades de la persona en todos los ámbitos (motor, afectivo-social, comunicativo-lingüístico e intelectual-cognitivo).

La psicomotricidad es útil para favorecer los aprendizajes y la evolución de la personalidad del niño o la niña fomentando su autonomía, su equilibrio personal y su felicidad. Durante los primeros años de vida del individuo su personalidad se compone por medio de una interrelación entre lo corporal, lo emocional y lo cognitivo, este periodo es conocido como la etapa de la globalidad. Utilizándola como una herramienta educativa por medio de una metodología abierta, flexible y dinámica y unos recursos materiales y humanos correctos incitará a que el infante viva de forma espontánea, activa y placentera las posibilidades de acción de su propio cuerpo. Además, le ayudará a comprender el mundo que le rodea animándole a descubrir los procesos comunicativos e incitando a desarrollar las estrategias necesarias para la resolución de problemas. Por otro lado, ayuda a evitar la aparición temprana de problemas de aprendizaje, al igual que a detectar esos problemas en el alumnado lo antes posible (Díaz y Quintana, 2016).

En la misma línea, la psicóloga Elizabeth Hurlock en 1982 argumenta que la Educación Psicomotriz otorga una serie de beneficios relacionados con la salud y el desarrollo de los infantes (Pacheco, 2015):

- Favorece la salud del individuo mejorando la circulación, la respiración y fortaleciendo los huesos y músculos.
- Promueve la salud mental ya que el desarrollo y el control de las habilidades motrices hace que los infantes se sientan capaces, esto da lugar a la satisfacción y favorece la liberación de tensiones. Todo ello, mejora la confianza en uno mismo, ayudando de esta manera a la construcción del autoconcepto y de la autoestima del individuo.
- Proporciona autonomía en los niños y niñas lo que les proporciona independencia para hacer sus propias tareas.
- Fomenta la socialización debido a que permite que el sujeto desarrolle las competencias necesarias para jugar con sus iguales.

Pese a los beneficios que la psicomotricidad aporta al desarrollo integral de los niños y niñas, el tratamiento que se le da a la psicomotricidad en las aulas de educación infantil debería de ser igual al tratamiento que se les da a otros contenidos como por ejemplo a la lecto-escritura

o a la lógica-matemática. En cambio, la psicomotricidad en la actualidad no es tratada de igual manera ya que no se le da la misma importancia cuando, bien aplicada, podría ser muy beneficiosa para trabajar al máximo las capacidades físicas y motoras del alumnado, influyendo de manera positiva en el proceso pedagógico y evolutivo del niño o niña (Fonseca et al., 2014; Díaz y Quintana, 2016).

1.1.2. El juego como recurso facilitador del desarrollo motor.

Una de las definiciones más actuales del juego es la realizada por Torres en el año 2000, por medio de la cual, se entiende el juego como una acción seleccionada libremente, que tiene lugar en un espacio y tiempo limitado, siguiendo una serie de normas obligatorias y aceptadas de manera voluntaria (Baena y Ruiz, 2016).

Gallardo y Gallardo (2018) definen el juego infantil como una acción agradable, libre e instintiva que se lleva a cabo con la finalidad de entretenerse y pasarlo bien, y que favorece que los niños y las niñas se conozcan a ellos mismos, interactúen con los demás y entiendan el mundo que les rodea, siendo una manera ideal para relacionarse con la realidad, además, está regulado por los factores internos del individuo que juega, y es la forma más efectiva para que los niños y las niñas aprendan, desarrollen su creatividad y su nivel socioemocional.

Según Penón (2006) la teoría del juego en la técnica psicoanalítica de la psicóloga M.Klein habla del juego cómo un triunfo, ya que, a través de él, el niño conoce el medio que le rodea y aprende a desarrollarse en él, por lo que se considera una herramienta fundamental para el crecimiento. La actividad lúdica da la posibilidad a los niños de expresar sus sentimientos y emociones, compartiendo con los demás sus situaciones, además, fomenta la autonomía, y a que el niño tome sus propias decisiones en cuanto a las acciones de juego. Por otro lado, les permite relajarse y liberarse, utilizando la imaginación como vía de escape.

El juego es primordial para el proceso evolutivo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en cualquier edad, potenciando en especial el desarrollo psicomotor. Por medio de él, los niños y las niñas progresan en sus habilidades, destrezas y saberes, influyendo positivamente en su evolución psicomotriz, proporcionando información sobre el mundo que les rodea y favoreciendo su comienzo intelectual y el descubrimiento de sí mismo. La actividad lúdica también es un recurso primordial que permite la interacción entre iguales y origina el descubrimiento de nuevas percepciones, sentimientos y deseos que estarán presentes a lo

largo de todo el ciclo vital del individuo, favoreciendo de esta forma, la formación de su propio autoconcepto (Herranz, 2002 ; Gallardo y Gallardo, 2018).

El juego motor es una extensión más de las manifestaciones del juego infantil y uno de los componentes educativos más prioritarios ya que favorece el desarrollo de la facultad creativa y un alcance superior de los conceptos esenciales que se esconden en el lenguaje. Por otro lado, proporcionan un mejor desarrollo en las diversas índoles del infante: forma de ser, competencias sociales, dominios motores y capacidades físicas. También facilita la progresiva adquisición de la autonomía y de la capacidad adaptativa, gracias a las múltiples experiencias que ofrecen este tipo de juegos. Cuando la actividad lúdica motora es compartida con otras personas, se convierte en un potente recurso socializador debido a que fomenta que los niños y las niñas comprendan, respeten y toleren a los demás; de manera paralela, les conduce a la aceptación de las normas y de las responsabilidades de aceptar determinados cometidos que podrán aplicar en sus propias vidas. La utilización de juegos motores estimula el desarrollo motor de los niños y niñas, el cual, está correlacionado con las funciones ejecutivas ya que fomenta el control inhibitorio, la capacidad de planificación, la autorregulación, la memoria de trabajo, la cognición, el lenguaje y el desarrollo social, aspectos fundamentales en la evolución de las funciones ejecutivas. Por ende, el juego motor es una herramienta de intervención ideal que permite al niño o niña tener la oportunidad de descubrir y experimentar de una manera más holística (Navarro, 1995; Baena y Ruiz, 2016; Jara-Fuentes y Lepe-Martínez, 2022).

Morente (2018) nombra las características propias del juego motor de la mano de Ruiz y Omeñaca (1999):

- Genera felicidad y disfrute.
- Es improvisado, opcional y seleccionado con plena libertad.
- Estimula el aprendizaje.
- Representa una manera de expresión.
- Conlleva una participación activa.
- Guarda relación con conductas serias.
- Supone un universo paralelo que puede llegar a incidir en todas las estructuras de la personalidad.

Clasificación del juego motor en función de los objetivos didácticos a desarrollar (Cobos, 2011):

- Capacidades físicas elementales: tiene que ver con juegos de persecuciones, como el pillapilla, de resistencia, de velocidad, etc.
- Destrezas: juegos de pelota, como, por ejemplo, malabares.
- Interacción social: se relaciona con juegos de expresión corporal, de teatro, de inhibición, etc.
- Habilidades sensoriales: juegos en los que se deban usar los sentidos como por ejemplo juegos de colores, texturas, adivinar olores, etc.
- Intelectual: juegos como el ajedrez, construcciones, adivinanzas, retahílas... en los que se pone en marcha la atención y el lenguaje, favoreciendo la memoria, la creatividad y la capacidad reflexiva.
- Individuales y colectivos: en este tipo se diferencian los juegos que debe hacer cada discente solo de los juegos que se realizan en parejas como, por ejemplo, el espejo o en grupos como, por ejemplo, el corro de la patata.
- Juegos predeportivos: actividades lúdicas que inician en un deporte en concreto (baloncesto, voleibol, etc.).
- Juegos tradicionales y populares: actividades lúdicas que se han practicado durante generaciones y en el caso de los tradicionales, han llegado a constituirse como un deporte institucionalizado (bolos, sogá-tira, chapas, gallinita ciega, etc.).

Para un correcto desarrollo de las actividades lúdicas motoras se debe tener en cuenta que debe ser flexible para ajustarse a la edad y los rasgos psicoevolutivos del alumnado, siendo fundamental proporcionar un periodo de tiempo dedicado a que creen sus propios juegos y respetando el ritmo y las demandas de cada niño o niña, utilizando un material variado y apetecible posible para brindar una mayor disponibilidad motriz. Por otro lado, el profesorado debe respetar el tiempo de juego y presentar una actitud participativa y estimulante, llevando a cabo las explicaciones y demostraciones necesarias, fomentando conductas de juego leal, evitando los tiempos muertos en la espera de turno y favoreciendo el entusiasmo y la participación de todos los alumnos y alumnas en un ambiente seguro (Cobos, 2011).

1.1.3. El recreo en Educación Infantil

El recreo para Gras y Paredes (2015) es definido por Pellegrini y Smith ya en el año 1993, como un momento fuera del aula dedicado al descanso del alumnado dónde pueden disfrutar de una mayor libertad para elegir qué hacer y con quién.

El recreo es un momento en el que el alumnado se desplaza libremente sobre un espacio abierto, en el cual, deben decidir con quien jugar, donde puede liberar toda su energía, donde el niño o la niña busca el entretenimiento y el disfrute, pero, sobre todo, es el momento en el que tiene lugar las relaciones interpersonales (Roca, 2019).

El tiempo de recreo en la escuela, favorece el proceso evolutivo integral de los escolares debido a que no solo supone movimiento y actividad física, sino que también contribuye de manera positiva en la socialización entre compañeros y compañeras, adquiriendo la capacidad de dialogar, ceder, cooperar, ganar, perder, etc., al mismo tiempo el alumnado realiza actividad física en la mayoría de los juegos que se desarrollan en el patio escolar favoreciendo de manera directa a su salud. (Chaves, 2013; Gras y Paredes, 2015).

Saraiva et al. (2021) argumentan que el patio escolar debe ser atendido de manera especial por los docentes de educación infantil ya que no deja de ser un espacio educativo. Fundamentan que autores como London (2019); López et al. (2018); Ramstetter, Murray y Garner (2010) y las entidades internacionales de educación y salud pública Centers for Disease Control and Prevention y Shape America-Society of Health and Physical Educators (2017) han enfatizado en el crucial papel que el recreo desempeña en los niños y niñas contribuyendo de manera positiva en su proceso evolutivo motor, social, emocional, cognitivo, creativo y en su salud. Siendo un espacio en el que el alumnado tiene la posibilidad de explorar el espacio y de realizar actividades físicas por medio del juego libre.

Tipos de recreo (Castillo-Rodríguez et al., 2018):

- **Recreo dirigido:** se trata del cambio de los patios escolares en escenarios naturales, dónde se llevan a cabo las actividades lúdicas y los aprendizajes organizados y guiados por el profesorado con el objetivo de contribuir al desarrollo integral del alumnado y de fomentar la inclusión social de los mismos. Por medio de estos juegos se pretende que los niños y las niñas generen cambios en sus comportamientos y socialización para formar personas cooperativas, solidarias y con conciencia ciudadana. En este caso, el alumnado no tiene libertad de elección en cuanto a los

juegos que se vayan a desarrollar, pero, la participación en esta dinámica es totalmente voluntaria (Reyes y Arrieta de Meza, 2011). .

- Recreo libre o supervisado: es un recreo en el que el alumnado tiene la libertad de elegir lo que quiere hacer y con quien quiere estar, mientras que el profesorado se muestra pasivo durante este periodo de tiempo, viéndolo más como un momento de descanso en el que deben vigilar que el alumnado no se haga daño y que no cumplan las normas. Los niños y las niñas por su parte organizan todos los juegos y crean grupos para llevarlos a término (García et al., 2008; Vila, 2010 y Roca, 2019).

El recreo debería de ser un tiempo para liberar energía, socializar y jugar, pero muchas veces, se convierten en un espacio en el que tienen lugar situaciones poco educativas como lo es la discriminación, la exclusión y el acoso escolar, entre otras cosas; para muchos alumnos y alumnas el recreo se convierte en un espacio lleno de tristeza y exclusión. Ante la necesidad de que todo el alumnado sea incluido durante el recreo, surge un programa inclusivo llamado “patios dinámicos, cooperativos o inclusivos” con el objetivo de mejorar el periodo escolar del alumnado y la calidad de su aprendizaje, formando a personas socialmente responsables; aunque las actividades lúdicas que se desarrollan durante el recreo no son contempladas en el currículo no debemos olvidar que es una parte muy importante durante el periodo de escolarización de los niños y niñas, contribuyendo de forma significativa a su desarrollo integral (Vázquez et al., 2015).

Múltiples estudios, entre ellos, el de Ortega en 1994 han demostrado que el recreo es el lugar en el que generan la mayoría de los conflictos, problemas de convivencia y situaciones de acoso o maltrato durante la jornada escolar, debido, fundamentalmente a la poca vigilancia por parte del profesorado o a una mala práctica a la hora de resolver conflictos, produciendo injusticias y hostilidad entre el alumnado. El patio del recreo es un espacio educativo dentro del periodo lectivo en el cual, el alumnado desarrolla su personalidad ya que se relaciona y convive con sus iguales, al mismo tiempo que evolucionan sus competencias y continúa formándose, por ello, no debe confundirse con un espacio dedicado a cuidar niños y niñas. Los problemas de convivencia y conflictos se podrían solventar mediante una programación del tiempo de recreo por medio de juegos planificados con anterioridad por los docentes del centro, de esta manera el alumnado podrá decidir libremente a qué jugar en función de sus preferencias y todos serán bienvenidos en cada actividad lúdica. Con todo ello, se podría decir

que la actividad lúdica contribuye de manera positiva y significativa al proceso evolutivo integral del periodo infantil (Gras y Paredes, 2015).

Según Vázquez et al. (2015) como docentes nuestro objetivo capital es optimizar la calidad del aprendizaje académico de nuestros estudiantes, al mismo tiempo que contribuimos a su formación integral como personas socialmente responsables, fin que en sí mismo se evidencia como uno de los primordiales de toda formación universitaria. Y para ello apostamos por procesos de enseñanza-aprendizaje en los que estén presentes experiencias que conlleven simultáneamente un aprendizaje y un servicio; un aprendizaje para el estudiante y un servicio a la comunidad. La experiencia nos dice que los proyectos de ApS resultan muy positivos, son una buena herramienta de enseñanza-aprendizaje. A través de ella se aglutina el aprendizaje de diferentes competencias, como son el trabajo en equipo interdisciplinar, las habilidades en las relaciones personales, el compromiso ético o el razonamiento crítico (ANECA, 2005).

1.1.4. Los patios de Educación Infantil desde una perspectiva inclusiva

El término inclusión es definido por la UNESCO (2017), como un proceso, que favorece la superación de las dificultades que restringen la presencia, la participación y los triunfos de todos los discentes. Afirman que el concepto de inclusión inevitablemente debe ir unido al de equidad definiéndola como un proceso que se basa en garantizar la existencia de una preocupación por el derecho a la igualdad, de tal forma que la educación de todo el estudiantado sea atendida con la misma relevancia.

La educación inclusiva como un proceso dirigido a atender la diversidad de todo el alumnado, asegurando su presencia, participación y progreso; asistiendo de manera especial a aquellos que, por diversos motivos, se encuentran en situación de exclusión o en riesgo de marginación, por ello, es imprescindible fijar políticas y programas de enseñanza, con el objetivo de que la enseñanza sea para todos. (UNESCO, 2005; citado por UNESCO, 2020).

La inclusión y la equidad, según la UNESCO (2017), Vitello y Mithaug en 1998 afirman que son dos principios imprescindibles que deben dirigir todas las políticas, planes y prácticas educativas ya que contemplan la educación como un derecho humano, siendo el apoyo central para que la sociedad sea más igualitaria, incluyente y unificadoras.

El planteamiento de políticas inclusivas y equitativas necesita que se contemple que las trabas a las que deben hacer frente los discentes brotan de elementos pertenecientes al sistema

educativo, incluyendo, la manera en la que se organizan hoy en día, los modos de enseñanza que se suministran, el contexto educativo y las maneras con las que se ayuda y se evalúa la evolución del alumnado (UNESCO, 2017).

1.1.4.1. La agenda 2030: Objetivos de Desarrollo Sostenible. Calidad Educativa.

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, admitida en septiembre de 2015 por la Asamblea General de las Naciones Unidas, que instaura un enfoque innovador dirigido al desarrollo sostenible económico, social y ambiental de los 193 Estados Miembros que la respaldaron y será el referente principal para la labor de la institución con miras de este enfoque durante los siguientes 15 años. Cuenta con la vinculación de 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), el conocimiento de estos facilita la valoración del punto de partida de los países de la región y la elaboración de estrategias para conseguir esta nueva visión del desarrollo sostenible, estos objetivos, funcionan también como un recurso para la planificación y el seguimiento de los países, tanto a escala nacional como a escala local. Debido a su enfoque a largo plazo, los ODS brindarán respaldo a cada país en su trayectoria hacia un desarrollo sostenible, equitativo y respetuoso con el medio ambiente. Esto se logrará mediante la implementación de políticas públicas y herramientas de presupuesto, seguimiento y evaluación (Naciones Unidas, 2018).

El centro de la Agenda 2030 es la integridad y la igualdad de las personas, necesitando para ello, la colaboración de todas las esferas de la sociedad y del estado para su puesta en marcha. Dentro de la misma, se incluyen 17 objetivos y 169 metas, ofreciendo un enfoque ambicioso del desarrollo sostenible e incorporando sus dimensiones económicas, sociales y ambientales. Esta nueva agenda refleja los anhelos, metas y preferencias de la comunidad internacional para los siguientes 15 años. Se trata de un compromiso universal obtenido tanto por naciones desarrolladas como en vías de desarrollo, dentro de una alianza mundial reforzada (Naciones Unidas, 2018).

El Objetivo de Desarrollo Sostenible que concierne a la educación más directamente y al cuál responde la propuesta educativa de este trabajo es el número 4: Educación de Calidad. Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos.

Tabla 1. Objetivo del Desarrollo Sostenible 4.

ODS 4. Educación de calidad:	
Metas	De aquí a 2030, asegurar que todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria
Indicadores	Proporción de niños menores de 5 años cuyo desarrollo es adecuado en cuanto a la salud, el aprendizaje y el bienestar psicosocial, desglosada por sexo
	Tasa de participación en el aprendizaje organizado (un año antes de la edad oficial de ingreso en la enseñanza primaria), desglosada por sexo

1.1.5. Patios Inclusivos

Los patios inclusivos han sido desarrollados con el propósito de brindar las herramientas y estrategias necesarias a los niños y niñas, con y sin discapacidad, para que puedan aprender a realizar actividades lúdicas juntos y a respetar la diversidad. Se podría decir que su principal objetivo es promover la participación del alumnado con NEAE en los juegos que se desarrollen en el patio del recreo para que disfruten del tiempo de ocio al igual que sus compañeros (D'Angelo, 2017).

El papel de los docentes en los patios inclusivos es el de dinamizar los juegos que se proponen, estimular la participación de todos los alumnos y las alumnas, ayudar en la resolución de conflictos, pensar y evaluar los resultados, todo ello, utilizando una serie de estrategias que fomentarán que el alumnado participe de forma más independiente y que puedan establecer relaciones de calidad (García et al., 2021):

- Observar las relaciones sociales que se producen entre el alumnado, prestando una atención especial al alumnado que presenta dificultades para interactuar con sus compañeros y compañeras y/o intervenir en las actividades.

- Estimular la participación de todo el alumnado y utilizar las afinidades entre compañeros para realizar juegos que estén dirigidos a fomentar un clima de confianza y respeto.
- Concienciar al alumnado sobre el respeto de las necesidades educativas especiales, enseñándoles a interactuar con ellos de manera que puedan favorecer su desarrollo social e integral.
- Crear un clima de confianza a partir de la animación de los rincones y las actividades lúdicas, así como, explicar los juegos y sus normas.
- Reconducir las actividades lúdicas cuando sea necesario atraer las ganas de jugar.
- Enseñarles a resolver los conflictos que puedan surgir por medio de técnicas aplicadas y realizar un registro de los sucesos.

1.1.5.1. Patios dinámicos en Asturias.

Gey Lagar, la creadora del programa "Parques y Patios Dinámicos" en el Principado de Asturias, en su página web "Patios y Parques dinámicos" argumenta que los patios dinámicos son un mecanismo de inclusión social que favorece la participación de todos los escolares durante el recreo, utilizando, fundamentalmente las premisas de juego libre, inclusión y equidad.

Los patios dinámicos se fundamentan en la organización del tiempo de juego durante el recreo en el periodo lectivo, dirigido a todos los niños y niñas que deseen participar en ellos, aunque, de manera especial, están orientados para el alumnado que presenta dificultades comunicativas, sensoriales y sociales como ocurre en aquellos que se encuentran dentro del espectro del autismo, aunque también se ha observado cómo esta herramienta de inclusión social es beneficiosa para niños y niñas con otras necesidades de apoyo educativo como por ejemplo, alumnado con hiperactividad, trastorno específico del lenguaje, dificultades auditivas y/o visuales, síndrome de Down, retraso madurativo, etc. ya que este programa utiliza unas estrategias clave para este tipo de alumnado con una metodología anticipatoria en la que se utilizan apoyos visuales como soporte comunicativo y explicativo de la actividad lúdica y de los roles establecidos en ese juego, de manera que los alumnos y las alumnas sepan en todo momento cual es el juego, donde se va a realizar, con quién se va a jugar y cuánto tiempo va a durar. En general, se podría decir que todos los y las discentes con o sin necesidades de apoyo educativo se benefician de este programa acercando a los niños y niñas a los juegos tradicionales o populares y estimulando su creatividad por medio del juego. El papel del

profesorado durante los patios dinámicos es el de acompañar al alumnado en el transcurso de los juegos (Fernández Lagar, 2017).

García Junco (2018), argumenta que Lagar en 2015 señala que en el programa “Patios Dinámicos” existen dos tipos de beneficiarios:

- Beneficiarios directos: alumnos y alumnas del segundo ciclo de Educación infantil y Educación Primaria con necesidades educativas especiales.
- Beneficiarios indirectos:
 - o Alumnado sin NEE: Al participar en las actividades lúdicas planificadas en el programa, el resto de los alumnos y alumnas podrán conocer diferentes tipos de juegos tradicionales y populares, al mismo tiempo que, participan en la inclusión educativa de sus compañeros y compañeras, favoreciendo el respeto hacia la diversidad.
 - o Comunidad educativa: La labor docente y el buen desarrollo general del centro educativo se ve favorecido por el ambiente inclusivo que se genera al aplicar el programa.

En definitiva, se trata de un recurso inclusivo y unificador que potencia el disfrute del tiempo de descanso en la rutina lectiva, en el que se crea un clima de respeto a la neurodiversidad facilitando la inclusión al mismo tiempo que sirve como una herramienta preventiva contra el acoso escolar ya que se ve a cada niño y niña como un ser único, respetándole y ofreciéndole los apoyos y estrategias necesarios. Un recreo sin el programa de Patios Dinámicos puede hacer que se forme un choque contra una realidad lúdica en la que los niños y niñas con dificultades sociales no son capaces de participar por sí solos (Fernández Lagar, 2017).

1.1.6. El DUA como facilitador de la participación del alumnado

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), desarrollado por el Centro de Tecnología Especial Aplicada, CAST, es una visión pedagógica que tiene el objetivo de incorporar los principios del Diseño Universal (DU) a la planificación del currículo de los distintos niveles educativos. El CAST surgió en el año 1984 con el objetivo de crear tecnologías que fomentaran el proceso de aprendizaje del alumnado con algún tipo de discapacidad, de manera que estos tuvieran la oportunidad de tener acceso al mismo currículo que el resto de discentes, cambiando los soportes tradicionales para obtener los contenidos por libros

electrónicos que hicieran más alcanzables los contenidos para dichos alumnos, por medio de unas funciones y características determinadas, así como, la posibilidad de transformar el texto en audio. A partir de las investigaciones realizadas en 1990, por el Centro de Tecnología Especial Aplicada, nace el DUA, fundado por David H. Rose y Anne Meyer junto con los demás integrantes del equipo de investigación, desarrollaron un enfoque de aplicación del DUA en el aula basado en un marco teórico que integra los avances más recientes en neurociencia aplicada al aprendizaje, tecnologías y medios digitales e investigación educativa. Por tanto, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un enfoque respaldado por una investigación sobre el diseño integral del currículo (objetivos educativos, métodos, materiales y evaluación) que brinda a todas las personas la oportunidad de adquirir y desarrollar conocimientos, habilidades y motivación y compromiso con el aprendizaje. Gracias a la multidisciplinariedad de los investigadores de CAST se ha podido argumentar esta perspectiva que tiene como objetivo transformar la naturaleza intrínseca del currículo desde distintos enfoques interrelacionados (Alba-Pastor et al., 2014).

En la misma línea, Restrepo (2018) argumenta que el enfoque del DUA en la educación ha sido el tema central de interés durante los últimos años en el ámbito educativo, siendo abordado en el contexto de la educación inclusiva como un recurso para superar obstáculos y promover la formación de estudiantes competentes en un entorno educativo. Por tanto, el DUA es un enfoque innovador para el diseño curricular que busca atender a la diversidad, expandiendo las posibilidades de aprendizaje y la participación de todos los individuos.

El DUA descansa sobre tres principios, en los cuales, se sientan las bases para la elaboración del contexto práctico dirigido a trasladarlo a las aulas. Dichos principios se han transformado en el punto de referencia indispensable que guardan relación con las tres redes cerebrales que intervienen en el proceso de aprendizaje (redes de reconocimiento, estratégicas y afectivas) (Alba-Pastor et al., 2014).

Los principios del DUA son los siguientes (CAST, 2011 citado por Alba-Pastor et al., 2014):

Principio I. Proporcionar múltiples formas de representación de la información y los contenidos.

Este principio se relaciona con “el qué del aprendizaje” debido a que el alumnado es diferente en la manera en que reciben y procesan la información.

Principio II. Proporcionar múltiples formas de expresión del aprendizaje.

El principio número 2 se asocia con “el cómo del aprendizaje” ya que cada individuo posee sus propias destrezas estratégicas y organizativas para comunicar sus conocimientos.

Principio III. Proporcionar múltiples formas de implicación.

El último principio sería “el porqué del aprendizaje”, de manera que todos los discentes tengan la posibilidad de percibir comprensión y estímulo en su propio proceso de aprendizaje.

1.1.6.1. El DUA en la etapa de Educación Infantil

El Diseño Universal para el Aprendizaje como enfoque que se basa en suprimir las barreras para el acceso al aprendizaje y la participación, constituye un elemento central de análisis para entender los vínculos que se forman entre docente, discente y aprendizaje en los ambientes educativos de la educación infantil. La puesta en práctica del DUA fomenta la participación activa y la obtención de aprendizajes de los infantes, además, se destacan las repercusiones que se deben considerar en relación a la comprensión de la diversidad, la praxis pedagógica-educativa, los procesos de aprendizaje y la participación de los niños y niñas en la educación infantil. El Ministerio de Educación con el objetivo de superar dichas barreras y ampliar las posibilidades de aprendizaje, instaura una serie de acciones y estrategias, entre éstas, podemos encontrar el uso de propuestas pedagógicas que se apoyan en los principios del DUA, con la cual se persigue la generación de propuestas educativas que promuevan los desarrollos del alumnado y aseguren las adaptaciones adecuadas que sean necesarias en su proceso educativo. Una vez que se han llevado a cabo las propuestas pedagógicas y la evaluación de los instrumentos sistematizados, se puede reconocer que el diseño universal del aprendizaje es un enfoque de investigación en la primera en el ámbito de la primera infancia, aportando numerosos beneficios en la etapa de educación infantil, como por ejemplo con el principio II del DUA: Proporcionar múltiples medios de representación, dónde en la realización de tareas el alumnado consigue un mejor entendimiento de los conceptos, gracias a las diferentes formas en las que los puede representar (vídeo, pictogramas, sonidos, cuentos, etc.). El uso de pictogramas puede facilitar la realización de las rutinas diarias del aula, propiciando un mejor comportamiento en el alumnado; el dibujo y la incorporación de símbolos estimulan la construcción de los conceptos que van adquiriendo, mejorando la memoria, la transferencia y el procesamiento de la información. Por otro lado, la estructuración del aula por medio del trabajo cooperativo y el uso de diferentes ambientes fomentan la

creación de un clima de trabajo más cómodo para los discentes, favoreciendo que estos sigan las normas y tomen decisiones por sí solos de manera progresiva (Restrepo, 2018).

El DUA está contemplado en la LOE y en la LOMLOE como un aspecto esencial en la educación infantil, que establece que deben proporcionar diferentes opciones de acceso al contenido por medio de la utilización de diversas metodologías activas y la motivación de los discentes para dar respuesta a las variadas motivaciones, estilos de aprendizaje o capacidades por medio del empleo de diferentes metodologías con el objetivo de prevenir las posibles restricciones que puedan surgir, reconociendo que la complejidad no radica en el alumnado, sino en la manera de enseñar y en el entorno. Por otro lado, también es fundamental reconocer que siempre será requerido realizar modificaciones y perfeccionamiento tanto durante como después del proceso (Martínez-Agut et al., 2021)

1.1.6.2. El enfoque metodológico del DUA en mi propuesta de intervención.

La propuesta de intervención realizada en este trabajo se relaciona con el Principio I del Diseño Universal del Aprendizaje: Proporcionar múltiples formas de representación y en concreto, responde a la pauta 2 de este principio: Proporcionar múltiples opciones para el aprendizaje y los símbolos.

Principio I. Proporcional múltiples formas de representación.

El primer principio del DUA se basa en la premisa de que los estudiantes y las estudiantes difieren en su manera de percibir y comprender la información que se les proporciona. Por ejemplo, el alumnado con discapacidad sensorial, dificultades de aprendizaje y diferencias lingüísticas o culturales podrían requerir diferentes formas para abordar la información y otros, simplemente comprenderán mejor los contenidos a través de medios visuales o auditivos en lugar del texto impreso. Por esta razón, no existe un modo de representación ideal para todos los estudiantes y las estudiantes, por lo que es de vital importancia ofrecer diversas alternativas al presentar la información (Alba-Pastor et al., 2014).

Pauta 2: Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos.

La relación con los distintos sistemas de representación, tanto verbales como no verbales, difiere de un estudiante a otro. Por ejemplo, una imagen puede tener un significado para unos alumnos o alumnas y otro completamente diferente para otros u otras con un entorno cultural y familiar distinto. Ocurre exactamente lo mismo al utilizar símbolos, un vocabulario concreto

o gráficos. Si solo se emplea un único modo de presentar la información, los individuos que no comprendan una palabra o una representación gráfica no podrán acceder a la información que se les proporciona. Por consiguiente, al emplear se forma conjunta sistemas de representación alternativos, como, por ejemplo, palabra e imagen, se incrementará la claridad y se mejorará la comprensión de todo el alumnado (Alba-Pastor et al., 2014).

1.2. Objetivos

- Diseñar y llevar a cabo una propuesta de intervención con el propósito de fomentar la inclusión de los niños y niñas de Educación Infantil durante el recreo escolar.
- Fomentar la participación activa del alumnado de 3 años en el momento del patio, así como, proporcionarles las bases para poder generar sus propios juegos de manera autónoma.
- Dinamizar los recreos del CP Buenavista II por medio de actividades lúdicas psicomotrices y cooperativas que favorezcan la inclusión educativa en espacios abiertos.
- Concienciar al profesorado sobre la importancia de realizar juegos con el alumnado durante el recreo.

2. Contextualización de la propuesta de intervención

2.1. Justificación de la propuesta

La propuesta diseñada, trata de dinamizar los recreos del alumnado de 3 años por medio de juegos psicomotrices que fomenten la inclusión y la cooperación, de manera que los discentes comprendan que las situaciones de juego deben ser divertidas para fomentar la inclusión. Por otro lado, también se pretende que los niños y las niñas adquieran las bases necesarias para que en un contexto de juego libre puedan recrear los juegos que han conocido o incluso crear juegos diferentes a partir de la influencia de estos.

Esta propuesta nace ante la necesidad de prevenir actitudes de rechazo y fomentar el desarrollo de las funciones ejecutivas. Por otra parte, también surge de la inactividad que mostraba el alumnado de 3 años en el patio del recreo, dónde se podían distinguir claramente dos subgrupos dentro del grupo-clase, un subgrupo solía pasarse el tiempo del recreo pasivo ya que no sabían que hacer y el otro repetía durante todos los recreos el mismo juego, que muchas veces, acababa perdiendo en sentido o la esencia ya que se solía

convertir en una simple acción repetitiva, en la que los discentes corrían sin sentido de un extremo del patio al otro.

El momento del recreo es crucial durante la jornada escolar para el alumnado que sufre acoso o exclusión ya que dentro del aula las tareas o actividades lúdicas que se desarrollan son dirigidas por un docente, en cambio, en el patio, los juegos son libres y organizados por los propios alumnos o alumnas, quienes deciden con quien jugar, lo que da lugar al rechazo de sus compañeros excluidos, quedando estos, aislados y sin saber que hacer durante ese periodo de tiempo al no haber un docente que intervenga o regule las actividades lúdicas que realizan, por ello, con esta propuesta de intervención, se pretende concienciar al alumnado que durante los juegos que se lleven a cabo en el recreo, todo el mundo debe ser bienvenido y todos tienen derecho a disfrutar de su periodo de descanso durante la jornada escolar, haciéndoles ver que en la diversidad esta la riqueza.

2.2. Contexto

La presente propuesta de intervención ha sido realizada en el Colegio Público Buenavista II, situado en la calle Ciriaco Miguel Vigil, en Oviedo, Asturias. Es un pequeño centro educativo de educación ordinaria y de jornada continua, ubicado en una zona próxima al Palacio de Congresos Calatrava, el antiguo Hospital Universitario de Oviedo y otros dos centros educativos públicos, el CP Buenavista I y el CP Baudilio Arce. Las familias que acuden a este centro suelen trabajar por la zona en colegios públicos, institutos, facultades, conserjerías y diversas entidades bancarias, por lo que la mayoría de los padres y madres cuyos hijos vienen a este centro son trabajadores en estos ámbitos con un nivel socioeconómico medio. El centro cuenta con 194 alumnos y alumnas, de los cuales 44 es alumnado de educación infantil. Se trata de un colegio de línea 1 en su mayoría, a excepción de los cursos 3º, 4º y 5º de primaria, con un total de 12 unidades funcionando, 3 en educación infantil y 9 en educación primaria.

Por otro lado, en el CP Buenavista II existe un elevado número de alumnado con Necesidades Educativas Especiales (NEE), solamente en el ciclo de educación infantil hay 5 niños y niñas con NEE, por ello, pese a ser un centro de línea uno en su mayoría, cuenta con un total de 25 docentes. Además, el centro cuenta con una orientadora del Equipo de Orientación, un PTSC, fisioterapeuta, un docente del programa de inmersión lingüística, dos especialistas en Audición y Lenguaje (AL), un especialista en Pedagogía Terapéutica (PT) y un auxiliar educativo.

En cuanto a las instalaciones, de uso disponible para el alumnado del centro, nos encontramos con un aula de TIC, un aula de música y otra aula de plástica, un rincón de juegos en el pasillo, un polideportivo, una sala de usos múltiples que cumple la función de comedor para educación infantil, salón de actos y sala de psicomotricidad. En el espacio exterior el colegio cuenta con una zona de huerto, una pequeña zona verde, un patio cubierto y otro exterior, con juegos pintados en el suelo para que el alumnado pueda jugar con su imaginación, aunque los y las discentes de 3 años únicamente pueden utilizar un extremo del patio que cuenta con una zona verde, una portería y varias líneas pintadas en el suelo. Todas las clases de educación infantil están ubicadas en la planta principal, con un baño adaptado a sus necesidades, incluso con una zona dónde la auxiliar puede cambiar al alumnado NEE que lo necesite. Las clases de educación primaria se encuentran en la planta superior, junto con las aulas de TIC, plástica y música. Por último, el polideportivo se encuentra en la planta inferior, con salida directa al patio.

2.3. Marco curricular

Tabla 2. Marco Curricular según el Decreto 56/2022 de 5 de agosto por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Infantil en el Principado de Asturias.

2ºTRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN “JUGAMOS CON PULPI”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Relación con competencias clave
Área I: Crecimiento en Armonía		
1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	1.1 Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento. 1.2 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de	Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA). Competencia Emprendedora (CE).

	<p>la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.</p> <p>1.3 Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p> <p>1.4 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales.</p>	
<p>2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.</p>	<p>2.1 Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.</p> <p>2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.</p> <p>2.3 Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.</p>	<p>Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA). Competencia en Comunicación Lingüística (CCL).</p>

<p>3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.</p>	<p>3.1 Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con una actitud respetuosa, mostrando autoconfianza e iniciativa. 3.2 Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.</p>	<p>Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA). Competencia Emprendedora (CE).</p>
<p>4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</p>	<p>4.1 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación. 4.2 Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos.</p>	<p>Competencia en Comunicación Lingüística (CCL). Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA). Competencia Ciudadana (CC). Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC).</p>

	<p>4.3 Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad, el trato no discriminatorio hacia las personas con discapacidad y la igualdad de género.</p> <p>4.4 Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.</p>	
<p>Área II: Descubrimiento y Exploración del Entorno</p>		
<p>3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.</p>	<p>3.1 Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.</p> <p>3.2 Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes.</p>	<p>Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA). Competencia Ciudadana (CC).</p>
<p>Área III: Comunicación y Representación de la Realidad.</p>		

<p>1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.</p>	<p>1.1 Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales y lingüísticas en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual. 1.2 Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.</p>	<p>Competencia en Comunicación Lingüística (CCL). Competencia Ciudadana (CC).</p>
<p>2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>	<p>2.1 Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de las demás personas.</p>	<p>Competencia en Comunicación Lingüística (CCL). Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA). Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC).</p>
<p>3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas,</p>	<p>3.1 Hacer un uso funcional del lenguaje oral, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.</p>	<p>Competencia en Comunicación Lingüística (CCL). Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA). Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC).</p>

<p>para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p>	<p>3.2 Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.</p> <p>3.3 Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.</p> <p>3.6 Ajustar armónicamente su movimiento al del resto y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa.</p>	
<p>Saberes básicos</p>		
<p>Área I: Crecimiento en Armonía.</p>		
<p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos. - Autoimagen positiva y ajustada ante los demás. - Identificación y respeto de las diferencias, evitando estereotipos sexistas. - Los sentidos y sus funciones. El cuerpo y el entorno. - El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. - Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones. - El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego. - Progresiva autonomía en la realización de tareas. <p>B. Desarrollo y equilibrio afectivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas y estrategias para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. - Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas. 		

- Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo o en sí misma, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia quienes nos rodean.
 - Aceptación constructiva de los errores y las correcciones: manifestaciones de superación y logro.
 - Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.
- C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.
- Necesidades básicas: manifestación, regulación y control en relación con el bienestar personal.
 - Hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionados con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.
 - Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad.
 - Rutinas: planificación secuenciada de las acciones para resolver una tarea; normas de comportamiento social en la comida, el descanso, la higiene y los desplazamientos, etc.
 - Identificación de situaciones peligrosas y prevención de accidentes.
- D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.
- Habilidades socioafectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género y el rechazo a cualquier tipo de discriminación y de estereotipo.
 - Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.
 - Resolución de conflictos surgidos en interacciones con otras personas.
 - La amistad como elemento protector, de prevención de la violencia y de desarrollo de la cultura de la paz.
 - Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y cooperación.
 - La respuesta empática a la diversidad debida a distintas formas de discapacidad y a sus implicaciones en la vida cotidiana.
 - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.

- Asentamientos y actividades de nuestro entorno.
- Celebraciones, costumbres y tradiciones libres de estereotipos y prejuicios, con atención especial a las del Principado de Asturias. Herramientas para el aprecio de las señas de identidad étnico-cultural presentes en su entorno.

Área II: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.

- Respeto y protección del medio natural.
- Empatía, cuidado y protección de los animales. Respeto de sus derechos.

Área III: Comunicación y Representación de la Realidad.

A. Intención e interacción comunicativas.

- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal.
- Comunicación interpersonal: empatía y asertividad.
- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.

B. Las lenguas y sus hablantes.

- Repertorio lingüístico individual.
- La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones que responden a sus necesidades o intereses.

C. Comunicación verbal: expresión, comprensión, diálogo

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.
- Intención comunicativa de los mensajes.
- Discriminación auditiva y conciencia fonológica.

F. El lenguaje y la expresión musicales.

- Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos.
- Propuestas musicales en distintos formatos, libres de estereotipos sexistas. Canciones y juegos propios del entorno próximo y del contexto asturiano.
- El sonido, el silencio y sus cualidades. El código musical.
- La escucha musical como disfrute.

H. El lenguaje y la expresión corporales.

- Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas.
- Juegos de expresión corporal y dramática, libres de estereotipos sexistas.

2.4. Contribución en los planes, programas y proyectos del centro

El programa del centro con el que contribuye la propuesta de intervención desarrollada es el Programa de Salud, en el cual se central en el cuidado bucodental, consumo, alimentación saludable, apicultura, deporte, primeros auxilios, higiene postural, huerto escolar, etc. y todas las sesiones desarrolladas en la presente propuesta, contribuyen enormemente al fomento de la actividad física en el momento de ocio, entre otras cosas, favoreciendo, de esta manera, que el alumnado lleve una vida lo más saludable posible, practicando deporte por medio de actividades lúdicas dinámicas.

3. Diseño de la propuesta de intervención

3.1. Objetivos de la propuesta de intervención educativa

- Fomentar la actividad física en el momento de ocio.
- Favorecer las relaciones sociales entre iguales por medio de juegos cooperativos.
- Crear un clima de inclusión y equidad en el que todo el alumnado se sienta cómodo y bienvenido.
- Proporcionar una amplia variedad de juegos diseñados para el recreo con la finalidad de que cada docente pueda llevarlos a cabo con el alumnado.

3.2. Metodología utilizada

La metodología empleada en la propuesta ha sido el principio I. Proporcionar múltiples formas de representación del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), en concreto, la pauta 2 de dicho principio que establece la proporción de múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos debido a que se han utilizado apoyos visuales durante toda la propuesta con la finalidad de que la información le llegue al alumnado de diversas maneras, asegurando, un entendimiento claro por parte del alumnado de las explicaciones y una anticipación de los juegos a realizar, facilitando de esta manera, la creación de una rutina fija en cada sesión.

3.3. Temporalización

La propuesta de intervención ha sido llevada a cabo durante el periodo de prácticas, desde el 30 de enero hasta el 8 de marzo de 2023, dividiéndose en las siguientes fases:

Fase I. Observación (30 de enero - 3 de febrero).

Durante la primera semana, se llevó a cabo la fase I, dedicada a observar los comportamientos del alumnado de Educación Infantil en el momento del recreo. A partir, de dicha observación se detectaron las necesidades en el grupo-clase de 3 años.

Fase II. Registro y análisis de las actuaciones. (6 – 10 de febrero).

La segunda semana se procedió a analizar y registrar las conductas del alumnado de 3 años durante el recreo, con la finalidad de realizar una evaluación inicial de dichos alumnos y alumnas y deducir patrones en sus conductas para saber en que se ha de incidir en la propuesta.

Fase III. Implementación de la propuesta (13 de febrero - 8 de marzo).

Durante las siguientes cuatro semanas se llevó a cabo la propuesta de intervención “Jugamos con Pulpi”, distribuyendo las sesiones en función de la disponibilidad de los horarios de prácticas y del calendario escolar, realizando un total de 12 sesiones.

Tabla 3. Calendario de la implantación de la propuesta en el centro educativo.

FEBRERO				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
13 Sesión nº1: Conocemos a Pulpi.	14	15 Sesión nº2: Pulpi nos presenta a sus amigos del mar.	16 Sesión nº3: Un día jugando bajo el mar.	17
20	21	22 Sesión nº4: Pulpi ha ido a la granja.	23 Sesión nº5: Un día con Pulpi en la granja.	24 Sesión nº6: Jugamos con los animales de la granja.
27 Sesión nº7: Pulpi viaja a la selva.	28			

MARZO				
		1 Sesión nº8: Los animales de la selva nos visitan.	2 Sesión nº9: Pulpi y sus amigos salvajes.	3 Sesión nº10: Todos los animales se hacen amigos.
6 Sesión nº11: La fiesta de los animales con Pulpi.	7	8 Sesión nº12: La despedida más alegre del reino animal.		

Fase IV. Análisis de los resultados y realización del fichero final.

Una vez finalizada la realización de la propuesta en el centro educativo, se comenzó a redactar las observaciones anotadas en el diario de la propuesta, así como, a analizarlas para poder realizar un fichero en el que se recojan todos los juegos realizados en las sesiones.

3.4. Actividades

Se han llevado a cabo un total de 12 sesiones ([Anexos 7.1.](#)), todas, guardan relación con la temática del reino animal, dedicando tres sesiones para los animales del mar, tres sesiones para los animales de la granja, otras tres para los animales de la selva y las últimas tres sesiones se realizan con la mezcla de todos los animales vistos.

Cada sesión es estructurada con una parte inicial, una parte principal y, por último, una parte dedicada a la vuelta a la calma.

- Parte inicial: siempre se realizará un baile que tenga relación con la temática de la sesión, con la intención de
- Parte principal: se llevan a cabo tres juegos, con una variante en cada uno, con la finalidad de prevenir posibles incidencias, como que, por ejemplo, el transcurso de la actividad lúdica dure menos de lo previsto o que simplemente el juego planificado no funcione.
- Vuelta a la calma: se realiza un juego relajante que sirva para que el alumnado se recupere de la intensidad, física o emocional, de las actividades lúdicas ejecutadas en la parte principal. También se lleva a cabo con el objetivo de que el alumnado entre a clase tranquilo y con ganas de seguir aprendiendo.

3.5. Medidas de atención a las diferencias individuales

Las medidas empleadas para la atención a las diferencias individuales se corresponden con el enfoque metodológico utilizado durante toda la propuesta, es decir, con el principio I del DUA, por el cual, se utilizan claves visuales para asegurarse de que el alumnado reciba la información por más de un medio, lo que no solo será beneficioso para el alumnado con Condición del Espectro Autista (CEA), sino también para el resto de alumnos y alumnas que podrán comprender mejor las explicaciones con esta ayuda.

Por otro lado, otra medida empleada ha sido la de establecer una rutina fija durante el recreo, lo cual, facilitó que todo el grupo-clase aceptará el cambio establecido durante el recreo e interiorizará la dinámica utilizada, sabiendo en cada momento lo que se iba a hacer y dónde se iba a hacer, fomentando de esta manera, el interés del alumnado por la sesión.

Durante el desarrollo de los juegos se activaron los conocimientos previos del alumnado en cuanto a los animales que se trabajaban y a diversos juegos que podían ser más conocidos para ellos, haciéndoles al principio de cada actividad lúdica una demostración de lo que debían hacer e interviniendo siempre que fuera necesario en las mismas.

Por último, para uno de los alumnos con CEA que presentaba dificultades de movilidad (piernas y pies arqueados), se le realizó una atención personalizada, dándole la mano en los juegos de tipo pilla o de equilibrio, en los cuales, solía tener dificultades debido a su poca estabilidad y equilibrio.

3.6. Evaluación

Se realizó una evaluación inicial del alumnado de 3 años, anotando durante una semana observaciones de todo el grupo-clase en general ([Anexo 7.2.1.](#)) y de cada alumno o alumna en particular ([Anexo 7.2.2.](#)) que finalmente fueron utilizadas para cubrir una hoja de observación realizada con la influencia de una guía de observación en el recreo llevada a cabo por la Coordinación Regional de Evaluación Especial del Sistema Educativo Estatal.

En cuanto a la evaluación del alumnado durante el desarrollo de la propuesta, se realizó un registro de los comportamientos observados durante las sesiones utilizando el diario de la maestra para tal fin. En dicha evaluación, se pudo observar como el alumnado cada vez se mostraba más activo y cooperativo durante las sesiones.

3.7. Evaluación del propio proyecto

El proyecto ha sido evaluado por medio de las observaciones recogidas en el diario de la maestra en cada sesión ([Anexo 7.1.](#)) y las propuestas de mejora planteadas para dichas sesiones con el objetivo de comprobar que las actividades lúdicas realizadas funcionarán y modificar todo aquello que no funcionó para finalmente, realizar un fichero útil con todas las sesiones recogidas para poder entregárselo al profesorado de cada centro. Dichas observaciones y propuestas de mejora están recogidas al final de cada sesión.

3.8. Recursos

Para llevar a cabo la propuesta son necesarios una serie de recursos:

- Recursos humanos: maestro o maestra a la que le toque patio.
- Recursos materiales:

Tabla 4. Recursos materiales.

MATERIAL DE USO		
Materiales didácticos	Referencia	Recursos de creación propia
	Forma de acceso	Son entregados al alumnado.
Materiales digitales	Referencia	Canciones de YouTube
	Forma de acceso	Se utilizan durante las sesiones.
Otros	Referencia	Altavoz portátil, teléfono móvil, fotocopias de pictogramas y apoyos visuales, portafolios transparentes, peluche de pulpo.
	Forma de acceso	Se utilizan durante las sesiones.

Tabla 5. Materiales necesarios para implementar la propuesta y presupuesto.

MATERIALES NECESARIOS PARA IMPLEMENTAR LA PROPUESTA		
NO PROPORCIONADO POR EL CENTRO		
TIPO DE MATERIAL	UNIDADES	PRECIO
Peluche "Pulpi"	1	6€

Fotocopias con apoyos visuales, imágenes variadas de animales, huellas, etc.	50	5€ aprox.
Portafolios transparentes	10	1€
Pompero	1	1€
Vasos de plástico	15	1,5€
Velcro	1	1€
Palos de madera	13	0,95€
Huevos de Poliespán	8	2€
Cubos pequeños de metal	2	1,75€
Cesta pequeña de mimbre	1	1,5€
Cuencos de plástico duro	2	1,75€
Témperas de colores	6	6€
Pinceles	3	2€
Plumas artificiales	13	2€
Botellas de agua	10	Recicladas
Blu-tack	1	2,5€
Latas	10	Recicladas
Presupuesto total de los materiales comprados.		34,94€
PROPORCIONADOS POR EL CENTRO		
TIPO DE MATERIAL	UNIDADES	PRECIO (en caso de que el centro no disponga de dicho material)
Altavoz portátil	1	10€
Plastificadora	1	30€
Plásticos para plastificar	Pack de 100	6€
Aros	Pack de 24	16€
Pelotas	6	10€ aprox.
Pañuelos de tela	10	6€ aprox.
Globos	2	0,20€
Rotulador de pizarra	1	1,40€
Pelotas de tenis	3	7€ aprox.
Picas	3	4,85€

Conos para picas	3	9€
Cuerdas	4	8€ aprox.
Presupuesto total de todos los materiales utilizados, comprados y no comprados.		143,4€

4. Implantación de la propuesta

La propuesta de intervención “Jugamos con Pulpi” ha sido llevada a cabo durante seis semanas, dividiéndose en las siguientes fases:

Fase I. Observación.

La primera semana se ha destinado a observar los comportamientos de todo el alumnado en el momento del recreo, donde se observó claramente que los alumnos y las alumnas de 4 y 5 años no tenían problemas durante el recreo, todos tenían un grupo definido y un repertorio de juegos al que acudir, mientras que la mayor parte del alumnado de 3 años se dividía en dos grupos, quedando excluidos de ellos, dos alumnos con Condición del Espectro Autista (CEA), que durante el recreo no interactuaban con ningún compañero o compañera.

Fase II. Registro y análisis de las actuaciones.

La segunda semana estuvo dedicada a la observación concreta del grupo-clase de 3 años en general y los comportamientos de cada alumnado en particular, tomando notas en el diario de la maestra para posteriormente cumplimentar una hoja de observación que ha sido diseñada específicamente para esta propuesta con el objetivo de poder detectar un patrón en sus conductas y las necesidades específicas de los y las discentes de la clase de 3 años. Una vez cubierta la hoja se descubrió que era necesario implementar esta propuesta estableciendo una estructura fija para cada sesión (parte inicial, parte principal y vuelta a la calma) de manera que se vuelva algo rutinario de cara a que el alumnado con CEA se sintiera más cómodo en los recreos, también se detectó que se deben realizar actividades lúdicas que fomenten la cooperación para poder afianzar más el grupo-clase y que todos los alumnos y las alumnas tengan un sentimiento de pertenencia al grupo, donde todos y todas son bienvenidas a participar en los juegos. En general, el alumnado de 3 años se mostraba bastante pasivo durante el recreo o realizaban acciones repetitivas como correr de un lado al otro del patio, que empezaba como un juego, pero terminaba siendo un simple movimiento reiterativo sin ninguna finalidad. Por último, durante esta semana, la propuesta comenzó a tener forma,

todas las necesidades observadas fueron analizadas para poder responder de la mejor forma posible a los problemas que presentaba el grupo-clase y se empezaron a diseñar las sesiones de la primera semana, decidiendo orientarla en torno a un peluche de pulpo al que se le otorgó el nombre de “Pulpi”, con la intención de atraer más la atención del alumnado y crear un vínculo por medio del peluche, de esta manera, “Pulpi” fue el centro de toda la propuesta ya que sirvió de inspiración para crear todas las sesiones con la temática de los animales, realizándose tres sesiones de cada grupo de animales.

Fase III. Implementación de la propuesta.

En la tercera semana, se comenzó a poner en marcha la propuesta, realizando una primera sesión orientada a conocer a “Pulpi” de cara a crear un vínculo entre el peluche y el alumnado. Las siguientes sesiones de esta semana estuvieron relacionadas con la temática de los animales del mar, de cara a que el alumnado conociera a los amigos de “Pulpi”. El alumnado se mostró muy participativo desde el primer momento y acogieron la propuesta con los brazos abiertos aunque, se tuvo que diseñar un plan para poder regular los comportamientos del alumnado en ciertos momentos, debido a que no siempre controlaban sus emociones y en los momentos de juego como el pillapilla surgía algún conflicto, por ello, cada día, los dos alumnos y alumnas que mejor se portarán durante la sesión anterior serían los encargados de “Pulpi”, esto hizo que se implicarán más en cada actividad lúdica.

Durante la cuarta semana, las sesiones estaban orientadas en torno a la temática de los animales de la granja, aprovechando el puente, se le comentó al alumnado que “Pulpi” había estado durante todo el puente en una granja y que había hecho muchos amigos. Se dedicaron unos minutos al principio del recreo para activar los conocimientos previos de los alumnos y las alumnas a cerca de los animales de la granja. La estructura de las sesiones en esta semana fue asimilada completamente por todo el grupo-clase, estableciendo así, una rutina de recreo, en la que se fueron estableciendo a lo largo de la semana las zonas clave para realizar los juego, siendo el rincón central, una línea verde situada en un extremo del patio, en ella se empezaban la mayoría de las actividades lúdicas. Los juegos cada vez iban siendo más cooperativos y cada vez surgían menos conflictos entre los y las discentes.

La quinta semana se orientó hacia los animales de la selva, dónde el alumnado descubrió su baile favorito “El cocodrilo Dante”, a lo largo de la semana, solicitaban realizar el baile, por lo que se intentó hacer un hueco en cada sesión para poder responder a las demandas de los alumnos y las alumnas. A lo largo de esta semana, los tipos de juego en los que se generaban

más conflictos como por ejemplo el pillapilla fueron siendo cada vez más asimilados por el alumnado, orientando el pillapilla hacía el trabajo cooperativo, lo que hacía que disfrutarán mucho más de la actividad y no se centrarán en la competitividad del juego.

Durante la última semana, se realizaron todo tipo de juegos con la temática de todos los animales vistos, intentando hacer que todas las actividades lúdicas exigieran un trabajo en equipo por parte de todo el grupo-clase. En la última sesión realizada el alumnado se despidió de "Pulpi" con tristeza y pidieron realizar una última vez el juego que más les había gustado, el de jugar al escondite con los animales, esta vez, para hacerlo más cooperativo, se decidió que fueran ellos mismos los que escondieran ellos mismos la tarjeta del animal que les tocara en parejas.

Al finalizar cada sesión, se apuntaba en el diario de la maestra las observaciones de cada sesión de manera esquemática, así como, las propuestas de mejora.

Fase IV. Análisis de los resultados y realización del fichero final.

Una vez acabada la aplicación de la propuesta, se procedió a redactar las observaciones y las propuestas de mejora, que posteriormente sirvieron para poder llevar a cabo un fichero final, dónde se modificó lo que se vio necesario en cada sesión en función de las propuestas de mejora formuladas y se distribuyó el fichero en sesiones de cada temática diferenciadas por colores, otorgándole el color azul a la temática de animales marinos, el color rojo a los animales de la granja y el color verde a los de la selva.

Por último, se encuadernó el fichero y fue entregado en el centro dónde se puso en práctica la propuesta con el objetivo de que pudieran seguir continuando con esta dinámica en el centro, de manera que el maestro al que le toque patio pueda acudir al fichero 5 minutos antes de empezar el recreo y realizar con el alumnado los juegos que deseen.

5. Conclusiones

En el presente trabajo se ha diseñado y llevado a cabo una propuesta de intervención llamada "Jugamos con Pulpi" que trata sobre la dinamización del recreo mediante juegos en los que todo el mundo es bienvenido, lo que ha llevado al alumnado a tener conductas inclusivas con el resto de los compañeros y compañeras. Durante las sesiones se ha podido observar como el alumnado disfrutaba de las mismas y cada vez que llegaba un alumno o alumna nuevo,

fuera del curso que fuera, era una alegría para ellos, ya que se dieron cuenta de que cuanta más gente haya, mejor se lo van a pasar.

Durante el desarrollo de las sesiones, se ha podido comprobar como el alumnado se mostraba más participativo y se mantenía activo durante todos los recreos, fomentando de esta manera su salud tanto física como mental, ya que no solo mejoro su condición física, sino que también la mental, consiguiendo que estuvieran más atentos y predispuestos durante las clases después del recreo, lo que hizo que el profesorado viera los beneficios directos de esta propuesta y se planteara seguir con ella en el futuro.

Por otro lado, se consiguió que las actividades lúdicas fueran progresivamente más cooperativas, logrando que el grupo-clase se uniera y convirtieran los logros individuales en grupales ya que lo que conseguía uno, lo conseguían todos.

En cuanto a las fortalezas y las debilidades que presenta la propuesta son:

Las fortalezas de “Jugamos con Pulpi” son que parte del alumnado de 3 años, empezando desde el principio de su escolarización con esta dinámica, lo que hará que tengan adquiridas desde el principio conductas inclusivas y no rechacen a nadie durante el momento del juego, aprendiendo de igual manera a compartir tanto juguetes como juegos con todo el que les rodea. Esta dinámica también favorecerá que el alumnado de otros cursos que decida participar en ella adquiera la capacidad de regular su conducta y actuaciones con los alumnos y alumnas de 3 años, valorando sus posibilidades y siendo menos bruscos con ellos en el momento de juego para no hacerles daño, es decir, aprendiendo a compartir el juego con los más pequeños.

Las debilidades de esta propuesta han sido el tiempo, ya que con más tiempo se habría podido implementar a todo el alumnado de la etapa de educación infantil y no solo al alumnado de 3 años, aunque si es cierto, que siempre que veían un juego interesante solían acercarse a jugar e incluso, algunos alumnos y alumnas de 4 años participaban en la propuesta desde el principio, ya que, aunque los juegos estaban dirigidos para niños y niñas de 3 años, estaba abierto al resto del alumnado del centro, respondiendo así, a la inclusión de la que parte dicho trabajo.

Para concluir, he de mencionar que el alumnado ha acogido muy bien la propuesta desde el principio, pasando de la inactividad o el juego repetitivo del principio, a una infinidad de juegos

y bailes que en el futuro podrán utilizar en su momento de ocio y tiempo libre, siendo individuos activos e inclusivos.

6. Bibliografía

Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (2005). Libro blanco para el título de grado en magisterio. Madrid: ANECA.

Alanys Villalobos. (8 de junio de 2021). *El baile del pulpo*. YouTube.

<https://youtu.be/4Lh7xLLyoGY>

Alba-Pastor, C., Sánchez, J.M. y Zubillaga del Río, A. *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): Pautas para su introducción en el currículo*.

https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf

Arufe, V. (2020). ¿Cómo debe ser el trabajo de Educación Física en Educación Infantil? *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (37), 588-596.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7243324>

Baena, A. y Ruiz, P.J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: revista digital de educación física*, 7(38), 73-

86. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351993>

Caja Musical. (11 de septiembre de 2015). Adivina los Sonidos de Animales 2-Juego para niños. YouTube. <https://youtu.be/p6uzxgPmKy4>

CajaMusical. (11 de septiembre de 2015). Adivina los Sonidos de Animales 1-Juego para niños. YouTube. <https://youtu.be/8sb2QTew-bA>

CantaJuego. (20 de noviembre de 2010). *Ahí Viene Mama Pato*. YouTube.

<https://youtu.be/90ivDTofVBI>

Carla Efis. (24 de mayo de 2021). *Suben y bajan las olas, preescolar, psicomotricidad*.

YouTube. <https://youtu.be/6Lklh8TMu0A>

Cartoon Studio. (11 de mayo 2017). *El Baile del Sapito-Las Canciones Dela Granja-Canciones infantiles dela granja*. YouTube. <https://youtu.be/mrxTQZW9b08>

Cassio Toledo Español. (14 de noviembre de 2017). Música para Dormir Bebés y Animación Para Calmar. YouTube. <https://youtu.be/ZzEXobyuyOQ>

- Castillo-Rodríguez, G., Picazo, C. y Gil-Madrona, P. (2018). Dinamización del recreo como resolución de conflictos y participación en actividades físico-deportivas. *Revista Electrónica Educare*, 22(2), 1-22.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582018000200237
- Centro Aragonés para la Comunicación Aumentativa y Alternativa. (S.f.). *Pictogramas*. ARASAAC. Recuperado el 10 de febrero de 2023 de
<https://arasaac.org/pictograms/search>
- Chaves, A.L. (2013). Una mirada a los recreos escolares: El sentir y pensar de los niños y niñas. *Revista electrónica EDUCARE*, 17(1), 67-87.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4315628>
- Cobos, J. A. (2011). El juego motor en la escuela. *Revista digital: Innovación y Experiencias educativas*, (40), 1-8.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/JOSE_ANTONIO_COBOS_PINO_01.pdf
- Cristina, M. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogía Magna*, (11), 347-353.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629245>
- D'Angelo, L. (2017). Proyectos Patios Divertidos: programa de inclusión escolar para el alumnado con dificultades de interacción social en los recreos. *Educación en Contexto*, 3(0), 181-210. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6296623>
- Da Fonseca, V., Garrote, N., Todoli, D. y Zenarruzabeitia, A. (2014). *Los maestros analizan la importancia de la psicomotricidad en educación infantil*. Madrid: Siena. <http://goo.gl/9mIWxK>.
- Decreto 56/2022 de 5 de agosto [con fuerza de ley]. Por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Infantil en el Principado de Asturias. 12 de agosto de 2022. D. O. No.156. <https://sede.asturias.es/bopa/2022/08/12/2022-06339.pdf>
- Díaz, R. y Quintana, A. (2016). Percepción de los profesores sobre la importancia de la psicomotricidad en educación infantil. *Acciónmotriz*,(17), 7-20.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6324706>

- Dúo Tiempo De Sol. (28 de noviembre de 2015). *En la selva me encontré*. YouTube.
<https://youtu.be/IR33A7w1Us0>
- El Payaso Plim Plim. (28 de octubre de 2017). *La lechuza: Canciones Infantiles Para Dormir, Plim Plim*. YouTube. <https://youtu.be/CoqTMFENkbo>
- El Reino Infantil. (10 de diciembre de 2016). *El baile de los Animales-Las Canciones del Zoo 3*. YouTube. <https://youtu.be/HRs7Dfxl2-c>
- El Reino Infantil. (11 de julio de 2015). *Roco el Hurón-Las Canciones del Zoo 2*. YouTube.
<https://youtu.be/jkIY7GVldpU>
- El Reino Infantil. (29 de octubre de 2016). *Cha cha cha del Cocodrilo-Las Canciones del Zoo 3*. YouTube. <https://youtu.be/GIYjnJXd15g>
- El Reino Infantil. (3 de marzo de 2018). *Soy una serpiente-Las Canciones del Zoo 4*. YouTube. <https://youtu.be/q8dilxHvbiM>
- El Reino Infantil. (4 de octubre de 2014). *Bailando el Bugui Bugui-Las Canciones del Zoo 2*. YouTube. <https://youtu.be/BqOMVDZHYQw>
- Fernández Lagar, G. (2017). Patios dinámicos: inclusión social en el contexto educativo para niños y niñas con Trastorno del Espectro del Autismo. En Rodríguez-Martín, A. (Comp.), *Prácticas innovadoras inclusivas: retos y oportunidades* (pp. 1-2681).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=713283>
- Gallardo, J. A. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51.
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García Junco, C. (2018). *¿A qué jugamos? Inclusión del alumnado con TEA en el tiempo de recreo*. PSYLICOM.
- García, C. T., Ayaso, M. y Ramírez, M. G. (2008). El patio de recreo en el preescolar; Un espacio de socialización diferencial de niñas y niños. *Revista Venezolana de Estudios de La Mujer*, 13(31), 169-192.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4136652>

- García, M., Ortega, M. C. y Cervera, B. (2021). Bienestar en el contexto escolar: ocio a través de los patios inclusivo. En M. Sáenz de Jubera y R. A. Alonso, *Ocio y educación: experiencias, innovación y transferencia* (pp. 297-310).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7976528>
- Gey Lagar. (S.f.). *Patios y Parques Dinámicos: Qué es...* Patios y Parques Dinámicos. Recuperado el 20 de abril de 2023 de <https://patiosyparquesdinamicos.com/patios-dinamicos/que-es>
- Gras, P. y Paredes, J. (2015). El recreo ¿sólo para jugar? *EmásF: revista digital de educación física*, 6(36), 18-27.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5391808>
- Herranz, P. (2002). Teorías y desarrollo del juego en P. Herranz y P. Sierra (Directoras). *Psicología Evolutiva I. Volumen II. Desarrollo social*, (pp. 225 - 247). Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Jara-Fuentes, N. y Lepe-Martínez, N. (2022). Relación entre el desarrollo psicomotor y funciones ejecutivas en la primera infancia de niños/as de 3 a 5 años. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 31(3), 55-61.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-25812022000300055
- Llorent, V. J. y Torres-Porras, J. (2018). *Innovación docente en el Grado de Educación Primaria: Acercando la realidad escolar a las aulas universitarias*. Octaedro.
- Luli Pampín. (21 de junio de 2019). *Camino por la selva*. YouTube.
https://youtu.be/Y_Qr50S0-B8
- Martínez-Agut, M. P., Gallardo, I. M. y Albert, E. M. (2021). Formación de formadores de los técnicos superiores en educación infantil para el desarrollo de los derechos, cultura y bienestar de la infancia mediante los ODS, el DUA y el APS, para el logro de equidad e inclusión. En O. Buzón-García, M.C. Romero y A. Verdú (Eds.), *Innovaciones metodológicas con TIC en educación* en *Innovaciones metodológicas con TIC en educación*. (pp.4032-4056). Dykinson.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8048851>

- Mendiara, J. (2008). La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2), 199-220.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/36678/01420093004820.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morente, A. y Jaqueti, E. (2018). Intervención didáctica en educación física a través del juego motor. En V. J. Llorent y J. Torres-Porras (eds.) *Innovación docente en el Grado de Educación Primaria: Acercando la realidad escolar a las aulas universitarias*. (pp. 63-77). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6973136>
- Naciones Unidas. (2018). La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe.
https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf
- Navarro, V. (1995). *Estudio de conductas infantiles en un juego motor de reglas: análisis de la estructura de juego, edad y género*. [Tesis doctoral, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=444>
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial*. Formación Académica.
- Penón, S. (2006). El juego y el juguete y el niño hospitalizado. *Educación social: Revista de intervención socioeducativa*, 33, 122-131.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2039582>
- Pica-Pica Oficial. (10 de diciembre de 2019). *Cuando la Iguana Baila*. YouTube.
<https://youtu.be/4ZD1TnyIL64>
- Pinkfong en español-Canciones infantiles. (17 de mayo de 2022). *Baby Shark Dance*. YouTube. <https://youtu.be/1m8lyfG925Q>
- Pons, R. y Arufe, V. (2016). Análisis descriptivo de las sesiones e instalaciones de psicomotricidad en el aula de Educación Infantil. *Sportis: Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 2(1), 125-146.
https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/17711/SPORTIS_2_1_2016_8.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Programación General Anual (PGA). C.P. Buenavista II. (2022-2023).
- PULCINO PIO. (22 de febrero de 2013). *El Pollito Pio*. YouTube.
<https://youtu.be/RgQpl5iaxzs>

- Restrepo, N. (2018). Diseño universal en la educación infantil. Reflexiones frente a su implementación para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Senderos Pedagógicos*, (9), 39-56.
<https://ojs.tdea.edu.co/index.php/senderos/article/view/956/1022>
- Reyes, T. y Arrieta de Meza, B. (2011). Estrategias para la implementación del recreo dirigido en la primera etapa de educación básica. *LAURUS*, (34), 13-39.
<https://www.revistas-historico.upel.edu.ve/index.php/laurus/article/view/6356/3924>
- Roca, M. A. (2019). Proyecto de patios activos inclusivos. *DYLE: Dirección y liderazgo educativo*, (4), 45-49. <https://www.dyle.es/wp-content/uploads/2020/01/Proyecto-de-patios-activos-inclusivos-DYLE.pdf>
- Saravia, L., Pontes, S., Santos, F. y Sá, C. (2021). El recreo escolar en la Educación Infantil: desafíos y oportunidades de múltiples aprendizajes. *Sportis: Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 7(1), 91-110.
https://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/sportis.2021.7.1.5971/g5971_pdf
- Toycantando. (18 de agosto de 2021). *La Vaca lola, Canciones infantiles*. YouTube.
<https://youtu.be/yLMBL9hW1eo>
- UNESCO. (2017). *Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000259592&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_4a9a67ea-c91b-4f1f-b37c-e9ef7360510b%3F_%3D259592spa.pdf&updateUrl=updateUrl3108&ark=/ark:/48223/pf0000259592/PDF/259592spa.pdf.multi&fullScreen=true&locale=es#%5B%7B%22num%22%3A60%2C%22gen%22%3A0%7D%2C%7B%22name%22%3A%22XYZ%22%7D%2C0%2C775%2C0%5D
- UNESCO. (2020). *Resumen del informe de seguimiento de la educación en el mundo; Inclusión y educación: Todos sin excepción*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. https://gem-report-2020.unesco.org/wp-content/uploads/2020/06/GEMR_2020-Summary-ES-v8.pdf

Vázquez, S., Liesa, M. y Lozano, A. (2015). El recreo: un espacio para la inclusión y convivencia. En S. Vázquez, M. Liesa, A. Revilla et al. *El Aprendizaje-Servicio: diálogo Universidad y Sociedad*. (pp. 1-135). Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación: Universidad de Zaragoza.

<https://zagan.unizar.es/record/31885/files/El%20Aprendizaje-Servicio%20:%20di%C3%A1logo%20Universidad%20y%20Sociedad.pdf#page=96>

Vila, J. (2010). El recreo ¿Sólo un descanso? *Pedagogía Magna*, (5), 113-118.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3391402>

Castro, K. (S.f.). Sistema Educativo Estatal, coordinación Regional de Evaluación Especial: Zona Escolar IX, Observación en el Recreo. SCRIBD. Recuperado el 4 de febrero de 2023 de <https://es.scribd.com/document/401712871/Guia-de-Observacion-en-El-Recreo>

7. Anexos

7.1. Sesiones “Jugamos con Pulpi”

Conocemos a Pulpi			
N.º Sesión: 1	Edad: 3 años	N.º Alumnos: 11	Fecha: 13/02/2023
Objetivos específicos:			
<ul style="list-style-type: none"> ○ Reproducir el baile del pulpo con entusiasmo. ○ Manipular los diferentes materiales utilizados durante la sesión de manera correcta. ○ Participar de manera activa durante toda la sesión ○ Respetar las normas y el turno de los compañeros y compañeras. 			
Material: Peluche “Pulpi”, altavoz, pompero y apoyos visuales.			
ACTIVIDADES			
PARTE INICIAL			
El baile del pulpo: La maestra enseña al alumnado el mismo baile del video, adaptando algunos pasos a la edad y necesidades de estos. Variante: - Cambiar el baile dirigido por baile libre y que el alumnado baile como quiera.			
PARTE PRINCIPAL			
Pillapilla con los tentáculos del pulpo: En este juego empezará pillando la maestra que se convertirá en un pulpo e ira pillando al alumnado. Cuando un alumno o una alumna es pillado se convertirá en pulpo y empezará a pillar cogido de la mano de los demás pulpos haciendo que se pegan con los tentáculos. Variante:			

- Cuando un alumno o alumna es pillado se convierte en y debe pillar a los demás, pero sin cogerse de la mano, intentando que todos acaben convirtiéndose en pulpos.

Jugamos al pañuelo con Pulpi

Para esta actividad realizaremos el juego popular del pañuelo modificado, como pañuelo utilizaremos a Pulpi. El alumnado se dividirá en dos grupos y la maestra se pondrá en medio con el peluche en la mano. En vez de otorgar un número a cada niño o niña, dirá el nombre de un miembro de cada equipo en cada jugada y estos deberán ir corriendo a por el pulpo.

Variante:

- En vez de decir el nombre, poner un gomet de un color en la mano de cada alumno/a y decir el color para que salgan a por Pulpi.

Ayudamos a Pulpi a atrapar todas las burbujas.

En este juego utilizaremos un pompero, en primer lugar, la maestra soplará el pompero y el alumnado deberá conseguir atrapar todas las burbujas. Posteriormente, cada alumno soplará el pompero en cada tirada, con la finalidad de hacerles más participes.

Variante:

- Atrapar las burbujas en parejas, cogidos de la mano.

VUELTA A LA CALMA

Nos pegamos al suelo como los pulpos.

En este juego nos convertiremos en pulpos y nos moveremos por todo el espacio muy lentamente ya que nos cuesta caminar debido a que nuestros tentáculos se pegan al suelo. Terminaremos sentándonos en círculo y hablando un poco sobre Pulpi y los juegos realizados.

Variante:

- Al caminar hacer movimientos envolventes y lentos con los brazos, imitando los movimientos que hacen los pulpos.

Observaciones:

Todos los alumnos y alumnas han participado de manera activa en los juegos. Hubo un alumno que de vez en cuando desviaba un poco la atención de los juegos, aunque ha sido un gran cambio para él ya que ha pasado de no interactuar en ningún momento con el alumnado en el recreo a jugar con sus compañeros en ratos cortos.

Durante el pillapilla surgieron varios conflictos ya que el alumnado no aceptaba muy bien tener que quedársela junto con el resto de sus compañeros cuando eran pillados.

En el juego del pañuelo se observaron algunas conductas de frustración por parte del alumnado cuando no conseguían llegar los primeros para coger a Pulpi.

El juego de las burbujas salió muy bien, aunque les gustó tanto que se alargó demasiado, lo que hizo que la vuelta a la calma quedara un poco corta. Por ese motivo, se tuvo que modificar la tarea prevista por una más rápida en su ejecución, debían andar como pulpos en la fila lentamente hasta el edificio del colegio.

Propuestas de mejora:

En la actividad de las burbujas, soplar hasta 10 veces el pompero de manera que podamos controlar mucho mejor el tiempo.

Realizar juegos cooperativos dónde el triunfo de uno sea el triunfo de todos y realizar actividades para el manejo de las frustraciones con respecto a “ganar/perder”.

Pulpi nos presenta a sus amigos del mar			
N.º Sesión: 2	Edad: 3 años	N.º Alumnos: 12	Fecha: 15/02/2023
Objetivos específicos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Repetir los pasos de baile realizados por la maestra con alegría. ○ Cooperar con los compañeros y compañeras durante toda la sesión ○ Mostrar interés por el desarrollo de todas las actividades lúdicas que se lleven a cabo. 			
Material: Altavoces, peluche “Pulpi”, vasos de plástico, foto de peces, velcro, palos de madera, aros y apoyos visuales.			
ACTIVIDADES			
PARTE INICIAL			
Baile Baby Shark: El alumnado realizará el baile siguiendo los pasos que realice la maestra. Variante: <ul style="list-style-type: none"> - Realización del baile caminando por el espacio. 			
PARTE PRINCIPAL			
Jugamos al pillapilla con los caballitos y las estrellas de mar: En este juego dos alumnos/as serán los caballitos de mar y deberán pillar al resto de sus compañeros/as (serán intercambiados por otros/as alumnos/as a lo largo del juego). Los alumnos o las alumnas que no pillan serán las estrellas de mar y cuando son pillados deben quedarse quietos con los brazos y las piernas abiertas y deben ser salvados por sus compañeros pasando por debajo de sus piernas. Variante: <ul style="list-style-type: none"> - Salvar al compañero o a la compañera chocando las palmas. 			
Pescamos peces con nuestros tentáculos: En este juego el alumnado encontrará el patio con vasos de plástico y peces pegados en ellos y cada uno tendrá un palito de madera. Deberán pescar los peces con el palo, metiéndolo en el vaso y levantándolo del suelo. Variante: <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar una pica en vez de un palito de madera. 			
No pises el lago: Para este juego el patio se convertirá en un lago, el alumnado deberá intentar no pisarlo y desplazarse por el espacio saltando de aro a aro. Variante: <ul style="list-style-type: none"> - Hacer un cuadrado en una parte y que el objetivo sea llegar a allí sin pisar el agua. 			
VUELTA A LA CALMA			
Yoga animales marinos: El alumnado deberá de imitar las posturas que la maestra realice de cada animal marino con música relajante de fondo.			

<p>Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sentarse en el suelo y hacer movimientos de animales lentamente.
<p>Observaciones:</p> <p>El alumnado se acordaba de Pulpi y tenía muchas ganas de volver a jugar con él. El baile salió muy bien, aunque se debe trabajar más las colocaciones ya que han estado bastante dispersos por el espacio lo que hacía que el grupo se desviara de la coreografía. En esta ocasión se ha pedido voluntarios para quedársela en el pillapilla, los cuáles se iban intercambiando cada cierto tiempo. De esta manera el alumnado podrá ir acostumbándose a quedársela en los juegos de pillapilla, viéndolo como un papel divertido dentro del juego. El juego de la pesca no salió muy bien, el alumnado estaba muy alterado y no hacían caso, se ponían a despegar los peces de los vasos o a destruirlos. Se esperó unos minutos para que se relajaran, se delimitó el espacio y por último se explicó el juego de nuevo para que el grupo pudiera realizar correctamente el juego planteado. Debido a que se perdió bastante tiempo en el juego de la pesca no tiempo a realizar el juego “No pises el lago” ya que llegó el momento de la vuelta a la calma.</p>
<p>Propuestas de mejora:</p> <p>Juego “Pescamos peces con nuestros tentáculos”: Reducir el espacio y delimitar las acciones. Colocar los vasos dentro de un cuadrado pintado en el suelo y pedir que los pesquen y los coloquen dentro de un aro grande. Realizar siempre el baile encima de una línea verde pintada en el suelo del patio. Idear un recurso para regular el comportamiento del grupo cuando sea necesario.</p>

Un día jugando bajo el mar			
N.º Sesión: 3	Edad: 3 años	N.º Alumnos: 12	Fecha: 16/02/2023
<p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Realizar el baile “Suben y bajan las olas” con energía. o Producir las acciones que indique cada animal. o Respetar las normas y a los compañeros. o Participar de manera activa durante toda la sesión. 			
<p>Material: Altavoz, peluche “Pulpi”, pelotas, tarjetas de animales y apoyos visuales.</p>			
ACTIVIDADES			
PARTE INICIAL			
<p>Baile “Suben y bajan las olas”:</p> <p>El alumno realizará el baile imitando los pasos de la maestra.</p> <p>Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imitar lo que dice la canción con la foto de un pez en la mano. 			
PARTE PRINCIPAL			
<p>Pillapilla peces y tiburones:</p> <p>En este juego el alumnado que pilla se convertirá en tiburones y el que es pillado en peces, si un tiburón pilla a un pez, este se convertirá en tiburón y empezará a pillar.</p> <p>Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuando un pez es pillado debe cogerse de la mano con otro pez y jugar como si fueran un solo pez. 			

Ayudamos a los peces a transportar sus huevos de un lado a otro:

En este juego el alumnado deberá ponerse en fila, uno detrás de otro con las piernas abiertas. Deben de ir pasándose las pelotas por debajo de las piernas sin que se caigan y el último debe colocarlas dentro de un cuadrado pintado en el suelo.

Variante:

- Pasar la pelota por encima de la cabeza.

Los animales del mar dicen...:

En este juego el alumnado sacará diferentes tarjetas de una caja, en esas tarjetas diferentes animales les dicen como deben desplazarse. Ejemplo: El cangrejo Tomás dice que camines hacia atrás.

Variante:

- Hacer lo contrario de lo que digan los animales.

VUELTA A LA CALMA

La respiración del pez globo:

Con música relajante realizaremos respiraciones para que nuestra barriga sea como un pez globo que se infla y se desinfla en función de cómo respiremos.

Variante:

- Tumbados en el suelo con un palo en la barriga y observar como el palo sube y baja.

Observaciones:

Se ha decidido implementar una medida para evitar los comportamientos de la sesión anterior, para ello se hará responsables de llevar a Pulpi al patio y después del recreo llevarlo al edificio del colegio a dos alumnos cada día, de esta forma, el alumnado se mantendrá motivado y cuando sea necesario se les recordará, que para poder ser encargados de Pulpi el grupo debe seguir las normas, de manera que cada alumno o alumna vaya regulando su comportamiento cuando sea necesario.

El baile de las olas les ha gustado mucho y se ha repetido una segunda vez. Los juegos planteados han salido bastante bien, aunque, se ha tenido que modificar la agrupación del juego "Los animales dicen..." ya que estaba previsto que el alumnado se colocará en círculo, lo que hacía que desviasen un poco la atención del juego.

Propuestas de mejora:

"Los animales dicen...": el alumnado debe colocarse encima de la línea verde y desplazarse hacia el otro extremo del patio realizando los movimientos que indiquen los animales. Repetir los movimientos dos veces (ida y vuelta).

Utilizar la línea verde como punto de partida de todos los juegos ya sea para empezar ahí el juego o para explicarlo cuando no sea posible empezar desde ahí.

Pulpi ha ido a la granja

N.º Sesión: 4	Edad: 3 años	N.º Alumnos: 10	Fecha: 22/02/2023
----------------------	---------------------	------------------------	--------------------------

Objetivos específicos:

- Reproducir el baile de "La vaca Lola".
- Realizar los diferentes juegos de la sesión de manera activa.
- Escuchar las explicaciones de cada actividad lúdica.

<ul style="list-style-type: none"> ○ Cooperar con los compañeros y compañeras durante la sesión.
<p>Material: altavoz, peluche “Pulpi”, pañuelos, huevos de poliespán, cesta, dibujo de gallina verde y amarilla, dos cuencos, cubo pequeño amarillo y verde y apoyos visuales.</p>
<p>ACTIVIDADES</p>
<p>PARTE INICIAL</p>
<p>Baile la vaca Lola: El alumnado realizará el baile con la música de fondo y siguiendo los pasos de la maestra.</p>
<p>PARTE PRINCIPAL</p>
<p>Ratón que te pilla el gato: En este juego dos alumnos o alumnas voluntarios/as serán los gatos y el resto los ratones. Los ratones llevarán un pañuelo sujeto en el la parte de detrás del pantalón como si fuera la cola y los gatos deben intentar quitarles la cola para convertirlos en gatos, hasta que todos los alumnos acaben siendo gatos. Variante: - Los ratones solo pueden escapar de los gatos saltando con los pies juntos.</p>
<p>Buscamos los huevos de gallina perdidos: En este juego la maestra esconderá huevos de dos colores diferentes por todo el patio y el alumnado deberá de encontrarlos todos y colocarlos dentro de una cesta. Variante: - Encestar los huevos dentro de la cesta.</p>
<p>Transportamos los huevos de gallina a sus nidos: Este juego es la segunda parte del juego anterior. Con los huevos encontrados la maestra les dirá a los alumnos que hay un problema ya que todos los huevos están mezclados y ahora las gallinas no van a saber cuáles son los suyos. El alumnado debe colocarse en fila, coger primero todos los huevos amarillos de la cesta de uno en uno, meterlos dentro de un cubo e ir pasándoselo a sus compañeros sin que el huevo se caiga, cuando llega al final deben ponerlo en el nido de la gallina correcta y el primero de la fila se pone el último. Variante: - El alumnado debe ir lanzándose los huevos sin que se caigan hasta llegar al nido.</p>
<p>VUELTA A LA CALMA</p>
<p>Las plumas de la gallina: El alumnado se colocará en parejas y se sentarán en el suelo. Uno de ellos deberá de acariciar la piel del compañero con la pluma. Pasados unos minutos deben cambiarse los roles. Variante: - El alumno o la alumna que recibe las caricias debe cerrar los ojos y decir que parte del cuerpo le está tocando la pluma.</p>
<p>Observaciones: El alumnado ha acogido muy bien la medida de los encargados de Pulpi, antes del recreo han estado muy motivados y han preguntado en varias ocasiones quienes iban a ser los encargados. El alumnado con TEA ya tiene muy interiorizada la rutina del recreo, empezándolo siempre con un baile y finalizándolo con un juego relajante.</p>

En el juego “Buscamos los huevos de gallina perdidos” han surgido varios conflictos entre el grupo ya que no querían compartir los huevos y los cogían todos, dejando a compañeros y compañeras sin la oportunidad de encontrar un huevo.

El juego “Transportamos los huevos de gallina a sus nidos” ha salido muy bien, el alumnado se ha unido como grupo y ha cooperado con todos los compañeros y compañeras para ayudar a las gallinas.

Por último, en la vuelta a la calma, se les ha dado libertad para ponerse con los compañeros y las compañeras que quisieran, sin necesidad de colocarse por parejas y ha funcionado muy bien.

Propuestas de mejora:

Dejar bien claras las normas de los juegos desde un principio para evitar conflictos.

Cambiar la agrupación del juego “Las plumas de la gallina”, dándoles la oportunidad de realizarla como lo deseen.

Un día con Pulpi en la granja

N.º Sesión: 5 **Edad:** 3 años **N.º Alumnos:** 8 **Fecha:** 23/02/2023

Objetivos específicos:

- Repetir los pasos realizados por la maestra en “El baile del sapito”.
- Interpretar los movimientos de los animales de la granja.
- Cuidar los materiales utilizados en cada juego.
- Mostrar interés por las diferentes actividades lúdicas realizadas en la sesión.

Material: Altavoz, peluche “Pulpi”, tarjetas de animales y apoyos visuales.

ACTIVIDADES

PARTE INICIAL

El baile del sapito:

El alumnado debe seguir los pasos del baile que la maestra realiza, mientras suena la canción.

PARTE PRINCIPAL

Jugamos al pillapilla con los caballos:

En este juego se elegirá a un voluntario y será el que pilla y los caballos los pillados. Cuando un caballo es pillado se convierte en el jinete y el anterior jinete en caballo. Los caballos deben escapar trotando como un caballo de verdad.

Variante:

- La mitad del grupo son jinetes y la otra mitad caballos, cuando el jinete pilla a un caballo debe cogerlo por detrás y correr como si estuvieran cabalgando.

Cada animal con su mamá:

Para este juego, la maestra le enseñará al alumnado todas las tarjetas de animales para que puedan identificar a los hijos de cada animal de la granja. Posteriormente la maestra le repartirá una tarjeta a cada alumno, les pedirá que no la enseñen y que se reparta por el espacio. Por último, deben enseñar su tarjeta a todos sus compañeros y compañeras para encontrar a su pareja.

Variante:

<ul style="list-style-type: none"> - La maestra se coloca enfrente del alumnado y reparte las tarjetas de los animales bebés a los alumnos, luego debe ir enseñando las tarjetas de los animales adultos y el alumno o la alumna que tenga al bebé deberá de ir corriendo a por la mamá de ese bebé.
<p>Imitamos a los animales de la granja:</p> <p>Se colocarán las tarjetas de los animales boca abajo en el suelo y el alumnado de uno en uno irá cogiendo una tarjeta en cada turno. Cuando se coje una tarjeta se debe identificar que animal es y daremos dos vueltas por el patio desplazándonos como ese animal.</p> <p>Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una vez identificado el animal, mientras el alumnado se desplaza imitándolo deberá de hacer los sonidos de ese animal.
<p>VUELTA A LA CALMA</p>
<p>Los sonidos de los animales de la granja:</p> <p>El alumnado debe sentarse en la escalera y la maestra pondrá en el altavoz sonidos de distintos animales de la granja. El alumnado deberá decir de qué animal es ese sonido.</p> <p>Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una vez identificado el animal repetir los sonidos al mostrarle la tarjeta.
<p>Observaciones:</p> <p>En esta ocasión, en el grupo únicamente ha habido 8 alumnos y alumnas para realizar la sesión lo que ha dificultado la ejecución de algunos juegos, las variantes han sido de gran ayuda para solventar el problema y alargar un poco más los juegos.</p> <p>El juego “Cada animal con su mamá” no ha salido como estaba planeado, al ser tan pocos lo realizaron muy rápido por lo que se ha tenido que utilizar la variante, al igual que en el juego “Imitamos a los animales de la granja”.</p> <p>El grupo se ha mantenido muy motivado, pese a los inconvenientes, lo que ha facilitado bastante el transcurso de la sesión.</p> <p>La vuelta a la calma se ha hecho algo repetitiva al haber utilizado la variante de los sonidos de los animales en el juego anterior.</p>
<p>Propuestas de mejora:</p> <p>Cambiar el juego “Los sonidos de los animales de la granja” por “Las plumas de la gallina” ya que se ha hecho demasiado repetitivo ya que casi toda la sesión ha ido de todos los animales de la granja en general y sus sonidos.</p>

Jugamos con los animales de la granja			
N.º Sesión: 6	Edad: 3 años	N.º Alumnos: 9	Fecha: 24/02/2023
<p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Reproducir los pasos del baile “Mamá pata” realizados por la maestra. ○ Realizar las diferentes actividades lúdicas propuestas de manera activa. ○ Colaborar con los compañeros y compañeras durante la sesión. 			
<p>Material: Altavoz, peluche “Pulpi”, bolos caseros con botellas de agua, témperas, pinceles, cara de animales plastificada, pelotas y apoyos visuales.</p>			
ACTIVIDADES			
PARTE INICIAL			

Baile mamá pata:

El alumnado debe colocarse enfrente de la maestra y seguir los pasos del baile.

PARTE PRINCIPAL

Pillapilla con los avestruces:

En este juego tres alumnos/as voluntarios/as pillarán al resto de sus compañeros y compañeras que serán los avestruces. Cuando un avestruz es pillado deberá quedarse quieto con las piernas abiertas y la cabeza entre las piernas, el resto deberá salvar a los que hayan pillado chocándoles en la mano.

Variante:

- Salvar a los compañeros pasando por debajo de sus piernas.

Jugamos a los bolos con los animales de la granja:

En cada turno, un alumno o una alumna deberá de hacer rodar una pelota intentando tirar el mayor número de bolos posibles.

Variante:

- El alumnado se coloca de espaldas a los bolos con las piernas abiertas y tira la pelota por debajo de las piernas.

Que no caiga el huevo de avestruz:

Los alumnos y las alumnas deberán de colocarse en fila con las piernas abiertas, uno detrás de otro y pasarse una pelota que será el huevo de avestruz por debajo de las piernas.

Variante:

- Pasarse la pelota por encima de la cabeza.

VUELTA A LA CALMA

El zumbido de la abeja:

El alumnado se sentará en el suelo como indios, cerrará los ojos y deberá hacer el ruido de una abeja “mmm” durante unos minutos.

Variante:

- Pedirles que se imaginen que son abejas volando en una pradera llena de flores.

Observaciones:

El alumnado se ha divertido mucho con el baile mamá pata ya que requería se movieran por todo el espacio y todo el grupo debía cooperar para desplazarse unidos.

En el juego del pillapilla con los avestruces se ha notado como el alumnado asume el rol que les toque en el juego con mayor facilidad, respetando las reglas de este.

Al inicio del juego de los bolos, el grupo no respetaba el turno de juego por lo que se le pidió a cada alumno que asumiera un rol en cada turno de manera que cada uno tuviera una responsabilidad asignada en cada momento y los tiempos de espera fueran menores.

Por último, en el juego “Que no caiga el huevo de avestruz” el alumnado se mostró poco interesado por lo que se tuvo que modificar para que les motivara.

La vuelta a la calma ha salido muy bien, hacia buen tiempo por lo que el grupo estuvo bastante rato imaginándose que eran abejas.

Propuestas de mejora:

“Jugamos a los bolos con los animales de la granja”: añadir diferentes roles en cada turno: En cada turno dos personas son las responsables de recoger la pelota, otras dos deben contar cuántos bolos se han caído y tres deben colocar los bolos de nuevo.

“Qué no caiga el huevo de avestruz”: añadir una pelota grande de yoga y que deban pasar la pelota por encima de la cabeza hasta llevar al extremo contrario del patio.

Pulpi viaja a la selva			
N.º Sesión: 7	Edad: 3 años	N.º Alumnos: 13	Fecha: 27/02/2023
Objetivos específicos:			
<ul style="list-style-type: none"> ○ Repetir los pasos del baile “Cocodrilo Dante” con entusiasmo. ○ Manipular los materiales utilizados durante la sesión de manera adecuada. ○ Participar de manera activa en los juegos propuestos. 			
Material: Altavoz, peluche “Pulpi”, globo, rotulador de pizarra y apoyos visuales.			
ACTIVIDADES			
PARTE INICIAL			
Baile cocodrilo Dante:			
El alumnado deberá situarse encima de la línea verde y hacer los pasos marcados por la maestra y por la propia canción.			
PARTE PRINCIPAL			
Pillapilla entre tucanes:			
En este juego el alumnado será los tucanes y la maestra deberá intentar pillarlos. Los tucanes deben escapar agitando los brazos, simulando que están volando. Cuando un tucán es pillado, se cogerá por detrás y empezará a pillar junto con la maestra.			
Variante:			
- Cuando un tucán es pillado no podrá volar, solo escapar dando pasitos muy cortos.			
Soy una serpiente...:			
En este juego la maestra pondrá la canción “Soy una serpiente” y hará movimientos de serpiente, al mismo tiempo que se mueve por todo el espacio. Cuando en la canción se dice “¿Quieres ser usted una parte de mi cola?” un alumno deberá pasar por debajo de las piernas y agarrarse detrás del de delante			
Los cocos locos:			
El alumnado se colocará en círculo y se lanzará un globo que será el coco. Deberán ir dando toques en el globo intentando que no se caiga al suelo.			
Variante:			
- Dar toques al globo con diferentes partes del cuerpo, en función de lo que indique la maestra.			
VUELTA A LA CALMA			
Decoramos el coco:			
El alumnado debe sentarse en círculo y uno por uno pintar un animal en el globo, mientras suena música relajante de fondo.			
Variante:			
- Hablamos sobre lo que ha dibujado cada alumno o alumna.			
Observaciones:			

En esta sesión el alumnado ya conocía el baile y es uno de sus favoritos por lo que lo repetimos dos veces.

En el juego del pillapilla entre tucanes se lo pasaron muy bien ya que la idea de “volar” por todo el patio les gustaba mucho y no surgieron conflictos.

En la actividad “soy una serpiente” se acabaron uniendo el grupo de 4 años ya que fue un juego muy llamativo para todos.

Por último, el juego de “Los cocos locos” y el de decorar el coco, se unificaron, lo que hizo que la vuelta a la calma fuera muy natural. Respetaron en todo momento el turno para pintar y en el juego de “Los cocos locos” fueron nombrando a cada persona del grupo para no chocar y evitar conflictos.

Propuestas de mejora:

Juego “Los cocos locos”: decir el nombre de un compañero diferente en cada turno para que vaya a por el globo y así evitar conflictos.

Los animales de la selva nos visitan

N.º Sesión: 8 **Edad:** 3 años **N.º Alumnos:** 11 **Fecha:** 01/03/2023

Objetivos específicos:

- Realizar el baile “Cha cha cha del cocodrilo” de manera activa.
- Identificar las direcciones espaciales: de frente, detrás y de lado.
- Respetar las normas y a los compañeros y compañeras durante la sesión.

Material: Altavoz, peluche “Pulpi”, huellas de animales de la selva, Blu-tack y apoyos visuales.

ACTIVIDADES

PARTE INICIAL

Baile “Cha cha cha del cocodrilo”:

El alumnado deberá colocarse encima de la línea verde y la maestra se colocará enfrente para que puedan imitar los pasos del baile.

PARTE PRINCIPAL

Camino por la selva:

La maestra pone la canción y se va desplazando por el espacio junto con el alumnado siguiendo las indicaciones de la canción.

Variante:

- Hacer lo contrario de lo que indique la canción.

Sigue las huellas:

Para este juego pegaremos huellas de varios animales de la selva en el suelo, las huellas estarán colocadas en varias direcciones y los alumnos deberán seguir el camino de huellas saltando sobre ellas y colocándose en la dirección que indique esa huella, por ejemplo: de lado, mirando para el lado contrario del camino, solo un pie, etc.

Variante:

- En las huellas de mono colocar las manos en vez de los pies.

Al corro de la patata con animales:

Realizaremos el juego popular de corro con alguna modificación para ajustarlo a la temática de la sesión. El alumnado debe colocarse en corro y dar vueltas mientras se canta la

canción "Al corro de la patata, comeremos ensalada, lo que comen los monitos, bananitas y limones, a chupé, a chupé, en (un animal de la selva) me convertiré" y hacen la postura o el sonido de ese animal para imitarlo.

Variante:

- En vez del animal, decimos "en un animal de la selva me convertiré" y en cada turno un alumno deberá de imitar a un animal, el resto deberá de adivinar al animal que está imitando.

VUELTA A LA CALMA

Un elefante se balanceaba:

El alumnado se colocará en fila, con las manos cogidas y cantaremos la canción de un elefante se balanceaba, al mismo tiempo que se van balanceando de un sitio a otro. La cantaremos hasta 4 veces, cada vez más bajito y cuánto más bajito se cante más despacio se deben balancear.

Observaciones: La sesión planteada ha salido muy bien, aunque no hubo tiempo para realizar el último juego (Al corro de la patata con animales) de la parte principal ya que al alumnado le gustó mucho el juego "Sigue las huellas" y lo repitieron varias veces. La vuelta a la calma fue bastante dinámica y relajante al mismo tiempo, lo que hizo que el grupo se quedara con ganas de más.

Propuestas de mejora: En la actividad lúdica "Sigue las huellas", realizar el recorrido hasta un máximo de 5 veces. Continuar preparando vueltas a la calma más dinámicas y participativas.

Pulpi y sus amigos salvajes			
N.º Sesión: 9	Edad: 3 años	N.º Alumnos: 10	Fecha: 02/03/2023
Objetivos específicos:			
<ul style="list-style-type: none"> ○ Repetir los pasos del baile "En la selva me encontré" con energía. ○ Colaborar con los compañeros y compañeras durante todas las actividades lúdicas. ○ Esforzarse por realizar los juegos correctamente. 			
Material: Altavoz, peluche "Pulpi", tarjetas de animales de la selva, pelotas de tenis y apoyos visuales.			
ACTIVIDADES			
PARTE INICIAL			
Baile En la selva me encontré:			
El alumnado debe seguir los pasos que la maestra realicé con la canción "En la selva me encontré"			
PARTE PRINCIPAL			
Jugamos al escondite con los animales salvajes:			
La maestra le dirá al alumnado que todos los animales de la selva se han escondido y que deben buscarlos por todo el patio.			
Variante:			
<ul style="list-style-type: none"> - Buscar y esconder los animales en parejas. 			
Adivina el animal y muévete como el:			

En este juego el alumnado se colocará en fila y la maestra les pondrá sonidos de diferentes animales de la selva, deben adivinar que animal hace cada sonido y una vez adivinado dar una vuelta moviéndose como él.

Variante:

Se esconde el altavoz en diferentes partes del patio y deberán de adivinar el animal y moverse como él, al mismo tiempo que siguen el sonido para encontrar el altavoz.

Los monos saltarines:

Para este juego el alumnado debe colocarse en círculo y botar una pelota de tenis diciendo el nombre de un compañero o de una compañera para que recoja la pelota.

Variantes:

- En parejas, pasarse la pelota con un bote hasta llegar al otro extremo del patio.

VUELTA A LA CALMA

Masaje de los animales:

En este juego el alumnado debe colocarse en parejas, sentados, uno delante del otro. La maestra empezará a contarles una historia orientada en la selva y la acompañará con mímica para que el alumnado imite los movimientos de la mano en la espalda de su pareja. "Los animales de la selva se reúnen todas las noches para contarse todo lo que han hecho durante el día. Primero llegan las hormigas (andar sobre la espalda con las yemas de los dedos), las segundas en llegar son las serpientes (realizar movimientos envolventes con la palma de la mano sobre la espalda), con mucha prisa, llegan los monitos saltarines (juntar los dedos de la mano y dar saltos con ellos en la espalda), detrás de los monitos llegan las cebras (puños cerrados andando por la espalda). Los dos últimos en llegar a la reunión son los leones con sus garras (rascar la espalda con las garras) y los enormes elefantes (palma de la mano hacia abajo haciendo presión en la espalda). Cuando ya todos estaban juntos de repente se puso a llover y todos se fueron rápidamente del lugar, primero las hormigas, luego las serpientes, los monitos...

Observaciones: En esta sesión se han podido realizar todos los juegos planteados. Antes del recreo se encontraron con Pulpi para que los encargados lo llevaran al patio, pero se lo encontraron muy triste porque no encontraba a sus amigos de la selva, por ello, primero el grupo intentó animarle con un baile, pero no fue suficiente por lo que decidieron ir todos juntos a buscar los animales, dónde se lo pasaron muy bien y cooperaron juntos con el objetivo de hacer feliz a Pulpi.

El planteamiento con los dos primeros juegos ha hecho que el alumnado se mantuviera motivado durante todo el recreo y el masaje de los animales les gusto tanto que pasaron a pedirlo todos los días en la vuelta a la calma de las sesiones de psicomotricidad.

Propuestas de mejora: Realizar más juegos en los que deban unirse como grupo, con un objetivo final común.

Todos los animales se hacen amigos

N.º Sesión: 10	Edad: 3 años	N.º Alumnos: 12	Fecha: 03/03/2023
-----------------------	---------------------	------------------------	--------------------------

Objetivos específicos:

- o Realizar los pasos del baile "Roco el Hurón" con alegría.

<ul style="list-style-type: none"> ○ Escuchar las explicaciones de la maestra. ○ Cooperar con los compañeros y compañeras durante la realización de los juegos. ○ Participar de manera activa en la sesión.
<p>Material: Altavoz, peluche “Pulpi”, tarjetas y huellas de animales, pelotas y apoyos visuales.</p>
<p>ACTIVIDADES</p>
<p>PARTE INICIAL</p>
<p>Baile Roco el Hurón: El alumnado deberá escuchar la canción y seguir los pasos de la maestra en la canción.</p>
<p>PARTE PRINCIPAL</p>
<p>Cascayu de los animales: En este juego utilizaremos el cascayu que está pintado en el suelo del patio y colocaremos la imagen de diferentes animales en cada casilla. Tirarán un peluche pequeño de caballo para ver que casilla deben saltarse en cada turno. Variante: - Hacer el cascayu con huellas de animales y al final la imagen de un animal.</p>
<p>¿De quién es esta huella?: Le pedimos a los alumnos y a las alumnas que se coloquen en fila y les iremos enseñando diferentes huellas de animales, relacionándolas con los animales al que pertenece cada huella. Colocaremos las imágenes de los animales en el suelo con una huella delante para que puedan recordar cuál es la huella de cada animal y tiraremos en el suelo muchas huellas de esos animales. Cada alumno debe de ponerse por parejas e ir cogiendo las huellas una por una, colocándolas enfrente del animal correcto. Variante: - Buscar las huellas en parejas cogidos de la mano y saltando como un canguro.</p>
<p>Recogemos comida para los animales: En este juego el alumnado se colocará en parejas, cada pareja debe coger una pelota y transportarla de un lugar a otro sin tocarla con la mano. Por ejemplo, entre la espalda de los dos, entre la cintura, los hombros, etc. Variante: - Cambiar la pelota por pelotas de tenis o globos.</p>
<p>VUELTA A LA CALMA</p>
<p>Transformación de animales: Primero somos un elefante que da pasos muy grandes y firmes, pero el elefante se ha cansado y se ha convertido en un delicado gato que se va a convertir en una lenta tortuga, la tortuga se mete dentro del caparazón (todos sentados) y se ha convertido en un gusano, el gusano se tumba en el suelo y se va a dormir para convertirse en una mariposa (todos moviendo los brazos, las muñecas y las manos suavemente).</p>
<p>Observaciones: En esta sesión el baile de Roco el Hurón no ha funcionado muy bien, el alumnado no se sentía muy motivado con la canción. Por otro lado, el resto de los juegos han salido bien, aunque alguna pareja experimento sentimientos de frustración ya que en el juego “Recogemos comida para los animales” se les caía la pelota todo el rato, poco a</p>

poco y recomendándoles alguna estrategia consiguieron realizar el juego correctamente y pasarlo bien al mismo tiempo.

Propuestas de mejora: Cambiar baile de Roco el Hurón por el baile del Pollito pio. En el fichero final realizar variantes para todos los juegos.

La fiesta de los animales con Pulpi			
N.º Sesión: 11	Edad: 3 años	N.º Alumnos: 13	Fecha: 06/03/2023
Objetivos específicos:			
<ul style="list-style-type: none"> ○ Imitar los pasos del baile “Bugui bugui” realizados por la maestra. ○ Mostrar entusiasmo durante la realización de las actividades lúdicas. ○ Escuchar atentamente las explicaciones de la maestra. ○ Participar de manera activa durante toda la sesión. 			
Material: Altavoz, peluche “Pulpi”, botes, pelotas de tenis, picas, setas con peso, aros y apoyos visuales.			
ACTIVIDADES			
PARTE INICIAL			
Bailando el bugui bugui:			
El alumnado se pone en fila, enfrente de la maestra. Debe escuchar atentamente la canción y seguir los pasos del baile que la maestra realice.			
PARTE PRINCIPAL			
Pillapilla conejos y serpientes:			
En este juego, un alumno o una alumna será la serpiente y debe moverse por el espacio con movimientos envolventes con las dos manos juntas, será el o la que debe pillar al resto de sus compañeros. Los conejos solo pueden escapar de la serpiente saltando con los dos pies juntos. Cuando un conejo es pillado, se convierte en la nueva serpiente.			
Variante:			
- Los conejos deben escaparse saltando y cogiéndose de la mano en parejas.			
Tiro al bote de animales:			
En este juego el alumnado se colocará en fila, cada alumno o alumna tendrá su turno y deberán de tirar una pelota de tenis a los botes con estampados de animales. Hay cuatro estampados de cebra, tres de tigre, dos de serpiente y una de jirafa. Deberán intentar tirar todos los botes posibles. En cada turno el resto de los alumnos y alumnas deberán de recoger la pelota, colocar los botes y contar el número de botes que haya tirado su compañero o compañera.			
Variante:			
- Deberán pasarse la pelota desde el final de la fila hasta el primero por debajo de las piernas.			
Encesta aros en la trompa del elefante:			
Para este juego se utilizarán picas y conos para picas. Se deben meter las picas dentro de los conos simulando que es la trompa de un elefante. El alumnado se colocará en grupos de 4 o 5 personas y deberán intentar encestar los aros en la trompa del elefante.			
Variante:			

- El alumno o alumna que este al final de la fila coge el aro y deben ir pasárselo hasta el primero sin utilizar las manos.
VUELTA A LA CALMA
<p>Somos tortugas: La maestra les empezará a relatar acciones que hace la tortuga y el alumnado debe seguir estas acciones.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La tortuga tiene muchas ganas de llegar al lago así que va muy muy deprisa. 2. Por el camino encuentra un campo de flores que huelen muy bien así que decide ir un poco más despacio para oler mejor las flores. 3. Sigue y sigue andando, pero cada vez está más cansada y va más y más lento. 4. ¿Veis eso?, la tortuga ya ve el lago a lo lejos, un último esfuerzo. 5. La tortuga ya ha llegado al lago y es momento de sentarse para tomar un poco el sol antes de darse un buen chapuzón. <p>Una vez que los alumnos están sentados, podemos hablar sobre las cosas que saben de las tortugas.</p>
<p>Observaciones: El alumnado se mantuvo muy activo durante toda la sesión. En el primer juego de la parte principal acabaron todos siendo una gran serpiente y se dieron una vuelta por todo el patio unidos. El juego "Tiro al bote de animales" no salió como lo planificado ya que no eran capaces de tirar ni una lata, al final, conseguían tirar alguna rodando la pelota por el suelo. El último juego de la parte principal funcionó muy bien y cada subgrupo creado se coordinó de manera adecuada, por lo que no hubo discusiones y todos respetaron el turno de sus compañeros. Por último, la vuelta a la calma se realizó en el camino hacia el edificio del centro y todos los discentes se metieron mucho en el papel.</p>
<p>Propuestas de mejora: Cambiar las pelotas de tenis por pelotas normales de manera que se reduzca la dificultad en el juego "Tiro al bote con animales".</p>

La despedida más alegre del Reino Animal			
N.º Sesión: 12	Edad: 3 años	N.º Alumnos: 9	Fecha: 08/03/2023
<p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Realizar el baile "Cuando la iguana baila" con energía. ○ Emplear su propio cuerpo de manera adecuada para desarrollar los juegos de la sesión correctamente. ○ Cooperar con los compañeros y compañeras durante toda la sesión ○ Respetar las normas y escuchar las explicaciones de la maestra. 			
Material: Altavoz, peluche "Pulpi", cuerdas y apoyos visuales.			
ACTIVIDADES			
PARTE INICIAL			
<p>Cuando la iguana baila: El alumnado se coloca en fila escuchando la canción y siguiendo los pasos del baile que la maestra realiza.</p>			
PARTE PRINCIPAL			
Estatuas con posturas de animales:			

En este juego el alumnado debe distribuirse por el espacio y bailar hasta que la música pare, en este momento deben quedarse quietos, la maestra dirá un animal y les indicará como deben colocar cada parte del cuerpo para imitarlo, por último, deben mantener esa posición durante 30 segundos.

Variante:

- Decir el animal y que ellos mismos hagan la postura que consideren, imitando a ese animal.

No toques la telaraña:

Se coloca en la portería cuerdas cruzadas entre sí con varios huecos. El alumnado debe conseguir pasar al otro lado de la telaraña sin tocar las cuerdas.

Variante:

Entrelazar las cuerdas entre dos bancos y que deban pasar por ahí sin tocarlas.

El limbo de los animales con la serpiente:

La maestra con ayuda de otra maestra utilizará una comba y realizarán movimientos envolventes empezando con la cuerda en el suelo y subiendo cada vez más y más. El alumnado primero deberá saltar a la serpiente y después deberá pasar por debajo.

Variante:

- Hacer lo mismo, pero en parejas y cogidos de la mano.

VUELTA A LA CALMA

La lechuza:

El alumnado se sentará en fila y la maestra enfrente de ellos. Se pone la música de la lechuza y deben seguir los pasos de mímica que hace la maestra con la letra de la canción.

Observaciones: En la última sesión el alumnado disfruto mucho de los juegos, al empezar el recreo estaban todos reunidos esperando a empezar la sesión. Los tres juegos de la parte principal salieron tal y como se planificaron, los discentes se mostraron en todo momento muy participativos e incluso pidieron realizar otra vez el juego de buscar animales por todo el patio que, en esta ocasión, se les pidió que por parejas escondieran un animal y luego que el resto del grupo lo buscara. Debido a la realización de este juego extra la vuelta a la calma se realizó dentro del aula.

Propuestas de mejora: En el juego "El limbo de los animales" pedirle al alumnado que al pasar por encima o por debajo de la cuerda, lo hagan imitando a un animal.

7.2. Hojas de observación

7.2.1. Hojas de observación grupal diaria

Colegio: CP Buenavista II

Fecha: 30/01/2023

Grupo-clase: 3 años

INDICADORES DURANTE EL RECREO	SI	NO	OBSERVACIONES
¿Se han formado varios grupos dentro del mismo grupo-aula durante el recreo?	X		Se diferencian dos grupos y varios alumnos/as dispersos por el patio.
¿Han surgido conflictos entre iguales?	X		Conflictos surgidos por no seguir las normas del juego y B. ha pegado a un compañero.
¿Ha habido algún accidente?		X	
¿Ha habido algún niño o niña solo/a en el patio?	X		M. ha estado jugando solo.
Presencia de líder o líderes en el momento del juego.	X		Dos líderes detectados, uno de cada grupo de juego: J. y M.
¿El alumnado ha jugado a lo mismo durante todo el recreo?	X		Un grupo ha jugado a mamás y papás y el otro al pillapilla.
Presencia de niños/as que buscan la compañía de un adulto más que de sus iguales.	X		D. y E. han preferido estar con la profesora.
¿Se han generado situaciones poco inclusivas?	X		Los hermanos M. y M. no han dejado jugar a nadie con ellos.
TIPOS DE JUEGOS DURANTE EL RECREO	SI	NO	OBSERVACIONES
Juegos colectivos	X		La mayoría ha jugado en grupos.
Juegos competitivos		X	El pillapilla no ha sido con la intención de que alguien ganara.
Juegos cooperativos		X	
Juegos simbólicos	X		Un grupo ha jugado a mamás y papás.
Juegos de persecución	X		El grupo de alumnos más numeroso ha jugado al pillapilla.
Juegos tradicionales		X	
Juegos populares		X	
Juegos de descubrimiento/experimentación.		X	

Colegio: CP Buenavista II

Fecha:31/01/2023

Grupo-clase: 3 años

INDICADORES DURANTE EL RECREO	SI	NO	OBSERVACIONES
¿Se han formado varios grupos dentro del mismo grupo-aula durante el recreo?	X		Se han diferenciado los dos grupos de ayer.
¿Han surgido conflictos entre iguales?		X	
¿Ha habido algún accidente?	X		N. se ha caído y se ha hecho una herida.
¿Ha habido algún niño o niña solo/a en el patio?	X		M., Y. y B. han estado apartados en el recreo.
Presencia de líder o líderes en el momento del juego.	X		J. y M. han sido los líderes de los juegos.
¿El alumnado ha jugado a lo mismo durante todo el recreo?	X		Un grupo ha jugado al pillapilla y el otro ha estado buscando palos.
Presencia de niños/as que buscan la compañía de un adulto más que de sus iguales.	X		D. ha querido estar conmigo todo el recreo.
¿Se han generado situaciones poco inclusivas?	X		A. no ha dejado que otros se unieran a su juego.
TIPOS DE JUEGOS DURANTE EL RECREO	SI	NO	OBSERVACIONES
Juegos colectivos	X		
Juegos competitivos		X	
Juegos cooperativos		X	
Juegos simbólicos		X	
Juegos de persecución	X		Pillapilla corriendo de un lado al otro del patio.
Juegos tradicionales		X	
Juegos populares		X	
Juegos de descubrimiento/experimentación	X		Búsqueda de palos.

Colegio: CP Buenavista II

Fecha: 01/02/2023

Grupo-clase: 3 años

INDICADORES DURANTE EL RECREO	SI	NO	OBSERVACIONES
¿Se han formado varios grupos dentro del mismo grupo-aula durante el recreo?	X		Grupo 1: D., J., A., G., B. y N. Grupo 2: M., M. y E.
¿Han surgido conflictos entre iguales?	X		Y. no le ha dejado el espacio que F. necesita y le ha agobiado.
¿Ha habido algún accidente?		X	
¿Ha habido algún niño o niña solo/a en el patio?	X		Y., I., F. y M. han estado solos
Presencia de líder o líderes en el momento del juego.	X		J. y M.
¿El alumnado ha jugado a lo mismo durante todo el recreo?	X		Pillapilla y mamás y papás.
Presencia de niños/as que buscan la compañía de un adulto más que de sus iguales.	X		
¿Se han generado situaciones poco inclusivas?	X		El grupo mayoritario se ha metido con D. por ser más lento corriendo.
TIPOS DE JUEGOS DURANTE EL RECREO	SI	NO	OBSERVACIONES
Juegos colectivos	X		
Juegos competitivos	X		Pillapilla con intención de ganar.
Juegos cooperativos		X	
Juegos simbólicos	X		Mamás y papás
Juegos de persecución	X		Pillapilla
Juegos tradicionales		X	
Juegos populares		X	
Juegos de descubrimiento	X		F. ha jugado buscando cosas en el césped.

Colegio: CP Buenavista II

Fecha: 02/02/2023

Grupo-clase: 3 años

INDICADORES DURANTE EL RECREO	SI	NO	OBSERVACIONES
¿Se han formado varios grupos dentro del mismo grupo-aula durante el recreo?	X		Grupo 1-pillapilla: J., A., G., I., B. y D. Grupo 2-mamás y papás: Y., E., M. y M.
¿Han surgido conflictos entre iguales?	X		B. ha empujado a M. en varias ocasiones.
¿Ha habido algún accidente?	X		F. se ha caído.
¿Ha habido algún niño o niña solo/a en el patio?	X		M., N. y F. han estado solos.
Presencia de líder o líderes en el momento del juego.	X		J. y M.
¿El alumnado ha jugado a lo mismo durante todo el recreo?	X		Pillapilla y a mamás y papás.
Presencia de niños/as que buscan la compañía de un adulto más que de sus iguales.	X		N. ha querido estar todo el recreo con la maestra.
¿Se han generado situaciones poco inclusivas?	X		Las pocas veces que M. ha intentado interactuar con el grupo ha sido rechazado por B.
TIPOS DE JUEGOS DURANTE EL RECREO	SI	NO	OBSERVACIONES
Juegos colectivos	X		Pillapilla.
Juegos competitivos		X	
Juegos cooperativos		X	
Juegos simbólicos	X		Mamás y papás.
Juegos de persecución	X		Pillapilla.
Juegos tradicionales		X	
Juegos populares		X	
Juegos de descubrimiento/experimentación		X	

Colegio: CP Buenavista II

Fecha: 03/02/2023

Grupo-clase: 3 años

INDICADORES DURANTE EL RECREO	SI	NO	OBSERVACIONES
¿Se han formado varios grupos dentro del mismo grupo-aula durante el recreo?	X		Casi todo el grupo-clase se dividió en dos grupos de juego: Grupo pillapilla: D., I., A. y N. Grupo búsqueda de palos y hojas: B., E., Y., F. y G.
¿Han surgido conflictos entre iguales?	X		El alumnado no ha respetado en varias ocasiones el espacio personal que F. necesita llegándole a agobiar bastante.
¿Ha habido algún accidente?		X	
¿Ha habido algún niño o niña solo/a en el patio?	X		I. y M. han estado solos.
Presencia de líder o líderes en el momento del juego.	X		Y. y A. han liderado los dos grupos de juegos.
¿El alumnado ha jugado a lo mismo durante todo el recreo?	X		
Presencia de niños/as que buscan la compañía de un adulto más que de sus iguales.		X	En esta ocasión han estado muy entretenidos y no han buscado la compañía de ningún adulto.
¿Se han generado situaciones poco inclusivas?	X		M. y M. no han dejado que los demás jugaran con ellos.
TIPOS DE JUEGOS DURANTE EL RECREO	SI	NO	OBSERVACIONES
Juegos colectivos.	X		
Juegos competitivos.		X	
Juegos cooperativos.		X	
Juegos simbólicos.	X		Mamás y papás.
Juegos de persecución.	X		Pillapilla
Juegos tradicionales.		X	
Juegos populares.		X	
Juegos de descubrimiento/experimentación.	X		Búsqueda de palos y hojas en el césped.

Colegio: CP Buenavista II

Fecha: 06/02/2023

Grupo-clase: 3 años

INDICADORES DURANTE EL RECREO	SI	NO	OBSERVACIONES
¿Se han formado varios grupos dentro del mismo grupo-aula durante el recreo?	X		Grupo pillapilla: J., A., G., I., D. y B. Grupo 2: M., Y. y M.
¿Han surgido conflictos entre iguales?	X		B. ha pegado a E. El grupo pillapilla ha tenido conflictos debido a que le han dado un valor competitivo al juego.
¿Ha habido algún accidente?		X	
¿Ha habido algún niño o niña solo/a en el patio?	X		M. y E. han estado solo
Presencia de líder o líderes en el momento del juego.	X		J. es el líder del grupo pillapilla.
¿El alumnado ha jugado a lo mismo durante todo el recreo?	X		El grupo pillapilla como en todos los recreos ha jugado a lo mismo todo el rato.
Presencia de niños/as que buscan la compañía de un adulto más que de sus iguales.	X		El grupo 2 + D. han solicitado la compañía de la maestra durante todo el recreo.
¿Se han generado situaciones poco inclusivas?	X		Han estado molestando a E. P. durante todo el recreo y no han querido jugar con ella.
TIPOS DE JUEGOS DURANTE EL RECREO	SI	NO	OBSERVACIONES
Juegos colectivos.	X		Pillapilla
Juegos competitivos.	X		Han jugado a ganar o perder en el pillapilla, lo que ha generado conflictos.
Juegos cooperativos.		X	
Juegos simbólicos.		X	
Juegos de persecución.	X		Pillapilla.
Juegos tradicionales.		X	
Juegos populares.		X	
Juegos de descubrimiento/experimentación.		X	

7.2.2. Hojas de observación individual semanal

Colegio: CP Buenavista II

Nombre del alumno: M. E.

Curso: 3 años.

ACTITUD DEL ALUMNO EN EL RECREO	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Durante el recreo es pasivo/a y no sabe qué hacer.	X		
Se le dificulta iniciar actividades autónomamente.	X		
Molesta a los demás en el juego.		X	
Suele jugar siempre con los mismos compañeros/as.			X
Imita actividades de sus compañeros/as.		X	
Agrede a sus compañeros/as.		X	
En el patio tiene tendencia a estar solo/a.	X		
Tiende a jugar siempre a los mismos juegos.	X		
RELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Respeto las normas en los juegos grupales.			X
Es aceptado por sus compañeros/as.		X	
Busca compañía de sus iguales más que de un adulto.			X
Busca jugar con otros compañeros/as y asume su rol			X
Tiene conflictos con sus compañeros/as durante los juegos.		X	
Presenta conductas de inclusión en el momento de juego.		X	
Respeto a sus compañeros/as durante todo el recreo.		X	
OBSERVACIONES GENERALES DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO			
Durante el recreo el alumno tiende a estar solo, alguna vez, tiene la compañía de algún compañero, pero no interactúa con él, sigue a lo suyo. Suele correr de una esquina a otra del patio y subir y bajar las escaleras pese a estar prohibido estar en las escaleras. Nunca participa en los juegos grupales, aunque, de vez en cuando los observa con interés e imita las actividades que realicen, pero de manera solitaria. Por			

otro lado, a veces, tiende a empujar y tirar al suelo a uno de sus compañeros que tiene dificultades de movilidad en las extremidades inferiores y TEA.

Colegio: CP Buenavista II

Nombre del alumno: B. B.

Curso: 3 años.

ACTITUD DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Durante el recreo es pasivo/a y no sabe qué hacer.		X	
Se le dificulta iniciar actividades autónomamente.	X		
Molesta a los demás en el juego.		X	
Suele jugar siempre con los mismos compañeros/as.	X		
Imita actividades de sus compañeros/as.	X		
Agrede a sus compañeros/as.		X	
En el patio tiene tendencia a estar solo/a.		X	
Tiende a jugar siempre a los mismos juegos.	X		
RELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Respeto las normas en los juegos grupales.		X	
Es aceptado por sus compañeros/as.	X		
Busca compañía de sus iguales más que de un adulto.		X	
Busca jugar con otros compañeros/as y asume su rol	X		
Tiene conflictos con sus compañeros/as durante los juegos.		X	
Presenta conductas de inclusión en el momento de juego.		X	
Respeto a sus compañeros/as durante todo el recreo.		X	
OBSERVACIONES GENERALES DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO			
El alumno suele esperar a que el grupo liderado por J. S. empiece el juego del pillapilla para unirse, en el cual, asume su rol y se integra bien con el resto de los/as alumnos/as. A veces, tiene problemas para controlar sus emociones e impulsos y pega o empuja a sus compañeros sin ninguna causa aparente.			

Colegio: CP Buenavista II

Nombre del alumno: F. H.

Curso: 3 años.

ACTITUD DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Durante el recreo es pasivo/a y no sabe qué hacer.	X		
Se le dificulta iniciar actividades autónomamente.	X		
Molesta a los demás en el juego.			X
Suele jugar siempre con los mismos compañeros/as.		X	
Imita actividades de sus compañeros/as.			X
Agrede a sus compañeros/as.		X	
En el patio tiene tendencia a estar solo/a.	X		
Tiende a jugar siempre a los mismos juegos.	X		
RELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Respeto las normas en los juegos grupales.		X	
Es aceptado por sus compañeros/as.		X	
Busca compañía de sus iguales más que de un adulto.			X
Busca jugar con otros compañeros/as y asume su rol			X
Tiene conflictos con sus compañeros/as durante los juegos.		X	
Presenta conductas de inclusión en el momento de juego.			
Respeto a sus compañeros/as durante todo el recreo.		X	
OBSERVACIONES GENERALES DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO			
<p>El alumno tiene TEA y se agobia a veces con la compañía de sus iguales, presenta varios problemas motrices, fundamentalmente, en las extremidades inferiores dónde tiene dificultades para andar correctamente, además, el alumno M.E. tiende a empujarle cuando está solo y debido a sus problemas no tiene mucha estabilidad por lo que está todo el recreo con una auxiliar educativa con la intención de que no haya ningún accidente.</p> <p>Por otro lado, el resto de los compañeros/as se interesan mucho por estar con él e intentan jugar con él, pero él se agobia con facilidad ante estas situaciones, llegando a sentirse muy incómodo.</p>			

Por último, durante el recreo le gusta caminar investigando el patio y buscar cosas en la tierra o el césped.

Colegio: CP Buenavista II

Nombre del alumno: I. P.

Curso: 3 años.

ACTITUD DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Durante el recreo es pasivo/a y no sabe qué hacer.	X		
Se le dificulta iniciar actividades autónomamente.	X		
Molesta a los demás en el juego.			X
Suele jugar siempre con los mismos compañeros/as.		X	
Imita actividades de sus compañeros/as.	X		
Agrede a sus compañeros/as.			X
En el patio tiene tendencia a estar solo/a.		X	
Tiende a jugar siempre a los mismos juegos.		X	
RELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Respeto las normas en los juegos grupales.	X		
Es aceptado por sus compañeros/as.	X		
Busca compañía de sus iguales más que de un adulto.	X		
Busca jugar con otros compañeros/as y asume su rol	X		
Tiene conflictos con sus compañeros/as durante los juegos.			X
Presenta conductas de inclusión en el momento de juego.	X		
Respeto a sus compañeros/as durante todo el recreo.	X		
OBSERVACIONES GENERALES DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO			
El alumno no habla nunca ni con sus iguales ni con las maestras, aunque, en la mayoría de los recreos se une a los juegos grupales. Al principio del recreo observa a sus compañeros/as y decide con quien ir en función de lo que estén haciendo o de si le apetece más un juego que otro. Es un niño tímido y reservado, pero muy sonriente.			

Colegio: CP Buenavista II

Nombre del alumno: D. J.

Curso: 3 años.

ACTITUD DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Durante el recreo es pasivo/a y no sabe qué hacer.		X	
Se le dificulta iniciar actividades autónomamente.		X	
Molesta a los demás en el juego.			X
Suele jugar siempre con los mismos compañeros/as.	X		
Imita actividades de sus compañeros/as.		X	
Agrede a sus compañeros/as.			X
En el patio tiene tendencia a estar solo/a.			X
Tiende a jugar siempre a los mismos juegos.		X	
RELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Respeto las normas en los juegos grupales.		X	
Es aceptado por sus compañeros/as.	X		
Busca compañía de sus iguales más que de un adulto.		X	
Busca jugar con otros compañeros/as y asume su rol		X	
Tiene conflictos con sus compañeros/as durante los juegos.		X	
Presenta conductas de inclusión en el momento de juego.	X		
Respeto a sus compañeros/as durante todo el recreo.		X	
OBSERVACIONES GENERALES DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO			
El alumno suele unirse al juego grupal con sus compañeros al principio del recreo, pero acaba perdiendo el interés al poco ya que este juego suele ser siempre el mismo y muy repetitivo. Cuando pierde el interés, no sabe qué hacer y se aburre por lo que busca la compañía de un profesor o profesora para no estar solo durante el recreo.			

Colegio: CP Buenavista II

Nombre del alumno: N. J.

Curso: 3 años.

ACTITUD DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Durante el recreo es pasivo/a y no sabe qué hacer.	X		
Se le dificulta iniciar actividades autónomamente.		X	
Molesta a los demás en el juego.			X
Suele jugar siempre con los mismos compañeros/as.		X	
Imita actividades de sus compañeros/as.		X	
Agrede a sus compañeros/as.			X
En el patio tiene tendencia a estar solo/a.		X	
Tiende a jugar siempre a los mismos juegos.		X	
RELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Respeto las normas en los juegos grupales.	X		
Es aceptado por sus compañeros/as.	X		
Busca compañía de sus iguales más que de un adulto.		X	
Busca jugar con otros compañeros/as y asume su rol		X	
Tiene conflictos con sus compañeros/as durante los juegos.			X
Presenta conductas de inclusión en el momento de juego.	X		
Respeto a sus compañeros/as durante todo el recreo.	X		
OBSERVACIONES GENERALES DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO			
Al principio del recreo nunca sabe que hacer, por lo que suele acudir a la maestra para no estar solo y para que le sugiera algo que hacer. La mayoría de las veces se acaba uniendo al juego del pillapilla, pero, cuando no le apetece, prefiere estar solo sin realizar ninguna actividad o con un adulto.			

Colegio: CP Buenavista II

Nombre del alumno: G. M.

Curso: 3 años.

ACTITUD DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Durante el recreo es pasivo/a y no sabe qué hacer.			X
Se le dificulta iniciar actividades autónomamente.			X
Molesta a los demás en el juego.		X	
Suele jugar siempre con los mismos compañeros/as.	X		
Imita actividades de sus compañeros/as.	X		
Agrede a sus compañeros/as.			X
En el patio tiene tendencia a estar solo/a.			X
Tiende a jugar siempre a los mismos juegos.	X		
RELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Respeto las normas en los juegos grupales.		X	
Es aceptado por sus compañeros/as.	X		
Busca compañía de sus iguales más que de un adulto.	X		
Busca jugar con otros compañeros/as y asume su rol	X		
Tiene conflictos con sus compañeros/as durante los juegos.		X	
Presenta conductas de inclusión en el momento de juego.		X	
Respeto a sus compañeros/as durante todo el recreo.		X	
OBSERVACIONES GENERALES DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO			
El alumno suele formar parte del grupo que juega todos los días al pillapilla. Nunca ha presentado una conducta violenta, pero a veces tiene discusiones con sus compañeros relacionadas con el incumplimiento de las normas del juego. En ocasiones también he observado que intenta hacer equipo con J. S. con la intención de dejar de lado a sus demás compañeros, mostrando conductas de superioridad.			

Colegio: CP Buenavista II

Nombre del alumno: J.S.

Curso: 3 años.

ACTITUD DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Durante el recreo es pasivo/a y no sabe qué hacer.			X
Se le dificulta iniciar actividades autónomamente.			X
Molesta a los demás en el juego.		X	
Suele jugar siempre con los mismos compañeros/as.	X		
Imita actividades de sus compañeros/as.		X	
Agrede a sus compañeros/as.		X	
En el patio tiene tendencia a estar solo/a.			X
Tiende a jugar siempre a los mismos juegos.	X		
RELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Respeto las normas en los juegos grupales.		X	
Es aceptado por sus compañeros/as.	X		
Busca compañía de sus iguales más que de un adulto.		X	
Busca jugar con otros compañeros/as y asume su rol	X		
Tiene conflictos con sus compañeros/as durante los juegos.		X	
Presenta conductas de inclusión en el momento de juego.	X		
Respeto a sus compañeros/as durante todo el recreo.		X	
OBSERVACIONES GENERALES DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO			
<p>He identificado al alumno como el líder más estable del grupo-clase, la mayoría de sus compañeros le sigue y es el responsable de iniciar todos los juegos. Por otro lado, J.S. busca el juego con adultos ya que no tiene la suficiente capacidad para jugar a otra cosa que no sea el pillapilla o correr de una esquina a otra del patio y el grupo demanda más variedad de juegos.</p>			

Colegio: CP Buenavista II

Nombre del alumno: A. R.

Curso: 3 años.

ACTITUD DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Durante el recreo es pasivo/a y no sabe qué hacer.			X
Se le dificulta iniciar actividades autónomamente.		X	
Molesta a los demás en el juego.		X	
Suele jugar siempre con los mismos compañeros/as.	X		
Imita actividades de sus compañeros/as.	X		
Agrede a sus compañeros/as.		X	
En el patio tiene tendencia a estar solo/a.			X
Tiende a jugar siempre a los mismos juegos.	X		
RELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Respeto las normas en los juegos grupales.		X	
Es aceptado por sus compañeros/as.	X		
Busca compañía de sus iguales más que de un adulto.	X		
Busca jugar con otros compañeros/as y asume su rol	X		
Tiene conflictos con sus compañeros/as durante los juegos.		X	
Presenta conductas de inclusión en el momento de juego.		X	
Respeto a sus compañeros/as durante todo el recreo.		X	
OBSERVACIONES GENERALES DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO			
El alumno está muy influenciado por su compañero J., le sigue en todas las actividades e imita todo lo que hace. Suele tener conflictos con sus compañeros por no respetar las normas del juego o por no dejar jugar a otros niños o niñas en estos juegos.			

Colegio: CP Buenavista II

Nombre del alumno: E. P.

Curso: 3 años.

ACTITUD DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Durante el recreo es pasivo/a y no sabe qué hacer.	X		
Se le dificulta iniciar actividades autónomamente.	X		
Molesta a los demás en el juego.			X
Suele jugar siempre con los mismos compañeros/as.		X	
Imita actividades de sus compañeros/as.		X	
Agrede a sus compañeros/as.			X
En el patio tiene tendencia a estar solo/a.		X	
Tiende a jugar siempre a los mismos juegos.		X	
RELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Respeto las normas en los juegos grupales.	X		
Es aceptado por sus compañeros/as.	X		
Busca compañía de sus iguales más que de un adulto.			X
Busca jugar con otros compañeros/as y asume su rol		X	
Tiene conflictos con sus compañeros/as durante los juegos.		X	
Presenta conductas de inclusión en el momento de juego.	X		
Respeto a sus compañeros/as durante todo el recreo.	X		
OBSERVACIONES GENERALES DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO			
<p>La alumna presenta una actitud bastante pasiva en los recreos, no suele saber qué hacer y tiende a buscar la compañía de las maestras o a estar sola. Cuando juega suele hacerlo con el grupo que no hace actividades muy activas como, por ejemplo, actividades relacionadas con el juego simbólico o de buscar cosas en el césped. A veces, tiene pequeños conflictos con sus compañeros relacionados con las situaciones de juego, pero suele gestionarlos ella misma sin ningún inconveniente.</p>			

Colegio: CP Buenavista II

Nombre del alumno: Y.M.

Curso: 3 años.

ACTITUD DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Durante el recreo es pasivo/a y no sabe qué hacer.		X	
Se le dificulta iniciar actividades autónomamente.		X	
Molesta a los demás en el juego.		X	
Suele jugar siempre con los mismos compañeros/as.		X	
Imita actividades de sus compañeros/as.		X	
Agrede a sus compañeros/as.		X	
En el patio tiene tendencia a estar solo/a.			X
Tiende a jugar siempre a los mismos juegos.		X	
RELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Respeto las normas en los juegos grupales.		X	
Es aceptado por sus compañeros/as.	X		
Busca compañía de sus iguales más que de un adulto.	X		
Busca jugar con otros compañeros/as y asume su rol		X	
Tiene conflictos con sus compañeros/as durante los juegos.		X	
Presenta conductas de inclusión en el momento de juego.		X	
Respeto a sus compañeros/as durante todo el recreo.		X	
OBSERVACIONES GENERALES DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO			
<p>La alumna presenta conductas de liderazgo, le gusta tener a sus compañeros siempre controlados, pero al estar tan pendiente de todos los/as alumnos/as no suele unirse a los juegos de grupo. En alguna ocasión, ha llegado a pegar a algún compañero por no hacer lo que ella quería y suele agobiar mucho a F.H. ya que no es capaz de respetar sus límites y el espacio personal que este alumno necesita en ocasiones. Por otro lado, cuando juega se suele decantar por juegos menos activos que el pillapilla como, por ejemplo, el juego simbólico.</p>			

Colegio: CP Buenavista II

Nombre del alumno: M. M.

Curso: 3 años.

ACTITUD DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Durante el recreo es pasivo/a y no sabe qué hacer.		X	
Se le dificulta iniciar actividades autónomamente.		X	
Molesta a los demás en el juego.			X
Suele jugar siempre con los mismos compañeros/as.	X		
Imita actividades de sus compañeros/as.		X	
Agrede a sus compañeros/as.			X
En el patio tiene tendencia a estar solo/a.			X
Tiende a jugar siempre a los mismos juegos.		X	
RELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Respeto las normas en los juegos grupales.		X	
Es aceptado por sus compañeros/as.	X		
Busca compañía de sus iguales más que de un adulto.		X	
Busca jugar con otros compañeros/as y asume su rol			X
Tiene conflictos con sus compañeros/as durante los juegos.		X	
Presenta conductas de inclusión en el momento de juego.			X
Respeto a sus compañeros/as durante todo el recreo.		X	
OBSERVACIONES GENERALES DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO			
En la mayoría de los recreos la alumna no suele jugar con el resto de sus compañeros, únicamente juega con su hermano gemelo, organizando ella siempre los juegos de veces y en la mayoría de las ocasiones niega a sus demás compañeros o compañeras participar en los mismos. Por otro lado, suele buscar bastante la compañía de un adulto para que sea éste el que dinamice el recreo con canciones, bailes o simplemente hablando.			

Colegio: CP Buenavista II

Nombre del alumno: M.M.

Curso: 3 años.

ACTITUD DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Durante el recreo es pasivo/a y no sabe qué hacer.		X	
Se le dificulta iniciar actividades autónomamente.	X		
Molesta a los demás en el juego.			X
Suele jugar siempre con los mismos compañeros/as.	X		
Imita actividades de sus compañeros/as.	X		
Agrede a sus compañeros/as.			X
En el patio tiene tendencia a estar solo/a.			X
Tiende a jugar siempre a los mismos juegos.		X	
RELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Respeto las normas durante los juegos grupales.	X		
Es aceptado por sus compañeros/as.	X		
Busca compañía de sus iguales más que de un adulto.		X	
Busca jugar con otros compañeros/as y asume su rol	X		
Tiene conflictos con sus compañeros/as durante los juegos.			X
Presenta conductas de inclusión en el momento de juego.		X	
Respeto a sus compañeros/as durante todo el recreo.	X		
OBSERVACIONES GENERALES DEL ALUMNO DURANTE EL RECREO			
El alumno es el hermano de M.M., durante el recreo hace lo que su hermana diga, no tiene mucha capacidad de decisión. Muchas veces no incluyen a otros niños o niñas en sus juegos negándole la participación en los mismos.			



Índice de tablas

Tabla 1. Objetivo del Desarrollo Sostenible 4.	14
Tabla 2. Marco Curricular según el Decreto 56/2022 de 5 de agosto por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Infantil en el Principado de Asturias.	22
Tabla 3. Calendario de la implantación de la propuesta en el centro educativo.	31
Tabla 4. Recursos materiales.	34
Tabla 5. Materiales necesarios para implementar la propuesta y presupuesto.	34