

Intervenciones para la mejora integral del bienestar a lo largo del ciclo vital



DYKINSON EBOOK

José Manuel Aguilar Parra
Rubén Trigueros Ramos
Rocío Collado Soler

Coordinador

INTERVENCIONES PARA LA MEJORA INTEGRAL DEL BIENESTAR A LO LARGO DEL CICLO VITAL

Coordinación

JOSÉ MANUEL AGUILAR PARRA

RUBÉN TRIGUEROS RAMOS

ROCÍO COLLADO SOLER

Este libro ha sido sometido a evaluación por parte de nuestro Consejo Editorial
Para mayor información, véase www.dykinson.com/quienes_somos

Los autores declaran haber recibido el siguiente apoyo financiero para la autoría y/o publicación de este libro: Plan Propio de Investigación y Transferencia de la Universidad de Almería, financiado por la Consejería de Universidad, Investigación e Innovación dentro del programa 54ª “Investigación Científica Cofinanciado” por el Programa Operativo FEDER Andalucía. 2021-2027 dentro del Objetivo Específico RS011 “ Desarrollar y mejorar las capacidades de investigación e innovación y asimilar tecnologías avanzadas” (Proyecto Ref: P_FORT_GRUPOS_2023/05).

Proyectos de Innovación Docente de la Universidad de Almería
(Ref: 24/25-1-41C)



*Este ebook se encuentra registrado bajo licencia Creative Commons.
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)
Para más información, consulte la web:
<https://creativecommons.org/share-your-work/licenses/>*

© Copyright by
Los autores
Madrid, 2025

Editorial DYKINSON, S.L.
Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid
Teléfono (+34) 915442846 - (+34) 915442869
e-mail: info@dykinson.com
<http://www.dykinson.es>
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 979-13-7006-456-3
DOI: <https://doi.org/10.14679/4264>

Preimpresión:
Realizada por los autores

ÍNDICE

CAPÍTULO 1. EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE COOPERATIVO COMO OPORTUNIDAD PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DESDE LA INNOVACIÓN DOCENTE: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

MARINA ALFÉREZ-PASTOR Y JOSÉ MANUEL AGUILAR-PARRA 7

CAPÍTULO 2. INNOVACIÓN DOCENTE MEDIANTE UNA PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN EL ALUMNADO

MARINA ALFÉREZ-PASTOR Y JOSÉ MANUEL AGUILAR-PARRA 20

CAPÍTULO 3. ENTRENAMIENTO EN COMPRENSIÓN DE TEORÍA DE LA MENTE Y TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA: UN ESTUDIO DE CASO

NOELIA NAVARRO GÓMEZ Y RUBÉN TRIGUEROS-RAMOS 29

CAPÍTULO 4. INNOVACIÓN DOCENTE: MOTIVACIÓN HACIA LA ASIGNATURA “EVALUACIÓN E INTERVENCIÓN EDUCATIVA ANTE LOS TRASTORNOS DE LA AUDICIÓN Y EL LENGUAJE” TRAS UNA PROPUESTA GAMIFICADA

ROCÍO COLLADO-SOLER 39

CAPÍTULO 5. PROYECTO DE INTERVENCIÓN ESCOLAR. RECREOS ACTIVOS PARA FOMENTAR EL BIENESTAR DEL ALUMNADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y DE EDUCACIÓN ESPECIAL

VANESA JIMÉNEZ-FÁBREGA 45

CAPÍTULO 6. CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES HACIA LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE EN UNA MUESTRA DE DOCENTES Y ESTUDIANTES DE MAGISTERIO

DEBORAH NEGRÍN-PERAZA Y GONZALO PEÑA-MUÑANTE..... 52

CAPÍTULO 7. ANÁLISIS DE LA ESCALA DE SATISFACCIÓN CON LA VIDA MEDIANTE UN MODELO DE RASCH EN UNA MUESTRA DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

GONZALO PEÑA-MUÑANTE Y DEBORAH NEGRÍN-PERAZA 61

CAPÍTULO 8. EL MÉTODO 5L: LA COMPRENSIÓN LECTORA COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO Y REDUCIR LA ANSIEDAD HACIA EL APRENDIZAJE MATEMÁTICO

VANESA MUÑOZ MEIZOSO 72

CAPÍTULO 9. LA SALUD MENTAL DE LOS PROFESIONALES QUE TRABAJAN CON PERSONAS CON TEA

Mª DEL MAR MEGÍAS TORRES..... 77

CAPÍTULO 10. PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA EN ESO: AULA HOGAR

Mª DEL MAR MEGÍAS TORRES..... 88

CAPÍTULO 11. EL ESPEJO DISTORSIONADO DE LOS ADOLESCENTES. NUEVOS MEDIOS DE RELACIÓN DIGITAL	
HUGO ANTONIO MARTÍNEZ CAÑESTRO	96
CAPÍTULO 12. ¿NO LE DAS SENTIDO A TU VIDA? EL SUICIDIO NO ES LA SOLUCIÓN	
HUGO ANTONIO MARTÍNEZ CAÑESTRO	107
CAPÍTULO 13. METODOLOGÍAS ACTIVAS Y SU IMPACTO EN LA PSICOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN: CONTEXTOS MARGINALES DE ÉTNICA GITANA	
ISABEL DAMIANA ALONSO LÓPEZ	119
CAPÍTULO 14. MOTIVACIÓN Y DESARROLLO EMOCIONAL EN EL CONTEXTO ACADÉMICO	
ISABEL DAMIANA ALONSO LÓPEZ	127
CAPITULO 15. EL PAPEL DEL DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE EN LA EDUCACIÓN FINANCIERA: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA LITERATURA	
RUBÉN TRIGUEROS RAMOS Y TALÍA TRIGUEROS RAMOS	137
CAPITULO 16. JUEGOS DE MESA PARA EL DESARROLLO SENSORIAL EN LA INFANCIA CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL	
PAULA RODRÍGUEZ RIVERA Y ANA MANZANO LEÓN	159
CAPITULO 17. REVISIÓN DE LA LITERATURA SOBRE PREOCUPACIÓN, MIEDO A LA EVALUACIÓN NEGATIVA, AUTOEFICACIA Y SOPORTE SOCIAL EN LOS PROFESIONALES DE LA EDUCACIÓN SOCIAL	
FRANCISCO NARCISO ENCISO VELASCO, JOSÉ MANUEL AGUILAR PARRA, JERÓNIMO JAVIER GONZÁLEZ BERNAL Y EVA URBÓN LADRERO.....	167
CAPITULO 18. COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE Y PROTECCIÓN DE DATOS EN EL CONTEXTO EDUCATIVO	
RAFAEL MARTÍNEZ EGEA	178

CAPÍTULO 5

PROYECTO DE INTERVENCIÓN ESCOLAR. RECREOS ACTIVOS PARA FOMENTAR EL BIENESTAR DEL ALUMNADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y DE EDUCACIÓN ESPECIAL.

Vanesa Jiménez-Fábrega

Universidad de Almería

DOI: <https://doi.org/10.14679/4269>

Resumen

El proyecto “Recreos activos para fomentar el bienestar del alumnado de Educación Primaria” propone transformar el tiempo de recreo en un espacio educativo y de inclusión a través del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). Dirigido al primer ciclo de Educación Primaria y al alumnado de Educación Especial, se plantea su ejecución durante un curso escolar en semanas alternas. El objetivo principal es mejorar el bienestar físico, emocional y social del alumnado mediante actividades lúdicas organizadas en cuatro estaciones: actividad física, trabajo en equipo, expresión corporal y juegos de mesa.

El enfoque metodológico favorece el desarrollo de competencias clave como la social y ciudadana, al tiempo que promueve valores como el compañerismo, la inclusión, la cooperación y el respeto a la diversidad. Se destaca la viabilidad del proyecto por requerir pocos recursos económicos y basarse en materiales disponibles en el centro escolar.

La evaluación se realizará mediante rúbricas, cuestionarios (Likert y de respuesta abierta), autoevaluaciones y observación directa registrada en un diario. Se espera que el proyecto contribuya al desarrollo integral del alumnado, fomente una convivencia escolar positiva y reduzca el sedentarismo.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ); Inclusión educativa; Educación Primaria; Socialización; Bienestar escolar; Juego educativo.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Situación actual

El recreo no es solo un espacio de juego libre en mitad del horario lectivo, sino que es mucho más, es una oportunidad de promover hábitos activos entre el alumnado sin que sea una imposición, es una forma de socialización entre iguales más dinámica, suponiendo un espacio de intercambio y de convivencia entre todos los niños y niñas, sean cual sean sus características, culturas o necesidades disfrutando del tiempo de recreo de manera educativa (Gras y Paredes, 2015). Sin embargo, este puede ser una herramienta de doble filo si no se toman las medidas adecuadas, pudiendo generar conductas excluyentes y rechazo (Mairal-Llebot, 2022).

Hoy día, las tasas de obesidad infanto-juvenil han aumentado de forma alarmante, y el hecho de implementar programas de intervención y estrategias eficaces en el recreo de los centros educativos, es una solución eficaz para promover la actividad física y reducir el sedentarismo de los niños y niñas de

Educación Primaria (Méndez-Giménez, 2020). A su vez, Martínez et al. (2015), en su estudio también avala el valor del recreo como herramienta de cambio, este supone 30 minutos al día de todos los niños y niñas, siendo una oportunidad excelente para dedicarlo a diseñar un espacio saludable donde prime la actividad física y las relaciones entre iguales.

El recreo puede ayudar a facilitar la incorporación de elementos inclusivos a través del juego, se pueden generar climas estimulantes para la interacción entre iguales, o puede permitir que los niños y las niñas vivencien el proceso de socialización, aprovechando el escenario que brinda el recreo escolar como espacio donde unir el juego con unos principios de convivencia, cooperación, respeto, y hábitos saludables (Mairal-Llebot, 2022). Otro estudio de Sosa (2019), también señala el recreo como un momento de tiempo pedagógico, donde el alumnado tiene múltiples interacciones sociales, siendo esto crucial para alcanzar una convivencia escolar de calidad.

Por otro lado, además de lo mencionado anteriormente, este espacio permite incluir al alumnado con necesidades educativas especiales en los tiempos de recreo, revirtiendo el aislamiento social que hay en muchos casos y fomentando la interacción y el respeto por la diferencia de todo el alumnado (García-Junco, 2022). La educación inclusiva busca atender las NEAE del alumnado, pero para alcanzar una inclusión real, no hay que olvidar todos los espacios, siendo el recreo una valiosa oportunidad para desarrollar en ellos y ellas las habilidades sociales y el disfrute por el juego con el resto de alumnos y alumnas del centro escolar (D'Angelo, 2017).

En definitiva, como recoge Fernández (2020), el recreo aprovechado como oportunidad de aprendizaje supone una manera de trabajar principios y valores clave, como son la vida activa, el compañerismo, la solidaridad, la resolución de conflictos, la inclusión, entre otros, a través del juego y de forma completamente contextualizada lo más tempranamente posible.

1.2. Descripción detallada del proyecto

El proyecto recibe el nombre de “Recreos activos para fomentar el bienestar del alumnado de Educación Primaria” y cuenta con una temporalización de un curso escolar, es decir, desde septiembre hasta junio, cuando finalice el curso, y se irá realizando durante semanas alternas, es decir, una sí y una no. El presente proyecto va dirigido al alumnado de Educación Primaria, más concretamente a los de primer ciclo, y al alumnado de Educación Especial, ya que son los que comparten el mismo espacio y tiempo de recreo dentro del horario lectivo.

La idea principal es llevar a cabo un proyecto basado en el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) que busca fomentar una serie de valores y competencias desde pequeños, como son el respeto por la diferencia, el compañerismo, el trabajo en equipo, además de promover hábitos de vida saludable realizando actividad física.

Esto lo harán en pequeños grupos heterogéneos que irán realizando progresivamente las diferentes estaciones diseñadas para llevar a cabo en el tiempo de recreo. Todo ello con el fin de demostrar al alumnado que, a través del juego, también se pueden aprender múltiples cosas y adquirir, de forma implícita, destrezas que irán forjando su forma de ser el día de mañana.

Desde un enfoque académico, se van a trabajar contenidos curriculares de acuerdo con la legislación vigentes, como son la Orden del 30 de mayo de 2023, que regula, entre otros, el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria, en concreto en el Anexo II, que recoge el desarrollo curricular de las diferentes áreas, y en el Real Decreto 157/2022, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas en Educación Primaria. Destacar a continuación algunas de las competencias clave que se trabajan con la realización de este proyecto:

- Competencia personal, social y de aprender a aprender, ya que a través de los juegos realizados en el recreo se van a promover las interacciones sociales entre todo el alumnado, aprendiendo unos de otros.
- Competencia ciudadana, ya que se van a fomentar valores de responsabilidad, de ciudadanía, de cooperación, a través del trabajo colaborativo de todos los niños y niñas que participen activamente en las actividades propuestas durante el recreo.

En cuanto al resto del centro escolar, se prevé extrapolar la misma iniciativa para los cursos superiores de Educación Primaria, segundo y tercer ciclo, una vez se haya llevado a cabo la propuesta con el primer ciclo de Educación Primaria y con Educación Especial, y cuando se hayan comprobado los

resultados, su significatividad y su eficacia. El fin de los recreos activos no es otro que mejorar la calidad educativa, y, por consiguiente, la calidad de vida de todo el alumnado, generando climas de compañerismo y armonía con todo el centro.

La organización consistirá, principalmente, en la división del recreo escolar en estaciones, un total de cuatro, y, en cada una de ellas, se realizarán juegos de distinta temática, uno dirigido a la actividad física, otro enfocado a juegos de mesa, otro de trabajo en equipo, y, un último de expresión corporal a través de la música.

Con los grupos heterogéneos designados, se irán recorriendo cada día una de las estaciones, dejando el viernes como día libre, para que las estaciones no se vuelvan una obligación o una imposición. A la siguiente semana, se reorganizarán los grupos teniendo nuevos compañeros de equipo para, de esta manera, forjar lazos con todos y todas, y no con unos pocos.

1.3. Objetivos

Para llevar a cabo el proyecto, se parte de unos objetivos previamente fijados y a los que se quiere llegar como meta final de la propuesta. El objetivo principal de este proyecto es aprovechar el tiempo de recreo como tiempo para fomentar el bienestar del alumnado de Educación Primaria y de Educación Especial a través del Aprendizaje Basado en el Juego. Los objetivos específicos a perseguir para su consecución son los siguientes:

- 1) Promover la interacción social entre iguales aprovechando el tiempo del recreo.
- 2) Fomentar los valores de respeto de la diferencia, compañerismo e inclusión.
- 3) Mejorar el clima de convivencia del centro escolar priorizando la confianza entre compañeros y compañeras.
- 4) Concienciar a los alumnos y alumnas de la importancia de tener una vida activa y de evitar el sedentarismo.

1.4. Justificación y viabilidad del proyecto

El porqué de la elección de este tema se debe a la importancia que tiene el aprovechamiento de espacios comunes, como es el tiempo de recreo, para trabajar en equipo, fomentar el respeto de la diferencia, y potenciar destrezas y valores, además de promover la realización de actividad física en el día a día, todo ello de manera intrínseca a través del juego. A su vez, también se ha elegido este tema para señalar como es igual de importante fomentar la gestión emocional, la escucha activa, la asertividad, la resolución de conflictos, como lo es el trabajo disciplinar dentro de las aulas, siguiendo los contenidos curriculares correspondientes a cada curso escolar.

Por otro lado, en cuanto a viabilidad del proyecto, este no requiere de una gran inversión económica, ya que los recursos principales están disponibles en el centro escolar, habría que comprar solo algunos juegos de mesa para contar con un abanico de posibilidades. Por ello, haciendo un balance, este proyecto de intervención escolar tiene una alta viabilidad para poder llevarlo a cabo en cualquier centro escolar.

2. METODOLOGÍA

2.1. Descripción del material y de la metodología

Como se ha señalado anteriormente, la metodología que se va a llevar a cabo será el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). Esta forma de trabajar da la oportunidad de partir del foco de interés del alumnado y de algo que le motiva y que le gusta, para que participe activamente en las estaciones propuestas en el patio de recreo, trabajando junto a otros compañeros y compañeras en grupos heterogéneos, afianzando lazos y fomentando valores mientras se lo pasan bien y disfrutan.

En lo que a materiales respecta, se necesitarán para las distintas estaciones materiales del aula/gimnasio de educación física, para realizar las actividades relacionadas con el deporte, también se necesitarán cartulinas, colores, reglas, entre otros utensilios escolares para la estación dedicada al trabajo en equipo, juegos de mesa para la estación dedicada a tal fin, y, por último, un altavoz con conexión por bluetooth para poder poner música y trabajar la estación de expresión corporal a través de la música. Por lo demás, no serán necesarios materiales específicos para llevar a cabo ninguna de las 4 estaciones anteriormente recogidas.

2.2. Actividades programadas

En primer lugar, se realizarán actividades de preparación y coordinación, estas irán destinadas a la preparación previa de las estaciones, a la coordinación del equipo docente implicado en el proyecto y a la estructuración de los grupos heterogéneos que se van a formar. Para ello, se van a realizar reuniones con todo el equipo docente del primer ciclo de primaria y de Educación Especial, además de con el equipo directivo, para que dé su aprobación al respecto.

En dichas reuniones se expondrá la propuesta, se acordarán las actividades seleccionadas y se acordarán las fechas de implementación, es decir, esta fase inicial valdrá para asentar las bases necesarias del proyecto y para conocer las particularidades del alumnado, haciendo los grupos en función de sus características y teniendo en cuenta las adaptaciones necesarias para ofrecer opciones equitativas a todo el alumnado.

Estas reuniones se repetirán en cada trimestre, sumando un total de 3 reuniones, la inicial para acordar los detalles señalados anteriormente, en el segundo trimestre, a modo de seguimiento para ir viendo la funcionalidad y la efectividad del proyecto, y una tercera y última reunión en el tercer trimestre a modo de evaluación final sopesando debilidades, fortalezas, posibles propuestas de mejora y los resultados obtenidos.

Las actividades programadas irán enfocadas a las 4 estaciones propuestas en el patio de recreo. La primera estación o actividad se trata de la dirigida a trabajar la actividad física en sí, en ella con los materiales facilitados de la asignatura de gimnasia se harán juegos tradicionales tipo pilla pilla, policía y ladrones, juego de los aros musicales, balón prisionero, entre otros. En esta estación los niños y niñas podrán proponer juegos tradicionales y sus ideas serán tenidas en cuenta para las semanas siguientes.

La segunda actividad o estación es en la que se trabaja en equipo, esto quiere decir que para alcanzar la meta o el resultado final de esta actividad será necesaria la colaboración y participación de todos y cada uno de los componentes del grupo. Esta actividad es más tipo manualidad, se les dará a los niños y niñas un dibujo en tamaño A1 colocado en una cartulina y cortado en piezas, cada niño o niña deberá decorar su dibujo, ya sea con colores, rotuladores, pompones, brillantes, pegatinas, y cualquier material disponible, lo importante es dejar volar la creatividad y ser lo más originales posibles.

Una vez finalizado, se deberán unir todas las partes y, con o sin referente, dependiendo de la actitud del alumnado ante la resolución, tendrán que formar el dibujo final en el orden correcto y unirlo, para después colgarlo en los pasillos del centro escolar como elemento decorativo.

La tercera estación o actividad será la de expresión corporal a través de la música. Para ella solo será necesario el altavoz con conexión bluetooth y ganas de mover el cuerpo. Los niños y niñas podrán bailar al ritmo de la música que ellos y ellas mismas elijan, primero, entre todos, deberán ponerse de acuerdo en una serie de canciones que quieren que suenen y hacer una lista que se le facilitará al docente encargado de supervisar dicha estación.

Una vez elegida la música, esta se irá poniendo aleatoriamente en el altavoz y los niños y niñas podrán bailar libremente u organizar coreografías para enseñárselas posteriormente al resto de compañeras y compañeros. En esta estación los niños y niñas podrán moverse libremente por el espacio, bailar a su gusto de forma autónoma y se estará fomentando el baile como actividad física que les hace estar activos y evitar el sedentarismo.

Por último, la cuarta y última actividad o estación es la dedicada a los juegos de mesa, en este caso, se contará con varias opciones de juegos de mesa para que los niños y niñas que acudan a esta actividad puedan elegir y tomar decisiones sobre qué juegos quieren elegir para pasar el tiempo de recreo, poniéndose de acuerdo entre todos, y, escuchando los argumentos de cada miembro del equipo del porqué de su elección. Una vez elegido el juego se leerán las normas, se establecerán los turnos de juego y una vez hecho esto, se podrá empezar a jugar. Algunos de los posibles juegos con los que contará la estación serán las cartas españolas, el juego speed cups, abejitas zum zum, monopoly, parchís, dominó, entre otros juegos de mesa.

Todas las estaciones irán destinadas a dejarles cierto grado de libertad al alumnado para ver cómo actúan y se defienden en distintos contextos, cómo trabajan la resolución de problemas de manera autónoma, la toma de decisiones, y, para afianzar la cohesión grupal de todo el centro escolar. Cuando finalice la semana, y todos los grupos hayan pasado por todas las estaciones se dejará una semana de juego

libre, para comprobar si los grupos y las formas de actuar en el patio no dirigidas cambian o siguen igual que antes de dar comienzo al proyecto, una vez pasada esta semana se volverán a iniciar las estaciones.

2.3. Justificación de la metodología

Esta metodología, el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), es una forma de conectar aprendizajes y adquisición de valores y competencias a través del juego, generando así mejoras socioeducativas a la par que el alumnado está disfrutando, motivado y vivenciando experiencias lúdicas que llaman su atención e interés. Como recoge Morales et al. (2020), el alumnado cada vez está menos motivado en el ámbito educativo, por lo que la necesidad de usar nuevas metodologías y estrategias educativas donde el juego es el protagonista es un punto de inflexión para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

Desde el punto de vista de la adecuación en cuanto a los objetivos propuestos, esta metodología permite unos altos índices de interacción entre alumnos y alumnas de diferentes edades y particulares, creando oportunidades perfectas de intercambio donde poder tratar entre iguales, evitando situaciones excluyentes y afianzando una ciudadanía crítica y con valores que sea capaz de convivir con todas las personas en la sociedad tan diversa que hoy día prima.

2.4. Adecuación de los materiales y de la metodología

Todas las actividades, materiales y descripción de la metodología señalado anteriormente está unido siguiendo un hilo conductor coherente que pretende la adquisición de los objetivos propuestos, y cuyo fin es fomentar nuevos aprendizajes, experiencias y valores en el alumnado. Por ello, es indispensable el cumplimiento paso a paso de todas las indicaciones señaladas para la realización de cada actividad o estación y una comunicación y coordinación efectiva entre todos y todas los implicados. Todas las actividades, metodología, materiales e indicaciones están perfectamente adecuados para alcanzar dicha meta.

2.5. Recursos disponibles

Los recursos que van a hacer falta principalmente son, por un lado, recursos humanos, que serán el equipo docente del primer ciclo de Educación Primaria y el equipo docente de Educación Especial, que deberán estar supervisando y apoyando en cada una de las actividades, haber planificado y preparado las actividades previamente y los posibles materiales necesarios su correcto desarrollo e ir observando las distintas conductas del alumnado.

En cuanto a recursos materiales, realmente la cantidad de materiales necesarios para la implementación del presente proyecto no son muy abundantes ni costosos, pero sí hacen falta niveles altos de compromiso y coordinación para que pueda salir adelante de la forma más fructífera posible.

2.6. Indicadores y modo de evaluación

Para comprobar los logros y la eficacia del proyecto de los recreos activos, se va a llevar a cabo una evaluación por parte de todos los docentes que han participado en este, es decir, aquellos del equipo docente del primer ciclo de Educación Primaria y los de Educación Especial. También se va a llevar a cabo una autoevaluación del propio alumnado sobre sus percepciones y formas de pensar y una autoevaluación del profesorado para ser conscientes de los aspectos a mejorar para futuros proyectos.

Para ello, los instrumentos de evaluación a los que se van a recurrir son, por un lado, una rúbrica cuyos ítems van a hacer referencia a los objetivos previos establecidos y a los criterios de evaluación presentes en la legislación vigente, también se va a hacer uso de un cuestionario diseñado siguiendo una escala Likert, y de otro cuestionario de respuesta abierta donde se harán preguntas de reflexión. Por último, también se va a contar con la presencia de un diario donde se irán anotando aspectos reseñables recogidos a través de la técnica de observación directa.

2.7. Organización y planificación del proyecto

Como se ha recogido anteriormente, se pretende llevar a cabo el presente proyecto durante un curso escolar, es decir, una duración total de 10 meses, desde septiembre hasta junio. Teniendo en cuenta que es necesaria una organización y reuniones previas, se puede acotar el inicio de las actividades a partir del mes de noviembre. Desde noviembre hasta mayo se implementarán en semanas alternas las distintas estaciones propuestas con las actividades programadas previamente.

A mitad del segundo trimestre, por el mes de marzo, se realizará la segunda reunión, una reunión de seguimiento para comprobar como va avanzando el proyecto y si hay alguna propuesta para realizar los cambios pertinentes, siempre con el fin de mejorar. Siguiendo esta planificación, para finales de mayo ya se acabarían las estaciones, y se dedicaría el mes de junio para la última reunión a modo de evaluación para sopesar los resultados obtenidos, comentar los cambios significativos que hayan tenido lugar, si es que los hubiere entre otros aspectos a destaca.

3. RESULTADOS

3.1. Aspectos a evaluar

En primer lugar, he de señalar que los resultados se van a recoger desde un punto de vista hipotético, ya que el proyecto es una propuesta de intervención que no ha sido llevada a cabo, por lo que todos los aspectos recogidos a continuación se enmarcan dentro de los resultados esperados.

Lo primero que se va a tener en cuenta, es el interés y la motivación del alumnado implicado en los recreos activos, viendo su nivel de atención, su implicación en las actividades y su actitud durante el desarrollo de los juegos. Durante este momento, también se tendrá en cuenta la forma de actuar en equipo, además de la capacidad para resolver conflictos ante posibles imprevistos que puedan surgir y que no estén planeados. Más adelante, una vez se hayan llevado a cabo las estaciones, se pasará a las evaluaciones, comenzando por las autoevaluaciones, tanto las realizadas por el alumnado, como las de los propios docentes, tratando de ser críticos y realistas en todo momento, acerca de posibles mejoras y del transcurso del proyecto como tal.

Después se pasará a la evaluación de los docentes de primer ciclo de Educación Primaria y de Educación Especial al alumnado, en este caso, deberán valorar el proceso a lo largo de todas las actividades, las actitudes, la forma de actuar, entre otros aspectos. Esto lo hará teniendo en cuenta las anotaciones del diario y lo que ha ido observando durante todo el proyecto, teniendo que consensuar si el alumno ha alcanzado las competencias clave, los objetivos previos y los criterios de evaluación determinados.

3.2. Descripción de las evaluaciones

Los alumnos y alumnas serán los que hagan uso del cuestionario sujeto a la escala Likert, con el fin de que sean conscientes de en qué aspectos han mejorado y en cuales quieren seguir aprendiendo y avanzando. Por otro lado, el cuestionario de preguntas abiertas irá dirigido a la autoevaluación de los propios docentes, y, por último, el instrumento de evaluación de la rúbrica y el diario de clase, además del resto de información recabada, será la que usen los docentes para realizar su evaluación.

Por otro lado, al contar con alumnado de Educación Especial, sus autoevaluaciones y evaluaciones estarán sujetas a las adaptaciones correspondientes en función de las particularidades que presente el alumnado que realice el proyecto.

4. CONCLUSIONES

Con este proyecto se pretende darle el valor que merece no solo al ámbito educativo, sino también al social, emocional, y, más concretamente, a lo que respecta a las interacciones sociales y a las relaciones entre iguales, evitando en todo momento la estigmatización y la creación de situaciones excluyentes por ser diferente a la norma. Es crucial enseñar valores tan importantes como el respeto, la tolerancia, el compañerismo, así como el fomentar una vida activa donde prime el deporte y el juego. Por ello, y recurriendo al uso del Aprendizaje Basado en el Juego durante un curso escolar en un colegio con clases de 1º, 2º de primaria y de Educación Especial, se trabaja valores, destrezas y competencias más allá de lo meramente académico.

El hecho de elegir esta metodología es debido a la conexión entre diversión y educación que trae consigo. A través del juego es posible trabajar contenidos curriculares, valores, entre otros muchos aspectos, haciendo que el alumnado se sienta motivado y con ganas en su propio proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ello, la idea es unir juego y aprendizajes no solo de manera puntual, sino de forma interconectada e implícita.

En lo que a novedades respecta, este proyecto supone un impulso para ir más allá, para hacer proyectos transversales a nivel de centro o con más centros educativos, considerándose más allá de un

práctica aislada un modo de vida. Lo que se pretende en sí es incluir en el día a día de los alumnos y alumnas un tiempo dedicado a moverse, a realizar alguna actividad física, además de ser ciudadanos abiertos, respetuosos, resolutivos y capaces de trabajar en equipo.

5. REFERENCIAS

- D'Angelo, (2017). Proyecto Patios Divertidos: programa de inclusión escolar para el alumnado con dificultades de interacción social en los recreos. *Educación en Contexto*, 3, 181-210. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6296623>
- Fernández, A. (2020). *El recreo, oportunidad pedagógica para el desarrollo integral. Propuestas educativas*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de La Rioja]
- García-Junco, C. (2022). Inclusión del alumnado con TEA en los tiempos de recreo. *Claves del pensamiento*, 16(32). <https://doi.org/10.46530/ecdp.v0i31.504>
- Gras, P., y Paredes, J. (2015). El recreo ¿solo para jugar?. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, (36), 18-27. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5391808>
- Mairal-Llebot, M., Liesa, M., y Latorre, C. (2022). El juego cooperativo e inclusivo en los recreos como impulsor del desarrollo de habilidades sociales en la infancia. *Diálogos Pedagógicos*, 20(40), 149-162. [https://doi.org/10.22529/dp.2022.20\(40\)09](https://doi.org/10.22529/dp.2022.20(40)09)
- Martínez, J., Aznar, S., y Contreras, O. (2015). El recreo escolar como oportunidad de espacio y tiempo saludable. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 15(59), 419-432. <Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista59/artrecreo596.htm>
- Méndez-Giménez, A. (2020). Beneficios físicos, intrapersonales e interpersonales de las intervenciones en el patio de recreo en Educación Primaria. *SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 9(2), 47-58. <https://doi.org/10.6018/sportk.431111>
- Morales, J.M., Lucero, E.V., Rodríguez, E., Melián, A., y Santana, A.M. (2020). *Diseño de cartas y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)*. VII Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el Ámbito de las TIC y las TAC. <https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/76561>
- Orden de 30 de mayo de 2023 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas. (Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, núm. 104, de 2 de junio de 2023).
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. (BOE, núm.52, 2 de marzo de 2022).
- Sosa, A. (2019). *El recreo y su relación con el aprendizaje de los alumnos*. ANEP Consejo de Formación en Educación. <http://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/1289>