



Patios y  
Parques  
Dinámicos®

# INCLUSIÓN, JUEGO, RECREO

Rosa de los Ángeles Fernández Lagar (Gey Lagar).

8ª JORNADA SOBRE  
TRASTORNO ESPECIFICO DEL LENGUAJE

Valencia, 22 de Mayo de 2021

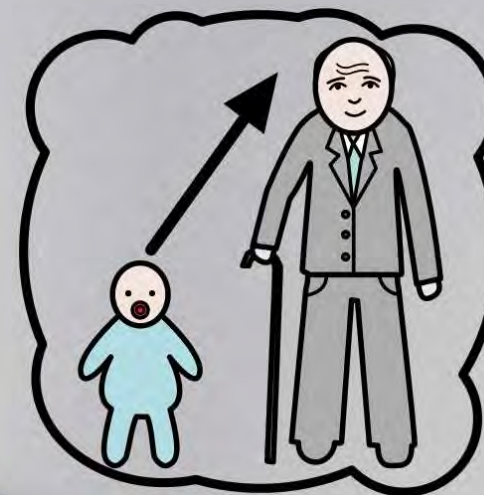


**INCLUSIÓN:**  
-PRESENCIA  
-PARTICIPACIÓN  
-APRENDIZAJE O APORTE SIGNIFICATIVO



## COMITÉ SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO DE LAS NACIONES UNIDAS 2013, PÁRRAFO 14C

Por **JUEGO** infantil se entiende todo comportamiento, actividad o proceso iniciado, controlado y estructurado por los propios niños; tiene lugar dondequiera y cuando quiera que se dé la oportunidad. Las personas que cuidan a los niños pueden contribuir a crear entornos propicios al juego, pero el juego mismo es voluntario, obedece a una motivación intrínseca y es un fin en sí mismo, no un medio para alcanzar un fin. El juego entraña el ejercicio de autonomía y de actividad física, mental o emocional, y puede adoptar infinitas formas, pudiendo desarrollarse en grupo o individualmente. Estas formas cambian y se adaptan en el transcurso de la niñez. Las principales características del juego son la diversión, la incertidumbre, el desafío, la flexibilidad y la no productividad. Juntos, estos factores contribuyen al disfrute que produce y al consiguiente incentivo a seguir jugando. Aunque el juego se considera con frecuencia un elemento no esencial, el Comité reafirma que es una dimensión fundamental y vital del placer de la infancia, así como un **COMPONENTE INDISPENSABLE DEL DESARROLLO FÍSICO, SOCIAL, COGNITIVO, EMOCIONAL Y ESPIRITUAL.**



**JUEGO INCLUSIVO**  
Gey Lagar

**Artículo 31 CONVENCIÓN  
SOBRE LOS DERECHOS DEL  
NIÑO:**

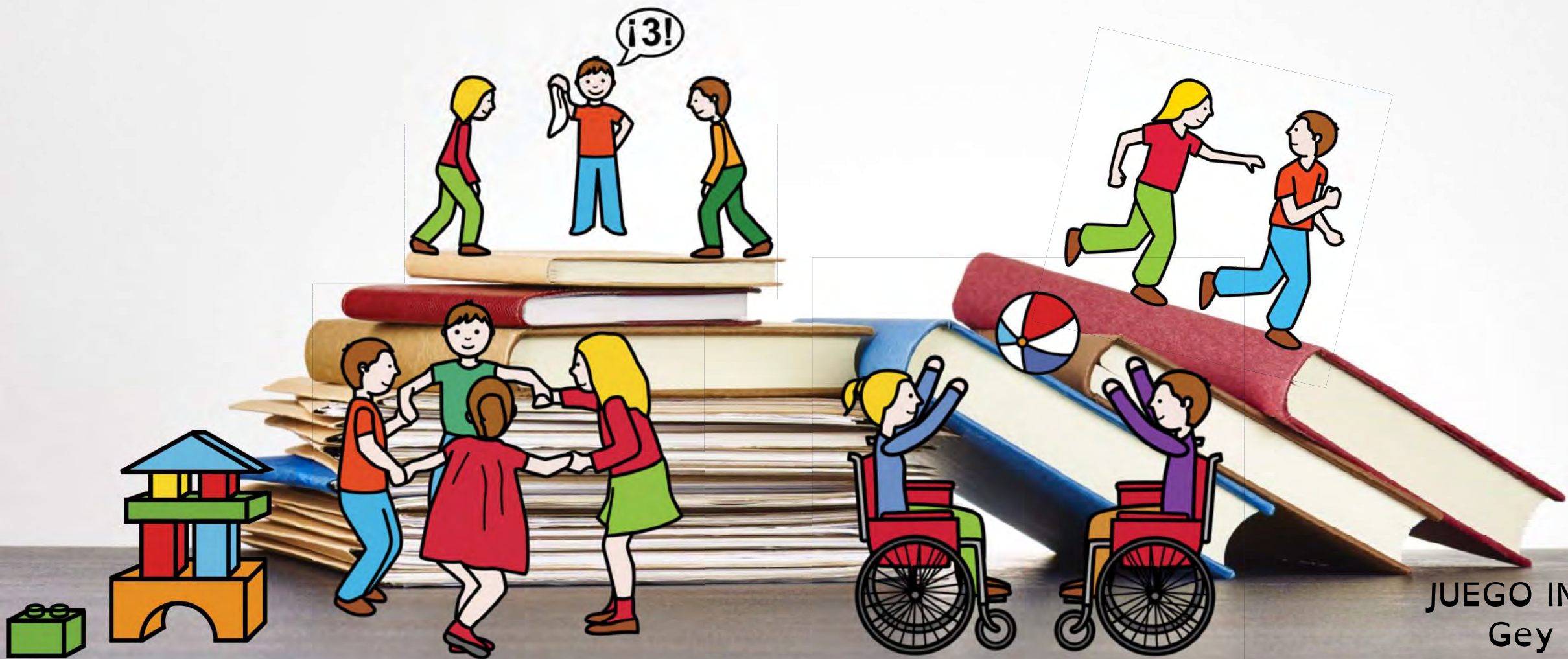
**“Los Estados Partes reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.”**

**Artículo 24 DECLARACIÓN  
UNIVERSAL DE LOS  
DERECHOS HUMANOS:**

**“Toda persona tiene derecho al descanso y al disfrute del tiempo libre”**



**JUEGO INCLUSIVO  
Gey Lagar**



JUEGO INCLUSIVO  
Gey Lagar



## Patios y Parques Dinámicos®

Programa de inclusión social a través del juego en contexto de ocio. Patios Dinámicos se desarrolla en el tiempo de recreo escolar propiciando que ninguna persona se quede sin disfrutarlo y Parques Dinámicos fomenta el juego inclusivo en espacios públicos y familiares (Fernández-Lagar, R.A. 2015).

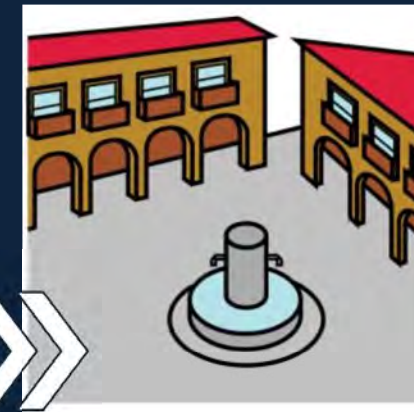




PRIMERAS  
EXPERIENCIAS  
SOCIALES

APRENDIZAJE  
Y PRÁCTICA DE  
HABILIDADES  
SOCIALES

SE FORJAN  
CONDUCTAS  
SOCIALES  
FUTURAS



•Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC  
(<http://arasaac.org>) Licencia: CC (BY-NC-SA) Propiedad: Gobierno de Aragón

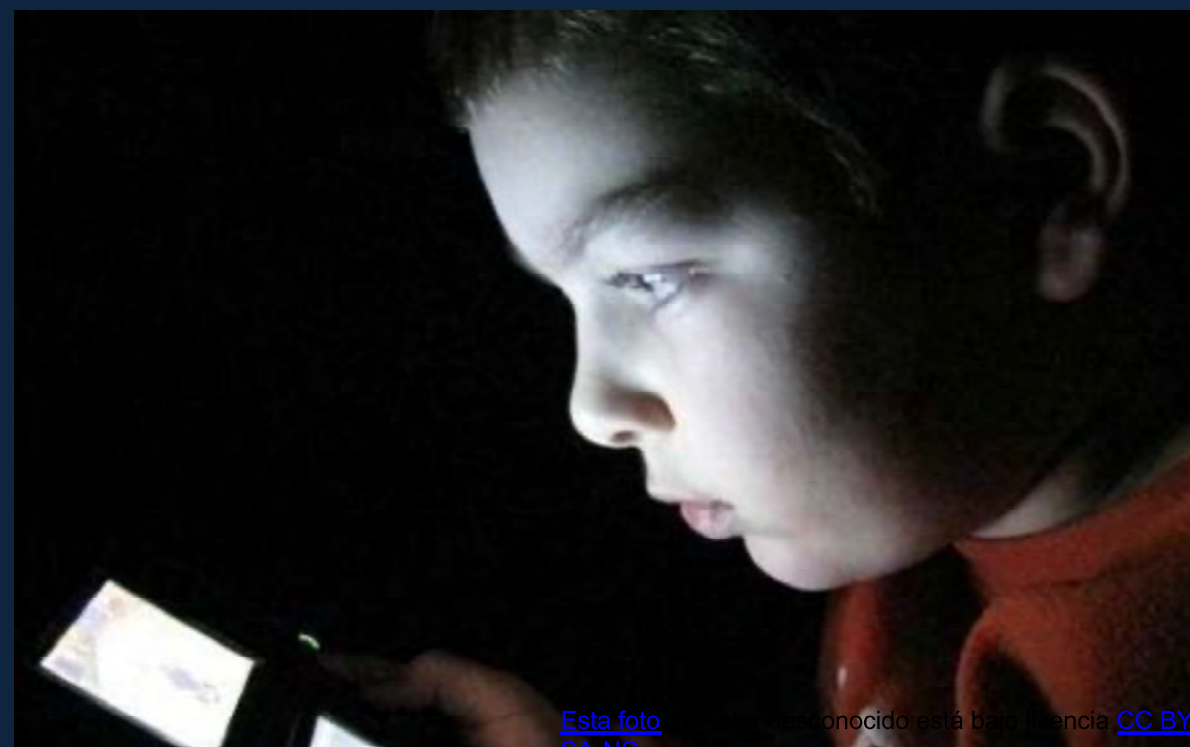
EL PATIO ES EL CORAZÓN SOCIAL DEL COLEGIO, EL FORO DE ENCUENTRO.

EN EL TIEMPO DE RECREO SE DEBE CRECER EN APRENDIZAJES NATURALES QUE LA VIDA EVALUARÁ.

EL OCIO EDUCA DE FORMA NATURAL

OCIO INCLUSIVO → IMPACTO SOCIAL





[Esta foto](#)  
[SA-NC](#)

reconocido está bajo licencia [CC BY-](#)

El juego tiende a desaparecer de los patios de recreo (Castillo-Rodríguez, Picazo-Córdoba y Gil-Madrona, 2018; Nicolas, 2019) manifestándose en el descenso de tiempo que los niños juegan y en el descenso de los niveles de actividad física de los mismos observándose un aumento del juego tecnológico desde edades tempranas y una disminución de tiempos de juego entre iguales en contextos reales ( UNICEF, 2017).



**JUEGO INCLUSIVO**  
Gey Lagar



La puesta en marcha de un proyecto de dinamización de recreo en la convivencia del alumnado, disminuyendo el número de conflictos (Castillo-Rodríguez, G., Picazo Córdoba, C., & Gil-Madrona, P. 2018) ya que juego es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos.



[www.jamesmollison.com/playground](http://www.jamesmollison.com/playground)



**JUEGO INCLUSIVO**  
Gey Lagar



Según afirman varios estudios (García, Ayaso y Ramírez, 2008; Pérez, 2011; Pérez y Collazos, 2007), es un espacio y tiempo donde estudiantes se divierten, juegan, se relacionan con sus iguales, descansan de las primeras sesiones y, a su vez, sirve también como un impulso para continuar con las sesiones posteriores.



JUEGO INCLUSIVO  
Gey Lagar



Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Gráfico 27. Entorno del bullying (admite varias situaciones)

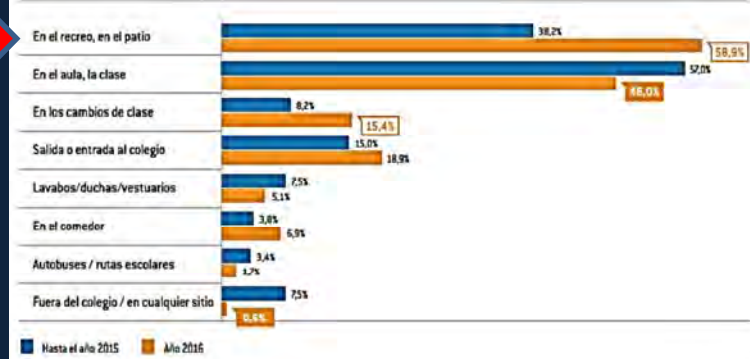
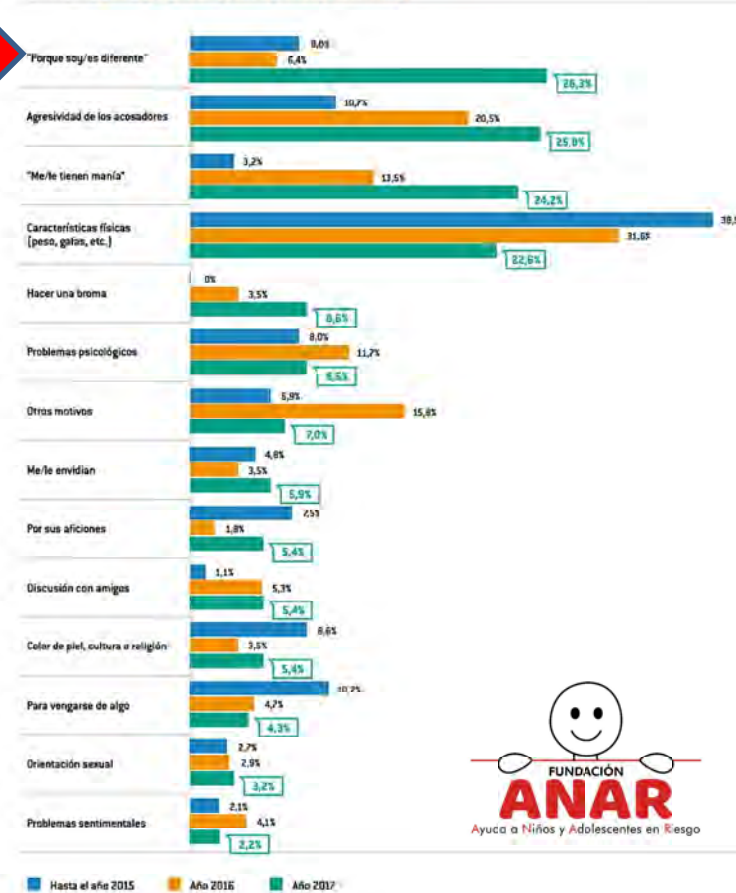


Gráfico 25. Motivo del acoso (admite varias situaciones)



JUEGO INCLUSIVO  
Gey Lagar



Además, Jarret y Waite-Stupiansky (citado por Chaves, 2013) destacan que no podemos negarle al alumnado el uso y disfrute de su tiempo de recreo como forma de castigo, porque el hecho de tener un tiempo de treinta minutos diarios para el descanso o el juego ayuda a la concentración en otros aspectos de su vida, reduce el estrés para gran cantidad de alumnado inquieto e hiperactivo y fomenta la socialización a través del juego.

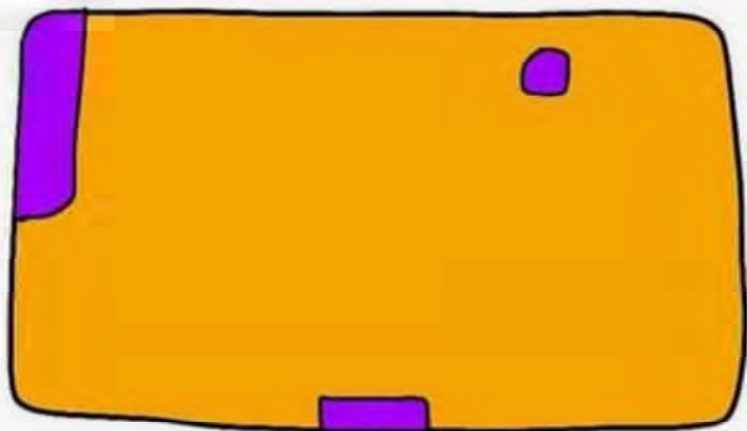


[Esta foto](#) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY](#)



**JUEGO INCLUSIVO**  
Gey Lagar

# ¿IGUALDAD?



■ PATIO DEL COLEGIO USADO POR NIÑAS

■ PATIO DEL COLEGIO USADO POR NIÑOS

Yo\_RuN [a]

El entorno escolar es el principal agente de socialización en el que se reproducen y transmiten los modelos hegemónicos de sociedad y, por tanto, las disparidades de género ( Simón, 2000 ).



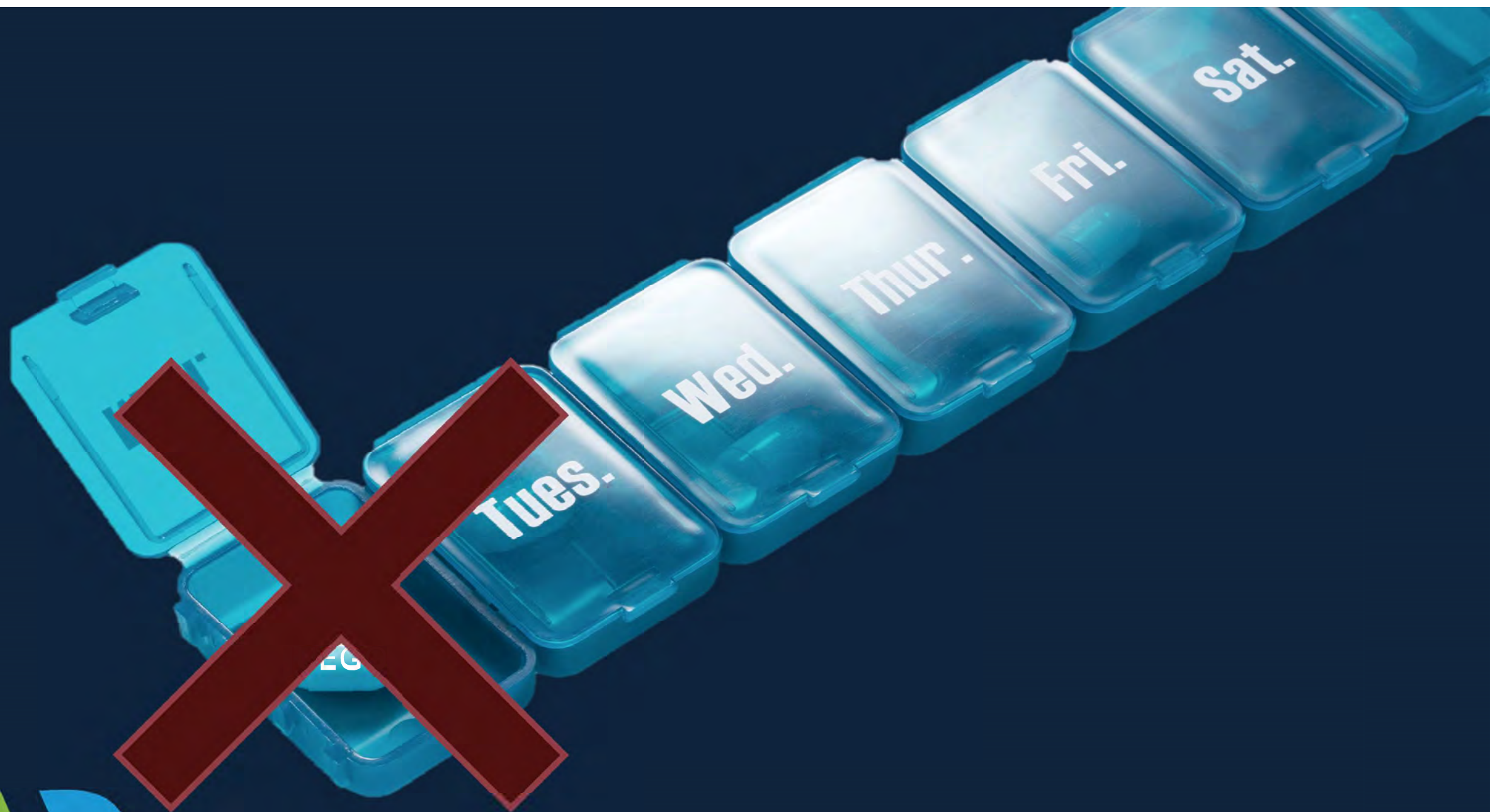


# EQUIDAD

Para que la educación inclusiva tenga impacto en la inclusión social, es necesario garantizar, a través de **las políticas y las prácticas**, que el alumnado con discapacidad participe **en igualdad de condiciones** que el alumnado sin discapacidad en todos los aspectos del sistema escolar (el aprendizaje, **los juegos**, el acceso a todos los ámbitos y las actividades del centro, etc.) (Symeonidou, 2018).

**JUEGO INCLUSIVO**  
Gey Lagar



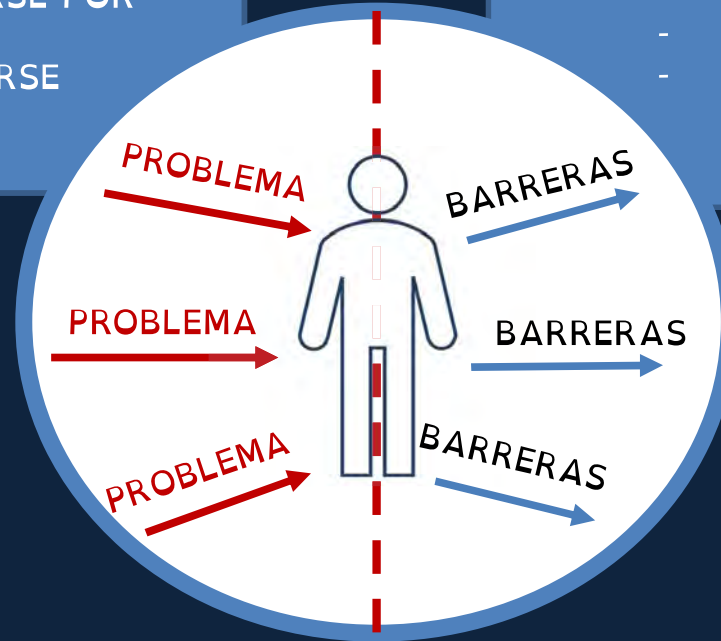


## MODELO CLÍNICO

- NO QUIERE JUGAR
- TIENE UN PROBLEMA PARA COMUNICARSE EN EL RECREO.
- TIENE UN PROBLEMA PARA DESPLAZARSE POR EL PATIO.
- TIENE UN PROBLEMA PARA RELACIONARSE SOCIALMENTE.
- TIENE UN PROBLEMA DE CONDUCTA.

## MODELO SOCIAL

- NADIE LE HA EXPLICADO COMO JUGAR.
- NO HAY ACCESIBILIDAD COMUNICATIVA.
- NO HAY ACCESIBILIDAD FÍSICA.
- NO HAY MEDIACION SOCIAL EN EL JUEGO.
- NO HAY HERRAMIENTAS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y APOYO EMOCIONAL.



DETECCIÓN DE BARRERAS

RECREO CAPACITANTE

JUEGO SIGNIFICATIVO





## Diseño Universal

- 1- Uso equitativo.
- 2- Uso flexible.
- 3- Uso simple e intuitivo.
- 4- Información perceptible.
- 5- Tolerancia al error.
- 6- Esfuerzo físico ajustado.
- 7- Adecuación de materiales y usos.

## Diseño Universal de Ocio

- 1- Juego y actividades equitativas.
- 2- Uso flexible: espacios y opciones de ocio.
- 3- Uso simple e intuitivo.
- 4- Información perceptible.
- 5- Facilitador del Juego
- 6- Esfuerzo físico ajustado.
- 7- Adecuación de materiales y usos

## Diseño Universal de Aprendizaje

NEUROCIENCIA → EMOCION = APRENDIZAJE



DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE

<p>Fichas de Juego y materiales complementarios al juego:</p> <p>a) Visuales: -Con imágenes reales. -Con imágenes del alumnado.</p> <p>b) LSE en código QR</p> <p>c) Benson Schaeffer</p> <p>d) Braille.</p> <p>e) Lectura Fácil.</p> <p>e) Fuente: open dislexic.</p> <p>Material de juego accesible: -físicamente. -sensorialmente. -cognitivamente.</p>	<p>Participación o no. Elección del juego. Propuesta de variables. Cuestionario de intereses. Evaluación. Acompañamiento en función de las necesidades personales. Alumnado colaborador.</p>	<p>Juego: -Temáticas actualizadas. -En función de sus intereses. -Libre. -Cooperativo. -No competitivo. -Coeducativo. -Creativo. -Inclusivo. -Variado Ampliar archivo interno de juego. Disfrutar del juego.</p>
--	--	--



RECREO

Análisis global

Análisis grupal e individual

Análisis individual

Juego inclusivo

ENTORNO CAPACITANTE

CADENA DE ACCESIBILIDAD

PATRÓN DE ACTIVIDAD DURANTE EL RECREO

EXPERIENCIA DE JUEGO


SELECCIÓN DEL JUEGO

JUEGO





# ENTORNO CAPACITANTE



Escuela primaria Seabright, Londres  
[www.jamesmollison.com/playground](http://www.jamesmollison.com/playground)

ENTORNO  
CAPACITANTE

ENTORNO

ELEMENTOS SENSORIALES

AGENTES

ESTIMULANTE

DETECCIÓN

BARRERAS

AJUSTES

SENSIBILIZACIÓN

ELEMENTOS DE  
APOYO

DIVERSIDAD

ALUMNADO  
DIANA

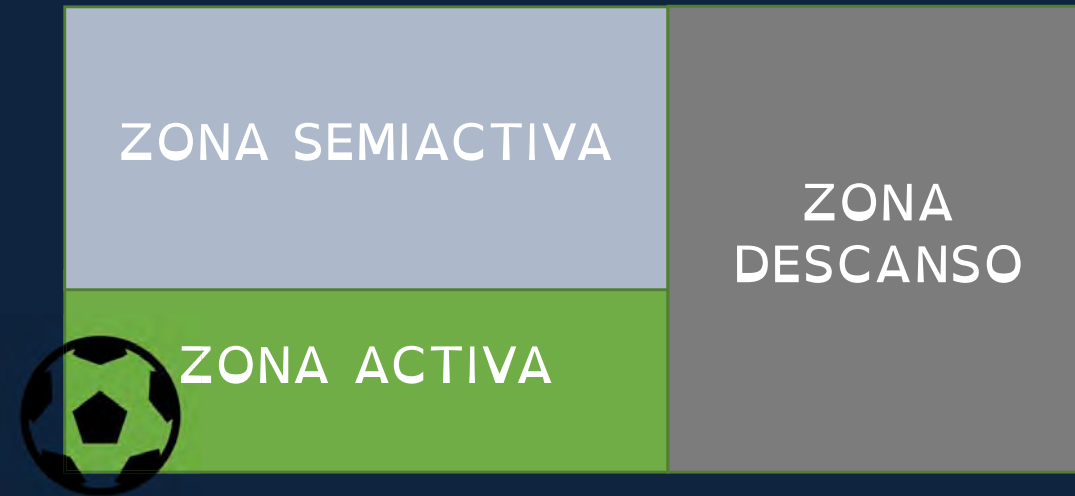


**ENTORNO  
DISCAPACITANTE**

- Espacio de hormigón.
- No hay elementos naturales.
- Hay barreras arquitectónicas.
- Sin señalética.
- Señal de comienzo y fin del recreo: sirena.
- El juego activo se mezcla con otros juegos.
- Carece de **Patio Sensorial** y actividades relacionadas.
- Hay conflictos. Ausencia de herramientas de resolución de conflictos.
- Alumnado diana.
- Una parte del claustro aún no tiene mirada inclusiva.

# TIPOS DE ACTIVIDADES TIPOS DE DESCANSO Y USO DEL TIEMPO DE OCIO

TODAS LAS ETAPAS EDUCATIVAS, TODAS LAS MODALIDADES

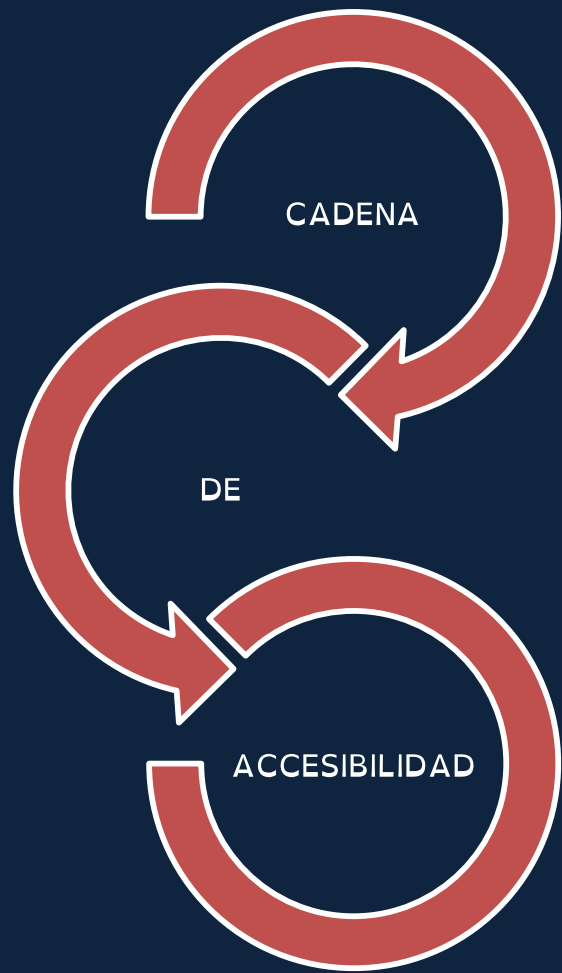


ENTORNO CAPACITANTE

# CADENA DE ACCESIBILIDAD



Rajkumar College, Rajkot, Gujarat, India  
[www.jamesmollison.com/playground](http://www.jamesmollison.com/playground)

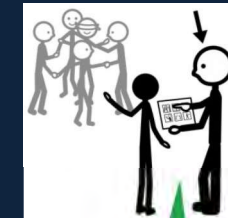


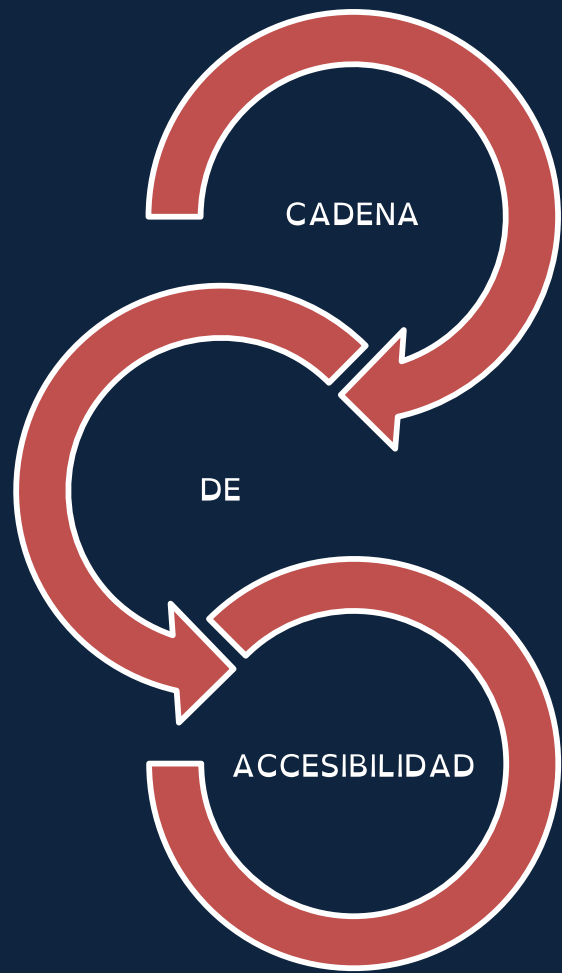
## CRITERIOS

**D**EAMBULACIÓN  
**A**PREHENSIÓN  
**L**OCALIZACIÓN  
**C**OMUNICACIÓN

# SAAJ

Sistema **A**lternativo  
 y **A**umentativo de **J**uego





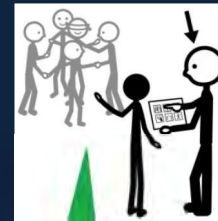
## CRITERIOS

**D**EAMBULACIÓN  
**A**PREHENSIÓN  
**L**OCALIZACIÓN  
**C**OMUNICACIÓN



# SAAJ

Sistema **A**lternativo y **A**umentativo de **J**uego



Video LSE



CP Marcelo Usera (Madrid)



ENTORNO CAPACITANTE

CADENA DE  
ACCESIBILIDAD

PATRÓN DE  
ACTIVIDAD  
DURANTE EL  
RECREO



Escuela primaria de jornada de puertas abiertas, Katmandú, Nepal  
[www.jamesmollison.com/playground](http://www.jamesmollison.com/playground)

DETECCIÓN, REGISTRO Y ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES DE JUEGO Y NO JUEGO

TODO EL ALUMNADO

ALUMANDO DIANA

¿QUÉ HACE?

¿CÓMO?

¿DONDE?

¿CON QUIÉN?



ENTORNO CAPACITANTE

CADENA DE  
ACCESIBILIDAD

PATRÓN DE ACTIVIDAD  
DURANTE EL RECREO

EXPERIENCIA  
DE JUEGO



Area Rhimal de Maamounia Elementary, Ciudad de Gaza, Gaza  
[www.jamesmollison.com/playground](http://www.jamesmollison.com/playground)

# Análisis individual

ALUMANDO DIANA

ESTADIO DE  
JUEGO PERSONAL

NECESIDADES DE  
APOYO

MOTIVACIONES

SINCRÓNICO

ASINCRÓNICO

DIFERENTES  
○  
IGUALES A LAS  
DEL CONTEXTO  
AULA

TEMÁTICAS

ACCIONES

PATRONES  
DE  
ACTIVIDAD  
RECREO



ENTORNO CAPACITANTE

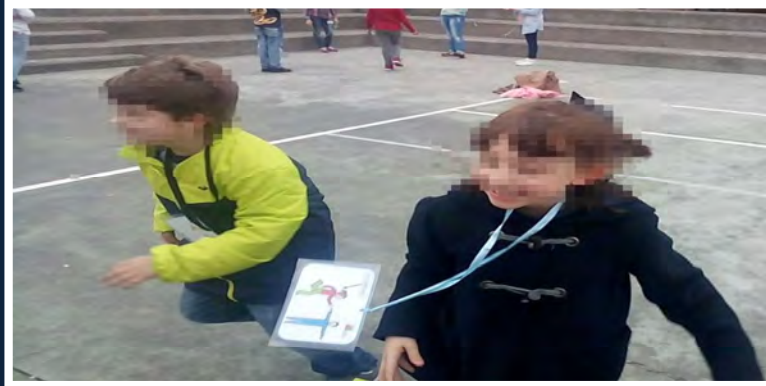
CADENA DE  
ACCESIBILIDAD

PATRÓN DE ACTIVIDAD  
DURANTE EL RECREO

EXPERIENCIA  
DE JUEGO

SELECCIÓN  
DEL JUEGO





# RECREO

MODELO DE ANÁLISIS DE RECREO POR ESTRATOS  
(Fernández-Lagar, R.A 2020)

ENTORNO CAPACITANTE

CADENA DE  
ACCESIBILIDAD

PATRÓN DE ACTIVIDAD  
DURANTE EL RECREO

EXPERIENCIA  
DE JUEGO

SELECCIÓN  
DEL JUEGO

JUEGO

Análisis global

Análisis grupal e individual

Análisis individual

Juego inclusivo



# JUGAR

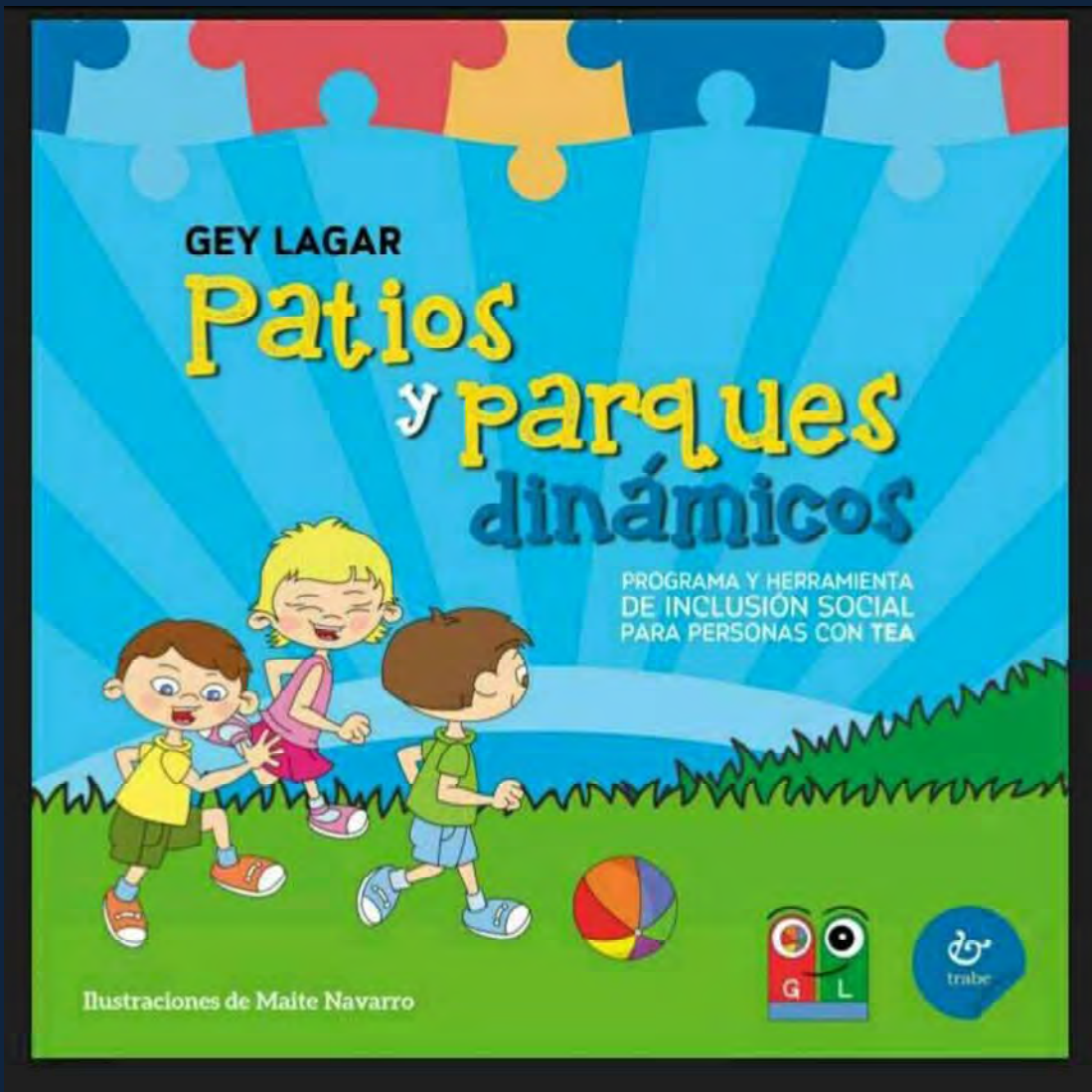


Escuela primaria Seabright, Londres  
[www.jamesmollison.com/playground](http://www.jamesmollison.com/playground)



# DERECHO AL OCIO EDUCAR EN EL OCIO





**Patios y Parques Dinámicos Gey Lagar**  
510 suscriptores

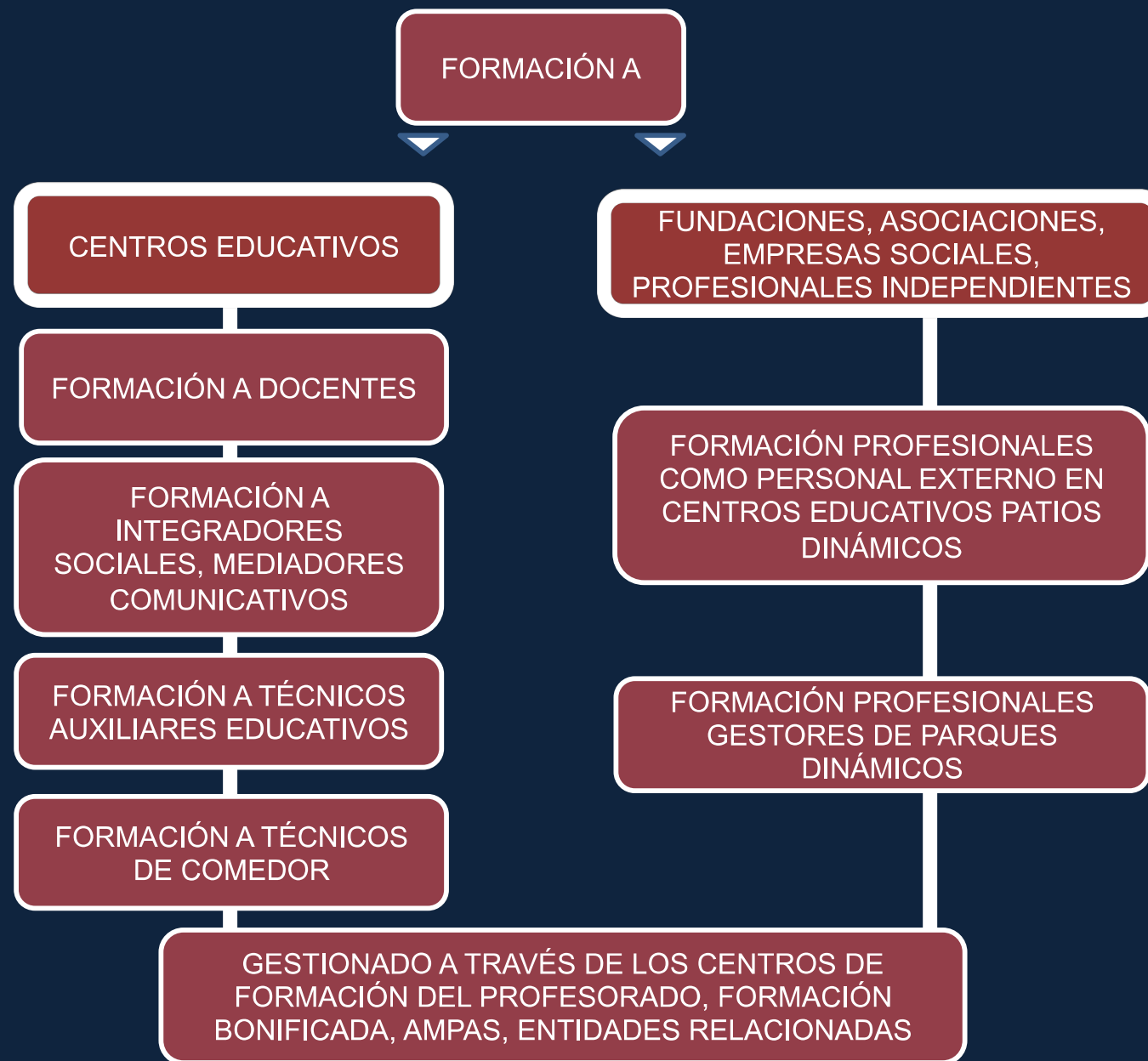
SUSCRITO

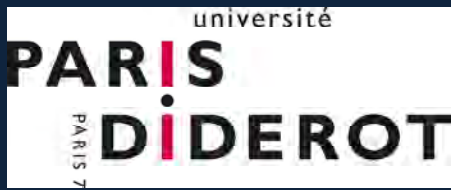
VÍDEOS LISTAS DE REPRODUCCIÓN CANALES COMENTARIOS MÁS INFORMACIÓN

Subidas ▶ REPRODUCIR TODO

<p><b>Patios y Parques Dinámicos 2020/2021</b></p> <p>1:53:03</p> <p>Estrategias de organización y Juego...</p> <p>1804 visualizaciones • Emitido Hace 2 meses</p>	<p><b>EXPERIENCIAS COMPARTIDAS</b></p> <p>1:22:11</p> <p>Experiencias de Patios Dinámicos compartidos</p> <p>619 visualizaciones • Emitido Hace 2 meses</p>	<p><b>EDUCACIÓN FÍSICA INCLUSIVA EN TIEMPOS DE COVID-19</b></p> <p>1:34:19</p> <p>Educación Física Inclusiva en tiempos d...</p> <p>1249 visualizaciones • Emitido Hace 3 meses</p>	<p><b>JUEGOS INCLUSIVOS EN TIEMPOS DE COVID-19</b></p> <p>1:34:00</p> <p>Juegos Inclusivos en tiempos de COVID-19</p> <p>2790 visualizaciones • Emitido Hace 3 meses</p>	<p><b>PATIOS DINÁMICOS EN MURCIA</b></p> <p>6:46</p> <p>Patios Dinámicos en Murcia</p> <p>69 visualizaciones • Hace 6 meses</p>
--	---	---	--	---







PATIOS DINÁMICOS  
LOS PEDROCHES

PROGRAMA PIAR  
FUNDACION RAFA PUEDE

PATIOS COMPARTIDO  
DRILO EL COCODRILO





**Pacios y Parques  
Dinámicos®**

Rosa de los Ángeles Fernández Lagar (Gey Lagar).

[geylagar.gl@gmail.com](mailto:geylagar.gl@gmail.com)

[patiosyparquesdinamicos@gmail.com](mailto:patiosyparquesdinamicos@gmail.com)

