Nº Actividad:	NOMBRE DE LA ENTIDAD:
	FEDERACIÓN DE ENSEÑANZA DE CCOO - MADRID
DIRECCIÓN:	**C/LOPE DE VEGA, 38- MADRID**
TELÉFONO: **915062261**	FAX: **915219133**
E-MAIL: formacion.frem@usmr.ccoo.es	
REPRESENTANTE LEGAL: **ISABEL GALVÍN ARRIBAS**	
1-DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:	**Patios inclusivos en Educación Primaria**
LÍNEA PRIORITARIA 8	**Formación para la inclusión, con especial atención a alumnos y alumnas con necesidades específicas de apoyo educativo. Estrategias para la promoción del respeto intercultural y la educación para la equidad, sostenibilidad y ciudadanía global**
2-MODALIDAD: CURSO: Presencial ☐ En Línea ☐ **SEMINARIO**: **X**☐	
3- NIVEL DEL PROFESORADO AL QUE SE DIRIGE LA ACCIÓN FORMATIVA :	
PROFESORADO: INFANTIL, PRIMARIA. PERSONAL TÉCNICO EDUCATIVO.	
4-DURACIÓN EN HORAS : **20 HORAS** **2 CRÉDITOS**	
5- NÚMERO DE PARTICIPANTES:	
6- CALENDARIO FORMACIÓN PRESENCIAL	
LUGAR:	
FECHA INICIO: FECHA FINALIZACIÓN:	DÍAS: HORARIO PREVISTO HORAS PRESENCIALES**:**
7-OBJETIVOS:	

Pretendemos formar alumnos respetuosos en sus derechos y libertades, y en los de los demás; responsables en sus actos, trabajo y comportamiento; y colaboradores para contribuir con su propio esfuerzo a la consecución de objetivos propios y ajenos. Así mismo, entendemos la diversidad existente en el centro como una oportunidad, para todos los miembros de la comunidad educativa, de enriquecimiento personal y social.

Estamos trabajando por evitar un problema que veíamos continuamente en los recreos. Los alumnos con discapacidad se relacionaban únicamente con los técnicos en el tiempo de recreo. Nuestro propósito es que estos alumnos y los alumnos con menos habilidades sociales jueguen con otros niños y no estén apartados en los recreos.

- **Diseñar juegos y actividades que estén adaptados a las edades comprendidas en la etapa de educación primaria.**
- **Estudiar y programar de forma adecuada sesiones de patios inclusivos en cualquier centro educativo teniendo en cuenta las características de los mismos.**
- **Analizar las medidas de seguridad necesarias para evitar cualquier tipo de lesión.**
- **Estudiar la implicación de diferentes miembros de la Comunidad Educativa en el proceso educativo del alumnado de educación primaria.**
- **Elaborar actividades donde los alumnos desempeñen diferentes roles y de este modo lograr una mayor empatía con los A.C.N.E.E.S.**
- **Evaluar e implementar las actividades llevadas a cabo y determinar las posibles mejoras para la futura puesta en práctica de estos juegos.**

8-DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS:

- **Análisis del juego como recurso educativo y elemento inclusivo. Juegos para alumnos de Primaria. Elaboración.**
- **Análisis de las características individuales de todos los alumnos participantes.**
- **Limitaciones y dificultades de los A.C.N.E.E. S en el desarrollo de los juegos. Estudio e investigación.**
- **Proceso de planificación del programa de patios inclusivos (fechas de actuación, responsables, reuniones, etc). Elaboración de roles a desempeñar en una sesión y pautas de actuación para los diferentes miembros de la Comunidad Educativa (Profesores, personal laboral, padres y alumnos de cursos superiores).**
- **Adopción de medidas de seguridad en el diseño de las actividades programadas.**
- **Evaluación e implementación del trabajo elaborado.**

9-METODOLOGÍA:

La metodología general de intervención estará caracterizada por ser:
- Activa y participativa: los alumnos/as son los protagonistas indiscutibles del proceso.
- Flexible: tiene en cuenta, por un lado, a los intereses y problemáticas de los participantes, y por otro los continuos cambios que se producen en el protocolo de intervención.
- Adecuada: a través de las distintas actividades y actuaciones propuestas.
- Motivadora: atención personalizada, cercana y gratificante.
- Adaptativa: según las distintas edades e intereses de los participantes.
- Abierta: inclusión de acciones novedosas fruto de la experiencia acumulada en este concreto campo de intervención.

Es importante partir de los siguientes principios metodológicos:

- **Es necesario verificar el nivel de partida de los alumnos, tanto en lo relativo a sus conocimientos como en su desarrollo y competencia motriz.**
- **El alumno debe encontrar sentido a su aprendizaje.**
- **Las actividades propuestas deben fomentar el esfuerzo y han de estar planteadas dentro de un contexto de cooperación.**
- **La organización de los juegos deben permitir el máximo de participación.**
- **Las normas elementales de seguridad e higiene deben ser lo más variadas posibles.**
- **Los espacios y recursos materiales deben ser lo más variados posibles.**
- **La verbalización debe estar presente en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje.**
- **El tratamiento del error es necesario.**
- **La actitud del maestro, sirviendo en todo momento como modelo, tiene una influencia decisiva en el aprendizaje.**
- **Favorecer los Aprendizajes Significativos: Si el alumnado comprende aquello que pretendemos, le encontrará sentido y podrá hacer un uso constructivo de ello.**
- **Finalmente, el principio metodológico más importante será "EL JUEGO" como recurso didáctico. El juego motor planteado correctamente, es un contexto idóneo para favorecer la adquisición de habilidades motrices, facilitar las relaciones sociales, desarrollar la creatividad y servir de herramienta de observación y evaluación de forma lúdica. Por ello, sin obviar otras posibilidades, se hace importante destacar el uso del aspecto lúdico de la Educación Física, realizando las modificaciones oportunas en torno a la seguridad y la búsqueda de los fines perseguidos. En este sentido, deberemos obtener provecho de los diferentes tipos de juegos en función de los contenidos a tratar, así como de la edad y momento de desarrollo del alumnado, es decir, tener en cuenta su momento madurativo, desde los más básicos y de baja reglamentación hasta aquellos de mayor organización cercanos al deporte. La diversión es un aspecto clave a tener en cuenta en la adquisición, por parte del niño, del conocimiento, la habilidad y el aprecio para ser físicamente activo.**

Para la recogida y registro de información se utilizarán hojas de registro.

10- RECURSOS MATERIALES :

- Materiales relativos a la recogida y registro de datos: cuestionarios y hojas de control
- Materiales relativos al diseño y desarrollo de la propuesta: fuentes y bibliografía de consulta, grupos de discusión, materiales específicos para los juegos y las modificaciones si lo requieren.
- Materiales genéricos y de oficina: ordenador, impresora, etc.

11-CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN:

La evaluación del desarrollo del proyecto se realizará en torno a varios ejes: fases, agentes, criterios, instrumentos e indicadores.

Evaluación Inicial, que se corresponde con el análisis de la realidad de la que se parte y con la información recogida en el primer momento del proceso. Esta evaluación supondrá el punto de partida del resto de las acciones.

Evaluación Procesual de todas las actividades y actuaciones llevadas a cabo.

Evaluación Final, al término de la intervención donde se constatará el grado de consecución de los objetivos planteados, la metodología llevada a cabo con el fin de establecer las adaptaciones y mejoras necesarias en otras intervenciones de carácter análogo.

Asimismo, se trata de un proceso evaluativo constatable a dos niveles:

Interno: consistirá en la medición del grado de coordinación con todos los miembros del equipo de trabajo, la relación entre los participantes...

Externo: se valorarán las relaciones entre las instituciones participantes y el impacto que ha tenido el proyecto en el ámbito educativo.

Asistencia, al menos, al 85 por 100 del total de las horas de la fase presencial de la actividad y siempre que las horas de inasistencia estén debidamente justificadas.

Realización, entrega y valoración positiva de un **trabajo colectivo con una concreción individual** de aplicación de los contenidos presentados de las actividades.

Procedimientos de evaluación: reflexión y puesta en común de los aprendizajes adquiridos a lo largo del seminario, análisis de las producciones del alumnado, observación, intercambios orales, herramientas de auto-evaluación.

Los ponentes o tutores podrán seleccionar aquellos trabajos que por su calidad o singularidad se consideren útiles para ser compartidos con la comunidad educativa, para lo cual deberán tener la licencia de publicación adecuada **(licencia Creative Commons**).

12-RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD:

13- PONENTES:

No hay ponente.

14: IMPORTE DE LA INSCRIPCIÓN; SI ES GRATUITA HACERLO CONSTAR:

INSCRIPCIÓN GRATUITA

CERTIFICACIÓN DE LA ACCIÓN FORMATIVA :

Alumnado: 20 horas 2 CRÉDITOS

Coordinador/a: 1 CRÉDITO ADICIONAL