

Título	Patios coeducativos
Autoría	Ángela Martínez Hervás y Carmen Gómez del Pulgar Morales
Colectivos destinatarios	Alumnado de Educación Primaria del CEIP San Isidro Labrador de Dosbarrios
Ecosistema y dimensión	<p>Ecosistema informal. Dimensión: Patios.</p> <p>Nuestro centro está formado por un total de 196 niños/as. Una de las características que lo define es el alto número de alumnos/as que se matricula cada año en periodo extraordinario de origen marroquí en la mayoría de los casos y con desconocimiento del idioma (alrededor del 20 % del número total).</p> <p>Este contexto sociológico hace que sea necesario implementar actividades que favorezcan la participación de todo el alumnado, de manera que sean capaces de comenzar su participación activa dentro del grupo clase y del conjunto social del Centro.</p>
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de espacios de juego libres de estereotipos de género. - Uso de materiales que fomenten la igualdad y no - Desarrollo de la empatía, educación emocional y respeto a la diferencia a través del juego. - Uso del juego como herramienta para la socialización.
Acciones	<p>La fundamentación de las acciones parte de la importancia y oportunidad que ofrece el juego como herramienta socializadora e inclusiva. Así mismo las actuaciones han sido las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se han creado una serie de cajas con distintos tipos de juegos y temáticas (Deportes, juegos de mesa y creatividad). 2. Se ha elaborado un calendario de uso distribuido en ciclos para que cada grupo de alumnos/as conozca la caja que debe usar cada día. Además

Acciones	<p>de las cajas de deportes, juegos de mesa y creatividad, se dedica un día a los juegos de balón y otro al juego libre.</p> <p>3. Se nombran periódicamente dos encargados de cada caja que serán los responsables de coger la caja de su ubicación, sacarla al patio, revisar que el material esté en las condiciones adecuadas y devolverla a su lugar de almacenamiento.</p>
Resultados esperados	<ul style="list-style-type: none">- Favorecer la inclusión de la totalidad del alumnado en el juego.- Promover acciones de ocio que favorezcan el desarrollo de la creatividad.
Resultados obtenidos	<p>Para la comunidad educativa los resultados han sido en líneas generales muy positivos implementándose en el curso 20200-2023 como segundo año consecutivo.</p>