

Experiencias

¡¡¡Yo también juego!!! Una experiencia de aprendizaje cooperativo en el contexto del recreo escolar

I can play, too!!! A cooperative playground learning experience

P. Martín Andrade¹

Resumen

Se presenta una experiencia educativa realizada en un Centro de Educación Infantil y Primaria de Cantabria con alumnos de 6.º curso de Primaria, con el objetivo de fomentar la inclusión social en el tiempo de recreo escolar de un niño con discapacidad visual de 2.º de Primaria, escolarizado en el centro. Se describe el desarrollo del proyecto, resaltando la necesidad de trabajar en este espacio de ocio, que constituye un aspecto importante para fomentar la inclusión social de todos los alumnos. Se detalla el contenido de las sesiones que se han llevado a cabo, indicando la formación de los participantes, la organización de la actividad en el patio del colegio, los materiales utilizados, así como el seguimiento y la evaluación de la experiencia, cuyo resultado ha sido muy positivo para todos.

Palabras clave

Educación. Inclusión educativa. Inclusión social. Educación primaria. Aprendizaje cooperativo. Recreo escolar.

¹ **Pilar Martín Andrade.** Maestra del Equipo Específico de Atención Educativa a personas con discapacidad visual de la ONCE. Delegación Territorial de la ONCE en Cantabria. Calle Burgos, 3; 39008 Santander, Cantabria (España). Correo electrónico: pmai@once.es.

Abstract

The article discusses an educational experience with 6th grade students in a pre- and primary school in Cantabria, designed to further the social inclusion during recreation of a 2nd year student with visual disability enrolled in the school. Project implementation is described and the need to make better use of playground time to foster social inclusion is stressed. The content of the sessions is described in detail, including participant training, organisation of playground activities, materials used, monitoring and assessment. The results were highly positive for all involved.

Key words

Education. Educational inclusion. Social inclusion. Primary education. Cooperative learning. Recreation.

1.ª Premio del XXV Concurso de experiencias escolares ONCE. Curso 2010-2011.

Esta experiencia, basada en el aprendizaje colaborativo, se desarrolla del 14 de marzo al 23 de junio de 2011, en un CEIP de Cantabria con alumnos voluntarios de 6.º de Primaria que participan dos días a la semana, durante el periodo de recreo escolar, en una actividad para favorecer y fomentar la inclusión relacional y social de un alumno de 2.º de Primaria con escaso resto visual: percepción de luz, color y bultos.

1. Introducción

Este proyecto se plantea dar un paso más en la inclusión de alumnos con discapacidad visual en el entorno escolar y ampliar nuestras miras, al centrarnos no solo en el ámbito académico, sino también considerando el recreo como una parte importante del currículo, como un elemento socializador. El recreo se conforma como un espacio privilegiado para la construcción de identidad, un espacio donde se interactúa y se intercambian normas, valores y conductas. Se trata, además, de una de las dimensiones más importantes para los niños, en donde se fomentan y consolidan las relaciones sociales y personales.

El espacio de recreo representa para el alumno con discapacidad visual situaciones que dificultan su integración (como barreras arquitectónicas, limitaciones en su orien-

MARTÍN, B. (2011). ¡¡¡Yo también juego!!! Una experiencia de aprendizaje cooperativo en el contexto del recreo escolar. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 61, 71-84.

tación y movilidad, falta de recursos personales, dificultades en la comunicación). Estas situaciones varían a lo largo de la escolaridad, y debemos analizarlas para disponer en cada momento las adaptaciones y recursos precisos que permitan superarlas.

En esta línea, este proyecto que se presenta no surge de manera espontánea, sino que es una prolongación del trabajo que se viene desarrollando en el periodo de recreo por parte del centro escolar con este alumno desde Educación Infantil.

En el primer curso de Primaria surgió la necesidad de contar con la colaboración de profesores voluntarios que actuaron como «dinamizadores», facilitando la comunicación con sus compañeros y dotando al alumno de recursos básicos.

Al finalizar el curso pasado, se puso de manifiesto la necesidad de introducir un cambio de modelo, de manera que este se ajustase y diese respuesta a las características propias de su edad, al desarrollo evolutivo y a las particularidades que presenta la atención, viéndose la necesidad, entre otras cosas, de que intervinieran más colaboradores para cubrir este periodo. Se pensó en este momento, como alternativa, que fueran otros alumnos del centro los que se incorporasen actuando desde una metodología fundamentada en el aprendizaje cooperativo, que se ha mostrado útil para propiciar el trabajo en equipo y el desarrollo de valores como la tolerancia y la cooperación, así como para propiciar más oportunidades para la participación.

El aprendizaje colaborativo es una forma de sensibilizar en el entorno educativo. Qué mejor que sean los propios compañeros los que con su labor conciencien a otros grupos en el tema de la discapacidad, y potencien así la educación en las diferencias. Qué mejor forma para abrirse camino entre iguales y entender las necesidades del otro.

2. Presentación del proyecto

El objetivo del proyecto es conseguir mayor participación en las actividades de recreo de un alumno de 2.º de Primaria con discapacidad visual grave, contando con alguna adaptación de acceso a este tipo de actividades. Se consigue de esta forma una mayor implicación e integración en la vida del centro educativo.

El eje central del proyecto es el proceso de colaboración y cooperación entre iguales, por lo que es crucial contar con la participación del alumnado, tanto de sus compañe-

MARTÍN, B. (2011). ¡¡¡Yo también juego!!! Una experiencia de aprendizaje cooperativo en el contexto del recreo escolar. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 61, 71-84.

ros de curso, como de otros de 6.º de Primaria que se impliquen voluntariamente para colaborar como monitores en cada una de las sesiones.

Para conseguir este objetivo, es necesario que el proyecto tenga en cuenta los siguientes aspectos:

- Una formación previa en el tema de la discapacidad visual a los monitores encargados de dirigir las sesiones.
- Para que se establezca un vínculo adecuado entre el alumno con discapacidad visual y los monitores, estos deben dirigir al menos tres sesiones.
- La utilización de una zona acotada del patio de recreo que esté libre de obstáculos, que aporte seguridad y que sea siempre la misma.
- Grupo reducido de participantes —no más de diez—, de forma que se faciliten las relaciones.
- Prever los juegos que se llevarán a cabo en cada sesión, para así poder contar con los recursos necesarios (metodológicos y materiales).

Sesiones

Durante el primer trimestre del curso, son la profesora de la ONCE y la orientadora las que desarrollan dos sesiones en los recreos (martes y viernes).

A mediados del segundo trimestre, se programa llevar a cabo dos sesiones semanales más. Estas son dirigidas por los alumnos de 6.º de Primaria, y tienen lugar los lunes y jueves. Por otro lado, el miércoles es un día de juego no dirigido, que funciona como control, permitiendo observar la evolución y si se producen tanto la generalización de las nuevas habilidades por parte de los niños, como la búsqueda de soluciones ante los problemas en un contexto no dirigido.

Ubicación

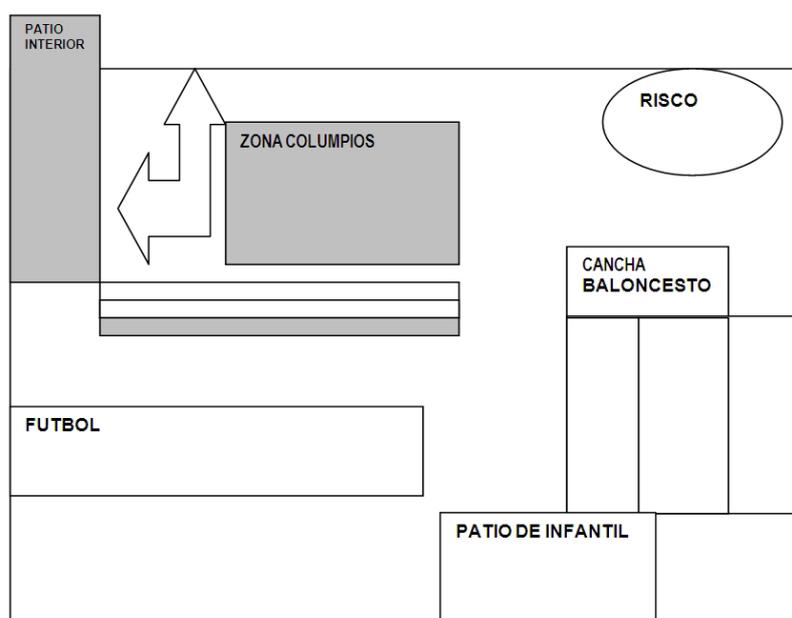
El patio es una finca muy extensa que cuenta con campos de hierba, zona arbolada y pedregosa —risco— y zonas asfaltadas, bien de paso, bien pistas de fútbol o balon-

MARTÍN, B. (2011). ¡¡¡Yo también juego!!! Una experiencia de aprendizaje cooperativo en el contexto del recreo escolar. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 61, 71-84.

cesto. Las zonas del patio están delimitadas por trimestre y niveles escolares como zona preferente de juego.

La dificultad del alumno para desenvolverse en algunas zonas por carecer de referencias, así como la necesidad de buscar un lugar más idóneo no adscrito a ningún nivel y que permita desarrollar juegos tradicionales, hace que se seleccione la zona marcada en el gráfico con doble flecha.

Figura 1



Se decide utilizar un cuadrante que linda con la salida del patio interior, la zona de columpios y los escalones de bajada hacia el área de fútbol. El espacio está limitado por dos paredes. Los lados sin límite tienen referencias para el alumno por el cambio de coloración del suelo. El espacio cuenta con otras dos referencias: papelería y banco de madera.

El espacio tiene un tamaño suficiente para desarrollar juegos de movimiento.

Participantes

Un máximo de diez niños, preferentemente de su ciclo (1.º y 2.º de Primaria), serán los que se incorporen a las actividades de juego programadas.

MARTÍN, B. (2011). ¡¡¡Yo también juego!!! Una experiencia de aprendizaje cooperativo en el contexto del recreo escolar. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 61, 71-84.

Diez monitores en total, cuatro alumnos de cada uno de los dos grupos de 6.º de Primaria, y dos que actuarían de reserva en caso de no asistencia de alguno de los otros. Se procurará que haya paridad en estos.

3. Fases del proyecto

Fases del proyecto
<p style="text-align: center;">Fase informativa</p> <ul style="list-style-type: none">- Presentación y aprobación del proyecto.- Comunicación de este a los tutores de 6.º de Primaria.- Información a los alumnos de 6.º de Primaria.- Información de la actividad a los alumnos de 1.º y 2.º de Primaria para conseguir su participación en el recreo como alumnos preferentes.- Presentación en clase del alumno con discapacidad visual de los monitores del mes.
<p style="text-align: center;">Fase organizativa</p> <ul style="list-style-type: none">- Selección de material y decisión de ubicación.- Presupuesto de compra de camisetas para monitores.- Selección de juegos y adaptación.- Elaboración de listado de alumnos participantes y fechas.
<p style="text-align: center;">Fase formativa</p> <ul style="list-style-type: none">- Formación de alumnos voluntarios y asignación de fechas a los participantes: 11 y 22 marzo.
<p style="text-align: center;">Seguimiento y evaluación</p>

4. Desarrollo del proyecto

Fase informativa

Una vez presentado el borrador del proyecto a la jefa de estudios, esta lo presenta, a su vez, en una reunión de profesores del tercer ciclo, siendo bien acogido por ellos. Los tutores de 6.º de Primaria hacen una primera presentación del mismo en sus grupos, obteniendo, para su sorpresa, un gran interés por parte de sus alumnos, de forma que todos quieren ser monitores voluntarios.

MARTÍN, B. (2011). ¡¡¡Yo también juego!!! Una experiencia de aprendizaje cooperativo en el contexto del recreo escolar. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 61, 71-84.

Ante esta situación, y teniendo en cuenta otros factores —como lo avanzado del curso, la necesidad de formación de los voluntarios y de continuidad de estos en el proyecto, de manera que se logre formar un equipo estable que permanezca al menos tres sesiones por monitor—, hace que tengamos que tomar la decisión de seleccionar a un grupo de ellos, selección que es asumida por los propios tutores teniendo en cuenta las características de los alumnos: responsabilidad, habilidades, carácter...

El proyecto también es bien acogido por los alumnos de las clases de 2.º de Primaria. En esta fase, se les comunicó el objetivo de la actividad, la zona del patio establecida donde se realizarían los juegos, la existencia de un monitor de 6.º que llevaría una camiseta naranja serigrafiada con el rótulo «MONITOR/A», y el número de participantes máximo en cada sesión (diez niños), invitándoles a preguntar cada día al monitor si pueden jugar.

Se decide esperar a informar a los otros grupos de primero de Primaria hasta ver el grado de participación de los alumnos, teniendo en cuenta que necesitábamos un número reducido de participantes.

Fase organizativa

Se presupuesta la compra de cuatro camisetas de color naranja serigrafiadas con el rótulo «MONITOR/A», con la finalidad de facilitar la localización de los monitores por parte del alumno con discapacidad visual, y para que, a su vez, haga un efecto llamada sobre los niños en el patio. Se prevé que cada uno de los dos monitores de la semana tenga su camiseta y que cuenten, además, con un par de repuesto para su limpieza, y poder ser así utilizadas la semana posterior.

Figura 2



MARTÍN, B. (2011). ¡¡¡Yo también juego!!! Una experiencia de aprendizaje cooperativo en el contexto del recreo escolar. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 61, 71-84.

Se localiza material básico para el desarrollo de los juegos:

- Balón sonoro de fútbol.
- Balón mediano/grande naranja de goma.
- Cuerda amarilla para saltar.
- 2 cuerdas azules para señalar caminos.
- 1 pañuelo naranja.
- Bolas con sonido.
- Peto verde fosforito...

Este material, a excepción de los balones, se dispuso en una caja grande tipo *Tupper*, para facilitar su traslado al patio.

Ante la posibilidad de que llueva en el momento de los recreos, se ponen a disposición del proyecto juegos adaptados adquiridos por el centro: baraja, parchís, tres en raya.

Figura 3



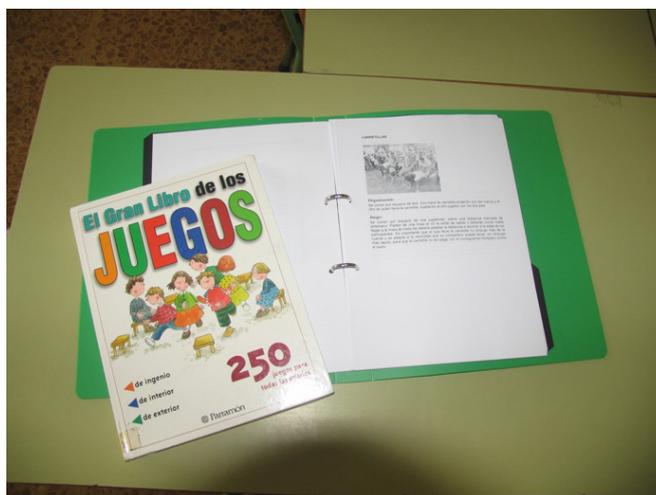
Por otra parte, los monitores pueden tomar ideas del material de consulta incorporado al lugar habilitado para los juegos: *El gran libro de los juegos*, de Editorial Parramón, y una carpeta con 21 fichas de juegos tradicionales que se elabora a partir de recursos hallados en Internet, y a las que se añade la correspondiente adaptación de la actividad para un niño con discapacidad visual.

Se determina que el lugar idóneo para colocar el material es la clase de 2.º de Primaria, donde se encuentra el alumno con discapacidad visual, ya que se considera

MARTÍN, B. (2011). ¡¡¡Yo también juego!!! Una experiencia de aprendizaje cooperativo en el contexto del recreo escolar. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 61, 71-84.

que el monitor debe dirigirse a este aula para facilitar así la salida al recreo de este alumno con el grupo y, desde el inicio, animar a los alumnos a participar.

Figura 4



Se entrega a cada clase de 6.º una fotocopia del listado completo con los nombres de los monitores, el grupo y los días de participación, para que la cuelguen en su aula.

Fase formativa

Se realizaron dos sesiones formativas con los monitores participantes de media hora de duración cada una, coincidiendo con el periodo de recreo.

Sesión 1

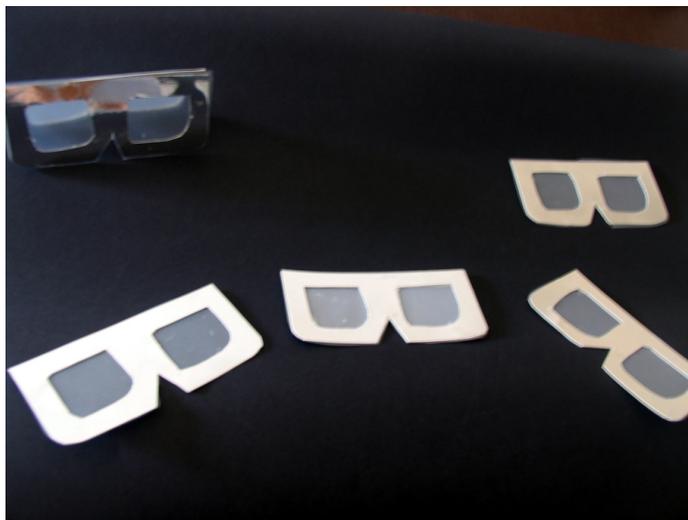
En la primera de ellas se trataron dos aspectos diferentes:

- Experiencia con gafas de simulación, para que sean conscientes de las dificultades a las que se enfrenta un alumno con discapacidad visual.

Para ello se cuenta con un par de gafas por monitor que fueron previamente elaboradas con cartulina plateada —simulando la montura— y cristal con hoja de papel plástico positivo —dibujo de ciegos— que simule la visión del alumno: percepción de color, bultos, no reconocimiento de caras ni lectura en tinta.

MARTÍN, B. (2011). ¡¡¡Yo también juego!!! Una experiencia de aprendizaje cooperativo en el contexto del recreo escolar. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 61, 71-84.

Figura 5



- Normas para los monitores relativas a:
 - Organización: asignación de monitores por fechas, ubicación del material, puntualidad, lavado de camisetas...
 - Actitud de los monitores: con el alumno con discapacidad visual y ante posibles conflictos que pudieran surgir...
 - Contacto y comunicación con coordinador de la actividad (profesora de la ONCE) a través de hoja de observación e incidencias.
 - Material disponible y recursos para los juegos (libro).
 - Juegos de exterior (recursos).

Toda la sesión se realiza en el aula de 2.º de Primaria, excepto los juegos de exterior (tierra y agua, saltar a la comba, pañuelo, fútbol, «1-2-3... al escondite inglés»), que se desarrollan en el patio.

Sesión 2

Sesión práctica donde los monitores conocen los juegos adaptados de interior y adaptaciones de juegos tradicionales de exterior.

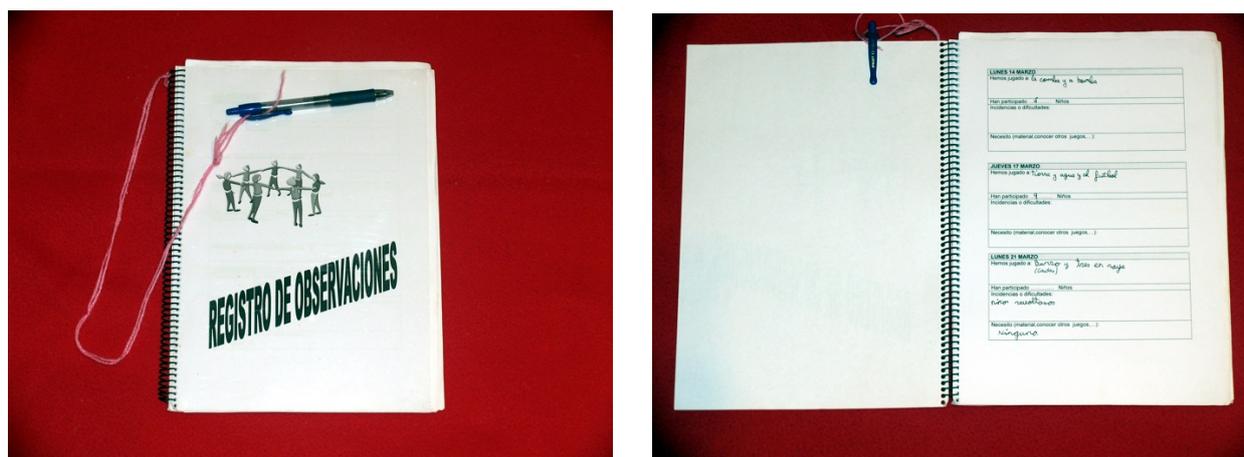
MARTÍN, B. (2011). ¡¡¡Yo también juego!!! Una experiencia de aprendizaje cooperativo en el contexto del recreo escolar. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 61, 71-84.

- Juegos de interior adaptados (tres en raya, juego de los nombres con máquina Perkins, juego de la oca, cartas adaptadas).
- Juegos de exterior: juegos por parejas (campana, carrera con los pies atados, carrera de burros, tula, cocodrilo dormilón).

5. Seguimiento y evaluación

Para facilitar el seguimiento de la actividad y la coordinación, se elabora un **cuaderno de registro** donde cada monitor anota en la sesión y fecha correspondientes a qué han jugado, cuántos niños han participado, las incidencias habidas y las necesidades de material, recursos, etc. Este cuaderno está, con el resto del material, a disposición de las personas implicadas en el proyecto.

Figura 6



A través del cuaderno anterior se obtiene un seguimiento, y, además, una vez al mes la profesora de la ONCE se acerca a primera hora de la mañana a las aulas de 6.º para preguntar si hay algún problema en la marcha de las actividades.

Algunos monitores manifiestan la dificultad que han tenido para llevar a cabo las actividades cuando algún niño no cumple las reglas, no obedece...

Como evaluación, al finalizar las tres sesiones, el monitor rellena el cuestionario *Evaluación de la actividad por parte del monitor/a*, donde se valoran cuatro aspectos

MARTÍN, B. (2011). ¡¡¡Yo también juego!!! Una experiencia de aprendizaje cooperativo en el contexto del recreo escolar. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 61, 71-84.

relativos a la experiencia como monitor, al material y a los recursos dispuestos, al apoyo y a la coordinación por parte del maestro de la ONCE y al número de sesiones de participación. Cada apartado tiene de dos a cinco preguntas donde deben marcar «Sí», «No» o «Regular».

Finalmente, se les plantean tres preguntas abiertas sobre lo que más les ha gustado, lo que menos y sus aportaciones sobre lo que les hubiera gustado.

Los resultados obtenidos a través del cuestionario de evaluación deben tomarse con cautela, teniendo en cuenta que han contestado solo cuatro de los ocho monitores que han participado en la actividad. Pese a habérselo recordado en diversas ocasiones, se muestran poco sistemáticos y menos participativos en la cumplimentación de los registros de observación y el cuestionario de evaluación, quizás por el escaso tiempo disponible entre dejar el material en el aula, rellenarlo y llegar a tiempo a sus clases al término del recreo.

Figura 7

The image shows two pages of a questionnaire. The left page is titled "EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD POR PARTE DEL MONITORIA" and contains sections for "EXPERIENCIA" and "MATERIAL". The right page is titled "APOYO Y COORDINACIÓN" and contains a "TIEMPO" section. Both pages have checkboxes for "SI", "NO", and "REGULAR".

En cuanto a la *experiencia*, todos los que han contestado la valoran positivamente, la recomendarían a otros compañeros, les parece interesante que continuara la iniciativa al curso siguiente y consideran que han aprendido cosas sobre niños con discapacidad visual.

En relación al *material*, el total de ellos cree que ha sido suficiente, y su ubicación adecuada. Ninguno de ellos ha echado en falta otro material adicional.

MARTÍN, B. (2011). ¡¡¡Yo también juego!!! Una experiencia de aprendizaje cooperativo en el contexto del recreo escolar. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 61, 71-84.

Por lo que respecta al apartado de *apoyo y coordinación*, consideran que han estado apoyados por la coordinadora de la actividad y que ha resuelto los problemas planteados; tres de los cuatro que contestan creen que el acceso a esta ha sido regular. El número de sesiones de formación lo valoran como adecuado.

En lo que se refiere al *tiempo* dispuesto en el proyecto como participación de cada monitor en la actividad, tres de ellos han manifestado que les hubiera gustado participar durante más tiempo —3 meses, 6 meses, todo el año—, y al cuarto le ha parecido suficiente.

En las preguntas abiertas destaca un comentario realizado por uno de los monitores, quien afirma que lo que más le ha gustado son las ganas que pone el niño con discapacidad visual en los juegos, y lo que menos, los niños con mal comportamiento. Ocasionalmente, en los registros de observación que han rellenado los monitores, hacen referencia a este aspecto (niños revoltosos, no cumplen las normas...).

6. Conclusiones

La primera conclusión a la que se puede llegar es que se ha conseguido el objetivo perseguido: la mayor participación del alumno con discapacidad visual grave en los recreos, lo que supone una mejor integración de este en su grupo-clase, así como en el ciclo, y, por tanto, en la vida del centro educativo.

Por otro lado, podemos destacar, una vez finalizada la experiencia, que esta ha servido para dinamizar a la comunidad educativa del centro escolar hacia un objetivo común, como es la atención a la diversidad no solo en aspectos académicos sino también en la integración y participación del alumnado con necesidades educativas especiales en todos los ámbitos del centro —en este caso, en los momentos de recreo—, incidiendo positivamente en las relaciones entre iguales y en el disfrute del ocio y tiempo libre de una manera más participativa.

El hecho de que todos los niños de 6.º de Primaria se ofrecieran en principio como voluntarios para ser monitores, que estos afirmen en los cuestionarios que les hubiera gustado participar en más sesiones, y que en todas las sesiones hubiera una media de seis niños del primer ciclo participando en las actividades, confirma la conclusión anterior.

MARTÍN, B. (2011). ¡¡¡Yo también juego!!! Una experiencia de aprendizaje cooperativo en el contexto del recreo escolar. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 61, 71-84.

A raíz de haber participado en la experiencia, los monitores ponen de manifiesto que ahora conocen aspectos de la deficiencia visual que les han llevado a valorar más al alumno que padece esta discapacidad.

Esta experiencia piloto sienta las bases del proyecto planteado para el curso 2011-2012, con la incorporación de algunas mejoras:

- La necesidad de que el proyecto sea coordinado por algún profesor del propio centro con mayor tiempo de permanencia en este, y que pueda realizar observaciones *in situ* de las marcha de las sesiones
- La incorporación de la formación —tanto de monitores como de alumnos participantes— en el tiempo correspondiente a una clase de Educación Física, programada conjuntamente con el maestro ONCE.

De esta forma se conseguiría una mayor implicación del centro, facilitando el trabajo y la consecución de los objetivos.

Bibliografía

BELMONTE, A., GARCÍA, A., HURTADO, M., y LÁZARO, M. (1996). [Comparte mi mundo: una experiencia de integración escolar \[formato DOC\]](#). *Integración*, 20, 20-25.

ECHETA, G., y VERDUGO, M. A. (2008). [Informe final del proyecto «La inclusión educativa del alumnado con necesidades educativas especiales, asociadas a discapacidad, en España. Un estudio prospectivo y retrospectivo de la cuestión, vista desde la perspectiva de las organizaciones no gubernamentales de personas con discapacidad» \[formato PDF\]](#). Informe sin publicar.

PELECHANO, V., GARCÍA, I., y HERNÁNDEZ, A. (1994). [Actitudes hacia la integración de invidentes y habilidades interpersonales: planteamiento y resultados de dos programas de modificación \[formato DOC\]](#). *Integración*, 15, 5-22.

SALINAS, B., BELTRÁN, F., SAN MARTÍN, A., y SALINAS, C. (1996). [Condiciones y actitudes hacia la integración escolar de niños ciegos y deficientes visuales \[formato DOC\]](#). *Integración*, 21, 21-32.

MARTÍN, B. (2011). ¡¡¡Yo también juego!!! Una experiencia de aprendizaje cooperativo en el contexto del recreo escolar. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 61, 71-84.