



## **TRABAJO FIN DE GRADO**

*Proyecto de innovación educativa*

*Doble grado de Educación Primaria e Infantil*

**Alumno:** Laura Barranco Almohalla

**Director:** Laura Serrano Fernández

**Curso:** 2021-2022

**Fecha:** *25 de mayo de 2022*

## **Patios inclusivos para personas con Síndrome de Down**

# ÍNDICE

<b>ÍNDICE</b> .....	<b>3</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>5</b>
<b>PALABRAS CLAVE</b> .....	<b>5</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>5</b>
<b>KEY WORDS</b> .....	<b>6</b>
<b>JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO</b> .....	<b>6</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>8</b>
<b>1. SÍNDROME DE DOWN</b> .....	<b>8</b>
1.1. Historia del Síndrome de Down.....	8
1.2. Definición y causas .....	9
1.3. Características (genotipo y fenotipo) .....	10
<b>2. ALUMNADO ACNEAE Y ACNEE</b> .....	<b>13</b>
2.1. ACNEAE: Concepto .....	13
2.2. ACNEE: Concepto.....	13
2.3. Modalidades de escolarización para el alumnado ACNEE .....	16
2.4. El alumnado con Síndrome de Down como alumnado ACNEE. Principales necesidades educativas especiales	18
<b>3. PATIOS INCLUSIVOS</b> .....	<b>19</b>
3.1. Concepto de patio inclusivo .....	19
3.2. Diferenciación entre patio inclusivo y rediseño de patio escolar .....	20
3.3. Proceso, objetivos y dinamización de los patios inclusivos.....	20
3.4. Modelos de patios dinámicos inclusivos .....	21
<b>PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA</b> .....	<b>23</b>
<b>OBJETIVOS CONCRETOS QUE PERSIGUE LA PROPUESTA</b> .....	<b>24</b>
<b>CONTEXTO EN EL QUE SE APLICA</b> .....	<b>25</b>
<b>METODOLOGÍA Y RECURSOS</b> .....	<b>26</b>
<b>ACTIVIDADES</b> .....	<b>29</b>
<b>Primer trimestre: ¡PREPARADOS, LISTOS Y A COCINAR!</b> .....	<b>29</b>
Actividad 1: .....	30
Actividad 2: .....	30
Actividad 3: .....	31
Actividad 4: .....	31
Actividad 5: .....	31
Actividad 6: .....	31
Actividad 7: .....	32

Actividad 8: .....	32
Actividad 9: .....	32
<b>Segundo trimestre: LOS MINIONS .....</b>	<b>32</b>
Actividad 1: .....	33
Actividad 2: .....	33
Actividad 3: .....	33
Actividad 4: .....	33
Actividad 5: .....	34
Actividad 6: .....	34
Actividad 7: .....	34
Actividad 8: .....	34
Actividad 9: .....	35
<b>Tercer trimestre: EL CIRCO .....</b>	<b>35</b>
Actividad 1: .....	36
Actividad 2: .....	36
Actividad 3: .....	36
Actividad 4: .....	36
Actividad 5: .....	36
Actividad 6: .....	37
Actividad 7: .....	37
<b>CRONOGRAMA .....</b>	<b>38</b>
<b>EVALUACIÓN .....</b>	<b>39</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>42</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>45</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>50</b>
<b>Anexo 1 .....</b>	<b>50</b>
.....	51
<b>Anexo 2 .....</b>	<b>52</b>
<b>Anexo 3 .....</b>	<b>53</b>
<b>Anexo 4 .....</b>	<b>54</b>
<b>Anexo 5 .....</b>	<b>59</b>

## RESUMEN

En este trabajo de Fin de Grado está recogida la propuesta de una innovación de patios inclusivos, en concreto a alumnos con Síndrome de Down. Lo que se busca es conseguir en estos alumnos el pleno disfrute de esta hora, atender a la diversidad, donde se desarrollen socialmente y puedan encontrar en un lugar acogedor vivir experiencias de juego y de inclusión en todo momento, donde las actividades están pensadas para ellos en especial pero donde cualquier alumno puede participar y divertirse.

La propuesta se divide en tres bloques. El primero en el que se explica un marco teórico que da contexto al trabajo y a la temática en el que se habla sobre el alumnado con necesidades educativas especiales, Síndrome de Down y los patios inclusivos que son los tres grandes componentes de este proyecto. A continuación, está expuesta y desarrollada toda la propuesta y por último tendrán lugar las conclusiones, donde podremos observar todos los beneficios de este proyecto.

## PALABRAS CLAVE

Patios inclusivos, Síndrome de Down, Gamificación, Inclusión

## ABSTRACT

The following project presents a proposal for an innovation of inclusive playgrounds specifically for students with Down Syndrome. The main goal is for students to achieve the full enjoyment of this free time, attend to diversity, create a space where they have the opportunity to develop socially and can find a welcoming place where they will live experiences of play and inclusion at all times. The activities are especially designed for them, but any student can participate and have fun, in fact, it will be necessary the participation of all the students.

The proposal is divided into three blocks. The first, in which a theoretical framework is explained, that gives context to the proposal and the theme in which students with special educational needs, Down syndrome and inclusive playgrounds are discussed, which are the three main components of this project.

Following, the entire proposal is presented and developed and finally the conclusions, where we can observe all the benefits of this proposal.

## KEY WORDS

Inclusive playgrounds, Down Syndrome, Gamification, Inclusion

## JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

La elección de mi TFG ha sido bastante personal, cuando tuve la opción de proponer algo, quería que tuviera una utilidad real en mi carrera profesional. Tras mis experiencias vividas en los diferentes centros de prácticas y partiendo de la base que mi objetivo era hacer algo para alumnado NEE, me puse a pensar en todos aquellos alumnos que había tenido durante mi recorrido.

Así se me ocurrió esta idea, en la hora del recreo, la hora del juego, es la que todos los alumnos deseamos que llegue durante el horario escolar, poder relacionarnos con nuestros iguales, poder llevar a cabo nuestra imaginación, ser quienes queremos ser durante un pequeño periodo de tiempo para luego seguir aprendiendo, un lugar donde somos “libres”.

Cuando me di cuenta de que no era siempre eso lo que se veía en los patios, alumnos como a los que les dedico este proyecto, niños con Síndrome de Down, a veces necesitaban algo más para poder vivir esa experiencia en su totalidad.

El proyecto de patios inclusivos se le ocurrió a Gay Lagar (2015), la cual ha ido desarrollando su innovación por muchos centros consiguiendo unos grandes resultados, este proyecto está pensado para alumnos TEA (Trastorno del Espectro Autista), pero nunca lo he visto desarrollado para personas con Síndrome de Down, aunque muchos de los métodos, sirven para ambos. El derecho al juego lo tienen todos, al igual que elegir cómo y con quién pasarlo para conseguir el mayor bienestar posible.

El año pasado tuve la suerte de hacer prácticas en un colegio ordinario donde mi clase era bastante heterogénea y tenía dos alumnos con Síndrome de Down, me abrieron los ojos ante muchos aspectos de la vida. Pensando en uno de ellos es como se me ocurrió esta idea, ella era una niña súper creativa la cual siempre se estaba imaginando que era, vendedora, bailarina, policía... siempre

pidiéndome que en los ratos libres lo fuera con ella. Por ello, he decidido crear este proyecto dirigido al primer ciclo de Primaria y para conseguir la mejor de las experiencias para todos los alumnos, ya que considero que es motivadora y no discrimina a nadie, de hecho, a través de estas experiencias pueden descubrir qué es lo que les gusta y a pesar de ser tan pequeños, a que tengan sueños que cumplir algún día como el hecho de a qué se quieren dedicar.

Mi propuesta no es para hacer una reconstrucción del patio de forma infraestructural, sino para conseguir que el tiempo de recreo sea una experiencia única para cada alumno y ganen tiempo de valor y disfrute, con ellos y con los demás.

Los patios dinámicos mejoran la inclusión social, favoreciendo así valores como la diversidad, el compañerismo y generando esa amistad en los más pequeños (Rodríguez-Martín, 2017).

Por último, mencionar esta cita que considero que tiene mucha verdad y que me ha inspirado.

El recreo es un elemento socializador muy importante dentro de la jornada escolar, ya que es el lugar donde los niños y niñas empiezan a practicar sus habilidades sociales, su afectividad y su empatía. Además, es un momento perfecto para desarrollar su imaginación, inventar juegos y sus propias reglas, desempeñar distintos papeles y hacerlo, sobre todo de forma colectiva. Por otro lado, durante este tiempo, alumnos y alumnas están en constante movimiento, lo que les aporta importantes beneficios para su salud. (Paredes y Gras, 2015, p. 22).

## MARCO TEÓRICO

### 1. SÍNDROME DE DOWN

#### 1.1. Historia del Síndrome de Down

Según López y Cols. (2000), se desconoce exactamente el momento del origen del Síndrome de Down, aunque como alteración genética que es, se entiende que su nacimiento es parejo a la existencia humana. Pueschel (1981) refiere el encuentro de un cráneo sajón con cambios óseos semejantes a los que tienen los individuos con SD (siglo VII D.C.) y de la aparición en un altar de ilustraciones de personas con SD en 1505. Es durante 1838 cuando Esquirol describe por vez primera a un niño que seguramente tenía SD (Sindor, 1997). Lo hace en un capítulo de su libro "Idiocy" y habla de las características en los ojos (como achinados), la nariz (puente plano) y lengua que sobresale de la boca, cuello corto, eran más bajitos y presentaban retraso mental (Cammarata-Scalisi y Cols.,2010). Según Jasso (1991) en 1846 durante una conferencia, Séguin relató los rasgos de un paciente semejantes a los del SD. Se basó en lo descrito por Esquirol y añadió alguna característica más como que podían tener más enfermedades respiratorias y junto con la discapacidad mental, le dio el nombre "cretinismo furfuráceo" (Cammarata-Scalisi y Cols.,2010).

Ya en 1866, Duncan describe "...una niña de pequeña cabeza, redondeada, con ojos achinados que dejaba colgar la lengua y solo sabía decir unas cuantas palabras" (Scheerenberger, 1983). En este mismo año, John Langdon Haydon Down, médico inglés y director del Asilo para Retrasados Mentales de Earlswood, en Surrey, hizo un amplio y detallado estudio de sus pacientes y con lo encontrado publicó un artículo en el London Hospital Reports que tituló: "Observaciones en un grupo étnico de retrasados mentales" y en el que explicó las características físicas de un grupo de pacientes con muchas semejanzas. El aspecto oriental de los ojos de estos individuos llevó a Down a llamarles "mongólicos", referido a Mongolia (Basile, 2008). Diez años más tarde,



en 1876 durante la celebración de un congreso en Edimburgo, Frasel y Mitchell hablaron sobre la muerte temprana de estas personas, así como del aplanamiento de la parte de atrás de la cabeza y referían que solían ser los hijos que habían nacido en último lugar. Mitchell le dio el nombre de “idiocia calmuca” (Bearn,1977).

Shuttleworth en 1909 averiguó después de estudiar 350 casos, que los portadores del SD eran hijos de madres cercanas a la menopausia, por lo que la edad de la madre durante el embarazo era un factor de riesgo y los llamó “niño no terminado o incompleto” (Armendares, 1970). En 1932 Waardenburg apunta como causa del SD, un “reparto anormal” de los cromosomas (Carnevale,1973), lo que no se pudo demostrar hasta 1956 cuando Tijo y Levan aseguran que los seres humanos normales tienen 46 cromosomas (Nora, 1980). Según Vilchis-Huerta (1998), Lejeune, Gautrier y Turpin en 1959 determinan el origen genético del SD, tras analizar los cromosomas de niños afectados y descubriendo que tenían 47 en lugar de 46. Algo más tarde, se tuvo evidencia de que este cromosoma de más correspondía al par 21.

Alrededor de los años 50, entre la semana 14 y la 17 de gestación, utilizando una técnica llamada amniocentesis se pudo hacer el diagnóstico prenatal (Pueschel, 1981)

Ya en 1960 un familiar del Dr. Down junto con otros compañeros científicos, proponen cambiar el término “mongol” por "Síndrome de Down" y en 1965 se hace efectivo dicho cambio, tras una solicitud de Mongolia a la OMS (Organización Mundial de la Salud). Lejeune dio un nombre alternativo: "trisomía 21" (Basile, 2008).

## 1.2. Definición y causas

Según Basile (2008) el síndrome de Down es una anomalía genética que se produce cuando aparece una copia completa de más o de una parte del cromosoma 21, cuando solo debería haber dos, por eso se le llama trisomía del par 21. Los individuos que lo padecen presentan unos rasgos físicos característicos y tienen retraso mental en mayor o menor grado.

Según Fernández (2016) las alteraciones del síndrome de Down se producen por múltiples factores que provocan el fallo en la división de los

cromosomas en la meiosis. Las probables causas pueden ser la edad de la madre (superior a 35 años), factores hereditarios y factores externos (virus, radiaciones, productos químicos) Se diferencian tres clases de síndrome de Down según el momento en que aparece la célula trisómica, cuanto antes aparezca mayores complicaciones hay.

Basile (2008) nos describe en primer lugar SD por Trisomía libre, aparece un cromosoma de más en el par 21 (trisomía del par 21), el error se produce en la primera división meiótica y es el más común (95%). En segundo lugar, SD por Mosaicismo, el error se produce nada más concebir, lo que lleva a que la trisomía solo estará en las células relacionadas con la primera célula que ha mutado, por lo que unas células tendrán tres cromosomas y el resto normal. Es el menos común (2%). En tercer lugar, SD por Translocación, el cromosoma 21 que aparece de más o una parte de él, se va a encontrar adherido a otro cromosoma (normalmente al 14), es el más habitual después del SD por trisomía libre (3%).

Se dice, por tanto, que el síndrome de Down es la alteración genética más frecuente, lo que lleva a que sea la principal causa de discapacidad intelectual en el mundo (Díaz-Cuéllar et al., 2016)

### 1.3. Características (genotipo y fenotipo)

Según Díaz-Hernández y Cols. (2020) existe una relación genotipo-fenotipo en este trastorno, tal como lo cuentan Megarbane y Cols. (2009) en un artículo de la revista Genética y Medicina, aprovechando el cincuenta aniversario del descubrimiento del SD. En dicho artículo hablan de varias investigaciones que dan lugar a la existencia de la región DSCR (región crítica del síndrome de Down), y la definen como el lugar donde se agrupan los distintos genes del cromosoma 21 que intervienen en la manifestación de determinadas características.

Muchos de los síntomas clínicos de los pacientes con síndrome de Down se pueden deber a múltiples factores, es decir, que no es un solo gen el que está involucrado, sino que pueden ser varios genes los que interaccionen entre sí y con el ambiente. Esto hace muy difícil determinar los procesos fisiológicos implícitos en este síndrome (Díaz-Cuéllar et al., 2016).

A continuación, describimos las características de las personas con síndrome de Down, comenzando por sus rasgos físicos, Troncoso (2007) describe que son más bajos que el resto de la población y tienen tendencia a ser obesos. Según Moreno-Vivot (2012) tienen un aplanamiento en la parte de atrás de la cabeza, su cuello es más corto, la nariz, las orejas y la boca suelen ser más pequeñas, aunque la lengua la tienen más grande. Los ojos rasgados y con un pliegue en el párpado superior. Las manos son más pequeñas y cuadradas y con un surco único en la palma. Los dedos son más cortos tanto en las manos como en los pies y pueden tener alguna deformidad. El tamaño del pene y los testículos también es menor y en ocasiones uno o los dos testículos no descienden correctamente hasta el escroto.

En cuanto a la personalidad, no tienden a tener iniciativa ni a la exploración de actividades, tienen escaso control en sus emociones, les cuesta cambiar la actividad, tienden a persistir en la misma conducta y resistirse al cambio, dificultad para entender el humor y la ironía, son muy constantes, responsables y puntuales, tienden al perfeccionismo y cuidado de su trabajo. Les cuesta responder o reaccionar frente al ambiente y tienen dificultad para interpretar, entender los acontecimientos externos (Madrigal, 2004).

Con respecto a los aspectos psicomotrices, presentan hiperflexibilidad que les lleva a un retraso en actividades como correr, saltar, montar en bicicleta (psicomotricidad gruesa), escribir, recortar (psicomotricidad fina). También presentan hipotonía muscular que les provoca retraso motor y por ello, son más torpes al moverse (Troncoso, 2007). Según Campos-Campos y Cols. (2021), el equilibrio se ve afectado por este retraso motor y repercute al caminar y pararse. Necesitan más tiempo para aprender movimientos según se van haciendo estos más complicados.

Si nos referimos a las características intelectuales y aspectos cognitivos, según Basile (2008) el retraso mental es lo más característico, van a tener un coeficiente intelectual entre 25 y 50. Madrigal (2004) dice que la gran mayoría lo tendrán de leve a moderado, muy pocos lo tendrán grave y los demás presentarán una discapacidad intelectual límite. Con respecto a su inteligencia, normalmente tienen un nivel intelectual bajo, variando en cada persona y dependiendo de si han tenido una buena estimulación desde muy pequeños. Sus resultados son mejores cuando las actividades implican la inteligencia concreta

que la abstracta. Cuando se mide la inteligencia mediante test, los resultados son mejores en pruebas de manipulación que verbales.

En cuanto a la memoria tienen dificultad tanto para la memoria a corto plazo (guardar información) como a largo plazo (almacenar y recuperar información). Tienen mayor memoria visual que auditiva y una buena memoria operativa y procedimental, llevan a cabo actividades en serie y no empiezan una tarea sin haber acabado otra (Madrigal, 2004).

Hablando de la percepción ocurre lo mismo que con la memoria, percibirán de forma más clara aquello que puedan ver que lo que puedan oír. Necesitan estímulos de mayor intensidad y duración que el resto de las personas. Mantienen la atención durante poco tiempo. No saben discriminar cual es la información importante. Tienen déficit en las funciones sensoriales, con problemas de audición y de vista, lo que hace que la información que perciben del cerebro sea limitada y sus respuestas deficitarias. Tienen poca motivación, pierden rápido el interés por una actividad. Son impulsivos, actúan antes de que les llegue la información (Malea y Cols., 2012).

Si hablamos del lenguaje, habla y comunicación, las personas con SD tardan más en decir sus primeras palabras, son más lentos en aprender vocabulario, tienen problemas para emitir los sonidos y les cuesta muchísimo la gramática, la cual muchos solo aprenden a nivel básico. Se ayudan de gestos para comunicarse. Cuando hablan es posible que no se les entienda ya que presentan problemas en la articulación (anatomía de su mandíbula, boca, paladar, lengua, como la colocan y con que fuerza) y problemas en el aprendizaje de sonidos y como juntar palabras. Esto lleva a falta de fluidez verbal, que puede llevar a la tartamudez. La mayoría suelen tener problemas auditivos que les va a dificultar el aprendizaje del lenguaje (Solana, 2015).

Según Gutiérrez y Cols. (2019) las alteraciones y trastornos comórbidos que presentan las personas con SD, después de haber realizado un estudio con 52 de ellas, son en una gran mayoría la cardiopatía congénita, problemas gastrointestinales, problemas de tiroides y leucemia. En menor proporción pueden ser celíacos, tener apnea del sueño y algún trastorno neuropsiquiátrico. También suelen tener enfermedades oculares y problemas auditivos, además de trastornos ortopédicos. Madrigal (2004) añade que tienen un mayor riesgo de padecer Alzheimer en edad avanzada.

Su desarrollo es más lento y podría estar relacionado con la hipotonía, tardan más en responder a estímulos externos, darse la vuelta, etc. y en cuanto a las habilidades sociales, les cuesta desarrollarse socialmente y cuando son pequeños dependen mucho de las personas adultas. Prefieren jugar con niños de menor edad que ellos y al no entender las reglas en muchas ocasiones, suelen aislarse (Madrigal, 2004).

Su expectativa de vida es de unos 50 años (Basile, 2008).

## 2. ALUMNADO ACNEAE Y ACNEE

### 2.1. ACNEAE: Concepto

ACNEAE: alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, que según la LOMLOE (2020) modificando los apartados 1 y 2 del artículo 71 de la LOE se definen como

alumnos y alumnas que requieran una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, por retraso madurativo, por trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación, por trastornos de atención o de aprendizaje, por desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje, por encontrarse en situación de vulnerabilidad socioeducativa, por sus altas capacidades intelectuales, por haberse incorporado tarde al sistema educativo o por condiciones personales o de historia escolar. (LOMLOE, 2020, p.106)

Según Álvarez (2008) se trata de que este alumnado tenga una educación lo más normal posible para que puedan desarrollarse personal y socialmente y conseguir los máximos objetivos.

### 2.2. ACNEE: Concepto

ACNEE: alumnado con necesidades educativas especiales. La definición que hace de ellos la LOMLOE (2020) en su Artículo 73 es:

Se entiende por alumnado que presenta necesidades educativas especiales, aquel que afronta barreras que limitan su acceso, presencia,

participación o aprendizaje, derivadas de discapacidad o de trastornos graves de conducta, de la comunicación y del lenguaje, por un periodo de su escolarización o a lo largo de toda ella, y que requiere determinados apoyos y atenciones educativas específicas para la consecución de los objetivos de aprendizaje adecuados a su desarrollo (LOMLOE, 2020, p.108)

## **Regulación legislativa**

Haciendo una pequeña reseña histórica sobre la educación de personas con discapacidad en España, según González (2012), podemos diferenciar tres periodos diferentes con repercusión para estos alumnos. El primero de ellos es la exclusión, en el que las personas con deficiencia no tenían derecho a ser educadas (se prolonga hasta finales siglo XIX). Carlos IV crea en 1775 la Escuela Real, primera escuela pública para sordomudos. En 1835 los ciegos estudiarán en una sección del Colegio Nacional de Sordomudos. Ya en 1857 se regulará por vez primera un sistema educativo integral con la Ley de Instrucción Pública (Ley Moyano). A partir de esta ley, en 1910 se constituye el Patronato Nacional de Sordomudos, Ciegos y Anormales y será en 1917 cuando se abrirán escuelas especiales para personas llamadas anormales y estarán en las ciudades de Madrid y Barcelona. El segundo periodo es la segregación, ya que los centros que se crean de educación especial serán para personas con discapacidad y aunque es un importante avance, se hace de forma segregada y marginada. En 1970 al aprobarse la Ley General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa, la educación especial será semejante al sistema educativo ordinario. Cinco años después se crea un organismo que regulará y organizará la educación especial, el Instituto Nacional de Educación Especial, el cual publicará un Plan Nacional de Educación Especial tres años después. Al ser solo un Plan sin carácter normativo, son solo recomendaciones y habrá que esperar a su cumplimiento hasta 1982 con la Ley de Integración Social del Minusválido. En 1978 llega la Constitución Española, que en su Artículo 27 reconoce que todos tienen derecho a la educación. A pesar de estos avances, sigue la falta de integración escolar y se sigue marcando a las personas con necesidades especiales.

Es en este año cuando aparece el Informe Warnock creado por un comité de expertos, en el que se aboga por la no diferenciación de los alumnos que reciben una educación especial de los que la reciben de forma ordinaria. Que la educación del alumnado con necesidades educativas especiales se lleve a cabo de forma completa en el sistema ordinario (Rubio, 2017). A partir de este momento, se habla del tercer periodo, la integración donde comienzan de verdad los cambios y se consolida el derecho a la educación para todas las personas, con una oferta común, por lo que los alumnos que quedaban excluidos en los periodos anteriores se integran en el sistema educativo general y que lleva a la aprobación en 1982 de La Ley de Integración Social de los Minusválidos (LISMI) (González, 2012).

En 1985 se aprueba el Real Decreto 334 de ordenación de la Educación Especial, que dará unas directrices para crear programas en los que alumnos con minusvalías se puedan integrar en centros ordinarios. Cinco años después será la Ley de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) la que hará efectiva dicha integración escolar. Habrá solo un sistema educativo que atenderá a todos los alumnos, existiendo un único currículo con la flexibilidad necesaria para atender a la diversidad. En 1995 se aprueba la Ley de la Participación, la Evaluación y el Gobierno de los Centros Docentes (LOPEG) habla de los alumnos con necesidades educativas especiales (ACNEE) diferenciando aquellos que tienen situaciones desfavorables y los que presentan discapacidades. Se llevará a la práctica, gracias al Real Decreto de Ordenación de la Educación de los Alumnos con Necesidades Educativas Especiales. En 2006 se aprueba la Ley Orgánica de Educación (LOE), que anula normativas anteriores relativas a educación especial e introduce cambios más acordes con la *LOGSE*, diferenciando a los alumnos que tienen necesidades educativas especiales, alumnos con altas capacidades, aquellos que se incorporan tarde a la educación y lo que tienen situaciones personales o historial escolar (Gómez, 2021).

En 2013 se aprueba una nueva Ley con pocas novedades hacia la inclusión, Ley de Educación para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), aunque habla por primera vez del Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) (Rubio, 2017).

Por último, en 2020 se aprueba la actual ley educativa LOMLOE (Ley Orgánica de Modificación de la LOE), la cual establece que se debe asegurar a todas las personas en edad o situación de ser escolarizadas, una educación y formación inclusiva (Gómez, 2021).

**Leyes que han estado en vigor en España (importantes para mejorar el acceso de cualquier persona a la educación)**

<b>1970-LGE</b>	Ley 14/1970 de 4 de agosto, General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa
<b>1985-LODE</b>	Ley orgánica 8/1985, de 3 de julio, reguladora del Derecho a la Educación
<b>1990-LOGSE</b>	Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo
<b>1995-LOPEGCE</b>	Ley Orgánica 9/1995, de 20 de noviembre, de la Participación, la Evaluación y el Gobierno de los centros docentes
<b>2002-LOCE</b>	Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación
<b>2006-LOE</b>	Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación
<b>2012-LOMCE</b>	Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa
<b>2020-LOMLOE</b>	Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica de Educación (LOE)

Tabla 1: elaboración propia

### 2.3. Modalidades de escolarización para el alumnado ACNEE

Como ya hemos hecho referencia anteriormente en el repaso a la historia de la regulación legislativa, la Ley 3/2020 de 29 de diciembre en su Disposición adicional cuarta, dice:

“Evolución de la escolarización del alumnado con necesidades educativas especiales.

Las Administraciones educativas velarán para que las decisiones de escolarización garanticen la respuesta más adecuada a las necesidades específicas de cada alumno o alumna, de acuerdo con el procedimiento que se recoge en el artículo 74 de esta Ley. El Gobierno, en colaboración con las Administraciones educativas, desarrollará un plan para que, en el plazo de diez años, de acuerdo con el artículo 24.2.e) de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad de Naciones Unidas y en cumplimiento del cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, los centros



ordinarios cuenten con los recursos necesarios para poder atender en las mejores condiciones al alumnado con discapacidad. Las Administraciones educativas continuarán prestando el apoyo necesario a los centros de educación especial para que estos, además de escolarizar a los alumnos y alumnas que requieran una atención muy especializada, desempeñen la función de centros de referencia y apoyo para los centros ordinarios” (LOMLOE, 2020)

Para llevar a cabo una modalidad de escolarización adecuada, lo primero sería hacer una valoración de las necesidades educativas especiales. Según Andrés (2008), esta valoración psicopedagógica es llevada a cabo por los orientadores educativos, tutor y docentes que intervengan con el alumno. Para ello tendrán en cuenta dos variables: alumno y contexto. Según Martín (2021) esta evaluación psicopedagógica dará lugar al documento oficial donde se detallará cómo evoluciona el alumno en su desarrollo y en la enseñanza, determinando así sus NEE, lo que dará al Centro una orientación de currículo que ayude a la estimulación del progreso del alumno. Este documento es el Informe psicopedagógico. Con todo esto se elaborará otro documento necesario para elegir la modalidad de escolarización más adecuada, el dictamen de escolarización.

Podemos decir que según la LOMLOE (2020), existen tres tipos de modalidades de escolarización:

- Ordinaria: colegios ordinarios donde las necesidades de educación del alumno se puedan hacer efectivas con los recursos y apoyos necesarios para ello. Puede ser un apoyo a tiempo parcial o total.

- En centros específicos de educación especial: se escolariza solo a alumnos con NEE asociadas a discapacidad y donde se proporcionan las medidas, servicios y recursos, ajustados a las necesidades individuales de cada alumno.

- Combinada, en centro ordinario y específico: se trata de una modalidad de educación mixta en donde el alumno tiene dos centros escolares de referencia: el colegio ordinario con apoyos y el colegio de educación especial. El alumno cursa diferentes materias en cada uno de ellos, estimándose en donde resulta más beneficioso cursar cada una de las asignaturas del currículum

educativo dependiendo de la situación concreta del alumno. Ayudará al alumno a ser más sociable, autónomo y comunicativo (Martín, 2021).

**Modalidades de escolarización para ACNEE**

CENTRO ORDINARIO	CENTROS EDUCACIÓN ESPECIAL	ESCOLARIZACIÓN COMBINADA
Inclusión parcial o total  Centros atención preferente  Aulas de educación especial	Alumnado con NEE asociadas a discapacidades  Servicios, recursos y profesionales específicos	Educación mixta II  centro educación especial y centro ordinario

Tabla 2: elaboración propia

#### 2.4. El alumnado con Síndrome de Down como alumnado ACNEE. Principales necesidades educativas especiales

Teniendo en cuenta las características del síndrome de Down enumeradas previamente, a estos alumnos se les agrupa con las personas con discapacidad intelectual, ya que tienen una forma semejante de aprender, casi todas debidas a sus limitaciones cognitivas. Según Ruiz (2012), a partir de su estilo de aprendizaje podemos orientarnos sobre sus necesidades educativas especiales:

- Necesitan más tiempo de escolarización debido a que aprenden más despacio y tardan más en consolidar lo aprendido. Se les debe poner más actividades, ejemplos, repeticiones, etc. e intentar más pasos intermedios en todo aprendizaje.

- Necesitan Adaptaciones Curriculares Individuales.

- Hay que enseñarles determinadas cosas que los otros niños aprenden de forma espontánea.

- Precisan aprendizajes que les motiven, para conseguirlo, estos deben ser prácticos y útiles, que los puedan aplicar al momento en su vida diaria.

-Desde muy pequeños hay que intentar establecer como uno de los objetivos más importantes, que puedan trabajar de forma autónoma y sin supervisión, que puedan conseguir la máxima independencia, para lo que se deben poner en marcha programas específicos que le ayuden en su autonomía personal, habilidades sociales y educación emocional.

-Se tienen que prevenir transferencia y generalización, ya que lo que aprenden en un contexto, seguramente no lo sepan aplicar en otro distinto.

-Hay que entrenar específicamente la atención, así como la memoria tanto a largo plazo como a corto plazo.

-Suelen necesitar apoyo de especialistas en pedagogía terapéutica, logopedia, audición y lenguaje. En este último campo, la mayoría tienen dificultades y se debe hacer un apoyo individualizado.

-Con respecto a las matemáticas, la adaptación debe ir dirigida a conseguir que aprendan conceptos básicos y prácticos, como puede ser el manejo del dinero.

-Para que puedan hacer una lectura comprensiva puede ser de gran ayuda utilizar métodos visuales.

-A cada alumno se le deberá evaluar en función de sus capacidades, objetivos individualizados y aprendizaje.

### 3. PATIOS INCLUSIVOS

#### 3.1. Concepto de patio inclusivo

Jugar es la actividad propia de la infancia, mucho de lo que aprendemos lo hacemos a través del juego, desarrollando así aspectos sociales y de comunicación (Rodríguez-Martín, 2017). Por ello, el tiempo dedicado al ocio es muy importante para la formación de la persona, lo que hace necesario diseñar espacios de ocio como los patios educativos inclusivos, los cuales deben promover una mayor inclusión, prevenir casos de aislamiento, mejorar la autonomía e integración, mejorar la autoestima, favorecer la adquisición de habilidades sociales, así como favorecer el sentimiento de bienestar y satisfacción vital (García et al, 2021).

### 3.2. Diferenciación entre patio inclusivo y rediseño de patio escolar

Ambos fomentan la inclusión y no tienen sentido el uno sin el otro. Los patios escolares suelen ser grises y monótonos, planos y de cemento, donde no suele haber sombra, con pocos árboles y donde es difícil poder experimentar o realizar juegos creativos, ya que tienen el protagonismo las pistas deportivas donde por ejemplo se juega al fútbol, lo que hace necesario un rediseño de los mismos, para que puedan ser un espacio educativo. Así, rediseño de patio escolar, se puede definir como aquellas medidas que eliminen los impactos ambientales negativos, que hagan que el patio tenga un aspecto más positivo, con posibilidad de realizar juegos alternativos a los deportes en pistas y donde la naturaleza tome un papel importante (Cols y Fernández, 2019).

Puede ser un patio donde se respete el entorno natural (árboles, bancos, etc.) o diseñar nuevos rincones de juego (pintar en el suelo el juego de la rayuela, ajedrez, damas, tres en raya, etc.). Pero solo con esto no quiere decir que el patio sea accesible para todos los alumnos. Para hacer un patio inclusivo hay que reorganizar el recreo de forma estructural, ofreciendo juegos accesibles adaptados a todas las diversidades, algún día a la semana (Gey Lagar, 2015).

### 3.3. Proceso, objetivos y dinamización de los patios inclusivos

Según Paz-Maldonado (2020) hay que proporcionar un entorno inclusivo, ajustado a aquello que necesite cada persona con necesidades especiales, que pueda potenciar la interacción e inclusión, tanto social como educativamente en el espacio y tiempo de patio. Para Gey Lagar (2015), los objetivos de un patio inclusivo nos deben llevar a mejorar la inclusión en el centro, es fundamental el derecho al juego de todos los alumnos, así como poder llevar a cabo una buena convivencia, sin que existan conflictos. Para ello se puede estimular la autodeterminación para que los alumnos tengan la capacidad de decidir a qué jugar, cómo y con quién. También ayudaría crear en los alumnos con necesidades, estas ganas de jugar por placer y por vivir diferentes experiencias.

Estos patios deben funcionar como un instrumento flexible, que teniendo en cuenta las necesidades de cada centro sea fácil la adaptación del diseño. Se tendrá en cuenta qué es lo que más les gusta a los alumnos, en qué les es más

difícil poder participar, saber si padecen algún miedo o hay alguna cosa que les pueda producir ansiedad. Todo esto será muy importante a la hora de realizar el proyecto (Montero, 2017).

Para crear un patio inclusivo es imprescindible observar cómo es tu centro, que necesidades tiene y que es lo que se puede cambiar y hacer para llevar a cabo ese proceso. Es necesario que haya variedad de juegos y sobre todo, libertad. Los días que se vaya a llevar a cabo esta dinámica es necesario explicarlo de forma clara, en asamblea, por ejemplo, que se expliquen de una forma sencilla los juegos que se elaborarán con sus normas básicas. Una buena opción es tenerlo claro visualmente, para que los alumnos puedan recurrir a ello siempre y cuando lo necesiten. A su vez, es interesante tener un plano en el que estén representados los diferentes juegos, su distribución, para saber donde ir. También es necesario decidir qué profesor servirá de guía y dependiendo de los alumnos que sean, determinar cuántos profesores son necesarios para que todo salga bien. También pueden servir de guías un grupo de alumnado mayores a ellos que quieran participar en este proceso y tengan ganas de ayudar. Algo fundamental es la organización, tener claro lo que necesitamos, como, por ejemplo, los materiales, de todo tipo, tanto para el juego como algunos desestresantes (pelotas antiestrés, plastilina, etc.) para poder recurrir a ellos cuando los alumnos lo necesiten, cuando estén esperando, etc. A su vez, tener algo a lo que recurrir cuando surja un conflicto, por ejemplo, con pictogramas los alumnos lo entienden muy bien, ya sea que tienen un problema con un compañero, o quieran jugar o recoger, etc. (Gey Lagar, 2015).

#### 3.4. Modelos de patios dinámicos inclusivos

Según Rodríguez-Martín (2017), el programa Patios Dinámicos creado por Gey Lagar favorece la inclusión social en la escuela durante el recreo, haciéndose eco de lo recogido en la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, de 13 de diciembre de 2006, para que se respete la diversidad, se fomente el compañerismo y amistad durante todo el tiempo de horario escolar. El método se debe basar en la anticipación, siendo muy importante la imagen para explicar como será el juego y la organización de los profesores que participan en el Patio Dinámico. Se dará

información visual previa sobre: cual será el juego, cómo se juega, dónde y con quién se va a jugar, cuánto durará y seguir en el juego a los niños con NEE.

Según Cols y Fernández (2019), algunas ideas para estos patios pueden ser:

- Zonas de juegos (circuito de chapas, tres en raya, rayuelas, laberintos, corre, salta y zigzaguea, parchís, twister, juego de espejos, etc.),

- Crear distintos ambientes: arenero, jardín, huerto, cabañas, desniveles que puedan ser escalados y accesibles para sillas de ruedas, etc.

- Integrar las pistas deportivas, protegiendo el juego exterior, pudiéndose poner redes o muros vegetales (fútbol, baloncesto, etc.)

- Se pueden crear espacios que nos ayuden a la educación del riesgo, por supuesto evitando los peligros y cumpliendo la normativa europea para las áreas de juego infantil al aire libre.

- Vegetación para crear recorridos que se puedan escoger y realizar a diferentes ritmos. En la naturaleza se puede favorecer otro tipo de educación física que no sean solo los deportes mayoritarios.

## PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Ya que la hora del patio es un lugar y tiempo muy enriquecedor y esencial para desarrollar las relaciones sociales, ser capaces de solucionar conflictos con nuestros iguales, y adquirir muchos conocimientos a través del juego, he decidido hacer esta propuesta.

La innovación de patios inclusivos para alumnos con Síndrome de Down es una propuesta para todos los alumnos, aunque vaya dirigida a ellos en especial ya que, es una forma de que disfruten de su tiempo libre y socialicen. La inclusión está más normalizada que años atrás y es muy importante educar en base a que todos tenemos los mismos derechos y oportunidades, fomentando valores como el respeto, la tolerancia y la empatía harán que los niños sean mejores personas.

Hoy en día en las aulas encontramos mucha diversidad y no solo hablamos de los alumnos con necesidades educativas especiales. En general, el alumnado, cada uno de nosotros somos distintos y tenemos unas características únicas.

Con la diversidad vivimos experiencias con las que aprendemos. Con la inclusión en los centros obtenemos muchos beneficios como la interacción entre personas que son diferentes, enriquecimiento de los demás, todos tienen algo que aportar, los niveles de autoestima aumentan, se potencian las fortalezas...

En esta propuesta se puede observar la idea de llevar a cabo estos patios inclusivos para conseguir el mayor bienestar en todo el alumnado.

La propuesta está dirigida para ser realizada un día a la semana.

Es muy importante hacerles los protagonistas y saber en todo momento qué sienten y quieren, por ello es también fundamental que se les deje sus horas de recreo sin ningún tipo de intervención para que su libertad y creatividad se explore al completo y así puedan conocerse mejor a ellos mismos y a sus iguales sin ningún tipo de pauta a seguir.

En esta propuesta se quiere llevar a cabo cada trimestre una temática relacionada con las diferentes profesiones que existen, realizando un proyecto con gamificación en cada uno de ellos. Para ello, es muy importante que la

planificación y organización sean claras y conocidas por todo el centro antes de empezar la puesta en práctica. Es fundamental conocer los gustos e intereses de nuestros alumnos para llevar a cabo ideas que les sorprendan y les llamen la atención, para conseguir nuestros objetivos.

He elegido esta propuesta ya que, he tenido la oportunidad de hacer las prácticas en un colegio dónde la diversidad hablaba por sí sola.

Me he centrado en los intereses que observaba en ellos y las necesidades que podía ver a la hora de interaccionar con los demás y he decidido escoger el tema de los patios inclusivos ya que considero que es la hora de descanso entre las clases y donde el juego es la herramienta principal para que estos funcionen, adquieran conocimientos autónomos y sin duda lo que más les gusta a los alumnos.

## OBJETIVOS CONCRETOS QUE PERSIGUE LA PROPUESTA

El objetivo general de la propuesta es desarrollar un modelo de patios inclusivos para alumnos con Síndrome de Down, con este, surgen distintos objetivos específicos:

- Atender las diferentes necesidades e intereses de juego de los alumnos.
- Ofrecer distintas propuestas para fomentar la interacción social alumnado.
- Crear un espacio de bienestar donde los alumnos puedan disfrutar.
- Construir espacios donde se fomenten valores como el respeto, la tolerancia y la empatía.
- Generar un lugar acogedor donde los alumnos puedan escoger que hacer.
- Lograr la participación de forma activa todos los alumnos en las actividades, juegos.
- Desarrollar una autodeterminación para poder decidir a qué jugar, cómo y con quién.
- Motivar a los alumnos al juego.
- Generar un espacio donde se desarrollen las habilidades sociales.



## CONTEXTO EN EL QUE SE APLICA

La propuesta está dirigida para realizarse en el centro Cardenal Spínola, situado en el barrio de Chamartín, en la Comunidad de Madrid, que pertenece a la Fundación Spínola, creada por la Congregación de Esclavas del Divino Corazón.

Es una entidad católica y está dentro de las escuelas Buena Noticia teniendo un proyecto educativo con líneas pedagógico-pastorales para trabajar las inteligencias múltiples, desarrollar un pensamiento crítico, la competencia espiritual y generar un compromiso con la sociedad.

Es un colegio con titularidad concertada que dispone de alumnos desde Aula de 2 años, Educación Infantil, Educación Primaria, Secundaria Obligatoria y Bachillerato con un número de aproximadamente 1200 alumnos. Este colegio tiene tres líneas A, B y C donde cada aula dispone de aproximadamente 25 alumnos. También cuentan con una gran comunidad educativa: alumnos, antiguos alumnos, profesores, personal de administración y servicios y las familias con los que se pretende crecer y aprender juntos.

El alumnado atiende a la diversidad siendo mixto y con niños de NEE ya que entienden la diferencia como riqueza y su objetivo es potenciar el crecimiento desde la capacidad de cada alumno educando en valores.

El barrio está en el interior de la M-30, por ello está muy bien comunicado, tiene un acceso cómodo en transporte público. Esta zona se caracteriza por ser muy familiar, contar con parques y pequeños negocios. A su alrededor hay otros centros educativos de similares características y se encuentra también la fundación Down Madrid.

Las instalaciones de las que consta están pensadas en detalle para que cada espacio sea el ideal, contando con clases para las diferentes etapas, capilla, iglesia, comedores, patios, huerto, pistas exteriores, gimnasio cubierto, aula de música, y salas para los diferentes talleres que se quieran llevar a cabo. Esta propuesta está dirigida en concreto para los alumnos del primer ciclo de Primaria, es decir, 1º y 2º de Primaria, ya que está pensada en base a sus intereses propios de esta edad, y las actividades que se van a desarrollar tienen en cuenta las capacidades del alumnado.

Estos cursos de Primaria cuentan con varios alumnos con NEE, de los cuales la mayoría son estudiantes con Síndrome de Down. Si bien es cierto que las características de este grupo de alumnos son muy diversas, todos tienen en común la predisposición a participar en actividades sociales, de ahí que se haya creado esta propuesta para facilitar su integración a través del juego y con actividades que requieren de distintas habilidades para que todos tengan oportunidad de participar.

## METODOLOGÍA Y RECURSOS

Las metodologías que se van a llevar a cabo son la gamificación dentro del aprendizaje basado en proyectos.

### **Gamificación**

La gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza la mecánica de los juegos en la educación, para conseguir afianzar conocimientos, mejorar habilidades, conseguir mejores resultados en general. Por ejemplo, a través de los videojuegos se puede facilitar la integración, la motivación y potenciar la creatividad (Marín, 2015).

Gamificar se podría definir como plantear un proceso como lo haríamos si diseñásemos un juego y por tanto, aquellos que participan como jugadores deben ser el centro del mismo. Deben asumir retos, sentir una progresión, sentir que interactúan con su ámbito social, tomar sus decisiones, sentirse involucrados y que a cada uno se le reconozca lo que ha logrado. En consecuencia, lo más importante es que mientras logran conseguir los objetivos que propone el proceso gamificado, se diviertan. Esa diversión la podemos ver como una recompensa del cerebro al aprendizaje de algo nuevo. Por ello, podemos describir la gamificación educativa como la suma de aprendizaje y diversión (Llorens y Cols., 2016).

Según Díaz y Troyano (2013), si queremos comprender mejor la gamificación y su uso en la educación, debemos conocer algunas de sus características señaladas por Kapp (2012) y también por Zichermann y Cunningham (2011) y que se enumeran a continuación:

- La base del juego: poder jugar, aprender y consumir, así como reto que motive el juego. Normas, interactividad y feedback.
- Mecánica: establecer niveles e insignias, que suelen ser recompensas al que gana. Provoca motivación de superación y se recibe información de lo que se quiere que se aprenda.
- Estética: usar imágenes que sean agradables para el jugador.
- Idea del juego: se debe marcar el objetivo a conseguir.
- Conexión juego – jugador: compromiso entre el jugador y el juego y para ello debe encontrar fácilmente lo que busca.
- Jugadores: los hay que quieren participar en todo el proceso de creación y por tanto tendrán muchas ganas de participar en el juego y otros que no.
- Motivación: la persona debe estar predispuesta psicológicamente para participar. No debe ser un juego muy aburrido (no tenga suficientes retos) ni tampoco que haga que el participante se frustre o le provoque ansiedad (tenga demasiados retos) Los retos irán aumentando según la persona vaya aprendiendo.
- Promover el aprendizaje: se introducen técnicas utilizadas en psicología para que a través del juego se aumente el aprendizaje y pueden ser feedback correctivo y asignar puntos.
- Resolución de problemas: el jugador llega a la meta, resuelve el problema, etc., lo que lleva a conseguir su objetivo final.

### **Aprendizaje basado en proyectos**

Según Rekalde y García (2015), el aprendizaje basado en proyectos se utiliza cada vez más en la educación y los docentes que lo utilizan imparten conocimiento interaccionando con la realidad. Tiene su base en el desarrollo de competencias y se rige por el principio de que el alumno debe poder crear su conocimiento, como hemos dicho, a través de la interacción con la realidad, haciéndose relevante la relación entre alumno, profesorado, entorno y familia.

Se debe fomentar la participación y la cooperación, el profesor debe ser el que guíe y haga posible el proceso, siempre observando, dando recursos y

sugerencias, recordando las expectativas, orientando, es decir, debe estimular aquello que los alumnos deben investigar (Martín y Rodríguez, 2015).

Según Tobón (2006) esta metodología es muy valiosa en el sistema educativo, ya que está formada por una serie de aspectos imprescindibles en la formación como: observar fenómenos sociales y naturales, consultar bibliografía, interpretar situaciones, desarrollar la creatividad, trabajar en equipo y comunicar bien. Los estudiantes, trabajando por proyectos tendrán una mayor motivación, lo que les lleva a generar ideas y tener más inventiva, les ayuda a asumir retos y a trabajar codo con codo con los compañeros. En resumen, el trabajo por proyectos en el currículo fomenta que los estudiantes puedan analizar y resolver problemas del entorno con una gran motivación, de forma comprensiva, cooperativa y con creatividad.

Según Lacueva (2006), se pueden describir tres tipos de proyectos:

-Científicos: se les pide a los niños que hagan una investigación parecida a la que hacen los auténticos científicos, buscando explicaciones y descripciones de fenómenos naturales y podría ser, por ejemplo, realizar una colección de minerales de la zona donde habitan.

-Tecnológicos: se intenta que los niños desarrollen o evalúen un producto que tenga utilidad, como, por ejemplo, hacer un avión con cartulina.

-Ciudadanos: los niños deben actuar como ciudadanos y tener en cuenta aquellos problemas que les puedan afectar y deben proponer soluciones y si fuera posible, ponerlas en práctica. Por ejemplo, hacer un estudio de los hábitos nutricionales de los compañeros.

Estos proyectos se pueden compartir, algunos estudiantes podrán ser científicos y otros tecnólogos, para llegar a un fin común. Estas investigaciones son muy positivas porque el alumno va teniendo necesidad de saber más, lo que provoca consultar más textos, discusiones con compañeros y profesores, conversar con expertos, tienden a reflexionar, experimentar, observar y ponerlo en práctica.

Los recursos que vamos a necesitar para llevar a cabo esta propuesta serían recursos humanos, mínimo dos profesores en el patio para organizar las diferentes actividades. Además de la previa organización de todos los profesores de 1º y 2º de Primaria.

Dentro de los recursos materiales que necesitaremos serán diferentes tipos de pinturas (ceras, palos, temperas), papeles continuos, lienzos, cocinita de juguete, diferentes materiales hechos por los profesores los cuales se adjuntan en los anexos, canciones, cartulinas, cucharas, pelotas.

## ACTIVIDADES

Esta propuesta se va a organizar según los trimestres del curso escolar, cada uno de ellos estará ambientado en una temática diferente, estas temáticas se basarán en películas de Disney.

Como se ha mencionado anteriormente, nos encontramos ante una gamificación, por lo tanto, al finalizar cada uno de los proyectos los alumnos recibirán un premio final. ¿Cómo obtendrán ese premio? Tras completar cada actividad los estudiantes conseguirán una insignia, con la acumulación de insignias tendrán acceso a la recompensa final. Esto permitirá que los alumnos estén motivados a la hora de realizar las actividades, obteniendo así los mejores resultados posibles.

Además, en el pasillo habrá un tablón grande en el que se colocarán las recompensas, es decir, cuando todos los alumnos hayan conseguido la primera insignia, el profesor encargado colocará esa misma insignia, pero en tamaño grande en el tablón del pasillo. De esta forma, los alumnos podrán ver en todo momento en qué punto del proyecto se encuentran e ir viendo el avance de todos los compañeros no solo el suyo individual.

Finalmente, al final de curso si han conseguido superar todos los retos con éxito los alumnos recibirán un diploma que certifique su participación en el proyecto y les felicite por su buen desempeño. Este diploma será entregado por la dirección del centro. (Véase Anexo 5)

### Primer trimestre: ¡PREPARADOS, LISTOS Y A COCINAR!

Este trimestre la temática será en base a Ratatouille, en esta película la protagonista es una rata, Remy, su sueño es ser chef de un restaurante francés de cinco estrellas, a pesar de sus dificultades, ya que es una profesión complicada para un animal como él, pero él cuenta con un prodigioso olfato.

Remy llega por sorpresa al restaurante parisino de un gran chef, Auguste Gusteau y el lema de este restaurante era “todo el mundo puede cocinar”. Le fue muy difícil, pero gracias a un pinche de cocina al que conoció cuando sacaba la basura, Linguini, el cual sí que confió en él, juntos vivieron muchas experiencias y aventuras juntos y consiguieron sus objetivos.

El mensaje que tiene esta película, unido al lema del restaurante sería que todos, siendo como sean, y con las diferentes características, pueden conseguir cualquier sueño que tengan.

Las actividades de este proyecto gamificado se harán en grupo, a cada grupo, previamente realizados por el profesor, se les dará una platilla con los objetivos que tienen que conseguir, estos serán diferentes utensilios de cocina en la que cada uno, tras realizar una actividad conseguirán (Véase Anexo 1). Por ejemplo, la cuchara del respeto, el tenedor de la tolerancia. Es decir, cada una tendrá un valor involucrado. Antes de empezar la actividad, cada alumno tendrá que escribir cuál sería su sueño y todas esas “cucharas”, teniendo esos valores que conseguirán durante el proyecto serán un paso para conseguirlo en un futuro. Estas actividades se realizarán durante el primer trimestre, un día a la semana. Las actividades se harán en la zona que se determine en el patio donde estén todos los recursos imprescindibles y serán las siguientes:

Actividad 1:

**Objetivos:** Crear conciencia del tema el cual vamos a ambientar todas las actividades.

**Descripción de la actividad:**

Ver la película de Ratatouille, esto lo podremos hacer en una clase, durante la clase de tutoría, por ejemplo.

Actividad 2:

**Objetivos:** Usar diferentes materiales artísticos.

**Descripción de la actividad:**

Crearemos delantales, estos se les darán a los alumnos en blanco y ellos los diseñarán y decorarán como quieran, con temperas de mano.

Actividad 3:

**Objetivos:** Explorar la creatividad e imaginación de los alumnos.

**Descripción de la actividad:**

Crear los gorros de cocineros con cartulinas blancas, y decorándolos como ellos prefieran y con diferentes pinturas, de cera, de palo, manley, temperas...

Estas dos actividades estarán agrupadas de forma cooperativa, pero todos los integrantes harán los suyos propios.

Actividad 4:

**Objetivos:** Crear menús de comida, sentir lo que es el oficio de cocinero y camarero, realizar con plastilina diferentes alimentos, trabajar la motricidad fina.

**Descripción de la actividad:**

Crearán por grupos diferentes menús y luego se les darán los menús que ellos hayan creado a otro grupo, estos con plastilina deberán realizar cada comida escrita en el menú.

Actividad 5:

**Objetivos:** Cantar canciones relacionadas con el tema.

**Descripción de la actividad:**

Otra actividad será un karaoke, cantaremos canciones relacionadas con comida. Por ejemplo, "la barbacoa", "mayonesa", "soy una taza".

Actividad 6:

**Objetivos:** Crear conciencia de la pirámide alimenticia y practicar la puntería y psicomotricidad.

**Descripción de la actividad:**

Jugar a los bolos, colocaremos los bolos en forma de pirámide, que representará la pirámide alimenticia, cada fila será de un color que corresponderá a un grupo. Ejemplo, los rosas serán proteínas (carne, pescado...) previamente visto en la clase de Naturales. Los bolos que corresponden a los grupos más saludables como la verdura, contarán más puntos.

Actividad 7:

**Objetivos:** Mantener el equilibrio y jugar en equipo, fortalecer musculatura facial.

**Descripción de la actividad:**

Se harán unas carreras de relevos, se les pondrá a los alumnos cucharas con pequeñas pelotas y tendrán que llegar a la meta sin que se les caiga, con esto trabajaremos la musculatura facial.

Actividad 8:

**Objetivos:** Desarrollar el sentido del tacto y el gusto.

**Descripción de la actividad:**

Por último, meteremos en cajas sin que ellos vean, alimentos, y solo con el tacto tendrán que adivinar de cuál se trata. También les vendaremos los ojos y les daremos un alimento que probarán y deberán adivinar. Para esta actividad se tendrán en cuenta alergias e intolerancias.

Actividad 9:

**Objetivos:** Jugar libremente y desarrollar su imaginación.

**Descripción de la actividad:**

En todo momento los alumnos dispondrán de una zona de juego libre, que constará de una cocinita para hacer juego simbólico y donde ellos puedan estar libremente en caso de no querer participar en alguna actividad grupal.

Segundo trimestre: LOS MINIONS

Para el segundo proyecto, que se realizará en el segundo trimestre, se ambientará en torno a los "Minions". Los minions salen de la película "Gru mi villano favorito". Esta película trata de un supervillano que plantea un plan maquiavélico para conquistar el planeta, pero, antes de empezar a ello, se topa en su vida con tres niñas huérfanas las cuales le hacen cambiar la visión de su vida, se da cuenta de lo importante que es el amor y la familia, querer a las personas y hacer el bien. Además, crea su propia familia con su ejército de



minions. En esta película podemos ver el cambio que puede haber en las personas para hacer el bien y buscar la felicidad.

En este proyecto gamificado los alumnos contarán con una serie de actividades que se podrán realizar un día a la semana. En esta ocasión, repartiremos a cada alumno una plantilla donde tendrán que ir pegando los cromos que irán consiguiendo tras realizar las pruebas, serán cromos de diferentes minions, el minion bailarín, el minion guitarrista, el minion cantante, el minion pintor... (Véase Anexo 2). Este proyecto lo ambientaremos en ser artistas.

Las actividades propuestas se realizarán en una zona determinada del patio donde estarán todos los recursos necesarios, se llevarán a cabo en grupos, y de forma individual, y son las siguientes:

Actividad 1:

**Objetivos:** Crear conciencia del proyecto que vamos a realizar, en qué va a estar ambientado y el por qué de la relación de las actividades con esa película.

**Descripción de la actividad:**

Ver la película de Gru mi villano favorito.

Actividad 2:

**Objetivos:** Crear un objeto a través de materiales que “ya no sirven”.

**Descripción de la actividad:**

Crear un instrumento con materiales reciclados, y los pintarán con temperas. Después los alumnos podrán jugar libremente con el instrumento creado.

Actividad 3:

**Objetivos:** Fomentar la creatividad y trabajar en equipo.

**Descripción de la actividad:**

Elegir una canción y tocarla como una orquesta con los instrumentos hechos por ellos mismos.

Actividad 4:

**Objetivos:** Coordinarse y trabajar en grupo

**Descripción de la actividad:**

Crear un baile en equipos donde cada uno se invente un paso.

Actividad 5:

**Objetivos:** Desarrollar la capacidad para solucionar problemas y trabajar en equipo.

**Descripción de la actividad:**

Haremos una gymkana en la cual las pistas las conseguirán al encontrar una palabra, por ejemplo, en una pista está escrita la palabra “sol” y en grupos tienen que encontrar una canción que contenga esta palabra, por ejemplo “sal, solito, caliéntame un poquito” y así les diremos donde está la siguiente pista, hasta encontrar un micrófono, la prueba final será cantar en grupo la canción que ellos quieran.

Actividad 6:

**Objetivos:** Desarrollar su creatividad y crear un dibujo partiendo de cero.

**Descripción de la actividad:**

Crear a partir de un lienzo en blanco y con los materiales que ellos quieran (pinturas de cera, lápices de colores, temperas) un dibujo que exprese algo que les guste.

Actividad 7:

**Objetivos:** Crear un dibujo en equipo.

**Descripción de la actividad:**

Crear en un papel continuo una figura con las manos de cada uno, por ejemplo, un corazón, las manos las mojaremos en tempera.

Actividad 8:

**Objetivos:** Desarrollar la imaginación y gesticulación.

**Descripción de la actividad:**

Jugar a mímica, pondremos en papelitos diferentes animales, películas o personajes y tendrán que actuar y los demás adivinar, podemos hacer algunas de forma individual y para otras que sea necesario, que se realicen en grupos.

Actividad 9:

**Objetivos:** Desarrollar su imaginación y jugar libremente.

**Descripción de la actividad:**

Juego libre, dejaremos una caja con instrumentos los cuales podrán coger los alumnos por si en algún caso los alumnos no quieren participar en las actividades grupales, que tengan otro rincón para elegir.

Tercer trimestre: EL CIRCO

El último proyecto lo ambientaremos en “Madagascar 3”. Este proyecto irá sobre el circo. Se llevará a cabo durante el tercer trimestre y haremos una vista al circo del Sol. He decidido ambientarlo en esa película ya que, además de ser de su interés, esta película gira en torno a un circo ambulante. Los protagonistas de esta saga deciden regresar al zoo de Central Park, en Nueva York, y para ello, tras vivir muchas aventuras lo tienen que hacer metiéndose en un circo que al realizar su gira son los que les pueden llevar de nuevo a casa.

En esta ocasión, el proyecto también se realizará por grupos, cada grupo será asignado a un personaje de la película y les daremos una careta del animal que sean, la cual utilizarán para asignarse y necesitarán en alguna de las actividades.

En este proyecto, el premio final será ver la película, ¿cómo lo conseguirán? A través de ir realizando las actividades, los alumnos conseguirán “tickets” como si fueran entradas de cine, los que vayan consiguiendo, al subir del patio lo guardarán en el bolsillo de la clase que pertenece a cada alumno para que no se pierdan. Al final esos “tickets” se canjearán para poder ver la película como actividad final. (Véase Anexo 3)

Las actividades que se realizarán durante este proyecto en el patio son las siguientes:

Actividad 1:

**Objetivos:** Crear objetos con materiales y productos de la vida cotidiana.

**Descripción de la actividad:**

Crear malabares con bolas de arroz, realizándolas con globos y arroz.

Actividad 2:

**Objetivos:** Trabajar el equilibrio, la coordinación y el trabajo en equipo.

**Descripción de la actividad:**

Haremos un circuito con bancos para el equilibrio, aros... y en una carrera de relevos tendrán que lograr superarlo.

Actividad 3:

**Objetivos:** Trabajar el equilibrio, la coordinación y las habilidades sociales

**Descripción de la actividad:**

Crear figuras de acrosport por parejas y grupos, se les presentará previamente la imagen y se hará una demostración, para que ellos puedan imitarlo.

Actividad 4:

**Objetivos:** Desarrollar la imaginación y trabajar en equipo.

**Descripción de la actividad:**

Crear un baile con aros y combas.

Actividad 5:

**Objetivos:** Desarrollar el sentido del oído, trabajar la orientación.

**Descripción de la actividad:**

Jugarán al domador de leones, es un estilo de juego como “la gallinita ciega” pero adaptada, un equipo la “ligará” y tendrá que pillar a los demás. En este momento llevarán sus caretas y tendrán que ir en busca de los demás animales. Si al que le toca pillar es a los pingüinos, se les tapan los ojos, en el caso en el que algún alumno no quiera, no habrá problema y jugará igual, pero viendo a los rivales. Los pingüinos, en este caso, si quieren pillar a los leones, deberán

de hacer el sonido del león y que los leones les respondan, guiándose por el sonido, encontrarán y pillarán a los demás.

Actividad 6:

**Objetivos:** Interactuar con compañeros, desarrollar habilidades sociales y conocer juegos tradicionales.

**Descripción de la actividad:**

Habrán actividades de juegos de mesa relacionados con esta temática en este podemos observar puzzles, tres en raya, laberintos, buscar las diferencias, dominó, un dobble personalizado, el dobble es un juego de cartas que siempre hay un símbolo en común con otro, el objetivo es tener rapidez mental y visual, con estas cartas se pueden hacer diferentes juegos. (Véase Anexo 4)

Actividad 7:

**Objetivos:** Desarrollar su imaginación y jugar libremente.

**Descripción de la actividad:** Dejarles bloques de goma espuma, pelotas, diferentes materiales con los que ellos puedan crear circuitos, crear bailes, o jugar como quieran por si en algún momento no quieren participar en las actividades grupales.

En todo momento estará disponible una zona de juego libre, la cual estará regulada, el objetivo de esta propuesta es la inclusión de los alumnos con NEE, por lo tanto, debemos intentar que participen en las actividades grupales lo máximo posible. El profesor encargado será quien autorice a los alumnos el acceso siguiendo unos criterios, ya sea porque el alumno ha estado participando previamente en actividades grupales, o porque por circunstancias personales no esté pasando un buen día y necesite el momento de recreo para su desconexión.

## CRONOGRAMA

A continuación, se presenta el cronograma de actividades que se van a llevar a cabo. Se divide en temáticas y trimestres como se ha indicado previamente.

El proyecto se llevará a cabo los miércoles de cada semana, se ha escogido este día ya que, está en medio de la semana y en caso de haber puentes o festividades no suelen coincidir en miércoles, por lo que permitirá que se respeten los tiempos y que todos los alumnos puedan participar en todas las actividades.

		1º Trimestre			2º Trimestre			3º Trimestre		
		Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
¡Preparados, listos y a cocinar!	Película									
	Crear delantales									
	Crear gorros									
	Crear menús									
	Karaoke									
	Bolos pirámide alimenticia									
	Carrera de relevos									
	Adivinar qué es									
	Zona juego libre									
Minions	Película									
	Crear instrumento									
	Canción y orquesta									
	Baile									
	Gymkana									
	Lienzo									
	Figura									
	Mímica									
	Zona juego libre									
El circo	Crear malabares									
	Circuito									
	Acrosport									
	Baile									
	Domador de leones									
	Juegos de mesa									
	Zona juego libre									
	Película									

## EVALUACIÓN

Para evaluar la propuesta, llevaremos a cabo distintos métodos donde se evaluará tanto a los alumnos, con una checklist que es lo que ellos han sentido al llevar a cabo este tipo de patios, estas actividades pensadas para ellos, como a la propuesta en sí con una rúbrica, para ver si todos los objetivos pensados se han llevado a cabo.

Para los alumnos:

Me han gustado las actividades que hemos hecho en el patio		
Me he divertido con mis compañeros		
He mejorado mi relación con mis compañeros		
Me han gustado las actividades en grupo		

<p>Me han gustado las actividades individuales</p>	 
<p>Me he sentido bien al realizar las actividades</p>	 
<p>No me he sentido a gusto en alguna actividad</p>	 
<p>Me gustaría que se hicieran más actividades y más días a la semana estos patios</p>	 

Contesta a las siguientes preguntas:

¿Qué actividad es la que más me ha gustado?

¿Qué actividad es la que menos me ha gustado?

Con esta checklist lo que pretendemos es conseguir que los alumnos reflexionen sobre como se han sentido, que les gusta y que no. Además, nos ayuda para comprobar si los alumnos quieren que se elaboren este tipo de patios, también podemos llegar a conclusiones para mejorar como ver si prefieren las actividades individuales o las que requieren de trabajo en equipo.



Para evaluar la propuesta llevaremos a cabo la siguiente rúbrica:

OBJETIVO	LOGRADO	PARCIALMENTE LOGRADO	POR LOGRAR
Se han atendido las diferentes necesidades e interese de los alumnos			
Se ha creado un espacio de bienestar			
Se han fomentado valores			
Se ha generado un lugar acogedor donde se pueda escoger que hacer			
Se ha logrado la participación activa de los alumnos			
Se ha desarrollado una autodeterminación			
Se ha motivado a los alumnos a jugar			

Se han desarrollado las habilidades sociales			
--	--	--	--

Con esta rúbrica conseguiremos ver si los objetivos que se querían llevar a cabo han sido logrados, parcial o directamente no se ha logrado, con esto podremos reflexionar a cerca de que cosas habría que cambiar para que los objetivos se cumplieran y la propuesta fuera realmente una herramienta para que estos alumnos estén mucho más integrados y su momento de patio sea realmente una experiencia de bienestar y de disfrute personal.

## CONCLUSIONES

Al hacer y pensar sobre esta propuesta he podido conocer a fondo el Síndrome de Down y lo importante que es atender a la diversidad e incluir a los alumnos en todo momento. He tenido la suerte de vivir experiencias donde la inclusión era fundamental y normal, algo necesario hoy en día. La inclusión conlleva muchos beneficios para todos los individuos de la sociedad, nos ayuda a mejorar, aprender y a desarrollarnos como personas, nunca sabemos con quién nos vamos a encontrar en el futuro.

Poder pensar en un proyecto que atienda completamente a esta diversidad de la que hablo me hace sentirme completamente orgullosa y eficiente ya que, considero que es algo con lo que puedo ayudar a muchas personas, tengan Síndrome de Down o no, y que se puede llevar a cabo en cualquier centro.

Además, informarme sobre los patios inclusivos y trabajar la gamificación a través de un aprendizaje basado en proyectos ha hecho desarrollar mi creatividad, algo que es imprescindible en la docencia, poder ponerme en la piel de los alumnos para ver qué es lo que me gustaría hacer, cómo me divertiría o en qué cosas me gustaría que estuvieran ambientadas mis actividades, es decir centrarme en sus intereses y necesidades, ha hecho que inconscientemente me acerque más a los niños. Esto es fundamental, pensar antes de nada en qué es lo que ellos necesitan y a través de ello poner en marcha un proyecto donde

desarrollar al máximo los objetivos que se proponen. Puedo afirmar que esta propuesta me ha enseñado desde un principio a escuchar y atender a los alumnos, tener en cuenta todo lo que dicen, que en ocasiones parece irrelevante, pero cuando quieres plantear una propuesta que se ajuste a ellos, los detalles son los que van a marcar la diferencia.

En este caso, dentro de los objetivos propuestos están atender a la diversidad, buscar un lugar acogedor y de bienestar para los alumnos, fomentar el juego y la participación. Creo que el proyecto está pensado en todo momento para que estos objetivos se cumplan y donde realmente sea asequible y eficaz conseguirlos. Por ejemplo, de la manera en la que estos proyectos están ambientados y las recompensas, hacen que los alumnos estén motivados y quieran jugar y participar. Las actividades están pensadas para que todos estos alumnos puedan acceder a ellas, además de atender a la diversidad, también de forma en que siempre haya una zona de espacio libre por si estos alumnos lo necesitan en algún momento. Estamos acostumbrados a escuchar que el juego es muy importante, que a partir de este se aprenden muchas cosas, especialmente competenciales, y, es por ello por lo que decidí que esta propuesta se basara en el juego y el disfrute del tiempo libre.

De estos patios inclusivos me gustaría destacar la autonomía y habilidades de socialización que considero que se pueden ver bastante desarrolladas, también la autodeterminación, para elegir qué sí y qué no quieren hacer. Es verdad que esta propuesta está diseñada para estos niños con necesidades especiales y que, por tanto, lo que se pretende es que ellos los lleven a cabo y les puedan aportar grandes momentos, pero son ellos los que deben elegir si quieren o no, si tienen un mal día y necesitan de su libertad o por frustraciones no puedan participar.

Y la socialización habla por sí sola, la mayoría de las actividades están pensadas para realizarse de forma cooperativa, atendiendo así a las ideas de Rodríguez-Martín (2017), donde los alumnos tengan que conversar y ayudarse entre sí para poder lograr sus metas, por ejemplo, si una persona falla o no sale en la carrera de relevos, ese equipo no podrá completar su juego. La interacción con nuestros iguales y en general, con todos es fundamental para el desarrollo del individuo, lo que cada uno aporta es diferente y con la palabra, las ideas de

unos, la resolución de conflictos, etc., podemos conseguir un gran desarrollo en este ámbito.

También hay algunas pensadas para ser realizadas de forma individual ya que en muchas ocasiones eso es lo que necesitan. Por ejemplo, pintar sobre un lienzo para desarrollar su imaginación. Pero incluso en estas actividades la interacción con los demás es importante, ya que el material para pintar será común y tendrán que aprender a compartir, a pedir las cosas de buena manera e incluso a compartir su creatividad con los demás compañeros.

Las actividades propuestas están pensadas para desarrollar diferentes aspectos como la imaginación, creatividad, la coordinación, cosas sencillas pero que les hagan pensar, que tenga algo de reto y no sea aburrido, al igual que trabajar los diferentes sentidos, como el oído junto a la orientación al jugar al “domador de leones” o adivinar qué alimento es a través del tacto o el gusto....

En todo momento queremos que nuestros alumnos disfruten y no se aburran, que varíen de actividades y experimenten el juego, ya que este es fundamental para aprender, para conocer a los demás, para conocerse a sí mismos.

Para la organización de los espacios y tiempos se han tenido en cuenta las ideas de Cols y Fernández (2019) sobre los tipos de actividades que se pueden llevar a cabo. Esto permite además de generar espacios de inclusión para nuestro alumnado fono, trabajar las inteligencias múltiples de todo el alumnado, dando así oportunidades a todos para destacar en al menos una actividad.

Los beneficios que se pueden conseguir con estos patios y en general con la inclusión en los centros son muchos, el desarrollo de la persona es mayor y la autoestima, algo tan importante desde los más pequeños aumenta al atender a la diversidad, sentirse que todos somos iguales, tengamos lo que tengamos o seamos como seamos es imprescindible, sabiendo que todos a pesar de ser diferentes tenemos exactamente los mismos derechos.

Por último, me gustaría señalar algo fundamental que concluye Gay Lagar (2015) que el objetivo siempre es buscar la inclusión en el ocio de todos los alumnos ya que todos tienen ese derecho a disfrutar, a vivir experiencias que en otros espacios no se permitan, llevando a cabo una buena convivencia entre todos, donde los conflictos estén en un segundo plano y este momento sea solo

para las ganas de jugar y el placer de explorar diferentes situaciones y experiencias.

Mi intención con este trabajo era crear un producto que sea realista y accesible a todo el mundo, para que cualquier persona que busque tener un impacto en el desarrollo, tanto personal como académico del alumnado con Síndrome de Down, disponga de un ejemplo de propuesta para realizar en los ratos libres. Considero que el resultado final puede ser una herramienta muy útil para el ámbito educativo y del que tanto profesores, como alumnos y familias se van a poder beneficiar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

-Álvarez, N. (2008). Atención a ACNEAE en la educación primaria. *Innovación y experiencias educativas*, 13, 1-9.

-Andrés, N. (2008). El proceso de identificación y valoración de las NEE de los alumnos y su relación con el currículo. Decisión de escolarización *Innovación y experiencias educativas*, 12, .1-10.

-Armendares, S. (1970). Algunos aspectos epidemiológicos del Síndrome de Down. *Gaceta Médica de México*, 100(4), 390-412.

-Basile, H. (2008). Retraso mental y genética Síndrome de Down. *Revista argentina de clínica neuropsiquiátrica*, 15(1), 9-23

-Bearn, A. G. (1977). *Tratado de medicina interna de Cecil-Loeb*. Editorial Interamericana.

-Cammarata-Scalisi y Cols. (2010). Historia del Síndrome de Down. Un recuento lleno de protagonistas. *Can Pediatr*, 34(3),157-159.

-Campos-Campos, K., Cruces, G. M., Marcelo, M. P., Segura, K. A., Castelli, L. F., & Rocha, C. L. (2021). Importancia de la estimulación temprana para el desarrollo motor en niños con síndrome de Down: Una revisión sistemática. *Revista Peruana de ciencia de la actividad física y del deporte*, 8(3), 10-10.

-Carnevale, A. (1973). Aspectos genéticos del Síndrome de Down. I Ciclo de conferencias sobre Síndrome de Down. *México: Instituto John Langdon Down* 42-43.

-Cols Clotet, C. & Fernández Quiles, J. (2019). Patios Inclusivos. *Tarbiya, Revista De Investigación E Innovación Educativa*, (47), 107–115.  
<https://doi.org/10.15366/tarbiya2019.47.008>

-Constitución Española. Boletín Oficial del Estado, núm. 311, de 29 de diciembre de 1978, 29313-29424. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1978-31229>

-Díaz-Cuéllar, S., Yokoyama-Rebollar, E., & Castillo-Ruiz, D. (2016). Genómica del síndrome de Down. *Acta pediátrica de México*, 37(5), 289-296.

-Díaz-Hernández, D. J., Torres-Gómez, I. P., Arango-Martínez, A. M., Manrique-Hernández, R. D., & Gallo-Bonilla, J. E. (2020). Aspectos genómicos, transcriptómicos y del diagnóstico en el síndrome de Down. *Medicina & Laboratorio*, 24(1), 37-56.

-Díaz, J., & Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre*.

-Fernández, A.D. (2016). Aspectos generales sobre el Síndrome de Down. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 2(1), 36-38.

-Fernández, R. (2015) *Patios y parques dinámicos*. Editorial Trabe S. L.

-García, M., Ortega, M.C., & Cervera, B. (2021). Bienestar en el contexto escolar: Ocio a través de los patios inclusivos. *Ocio y educación: experiencias, innovación y transferencia*, 297-310.

-Gómez, O. (2021). La atención a la diversidad en España: de la Ley General de Educación a la LOMLOE. *Revista Inclusiones*, 8, 463-480.

-González, M. (2012). La legislación educativa y los alumnos con discapacidad: necesidad de actualización. *Anuario de la Facultad de Derecho, (Universidad de Alcalá)*, 5, 81-105.

-Gras-Pino, P., & Paredes-Giménez, J. (2015). El recreo ¿sólo para jugar? *Emasf*, 6(36), 18-27.

-Gutiérrez, A. M., Marín, M., & de Arriba, A. (2020). Síndrome de Down: incidencia actual y comorbilidades. *Medicina Clínica*, 154(8), 321-322. <https://doi.org/10.1016/j.medcli.2019.02.017>

-Jasso, L. (1991). El Niño Down. Mitos y realidades. *México: Manual Moderno*, 29.

-Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Editorial: John Wiley & Sons.

-Lacueva, A. (2006). La enseñanza por proyectos: ¿mito o reto? *Reforma de la Educación Secundaria*, 15, 15-22.

-Ley 13/1982, de 7 de abril, de Integración Social de los Minusválidos. BOE no 103, de 30 de abril de 1982. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1982-9983>

-Ley 14/ 1970 de 4 de agosto, General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa. BOE no 187, de 6 de agosto de 1970. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1970-852>

-Ley de Instrucción Pública de 9 de septiembre de 1857. Disponible en: [http://personal.us.es/alporu/historia/ley\\_moyano\\_texto.htm](http://personal.us.es/alporu/historia/ley_moyano_texto.htm)

-Ley Orgánica 1/1990 de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. BOE no 238, de 4 de octubre de 1990. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1990-24172>

-Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE no 106 de 4 de mayo de 2006. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2006-7899>

-Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2020/BOE-A-2020-17264-consolidado.pdf>

-Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2020-17264>

-Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. BOE no 295, de 10 de diciembre de 2013.

-Ley Orgánica 9/1995, de 20 de noviembre, de la participación, la evaluación y el gobierno de los centros educativos. BOE no 278, de 21 de noviembre de 1995. <https://www.boe.es/eli/es/lo/1995/11/20/9>

-Llorens, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ, P., Satorre, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas. *VAEP-RITA*, 4(1), 25-32.

-López, P.M., López, R., Parés, G., Borges, A., Valdespino, L. (2000). Reseña histórica del síndrome de Down. *Revista de la Asociación Dental Mexicana*, 57(5), 193-199.

-Madrigal, A. (2004). El síndrome de Down. *Revista Retrieved*, 4, 1-104.

-Malea, R. y Cols. (2012) Neurobiología y síndrome de Down. Desarrollo y atención temprana. *Revista española de Pediatría*, 68(6), 409-414.

-Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27. <https://doi.org/10.1344/der.2015.27.%25p>

-Martín, A., & Rogríguez, S. (2015). Motivación en alumnos de Primaria en aulas con metodología basada en proyectos. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, Extr. (1), 058-062.

-Martín, I. (2021). “¿Es la inclusión real? Reflexiones desde el punto de vista de un especialista en pedagogía terapéutica” [Trabajo fin de grado, Universidad de Valladolid]

-Mégarbané, A., Ravel, A., Mircher, C. *et al.* (2009). The 50th anniversary of the discovery of trisomy 21: The past, present, and future of research and treatment of Down syndrome. *Genet Med*, 11, 611–616.  
<https://doi.org/10.1097/GIM.0b013e3181b2e34c>

-Montero, L.A. (2017). Proyecto Patios Divertidos: Programa de inclusión escolar para el alumnado con dificultades de interacción social en los recreos. *Educ@ción en Contexto*, 3, 181-210.

-Morales, M. (2021). Proyecto de innovación inclusivo en el C.E.I.P. San José de Calasanz (La Puebla de los Infantes). (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla.

-Moreno-Vivot, E. (2012) El recién nacido con síndrome de Down. *Revista española de Pediatría*, 68(6), 404-408.

-Nora, JJ. (1980). Genética Médica. *México: La Prensa Médica Mexicana*, 24.

-Paz-Maldonado, E. (2020). Inclusión educativa del alumnado en situación de discapacidad en la educación superior: una revisión sistemática. *Teoría de la educación: Revista interuniversitaria*, 32(1), 123-146.

-Pueschel, S.M. (1981) A historical viewpoint: Down Syndrome growing and learning. *Down Syndrome. Human potentials for children series*, 37-39.

-Real Decreto 334/1985, de 6 de marzo, de ordenación de la Educación Especial. BOE no 65, de 16 de marzo de 1985.  
<https://www.boe.es/eli/es/rd/1985/03/06/334>

-Rekalde, I., & García, J. (2015). El Aprendizaje Basado en Proyectos: un constante desafío. *Innovación Educativa*, 25.  
<http://dx.doi.org/10.15304/ie.25.2304>

-Rodríguez-Martín, A. (Comp.) (2017). *Prácticas Innovadoras inclusivas: retos y oportunidades*. Editorial: Servicio de publicaciones de la Universidad de Oviedo.

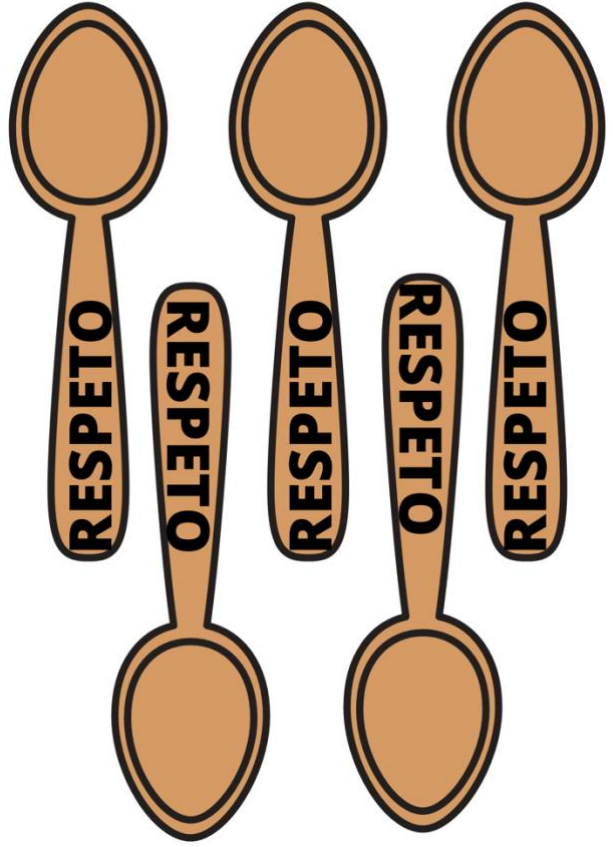
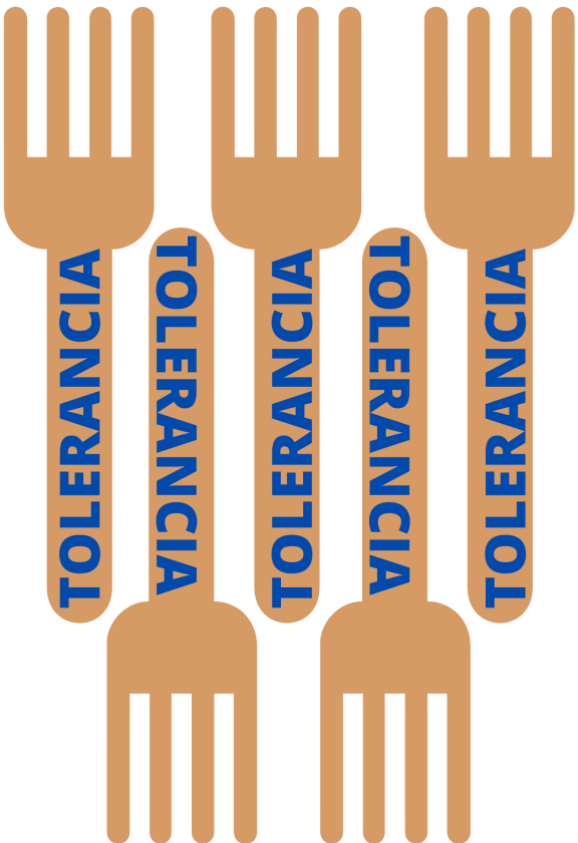
-Rubio, J. G. (2017). Evolución legislativa de la educación inclusiva en España. *Revista de Educación Inclusiva*, 10(1), 251-264.



- Ruiz, E. (2012). *Programación educativa para escolares con Síndrome de Down*. Publicaciones Down21.
- Scheerenberger, R.C. (1983). *A history of mental retardation*. Baltimore: Paul H. Brookes Publishing Co.
- Sindoor, S.D. (1997). Down syndrome. A review of the literature. *Oral Surg Oral Med Oral Pathol Oral Radiol Endod*, 84, 5279-5285.
- Solana, A. M., & Irurzun, Z. (2015). Síndrome de Down: Comunicación, habla y lenguaje. *Rev Arista digital*, 52.
- Tobón, S. (2006). *Método de trabajo por proyectos*. Madrid: Uninet.
- Troncoso, M. V. (2007). La evolución del niño con síndrome de Down: de 3 a 12 años. *Revista síndrome de Down*, 20(1), 55-59.
- Vilchis-Huerta A. (1998). Factores predisponentes del Síndrome de Down. *RMA*, 5(2), 50-57.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Editorial: O'Reilly Media.

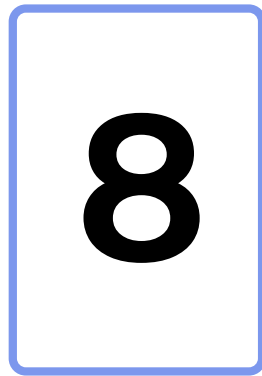
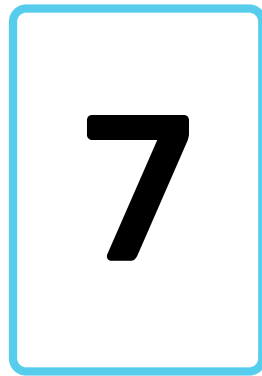
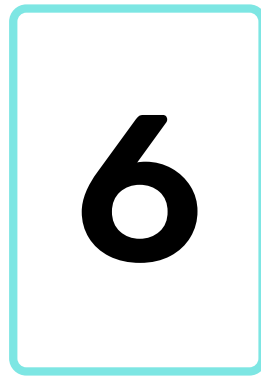
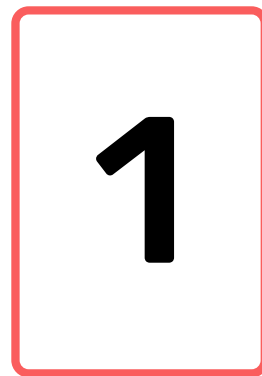
# ANEXOS

## Anexo 1

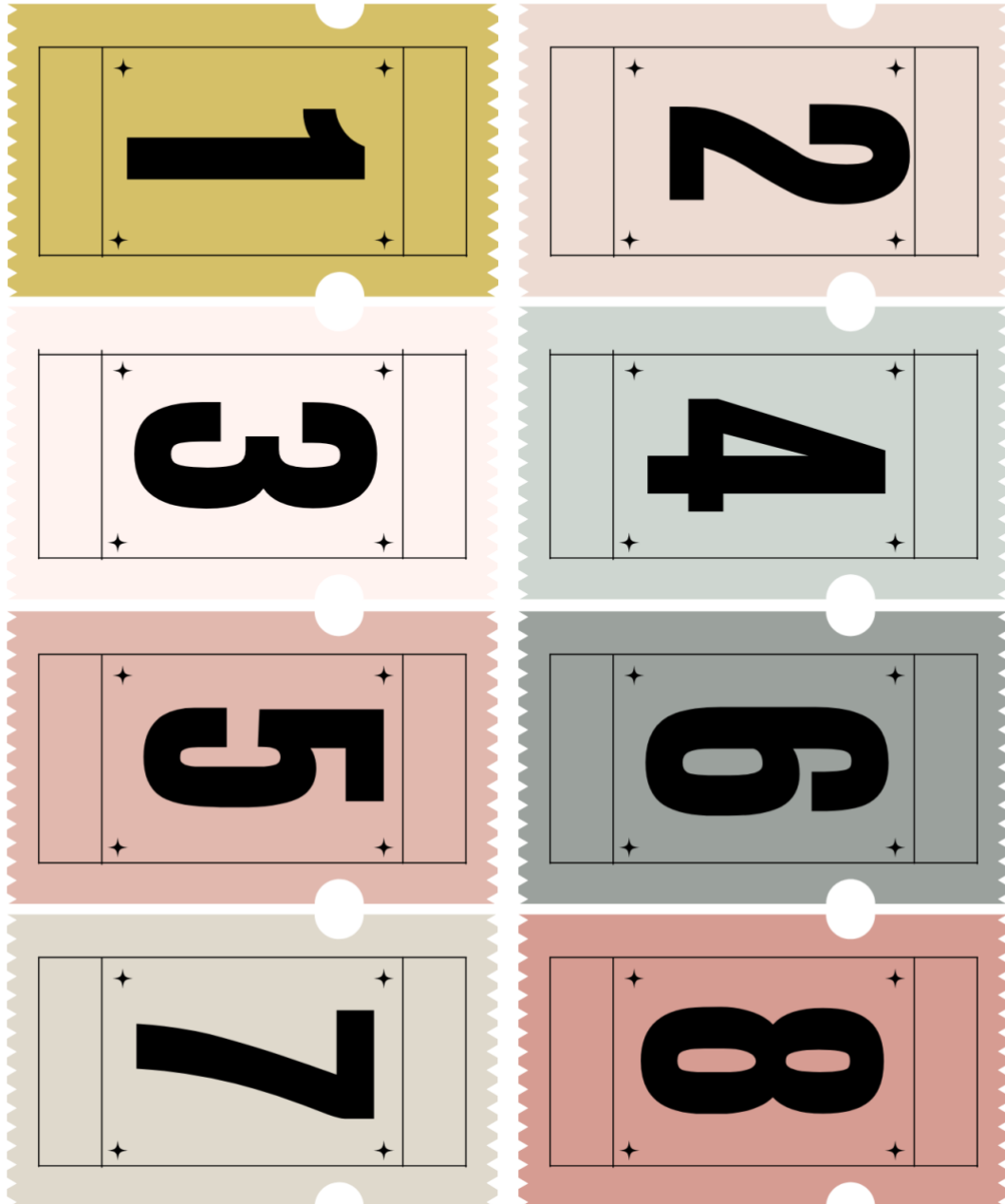




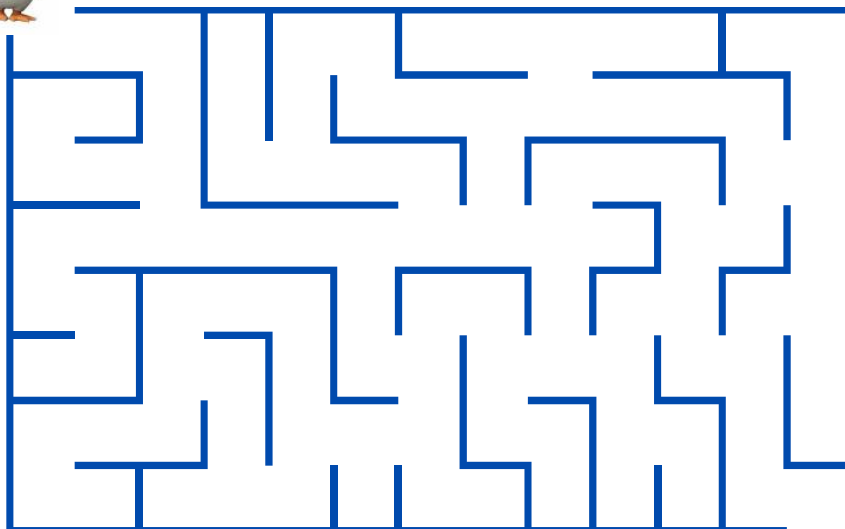
Anexo 2



# TICKETS DE CINE



Anexo 4





# Encuentra las 8 diferencias

