



PATIO INCLUSIVO

CURSO 2019-20

NOMBRE DEL PROYECTO: "El patio de recreo"

LÍNEA DE TRABAJO: Espacios inclusivos

OBJETIVOS:

1. Disfrutar de un entorno agradable y variado
2. Adquirir habilidades en la resolución de conflictos.
3. Practicar la empatía y otras capacidades afectivas.
4. Combatir los prejuicios y estereotipos de género.
5. Identificar y rechazar las violencias machistas.

DIRIGIDO A: Profesorado y alumnado.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

INTRODUCCIÓN:

Ante la necesidad de mejorar el tema de la igualdad y convivencia en el centro, el claustro de profesorado planteó el curso pasado (2016-17), en las propuestas de mejora de la memoria de fin de curso una relación de objetivos para abordar este curso. Entre ellos estaba llevar a cabo un proyecto de patio para fomentar juegos y espacios diferentes a los actuales, para mejorar la convivencia y la igualdad entre el alumnado.

En el tercer trimestre del curso (2016-17), Se pasaron unas encuestas al alumnado (137) sobre el tema, y tras las conclusiones de los resultados obtenidos nos planteamos el cambio. Nos planteamos que los espacios pueden cambiar, si queremos y somos capaces de ponernos de acuerdo para que cambien.

Y nos formamos con la lectura de libros sobre el tema, ("Balones fuera" y otros).

Estas conclusiones dieron pie a plantear una nueva distribución del patio de recreo y la introducción de juegos y actividades diferentes a las que les habíamos ofrecido hasta entonces.

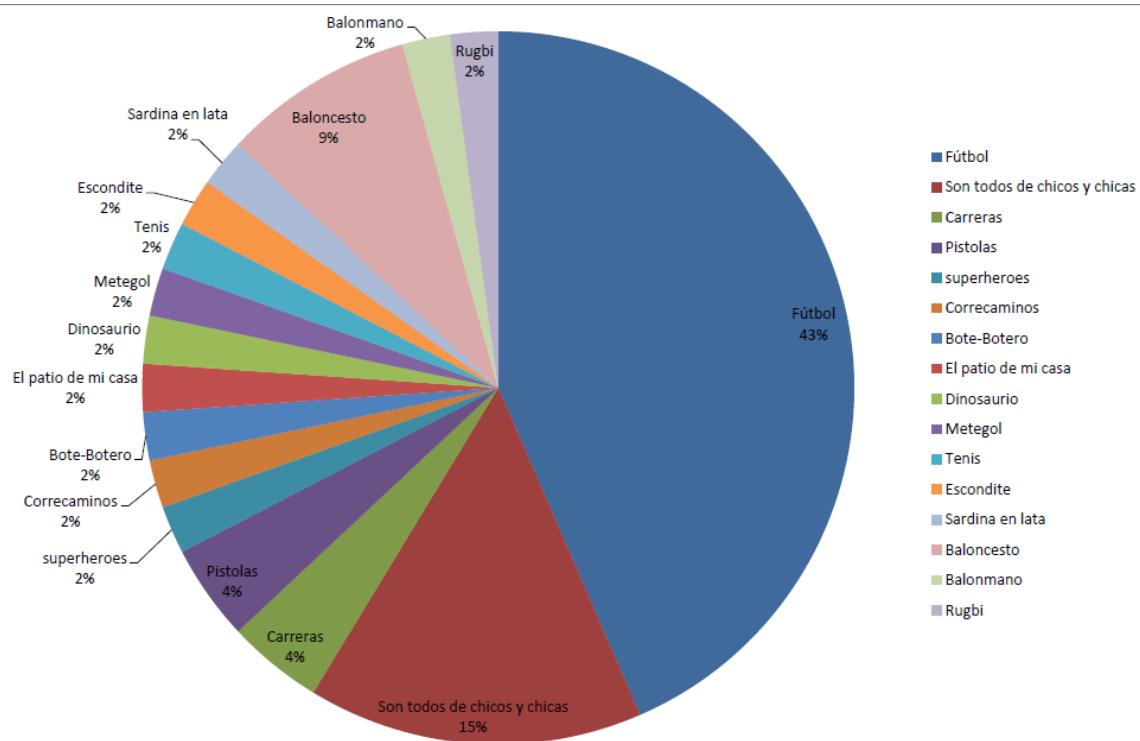
Decidimos interrumpir los juegos de pelota que originaban violencia, sexismo y desigualdad durante el primer trimestre de este curso, hasta que tuviéramos tiempo suficiente de preparar los nuevos espacios y juegos del patio.

También organizamos otros espacios como la biblioteca escolar.

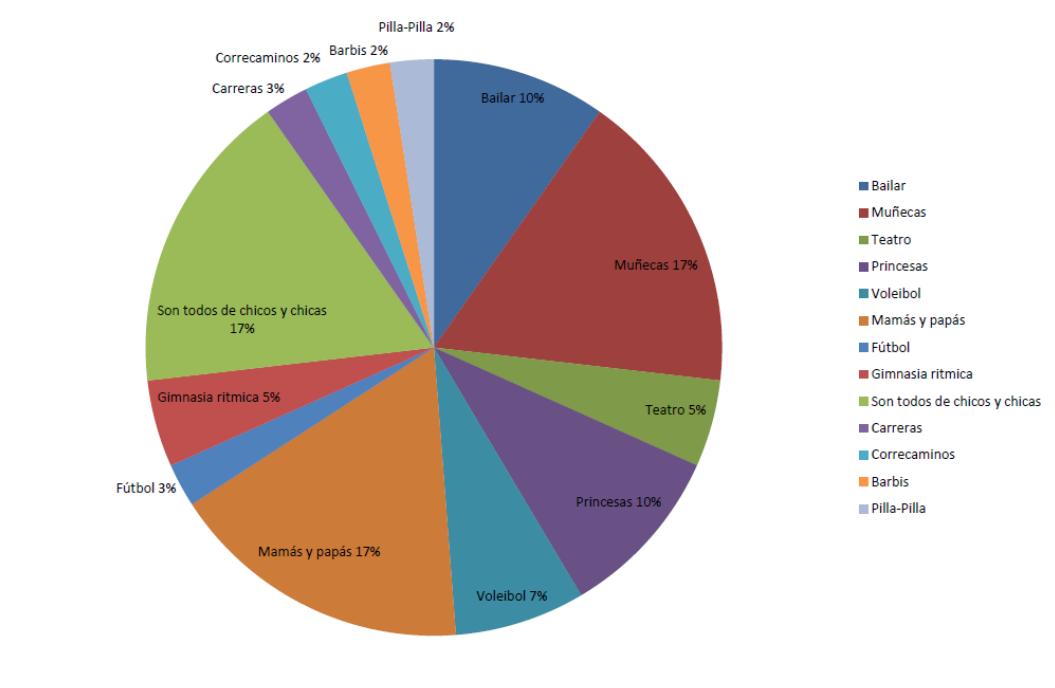
Este proyecto y otros relacionados con la igualdad se están trabajando en formación en centros y en la hora de tutoría semanal asignada a cada nivel educativo.

Resultados de las encuestas.

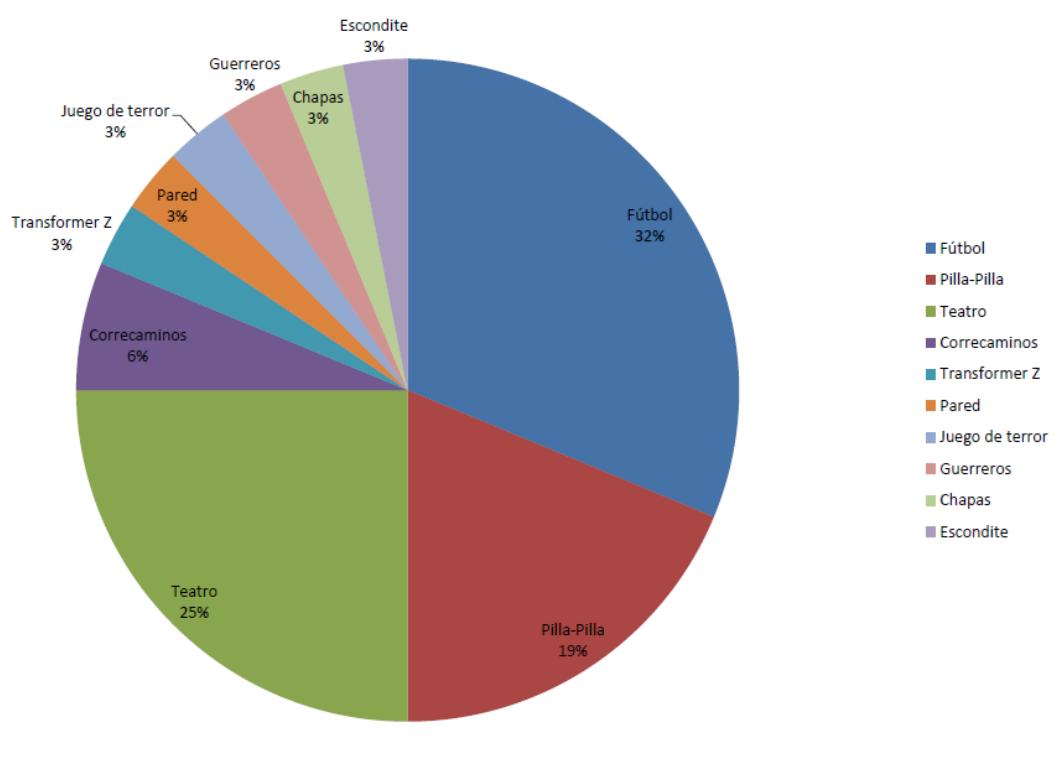
Resultados de la encuesta: pregunta 1 "¿Qué juegos de chicos conoces?"



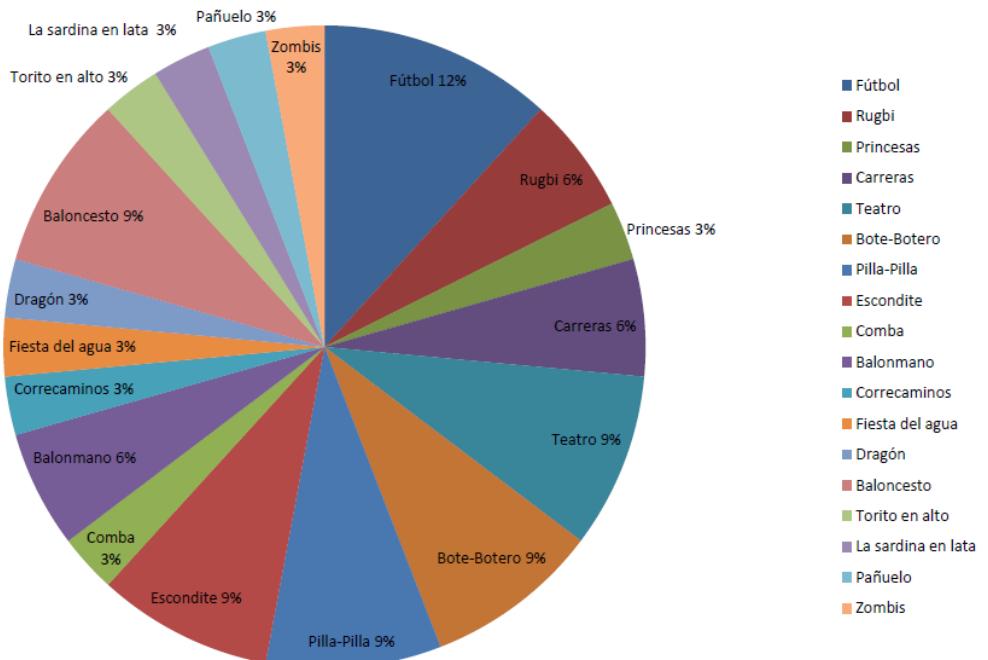
Resultados de la encuesta pregunta 2: "¿Qué juegos de chicas conoces?"



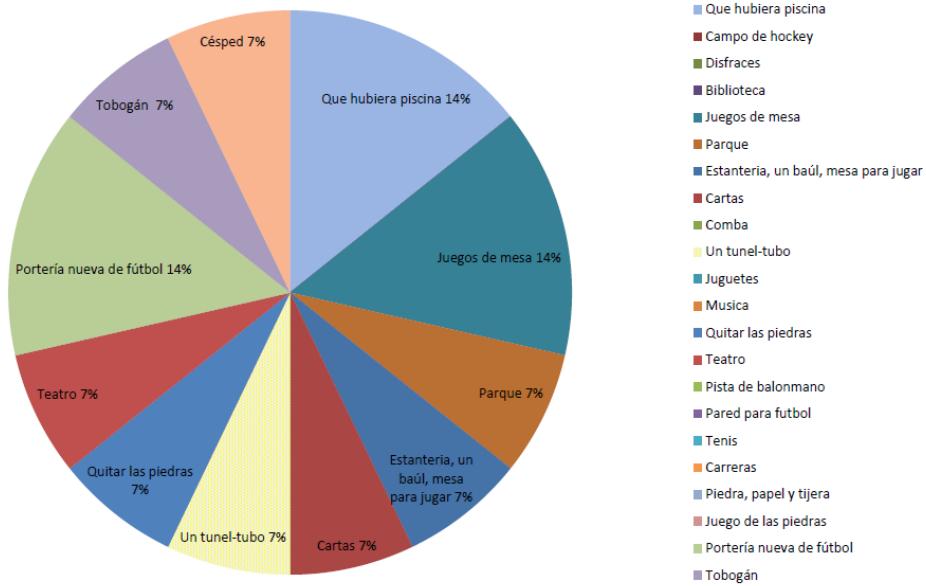
Resultados de la encuesta pregunta 3: "¿A qué juegas tú en el patio?"



Resultados de la encuesta de la pregunta 4: "¿A qué te gustaría jugar en el patio?"



Respuesta a la pregunta 5: "¿Qué cambios harías en el recreo y los juegos del patio?"



Conclusiones de la encuesta realizada al alumnado.

Estas son las conclusiones obtenidas de los resultados de las preguntas de la encuesta del documento 1, que aparece en los recursos utilizados:

- Conclusiones a la pregunta 1 y 2.

Han escrito lo tradicional, lo que le hemos ofrecido, juegos en las pistas, fútbol, baloncesto, juegos de pillar. A veces, incluso manifiestan diciendo "nos tocaba jugar a...", ya que teníamos incluso horarios para utilización de las pistas.

- Conclusiones a la pregunta 3 "¿A qué juegas tú en el patio?"

Mayoritariamente es el fútbol, seguido de voleibol y baloncesto, pared, pilla- pilla, hablar con amigos, zombis. En resumen, lo que le hemos ofrecido y enseñado.

- Conclusiones a la pregunta 4 "¿A qué te gustaría jugar en el patio?"

¡SORPRESA! 137 alumnos/as eligen que quieren jugar a otros deportes y juegos, frente a los habituales, que en este caso sólo son fútbol y voleibol, ya que baloncesto ya pasa a tener la valoración de otros juegos. "Quieren juegos nuevos"

- Conclusiones a la pregunta 5 "¿Qué cambios harías en el recreo y los juegos del patio?"

Destaca un número elevado de alumnado que quiere que se arreglen las pistas porque están estropeadas, incluyendo que el patio está viejo y necesita cambios.

También destaca un número elevado que manifiesta que quieren: más sombras, más espacios con césped, bancos, tubos, columpios, toboganes, zonas de juegos, sube y baja, arreglar la fuente, música, más árboles, poder utilizar el material de Educación Física, pista para jugar a pared, cambiar la pista para juegos tradicionales.

Para los incondicionales de los deportes mayoritarios, que en este caso son los menos, exceptuando el arreglo de pistas señalado anteriormente, piden: más balones y que estén inflados, más pelotas, una pista de voleibol y arreglar la red, campeonatos de voleibol, jugar en el campo del polideportivo al fútbol, poner vallas más altas para que no se les vaya el balón y pista de baloncesto.

También son muchos que piden que no se juegue al fútbol porque son muy brutos, hay peleas, no respetan, son tramposos, crean problemas.

Hay que aclarar que unos se quejan y otros son los que lo piden.

Añadir que unos 13, están bien y no quieren cambios.

Es sorprendente el cambio que ha dado el alumnado al contestar las preguntas 4 y 5 con respecto a la 1, 2 y 3, "No están jugando a lo que quieren jugar"

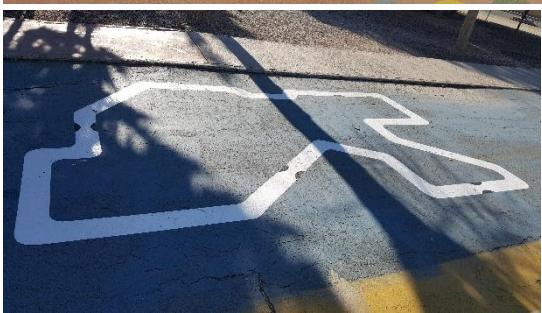
PREPARACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y JUEGOS

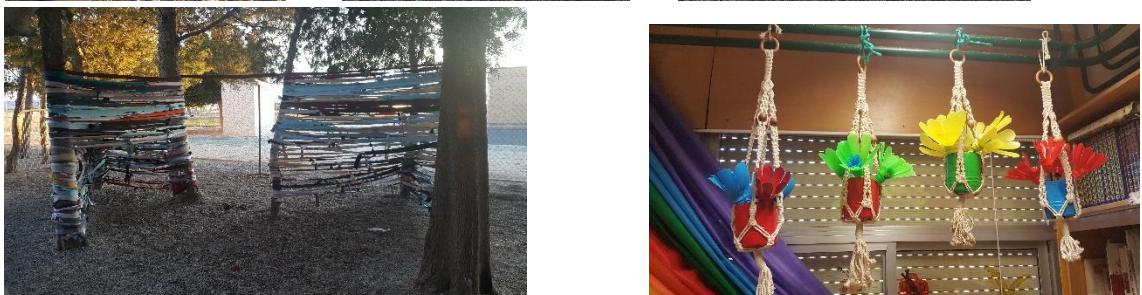
Tras las conclusiones obtenidas nos ponemos mano a la obra e intentamos satisfacer las peticiones del alumnado y dar un nuevo giro al patio. Por una parte acondicionar y ofrecer actividades diferentes y variadas, y por otro lado hacer un patio atractivo, bonito, relajante, con zonas de jardín y descanso.

Estos son las actividades, juegos y zonas, que se han preparado hasta ahora:

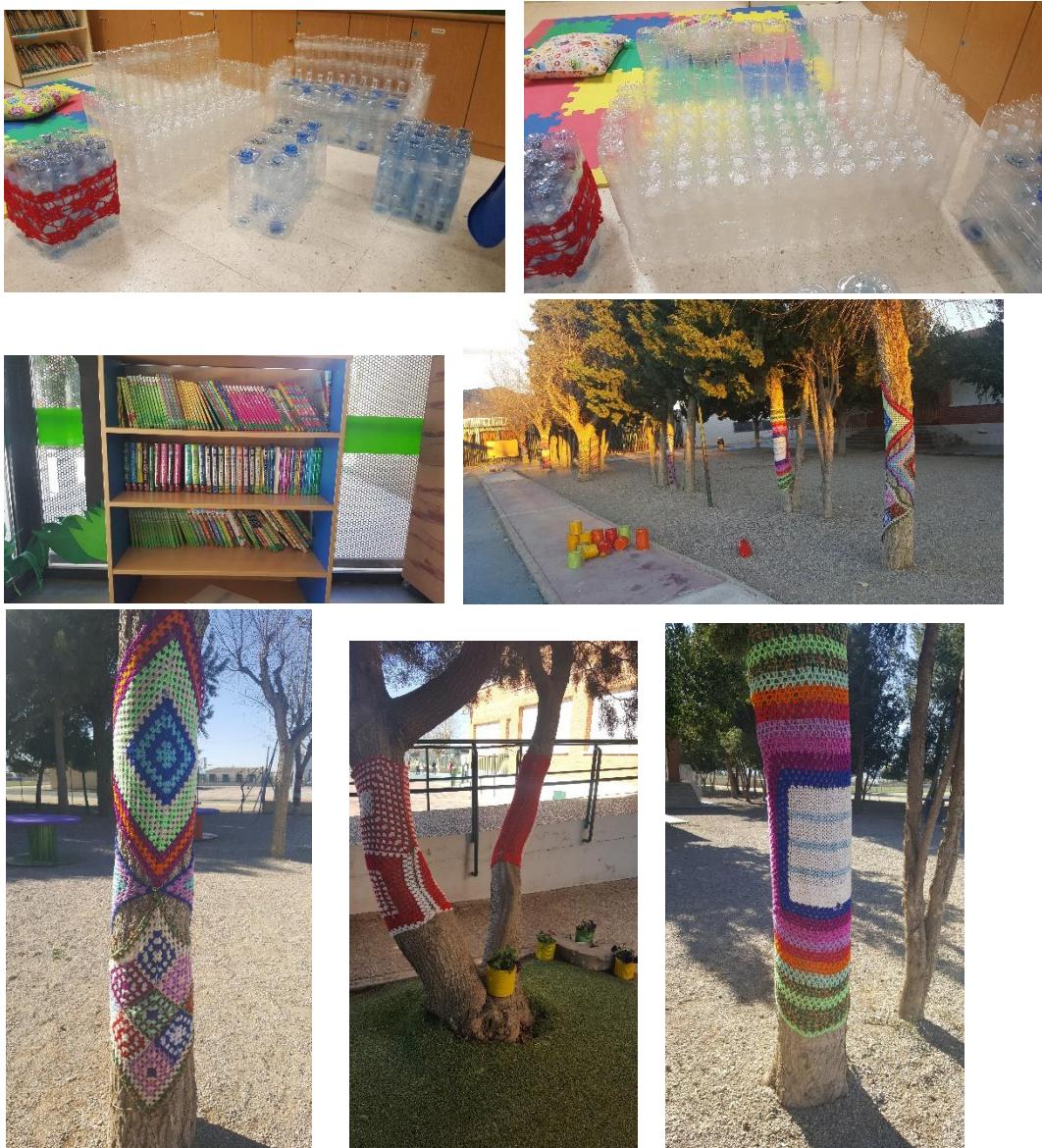
- En las pistas de Primaria y patio de infantil: tres en raya, circuitos de chapas, twister, mariolas, laberintos, circuitos, fútbol, baloncesto, voleibol, juego del pañuelo, bolos, abecedario, juego de la rana...
- En las zonas de jardín: cabañas, césped, mesas para juegos, plantas, casitas para pájaros, maceteros y flores de plástico reciclado, juguetes con material reciclado, juegos de mesa, panel de instrumentos musicales, árboles decorados con crochet.
- En las entradas a los edificios: bibliopatio, con sofás y asientos de botellas de plástico y banquetas.

A continuación se exponen fotografías, mostrando el trabajo del profesorado y el alumnado para pintar y colocar todo.









CALENDARIO DE LAS ACTIVIDADES

Mayo de 2017

Encuestas alumnado y profesorado.

11/10/2017

Conclusiones de los resultados de las encuestas del profesorado y alumnado.

18/10/2017

En tutoría con el alumnado, el profesorado trata el tema y se debate sobre:

- ✓ La situación en el patio de juegos.
- ✓ Ruptura de la estructura del espacio a partir de la introducción de nuevos objetos.
- ✓ Planteamiento de juegos colectivos no sexistas.
- ✓ Estructurar el espacio del patio. Dónde vamos a poner cada actividad y la distribución de las pistas.

8/11/2017

Análisis del resultado de los debates del alumnado en las horas de tutoría.

Noviembre y diciembre de 2017

Preparación de los espacios y juegos, por parte del profesorado y los talleres gratuitos de comedor.

Enero de 2018

Normas y horario de presentación de los juegos y espacios.

HORARIO PRESENTACIÓN JUEGOS PATIO. ENERO 2018

DÍAS ZONAS	JUEVES 11	VIERNES 12	LUNES 15	MARTES 16	MIÉRCOLES 17	JUEVES 18	VIERNES 19
ZONA 1 CABAÑAS, MESAS PIZARRA PARED	1º	6º	5º	4º	3º B	3º A	2º
ZONA 2 MARIOLA Y CHAPAS	2º	1º	6º	5º	4º	3º B	3º A
ZONA 3 PISTA FÚTBOL, MATE Y BALONCESTO	3º A	2º	1º	6º	5º	4º	3º B
ZONA 4 PAÑUELO, PING-PONG, RANAS	3º B	3º A	2º	1º	6º	5º	4º
ZONA 5 VOLEIBOL, 3 EN RAYA, TWISTER	4º	3º B	3º A	2º	1º	6º	5º
ZONA 6 ELÁSTICO Y COMBA	5º	4º	3º B	3º A	2º	1º	6º
ZONA 7 BIBLIOPATIO	6º	5º	4º	3º B	3º A	2º	1º

NORMAS DE LOS JUEGOS

NORMAS BIBLIOPATIO:

1. La encargada o encargado saca el expositor de libros al lugar convenido del patio.
2. El alumnado elige el libro que desea leer y se lo lleva a la zona destinada a la lectura.
3. El alumnado cuando termina de leer deja el libro en el canasto habilitado para dejar, con cuidado. El canasto puede estar en la entrada del edificio.
4. La encargada o encargado coloca los libros del canasto en el expositor. Guarda el expositor en el lugar adecuado.
5. Los responsables se pueden elegir de cada curso por meses y semanas.

NORMAS CABAÑAS:

1. En la cabaña grande jugará un máximo de 4 personas en la pequeña un máximo de tres.
2. Las cabañas no se pueden mover de su lugar de destino.
3. Dentro de la cabaña se pueden colocar historias de indios para su lectura o interpretación.

MESAS DE JUEGO:

1. Las mesas de juego son para jugar con juguetes o juegos de mesa.
2. Se prohíbe subirse y sentarse encima de las mismas.
3. Los juguetes serán fabricados por el alumnado.
4. Los juguetes se cogen y se dejan en el canasto que los contiene.

5. Los juegos de mesa estarán colocados en el canasto correspondiente en la entrada del edificio y debe haber una persona responsable que controle su buen uso

PIZARRA - PARED:

1. El encargado o encargada saca la bandeja con las tizas y el borrador y las coloca en el sitio convenido.
2. El alumnado puede dibujar en la pizarra pared. Al terminar debe borrar los dibujos que haya hecho.
3. El encargado o encargada recoge la bandeja con las tizas y las devuelve a su lugar.

MARIOLA:

El juego comienza tirando una piedra pequeña (también llamada tejo) en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a recorrer la rayuela sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega al cuarto piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los dos pies (uno en el 4 y otro en el 5). Seguimos al número 6 a pata coja y nuevamente, apoyamos los dos pies, uno en el 7 y el otro en el 8. Continuamos al 9 a pata coja y apoyamos los dos pies en el 10. Ahora hay que volver al número 1, dando la media vuelta de un salto, (siempre sin pisar las rayas) y deshacer el mismo camino hasta el número 1 donde nos agacharemos a por la piedra sin apoyar el otro pie.

Si no hemos pisado raya continuamos el juego, ahora tirando la piedra en la casilla número 2 y repitiendo lo mismo. Si la piedra no cayera dentro de la casilla número 2 o tocara raya, pasaría el turno al siguiente jugador. El objetivo es tirar la piedra en todas las casillas sucesivamente. Quien acabe antes, gana.

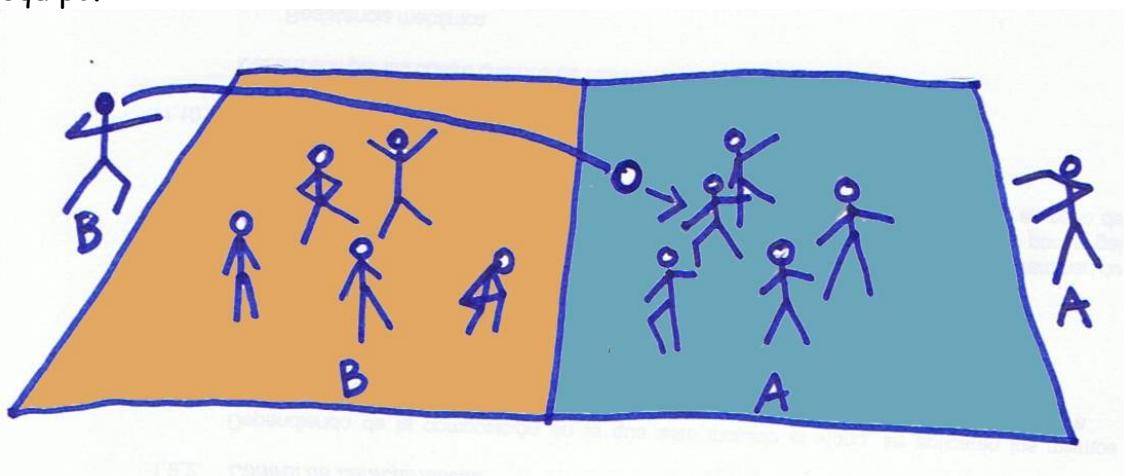
EL MATE O BALÓN PRISIONERO:

Se dividen en dos equipos y una cancha se divide en dos. Se ubican los equipos, uno a cada lado de la cancha. De cada equipo habrá un jugador (delegado) situado en el campo contrario por fuera de los límites del rectángulo. Con una sola pelota en juego los jugadores de uno y otro equipo tratarán de matar a los contrarios jugadores del otro equipo arrojando la pelota para que esta los golpee sin ningún pique previo y caiga al suelo. Los jugadores quemados (muertos) irán al área donde se encuentra el delegado y podrán quemar a los jugadores contrarios si la pelota llega hasta sus manos y con esa pelota le dan a alguien del equipo contrario. Los muertos se pueden salvar si matan a alguien del equipo contrario y vuelven a pasar al campo de nuevo.

En este juego existen dos variantes:

- Una, en donde cada vez que queman a alguien del equipo contrario un compañero del mismo equipo de nosotros puede entrar
- Otra, donde cada vez que queman a alguien no puede hacer nada hasta que un compañero agarre la pelota en el aire y elija a quien meter.

El objetivo es eliminar a todos/as los/las jugadores/as contrarios. Para ello, basta con golpearles con la pelota sin que lleguen a cogerla con las manos antes de que toque el suelo. El/la jugador/a golpeado abandona el campo de juego y pasa a situarse fuera, detrás del campo enemigo. Allí tiene la posibilidad de atrapar la pelota si esta traspasa el campo y devolverla a su equipo.



EL PAÑUELO:

Los jugadores que pueden participar son 6 o muchos más los que quieran.

1. Se forman dos equipos, a ser posible con el mismo número de jugadores/as y se colocan a una distancia determinada el uno del otro (por ejemplo, 20 metros) situándose tras una línea.
2. A cada jugador/a de cada equipo se le asigna un número diferente en orden correlativo empezando por el uno.
3. En el centro del campo de juego se pinta una línea separadora y se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de la línea separadora (a esta persona se le suele llamar "pañuelero").
4. El pañuelero dirá en voz alta un número, y entonces, el miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para coger el pañuelo y llevarlo de vuelta al lugar en el que estaba.
5. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante sin punto.

También queda sin punto aquél que:

1. Sobrepuase la línea separadora sobre la que está el pañuelo antes de que el contrincante lo haya cogido.
2. Sea tocado por el contrincante tras haber cogido el pañuelo antes de haberlo llevado de vuelta al lugar en el que estaba.

El truco del juego consiste en provocar al contrario para que rebase la línea simulando haber cogido el pañuelo, y correr más rápido que el oponente una vez agarrado el pañuelo.

Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios.

LAS RANAS:

Es un juego de lanzamiento de precisión múltiple donde se intenta introducir un determinado número de fichas o discos de hierro ("tejos" en España) o de bronce (en el Perú y Argentina) en los múltiples agujeros que existen en la mesa de la rana. Algunos de ellos tienen obstáculos que dificultan la precisión del lanzamiento. La mesa es de madera, aunque también hay metálicas. En la parte superior tiene varios agujeros, en el centro una rana sentada con la boca abierta, delante de la misma un molino, a los lados dos puentes y dos agujeros, y por detrás tres agujeros. Las fichas son de acero. Las partidas se suelen celebrar a diez tiradas. Si la moneda entra en la boca de la rana gana 500.

Número de Jugadores: Ilimitado (mínimo 2)

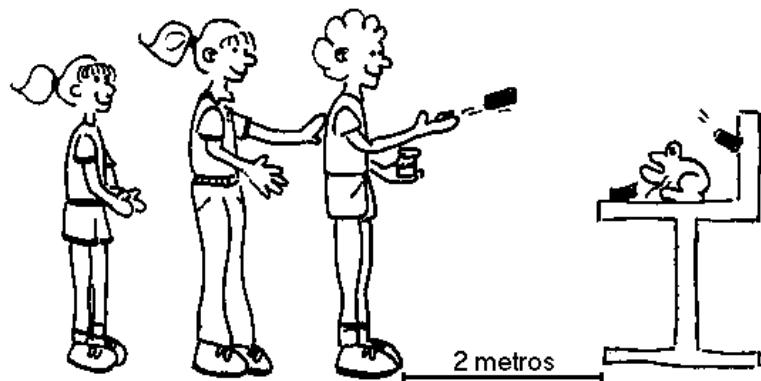
Puntaje ganador: Según acuerdo de los participantes.

Reglas: Cada jugador lanzará las fichas consecutivamente, una vez terminado su turno, se procede a contabilizar el puntaje alcanzado. Solo se contabilizan fichas ingresadas por la parte superior. Se invalidan las que ingresen por el frente, sin dar nuevo turno de tiro. Se lanzará por turnos hasta que un jugador alcance el puntaje acordado. En caso de empate, terminada la ronda de juego, se procede a un nuevo lanzamiento entre los finalistas.

Una vez lanzadas las fichas, bajo ningún pretexto se podrá volver a lanzar. Queda prohibido acercarse, distraer o cruzar cuando un jugador está lanzando.

El mayor puntaje se obtiene ingresando una ficha en la boca del Sapo, si sucede debe gritar: ¡Sapo!

Dependiendo del número de jugadores/as se pueden dividir los tejos entre ellos en el momento de comenzar la partida o como se ha dicho, cada jugador/a dispondrá de la totalidad de fichas para vencer a sus oponentes.



EL ELÁSTICO:

El juego del elástico (también llamado la goma o saltar a la goma) es un juego tradicional infantil que consiste en realizar una serie de saltos rítmicos sobre una cinta elástica unida en sus extremos.

Dos niños o niñas se ponen en los laterales sujetándola con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en el medio para saltar. Entonces, uno o varios niños/as tienen que realizar determinados ejercicios que pueden ser acompañados al ritmo de canciones.

En el momento en que uno falla el ejercicio, pierde pasando a sujetar el elástico.

Se juega con diferentes niveles de dificultad pasando de jugar a nivel del tobillo, al nivel de la rodilla y hasta la altura de la cintura.

Puede haber más niveles: tobillos, media pantorrilla, rodillas, medio muslo, cadera, cintura, cuello y sobre la cabeza.

Por su parte, los ejercicios pueden consistir en:

- * Pisar el elástico o los dos elásticos con un pie o con los dos pies.
- * Pasar el pie o la pierna por encima del elástico.
- * Enrollar y desenrollar el elástico a la pierna.
- * Saltar con los dos pies en el centro o dejando uno fuera.

Se puede llegar a jugar en solitario, sujetando el elástico en las patas de dos sillas.

En el caso de que el número de participantes sea considerable, en vez de dos que sujeten el elástico se pueden situar tres o cuatro, formando de esa manera un triángulo, un cuadrado, etc.

Distintas Versiones del juego del elástico

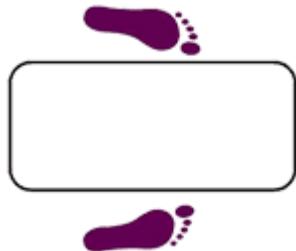
Existen muchas versiones de este juego, como todo lo tradicional se transmite en forma oral y admite libres adaptaciones

»VERSIÓN 1

Consiste en que un participante por vez, juegue saltando "sobre" o "encima" del elástico, siguiendo una rutina. Si pierde, sigue el próximo participante. Se comienza pasando los dos pies dentro del elástico.

Rutina a seguir:

- Saltar y caer con los dos pies afuera del elástico (quedando el elástico entre las piernas)



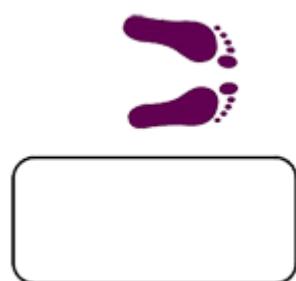
- Saltar y caer quedando con los dos pies adentro del elástico



- Saltar y caer pisando ambos bordes del elástico con los pies



- Saltar y caer al costado del elástico



- Saltar y caer con los dos pies pisando un lado del elástico



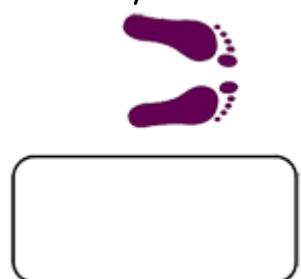
- Saltar y caer con los dos pies pisando el otro lado del elástico



- Saltar y caer adentro del elástico con los dos pies



- Saltar y caer al costado del elástico



Colocar el elástico a la altura de los tobillos, cuando han terminado la rutina, llevar el elástico a la altura de las rodillas y comenzar otra vez la rutina y así hasta llegar a la altura de las axilas, Recuerden: Cuando alguien se equivoque cede el turno al compañero.

»VERSIÓN

Se juega entre tres o más personas.

Dos niños/as meten las piernas dentro del elástico y lo estiran.

Se puede poner el elástico alrededor de los tobillos.

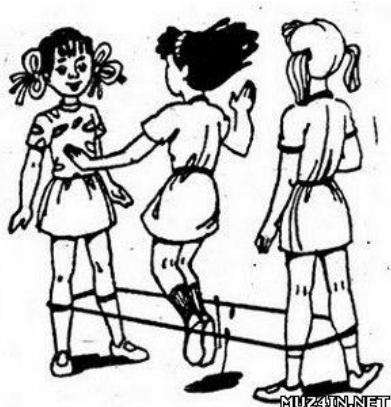
Y se salta dentro y fuera del elástico lo más rápido que se pueda.



También se juega a la altura de las rodillas, cuello y sobre la cabeza.

Se pueden poner de acuerdo con un compañero y saltar juntos.

En este juego se pueden incorporar movimientos o canciones para cantar mientras se salta.



LAS TRES EN RAYA:

Es un juego de lápiz y papel entre dos jugadores: O y X, que marcan los espacios de un tablero de 3×3 alternadamente. Un jugador gana si consigue tener una línea de tres de sus símbolos: la línea puede ser horizontal, vertical o diagonal.

LA COMBA:

El salto a la comba habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, es una persona que hace girar la cuerda y salta. Si el juego es en grupo, al menos son tres personas las que participan: dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta. Es habitual saltar al ritmo de sencillas canciones populares que entonan los participantes. Si se juega con dos cuerdas, es considerablemente más difícil. Los participantes pueden saltar simplemente hasta que se cansan o incurren en una equivocación. Es un juego popular muy conocido en casi todas partes.

LAS CHAPAS:

- Se dibuja con una tiza un circuito o camino lleno de curvas, rectas, o estrechamientos. También se puede hacer una "carretera" sobre tierra usando las manos o una madera. Se marcan con una línea la salida y la meta.
- Cada jugador coloca su chapa en la línea de salida. Por turnos, cada participante impulsa con un dedo su chapa (diversas técnicas), intentando avanzar el máximo recorrido sin salirse del circuito.
- Si después de tirar, la chapa queda dentro del circuito marcado, se deja donde está. En caso de que haya salido del circuito, retrocede al lugar desde donde tiró y espera un nuevo turno.

- El circuito puede complicarse con pequeños obstáculos que dificulten la carrera, como piedras, palitos, etc.
- El primer jugador que consiga llegar a la meta será al ganador de la carrera.

TWISTER:

Se juega con manos y pies. Sigue las instrucciones de la ruleta pero sin caerte: mano derecha azul, pie izquierdo rojo...

De febrero a junio de 2018

Quedan actividades pendientes por realizar que son:

- Más zonas ajardinadas.
- Zonas de sombras con lanas tejidas por el alumnado.
- Rocódromo.
- Zona de música.
- Areneros.
- Nuevas cabañas.
- Elaboración de nuevos juguetes.

Curso 2018-19:

- Reciclado de tapones, tapas y chapas para hacer flores y plantas y reducir el consumo de agua.
- Zona de música.

RECURSOS NECESARIOS:

Para llevar a cabo el proyecto es necesario diferentes recursos: materiales, TIC, documentos, lectura de libros sobre el tema y conclusiones del curso CIC I.

DOCUMENTOS:

DOCUMENTO 1

ENCUESTA SOBRE EL PATIO. ALUMNADO

1. ¿Qué juegos de chicos conoces?

.....

2. ¿Qué juegos de chicas conoces?

.....

3. ¿A qué juegas tú en el patio?

.....

4. ¿A qué te gustaría jugar en el patio?

.....

5. ¿Qué cambios harías en el recreo y los juegos del patio?

.....

DOCUMENTO 2

ENCUESTA SOBRE EL PATIO. PROFESORADO

CURSO	NIÑOS	NIÑAS.....	OBSERVACIONES.....

SI	NO	OBSERVACIONES	
¿A qué juegan? juegos activos			
¿A qué juegan? juegos pasivos			
¿Quienes ocupan más espacio?			
¿Se producen desplazamientos ?			
Objetos que utilizan			
¿Los niños y las niñas han decidido que les gusta jugar al fútbol?			
¿Hay zonas de sombra? ¿cuántas?			
¿Hay zonas dónde estar tranquilo/a sin recibir balonazos?			

Escribe el nombre de juegos de chicos:

.....
.....

Escribe el nombre de juegos de chicas:

.....
.....

Escribe nombre de juegos cooperativos que conozcas:

.....
.....

¿A qué juegos te gustaría que jugara tu alumnado?

.....
.....

DOCUMENTO 3

¿Cómo hacer el debate con el alumnado?

Lo dirige el profesorado y lo modera, junto con un niño y niña.

Temas a debatir:

- ¿Cómo han pasado los días que han estado sin jugar con balón?
- Comentar resultados de la encuesta sobre los juegos en el patio.
- Comentar propuesta de transformación del patio: pizarras, rocódromos, tiendas de indios, biblioteca, ampliar columnas del porche, dejar trozo de pista para pared, dividir pistas.
- Planteamiento de juegos colectivos, que incluyan igualmente a chicos que chicas, (juegos no sexistas), elástico, mate, juegos tradicionales, Mariola...
- Pueden hacer un dibujo del tipo de patio que desearías, pensando en todos y todas.
- Adaptar todo al grupo de edad.

MATERIALES:

- Libros.
- Móbiliario: expositores, banquetas.
- Reciclables: botellas de plástico, botes de conserva, paneles de madera, cañas, telas, cartones, bovinas de madera de cables de electricidad, utensilios de cocina y metal, bidones de plástico, hierros
- Fungibles: pinturas, pegamentos, tijeras, papel celo, moqueta, tizas, paños
- Lanas, agujas y telares.
- Césped artificial.
- Flores.
- Elástico.

- Comba.
- Balones.
- Juegos: de la rana, juegos de mesa, billar pequeño, juegos de construcciones.

TIC:

Página web: Pinterest.

ESPACIOS:

El patio de recreo, biblioteca y otras dependencias del centro.

PERSONAS IMPLICADAS: profesorado, alumnado, monitoras de comedor, familias, en definitiva toda la Comunidad Educativa.

EVALUACIÓN:

Se trata este de un proyecto abierto, puesto en marcha pero sin acabar.

Se revisa y evalúa anualmente. En la memoria de fin de curso.

A pesar de todo está funcionando muy bien, el alumnado está motivado, el profesorado contento y la convivencia ha mejorado notablemente.

Doña Raquel Gómez Rubio, Secretaria del CEIP Ntra. Sra. de Belén de La Aparecida -Orihuela.

CERTIFICA

En el Claustro de profesorado celebrado el día 4 de julio de 2019 se trató la revisión y actualización del PROYECTO DE PATIO ESCOLAR DEL CENTRO, donde se transcribe: "... se lee el PROYECTO DE PATIO ESCOLAR DE CENTRO, sus rectificaciones y actualizaciones, el cual se aprueba por unanimidad y se adquiere el compromiso de adoptar las medidas necesarias para su realización."

Para que surta los efectos oportunos donde proceda, lo firmamos en La Aparecida a cuatro de julio de 2019.

Vº Bº La Directora

La Secretaria

Fdo: Josefina Romero Sarriás

Fdo: Raquel Gómez Rubio

Doña Raquel Gómez Rubio, Secretaria del CEIP Ntra. Sra. de Belén de La Aparecida -Orihuela.

CERTIFICA

En el Consejo Escolar del Centro celebrado el día 4 de julio de 2019 se trató la revisión y actualización del PROYECTO DE PATIO ESCOLAR DE CENTRO, donde se transcribe: " ... se lee el PROYECTO DE PATIO ESCOLAR DE CENTRO, **sus rectificaciones y actualizaciones**, el cual se aprueba por unanimidad y se adquiere el compromiso de adoptar las medidas necesarias para su realización."

Para que surta los efectos oportunos donde proceda, lo firmamos en La Aparecida a cuatro julio de 2019.

Vº Bº La Directora

La Secretaria

Fdo: **Josefina Romero Sarriás**

Fdo: **Raquel Gómez Rubio**