



PLAYWORKS

Recess Reboot

RESEÑA DEL SERVICIO

OBJETIVOS y RESULTADOS del SERVICIO

Recess Reboot es un servicio de asesoría en el cual un instructor Playworks pasa cuatro días consecutivos facilitando modelado, colaboración y consultoría *in situ*, mientras activamente apoya el desarrollo del personal de recreo y empodera a la comunidad escolar a implementar y mantener juegos sanos y seguros durante el recreo.

Al final del *Recess Reboot*, el personal de recreo* será capaz de:

ACTIVAR



Activar el aprendizaje mientras se practica y demuestra la habilidad de facilitar un juego sano y seguro durante el recreo.

APOYAR



Emplear técnicas aprendidas para apoyar a los estudiantes durante el juego, incluyendo líderes juveniles durante el recreo.

DISEÑAR



Desarrollar un diseño y plan de acción de recreos para su escuela que se adhieran a los indicadores de la Estructura de Gran Recreo (*Great Recess Framework* o GRF).

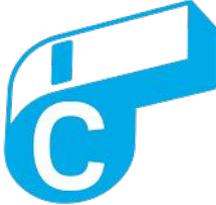
MANTENER



Implementar y mantener sistemas y mejores prácticas de recreo por cuenta propia.

*Personal de recreo: adultos supervisando y/o apoyando el recreo, incluyendo al jefe de recreo.

ESTRUCTURA DE SERVICIO: MÉTODO DE LIBERACIÓN GRADUAL

DÍA 1 – <i>Introducción</i>	DÍA 2 – ‘Hago’	DÍA 3 – ‘Hacemos’	DÍA 4 – ‘Haces’
 <p>OBSERVACIÓN</p> <p>El instructor observa y evalúa la situación actual del recreo.</p>	 <p>IMPLEMENTACIÓN</p> <p>El instructor modela e implementa los juegos y sistemas de recreo.</p>	 <p>COLABORACIÓN</p> <p>El instructor y el personal de recreo co-dirigen juntos el recreo.</p>	 <p>CONSULTORÍA</p> <p>El personal de recreo dirige los recreos con el apoyo consultivo del instructor.</p>

Componentes de servicio



Recreo [evaluación, implementación y consultoría]

Mejorar la cultura escolar diariamente con evaluaciones, implementación y consultoría in situ de recreos.



Aprendizaje y desarrollo del personal [capacitación, desarrollo profesional, orientación]

Empoderar y equipar a los adultos para que mantengan independientemente los programas de recreos mediante desarrollo profesional y aprendizaje durante la semana.



Aprendizaje y desarrollo de los estudiantes [principios básicos de recreo y programa de liderazgo]

Desarrollar el entendimiento, por parte de los estudiantes, de los juegos, sistemas y cultura de recreo mediante un aprendizaje independiente en el aula y oportunidades de liderazgo juvenil.



Planeamiento y apoyo colaborativo [plan de acción y visita de consulta]

Diseñar un plan de acción con el fin de desarrollar la habilidad de las partes para mantener un juego positivo.



Recreo

Evaluación

El instructor lleva a cabo una evaluación de recreo usando la [Estructura de Gran Recreo \(Great Recess Framework o GRF\)](#) para estudiar niveles de seguridad, participación y empoderamiento, a la vez indicando áreas de desarrollo.

Formato: Día 1 – Día de observación.

Elementos:

- Evaluación de recreo.

Implementación

El instructor implementa juegos y sistemas de recreo, y demuestra diversas formas de participación y empoderamiento de adultos para modelar un programa de recreo sostenible.

Formato: Día 2 – ‘HAGO’.

- El instructor implementa **un día durante Recess Reboot**, y el personal de recreo **continúa** el resto del tiempo.

Personal de la escuela: Personal de recreo + Jefe de recreo.

Elementos:

- **Juegos** – Juegos básicos, grupo grande, resolución de conflictos.
- **Sistemas** – Transiciones, equipamiento, visuales, expectativas y resultados.
- **Personal** – Empatía, facilitación de juegos, movimiento estratégico.

Consultoría

El instructor brinda una consulta *in situ e inmediata* para enseñar y empoderar a la escuela a planificar un programa de recreo sostenible.

Formato: Días 2, 3 y 4 – ‘HAGO’, ‘HACEMOS’, ‘HACES’.

Personal de la escuela: Personal de recreo + Jefe de recreo.

Elementos:

- Juegos y sistemas de recreo.
- Instructor junior.
- Empoderamiento del personal de recreo.



Aprendizaje y desarrollo de los estudiantes

Principios básicos del recreo

El instructor proporciona un tiempo de aprendizaje individual a un tamaño muestral de clases abarcando diversos grupos de edades y grados.

Formato: Día 2 – 4; entre 20 y 30 mins c/u.

Mínimo: total de 3 | **Máx:** total de 6*

- Máximo una clase por día [de ser 3 en total].
- Máximo dos clases por día [de ser 6 en total].
- Una sola aula por sesión.

Personal de la escuela: Maestro [requerido] + Personal de recreo [de ser aplicable]

Elementos: juegos, procedimientos y expectativas de recreo.

* El número total de principios básicos enseñados durante un Recess Reboot es determinado por el horario/capacidad diaria del instructor.

Programa de liderazgo juvenil

El instructor inicia un programa de liderazgo juvenil [programa de instructor *junior*], dirige un curso de capacitación en una sola sesión, e instruye al personal de recreo sobre cómo continuar el programa para empoderar a los líderes estudiantiles durante el recreo.

[mínimo: 12 estudiantes | máximo: 20 estudiantes]*

Formato: curso de capacitación de una sola vez [antes, durante o después de la escuela]

Mínimo: 1 hora | **Máximo:** 2 horas

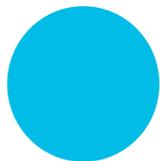
- Los días 1 o 2 son días ideales de formato de capacitación para que los líderes juveniles puedan ya dirigir recreos en los días 2, 3 y 4.

Personal de la escuela: Administrador [requerido] + Personal de recreo [de ser aplicable].

Elementos: liderazgo, resolución de conflictos, facilitación de juegos, y sistemas y expectativas de recreo.

* El número total de estudiantes debe ser uno controlable, de manera que el personal de la escuela pueda organizar, desarrollar y mantener.





Planeamiento y apoyo colaborativo

Plan de acción

El instructor dirige el diálogo orientado a la acción con el objetivo de apoyar a los socios en el diseño de su propio plan estratégico para mantener un programa de recreo sano y funcional.

Formato: Día 4.

Mínimo: 1 hora | **Máximo:** 2 horas*

Personal de la escuela: Jefe o administrador de recreo [requerido] + Personal de recreo [de ser aplicable].

Elementos: objetivos identificados, cronogramas, pistas y recursos adaptados a las necesidades y resultados deseados de la escuela.

** Las sesiones pueden ser divididas en segmentos o ser facilitadas en una sola sesión, según las necesidades de la escuela.*

Visita de consulta

El instructor realiza una única visita de consulta virtual post-capacitación para un control con la escuela asociada, verificar el progreso y brindar soporte adicional según se necesite.

Formato: de 4 a 6 semanas post Reboot

Mínimo: 30 mins | **Máximo:** 1 hora

Personal de la escuela: Jefe o administrador de recreo [requerido] + Personal de recreo [de ser aplicable].

Elementos: varían según las necesidades de la escuela.

