

1. Relaciones Sociales y Cohesión de Grupo

A la pregunta de con quién prefieren jugar, el alumnado muestra una tendencia a la apertura social, aunque el vínculo con el grupo-clase sigue siendo el eje central.

- **Preferencia exclusiva por su clase: 42%.** Es el núcleo de seguridad del alumno.
- **Apertura a otros cursos ("Cos da outras clases"): 38%.** Este es un indicador excelente para el éxito de los *Patios Dinámicos*, ya que existe una predisposición natural a la mezcla de edades.
- **Visión Universal ("Con todos"): 20%.** Un segmento importante que no pone filtros a la interacción.

Dato Clave: En **3º EP**, la razón principal de elección (citada por el **78%**) es la "diversión" y el "compañerismo histórico" ("*jugamos juntas desde pequeñas*").

2. Radiografía de Preferencias y Rechazos

El análisis de los juegos permite identificar qué materiales y zonas deben priorizarse.

Categoría	Juegos Top (% Menciones)	Juegos No Deseados (% Rechazo)
Movimiento	Pilla-pilla / Zombi (60%)	Pelexas / Brutos (45%)
Habilidad	Comba / Elástico (35%)	Fútbol (en niñas de 3º y 6º: 15%)
Materiales	Hockey / Ping-pong (25%)	Escondite (citado como "aburrido": 10%)
Creatividad	Tizas / Pizarra (20%)	Juegos de exclusión: 10%

3. Percepción de Conflictos

Este es el punto más crítico para la gestión del patio. El **55%** del alumnado afirma que **SÍ** hay problemas en el patio.

- **Tipología de conflictos:**
 - **Agresión física/Verbal (65% de los que ven problemas):** Definido como "pelexas", "empuxóns" o "meterse con todos".
 - **Gestión del juego (20%):** "Enfadados" por las reglas o por no saber perder.
 - **Entorno (15%):** Quejas específicas sobre la "basura" en el recinto (especialmente en 3º EP).

4. Propuestas de Transformación (El "Nuevo Patio")

Cuando se les pregunta qué cambiarían, el alumnado de **6º EP** es el más ambicioso en cuanto a infraestructura, mientras que **3º EP** se centra en el material.

- **Infraestructura de Aventura (40%):** El **Rocódromo** es la petición estrella, seguido de columpios y colchonetas.
- **Diversificación de Material (35%):** Demanda de más palos de hockey, raquetas de ping-pong y peonzas.
- **Mejora del Entorno (25%):** "Que no hubiera basura" y "más espacio".