

¿ME ENSEÑAS A JUGAR?



COLEGIO DE EDUCACIÓN
ESPECIAL "PADRE
APOLINAR".
SANTANDER

1º INTRODUCCIÓN

La riqueza de posibilidades lúdicas favorece en gran medida el desarrollo de la personalidad del niño. Nuestro Centro es un centro de Educación Especial donde se escolarizan niños con discapacidad física e intelectual. Al igual que en otros centros ordinarios nuestros alumnos *juegan y juegan mucho*, pero a su manera. En general y dependiendo un poco de las características de cada uno de ellos, su juego es individual, carecen de juego en equipo, es un juego mecánico donde lo que buscan es una reacción, un movimiento, un sonido o una transformación del objeto que tiene en la mano. Otras muchas veces, su forma de juego es la exploración de los juguetes con la boca etc.. Desde hace tiempo uno de los objetivos prioritarios de nuestro centro, sobre todo en edades tempranas, es potenciar la CONDUCTA LÚDICA del niño, y principalmente el juego simbólico y juego de roles. Intentamos crear situaciones muy visuales para que el juego surja de manera espontánea, a través de la interpretación de diferentes roles, de esta manera ellos se van creando poco a poco una idea ajustada a la realidad. La practica del juego simbólico les aporta creatividad e iniciativa de la que, en general, carecen nuestro alumnado. En este proyecto estamos implicadas bastante personas de la comunidad educativa, ya que se necesita mucho apoyo para desarrollar las actividades y realizarlo de la forma más natural posible, para no crear ambientes demasiado provocados y artificiales.

2º AREAS DEL CURRÍCULUM Y UNIDAD O UNIDADES DIDÁCTICAS EN LAS QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA.

Áreas: El proyecto se desarrolla en torno a tres áreas:

Área: El conocimiento en sí mismo y autonomía personal

Área: Conocimiento del entorno

Area: Lenguaje y comunicación

Unidad didáctica:

“de mayor quiero ser..., quiero hacer...”

3º CURSO Y NÚMEROS DE ALUMNOS PARTICIPANTES

El proyecto se ha desarrollado en un aula de la etapa básica formada por 5 alumnos con trastornos generalizado del desarrollo. Los centros de educación especial se organizan de diferente forma respecto a los centros ordinarios; existe una etapa infantil hasta los seis años, y una etapa básica de 6 a 16, dentro de esta etapa las aulas están formadas por grupos con características y diagnósticos similares, aunque la edad se tiene en cuenta no es requisito fundamental para estructurar las mismas. Por eso los alumnos que participan en el proyecto tienen edades comprendidas entre 7 y 11 años.

4º OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS

Objetivos del ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO:

- Participar en juegos de imitación de situaciones de la vida cotidiana representando diferentes oficios, papeles o roles para iniciarse en la comprensión del mundo que le rodea, disfrutando con ellos
- Representa atributos de elementos y colecciones y establecer relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación, iniciándose en las habilidades matemáticas. Percibir semejanzas y diferencias entre los objetos. Clasificar elementos, grande-pequeño, colores, relaciones de pertenencia...
- Observar y explorar de forma activa su entorno físico, natural y social, desarrollar el sentido de pertenencia al mismo, mostrando interés por su conocimiento, y desenvolverse en él con cierta seguridad.

Competencias:

Competencia lingüística.

- Comprender e interpretar la realidad, describir, interpretar, explicar etc..

Competencia matemática.

- Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos de su entorno, asociar a cantidad.
- Conocer y utilizar las nociones espaciales.
- Comprender los números ordinales en situaciones de la vida diaria
- Utilizar nociones espacio-temporales para describir hechos, acontecimientos y vivencias.

Competencia e interacción con el mundo físico.

- establecer relaciones entre los objetos, conocer sus propiedades y extraer diferencias y semejanzas.

Competencia de aprender a aprender

- tener deseo de aprender, de conocer cosas nuevas; explorar, manipular, indagar, ser curiosos, observar y hacer preguntas
- iniciarse en actividades que requieran el ejercicio de memoria, atención, expresión y comprensión.

Competencia en autonomía e iniciativa personal

- dotar a los alumnos de los conocimientos y habilidades instrumentales que permitan a los niños ser cada vez más autónomos.

Objetivos del ÁREA DE LENGUAJE; COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN.

- Iniciarse en el uso social de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento y valorándolas como instrumento de comunicación, información y disfrute. (lectura global)

Competencias

- iniciarse en actividades que requieren la habilidad de la lectura y en actividades de expresión, comprensión y atención.

Objetivos del ÁREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

- realizar de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana

Competencias

- propiciar experiencias y actividades en las que el niño pueda ejercer su autonomía.

5º RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

En este proyecto hemos intentado implicar a la familia. Al principio de curso se les explicó en que iban a consistir las actividades, para que aportaran materiales (ropas, juguetes y alimentos para el mercado) y hacer a los niños conscientes desde el hogar. Igualmente quisimos hacer partícipes a los alumnos más mayores del centro y en su taller de carpintería nos construyeron una base para nuestro mercado.

Desde el servicio de logopedia, los alumnos con capacidad para la LECTOESCRITURA, nos hicieron los carteles con las palabras en mayúscula (lectura global)

6º DESARROLLO TEMPORAL

Los modelos de sesiones que presentamos se han llevado a cabo a lo largo del curso. Generalmente el desarrollo se ha realizado en jornada de mañana y se ha presentado a las familias como un taller de juego. El tiempo no estaba definido porque los propios alumnos marcaban la duración del mismo.

7º DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Desde el principio intentamos planificar unas actividades adaptadas a las características de nuestros alumnos, que despertaran su interés, que fomenten su creatividad, imaginación y generalicen conceptos trabajados en el curriculum. Pero principalmente crear rutinas y dinámicas de juego.

¿pero qué posibilidad de juego tienen nuestros alumnos?

En nuestros caso,

Esta es nuestra experiencia:

En primer lugar, recopilamos material y recursos para desarrollar las actividades.

YO SOY NIÑA

Y comenzó nuestro proyecto.....



Dibujamos un niño y una niña, y empezamos a descubrir diferencias.
Jugamos a definir qué somos cada uno.

YO SOY NIÑO

A PARTIR DE AQUÍ YA TENIAMOS CLARA UNA COSA Y QUERIAMOS

JUGAR A **JUEGO DE ROLES**

MECÁNICO

BAILARINA

MÉDICO

BAILARINA

MÉDICO

esta MECÁNICO

Para realizar actividad

teníamos que disfrazarnos y caracterizarnos, ya que lo niños con necesidades educativas especiales necesitan información visual. Elegimos estas profesiones porque eran las de miembros de su familia. En este caso las chicas se vistieron de chico y los chicos de chica.

¡ CAMBIAMOS LOS PAPELES!



TOMAMOS
CONCINECIA DE
NUESTRO
CAMBIO





V
E
S

JAMOS PARTES DEL CUERPO.
REALIZAN EL
BIO DE IMAGEN Y VIVEN LA
TRANSFORMACIÓN

T
I
D
O

Y

D E S V E S T I



De este modo participamos todos en juegos de imitación de situaciones.



Partes del cuerpo
Sentido de la pertenencia
Socialización

La verdad que a medida que se desarrollaban las actividades nos contagiábamos adultos y niños de entusiasmo. Aquí trabajamos también el sentido de la pertenencia, adivinando cada uno a

que profesión y persona(niño) pertenecían diferentes materiales. También queríamos saber lo que se siente cuando damos(dependiente) y cuando recibimos(comprador) y nos pusimos a ambientar la clase en un mercado.....





Además clasificamos elementos, grande-pequeño, colores, números, formas etc...

El mercado estaba señalado con carteles escritos que informaban sobre el producto, ya que alguno de estos niños está iniciado en habilidades instrumentales(lectura global). Hemos intentado crear situaciones de comunicación y juego.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA Y RESULTADOS

Las sesiones que hemos trabajado hasta el momento están resultando muy satisfactorias, tanto para los alumnos como para los maestros. En cualquier colegio el juego es importante, pero en nuestro caso consideramos que aún lo es más, ya que el juego evita muchos altercados cuando los chicos presenta conductas desajustadas.

Esta experiencia se ha trasladado a las familias y hacerlas participes ha sido muy enriquecedor. Nuestra intención es que estos aprendizajes se generalicen en todos lo contextos del niño.

Las fotos son un ejemplo del trabajo realizado, sus caras de satisfacción resumen como ha ido el proyecto. Seguiremos apostando por ello.....