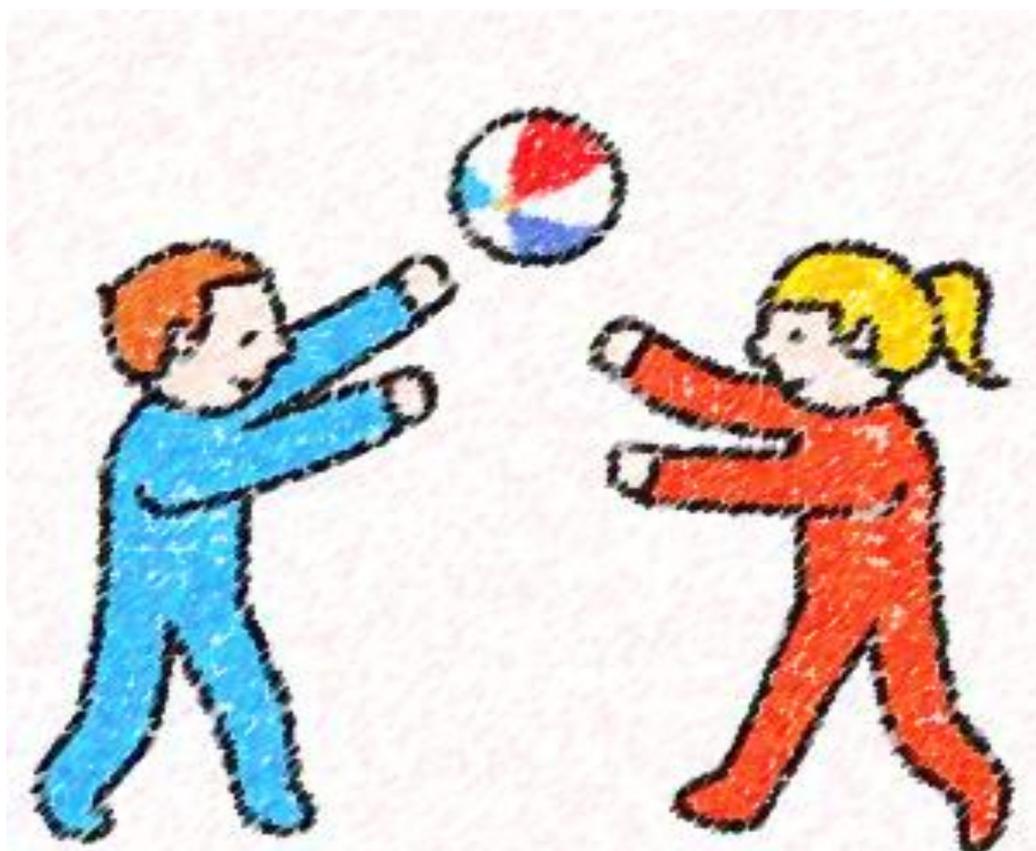


## **EL JUEGO EN UN AULA DE EDUCACIÓN ESPECIAL**



**C.C.E.E. PADRE APOLINAR**

## Área del currículo

### AREA DE COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

#### SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

#### Unidades didácticas en las que se ha desarrollado la experiencia.

Unidad didáctica: **la alimentación**

Unidad didáctica: **el vestido y desvestido**

Unidad didáctica: **el aseo**

#### Curso y número de alumnos participantes

El aula que participa en este proyecto es una de las seis clases que componen Etapa Básica Obligatoria del Centro Concertado de Educación Especial Padre Apolinar de Santander. En esta etapa están escolarizados alumnos desde los seis años hasta los dieciséis años.

Es un aula de plurideficientes, compuesta por seis alumnos con edades comprendidas entre los 8 y 12 años, con un nivel de competencia curricular del primer ciclo de educación infantil.

Ninguno de los alumnos tiene adquirido lenguaje oral. En su programación individual está como objetivo prioritario el uso y generalización de sistemas alternativos de comunicación, adaptando cada una de las unidades didácticas antes mencionadas a las necesidades de cada alumno, a sus capacidades y a sus intereses.

## Objetivos

Teniendo en cuenta el desarrollo integral que se pretende desde la educación especial, se han planteado los objetivos en función de las competencias básicas a las que se quieren dar prioridad.

Teniendo en cuenta el nivel de los alumnos del aula, partiendo de sus habilidades tanto comunicativas, motoras como de autonomía, se han planteado los siguientes objetivos para trabajar principalmente las siguientes competencias:

### COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

1. Fomentar la intención comunicativa a través del juego.
2. Utilizar un vocabulario funcional que sirva a los alumnos para aumentar su autonomía.
3. Reconocer imágenes y pictogramas que aumenten las posibilidades de expresión del alumno, utilizando las mismas como anticipación y/o comunicación durante la realización de los juegos y el uso de juguetes.
4. Comprender la información que se le ofrece al alumno a través del lenguaje oral y la información visual de imágenes y pictogramas para anticipar situaciones de la actividad diaria.
5. Representar situaciones de la actividad de los alumnos a través de imágenes y vivenciándolo a través del juego.

### COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO

1. Utilizar estrategias del juego dirigido para favorecer la orientación en espacios cotidianos
2. Asociar juguetes o elementos de juegos concretos con espacios determinados, que sirvan al alumno como clave visual para favorecer la comprensión de mensajes orales.

### COMPETENCIA DIGITAL Y DEL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

1. Comprender la utilidad de las herramientas digitales para favorecer su expresión.
2. Usar la pizarra digital como medio de comunicación durante el juego en el aula.
3. Utilizar las nuevas tecnologías como medios para favorecer la atención de los alumnos y aumentar su intención comunicativa.

#### COMPETENCIA SOCIAL

1. Favorecer la escucha cuando se les habla mientras juegan.
2. Fomentar los turnos y los tiempos de espera cuando se juega en grupo.
3. Utilizar el juego para favorecer situaciones donde los alumnos tengan que pedir ayuda.
4. Promover actividades de juego simbólico que fomenten de manera lúdica las habilidades sociales.
5. Compartir y respetar las normas del juego.

#### COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

1. Aprender disfrutando y divirtiéndose, favoreciendo la implicación de los alumnos durante los juegos.
2. Aprender de forma autónoma, utilizando el juego simbólico.
3. Utilizar la manipulación y exploración de objetos y juguetes para conocer el mundo que les rodea.
4. Favorecer situaciones lúdicas que favorezcan la similitud con situaciones de su vida cotidiana.
5. Utilizar rutinas durante los juegos que les sirvan como modelo para reforzar aprendizajes y destrezas relacionadas con sus rutinas diarias.

#### COMPETENCIA AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

1. Mejorar la destreza en el uso de materiales y juguetes relacionados con las rutinas diarias de aseo, alimentación y vestido.
2. Favorecer la comprensión de rutinas diarias de alimentación, vestido y aseo a través del juego y la manipulación de juguetes y objetos reales.

## Recursos y materiales utilizados

Los recursos materiales utilizados han sido:

Juguetes relacionados con las actividades de alimentación, aseo y vestido:

- Muñecos y muñecas
- Ropa de muñecos/as
- Cunas y camas, sábanas y almohadas de juguete
- Armarios de juguete
- Perchas de juguete
- Bañera y utensilios de aseo de juguete
- Utensilios de comer de juguete: platos, vasos, cubiertos y tazas

Objetos reales relacionados con las actividades a realizar:

- Materiales de aseo reales
- Útiles del comedor escolar
- Prendas de ropa de los alumnos.

Material fungible del aula: pinturas, tijeras, rotuladores, punzones, velcros, ...

Pictogramas e imágenes de los distintos juguetes utilizados durante las sesiones.

Pictogramas e imágenes de las diferentes acciones realizadas durante las sesiones lúdicas así como de los objetos a los que se representaban en la actividad.

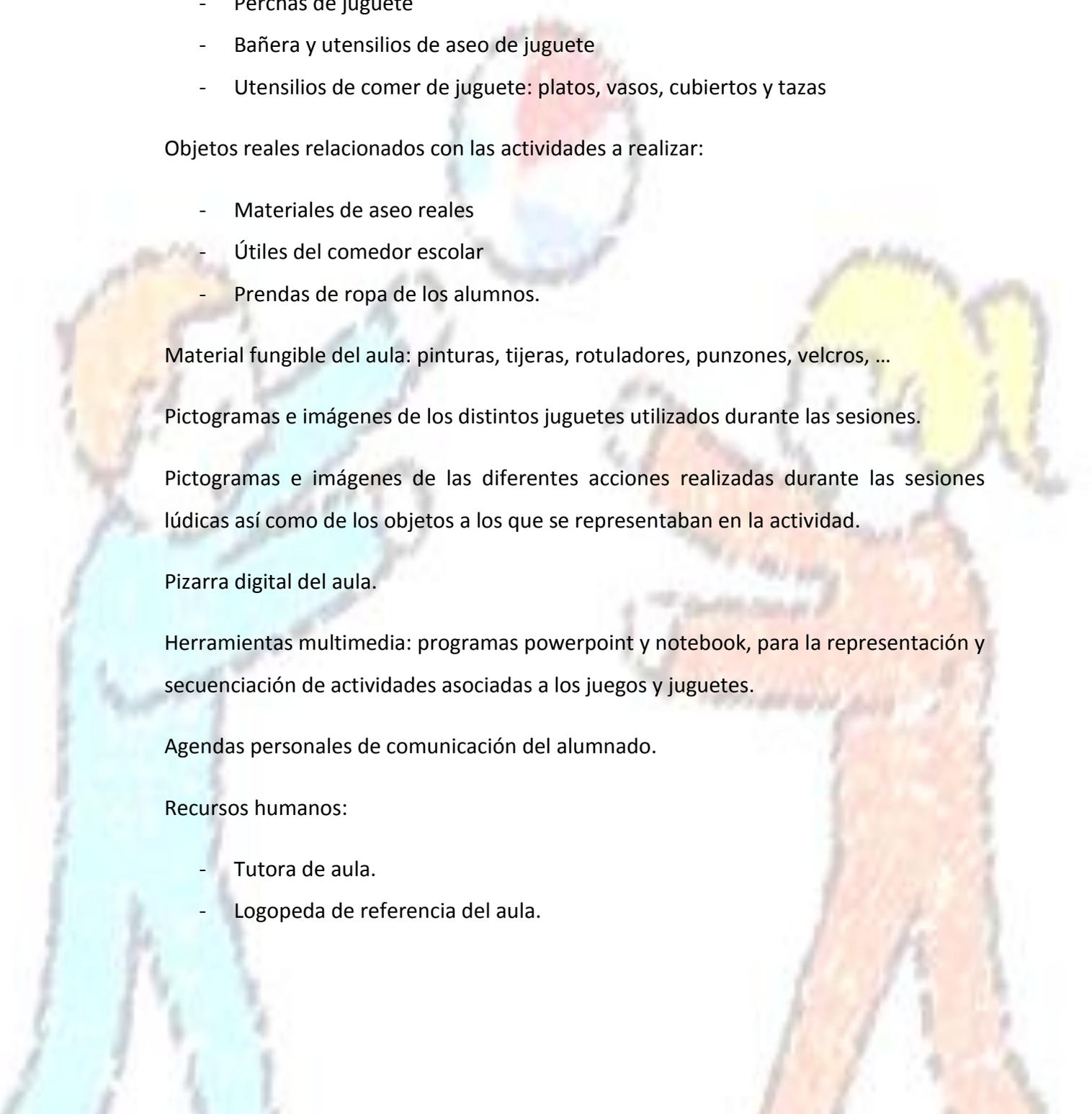
Pizarra digital del aula.

Herramientas multimedia: programas powerpoint y notebook, para la representación y secuenciación de actividades asociadas a los juegos y juguetes.

Agendas personales de comunicación del alumnado.

Recursos humanos:

- Tutora de aula.
- Logopeda de referencia del aula.



### **Desarrollo temporal**

La programación de estas actividades ha sido planteada para todo el curso escolar 2013-2014.

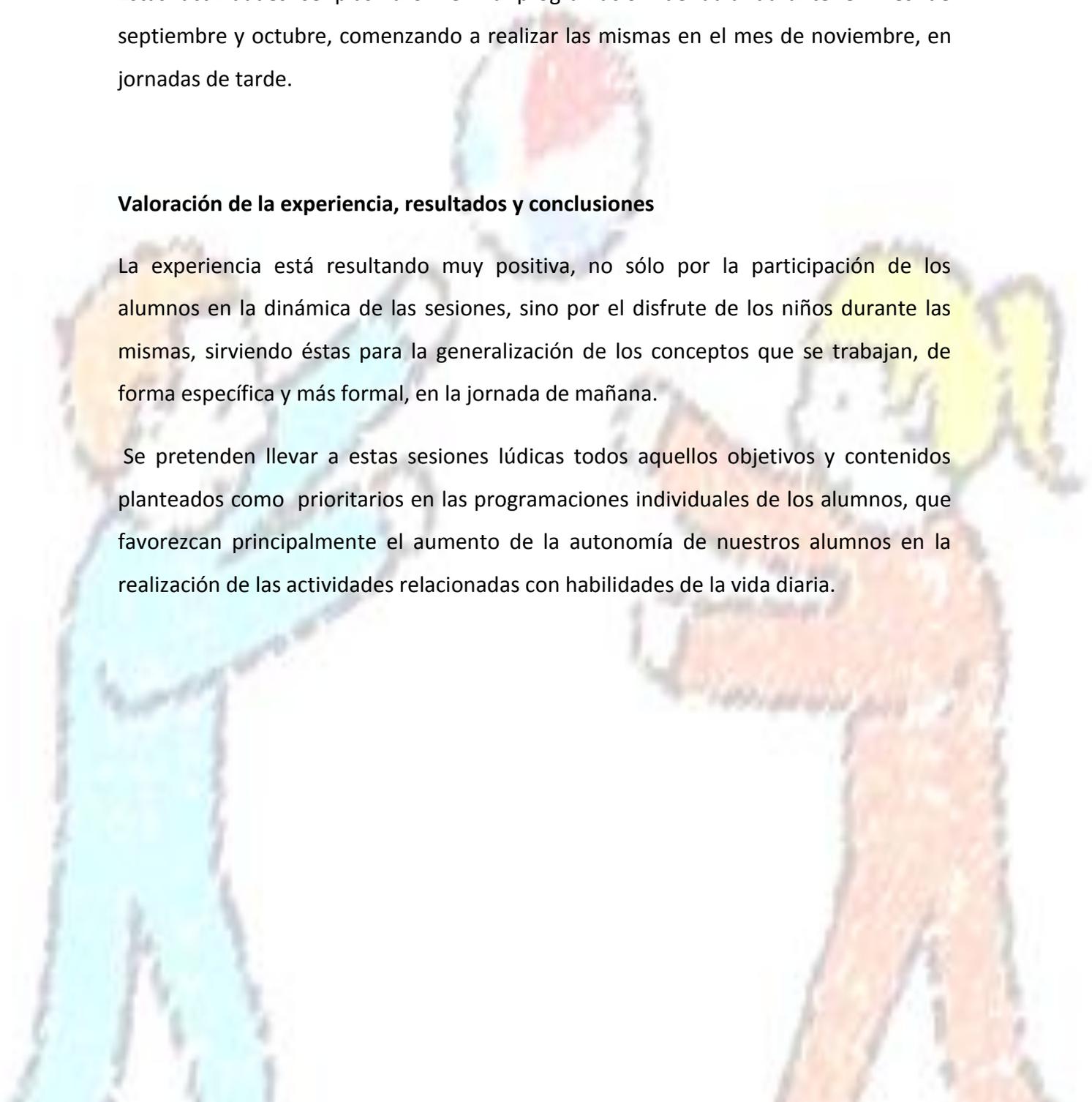
Se ha empezado a llevar a la práctica en el mes de noviembre, como actividades de generalización de los objetivos y contenidos planteados en las programaciones individuales de los alumnos.

Estas actividades se plasmaron en la programación de aula durante el mes de septiembre y octubre, comenzando a realizar las mismas en el mes de noviembre, en jornadas de tarde.

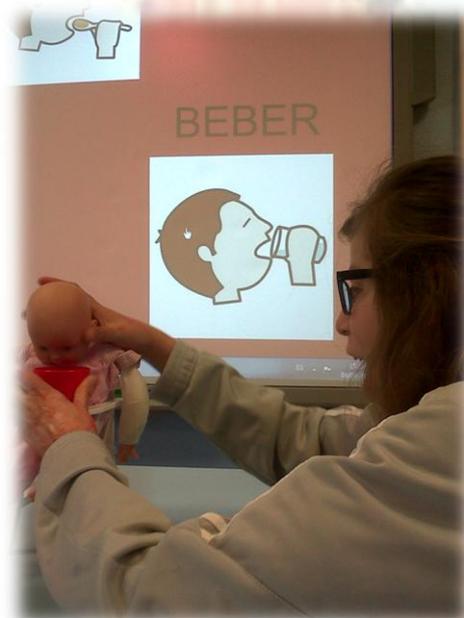
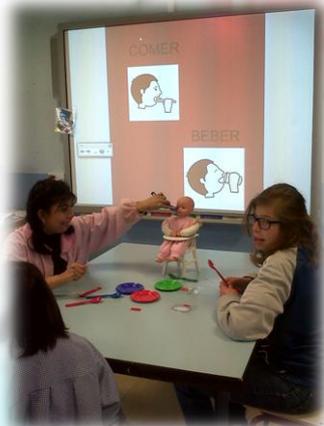
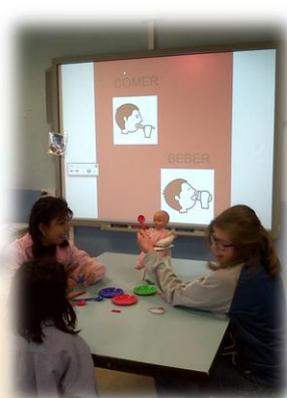
### **Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones**

La experiencia está resultando muy positiva, no sólo por la participación de los alumnos en la dinámica de las sesiones, sino por el disfrute de los niños durante las mismas, sirviendo éstas para la generalización de los conceptos que se trabajan, de forma específica y más formal, en la jornada de mañana.

Se pretenden llevar a estas sesiones lúdicas todos aquellos objetivos y contenidos planteados como prioritarios en las programaciones individuales de los alumnos, que favorezcan principalmente el aumento de la autonomía de nuestros alumnos en la realización de las actividades relacionadas con habilidades de la vida diaria.



Ejemplo de sesión: Unidad didáctica: **alimentación**



Ejemplo de sesión: Unidad didáctica: **vestido y desvestido**



Ejemplo de sesión: Unidad didáctica: aseo

