



“quiero jugar, aprendo a jugar,
ya se jugar”

CPEE ROSA LLÁCER castellar oliveral (Valencia)

Curso 2013/2014

1.-Justificación del trabajo

El trabajo que nos planteamos, habitual en nuestros centros de educación especial, y cuya base es el juego, no está pensado sólo como manera de distracción tras el trabajo rutinario durante el curso escolar, sino que tiene un sinfín de beneficios para nuestros alumnos ya que les ayuda a aprender, a ejercitar lo ya adquirido y a participar de nuevas y emocionantes experiencias.

Normalmente, este tipo de actividades la solemos plantear dentro de cada unidad temática que programamos cada curso en los diferentes ciclos (varias aulas de un mismo ciclo), y la solemos hacer de diferentes formas. La forma que nosotros preferimos sería la de interciclo, donde compañeros de diferentes aulas, realizan juntos numerosas actividades excusa para conocerse mejor y enriquecerse de la diversidad de un número mayor de compañeros que trasciende a la de grupo aula

De igual manera, este tipo de actividades, diferentes a las convencionales, nos proporcionan la oportunidad de conocer a nuestros alumnos en diversos escenarios y situaciones, donde es necesario desplegar un amplio abanico de habilidades que nos son válidas para observar aquello que nos puede ser útil a la hora de confeccionar sus adaptaciones curriculares (ACIS) así como favorecer el desarrollo de las diferentes competencias básicas contempladas en nuestro Proyecto Curricular de Centro (PCC) adaptado del diseño curricular base de infantil y primaria de la Comunidad Valenciana.

Tal y como apuntamos en nuestro proyecto pedagógico de centro los objetivos generales prioritarios y comunes que nos planteamos para todos los ciclos son:

- Llevar a la práctica una metodología activa que fomenta la participación, presentamos los contenidos usando diversos canales (juego, acción, descubrimiento). Organizamos este tipo de actividades, puesto que nos proporciona espacios y diferentes tiempos para aprender, para favorecer el desarrollo de habilidades sociales.
- Motivar tomando como referente los propios intereses del alumno no perdiendo de vista la idoneidad y el momento evolutivo donde se encuentra. Por lo que cada ciclo adecua las actividades y contenidos es decir, por niveles de dificultad y diferentes posibilidades de ejecución respetando el nivel de competencias del alumno para que así, den sentido al trabajo posteriormente en el aula.
- Priorizar aprendizajes funcionales, beneficiosos para el alumnado que favorezcan la experiencia directa, expresión, interacción, la participación..... para que el alumnado adquiriera destrezas y hábitos eficaces para desenvolverse en ámbitos de la vida cotidiana, lo que supone acercar el aprendizaje a la vida real. Por ello el juego es una herramienta fundamental.
- Proporcionar las ayudas necesarias para la realización de las tareas a realizar, proporcionando las suficientes ayudas físicas, verbales, visuales, tecnológicas en función del grado de respuesta/exigencia para cada alumno.
- Así os presentamos 3 experiencias, que más adelante os detallamos, teniendo en cuenta que al alumnado a quien se dirige la actividad posee diferentes patologías, siempre con déficit cognitivo y sensorial con un grado de autonomía dispar y con diferentes niveles de juego.

Ciclo 1 “Quiero jugar”	Ciclo 2 “Aprendo a jugar”	Ciclo 3 “Ya se jugar”
UD: “Así juego yo”	UD: Un museo: <i>Libros de cine</i>	UD: Hoy ni nintendo ni playstation

ciclo 1 corresponde a alumnos de 2º ciclo de infantil y 1º ciclo de primaria (edades 3-8 años)
 “Así juego yo”

nº alumn@s que realizan la actividad: 24 Espacio: sala usos múltiples	Recursos humanos: 4 maestras pedagogía terapéutica, 1 maestra audición y lenguaje, 1 maestra E.F, 1 maestra de apoyo, 4 educadoras.	materiales: material propio de psicomotricidad y educación física (colchonetas, pelotas gigantes, balancines, túnel, cono gigante, telas, espalderas...), juguetes y el mismo espacio como elemento de juego.
Temporalización: una sesión semanal conforme aparece en la Programación General Anual (PGA) para el curso 13-14.		

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Se basa en la psicomotricidad relacional, de tal forma que los alumnos experimentan libremente, sin indicación alguna del adulto, con el material que tiene a su alcance junto a todos sus compañeros. Se les procura distinto material según van avanzando las sesiones. Ello proporciona multitud de oportunidades y modalidades de juego con los objetos así como de interactuar con los iguales.

b)Objetivos/Competencias trabajadas: De las competencias básicas enmarcados en nuestro PCC , seleccionamos los siguientes:

Competencia comunicativa	Desarrollar las capacidades previas a la comunicación.	Discriminación auditiva/visual básica. Relajación. Atención. Imitación.
	Fomentar el uso de las funciones comunicativas básicas.	Inicio/finalización de una interacción social. Peticiones para satisfacer necesidades y deseos.
Competencia social y ciudadana	Fomentar: Expresión facial. La mirada. La sonrisa. Escucha activa.	Expresa con la palabra y/o el cuerpo sentimientos como: feliz, contento, alegre, enfadado, asustado. Inicia contactos con los demás. Comparte algo Toma iniciativas
Autonomía e iniciativa personal	Desarrollar la habilidad motriz, actividad física-artística-expresiva, juegos y actividad deportiva.	Explora de manera lúdica sus entornos habituales. Se desplaza para encontrarse con amigos. Se desplaza por el entorno próximo para hacer, tocar experimentar y jugar.

ciclo 1 corresponde a alumnos de 2º ciclo de infantil y 1º ciclo de primaria (edades 3-8 años)
“Así juego yo”

Valoración de la experiencia, resultados, conclusiones:

Los objetivos propuestos inicialmente fueron ampliamente trabajados, tanto a nivel curricular como a nivel de gestión emocional y autocontrol.

Ha sido una actividad ideal para aprender, experimentar y potenciar la capacidad de jugar e interactuar con los iguales.

El resultado: Muy satisfactorio.

Analizando los indicadores marcados se cumplen ampliamente las expectativas. Hay que resaltar que cuando se inició la actividad, los alumnos se limitaban a deambular por el espacio y en algunos casos manipular algún objeto. A día de hoy, la mayoría de ellos utilizan los objetos y materiales como elementos de juego y se han establecido vínculos entre ellos como compañeros de juegos.

ciclo 2 corresponde a alumn@s de primaria (edades 8-12 años)

Nº alumn@s que realizan la actividad: 14 alumn@s.

Espacio: Biblioteca del centro

Temporalización:

La actividad se realizaba semanalmente en sesión de hora y media.

Recursos:

2 maestr@s pedagogía terapéutica y 2 educadoras.

Materiales:

- Libros, cuentos, cómics y películas adaptados al nivel cognitivo de los alumn@s.
- Juegos de elaboración propia fabricados con material reciclado.
- Material diverso de expresión plástica.
- Disfraces varios.
- Alimentos relacionados con los cuentos, cómics y películas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ciclo 2 corresponde a alumn@s de primaria (edades 8-12 años)

La lectura es uno de los principales instrumentos de aprendizaje, entendida como un proceso transversal que debe responder al objetivo *leer para aprender*. Entendiendo este proceso siempre desde un enfoque **lúdico y dinamizador**. Teniendo en cuenta y como punto de partida en el curso escolar 12/13 l@s alumn@s del las aulas E y F se reunían los lunes en la biblioteca para trabajar aspectos relacionados con la lecto-escritura siempre de forma lúdica. Se eligió mensualmente un cuento/cómic/película y a partir del mismo se realizaron diferentes actividades/juegos/representaciones. Durante la semana cultural que anualmente se celebra en el centro se realizó una exposición que titulamos “libros de cine” dónde se presentó al resto de alumn@s, profesionales y familias, el trabajo realizado durante el curso. A continuación se puede observar algunas de las actividades que se programaron para la “Semana cultural”

CICLO	ACTIVIDAD
<p>TODOS LOS CICLOS</p>	<p><u>VISITAR LA EXPOSICIÓN “LIBROS DE CINE”</u>. Se les enseñará a los alumnos/as los diferentes elementos que aparecen expuestos en cada uno de los libros/pelis, todos los objetos se pueden manipular, tocar... con la supervisión de los profesionales (pues la gran mayoría han sido prestados por las familias del ciclo y hay que devolverlos).</p>
<p>INFANTIL Y PRIMER CICLO DE PRIMARIA</p>	<p><u>MAQUILLAJE DE DRÁCULA Y ME PONGO SU CAPA</u>. Hemos improvisado un pequeño tocador donde los alumnos/as pueden maquillarse como Drácula en el encontrareis: espejo, pintura de cara, toallitas... También hay dos capas de cuando Drácula era pequeño que se las pueden probar.</p> <p><u>DEGUSTACIÓN DE SANGRE</u>: Botella de zumo “Minute Maid” de piña, grosella negra y ciruela. Los profesionales pondrán en los vasitos zumo.</p> <p><u>PINTAMOS/DECORAMOS MARCADORES DE LIBROS</u>: Esta semana (Día 23) se celebra el día del libro. Cada alumno/a podrá pintar o decorar un marcador de libro, es muy importante que se ponga el nombre del niño/a, pues nuestro ciclo se encargará de plastificarlo y repartirlo al curso.</p>
<p>SECUNDARIA Y TVA</p>	<p><u>LEER LAS RESEÑAS DE CADA LIBRO/PELICULA</u>: Se pueden comentar.</p> <p><u>POCIMA SECRETA</u>: Para cada ciclo hemos preparado una pócima secreta para que el ciclo la prepare en el aula hogar. Cada bolsita lleva un preparado de gelatina con sus instrucciones.</p> <p><u>PINTAMOS/DECORAMOS MARCADORES DE LIBROS</u>: Esta semana (Día 23) se celebra el día del libro. Cada alumno/a podrá pintar o decorar un marcador de libro, es muy importante que se ponga el nombre del niño/a, pues nuestro ciclo se encargará de plastificarlo y repartirlo al curso.</p>
<p>Se recomienda visitar la exposición por curso (no ciclo) por las dimensiones de la biblioteca. Cada tutor/a podrá realizar estas actividades que se proponen u otras que considere interesantes. Los tutores y educadoras del Segundo Ciclo, os desean una Feliz visita a nuestra humilde Exposición: “Libros de cine”.</p>	

ciclo 2 corresponde a alum@s de primaria (edades 8-12 años)

b)Objetivos/Competencias trabajadas: De las competencias básicas enmarcados en nuestro PCC , seleccionamos los siguientes:

Competencia comunicativa	Desarrollar las capacidades previas a la comunicación.	Discriminación auditiva/visual básica. Relajación. Atención. Imitación.
	Fomentar el uso de las funciones comunicativas básicas.	Inicio/finalización de una interacción social. Peticiónes para satisfacer necesidades y deseos.
Competencia social y ciudadana.	Desarrollar habilidades básicas de interacción social compartiendo, cooperando y comprendiendo las propias emociones y sentimientos, a través del cuento y el juego.	Expresión facial. Escucha activa. Actitud amistosa y cordial. Iniciar la interacción. Mantener la interacción.
Competencia digital y en el tratamiento de la información.	Conocer que los medios de comunicación social, la biblioteca escolar y las tecnologías de la información/comunicación.	Conocimiento de los distintos medios de comunicación, en especial la biblioteca escolar y las nuevas tecnologías (pizarra digital)
Competencia cultural y artística.	Cultivar la propia capacidad estética y creadora.	Representación cuentos (expresión corporal) Elaboración propia de expresiones artísticas.

Valoración de la experiencia, resultados, conclusiones:

La experiencia ha sido muy positiva tanto para el alumnado como para los profesionales implicados en la misma. Los alum@s han disfrutado de los cuentos/cómics/películas todo de forma lúdica y utilizando las diferentes dinámicas y/o juegos. Convirtiéndose las sesiones en un proceso continuo de descubrimiento de la realidad, de su propia creatividad y su imaginación, aspectos todos ellos importantes en el desarrollo de la personalidad de nuestro@s alum@s.

ciclo 3 corresponde a alumnos de edades comprendidas entre 14-16 años con curriculums adaptados de educación infantil 1º y 2º ciclo de primaria.

<p>nº alumn@s que realizan la actividad: I, K, L y M Espacio: aulas</p>	<p>Recursos humanos: 1 profesor pedagogía terapéutica 1 educador</p>	<p>Materiales: goma elástica lanas, tabas, futbolín</p>
<p>Temporalización La actividad se realiza conforme aparece en la Programación General Anual (PGA) para el curso 13-14.</p>		

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Se enseñan sencillos juegos populares como la goma, el lio (figuras que se hacen con material elástico), las tabas (juego de habilidad donde se lanzan las tabas al aire) y futbolín (juego clásico)

Con esta actividad tratamos de dotar a los alumnos de otras herramientas sencillas y divertidas fuera del ámbito tecnológico que propicia la interacción y el ingenio así como la sociabilidad y habilidades sociales del alumnado. Además se trabaja la coordinación dinámica general, el equilibrio y la motricidad fina de un modo lúdico y motivador para este alumnado.

Objetivos/Competencias trabajadas: De las competencias básicas enmarcados en nuestro PCC , seleccionamos los siguientes:

<p>Competencia comunicativa</p>	<p>Desarrollar la capacidad lenguaje pragmático-compreensivo.</p>	<p>Seguimiento de órdenes Consignas, reglas ligadas al juego y a contextos cotidianos. Relaciones semánticas y matices de significado.</p>
<p>Competencia matemática</p>	<p>Identificar experiencias en las que interviene el azar, apreciando la imposibilidad de predecir un resultado concreto.</p>	<p>Reconoce situaciones en las que interviene el azar: cara o cruz, dados, juegos, etc.</p>
<p>Competencia interacción medio físico y social</p>	<p>Orientarse en el espacio, en relación a uno mismo, utilizando las capacidades de coordinación perceptivo- motriz</p>	<p>Percepción espacial Habilidad motriz Maneja nociones espaciales básicas: dcha/izda, arriba/abajo, delante/detrás, subir/bajar, primero /último...</p>

ciclo 3 corresponde a alumnos de edades comprendidas entre 14-16 años con curriculums adaptados de educación infantil 1º y 2º ciclo de primaria.

	Colaborar en el establecimiento y respeto de normas de convivencia.	Muestra respeto, tolerancia y ayuda a las personas que participan en la actividad. Utiliza estrategias apropiadas de relación social e identificación del propio rol y el de las personas significativas de los grupos de los que forma parte.
Competencia autonomía e iniciativa personal	Hacer uso de un ocio responsable y enriquecedor.	Selecciona las actividades adecuadas a la edad, gustos, fechas y horarios apropiados, etc.
	Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que se establezcan previamente.	Juega con espontaneidad y autonomía. Acepta y respeta las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el Juego y las frustraciones que se puedan producir.

Valoración de la experiencia, resultados, conclusiones:

Los resultados han sido altamente positivos, en las reuniones de evaluación para la elaboración del informe cuatrimestral de curso, se han comentado aspectos de interés a los padres, para la modificación y ampliación de las adaptaciones curriculares de los alumnos.
los vínculos de camaradería y gran ayuda que se han prestado mutuamente. La experiencia ha sido para todos ellos y nosotros muy gratificante.

Os presentamos unas fotos del desarrollo de los juegos (los alumnos tienen autorización)

Ciclo 1 “Quiero jugar”	Ciclo 2 “Aprendo a jugar”	Ciclo 3 “Ya se jugar”
------------------------	---------------------------	-----------------------

UD: “Así juego yo”	UD: Un museo de cuentos	UD: Hoy ni nintendo ni playstation
--------------------	-------------------------	------------------------------------



