

**CREANDO,
JUGANDO,
APRENDIENDO**

C.C.E.E. Padre Apolinar
Santander

1. JUSTIFICACIÓN

El juego es una parte importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por esto está muy presente en el aula.

Podríamos decir que el juego como tal es un aspecto transversal a todas las áreas del currículo ya que al tratarse de un centro de educación especial es necesario experimentar, para así hacer posible la adquisición de los contenidos y mejorar sus competencias.

Para ello nos hemos centrado en conocer dos juegos fundamentalmente, el "Monopoly" (PARKER) y el "Scrabble" (MATEL). A partir de estos hemos podido crear nuestros propios juegos, adaptarlos y centrarlos en objetivos concretos que dan respuesta a las necesidades educativas que presenta el grupo.

2. ÁREA DEL CURRÍCULUM

Este proyecto ha sido elaborado con el objetivo de desarrollar áreas que corresponden al Segundo Ciclo de Educación Primaria.

Las distintas unidades didácticas desarrolladas en el aula han permitido trabajar las diferentes competencias básicas utilizando estos juegos como herramienta de aprendizaje.

Las competencias trabajadas han sido:

1. *Competencia matemática*: en la Unidad Didáctica "Yo cuento", se trabaja el cálculo mental con las operaciones básicas (suma y resta). Con el **Palabrer** trabajamos las operaciones matemáticas de suma y resta ya que tienen que ir calculando los puntos que consiguen y con el **Santander City** el uso y manejo del dinero.
2. En el trabajo de la *competencia en comunicación lingüística* la unidad didáctica a través de la cual hemos elaborado el material es "Jugar leyendo". En esta unidad se trabaja la velocidad y comprensión lectora, aspectos ortográficos y la lectura global utilizando el **Palabrer**. También se trabaja la lectura y comprensión de pequeños textos con órdenes en las tarjetas del **Santander City**.
3. *Competencia social y ciudadana*: a través de estos juegos hemos trabajado aspectos relacionados con los medios de transporte públicos.

4. *Competencia cultural y artística*: El trabajo del juego nos ha permitido elaborar todo el material con el grupo clase, haciéndoles así partícipes en el proceso de creación de los distintos juegos y adaptándolos a sus necesidades. En la unidad didáctica “Creo y aprendo”, se desarrollan aspectos relacionados con el trabajo en grupo y la creatividad.
5. *Competencia digital*: Se ha trabajado el uso de algunos programas de ordenador como el Word para elaborar material correspondiente a los juegos.
6. *Conocimiento e interacción con el mundo físico*: En la unidad didáctica “Callejeando”, se trabajan aspectos básicos del callejero de Santander, así como del transporte público de la ciudad. Para la elaboración del **Santander City**, nos hemos basado en planos y mapas de la ciudad.
7. *Aprender a aprender y autonomía e iniciativa personal*: El juego es una herramienta útil para trabajar el respeto a las reglas de los juegos y fomenta la participación activa.

3. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS

El colegio de Educación Especial Padre Apolinar se encuentra en Santander y atiende a setenta alumnos de entre 6 y 25 años de edad, organizados en tres etapas educativas: Etapa Básica Obligatoria (EBO), Programa de Transición a la Vida Adulta (TVA) y Formación Profesional Básica Inicia (FPBI).

El grupo con el que se ha utilizado este material, es un aula formada por 8 alumnos, con edades comprendidas entre los 12 y 15 años. Su competencia curricular corresponde al Segundo y Tercer Ciclo de Educación Primaria.

Las características personales de cada alumno, hacen necesario utilizar una metodología con gran variedad de actividades para atraer la atención hacia las mismas y poder favorecer la consecución de los objetivos. Por este motivo nos servimos del juego para dotar de experiencias no sólo con una finalidad lúdica sino para trabajar los diferentes contenidos curriculares.

4. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS

A continuación se detallan los objetivos clasificados por competencias:

- *Competencia matemática:*
 - Ordenar números y cantidades de mayor a menor.
 - Reconocer los billetes y monedas de euro así como su uso funcional.
 - Resolver pequeños problemas relativos al uso y manejo del dinero.
 - Aplicar los conocimientos a situaciones prácticas.
 - Mejorar el cálculo mental.
 - Trabajar las cuatro operaciones básicas.

- *Competencia en comunicación lingüística:*
 - Conocer reglas ortográficas básicas.
 - Mejorar la velocidad lectora.
 - Leer y comprender textos sencillos.
 - Favorecer la utilización del lenguaje oral.
 - Ampliar vocabulario y conocer nuevos campos semánticos.

- *Competencia social y ciudadana:*
 - Conocer el entorno próximo al colegio, nombres de calles y barrios.
 - Utilizar un callejero como fuente de información para la posterior utilización de aplicaciones GPS en el móvil.
 - Favorecer el trabajo en grupo.
 - Identificar las diferentes líneas de autobús y cuáles de ellas nos llevan a distintas zonas de la ciudad.

- *Competencia cultural y artística:*
 - Manejar diferentes materiales propios de la educación plástica, tijeras , pegamento, reglas
 - Mejorar la motricidad fina y la coordinación óculo-manual.
 - Desarrollar la creatividad.
 - Crear poliedros partiendo de plantillas.
 - Procurar una experiencia satisfactoria en el trabajo a través de la plástica.
 - Realizar creaciones artísticas a partir de material reciclado.

- *Competencia digital:*
 - Manejar diversos programas del Office (Word, PowerPoint...).
 - Ser capaz de realizar búsquedas en internet.

- *Competencia en Conocimiento e Interacción con el mundo físico:*
 - Describir su localidad.
 - Conocer y describir el trabajo que realizan algunos empleados públicos.
 - Identificar los medios de transporte públicos.

- *Competencia en Aprender a Aprender y Autonomía e Iniciativa Personal:*
 - Respetar las reglas del juego.
 - Combinar recursos expresivos lingüísticos y no lingüísticos para expresar diferentes intenciones comunicativas.
 - Memorizar el nombre de las calles principales de la ciudad.

5. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

En primer lugar hemos adquirido los juegos originales, el **Monopoly junior** y el **Scrabble**. Dada la buena aceptación de estos por parte del alumnado, los hemos adaptado, creando los nuestros propios: **Palabrerros** y **Santander City**, de forma que respondan a objetivos específicos planteados en la Programación de Aula.

Para realizar el **Santander City**, hemos creado un juego que sigue una estructura similar al Monopoly adaptando el dinero por euros, el nombre de las calles por las de los barrios de los alumnos y las principales de nuestra ciudad.

El material utilizado ha sido:

- Una mesa del aula sobre la que hemos confeccionado nuestro tablero.



6. DESARROLLO TEMPORAL

La elaboración de los diferentes juegos y materiales ha sido realizada durante el segundo trimestre, de Enero a Marzo, durante una tarde a la semana, haciendo coincidir con las horas de educación artística y plástica.

Una vez concluida la experiencia de elaboración de los diversos juegos se han utilizado en momentos de ocio de manera que facilita la generalización de los aprendizajes.



PALABREROS

7. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES

La experiencia de forma general se puede valorar muy positivamente, ya que el nivel de adaptación de recursos y materiales a las necesidades de nuestros alumnos es el adecuado.

La motivación y el trabajo en equipo son aspectos muy reseñables. Es imprescindible para la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje que los contenidos se adapten a los intereses del alumno y el juego es un buen recurso para conseguirlo.

Los resultados son tangibles ya que los aspectos de este proyecto se encuentran recogidos en los objetivos de las distintas unidades didácticas. Por ello nos facilita una evaluación objetiva y cualitativa del proceso y nos permite reforzar continuamente a través del juego los objetivos curriculares.