



**playterapia**



**el juego en la escuela**

**c.c.e.e. padre apolinar**



## INDICE

ÁREA DEL CURRÍCULO/ UNIDADES DIDÁCTICAS EN LAS QUE SE DESARROLLA LA EXPERIENCIA

CURSO Y NUMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS

RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

DESARROLLO TEMPORAL

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES

# playterapia

#### ÁREAS DEL CURRÍCULO:

El medio físico, natural, cultural y social.

Lenguajes: Comunicación y representación.

#### UNIDADES DIDÁCTICAS:

Los animales.

Las emociones.

La salud.

#### CURSO:

Dos unidades de alumnos con plurideficiencia de la etapa básica obligatoria, con edades comprendidas entre los seis y los doce años, con una competencia curricular equivalente al primer ciclo de educación infantil.

De forma puntual han intervenido alumnos de otras unidades, con competencia curricular superior y mayores destrezas motoras, para colaborar en momentos concretos de las sesiones de juego planteadas.

#### NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Diez alumnos y dos tutoras de aula.

#### OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS

Tanto con las terapias asistidas con animales así como con las sesiones de juego se pretende como fin último contribuir al bienestar físico, emocional y mental de los alumnos, por tanto nos pareció muy apropiado poder relacionar ambas formas de intervención y tenerlo en cuenta en la planificación de los objetivos así como las actividades de aula. Pretendemos crear ambientes imaginativos, creativos, dinámicos, previamente bien organizados.

#### COMPETENCIAS:

## Competencia comunicación lingüística

Identificar animales a través de la identificación e imitación de sonidos que les caracterizan  
Realizar demandas llevando la mano del adulto, a través de gestos, pictogramas y/o la palabra,

## Competencia matemática

Identificar conceptos básicos espaciales (dentro-fuera, encima-debajo)  
Observar y discriminar entre distintas formas.  
Asociar pequeñas cantidades a número.

## Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Regular mis emociones e identificarlas en los demás.  
Experimentar distintas sensaciones a través de diferentes experiencias.  
Jugar y disfrutar del juego con los demás.

## Autonomía e iniciativa personal

Mostrar interés por explorar juegos y entornos nuevos.  
Realizar clasificaciones por formas, tamaño y color.  
Respetar y compartir objetos y experiencias con los demás.

## Competencia para aprender a aprender

Mostrar agrado por realizar actividades diferentes.  
Aumentar la atención durante los tiempos de actividad dirigida.

## OBJETIVOS GENERALES:

Anticipar las terapias asistidas con animales que se realizan en el centro educativo.

Anticipación para trabajar programas de modificación de conducta

Anticipación de la terapia a través del juego en alumnos que en un futuro se incorporarán a la terapia.

Anticipación de la terapia para reforzar positivamente la participación en la misma.

Trabajar el vocabulario relacionado con los entornos, actividades y situaciones que se trabajan en cada una de las terapias.

Disfrutar del juego, otorgándole una funcionalidad.

En los últimos años ha aumentado el interés por las maneras de utilizar terapéuticamente los animales para mejorar la salud física y emocional de nuestros alumnos.

La terapia asistida por animales se ha equiparado en muchas ocasiones al uso de los animales como mascota. Desde el centro hemos observado un mayor interés de las familias de nuestros alumnos en el uso de estas terapias así como en las relaciones de los niños con los animales de compañía.

Como terapias en el centro, se pretende que estas sean una parte integral del proceso del tratamiento del alumno y el objetivo principal es el de promover su mejoría en las funciones físicas, psicosociales y/o cognitivas.

Muchos de nuestro alumnos, ya sea por dificultades a nivel social y/o familiar, o por presentar problemas graves de conducta, no han tenido la oportunidad de haber mantenido una relación previa con animales de compañía (perros, gatos, cobayas...) y por supuesto menos aún con otros animales menos cotidianos en los hogares (caballos, leones marinos, animales de granja...), por lo tanto, muchos tienen miedo al enfrentarse a estos animales y por tanto retrasa la evolución y realización adecuada de las terapias, por lo que se planteó la introducción, a través del juego, de contextos que simulen a donde se realizan las terapias así como los espacios habilitados para las mismas.

Desde las aulas del centro donde los alumnos acuden a estas terapias, se optó por trabajar las terapias alternativas asistidas con animales a través del juego, concretamente con los Playmobil; ya que son fáciles de manejar, facilitan el juego simbólico y son cómodos de trasladar a los contextos donde se realizan las terapias.

Las terapias asistidas por animales que se llevan a cabo en el centro son:

**Terapia asistida con leones marinos**, en el Parque de la Naturaleza de Cabárceno

**Canoterapia**, terapia asistida con perros, en el centro educativo impartida por la asociación Bocalán.

**Hipoterapia**, terapia asistida con caballos, en el centro hípico Rostrío de Cantabria.

**Granja Escuela**, taller de cuidado de animales de granja, en el Parque de la Naturaleza de Cabárceno.

**Cuidado de animales pequeños de compañía**, en las clases del centro educativo (cobayas)

#### RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

Juguetes de Playmobil: figuras de personas, animales, casas, herramientas, comidas...

Pictogramas relacionados con las terapias: animales, alimentos de animales, herramientas de trabajo, espacios...

Herramientas multimedia: pictosonidos, web educativa ARASAAC, programa Notebook, ...

Juegos de memory, dominós con fotos de los pictogramas y figuras de animales Playmobil.

Cámara de vídeo y fotográfica.

Material elaborado por los profesores para trabajar durante las sesiones de las terapias.

#### ACTIVIDADES:

Asociación de pictogramas e imágenes de animales durante el juego.

Asociación pictogramas con entornos, personas, objetos y acciones a realizar en cada terapia durante las sesiones de juego en aula.

Montaje de los Playmobil, intentando una similitud a los contextos reales. Esta actividad es realizada tanto por las profesoras como con otros alumnos de otras aulas, favoreciendo que sean estos los que de forma creativa representen a través del juego sus propias experiencias.

Asociación de los montajes con entornos reales a través de imágenes.

Manipulación libre de las figuras, donde se puede observar el comportamiento de los alumnos.

Representación de actuaciones que se llevan a cabo en las sesiones de terapia con los Playmobil, por parte de los profesionales, buscando similitudes con situaciones reales en función de cada alumno.

## DESARROLLO TEMPORAL

Las sesiones de juego se realizan a lo largo del curso escolar en la jornada de tarde, generalmente un día a la semana. En función de las terapias a las que asistan los alumnos se distribuyen tanto los participantes como la terapia a representar.

Algunos de los materiales realizados en este proyecto se utilizan en las propias terapias y en las aulas como material curricular.

## VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES

La valoración del proyecto está siendo muy positiva, ya que los alumnos participan y disfrutan activamente de las sesiones de juego que se les presentan. Se observa un aumento de su atención e interés por trabajar los contenidos planteados, participando de forma espontánea y tomando la iniciativa en la inclusión en la actividad.

También se ha observado una mejora en la participación de los alumnos en las sesiones de las terapias asistidas con animales, reconocen y señalan a los animales, les asignan gestos espontáneos, generalizan contenidos trabajados desde el aula y su participación en muchos de los casos es más satisfactoria.

Se pretende la continuación de las sesiones de juego así como la adquisición de nuevos juguetes que permitan la ampliación de contenidos curriculares a trabajar en las sesiones de terapias así como la introducción de los mismos en las mismas con el personal cualificado en cada una de ellas.



playterapia



# ACTIVIDADES DE AULA



# CANOTERAPIA





## CUIDADO DE ANIMALES DE COMPAÑÍA



## HIPOTERAPIA



# CUIDADO DE ANIMALES DE GRANJA



# LEONES MARINOS