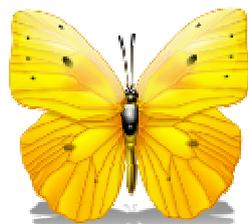


## AULA MARIPOSA



# **EL JUEGO EN LA ESCUELA**

**La experiencia del juego aplicada al aula de  
apoyo especializado**

# GUIÓN

1. PRESENTACIÓN.
2. CONTEXTUALIZACIÓN.
3. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.
4. OBJETIVOS Y CONTENIDOS QUE SE TRABAJAN.
5. EL JUEGO EN LA ESCUELA.

## **1.- PRESENTACIÓN:**

El Aula Mariposa es un aula de apoyo intensivo y especializado, donde se desarrolla gran parte del apoyo que se ofrece a los alumnos con necesidades asociadas a trastornos del espectro autista.

El objetivo general consiste en **dar una respuesta educativa ajustada y de calidad al alumnado con TEA, en un contexto lo más normalizado posible, equilibrando la atención especializada que requiere este tipo de alumnado con la inserción en un grupo de iguales y en entornos comunes del centro.**

## **2.- CONTEXTUALIZACIÓN:**

La experiencia didáctica que se presenta está dirigida a dar esa respuesta educativa ajustada a los siguientes alumnos:

Alumno con diagnóstico de TEA, escolarizado en la etapa de Educación Infantil 3 años.

Alumno con diagnóstico de TEA, escolarizado en la etapa de Educación Primaria, 1º Curso.

Alumno con diagnóstico de TEA, escolarizado en la etapa de Educación Primaria, 2º Curso.

Alumna con diagnóstico de TEA, escolarizada en la etapa de Educación Primaria, 4º Curso.

Alumno con diagnóstico de Síndrome de Asperger, escolarizado en la etapa de Educación Primaria, 6º Curso.

## **3.- CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS:**

Los Trastornos del Espectro del Autismo, (TEA) son un grupo de Trastornos Generalizados del Desarrollo (TGD) caracterizados por alteraciones cualitativas en la comunicación social unidas a un patrón de intereses y comportamientos restringidos y estereotipados.

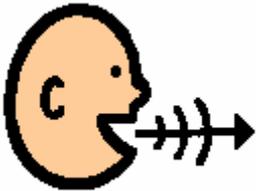
Se enfatiza la dimensionalidad del trastorno en las diferentes áreas que se ven afectadas y la dificultad para establecer límites precisos entre los subgrupos y por tanto se fusionan las alteraciones sociales y comunicativas, manteniéndose el criterio referido a la rigidez mental y comportamental.

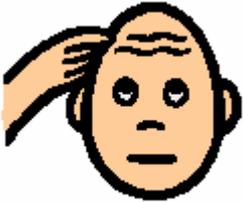
De esta forma y en base a las siete competencias básicas establecidas en el currículo:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de Iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

Se han establecido una serie de objetivos que relacionan estas competencias con cada una de las áreas que los alumnos con TEA presentan alteradas. Las competencias básicas están por tanto incluidas en cada uno de los grupos.

 <p><b>COMUNICACIÓN y LENGUAJE</b></p>  <p><b>INTERACCIÓN SOCIAL</b></p>	<p><b>OBJETIVOS GENERALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar la intención comunicativa.</li><li>• Aprender habilidades funcionales de comunicación con otros.</li><li>• Desarrollar la intersubjetividad y su “Teoría de la Mente”.</li><li>• Adquirir pautas básicas de intercambio comunicativo y estrategias de iniciación y mantenimiento de conversación.</li><li>• Desarrollar el lenguaje oral o, si fuera necesario, sistemas aumentativos de comunicación.</li><li>• Desarrollar la expresión no verbal.</li><li>• Disminuir las alteraciones que existan en la producción del habla.</li><li>• Desarrollar la comprensión del lenguaje oral y del lenguaje corporal y gestual.</li><li>• Desarrollar los aspectos semánticos del lenguaje.</li><li>• Desarrollar los aspectos morfo – sintácticos del lenguaje.</li><li>• Desarrollar las competencias básicas en los aspectos curriculares que les permitan una mejor inclusión dentro del aula de referencia (Competencia matemática, ciencia y tecnología y competencia digital).</li><li>• Favorecer y mejorar las interacciones sociales con adultos e iguales.</li><li>• Desarrollar habilidades sociales adaptativas ajustadas a las competencias de cada alumno.</li><li>• Favorecer la capacidad para reconocer y expresar emociones propias y de los otros.</li><li>• Desarrollar habilidades emocionales como empatía, asertividad, inteligencia emocional.</li><li>• Aprender estrategias de planificación y resolución de conflictos sociales.</li><li>• Aprender normas establecidas para poder formar parte de grupos sociales.</li></ul>
---	--

 <p><b>INFLEXIBILIDAD MENTAL Y CONDUCTUAL</b></p>	<p><b>OBJETIVOS GENERALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar y potenciar la creatividad.</li><li>• Ampliar intereses y compartirlos con otros.</li><li>• Favorecer la atención en las actividades.</li><li>• Desarrollar las capacidades de anticipación, planificación y flexibilidad en el tiempo y en el espacio.</li><li>• Fomentar el interés y la motivación, así como comprender el sentido de las actividades.</li><li>• Favorecer la adaptación conductual.</li><li>• Aprender a aprender.</li><li>• Desarrollar y potenciar el juego de ficción en sus diferentes dimensiones y etapas evolutivas: Juego de interacción física, motor, imitativo, de acción y atención conjunta, de turnos, de reglas, simbólico y de roles.</li></ul>
--	--

#### **4.- OBJETIVOS Y CONTENIDOS QUE SE TRABAJAN:**

La organización y metodología del “Aula Mariposa” gira en torno a la estructuración del ámbito espacio – temporal.

El Aula Mariposa es un aula de recursos donde se desarrolla gran parte del apoyo intensivo que se ofrece a los alumnos con necesidades asociadas a trastornos del espectro autista. Es un espacio adaptado en exclusiva a sus necesidades y características y que está organizada por diversos rincones, para ello se han realizado adaptaciones en el espacio del aula, haciendo una distribución en zonas o espacios dedicados al trabajo de determinadas actividades. Aunque en la mayoría de los rincones, los objetivos a trabajar son comunes dado que las áreas de intervención están relacionadas entre sí.

Otra característica a destacar del Aula Mariposa es la utilización de claves visuales, adaptadas en función de necesidades, que se utilizan como herramienta para la estructuración temporal. Con ellas se pretende anticipar al alumno la secuencia temporal del día o de una parte de este.

Además estas claves visuales nos ayudan a identificar espacios y entornos de trabajo, la organización de los contenidos, de las rutinas y de las actividades. Estos espacios bien definidos configuran los rincones de trabajo dentro del aula.

Se exponen a continuación los objetivos específicos relacionados con el rincón del Juego:



<b>OBJETIVOS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
 <b>COMUNICACIÓN y LENGUAJE</b>	 <b>COMUNICACIÓN y LENGUAJE</b>
<p>Reconocer el espacio del rincón y asociarlo a las claves visuales, actividades y materiales allí utilizados. Interesarse por los materiales del rincón, manipulando y experimentando con ellos.</p> <p>Reconocer el principio y el final de la estancia en el rincón.</p> <p>Reconocer el principio y el final de las actividades llevadas a cabo en el rincón.</p> <p>Cuidar y recoger los materiales utilizados.</p> <p>Favorecer el contacto ocular.</p> <p>Favorecer el contacto físico.</p> <p>Favorecer la atención compartida.</p> <p>Desarrollar conductas comunicativas preverbales: uso de la mirada, de gestos naturales y de vocalizaciones como forma de comunicación.</p> <p>Aumentar la frecuencia y espontaneidad de los actos comunicativos de su repertorio.</p> <p>Motivar la necesidad y motivación para la comunicación.</p> <p>Potenciar las funciones del lenguaje.</p> <p>Favorecer la comprensión de instrucciones.</p> <p>Desarrollar diferentes roles de la realidad a través de situaciones de juego, llegando a una mejor comprensión de la misma y de las relaciones entre las personas.</p> <p>Ponerse en el lugar de la otra persona</p>	<p>Claves visuales: SPC</p> <p>Signos de B. Schaeffer.</p> <p>Conducta de señalar o pedir.</p> <p>Vocabulario relacionado con el rincón.</p> <p>Preguntas funcionales.</p> <p>Estructuras oracionales simples y posteriormente complejas.</p> <p>Actividades con objetos de su interés.</p> <p>Refuerzo positivo ante los intentos y acercamiento con intención comunicativa.</p> <p>Juegos de interacción física.</p> <p>Juegos motores.</p> <p>Juegos imitativos.</p> <p>Juegos de acción y atención conjunta.</p> <p>Juegos de turnos y de reglas.</p> <p>Juegos simbólicos y de roles.</p>

<p>para imitarla y representarla.        Representar situaciones cercanas a su afectividad y resolver conflictos en ellas.        Simular la realidad asignando a los objetos de juego otras propiedades para llegar a la simbolización.        Desarrollar y potenciar la creatividad.        Ampliar intereses y compartirlos con otros.        Recrear y comprender a través del juego simbólico situaciones de la vida cotidiana.        Desarrollar y potenciar el juego de ficción en sus diferentes dimensiones y etapas evolutivas: Juego de interacción física, motor, imitativo, de acción y atención conjunta, de turnos, de reglas, simbólico y de roles.</p>	
<p> <b>INTERACCIÓN SOCIAL</b>        Establecer una relación eficaz de apego e interacción recíproca.        Estimular su interés por lo que le rodea, potenciando atención y reacción equilibrada a la estimulación externa, fundamentalmente de tipo social.        Usar y comprender claves socio – emocionales.        Reconocer y responder al significado de las expresiones.        Realizar juegos de turnos.</p>	<p> <b>INTERACCIÓN SOCIAL</b>        Claves visuales: SPC        Signos de B. Schaeffer.        Conducta de señalar o pedir.        Juegos motores interactivos.        Uso de claves socio – emocionales.        Programas de habilidades sociales.        Programa de desarrollo y conocimiento de emociones y sentimientos.        Exageración de expresiones faciales.        Juegos que favorezcan la interacción entre iguales.</p>
<p> <b>INFLEXIBILIDAD MENTAL Y CONDUCTUAL</b> Aumentar u optimizar la percepción de contingencias positivas o placenteras asociadas a estímulos sociales.        Desarrollar la capacidad de anticipación y de estructuración temporal de la jornada escolar.        Favorecer que sean conscientes cuando ellos u otro compañero realiza una conducta que altera el desarrollo de las actividades del rincón.        Desarrollar la capacidad de expresar cual ha sido esa conducta y porque interfiere en el desarrollo de la sesión.        Favorecer la búsqueda y puesta en</p>	<p> <b>INFLEXIBILIDAD MENTAL Y CONDUCTUAL</b> Claves visuales: SPC        Signos de B. Schaeffer.        Marcar con claves visuales el principio y final de la tarea.        Enseñanza de conductas alternativas.        Refuerzos positivos de las conductas adecuadas y de las alternativas.        Normas del rincón.</p>

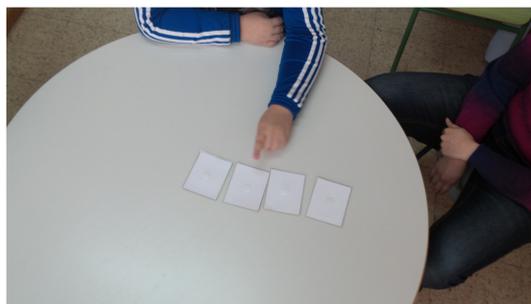
marcha de una conducta alternativa.  
Favorecer el reconocimiento y la valoración pública, en uno mismo y en los demás, de un cambio apropiado de conducta.  
Favorecer la escucha de los demás y el acercamiento a sus gustos e intereses.  
Desarrollar la capacidad de disfrutar en situaciones de grupo con las distintas actividades propuestas.

### **5.- EL JUEGO EN LA ESCUELA:**

En base a todo lo explicado anteriormente, se establece en la programación del aula un día específico para realizar diversas actividades de juego.

El día establecido para esta actividad (Miércoles) se sortea el juego que se va a realizar en la sesión, de esta forma se van ampliando los diversos intereses de los alumnos por diversos juegos. El alumno encargado de realizar esta parte, es el ganador del juego de la semana anterior. Posteriormente se coloca en el panel de anticipación y....

#### **COMIENZA EL JUEGO**



Desde el Aula Mariposa se observa un gran avance en el desarrollo de todas las áreas de intervención con los alumnos, no solo se observa una gran evolución en todas las áreas que presentan alteradas sino que también han mejorado y han generalizado muchos aprendizajes.



**Durante estas sesiones no solo se observa el gran disfrute por parte de los alumnos, sino también una gran mejoría en las habilidades de los alumnos con mayores problemas de conducta. Aspecto necesario para una inclusión de calidad dentro de la escuela.**





Además son actividades que están abiertas a otro tipo de alumnos que incluso han sido “invitados” al aula para jugar.

Por último, para favorecer la generalización de aprendizajes realizados, se prestan los juegos a las familias para que puedan jugar durante el fin de semana con los alumnos.

Desde el Aula Mariposa se observa necesario programar este tipo de actividades de juego para todos los cursos ya que la experiencia observada a lo largo de los años ha demostrado un beneficio muy importante para el desarrollo de múltiples capacidades.

Añadir para terminar que este proyecto cuenta con el visto bueno de la dirección del centro.

 Vº Bº Dirección

Fdo: Lourdes Merelo Rodriguez