

Presentación:

La labor de las Aulas de Integración (en adelante AI) en un colegio que acoge las tres etapas principales (Infantil, Primaria y Secundaria), constituye un apoyo fundamental a las aulas ordinarias que se ven superadas en ratio y en número de alumnos con necesidades educativas específicas.

Nuestro colegio, asentado además en un barrio de nivel social, cultural y económico medio bajo, se ve inmerso en una realidad que pide ayuda al colegio en muchos sentidos y no sólo en el académico.

Así, nosotras como PTs y Orientadora, nos encontramos con alumnado cuya prioridad, además de evolucionar curricularmente, está en dar experiencias y ofrecer acompañamiento a nivel integral. Es en este punto dónde EL JUEGO ocupa un lugar importante en nuestra intervención; pues pasa a ser un medio y no un fin.

Posiblemente, las aulas de Educación Infantil, por su flexibilidad de horarios y metodología más lúdica, tenga más facilidad para emplear o incluir juegos en su día a día. En cambio, el alumnado de primaria es en el recreo o tiempo de descanso cuando aprovecha para jugar a aquello que fuera del centro escolar no puede realizar por distintos motivos (falta de vecinos de la edad, clases o terapias extraescolares, vecindario conflictivo, ausencia de parques o lugares de ocio, etc.). Y, por último, los mayores del colegio, los alumnos de secundaria, quienes pasan por momentos delicados como consecuencia de cambios físicos y psíquicos. Por un lado, rechazan el juego porque lo ven desfasado para su edad, pero por otro lo admiten cuando se lo dan hecho o forma parte de la dinámica de la clase.

Las dos unidades de AI con la que cuenta nuestro centro tienen la gran suerte de contar con alumnos de las tres etapas. Alumnos que estén o no acostumbrados al juego, lo acogen con mucha ilusión y entusiasmo. Algo que augura éxito en la actividad que planteemos.

Los efectos positivos que tiene el juego (en el amplio sentido de la palabra) en el desarrollo integral de los niños/adolescentes no son necesarios explicitarlos, aunque sí tenerlos en mente para entender que lo que aparentemente es un simple puzzle, realmente es una oportunidad para trabajar la organización espacial, la atención, la coordinación óculo manual, etc.; lo que a simple vista es el clásico “hundir la flota”, es el momento de tomar conciencia de la importancia de localizar un punto en el plano, de anticiparse al pensamiento de otra persona, etc.

Pero más allá de los beneficios curriculares, culturales, formativos e incluso físicos, están los beneficios sociales, morales, psíquicos: ponerse en el punto de vista de otro (empatía), tomar conciencia de las consecuencias de nuestros actos en los que nos rodean (tolerancia), ayudar a conseguir o alcanzar metas (solidaridad), reflexionar antes de actuar (interioridad), etc.

Por todo esto es por lo que nuestro colegio apuesta por incluir el juego en las aulas y lo toma como recurso tan valioso e importante como puede ser el uso de las TICs.

“La educación teresiana favorece el encuentro con los demás desde un sano realismo y permite acoger la realidad con una mirada crítica y transformadora.” (CP, página 14)

“....., queremos alumnos capaces de imaginar, de generar ideas diferentes y emprenderlas, de pensar con destreza,” (PEI, página 18)

Curso y número de alumnos:

El centro cuenta con dos AI que atienden alumnos desde los 3 a los 16, incluso 18, años. En la actualidad, el número de niños atendidos son:

EDUCACIÓN INFANTIL		EDUCACIÓN PRIMARIA		EDUCACIÓN SECUNDARIA	
Curso	Nº de alumnos	Curso	Nº de alumnos	Curso	Nº de alumnos
3 años	2	1º	4	1º	8
4 años	3	2º	3	2º	6
5 años	5	3º	4	3º	3
		4º	2	4º	4
		5º	4		
		6º	1		

Objetivos, competencias e inteligencias de la experiencia:

Objetivos:

- Acercar al alumnado juegos tradicionales poco practicados.
- Apoyar contenidos curriculares.
- Concienciar de que se puede aprender jugando.
- Trabajar la resistencia a la frustración.
- Desarrollar la creatividad en la resolución de problemas.
- Favorecer momentos de esparcimiento y alegría en el horario escolar.
- Reducir estados de ansiedad.
- Contribuir a la socialización en pequeño y gran grupo.
- Fomentar la seguridad en sí mismo y en las decisiones que toman.
- Crear lazos de amistad entre compañeros interclase.
- Desarrollar habilidades cognitivas y motrices.

Competencias:

- Comunicación lingüística.
- Social y cívica.
- Sentido de iniciativa.

Experiencia en el colegio Santa Teresa de Jesús

- Matemática.
- Aprender a aprender.

Inteligencias:

- Interpersonal.
- Lingüístico-verbal.
- Lógico-matemática.
- Intrapersonal.
- Visual-espacial.

Recursos y materiales:

Nombre	Finalidad	Lugar
Hundir la flota.	Localizar un punto en el plano.	AI
Petanca.	Mejorar la coordinación óculo-manual, la concentración, la habilidad de puntería, aprender a esperar su turno, las habilidades sociales y motoras.	Patio
Tres en rayas.	Trabajar la coordinación óculo-manual, aprender a esperar su turno y elaborar estrategias.	Patio
El ahorcado.	Trabajar la coordinación óculo-manual, aprender a esperar su turno, elaborar estrategias, conocer el abecedario y aprender vocabulario.	Patio
Juego de la Oca. Multiplicación.	Trabajar la coordinación óculo-manual, aprender a esperar su turno, trabajar la memoria y saber las tablas de multiplicar.	AI
Dominó de sumas. MARDIL.	Trabajar la coordinación óculo-manual, aprender a esperar su turno, elaborar estrategias y mejorar el cálculo mental.	AI
Dominó de restas. MARDIL.	Trabajar la coordinación óculo-manual, aprender a esperar su turno, elaborar estrategias y mejorar el cálculo mental.	AI
Dominó de animales.	Trabajar la coordinación óculo-manual, aprender a esperar su turno y elaborar estrategias.	AI
Pollito inglés	Trabajar la atención, el movimiento dinámico y estático, las habilidades sociales y motoras.	AI
Figura de un zapato para atar cordones.	Mejora la coordinación óculo-manual, la atención y la orientación espacial.	AI
Juego de reloj y calendario. GOULA.	Descubrir el entorno natural, social y cultural con los meses, las estaciones, el tiempo, los días, las horas.	AI
Loto tablas de multiplicar.	Iniciación en las tablas de multiplicar.	AI
Colección de puzles de cuentos populares.	Aumenta la concentración, favorecer la coordinación óculo-manual, la orientación espacial, la memoria visual, la resolución de problemas y combate e estrés.	AI
Juego de encajables "Tornillo-tuerca". MINILAND.	Mejora la coordinación óculo-manual, la atención y la orientación espacial.	AI

El juego en la escuela.

Experiencia en el colegio Santa Teresa de Jesús

Lectofoto: AKROS EDUCATIVO.	Trabajar la comprensión de vocabulario.	AI
Juego educativo EL ABECEDARIO. EDUCA.	Conocer el vocabulario.	AI
Láminas de imágenes.	Favorece la construcción de frases y aprender a describir.	AI
Anatomía humana en relieve.	Comprender como es la anatomía del cuerpo humano.	AI
Plastilina y molduras.	Mejora la coordinación óculo-manual, la atención y la orientación espacial.	AI
Tangram. Diset.	Figuras geométricas, estructuración del espacio, percepción de figura-fondo, memoria visual.	AI
Intelec. Falomir juegos.	Ampliar vocabulario, interiorizar la ortografía natural y arbitraria, pensamiento estratégico.	AI
Mikado. Okeykids.	Coordinación óculo –manual, motricidad fina,	AI
Scattergories o versión “alto el lápiz”	Agilidad y rapidez mental, afianzamiento de aspectos lingüísticos: escritura y ortografía; y ampliación del vocabulario y la concentración.	AI
Director de orquesta	Coordinación motriz, creatividad, trabajo cooperativo y ritmo.	AI
Dobble. Asmodee.	Atención, agudeza visual, concentración, velocidad, observación, reflejos....	AI
Puzzles de Mickey Mouse (25pc). Mickey Kids for. EDUCA	Psicomotricidad fina: -Cuerpo humano, posturas y control postural. Habilidad visomotora.	AI
Baby opposites. EDUCA4		
TIC: Conejito lector.		
Manos y pies, Dramatic Play, MINILAND.	Psicomotricidad gruesa: -Cuerpo humano, posturas y control postural.	AI
-Encuentra la pareja con el juego: Memory Game, EDUCA. -Tangram, material de aula de ANAYA. -TIC: Conejo lector. Primeros pasos. 1997	Memoria: -Pareja de imágenes -Pareja de sonidos -Puzzles -Juegos de ordenador	AI
-Realizamos sumas y/o restas con el juego: Jugamos a... sumar y restar, EDUCA. -Jugando aprendo...las palabras, ...números sumas y restas, ...la lotería de los animales,	Sumas y restas -Operaciones de cálculo -Reconocemos los símbolos + y – -Las nociones de adición y sustracción -Utilizamos el ordenador	AI

<p>CLEMENTONI. TIC: Juegos digitales interactivos de distintas editoriales. EDELVIVES, ALGAIDA, ANAYA...</p>		
<p>Jugando aprendo...las palabras, ...números sumas y restas, ...la lotería de los animales, CLEMENTONI. -Dominó silábico 1 y 2. NARDIL, S.L. -Junior SCRABBLE. MATEL -Bingo ortográfico. ANAYA TIC: Juegos digitales interactivos de distintas editoriales. EDELVIVES, ALGAIDA, ANAYA... TIC: Los Buscapalabras. Una apasionante aventura por el mágico mundo de las palabras. VOX</p>	<p>Lectoescritura -Asociación de fonemas, formación de sílabas y palabras. -Seguimiento de instrucciones. -Habilidades sociales.</p>	<p>AI</p>
<p>-Dominó de opuestos, HENBEA -Jugando aprendo...las palabras, ...números sumas y restas, ...la lotería de los animales, CLEMENTONI.</p>	<p>Semejanzas y Contrarios -Aprender y practicar los contrarios.</p>	
<p>Pueblos de la tierra. EDUCA</p>		<p>AI</p>

Los juegos aquí marcados son los que tenemos en las AI, pero en muchas ocasiones nos traemos de nuestras casas otros, pertenecientes a nuestros familiares, que sabemos pueden ser beneficiosos

Desarrollo temporal:

Por lo general, estos juegos no se programan como tal, sino que los empleamos cuando la metodología tradicional falla o cuando queremos motivar sobre una determinada temática. Así, los usamos a lo largo de todo el curso escolar, pero no podemos afirmar que se usen a

diario. Es verdad, que cuando un juego es demandado por los alumnos, lo volvemos a sacar como refuerzo positivo, aunque no queramos trabajar las competencias inherentes en el mismo.

Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones:

A todos nos gusta jugar, es innato, es un instinto que nos permite desarrollar la imaginación, compartir experiencias y, además, adquirir una serie de habilidades sociales que necesitaremos durante la vida adulta.

En su momento, Piaget analizaba la concepción del juego en su libro «La formación del símbolo en el niño» (1986), dedicándole una parte central y vinculando la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar. Así mismo vincula los juegos al nacimiento del juicio moral y la autonomía en el niño/a.

Así mismo, Vigotsky como creador de la teoría sociocultural, concibe el juego simbólico como transcendental para el desarrollo y el aprendizaje del niño.

Por tanto, vemos muy necesario el uso del juego en las aulas, siendo muy gratificante la experiencia vivida en las AI, donde el juego ha sido una estrategia de aprendizaje que ha permitido a las PTs buscar actividades que le sirvan para mejorar las clases, saliéndose de las actividades rutinarias y poco motivadoras, para dar paso a clases más divertidas, que generan aprendizajes significativos ajustados a las necesidades, intereses, ritmo y edad del alumnado, permitiéndoles disfrutar a la vez que aprenden.

Al incluirse el juego en las actividades diarias del alumnado, enseñamos al alumnado que aprender es fácil y divertido. En ellos se va generando el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender, cumplir las reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y expresarse mejor.

A modo de reflexión pensamos que el juego facilita la comprensión de lo que somos y de lo que podemos llegar a ser, es aprendizaje y placer; con estas virtudes es difícil imaginar una vida sin juego, de hecho, no desaparece nunca de nuestras vidas.

Es por eso, que sería muy beneficioso para nuestras aulas, contar con una estantería fija sólo llenas de juegos de mesa, manipulativos y, propiamente, educativos, para tenerlos siempre a mano y usarlos con más frecuencia de lo que lo hacemos. Y es por esto, por lo que nos hemos animado a participar en esta experiencia. No hemos incluido fotos por respetar la intimidad de nuestro alumnado, pero aquí dejamos algunas reflexiones de los mismos cuando hemos terminado de jugar:

- “Me he divertido y me ha servido para ir a la clase de apoyo con ganas”. (Alumno ESO)
- “Me ha gustado y me he sentido más a gusto con mis compañeros”. (Alumno ESO)
- “¡Me encanta seño, puedo venir todos los días a jugar con esto!”. (Alumno EP)

Experiencia en el colegio Santa Teresa de Jesús

- “Yo siempre he querido venir a esta clase porque hay muchos juegos”. (Alumno EP)
- “Así no se me olvida”. (Alumno EP)
- “¡Más sumas seño, otra porfa!”. (Alumno EP)
- “¡Qué guay, es como el juego de la oca!”. (Alumno EP)
- “¿Cuándo jugamos al juego de las tablas?” (Alumno EP)
- “Si acabamos pronto de desayunar, ¿podemos jugar al dominó de animales?” (Alumna EP)
- “¡Esta vez voy a ganar yo!” (Alumna EP)
- “Me encanta este juego, ¿podemos volver a jugar el próximo día? ¡seguro que gano!” (Alumno EP)