



EN EL AULA DE PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA

Clara María Hoyos Martínez

COLEGIO PÚBLICO DE EDUCACIÓN INFANTIL Y
PRIMARIA "BENITO LEÓN"

SANTA MARÍA DEL PÁRAMO (LEÓN).

A) INTRODUCCIÓN

El Colegio Benito León se encuentra situado en el municipio de Santa María del Páramo, al sur de la provincia de León. Su población es de unos 3.100 habitantes.

El Colegio tiene 260 alumnos. Se imparten las etapas de Educación Infantil y Educación Primaria.

El centro cuenta con un equipo de Atención a la Diversidad formado por una orientadora, una maestra de Audición y Lenguaje compartida con el Instituto de Educación Secundaria de la localidad y una maestra de Pedagogía Terapéutica a tiempo completo. Desde este equipo buscamos nuevas metodologías, estrategias y materiales que ayuden a nuestros alumnos a superar sus dificultades. El juego es una de las herramientas que nos ayudan a motivar a nuestros alumnos y fomentan el aprendizaje desde un punto de vista cercano a sus preferencias y aficiones.

B) ÁREA DEL CURRÍCULO Y UNIDAD O UNIDADES DIDÁCTICAS EN LAS QUE SE DESARROLLA LA EXPERIENCIA.

La experiencia se realizó en las áreas del currículo que se refuerzan en el aula de Pedagogía Terapéutica son Lengua Castellana y Matemáticas, las consideradas áreas instrumentales. Además, de acuerdo con las características individuales del alumnado, se fomenta el desarrollo de capacidades que influyen esencialmente en el aprendizaje como son la atención, la memoria, el razonamiento, ...

C) CURSO Y NÚMERO DE PARTICIPANTES.

El proyecto se llevó a cabo con los 12 alumnos de la etapa de Educación Primaria, repartidos entre los diferentes cursos de 1º a 6º, que debido a sus necesidades específicas de apoyo educativo acudían al aula de Pedagogía Terapéutica del centro durante el curso 2015-2016.

D) OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS.

Con el proyecto "Piratas en el aula de Pedagogía Terapéutica" se buscaba:

- Mejorar en aspectos importantes para el aprendizaje a través de juegos con una temática atractiva.

- Aumentar la motivación de los alumnos con recompensas positivas.
- Desarrollar la atención, la observación, la memoria, la orientación espacial, el razonamiento, la comprensión de instrucciones, el cálculo mental, las operaciones matemáticas, la numeración, la comprensión lectora, el vocabulario y la expresión escrita.
- Desarrollar las competencias básicas en función de las capacidades de cada alumno:
 1. Competencia en comunicación lingüística: comprendiendo instrucciones, elaborando pequeños textos, aumentando su vocabulario relacionado con la temática elegida,...
 2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: con tareas de numeración, conteo, cálculo mental,...
 3. Competencia digital: usando juegos on-line de piratas que desarrollaban aspectos en los que los alumnos presentan algunas dificultades.
 4. Aprender a aprender: implicando al alumno para que desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.
 5. Competencias sociales y cívicas. Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica. Con juegos colaborativos.
 6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.
 7. Conciencia y expresiones culturales: con la elaboración, por parte de los alumnos, manualidades creativas relacionadas con la temática del proyecto.

E) RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS.

- Se utilizaron varios libros relacionados con la temática de los piratas:
 - "Piratas. De juego en juego". Madeleine Deny. Editorial SM
 - "Busca y encuentra... 1.000 piratas y otros objetos". Editorial Estudio didáctico.

- Elaboré juegos como un memory, juegos de atención, un tangram de piratas ,...
- Se usaron fichas descargadas de webs como:
www.actiludis.com
www.patadepirata.blogspot.com.es
www.lamagiademirar.blogspot.com.es
www.orientacionandujar.es
- Usamos juegos y pasatiempos de piratas incluidos en la web de la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León. El enlace es:
<http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/juegos/educativos/piratas/index.htm>

F) DESCRIPCIÓN DE LA EXPERENCIA:



El proyecto "Piratas en el aula de PT" se desarrollaba a partir de un mapa del tesoro, situado en un lugar muy visible de la clase, que los alumnos debían recorrer superando todas las pruebas que les llevarían a la meta final: el cofre del tesoro.



Las pruebas eran de cuatro tipos:

- ❖ Libros de Piratas.
- ❖ Fichas de Piratas.
- ❖ Juegos de Piratas.
- ❖ Ordenador.

Estas pruebas se iban repitiendo sucesivamente hasta completar 19 retos para superar.

Cada alumno tenía su alfiler de pirata personalizado para recorrer esta a su ritmo, en función de su esfuerzo, ya que sólo podían participar en estas actividades si previamente habían finalizado las tareas programadas para cada sesión.



A continuación, describiré en qué consistían cada uno de los cuatro tipos de pruebas:

- ❖ Libros de Piratas:



Con el libro "Busca y encuentra 1.000 piratas" trabajamos fundamentalmente la atención y observación. Seguimos a Sergio "el Pirata" y a Eddy "el Tuerto" buscando numerosos objetos como bolsas de oro, loros de pirata, tesoros escondidos,...

El libro "Piratas. De juego en juego" nos permitió divertirnos con cuatro juegos magnéticos de tipo tablero aplicando en cada uno de ellos diferentes normas, lo que hacían poner a prueba la comprensión de instrucciones de cada alumno y nos ayudó a desarrollar habilidades de relación con los iguales y de trabajo en grupo



❖ Fichas de Piratas: en este tipo de prueba, los alumnos fueron realizando tareas que permitían trabajar diferentes ámbitos como el cálculo mental, las operaciones, la numeración, la comprensión lectora, el vocabulario, la expresión escrita,... siempre con una parte lúdica. Este tipo de prueba se adaptaba a las capacidades y nivel de competencia curricular de cada alumno.



❖ Juegos de Piratas: Cada vez que los alumnos llegaban en el mapa a una de las pruebas denominada así, jugaban al memory, al juego de atención, al juego de palabras o al tangram de piratas.



❖ Ordenador: en esta prueba tenían la oportunidad de jugar on-line a "pasatiempos de Piratas" como unir puntos, colorear dibujos, realizar rompecabezas, identificar el objeto intruso, aprender canciones, a vestir como un pirata, a hundir la flota, juegos de memoria,...



Las actividades estaban programadas para que llegaran a la isla del tesoro a final de curso. Los alumnos recibieron su recompensa a tanto esfuerzo: un diploma de pirata y unas monedas de oro (de rico chocolate)



Además, a lo largo del curso elaboramos carpetas personalizadas para guardar nuestros recuerdos de la aventura, escribimos el diario del capitán, ambientamos la clase con motivos piratas y aprovechamos esta temática para realizar manualidades de Navidad o Carnaval.



G) DESARROLLO TEMPORAL.

La experiencia se desarrolló durante todo el curso. Cada día, cuando el alumno había acabado la tarea programada para esa sesión en el aula de PT, podía participaren el proyecto de "Los Piratas" para ir avanzando en el mapa del tesoro y superando las diferentes pruebas. Se dedicaban los 10 últimos minutos de la clase.

F) VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

Mi valoración de la experiencia es muy positiva ya que los alumnos se mostraban muy motivados hacia el trabajo que se le proponía en el aula. Trabajaron muchos aspectos determinantes en el aprendizaje de una forma divertida y estimulante. La experiencia ha sido tan satisfactoria que en el presente curso también se está desarrollando en el aula un proyecto similar aunque cambiando la temática y algunos objetivos.