

**¡Juego
para
Aprender!**



C.C.E.E. Padre Apolinar
Santander

1. CONTEXTO

El CCEE “Padre Apolinar” es un centro de Educación Especial de Santander, en el que están escolarizados alumnos/as con todo tipo de necesidades educativas especiales asociadas a diferentes discapacidades. Por lo que atendemos y educamos a alumnos/as con discapacidad intelectual, física y/o sensorial, así como alumnos/as con trastornos graves del desarrollo, problemas graves de salud, síndromes específicos, trastornos psiquiátricos, problemas conductuales y/o trastornos del lenguaje.

Se trata de alumnos con muy distintas necesidades, edades, bases de conocimientos, ritmos de desarrollo y tipo y grado de ayuda que necesitan. Es decir, la respuesta educativa que ofrecemos es muy diversa atendiendo a sus necesidades personales, psicológicas y de inserción social, lo que les convierte en un núcleo con características muy heterogéneas.

Al centro acuden alumnos con edades comprendidas entre los 6 y 21 años, organizados en dos etapas educativas, Etapa Básica (6-16 años) y la Etapa de Tránsito a la Vida Adulta (16-21 años). Además, el centro cuenta con un programa de F.P.B.I., en el que algunos alumnos pueden continuar su formación durante dos cursos más.

2. JUSTIFICACIÓN

Dadas las características de nuestro alumnado, consideramos la utilización del juego como un recurso básico que favorece el aprendizaje.

Para la elaboración y desarrollo de las actividades de este proyecto, no se ha partido de la edad cronológica de los alumnos, sino de sus capacidades, intereses y motivación.

3. ÁREA DEL CURRÍCULUM

El proyecto se ha elaborado con el objetivo de desarrollar áreas que corresponden al Segundo Ciclo de Educación Infantil.

Las Áreas son:

- a. Conocimiento de sí mismo y Autonomía Personal
- b. Lenguajes, Comunicación y Representación
- c. Conocimiento del Entorno

4. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS

Esta experiencia se ha llevado a cabo con un total de 12 alumnos/as con necesidades educativas especiales escolarizados en la etapa de Educación Básica Obligatoria (E.B.O.). Sus edades están comprendidas entre 9 y 12 años y su competencia curricular equivale a Segundo Ciclo de Educación Infantil. Dentro del grupo existen alumnos que no poseen lenguaje oral.

5. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

El objetivo principal es trabajar las diferentes áreas del currículo a través del juego, favoreciendo de esta manera la atención y el interés hacia las actividades propuestas y el aprendizaje significativo de los contenidos planteados.

- *Competencia en Comunicación Lingüística:*
 - o Expresar, identificar y comprender las diferentes emociones.
 - o Pedir ayuda de manera verbal y/o gestual.
 - o Participar en conversaciones en grupo, escuchando y respetando las normas básicas que rigen el intercambio lingüístico.
 - o Mostrar habilidades expresivas a través del cuerpo.
 - o Realizar descripciones sencillas de personas atendiendo a sus cualidades físicas.

- *Competencia Matemática:*
 - o Progresar en el desarrollo de su lateralidad.

- *Competencia en el Conocimiento e Interacción con el Mundo Físico:*
 - o Identificar a los compañeros de aula.
 - o Controlar la postura y el equilibrio.
 - o Desarrollar la coordinación motriz.

- Desarrollar la coordinación óculo-manual.
 - Reconocer, nombrar y ubicar las distintas partes del cuerpo en uno mismo y en los demás.
 - Participar en juegos motores, simbólicos y de reglas.
 - Identificar, reconocer y expresar emociones como alegría, tristeza, enfado y miedo.
 - Colaborar en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.
- *Tratamiento de la Información y Competencia Digital:*
 - Utilizar y trabajar de forma autónoma con la pantalla digital.
 - Mostrar interés por los diferentes recursos tecnológicos.
- *Competencia Social y Ciudadana:*
 - Adoptar pautas adecuadas de comportamiento.
 - Establecer relaciones de afecto, respeto y generosidad con los compañeros.
 - Aceptar las reglas del juego.
- *Competencia cultural y artística:*
 - Diferenciar, asociar y utilizar diferentes colores.
- *Aprender a aprender:*
 - Conocer las posibilidades del propio cuerpo.
 - Disfrutar de los avances.
 - Cuidar los materiales.
 - Prestar atención durante periodos de tiempo más largos.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
 - Realizar actividades de forma autónoma.
 - Participar de forma activa respetando las normas.

6. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

Para el desarrollo de este proyecto hemos partido de los juegos comerciales “Twister” (HASBRO) y “¿Quién es quién?” (MB JUEGOS), adaptándolos para trabajar los contenidos curriculares.

- Basándonos en el **¿Quién es quién?**, hemos elaborado el **¡Adivina quién soy!**, un juego para trabajar el reconocimiento de los compañeros así como la identificación de las personas atendiendo a sus cualidades físicas.

Para el **Adivina quién soy** hemos creado:

- Tarjetas con las fotos de los alumnos.
- Tablero.



- Basándonos en el **Twister**, hemos elaborado el **EmoTwister**, un juego para aprender las emociones básicas (triste, contento, enfadado y asustado), las partes del cuerpo y afianzar la lateralidad.

Como paso previo antes de jugar con el EmoTwister, se han trabajado los conceptos de las emociones y el cuerpo humano a través de un PowerPoint y un Bingo:

PowerPoint de las emociones



Bingo de las emociones



Para el **EmoTwister** se han creado:

- Dos tableros con ruleta:
 - Uno para la selección de la emoción



- Otro para la selección de la parte del cuerpo



- Una lona con las imágenes de las emociones pegadas con velcro con el fin de poder modificar la posición de las mismas en función de las necesidades.



7. DESARROLLO TEMPORAL

Tanto la elaboración como la utilización de estos juegos, han estado incluidas dentro de la Programación de Aula.

Durante el Primer Trimestre, hemos utilizado el juego **Adivina quién soy** para trabajar el reconocimiento de los compañeros y la identificación de las personas atendiendo a sus cualidades físicas dentro de la Unidad Didáctica: *“Conozco mi colegio, conozco a mis compañeros”*.

Durante el resto del curso escolar, este material ha sido utilizado por los alumnos/as en tiempos de ocio, facilitando el refuerzo de los contenidos trabajados.

Cada niño elige cómo quiere disfrazarse y hacemos las fotos:



Una vez elaborado el material y explicadas las reglas del juego...

¡Comenzamos a jugar!



En el Segundo Trimestre, dentro de la Unidad Didáctica “*El cuerpo humano y las emociones*”, desarrollamos el **EmoTwister** para aprender las emociones básicas (triste, contento, enfadado y asustado), las partes del cuerpo y afianzar la lateralidad.

La dinámica de aula comenzó con el trabajo de fichas, material interactivo y un bingo relacionado con los conceptos de las emociones y el cuerpo. Posteriormente, en un ambiente lúdico se trató de generalizar el aprendizaje de dichos conceptos mediante el uso del **EmoTwister**.



Nos descalzamos para comenzar la actividad.

Primero repasamos los conceptos de izquierda y derecha utilizando las manos y los pies.



Después, identificamos y representamos las emociones.



¡Y a jugar!



8. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Partiendo de la premisa de que desde nuestro centro educativo se considera el juego como un recurso fundamental que favorece y promueve los aprendizajes y la generalización de los mismos, valoramos esta experiencia muy positivamente.

Hemos podido constatar que aspectos como la motivación por el aprendizaje, el afianzamiento de los mismos y su generalización en diferentes contextos, se han visto claramente favorecidos por este tipo de metodología basada en el juego.

Los alumnos/as han mostrado abiertamente su interés por ambos juegos, demandándolos en momentos de ocio no dirigido y utilizándolos de forma autónoma.

Consideramos que se ha conseguido aumentar el número de alternativas de juego y su espontaneidad, en un colectivo de alumnos con un número de intereses muy limitado y con grandes necesidades de apoyo en juegos grupales.