



Colegio El Molino

Fundación Ciganda Ferrer

TRABAJAMOS... ¡JUGANDO!



INDICE

1. Datos identificación proyecto	2
2. Justificación	3
3. Inclusión del juego en el currículo y unidades didácticas	3
4. Curso y alumnos participantes	4
5. Objetivos y competencias trabajadas	5
6. Recursos y materiales utilizados	6
7. Desarrollo temporal.....	8
8. Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones	9

1. DATOS IDENTIFICACION PROYECTO

TÍTULO DEL PROYECTO

Trabajamos jugando

CENTRO EDUCATIVO

Colegio Educación Especial El Molino.
Pamplona (Navarra).

EQUIPO DIRECTIVO

Directora: Ana Cambra Basarte
Jefatura Estudios: Begoña Ruiz Puertas

PROFESOR RESPONSABLE

Xabier Landa Garde

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto se ha desarrollado para trabajar aprendizajes significativos en nuestro alumnado con necesidades educativas especiales, mediante actividades con juegos que permiten a los alumnos alcanzar con éxito aprendizajes generales y específicos de aulas y talleres.

Mediante la integración de diferentes juegos en aulas y talleres se ha conseguido diversificar las actividades, de manera que se potencian las diferentes inteligencias múltiples de los alumnos, y las diferentes vías de adquisición de conocimientos y destrezas. La utilización de actividades de juego, muy conocidas y aceptadas por el alumnado, posibilita ofrecer un aprendizaje significativo, con el que pueden poner en práctica múltiples conocimientos y habilidades trabajadas en el ámbito escolar.

2. JUSTIFICACIÓN

Nuestro alumnado es sin duda un colectivo en el que debemos innovar constantemente para conseguir su pleno desarrollo. Por eso la introducción de metodologías y actividades diversas es un continuo que busca facilitar al máximo el trabajo efectivo y autónomo de nuestro alumnado.

Introducir el juego como elemento de aprendizaje surge tras el analizar la necesidad de dotar de significado a las actividades que el alumnado realiza en el aula para su aprendizaje y desarrollo.

La adquisición de aprendizajes de conceptos básicos y específicos a través de actividades tradicionales (libros, fichas...) es en ocasiones dificultoso, aburrido y carente de funcionalidad para nuestro alumnado. Además, la generalización de aprendizajes es en ocasiones insuficiente, ya que no descubren la significación o la utilidad de dichos conceptos o actividades.

Por estas razones, entre otras, se considera oportuno introducir elementos de juego para la adquisición de conocimientos y habilidades motrices. De esta manera el alumnado, acostumbrado a la dinámica de juego, adquiere de manera más natural los objetivos de aprendizaje establecidos.

La selección de los juegos se realiza atendiendo al nivel educativo, los contenidos a trabajar, así como a las capacidades de los alumnos.

De esta manera se trabajan contenidos y competencias básicas, de manera lúdica, y en un entorno colaborativo y cooperativo, fomentando la sociabilización e interacción del alumnado.

3. INCLUSIÓN DEL JUEGO EN EL CURRÍCULO Y UNIDADES DIDÁCTICAS

El proyecto se ha desarrollado en el Taller de Electricidad y Montaje, en alumnos de la etapa de Programas de Cualificación Profesional Inicial Especial (PCPIE). Cabe destacar que a excepción de los bloques de contenidos profesionales, el currículo que se sigue en este alumnado equivale a primer ciclo de la Educación Primaria en muchos de sus aspectos.

Las áreas del currículo en las que se han introducido actividades con juegos son las siguientes:



Formación básica:

- ✓ **Ámbito científico-técnico:** para reforzar conceptos básicos como formas, colores, cantidades, igualdad y diferencia...
- ✓ **Ámbito comunicación:** reforzar lectoescritura, asociar imagen y palabra, lectura comprensiva...
- ✓ **Ámbito social:** trabajo cooperativo y en grupo, seguir normas sociales, valores y hábitos...

Módulos profesionales

- ✓ **Formación y Orientación Laboral:** seguir orden de ejecución de la tarea, trabajo en equipo, turnos y espera, colaboración entre compañeros, concentración, atención sostenida...
- ✓ **Específicos Taller Electricidad y Montaje:** trabajar conceptos y habilidades específicos del taller, tales como vocabulario, identificación de elementos, trabajar el montaje de elementos y conjuntos, conceptos sobre medioambiente y reciclaje...

Los juegos se han incluido en prácticamente todos los bloques de contenidos trabajados, como actividades dentro de las unidades didácticas y programaciones de ámbito correspondientes. Su evaluación se ha realizado a dos niveles: según la contribución que han tenido a la adquisición de conocimientos y habilidades asociadas, y en función al desarrollo de habilidades personales y sociales de cada alumno.

4. CURSO Y ALUMNOS PARTICIPANTES

La experiencia se ha realizado en varios grupos de la etapa de PCPIE y Tránsito a la Vida Adulta (TVA). Las agrupaciones que se realizan en nuestro centro no se realizan según curso académico del alumno/a, sino que se realizan atendiendo a sus necesidades y persiguiendo en todo momento que durante su escolarización en esta etapa consigan la polivalencia y destrezas planificadas para los módulos de PCPIE y TVA.

En este sentido han participado alumnos de todos los cursos de PCPIE o de TVA, con edades comprendidas entre los 18 y 21 años. En total se ha desarrollado el proyecto con 4 grupos, con un total de 22 alumnos y alumnas.



5. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS

El trabajo mediante juegos se ha planteado como una herramienta para conseguir objetivos encaminados a la consecución de contenidos curriculares, pero también como una vía de consolidar habilidades sociales y objetivos de desarrollo personal.

Objetivo general

- ✓ Facilitar los aprendizajes mediante actividades cercanas y significativas para los alumnos, como vehículo facilitador de aprendizaje de conceptos, actitudes y destrezas básicas.

Objetivos curriculares

1. Adquirir vocabulario propio del taller de electricidad y montaje.
2. Reforzar lectoescritura a través de la identificación de palabras, y mediante la lectura de los manuales de instrucciones y montaje.
3. Aplicar en el juego conceptos básicos matemáticos, de numeración, de orden, espaciales, semejanza...
4. Mejorar la motricidad fina a través de manipulaciones de encaje, clipado...
5. Reconocer el orden de realización y secuenciación de las tareas.
6. Identificar la electricidad como fuente de energía y conocer su aplicación tecnológica en el funcionamiento de aparatos y elementos tecnológicos.
7. Adquirir buenas prácticas ambientales, reconociendo la segregación de residuos y el reciclaje.

Objetivos de desarrollo personal y habilidades sociales

1. Incrementar la autoestima y autoconcepto con la realización de actividades lúdicas y cotidianas.
2. Fomentar la autonomía personal, planteando el juego como un reto acorde a las posibilidades del alumno/a.
3. Reforzar las habilidades sociales de colaboración, espera, respeto... a través de juegos de carácter colaborativo.
4. Facilitar las relaciones interpersonales en un ambiente distendido.

Competencias básicas

Con la aplicación de los diversos tipos de juegos en el aula se ha contribuido al refuerzo de las siguientes competencias:

1. **Comunicación lingüística**. Se ha trabajado especialmente en la adquisición de vocabulario, y la interpretación y comprensión de los manuales de instrucciones y montaje.



2. **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.**
Se ha reforzado mediante la aplicación práctica de la numeración al tener que contar, seguir el orden, conocer elementos tecnológicos eléctricos, de montaje de conjuntos...
3. **Competencia digital.** Mediante la utilización de la Pizarra Digital Interactiva.
4. **Aprender a aprender.** Se ha dotado de autonomía a los alumnos/as para planificar la realización de juegos. Así mismo en algunos juegos de montaje se ha dado libertad de elección en la construcción y fomentado el uso del manual de montaje para aprender a seguir los pasos autónomamente.
5. **Competencias sociales y cívicas.** Para muchos de los juegos se han tenido que emplear habilidades sociales (respeto, espera de turno, escucha...) así como de colaboración entre alumnos/as.
6. **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** En todos los juegos se ofrece autonomía y libertad a los alumnos/as para que planifiquen el trabajo, los elementos que necesitan, buscar estrategias para resolver los problemas y dificultades que les surjan...
7. **Conciencia y expresiones culturales.** A través de los juegos colaborativos, se han realizado actividades de conocimiento de otras culturas, y de tomar conciencia de la ayuda.

6. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

Los recursos y materiales con los que se han trabajado son de varios tipos:

Juegos de fabricación propia

- ✓ Se han elaborado Dominós de Herramientas y Operadores propios del Taller, para trabajar el reconocimiento de elementos del mismo.



- ✓ Así mismo se han fabricados tableros con tapones de leche, para la identificación por parejas de elemento del taller, y reforzar la lectoescritura. Con estos elementos se ha ayudado al alumnado a dar sentido a la práctica de reciclar, ya que visibilizan un producto hecho con elementos de reciclaje.



- ✓ “Juego del ahorcado eléctrico”. En pizarra convencional se ha trabajado el nombre de diferentes elementos del taller, con el clásico juego del “ahorcado”. Con esta actividad han trabajado también la memoria y la deducción.

Juegos comerciales

Se han incorporado al taller juegos comerciales de diferentes tipos:

- ✓ Electro (Diset) para trabajar conceptos básicos como secuencias, lógica, numeración...



- ✓ Construction (Eitech): para crear construcciones de maquinas a pilas.
- ✓ Solar Dinamic (Miniland): para crear construcciones de vehículos con placas solares

- ✓ Electrokit (Miniland): juego de realización de circuitos eléctricos, con el que se trabajan conceptos propios del taller y refuerzo de lectoescritura con el manual de montaje.





✓ Ecodominó (Castelinou Didata): para trabajar el reciclaje de residuos.

✓ What's rubbish? (Orchard Toys): juego de mesa sobre segregación de residuos.



✓ Juegos cooperativos (Ekilikua): Se han adquirido 8 juegos cooperativos (El gran viaje, La cosecha, El juego de la biblioteca...) con el que se ha trabajado la cooperación entre miembros, no habiendo ganadores sino colaboradores para llegar a la meta. Han fomentado así la importancia de la cooperación de todos los miembros para alcanzar una meta común.



✓

Juegos de ordenador en Pizarra Digital



✓ Se ha elaborado un recurso para Pizarra Digital Interactiva con diversos juegos para trabajar la gestión de los residuos y el reciclaje en el contenedor adecuado, a la vez que reforzar la lectoescritura y el empleo de las nuevas tecnologías.

7. DESARROLLO TEMPORAL

La introducción del juego como elemento de aprendizaje se ha realizado a lo largo de todo el curso.

Al inicio de cada bloque de contenidos se ha realizado un acercamiento a los mimos a través de algún juego. Posteriormente se les ha dado continuidad en el



desarrollo de cada bloque, o como actividad complementaria al contenido trabajado. Es decir, se ha utilizado el recurso del juego en muchas y diversas situaciones de aprendizaje.

Generalmente se ha empleado por un periodo de tiempo corto-medio, haciendo cada sesión muy dinámica, combinando los juegos de actividades de otro tipo.

Las actividades que requieren más autonomía y habilidades (juegos de construcción principalmente) se han realizado a partir de febrero, de manera que los alumnos/as han podido practicar habilidades adquiridas en los primeros meses del curso.

8. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES

En cursos anteriores y de manera esporádica se venían introduciendo algunos juegos en el taller, si bien su uso era más como elementos motivadores o de romper dinámicas de clase inadecuadas, y no tanto como elemento de aprendizaje propiamente dicho. Ha sido en este curso cuando se ha introducido de manera planificada la utilización de diferentes juegos como elemento activo de aprendizaje.

La variación en el tipo de actividades ha tenido muy buena acogida por el alumnado, y ha permitido al docente una mayor flexibilidad y personalización a la hora de trabajar diversos contenidos.

La integración de los juegos ha sido rápidamente asumida como una dinámica más de trabajo, y a lo largo del curso el alumnado ha conseguido no distraerse o dispersarse por su utilización.

El trabajo a través del juego se ha realizado tanto para motivar e introducir conceptos como para aplicarlos y afianzarlos. Además ningún contenido u objetivo planteado ha sido trabajado únicamente a través del juego. Por ello los resultados obtenidos no pueden atribuirse (de manera general) únicamente al empleo de esta estrategia. A pesar de lo dicho, algunos beneficios observados por el uso de juegos como herramienta didáctica son:

- ✓ La motivación que los alumnos/as han mostrado ante estas actividades ha sido superior, en la mayoría de las ocasiones, a la obtenida por otro tipo de actividades más “académicas”.
- ✓ El alumnado ha encontrado sentido más fácilmente a aprendizajes básicos (lectura, contar, ordenar...) y específicos del taller (encajar, unir, secuenciar, reciclaje...) al poder aplicarlo en las actividades planteadas con los juegos.



- ✓ En algunos alumnos que, por sus características conductuales, rechazaban cualquier actividad de trabajo, al introducir en estos juegos se ha facilitado la aceptación de otras tareas con elementos de trabajo.
- ✓ La diversidad de actividades, incluyendo los juegos como un elemento más distendido, ha permitido dar diferentes enfoques a un mismo aprendizaje, logrando así reforzar y afianzar los objetivos planteados.
- ✓ Se ha podido atender mejor a la diversidad del aula, al enfocar un mismo aprendizaje a través de diferentes actividades según las capacidades personales del alumnado.
- ✓ A nivel relacional y de habilidades emocionales y sociales, los alumnos han tenido un verdadero laboratorio en el propio aula. Inicialmente se han ido pactando las reglas, las pautas, las condiciones para poder jugar... para luego de manera espontánea ir interiorizándolas para aplicarlas de forma natural. Ha permitido aplicar lo que se trabaja tutorialmente sobre valores como el respeto, la escucha, la colaboración...

La experiencia realizada durante este curso puede valorarse sin duda como positiva. Se puede concluir que la introducción del juego en el aula no ha presentado ningún inconveniente, y que por el contrario ha aportado situaciones muy propicias para la motivación y el aprendizaje. Cabe resaltar las posibilidades que ofrece introducir el juego (actividad conocida y considerada como lúdica por el alumnado) tanto para atender a la diversidad, incrementar la motivación, como para dotar de aplicación práctica, y por tanto ofrecer un aprendizaje significativo, a los diferentes contenidos planteados.