



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

“NOS INTEGRAMOS JUGANDO”

AUTORÍA SONIA MARTIN-BUENO MARTIN
TEMÁTICA INTEGRACIÓN DE ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES
ETAPA EI, EP,

Resumen

La integración de los alumnos con necesidades educativas especiales en los centros ordinarios, y más concretamente en el aula ordinaria, es una tarea difícil y complicada para el docente y más teniendo en cuenta que tiene que atender a un grupo de alumnos diverso, con diferentes ritmos de aprendizaje, distintos estilos, diferentes motivaciones, etc.

Un recurso muy utilizado en educación es el aprendizaje lúdico a través del juego. Gracias al juego, además de favorecer la integración de los alumnos con necesidades educativas especiales, los alumnos aprenden no sólo contenidos conceptuales, sino también actitudes y normas básicas de comportamiento y de interacción.

Con éste artículo pretendo mostrar un ejemplo de juego para realizar con el grupo clase con el que los alumnos pueden aprender los contenidos del currículo de una manera atractiva y motivadora a la vez que se favorece la integración de los alumnos con necesidades educativas especiales.

Palabras clave

- integración.
- normas de comportamiento.
- habilidades de interacción y colaboración.
- metodología lúdica.

1. HISTORIA DEL JUEGO

La historia del juego es tan antigua y tan remota como la de la humanidad misma. Desde la antigüedad el juego ha sido objeto de reflexión y análisis por distintas disciplinas ya que ha sido considerado un recurso educativo fundamental en el desarrollo del niño.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

En sus orígenes el juego no fue considerado como una actividad lúdica, sino que el objetivo fundamental de su ejecución era la preparación para otro tipo de actividades, aunque si bien es cierto, posteriormente este tipo de ejercicios con carácter preparatorio fue evolucionando y tecnificándose, por lo que el tiempo dedicado al juego en sí mismo fue incrementándose y cambiando el sentido de su realización.

Históricamente todas las sociedades le han otorgado algún significado al juego, aunque se puede afirmar que siempre ha estado sujeto a una serie de parámetros a saber: costumbres, razas, ideologías, etc, es decir, ha estado en función de las condiciones sociales, económicas y políticas de las distintas épocas.

Los orígenes del juego, tipología, características y distintas aplicaciones se encuentran descritos en los numerosos restos encontrados en expediciones arqueológicas y excavaciones llevadas a cabo en la búsqueda de distintas civilizaciones.

2. CONCEPTO Y FUNCIONES DEL JUEGO

Es difícil encontrar una definición sobre qué es el juego ya que muchas cosas son consideradas “juego” y muchos “juegos” no lo son en realidad. El juego es una de las actividades más relevantes en el proceso de desarrollo de la persona. Es necesario para el perfeccionamiento y adquisición de habilidades de índole cognitivas, sociales, conductuales, etc.

Desde el punto de vista psicológico, el juego desempeña en el ser humano una serie de funciones tales como:

1. Facilita la integración de las experiencias en el repertorio conductual.
2. Inhibe las conductas socialmente recriminadas. Se ha de tener en cuenta que el juego es una representación social, por lo que a través del juego no se permite la realización de acciones que están vetadas socialmente.
3. Facilita el conocimiento de habilidades sociales, pautas que mejoran el desarrollo óptimo de la persona con los demás y con el medio.
4. Entrenamiento en resistencia a la frustración sobre todo en aquellos juegos que lleva implícita la competición.
5. Incrementa la motivación y la sensación de realizar una acción placentera.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

NIVEL EDUCATIVO Y EDAD: 2º ciclo de educación infantil. 4 y 5 años. También para alumnos de educación especial de primer ciclo de primaria.

TÍTULO DEL JUEGO: “Voy en busca de un león”.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

JUSTIFICACIÓN: es un tipo de actividad motora preparada para trabajar con los niños los animales salvajes y el entorno así como su conservación y cuidado.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: dirigida a todo el grupo-clase.

OBJETIVOS:

- Descubrir el propio cuerpo formándose una imagen positiva de sí mismo/a, valorando sus capacidades y limitaciones de acción y de expresión.
- Actuar cada vez de forma más autónoma en sus actividades habituales adquiriendo progresivamente iniciativa y confianza en sí mismo.
- Observar y explorar su entorno natural y social con una actitud de curiosidad y de cuidado.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- Sentimientos y emociones propios y de los demás y su expresión corporal.
- Posibilidades y limitaciones motrices del cuerpo y de sus segmentos.
- Posturas y contrastes posturales.
- Nociones básicas de orientación y coordinación de movimientos.
- Habilidades para la interacción y la colaboración.
- Cuidado y orden en el entorno próximo.
- Nociones básicas de orientación y situación en el espacio: arriba-abajo, encima-debajo, dentro-fuera...
- Animales del entorno.
- Animales en distintos medios.
- Normas que rigen el intercambio lingüístico.

PROCEDIMIENTOS

- Utilización de los sentidos como medio de expresión del cuerpo.
- Control progresivo del tono, del equilibrio y de la respiración.
- Situación y desplazamiento en el espacio real.
- Adaptación tónico postural a las diferentes acciones, juegos y situaciones.
- Colaboración en el mantenimiento del orden y de la limpieza del entorno.
- Realización de desplazamientos orientados.
- Observación de las características y costumbres de algunos animales.
- Clasificación de animales: salvajes y domésticos.
- Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

ACTITUDES

- Confianza en la propia capacidad para realizar actividades.
- Gusto por el juego.
- Aceptación de las reglas que rigen los juegos.
- Gusto por desarrollar actividades en ambientes limpios y ordenados.
- Curiosidad y respeto hacia los animales y el entorno.
- Interés e iniciativa por participar en situaciones de intercambio oral.

DESARROLLO DEL JUEGO

Es una actividad muy emocionante en la que los niños se convierten en cazadores y el patio en selva.

Previo al desarrollo de esta actividad, se habrá trabajado en clase con los distintos tipos de animales salvajes que pueden existir (fichas de colorear y bits de inteligencia), y se habrá hablado del entorno en el que viven y en el que vivimos, de su cuidado y conservación.

Nos imaginamos que el patio es una selva peligrosa (aros para saltar, bancos que cruzar, cuerdas que pisar, sillar para subir y bajar, etc) dependiendo de la imaginación de cada uno.

Se disfrazará a un niño de león y se le pintará la cara como tal. Después es escondido en algún rincón del patio para que los demás cazadores lo busquen.

Se coloca a todos los niños en el patio y el maestro/a es el que guía el juego. Todos irán detrás de él imitando sus movimientos y repitiendo lo que él dice.

El juego pues comienza así:

Maestro/a: el maestro empieza a decir: “y ahora nos iremos a la selva donde viviremos una historia de miedo”.

Niños/as: empiezan a temblar: “Br, Br, Br”.

Maestro/a: “en la selva hay monos”.

Niños/as: todos imitan a los monos.

Maestro/a: “en la selva hay serpientes”.

Niños/as: todos los niños en el suelo imitando a la serpiente.

(Y así con todos los animales que se nos ocurran).

Maestro/a: “y también hay un león que ruge”.

Niños/as: todos rugen.

Maestro/a: “y tiene una boca grande”

Niños/as: todos abren la boca.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

Maestro/a: “bueno, vamos, voy en busca de un león”.

Niños/as: los niños imitan al maestro/a. “voy en busca de un león”.

Maestro/a: “buscaré el más grande”.

Niños/as: “buscaré el más grande”.

Maestro/a: “no tengo miedo”

Niños/as: “no tengo miedo”

Maestro/a: “muy valiente soy”

Niños/as: “muy valiente soy”

Maestro/a: “chas, chas, chas, chas” caminan golpeando fuertemente los pies.

Niños/as: “chas, chas, chas, chas”

Maestro/a: “¡qué lindo día!”

Niños/as: “¡qué lindo día!”

Maestro/a: “¡miren cuántas flores!”

Niños/as: “¡miren cuántas flores!”

Maestro/a: “chas, chas, chas, chas”. (van recorriendo el patio golpeando fuertemente los pies).

Niños/as: “chas, chas, chas, chas”.

Maestro/a: “¡oh un árbol. Un viejo y frondoso árbol!. (se trata de un banco viejo).

Niños/as: “¡oh un árbol. Un viejo y frondoso árbol!.

Maestro/a: “no puedo rodearlo ni puedo saltarlo”.

Niños/as: “no puedo rodearlo ni puedo saltarlo”.

Maestro/a: “Lo treparé”.(se suben uno detrás de otro al banco como si fuera un árbol y se van deslizando sobre él desde un extremo al otro).

Niños/as:”lo treparé”.

Maestro/a: a partir de aquí se sigue la misma dinámica, lo único que cambian son los obstáculos hasta llegar a encontrar al león:

-“¡Oh! Un pantano, un feo y sucio pantano (varios aros puestos de forma aleatoria en el suelo).

-No puedo rodearlo, ni saltarlo. Lo cruzaré. (empiezan todos a saltar los aros hasta cruzar al otro lado).

-¡Oh! Un puente, un largo y viejo puente (una cuerda en el suelo).

-No puedo rodearlo, ni puedo saltarlo. Lo cruzaré,(Todos andan haciendo equilibrio sobre la cuerda).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

-¡Oh! Una cueva, una fría y oscura cueva (el maestro/a dice todo esto temblando de miedo. Se trata de varias mesas en forma de cuadrado).

-No puedo rodearlo, ni saltarlo. Me meteré. (Todos debajo de la mesa. En una de ellas está el león). Y ya llega el final:

Maestro/a: “¡oh, cuatro patas!”

Niños/as: “¡oh, cuatro patas!”

Maestro/a: “¡oh, dos orejas!”

Niños/as: “¡oh, dos orejas!”

Maestro/a: “¡oh, dos ojos!”

Niños/as: “¡oh, dos ojos!”

Maestro/a: “¡oh, una cola!”

Niños/as: “¡oh, una cola!”

Maestro/a: “¡oh, colmillos!”

Niños/as: “¡oh, colmillos!”

Maestro/a: “Chicos ¡el león!”

Niños/as: “¡ah, ah, ah!”

A partir de aquí salen todos corriendo por todo el patio y el león tiene que alcanzarlos .

MATERIALES UTILIZADOS

- Patio
- Disfraz de león
- Pintura negra para la cara
- Sillas, mesas, bancos, cuerdas, aros.....

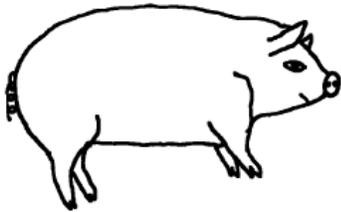
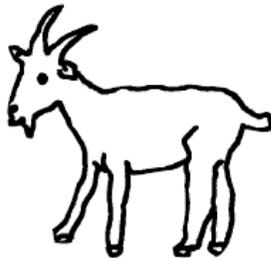
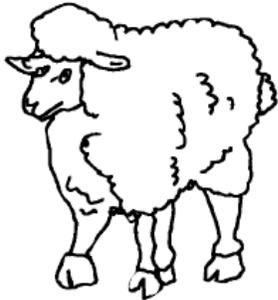
TEMPORALIZACIÓN

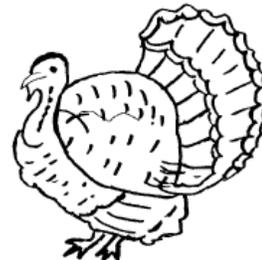
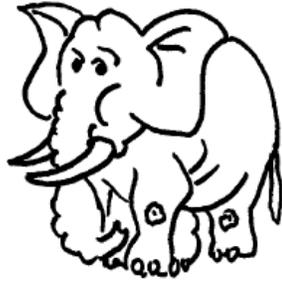
Duración de 20 a 25 minutos aproximadamente dependiendo del número de alumnos.

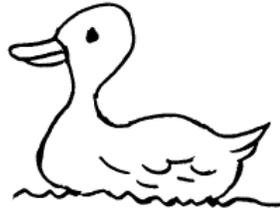
ACTIVIDADES DE REFUERZO

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

Actividad: coloreamos diferentes tipos de animales (domésticos y salvajes), hablamos sobre su tamaño, el sonido que emiten, qué comen, dónde viven, etc para a continuación hacer un mural de animales domésticos y otro de animales salvajes.







TRABALENGUAS:

El perro de San Roque

No tiene rabo

Porque Ramón Ramirez

Se lo ha cortado.

ADIVINANZAS:

Zumba y revolotea

Cuando va de flor en flor,

Y con lo que ella fabrica

A veces meriendo yo.

Es la

Mis patas son largas

Y mi pico largo

Y hago mi casa

En el campanario.

Es la



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

Soy plateada
Vivo en el mar
Cuando me pescan me suelen asar.
Es la

Duermo en invierno
Y me despierto en primavera.
Es el.....

4. BIBLIOGRAFÍA

- GARAI GORDOBIL, M (1990): Juego y desarrollo infantil. Madrid, Ed. Seco-Olea.
- GRELLET, C(2000) El juego entre el nacimiento y los siete años. UNESCO. Sector de educación. Monografías, Nº14.
- Orden de 5 de agosto de 2008, por el que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía.
- Orden de 10 de agosto de 2007, por el que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía.
- <http://www.dibujosparacolorear.info/>

Autoría

- Nombre y Apellidos: SONIA MARTÍN-BUENO MARTÍN
- Centro, localidad, provincia: CEIP "ARTURO DEL MORAL" CABRA DEL SANTO CRISTO. JAEN
- E-mail: soniapinospuente@hotmail.com