

NIVEL 1 PRIMA

“EN MI COLE, JUGAMOS TODOS PORQUE YO, INCLUYO”

En mi colegio, desde hace dos cursos escolares, se desarrollan durante el tiempo del recreo, juegos cooperativos (quincenalmente y coincidiendo con la celebración de alguna efeméride educativa, cómo por ejemplo la del “Día escolar de la no violencia y la Paz ”): Los alumnos/as de segundo y tercer ciclo de Educación Primaria (bajo las directrices de una maestra del centro), eligen y preparan distintos juegos cooperativos, para enseñar a jugar a los más pequeños (del primer ciclo de E. P) durante el recreo.


El alumnado con Necesidades Educativas Especiales (de ahora en adelante, NEE) del Aula Específica de Educación Especial (de ahora en adelante AEEE) también participa y juega (si lo desea) gracias a una serie de **estrategias metodológicas , organizativas e inclusivas:**

1. La anticipación del juego mediante pictogramas.

-En nuestra AGENDA VISUAL el alumno/a sabe qué "X" día vamos a jugar en el patio del recreo con todos/as los niños/as.

	1ª	2ª	3ª	AUTONOMÍA	EN EL ASEO Y	ALIMENTACIÓN
	ASAMBLEA	TRABAJO DE PÁNEA	EDUCACIÓN MUSICAL	LAVARSE LAS MANOS	HACER PIPÍ	DESAYUNAR
	AUDICION Y	LENGUAJE				

AGENDA VISUAL: Autor: Sergio Páez. Procedencia: ARASAC (<http://arasac.org>) Licencia: CC (BY-NC-SA) Propiedad: Gobierno de Aragón. TUTORIA 1ª Y 2ª: Yvonne M. Gálvez Ruchel.

	4ª	5ª
 <p>RECREO</p> <p>JUEGOS</p> <p>COOPERATIVOS</p>	<p>LAVARSE LAS MANOS</p> <p>RELAJACIÓN</p>	<p>LEONCE</p> <p>RECORDER</p>

- Durante la semana, aprendemos sobre los juegos y en nuestro cuaderno, según las posibilidades de cada alumno/a, escribimos y/o pegamos la secuencia con los pictogramas con la explicación de los pasos para el desarrollo del juego.



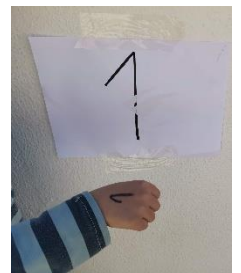
- Jugamos en el aula mediante la técnica de role-playing (los compañeros/a con la ayuda de la tutora y la monitora de Educación Especial).

2. Organización espacial y el apoyo visual durante el juego con pictogramas.

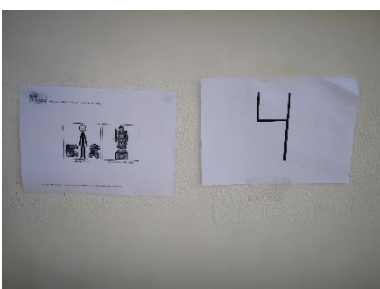
Los distintos juegos se organizan por zonas diferenciadas en el patio de recreo, dónde se encuentra el alumnado coordinador del mismo, con el material necesario y algún elemento alusivo al mismo: cartel con el nombre del juego, haciéndolo visible para cuando los pequeños salen al patio, puedan ubicarse.



Los alumnos/as de 2º y 3er ciclo o el alumnado en prácticas de Técnico de Integración Social, (de ahora en adelante, T.I.S), anotan en la mano de los alumnos/as un número del 1 al X (dependiendo del número de juegos establecidos para ese recreo), de ésta forma TODOS, saben en que "zona de juego" colocarse.



Para el alumnado con NEE del AEEE, se dispone en la pared de la zona dónde se desarrolla cada juego, un cartel con el número y colocamos el pictograma del juego correspondiente, con el fin de que asocien el número con el juego, que comprendan que el número de su mano, indica que deben jugar al juego que indica ese número.



Otra forma de ayudar al alumnado con N.E.E, es utilizar los pictogramas que indiquen qué hay que hacer en el juego. Por ejemplo, “El juego de la silla”, usamos el pictograma “sentarse”.



Para ello, nos es muy valiosa la ayuda del equipo de profesionales que desde la web [Teadapt](#), comparten diversidad de juegos adaptados con pictogramas. Así como los pictogramas de [ARASAAC](#) que utilizamos durante los juegos.

3. La ayuda de los niños/as coordinadores de los diferentes juegos y de los compañeros de ciclo.

Desde el primer momento, observamos gratamente, como los alumnos de segundo y tercer ciclo (coordinadores de los juegos) ayudaban de forma desinteresada, al alumnado con NEE, así que decidimos ofrecerles las indicaciones y orientaciones metodológicas para con el alumnado con N.E.E. y organizar su ayuda en el grupo.



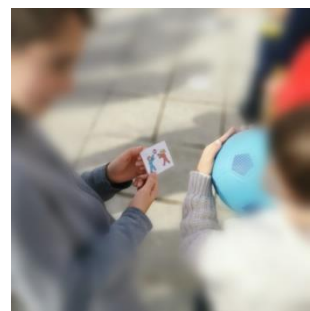
De éste modo, si en cada juego hay 3 o 4 alumnos/as para explicar y dirigir el juego, uno/a de ellos/as permanece a su lado (del alumno/a con n.e.e. que esté en su grupo) para guiarlo y ayudarlo durante el desarrollo del juego.



Es muy beneficioso, puesto que los alumnos/as conocen y se relacionan con el alumnado del AEEE.

Los alumnos/as conocen y aprenden cómo se comunican sus compañeros/as con dificultades en el lenguaje.(SAAC).

Por ejemplo, el uso de pictogramas e imágenes para la explicación del juego.





El alumnado con N.E.E, juega como los demás, con sus dificultades, esas que, hacen que el “juego cooperativo” cobre verdadero sentido, porque se trata de ayudarse mutuamente, de colaborar entre TODOS, para ganar el juego.

Los compañeros/as de ciclo, juegan un papel fundamental en ésta experiencia inclusiva, ya que se trata de JUGAR TODOS JUNTOS, respetando y aceptando las diferencias, aprendiendo de ellas y aprendiendo a ponerse en el lugar del otro, desarrollando su empatía, la solidaridad y la cohesión de grupo. (el alumno con N.E.E, forma parte del GRUPO clase).

Y vemos cumplida nuestra labor, cuando observamos risas compartidas, gritos de alegría, mimos y abrazos entre TODOS.



4. **La ayuda de las/los alumnos/as en prácticas T. I. S (Técnico de Integración Social)**, que organizan en el patio los juegos (zonas, materiales) y guían a todo alumnado (especialmente con n.e.e) para la participación en cada juego.



5. La ayuda por parte la tutora y la monitora de Educación Especial.

Somos las que mejor conocemos a nuestros niños/as y debemos ayudarles a generalizar los aprendizajes iniciados en el aula sobre los juegos cooperativos; fomentamos su socialización e interacción con los demás compañeros/as; les enseñamos a jugar y JUGAMOS con ellos/as. También es importante nuestro papel, para concienciar y visualizar, que TODOS saben, pueden jugar y les gusta jugar.



Hemos de procurar la participación e inclusión de nuestros/as niños/as durante el desarrollo del juego, y respetando, siempre, sus deseos de jugar o no.



Así mismo, asesoramos, además, al alumnado coordinador y a las PTIS en prácticas.

En conclusión: resulta una experiencia muy beneficiosa y enriquecedora para toda la comunidad educativa.

Y lo que he aprendido es que:

“La verdadera inclusión, no es la impuesta por el adulto, es la que nace del corazón puro de un niño”.

Vanessa María Gálvez Bachot.

Maestra especialista en Pedagogía Terapéutica y Educación Primaria. Tutora de Aula Específica de Educación Especial.

Preguntas de reflexión

1. ¿Trabaja esta actividad con las 10 claves para hacer clases accesibles? ¿Cómo lo hace? Intenta escribir en una frase qué utiliza o cómo organiza la clase para conseguir trabajar esa clave.

2. Imagina que en tu clase tienes a esta alumna:

Lucas es un niño inteligente y curioso, con una imaginación desbordante que lo lleva a explorar el mundo que lo rodea con entusiasmo. Sin embargo, desde que sus padres anunciaron su separación, su comportamiento en la escuela ha experimentado un cambio notable. Antes de la noticia del divorcio, Lucas solía ser un estudiante colaborador y participativo en clase, mostrando interés en las actividades y siguiendo las reglas del aula. Sin embargo, desde entonces, ha mostrado signos de agresión, frustración y retraimiento en el entorno escolar.

Lucas a menudo se muestra inquieto e irritable en clase, luchando por mantenerse concentrado en las actividades académicas y mostrando una falta de interés en participar en las actividades grupales. A veces, se involucra en peleas con otros niños o se niega a seguir las instrucciones del maestro, lo que interrumpe el flujo de la clase y causa discordia entre sus compañeros.

Además, Lucas parece estar experimentando una gama de emociones complejas relacionadas con el divorcio de sus padres. Puede alternar entre momentos de tristeza y melancolía a explosiones de enojo y frustración, lo que dificulta que los maestros y consejeros escolares aborden adecuadamente sus necesidades emocionales en el entorno escolar.

- ¿Qué puntos de la sesión crees que suponen un mayor reto o barrera para Lucas?
- ¿Cómo podemos re-diseñar ese momento para disminuir la barrera para Lucas? Piensa al menos una estrategia didáctica y una opción que incluya tecnología.



Herramientas y “apps” que ayudan de diferentes formas a alumnado con **trastornos de conducta**:

¡Adiós enfados!, Classcraft, Enuresis Trainer, Si te portas bien, Class 1,2,3, Motivador del buen comportamiento, Normas para niños y Petit Bambou