

*CONOCIENDO
EL AULA DE
LAS ESTRELLAS*

1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

Tras la demanda y curiosidad de los alumnos/as del Buen Consejo por el aula de las estrellas se plantea desde el equipo del aula estable que por grupos de las diferentes etapas educativas visiten el aula.

Se aprovechará este espacio para explicar cómo entienden el mundo los alumnos/as de necesidades educativas especiales, qué aprende y para aprender a jugar.

El principal objetivo es buscar una mayor socialización del alumnado con discapacidad intelectual.

2. OBJETIVOS:

- Aprender a jugar para los alumnos/as con discapacidad intelectual.
- Aceptar la diversidad funcional como un valor y tolerar las diferencias para los alumnos/as del colegio ordinario.
- Conocer el aula de las estrellas para los alumnos del Buen Consejo.

3. TEMPORALIZACIÓN:

Cada martes de 14:00h a 14:30h. en el aula de las estrellas. Se realizarán grupos de las diferentes etapas educativas.

4. DESARROLLO DEL PROYECTO:

- **Alumnos de 1º de primaria: por grupos de seis alumnos/ as más tres del aula estable.**
 - Cuando entran a clase eligen cómo saludar: abrazo, bailando o chocando.
 - Explicación de cómo entienden el mundo los alumnos/as de diversidad funcional: los apoyos visuales.

Nombre del juego: súper poderes.
Desarrollo: el juego consiste en que los alumnos/as se pasan la pelota y dicen su nombre y un súper poder, por ejemplo: “me llamo Juan y mi súper poder es que soy muy simpático”.
Recursos: pelota y la clase.
Adaptación: los alumnos/as del aula estable necesitan apoyos visuales para poder explicar su súper poder.

Nombre del juego: el twister.
Desarrollo: por turnos cada alumno/a girara la flecha para poner la mano o el pie en el color que indique.
Recursos: twister y la clase.
Adaptación: el panel de la flecha adaptado con pictogramas.

Nombre del juego: el paracaídas.
Desarrollo: se colocan todos los participantes alrededor del paracaídas. Se elige un director de juego, que puede ser un profesor/ra o un alumno/a. Todos los alumnos/as mueven el paracaídas rítmicamente. El director dirá: “1, 2... y una característica” (color de pelo, ropa, gustos, etc.), en ese momento todos levantan el paracaídas y aquellos/as que presentan la característica nombrada van al centro y se dan un abrazo colectivo, volviendo rápidamente a su sitio.
Recursos: paracaídas y la clase.

- **Alumnos de 2º de primaria: por grupos de seis alumnos/as más tres del aula estable.**
 - Cuando entran a clase eligen cómo saludar: abrazo, bailando o chocando.
 - Explicación de cómo entienden el mundo los alumnos de diversidad funcional: los apoyos visuales.

Nombre del juego: súper poderes.
Desarrollo: el juego consiste en que los alumnos/as se pasan la pelota y dicen su nombre y un súper poder, por ejemplo: “me llamo Juan y mi súper poder es que soy muy simpático”.
Recursos: pelota y la clase.
Adaptación: los alumnos/as del aula estable necesitan apoyos visuales para poder explicar su súper poder.

Nombre del juego: el twister.
Desarrollo: por turnos cada alumno/a girara la flecha para poner la mano o el pie en el color que indique.
Recursos: twister y la clase.
Adaptación: el panel de la flecha adaptado con pictogramas.

Nombre del juego: el Gastón cabezón
Desarrollo: el juego consiste en que cada alumno/a tiene que encontrar dentro del Gastón cabezón, sin mirar, el objeto de la carta que ha cogido. Gana el que más objetos encuentre.
Recursos: Gastón cabezón y la clase.
Adaptación: no es necesaria.

Nombre del juego: soy una serpiente.
Desarrollo: los alumnos/as estarán sentados por el espacio y cuando finalice la frase de la canción, el docente tendrá que elegir a un niño y éste tendrá que

pasar por debajo de las piernas del docente. Una vez que pase por debajo del docente, el niño/a se pone detrás agarrándolo para formar una cola y siguen con la canción. En este caso eligen a otro niño/a, así hasta que formen una cola larga. A medida que se van uniendo niños/as a la fila, la canción la deberán cantarse cada vez más deprisa.

Recursos: ordenador, proyector y la clase.

Adaptación: no es necesaria.

Nombre del juego: el paracaídas.

Desarrollo: se colocan todos los participantes alrededor del paracaídas. Se elige un director de juego, que puede ser un profesor/a o un alumno/a. Todos los alumnos/as mueven el paracaídas rítmicamente. El director dirá: "1, 2... y una característica" (color de pelo, ropa, gustos, etc.), en ese momento todos levantan el paracaídas y aquellos que presentan la característica nombrada van al centro y se dan un abrazo colectivo, volviendo rápidamente a su sitio.

Recursos: paracaídas y la clase.

- **Alumnos de 3º de primaria: por grupos de cinco o seis alumnos/as más cuatro del aula estable.**
 - Cuando entran a clase eligen cómo saludar: abrazo, bailando o chocando.
 - Explicación de cómo entienden el mundo los alumnos/as de diversidad funcional: los apoyos visuales.

Nombre del juego: súper poderes.

Desarrollo: el juego consiste en que los alumnos/as se pasan la pelota y dicen su nombre y un súper poder, por ejemplo: "me llamo Juan y mi súper poder es que soy muy simpático".

Recursos: pelota y la clase.

Adaptación: los alumnos/as del aula estable necesitan apoyos visuales para poder explicar su súper poder.

Nombre del juego: el twister.

Desarrollo: por turnos cada alumno/a girara la flecha para poner la mano o el pie en el color que indique.

Recursos: twister y la clase.

Adaptación: el panel de la flecha adaptado con pictogramas.

Nombre del juego: el Gastón cabezón

Desarrollo: el juego consiste en que cada alumno/a tiene que encontrar dentro del Gastón cabezón, sin mirar, el objeto de la carta que ha cogido. Gana el que más objetos encuentre.

Recursos: Gastón cabezón y la clase.

Adaptación: no es necesaria.

Nombre del juego: just dance

Desarrollo: los alumnos/as bailan imitando a los muñecos que se pondrán en el proyector.

Recursos: ordenador, proyector y la clase.

Adaptación: no es necesaria.

Nombre del juego: el paracaídas.

Desarrollo: se colocan todos los participantes alrededor del paracaídas. Se elige un director de juego, que puede ser un profesor/a o un alumno/a. Todos los alumnos/as mueven el paracaídas rítmicamente. El director dirá: “1, 2... y una característica” (color de pelo, ropa, gustos, etc.), en ese momento todos levantan el paracaídas y aquellos que presentan la característica nombrada van al centro y se dan un abrazo colectivo, volviendo rápidamente a su sitio.

Recursos: paracaídas y la clase.

Nombre del juego: el fútbol humano.

Desarrollo: se hacen dos equipos y se elegirá un árbitro/a. Los alumnos/as serán como las piezas del fútbol y jugarán con la mano. Se trabajara los turnos y el tiempo de espera.

Recursos: pelota, pito y utensilios para las porterías.

- **Alumnos de 4º de primaria: por grupos de cinco o seis alumnos/as más cuatro del aula estable.**
 - Cuando entran a clase eligen cómo saludar: abrazo, bailando o chocando.
 - Explicación de cómo entienden el mundo los alumnos/as de diversidad funcional: los apoyos visuales.
 - Uno de los alumnos/as contará un cuento con pictogramas a los alumnos del aula de las estrellas, “Un cangrejo en la escuela”, qué cuenta que las diferencias son benéficas.

Nombre del juego: súper poderes.

Desarrollo: el juego consiste en que los alumnos/as se pasan la pelota y dicen su nombre y un súper poder, por ejemplo: “me llamo Juan y mi súper poder es que soy muy simpático”.

Recursos: pelota y la clase.

Adaptación: los alumnos/as del aula estable necesitan apoyos visuales para poder explicar su súper poder.

Nombre del juego: el twister.
Desarrollo: por turnos cada alumno/a girara la flecha para poner la mano o el pie en el color que indique.
Recursos: twister y la clase.
Adaptación: el panel de la flecha adaptado con pictogramas.

Nombre del juego: el Gastón cabezón
Desarrollo: el juego consiste en que cada alumno/a tiene que encontrar dentro del Gastón cabezón, sin mirar, el objeto de la carta que ha elegido. Gana el que más objetos encuentre.
Recursos: Gastón cabezón y la clase.
Adaptación: no es necesaria.

Nombre del juego: just dance
Desarrollo: los alumnos/as bailan imitando a los muñecos que se pondrán en el proyector.
Recursos: ordenador, proyector y la clase.
Adaptación: no es necesaria.

Nombre del juego: las sillas
Desarrollo: los jugadores/ras deben bailar alrededor de unas sillas y buscar un sitio cuando se detenga la música.
Recursos: música y sillas.

Nombre del juego: el fútbol humano.
Desarrollo: se hacen dos equipos y se elegirá un árbitro/a. Los alumnos/as serán como las piezas del fútbol y jugarán con la mano. Se trabajara los turnos y el tiempo de espera.
Recursos: pelota, pito y utensilios para las porterías.

- **Alumnos de 5º de primaria: por grupos de cinco o seis alumnos/as más cuatro del aula estable.**
 - Cuando entran a clase eligen cómo saludar: abrazo, bailando o chocando.
 - Explicación de cómo entienden el mundo los alumnos/as de diversidad funcional: los apoyos visuales.
 - Después de esta explicación serán los alumnos/as de dicha clase los que tendrán el papel de profesor, serán ellos quién dirijan los juegos. Siempre bajo la supervisión de los tutores.

- Uno de los alumnos/as contará un cuento con pictogramas a los alumnos del aula de las estrellas. Es un cuento de atención a la diversidad, que trasmite el mensaje de que cada uno tiene diferentes capacidades.

Nombre del juego: súper poderes.
Desarrollo: el juego consiste en que los alumnos/as se pasan la pelota y dicen su nombre y un súper poder, por ejemplo: “me llamo Juan y mi súper poder es que soy muy simpático”.
Recursos: pelota y la clase.
Adaptación: los alumnos/as del aula estable necesitan apoyos visuales para poder explicar su súper poder.

Nombre del juego: el twister.
Desarrollo: por turnos cada alumno/a girara la flecha para poner la mano o el pie en el color que indique.
Recursos: twister y la clase.
Adaptación: el panel de la flecha adaptado con pictogramas.

Nombre del juego: las sillas
Desarrollo: los jugadores deben bailar alrededor de unas sillas y buscar un sitio cuando se detenga la música.
Recursos: música y sillas.

Nombre del juego: el fútbol humano.
Desarrollo: se hacen dos equipos y se elegirá un árbitro/a. Los alumnos/as serán como las piezas del fútbol y jugarán con la mano. Se trabajara los turnos y el tiempo de espera.
Recursos: pelota, pito y utensilios para las porterías.

- **Alumnos de 6º de primaria: por grupos de cinco o seis alumnos/as más cuatro del aula estable.**
 - Cuando entran a clase eligen cómo saludar: abrazo, bailando o chocando.
 - Explicación de cómo entienden el mundo los alumnos/as de diversidad funcional: los apoyos visuales.
 - Después de esta explicación serán los alumnos/as de dicha clase los que tendrán el papel de profesor, serán ellos quién dirijan los juegos. Siempre bajo la supervisión de los tutores.
 - Uno de los alumnos/as contará un cuento con pictogramas a los alumnos/as del aula de las estrellas. Es un cuento de atención a la diversidad, que trasmite el mensaje de que cada uno tiene diferentes capacidades.

Nombre del juego: súper poderes.
Desarrollo: el juego consiste en que los alumnos/as se pasan la pelota y dicen su nombre y un súper poder, por ejemplo: “me llamo Juan y mi súper poder es que soy muy simpático”.
Recursos: pelota y la clase.
Adaptación: los alumnos/as del aula estable necesitan apoyos visuales para poder explicar su súper poder.

Nombre del juego: el twister.
Desarrollo: por turnos cada alumno/a girara la flecha para poner la mano o el pie en el color que indique.
Recursos: twister y la clase.
Adaptación: el panel de la flecha adaptado con pictogramas.

Nombre del juego: las sillas
Desarrollo: los jugadores/as deben bailar alrededor de unas sillas y buscar un sitio cuando se detenga la música.
Recursos: música y sillas.

Nombre del juego: el fútbol humano.
Desarrollo: se hacen dos equipos y se elegirá un árbitro/a. Los alumnos/as serán como las piezas del fútbol y jugarán con la mano. Se trabajara los turnos y el tiempo de espera.
Recursos: pelota, pito y utensilios para las porterías.