



Guía didáctica

La Principita



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

DIRECCIÓN GENERAL DEL LIBRO
Y FOMENTO DE LA LECTURA

Índice

Guía didáctica La Principita	3
¿Por qué hacemos este juego?.....	3
Dimensiones de calidad de vida	4
Objetivo del juego	7
¡¡Ten en cuenta!!.....	10

Guía didáctica La Principita

¿Por qué hacemos este juego?

Hace tiempo que venimos detectando la necesidad de disponer de materiales educativos adaptados para salvar las barreras en el aprendizaje que encuentran muchos alumno/as.

La lectura puede ser una gran aliada, y por eso este material está creado a partir de un cuento.

La Principita es una historia con muchas ventajas:

- Está adaptada a lectura fácil, lo que permite una mejor comprensión para todo/as.
- Es una historia que fomenta la igualdad entre niños y niñas al utilizar un referente “femenino”.
- Utiliza un viaje a modo de recorrido: esto facilita la estructura del juego planteando diferentes escenarios de aprendizaje.

Además, hemos querido crear un material colaborativo y gamificado: está demostrado que las metodologías activas, en las que el/la alumna forma parte activa de lo que aprenden son más efectivas.

Sabemos que los equipos docentes disponéis de menos tiempo del que os gustaría para preparar vuestras clases: ¡¡¡queremos echarte una mano!!!

Todos los recursos necesarios para utilizar este juego puedes hacerlos en el aula con ayuda de tus alumno/as: el juego empieza creando el juego.

Esta idea ha sido co-creada por un equipo de personas especializadas en accesibilidad cognitiva y educación, el equipo directivo de un centro escolar, una familia y un alumno. Muchas áreas de interés y conocimiento a tu disposición para regalarte una posibilidad: ¡que imagines cómo hacer este juego tuyo en tu aula!

Dimensiones de calidad de vida

Qué son

Las dimensiones de calidad están consensuadas internacionalmente (Schalock y Verdugo, 2002/2003) y proporcionan un modelo que nos permite apoyar a las personas con discapacidad intelectual o del desarrollo desde múltiples dominios de su vida, que son muy importantes.

Estas dimensiones son válidas para niño/as con y sin discapacidad porque la Calidad de Vida es universal para todas las personas.

Hay 8 dimensiones de Calidad de Vida:

- **Desarrollo Personal:** se refiere a todo el aprendizaje que ayuda al desarrollo de cada estudiante tanto en la adquisición de conocimientos como en las habilidades y destrezas sociales.

- Autodeterminación: se refiere a la autoregulación, la planificación y ejecución de las decisiones, así como a la comprensión de las causas y consecuencias de éstas.
- Bienestar Físico: se refiere a todo aquello que propicia un buen estado de salud y seguridad en el/la alumno/a.
- Bienestar Emocional: se refiere a todo aquello que facilita un estado de salud emocional óptimo.
- Bienestar Material: se refiere a los recursos básicos de bienestar (dieta, vestido, higiene, confortabilidad, adaptaciones) así como a las pertenencias.
- Relaciones Interpersonales: se refiere a las relaciones familiares, vecinales, de amistad, pareja y/o compañero/as de aula de cada alumno/a.
- Derechos: se refiere al reconocimiento por parte de el/la alumno/a y sus compañero/as de los derechos de las personas con discapacidad.
- Inclusión: se refiere a las situaciones y actividades que se desarrollan en entornos comunitarios (barrio, cines, comercios, centros de salud, escuela, polideportivos, entornos de ocio) y a los que el/la alumno/a tiene acceso de forma habitual.

Por qué las hemos usado

Las dimensiones de calidad de vida funcionan en este juego como ejes transversales que podrás mejorar trabajando contenidos educativos y de aprendizaje.

Es decir, cuando enseñamos a contar o a leer estamos impactando en la dimensión de Desarrollo Personal. Cuando trabajamos la autonomía estamos impactando en la dimensión de Autodeterminación.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es que toda la clase componga a través de piezas que irán ganando, un puzzle, de forma colaborativa.

El puzzle se compone de 20 piezas.

Las piezas se consiguen cuando uno de los equipos cae en la casilla de PREMIO.

Todos los equipos participan de la actividad y pueden ganar la pieza. Tú decides si:

- fomentas la motivación a través de la competición entre grupos, y quien mejor haga la actividad o más rápido, se gana la pieza.
- PROS: de este modo la partida dura más ya que sólo se consigue una pieza cada vez, a través del grupo ganador. Si quieres partidas más largas para trabajar más preguntas esta es buena opción.
- CONTRA: la competitividad no es el valor más deseable pero también es una gran fuente de motivación hacia el logro.
- fomentas la colaboración, y todos los grupos consiguen una pieza independientemente del resultado de la actividad.
- PROS: la colaboración entre los grupos que suman piezas hace que se valore el resultado común como logro de todo/as.
- CONTRA: de este modo la partida es más corta, ya que se suman muchas piezas cada vez que caen en esta casilla.

No hemos indicado los niveles porque depende del colegio pueden cambiar. Cada cual escoge el nivel dependiendo de las personas participantes.

Hay 1 tablero con 18 casillas. Se avanza tirando el dado propuesto en el juego.

(Explicar tipo de dado y avance...)

Hay dos tipos de casillas:

- Las que tienen un borde del color de la tarjeta que hay que coger
- Las que tienen un borde discontinuo, que son en las que el/la profe puede elegir la tarjeta del color que quiera

Hay 8 tipos de tarjetas: una por cada dimensión de calidad de vida (cada dimensión está marcada con un color). Los colores de las tarjetas van unidos a los colores de las casillas, es decir, si caes en casilla naranja coges tarjeta naranja.

- Bienestar Emocional: verde
- Bienestar Físico: rojo
- Bienestar Material: amarillo
- Autodeterminación: azul
- Relaciones Interpersonales: morado
- Derechos: marrón

- Inclusión: naranja
- Desarrollo Personal: multicolor. ¡¡Esta dimensión es especial!!
Te explicamos por qué...

Desarrollo Personal contiene preguntas vinculadas a contenidos curriculares para tres áreas:

- Lengua
- Matemáticas
- Ciencias Naturales y Sociales

Cada tarjeta tiene:

- El color y las iniciales de la dimensión a la que corresponde, para facilitar que la identifiques con facilidad
- Además, las tarjetas de Desarrollo Personal llevarán el indicativo del área a la que corresponde (lenguaje, matemáticas, ciencias sociales y naturales)

Todas las tarjetas tienen preguntas sobre el cuento de La Principita. También hay tarjetas en blanco para cada dimensión: son para que podáis inventar y escribir vuestras propias pruebas.

¡¡Ten en cuenta!!

Este juego puede durar más de lo que suele durar el tiempo de una asignatura. Recomendamos organizar cada partida contando con un par de horas y ajustar las preguntas a tus intereses docentes en ese momento y grupo.

Las preguntas no pueden adaptarse a cada alumno/a, sería imposible!! Son ideas para que tú adaptes a las necesidades y potencialidades de tu clase. Las preguntas te dan pistas de los temas que puedes trabajar, tú conoces bien a tu alumnado y sabes cómo aprovecharlas.



www.plenainclusion.org

