



## Reino multisensorial de Larëm - León -

### FICHA TÉCNICA DE LA IDEA

**TEMÁTICAS:** Creatividad e Innovación, Educación Especial, Desarrollo personal / Inteligencia emocional

**Centro educativo:** CEIP SANTIAGO APÓSTOL

**Tipología:** Público

**Enseñanza:** Educación Infantil y Primaria

**Localidad:** VILLADANGOS DEL PÁRAMO

**Provincia:** León

**Docente propuesto/a al Premio:** Emma de la Mano Carrasco

**Género del autor:** Femenino

### FICHA DESCRIPTIVA DE LA IDEA

#### A. Descripción de la idea

El proyecto "Reino multisensorial de Larëm" es la unificación de dos grandes proyectos que tratan de integrar el uso de metodologías activas, como son la gamificación y el aprendizaje basado en retos, con el uso de espacios multisensoriales en las aulas de Audición y Lenguaje de centros públicos. Partiendo de las palabras de José Ramón Gamó "El cerebro necesita emocionarse para aprender", queremos crear un espacio de motivación sensorial que estimule a los alumnos en su desarrollo personal y sirva de medio para la creación de autoaprendizajes. Con este proyecto, continuaremos una iniciativa generada en el curso 2018/19 en la que hemos involucrado a todos los alumnos que asisten al aula de Audición y Lenguaje en un proyecto gamificado centrado en una temática medieval y mitológica de caballeros, dragones, castillos, reyes,... que invita a los alumnos a participar y a superar diferentes pruebas lingüísticas para poder salvar a los reyes de Larëm del malvado caballero "Ör". Partiendo del conocimiento y la vivencia personal que los alumnos han tenido este curso escolar, el 1 de septiembre del 2019 pretendemos hacer que nuestro reino se convierta en un espacio multisensorial en el cual, a través de actividades gamificadas y sensoriales, los alumnos consigan superar sus dificultades lingüísticas utilizando todos sus sentidos y principalmente el visual, auditivo y táctil. "Lo que entra por los ojos y oídos estimula, pero lo que entra por los cinco sentidos enriquece (llena de sentido cada aprendizaje)". Nuestros principales objetivos son:

- Desarrollar y reforzar las habilidades lingüísticas en el alumnado a través de metodologías activas y espacios enriquecidos sensorialmente.
- Generar aprendizajes más significativos permitiendo una mayor retención de los mismos en la memoria, al ser más atractivos y motivantes.
- Introducir técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos, que nos permitan convertir una actividad, a priori aburrida, en otra actividad que motive a los alumnos en su participación.
- Crear un sistema de puntos que permita recompensar el aprendizaje de nuestros alumnos en función de los objetivos alcanzados.
- Involucrar a los alumnos en sus aprendizajes haciéndoles protagonistas de los mismos.
- Diseñar un espacio de aprendizaje que invite al uso de todos los sentidos y que estimule nuestro cerebro.
- Utilizar diversos recursos TICs innovadores (Tablet, lápiz capacitativo, mesas de luz, lápiz de impresión 3D, aplicaciones de Realidad Virtual y Aumentada, recursos luminosos, proyectores de luces de colores,...) Para poder desarrollar este proyecto, necesitaremos rediseñar nuestra aula y adquirir nuevos recursos como son:

- Pizarra digital interactiva formato TV.
- Ipad con lápiz capacitativo.
- Aplicaciones de Realidad Aumentada y Virtual como Merge Cube, Google Translate, ChromVille, Quiver, Aurasma
- Mesa de luz, columnas de burbujas, materiales de colores traslúcidos, bola de espejos.
- Lápiz de impresión en 3D
- Panel expositor de logros alcanzados.
- Materiales de iluminación y estimulación visual



(proyector láser, fluorescentes ultravioleta, cojines luminosos). • Espejos acrílicos (de columna y de suelo). • Materiales de estimulación táctil (senderos de suelo, losetas sensoriales y paneles verticales táctiles) • Materiales de estimulación olfativa como difusores de aromas y cajas de aromas. • Material gamificado (cajas con candado, mensajes ocultos, luces ultravioleta...) • Material auditivo (instrumentos) El principal resultado que queremos conseguir, es “dar la vuelta a nuestra aula”, hacer que nuestras sesiones se conviertan en un espacio vivencial de aprendizaje en el cual los alumnos sean los protagonistas que avanzan en sus aprendizajes y estos los alcancen utilizando todos sus sentidos. Las sesiones de Audición y Lenguaje suelen ser breves y puntuales. En ocasiones, estas sesiones se vuelven inconexas sin un hilo conductor que interrelacione el trabajo de desarrollo y potenciación de las habilidades lingüísticas de los niños. A través de este proyecto multisensorial gamificado, las actividades específicas de rehabilitación estarán interconexas y se centrarán en trabajar las estructuras propias de Audición y Lenguaje: prerrequisitos, bases del lenguaje, uso, forma y contenido, es decir, ejercicios de atención, memoria, respiración, soplo, discriminación, conciencia, articulación, léxico, semántica; todas enmarcadas en el hilo conductor de una historia en la que los protagonistas principales serán nuestros alumnos y que se desarrollarán a través del uso y estimulación de los cinco sentidos, destacando el visual, auditivo y táctil. Finalmente nos gustaría destacar que en el desarrollo del proyecto incluiremos “la metodología del coaching educativo”. Nuestro perfil docente dejará de ser un mero transmisor de conocimientos y se centrará en posibilitar el mejor rendimiento de nuestros alumnos, provocándoles cambios de perspectiva, motivación, compromiso.... Por lo tanto, seremos coaching-docentes que promoveremos cambios cognitivos y emocionales que ampliarán la capacidad de acción en nuestros niños.

## B. Impacto social educativo

Este proyecto está destinado para trabajar con el 100% del alumnado del CEIP Santiago Apóstol a través de: • Las sesiones de rehabilitación de dificultades de lenguaje destinadas a los alumnos diagnosticados con problemas del lenguaje y que asisten al aula de Audición y Lenguaje. • Las sesiones de Estimulación del Lenguaje en Educación Infantil que semanalmente destinaremos a los alumnos más pequeños (tres sesiones semanales). • Las sesiones de “Lè-novación”. Proyecto de innovación que realizaremos en el área de lenguaje y que está destinado a todos los alumnos de Educación Primaria del centro. Cada curso de Primaria, recibirá una sesión semanal digital en la cual se utilizarán dispositivos TICs para trabajar ámbitos fundamentales del área con metodologías multisensoriales gamificadas. Así mismo, se trabajará con el 100% de los alumnos diagnosticados con dificultades del lenguaje de los otros dos centros en los que la especialista de Audición y Lenguaje interviene, a través de: • Las sesiones de rehabilitación programadas y que a través de la "maleta multisensorial del Reino de Larèm", hará llegar los recursos a todos los alumnos.

## C. Repercusión en el entorno social del centro educativo (otros centros educativos, instituciones, organizaciones, etc)

Este proyecto se aplicará íntegramente en el CEIP Santiago Apóstol, pero a su vez tendrá repercusión en otros dos centros educativos públicos de la zona, ya que el perfil de la plaza de Audición y Lenguaje de nuestro centro es itinerante y compartida con el colegio rural agrupado de Carrizo y con el colegio rural agrupado de Santa Marina del Rey. Aspecto que hemos tenido muy en cuenta a la hora de presentarnos a esta iniciativa ya que no solo los alumnos del CEIP Santiago Apóstol se beneficiarán de las actividades planteadas, sino que tanto los alumnos del CRA Tres Ríos, como los del CRA Santa Marina que reciben apoyo por parte de la especialista de Audición y Lenguaje, vivenciarán y disfrutarán de estas nuevas sesiones basadas en metodologías de trabajo gamificadas y multisensoriales. Los materiales y dispositivos se utilizarán en los tres centros educativos y viajarán a ellos, a través de nuestra maleta multisensorial que la especialista llevará en sus sesiones.

## D. Colaboración con otras organizaciones educativas y/o sociales.



Este proyecto ha sido posible gracias a las reuniones de colaboración y coordinación que han mantenido miembros de nuestro claustro, con maestros especialistas de Pedagogía Terapéutica y de Audición y Lenguaje de un centro específico de Educación Especial que nos han ayudado a transformar y dar forma a nuestro boceto de “inno-aula de estimulación multisensorial gamificada de rehabilitación lingüística”. Nos han ayudado a seleccionar los materiales más apropiados para nuestros alumnos y a diseñar actividades que integran la multiestimulación en nuestras sesiones gamificadas que llevaremos a cabo a través de este proyecto. Esta colaboración inicial, continuará a lo largo de todo el curso escolar 2019-2020, a través de la cual, los especialistas del centro específico, nos ayudarán a adaptar materiales a las necesidades que surjan en nuestros alumnos. Encuentros que nos servirán de retroalimentación y evaluación continua.

## E. Innovación de tu idea.

De forma breve, podríamos indicar que la idea principal de este proyecto se centra en rediseñar nuestro espacio de intervención (flipped classroom), creando un espacio-aula multisensorial en los cuales los alumnos asocien, creen, resuelvan y diseñen actividades que les motiven y estimulen en sus aprendizajes. Como cualidades destacar que nuestro proyecto trata de ser un proyecto innovador en la modificación de los espacios de rehabilitación lingüística (en colegios públicos) en los cuales el alumno pueda disfrutar de sus aprendizajes y vivencie sus logros. También nos gustaría destacar que es un proyecto intercentros que permitirá que los alumnos de tres centros educativos, disfruten de este nuevo método de trabajo multisensorial gamificado. Aprender tiene mucho que ver con la sorpresa ya que aquello que nos llamó alguna vez la atención, dejó una huella en nuestra memoria. Por consiguiente, podríamos afirmar que “El Reino multisensorial de Larëm”, llenará de “in-novedades”, el día a día de nuestra aula de Audición y Lenguaje y de nuestra actuación pedagógica, permitiéndonos generar un elemento didáctico vertebrador para trabajar y rehabilitar las habilidades lingüísticas de nuestros alumnos.

## F. Desarrollo de competencias

### 1. Aprender a aprender:

**Descripción:** Este proyecto parte de la idea de que el alumno es el protagonista de su recorrido y avance por las actividades gamificadas.

**Resultados:** Cada alumno registrará sus propios logros y será consciente de sus avances pudiendo intervenir y reformular sus aprendizajes.

### 2. Sociales y cívicas:

**Descripción:** Entre las actividades planteadas, nos enfrentaremos a situaciones de la vida real en las que los alumnos deberán disponer de recursos y habilidades lingüísticas para enfrentarlas.

**Resultados:** Toda sesión, se iniciará con actividades modelo, que ayudarán a los alumnos a conocer soluciones reales, aprender de ellas y nutrirse de estrategias y habilidades.

### 3. Sentido de la iniciativa:

**Descripción:** La iniciativa del cambio, es nuestro eje vertebrador en este proyecto y objetivo que queremos transmitir a nuestros alumnos. Cada actividad tiene múltiples soluciones y como integrantes del proceso educativo, explicaremos a nuestros alumnos que han de expresarnos sus iniciativas y posibilidades de cambio que nos ayudarán y enseñarán.

**Resultados:** Semanalmente realizaremos una retroalimentación con nuestros alumnos, de las actividades planteadas que nos servirá de guía para continuar realizándolas o reformularlas.



#### 4. Culturales y artísticas:

**Descripción:** Gracias a la gamificación, este proyecto nos permitirá conocer diferentes planteamientos educativos artísticos los cuales nos servirán de enriquecimiento y disfrute.

**Resultados:** Analizaremos semanalmente los resultados obtenidos, para reutilizar aquello que haya sido útil y desechar los aspectos que no hayan enriquecido al alumno. (aprenderemos del error).

#### G. Sostenibilidad de la idea

Debido a la gran acogida que han tenido las actividades gamificadas este curso escolar en el aula de Audición y Lenguaje por parte del alumnado y de la maestra especialista, consideramos y afirmamos que este proyecto será de larga duración en el tiempo y de gran aceptación por parte de nuestro alumnado. Estamos en la era del cambio y después de haber trabajado un largo recorrido con metodologías tradicionales, hemos podido apreciar en muy pocos meses, los grandes beneficios que tiene la implantación de este tipo de metodologías activas en nuestra labor docente. El cambio educativo ha comenzado y no se nos ocurre mejor manera de llevarlo a cabo que dándole la vuelta a nuestra metodología de trabajo y a nuestra aula. Hoy en día debemos des-aprender del pasado y adaptarnos la era digital del uso de materiales TICs, implantación de metodologías activas, desarrollo de sesiones gamificadas y uso de aplicaciones virtuales y aumentadas, todo ello sin olvidarnos del uso del lápiz y el papel. Es decir, aunando el presente, pasado y futuro en sistemas metodológicos en los que el alumno construya sus aprendizajes y encuentre sentido a su labor discente.

#### MATERIAL COMPLEMENTARIO

##### A. Video del proyecto

[https://educajcyl-my.sharepoint.com/:v/g/personal/emano\\_educajcyl\\_es/EZ1XL7\\_fH5VFvNGJ0hrMtIBHheF\\_JM-QlgUWv7nNnmkw?e=ceT02w](https://educajcyl-my.sharepoint.com/:v/g/personal/emano_educajcyl_es/EZ1XL7_fH5VFvNGJ0hrMtIBHheF_JM-QlgUWv7nNnmkw?e=ceT02w)

##### B. Fotografías

[Ver fotografía 1 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 2 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 3 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 4 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 5 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 6 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 7 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 8 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 9 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 10 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 11 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 12 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 13 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 14 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 15 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 16 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 17 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 18 del proyecto](#)  
[Ver fotografía 19 del proyecto](#)



Docente Educadora  
Maestrini  Profesor



[Ver fotografía 20 del proyecto](#)

## B. Enlaces relacionados

[https://educajcyl-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/emano\\_educa\\_jcyl\\_es/EbdL-wuYqcZPgoGwkFIJbswBEYppXWjHZMI89n9VcvK2PQ?e=9zIRxc](https://educajcyl-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/emano_educa_jcyl_es/EbdL-wuYqcZPgoGwkFIJbswBEYppXWjHZMI89n9VcvK2PQ?e=9zIRxc)

[https://educajcyl-my.sharepoint.com/:i:/g/personal/emano\\_educa\\_jcyl\\_es/ETDaAUi8m45Dr5KUSfIFf\\_0BVWq58JINh4WJRh5knIKMQQ?e=xgWfVA](https://educajcyl-my.sharepoint.com/:i:/g/personal/emano_educa_jcyl_es/ETDaAUi8m45Dr5KUSfIFf_0BVWq58JINh4WJRh5knIKMQQ?e=xgWfVA)