



COCEMFE

Confederación Española de Personas
con Discapacidad Física y Orgánica

LA DIVERSIDAD EN LA ESCUELA

Guía de actividades de sensibilización
de alumnado y personal docente y no
docente en centros educativos



“

USO DEL LENGUAJE

Dentro de esta Guía, en beneficio de una mayor facilidad y claridad en la lectura y comprensión del texto, se ha preferido muchas veces omitir la duplicidad de géneros allí donde fuera necesario, y se ha intentado buscar el equilibrio en el uso del masculino y el femenino, en los casos en los que no ha sido posible utilizar nombres de género común.



Bienvenido y bienvenida a esta Guía



EL PROPÓSITO DE ESTA GUIA ES PONER EN VALOR LA DIVERSIDAD DE PERSONAS QUE CONFORMAN LA SOCIEDAD Y LA RIQUEZA QUE ESTE FENÓMENO APORTA, ASÍ COMO SENSIBILIZAR ACERCA DE LA IMPORTANCIA DE LA INCLUSIÓN DE TODAS LAS PERSONAS QUE PUEDAN SER CONSIDERADAS DIFERENTES, TANTO EN LOS CENTROS EDUCATIVOS COMO EN CUALQUIER ESFERA DE LA VIDA COTIDIANA. BUSCA LA NORMALIZACIÓN DEL ALUMNADO DE CUALQUIER TIPO DE PERSONA CON DISCAPACIDAD U OTRAS PERSONAS O QUE A PRIORI HAYAN SIDO O PUEDAN SENTIRSE DISCRIMINADAS O APARTADAS POR SU CONDICIÓN SOCIAL, RACIAL, RELIGIOSA, DE GÉNERO, ETC.

Hablar de personas con discapacidad y de la necesidad de una mejor inclusión de estas en nuestra sociedad, muchas veces parece algo lejano a los chicos y chicas, pues muchas veces desconocen la magnitud de los números y del alcance de esta situación.

Conviene recordar que en el mundo más de mil millones de personas, el 15% de la población mundial, vive con algún tipo de discapacidad reconocida, y con unas cifras que van creciendo, bien por el envejecimiento de la población o por el aumento de algunos problemas de salud como la diabetes, las enfermedades cardiovasculares o los trastornos mentales.

En España, se calcula que casi 4 millones de personas declaran tener una discapacidad, lo que supone casi el 9% de la población. Esto nos lleva a contar con 3,3 millones de hogares donde reside una persona con alguna discapacidad, lo que representa el 20% de los hogares españoles.

Bienvenido y bienvenida a esta Guía

La OMS y el Banco Mundial hacen hincapié en que la discapacidad es parte de nuestra condición humana, bien de manera transitoria o permanente, pues muchas personas la sufrirán por una causa accidental durante un tiempo o para siempre, o bien porque envejecemos y nuestro organismo llegue a esa situación.

La Convención de derechos sobre las personas con Discapacidad de Naciones Unidas tiene como propósito promover, proteger y asegurar el goce pleno y en condiciones de igualdad de todos los derechos humanos y libertades fundamentales por todas las personas con discapacidad, y promover el respeto de su dignidad inherente.

El propósito de esta guía y las actividades que propone, es ahondar en el conocimiento de las posibles diferencias que se puedan percibir o que se han creado socialmente hacia este grupo social, así como hacia otras personas que presenten algún problema de inclusión social. En algunas dinámicas se pretende generar una simple reflexión, otras se centran en el análisis del problema y sus causas, otras son más propositivas y generadoras de ideas, etc. En general se busca la sensibilización y la visualización de las barreras y problemas a los que estas personas se tienen que enfrentar en su día a día.

Es una guía de actividades, muy práctica y enfocada a la reflexión tras el desarrollo de cada dinámica, las cuales han sido planteadas por tiempo y destinatarios/as para su realización en el aula preferentemente, si bien siempre podrá ser adaptada a un contexto no lectivo con algunas recomendaciones.

Esperemos que esta guía sea de vuestro interés, y podáis usarla en vuestra tarea docente en tutorías, actividades extra o asociadas a algún contenido curricular en vuestras materias.

OBJETIVOS

- ✓ Generar una reflexión que vaya más allá del espacio de aula, y busque la transformación de valores, actitudes y conductas en las personas participantes.
- ✓ Conocer una batería de recursos educativos para el aula que ayuden a la sensibilización y a la colaboración con aquellas personas que por diversas razones se encuentran con situaciones de exclusión en nuestra sociedad, especialmente de aquellas con discapacidad.
- ✓ Disponer de herramientas para la sensibilización adaptadas a todas las edades.

¿PARA QUIÉN ES ESTA GUIA?

Esta guía ha sido escrita para servir a diferentes perfiles profesionales, si bien existe uno que sería prioritario. Veamos cuáles son:

→ **COLECTIVO PRIORITARIO:** profesorado de educación primaria, secundaria y ciclos formativos que trabaje en educación formal en centros educativos con chicos y chicas de 6 a 18 años.

→ **COLECTIVO SECUNDARIO:** monitores/as, educadores/as, formadoras/es, AMPAS y resto de profesionales y entidades que trabajan de manera directa e indirecta con infancia, adolescentes y jóvenes.

→ **DESTINATARIOS DE ESTA GUIA:** chicos y chicas entre 6 y 18 años, si bien se pueden realizar algunas de las dinámicas con chicos y chicas de menor edad, y con personas mayores de 18 años.

REFERENCIAS Y AUTORES

Esta no es una Guía formativa, sino mucho más centrada en la práctica, así que las referencias a autores no serán casi existentes, pues no vamos a desarrollar un cuerpo teórico sobre el porqué de la sensibilización, teorías, etc. sino que nos centraremos en presentar diferentes dinámicas para su aplicación en aula. La gran mayoría de dinámicas seleccionadas son de autoría propia o readaptadas de libros donde la autoría se pierde a lo largo de décadas, y cuando ha sido posible citar la autoría de la fuente, así se ha hecho.

Sí nos gustaría para aquellas personas que quieran profundizar en la lectura y conocimiento de otros recursos para su uso en aula en el trabajo de valores, referenciar algunos clásicos de la educación no formal, de los que nos hemos surtido en las últimas décadas. Estos son:

- ✓ Técnicas participativas para la Educación Popular I y II, de Graciela Bustillos y Laura Vargas, publicado por Editorial Humanitas en 1985.
- Sobre la base de estos libros, podemos decir que se han generado muchos de los recursos didácticos y dinámicas que usamos a día de hoy en el aula y fuera de ella, tanto en su formato de presentación como en su desarrollo. De igual modo, para aquellas personas que quieran tener un mayor conocimiento de la discapacidadby la situación actual de la misma, recomendamos visitar el portal web de <https://www.cocemfe.es>, así como otras de las entidades del sector de la discapacidad (CERMI, Discapnet, F. Once, etc.) y la lectura de:
 - ✓ La Convención de los Derechos de las personas con discapacidad de las Naciones Unidas, aprobada el 13 de Diciembre de 2006.
 - ✓ El Documento sobre la Estrategia Española sobre Discapacidad 2012-2020 del Gobierno de España del año 2011.

CONCEPTOS CLAVE

A lo largo de las siguientes páginas vas a encontrar diferentes conceptos, que quizás puedan ser novedosos o por el contrario, resultarte completamente conocidos.

Para que quede constancia de cuáles serán más habituales a lo largo de estas páginas, hemos realizado esta nube de conceptos sobre el conjunto de la guía que estás leyendo ahora mismo.

Al inicio de cada dinámica, referenciaremos junto al nombre para qué sirve cada una de ellas, de manera que puedas decidir si esa actividad se ajusta a lo que puedas estar buscando.



ALGUNAS CLAVES METODOLÓGICAS

Trabajar con infancia y adolescencia en procesos de sensibilización mediante el análisis, debate o generación de ideas es una tarea apasionante, pero que muchas veces puede ser difícil de enfrentar si no disponemos de una metodología de trabajo adecuada, o no tenemos las dinámicas y recursos necesarios para hacer atractivo el trabajo que les demandemos durante una sesión de aula.

Pensando en las alumnas y alumnos de una clase de primaria o secundaria, y en lo que ocurre en una clase cualquiera, pretender que no se aburran en una sesión de 50 minutos a una hora, ya es todo un objetivo. Si además lo que se pretende también es que se motiven, que aprendan, que se comuniquen entre ellos y ellas, que reflexionen, que pregunten, que completen la actividad propuesta, y quizás que evalúen... buscar una metodología que posibilite todo esto se convierte en una tarea difícil.

Si las personas que van a afrontar esta tarea educativa, tienen un conocimiento de los problemas de personas con capacidades diferentes o discriminadas por diferentes razones de su condición personal, raza, procedencia, religión, etc., las dinámicas planteadas resultarán mucho más ricas, divertidas e interesantes, en la medida en que presenten en el grupo una actitud de conocimiento e interés personal sincero.

En esta guía te invitamos a tener en cuenta algunas claves, en cuanto al trabajo educativo con infancia y adolescencia dentro (y fuera) del aula, que nos parece de interés reflexionar antes de comenzar:

→ **LA PROFESORA O EL PROFESOR ES LA FIGURA DE REFERENCIA:** Es, sin duda alguna el tutor o la tutora o el profesorado, la figura de mayor importancia dentro del grupo, por lo que su implicación es determinante para el buen desarrollo de las sesiones, para ello planteamos esta guía con un desarrollo en fichas de cada dinámica donde consultar todo lo relativo a la actividad.

→ **ESTRUCTURA COHERENTE DE LAS DINÁMICAS:** todas las dinámicas planteadas se plantean desde el mismo sistema de trabajo y desarrollo que consiste en una presentación de los objetivos de la dinámica, después contaremos los contenidos donde, además, se dirigen cuestiones y preguntas al alumnado, con la intención de poder valorar cuáles son sus intereses y conocimientos previos. Una vez planteado el tema de trabajo se explica el funcionamiento de la dinámica en cuestión, se trabaja sobre ella, y se finaliza con una puesta en común de lo trabajado además de con la extracción entre todos y todas de las necesarias conclusiones sobre la experiencia. Será momento de agradecer el trabajo y despedir al grupo hasta la próxima clase, o pasar a otra actividad.

→ **DINÁMICAS ADAPTADAS A SUS CAPACIDADES E INTERESES:** todas las dinámicas están planteadas pensando en las personas participantes, teniendo en cuenta su edad, capacidades e intereses. Es por esto que muchas de las dinámicas cuentan con un formato de carácter lúdico (votaciones, concursos...) dentro del cual residen invitaciones a la reflexión y el conocimiento.

→ **DISTRIBUCIÓN EN GRUPOS DE TRABAJO:** en algunas dinámicas se divide al grupo en pequeños subgrupos, formados de manera aleatoria, con la intención de favorecer las habilidades cooperativas y la mezcla e intercambio entre todas las personas.

→ **LA PARTICIPACIÓN DE TODAS LAS PERSONAS EN CUALQUIER DINÁMICA:** frente a la participación sesgada o propiciada por determinados participantes por su capacidad de imponer su acción o su opinión, se promueve la participación de todos y todas mediante diversas estrategias, así como la valoración personal de las aportaciones de cada persona.

→ **DETENERSE EN EL DIÁLOGO FRENTE A LA URGENCIA DE LA CONSECUCCIÓN DE LA DINÁMICA:** atender con interés a lo que pase en el aula y unirlo a los objetivos o contenidos que se estén trabajando si es necesario. En ocasiones será necesario asociar los temas que puedan surgir a raíz de una actividad, favoreciendo el debate y la profundización en los hechos que afectan a la clase, aún a riesgo de demorar la dinámica.

→ **LA NORMALIZACIÓN Y LA NO MORALIZACIÓN FRENTE A TEMAS QUE PUEDAN SUSCITAR CONTROVERSIA:** el profesorado debe ofrecer diferentes puntos de vista, a través de la exposición de datos objetivos y argumentados que ayuden a un posicionamiento personal del alumnado. No debería ser la intención de nadie juzgar, moralizar o predicar con ninguna idea o práctica.

→ **CUIDADO DEL VOCABULARIO UTILIZADO, Y FOMENTO DE USO DE NUEVO LÉXICO:** entendiendo al profesorado como referentes educativos y cívicos, será esencial utilizar un vocabulario preciso, cuidado, rico y no agresivo en las expresiones, atendiendo especialmente a las cuestiones de género o discriminatorias.

→ **LAS CONCLUSIONES PERMANECEN EN EL AULA EN DIVERSOS FORMATOS, PARA SU POSIBLE CONSULTA Y RECUERDO:** es importante dejar constancia del trabajo y tiempo invertido por los chicos y chicas en la dinámica, y por ello es conveniente buscar un espacio en el aula (si es posible por normas del centro), para dejar colgadas las actividades, las conclusiones de las mismas, o los elementos simbólicos y representativos que se elijan si los hubiere.

→ **RECURSOS RESPETUOSOS CON EL MEDIO AMBIENTE:** poniendo especial atención al uso adecuado de recursos materiales en la consecución de cada dinámica, no derrochando materiales, cuidando el ahorro de energía, la prevención de residuos, y por supuesto evitando en lo posible la contaminación del entorno, y haciendo un uso adecuado y respetuoso del medio natural.

→ **UTILIZANDO PRÁCTICAS Y METODOLOGIAS INCLUSIVAS QUE ATIENDAN A LAS DIFERENTES MANERAS DE APRENDER, ENTENDER, EXPRESAR Y CONCLUIR SOBRE LO TRABAJADO.**

Es importante destacar que, a pesar de que cada dinámica está enfocada a un grupo de edad y al nivel de profundización considerado, muchas de las dinámicas propuestas en cada curso, pueden perfectamente utilizarse con otros grupos de edad o de diferentes edades, adaptando los contenidos o niveles de reflexión.

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO

Recomendamos que el inicio de las “sesiones” se centré en la presentación de la dinámica, seguido por una presentación del objetivo que se busca con la dinámica o las dinámicas a utilizar. Es necesario no olvidar que se debería incluir tras el desarrollo de la dinámica, un tiempo de reflexión y trabajo que dé lugar a la generación de conclusiones, a la par que genere nuevas preguntas y opiniones. Acabar la dinámica sin reflexión por falta de tiempo, puede ser frustrante para muchas alumnas y alumnos que esperan un cierre de la actividad.

Podríamos decir que los objetivos transversales a todo el proceso de trabajo son los que siguen:

- ✓ Empoderar al grupo en su capacidad de reflexión, análisis y generación de nuevas ideas en torno a la sensibilización e inclusión de personas con discapacidad o consideradas diferentes, con la finalidad de entender y aceptar con naturalidad la diversidad.
- ✓ Estimular la participación grupal y personal, así como la reflexión asociada a la actividad per se.
- ✓ Aumentar el conocimiento interpersonal e intergrupal del grupo.

Los procedimientos sugeridos en la realización de sesiones serían los que se enumeran a continuación:

- ✓ Usar el trabajo en grupos como método de trabajo.
- ✓ Emplear la escucha activa.
- ✓ Respetar las decisiones y elecciones de todo el alumnado participante.
- ✓ Justificar las elecciones personales y grupales en la toma de decisiones de la dinámica.
- ✓ Ser capaces de tomar decisiones grupales frente a presiones externas e ideas preconcebidas.

DINÁMICAS PROPUESTAS

Las actividades incluidas en la siguiente Guía sirven para diferentes rangos de edad, si bien están referenciadas para unos años en concreto.

- ✓ Primaria 1º a 3º. (6-8 años).
- ✓ Primaria 4º a 6º. (9-11 años).
- ✓ Primer ciclo ESO. 1-2 ESO. (12-14 años).
- ✓ Segundo ciclo ESO. 3-4 ESO. (14-16 años).
- ✓ Bachillerato y Ciclos básicos, medios y superiores (16 años en adelante).
- ✓ Personal docente y no docentes, AMPAS.

No hemos incluido actividades para Educación Infantil, si bien en el segundo ciclo de 3 a 6 años, se pueden desarrollar algunas de las actividades que hemos referenciado para los tres primeros cursos de Primaria.

De igual manera, otras dinámicas propuestas en un rango de edad pueden adaptarse a las diferentes edades, con pequeñas modificaciones. Las edades referidas sirven como orientación para entender mejor la dinámica descrita, y están basadas en nuestra propia experiencia de aplicación de esa u otras dinámicas similares con chicas y chicos de edad edades.

→ PRIMARIA PRIMER CICLO

1. Bingo de la diversidad
2. Historia encadenada
3. Bola de nieve

→ PRIMARIA SEGUNDO CICLO

4. Balón ciego
5. El reloj
6. Memory de derechos
7. De dónde vienes

→ PRIMER CICLO DE LA ESO

8. Barómetro
9. Subasta de palabras
10. La visita perfecta
11. Caras de todo el mundo

→ SEGUNDO CICLO DE LA ESO Y CICLOS BÁSICOS

12. 59 segundos
13. Baraja creativa
14. Tabú
15. Tu país ideal

→ BACHILLERATO Y CICLOS MEDIOS Y SUPERIORES

16. Hastag y Tik Tok por la inclusión
17. En qué eres experto/a mundial
18. Escrúpulos

→ PERSONAL DOCENTE Y NO DOCENTES, AMPAS

19. SCAMPER

FICHA DE CADA DINÁMICA

→ NOMBRE DE LA DINÁMICA:

→ ESTA DINÁMICA SIRVE PARA:

Objetivo buscado con la actividad.

→ EDAD RECOMENDADA:

Edad preferente de trabajo, y recomendaciones para otros rangos de edad.

→ DURACIÓN:

Tiempo estimado de desarrollo con variantes que acorten o alarguen la dinámica.

→ DESARROLLO:

Explicación detallada de los pasos para el correcto desarrollo de la dinámica.

→ OTRAS ORIENTACIONES:

Apuntes para un mejor aprovecha-

miento de la dinámica, así como otras peculiaridades a tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.

→ MATERIALES Y RECURSOS:

Enumeración de los materiales y recursos necesarios para el funcionamiento de la dinámica.

En caso de necesitar de anexos para el desarrollo de la dinámica, estos vendrán referenciados en este apartado.

→ PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN:

Batería de preguntas que ayuden a la reflexión durante el desarrollo de la dinámica, o con posterioridad a la misma.

→ FUENTE:

En caso de ser una dinámica referenciada o adaptada, se identificará la fuente original.

GUÍA DE ACTIVIDADES

BINGO DE LA DIVERSIDAD

1º A 3º DE PRIMARIA

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Sentirse parte de un proyecto común y conocerse un poco más, así como ahondar en la idea de diversidad y los cambios sociales y familiares actuales.

EDAD RECOMENDADA:

Preferentemente para edades entre 7 y 10 años.

DURACIÓN:

45 minutos

Bingo de la diversidad

DESARROLLO

Se reparte la plantilla del Bingo a cada participante.

Cuando la/el profesor lo indique, cada participante deberá buscar, entre el grupo, a las personas que cumplan los requisitos especificados en la plantilla, y formularles las preguntas oportunas. Se les permite levantarse para rellenar la ficha.

Si hay más participantes que preguntas, se puede poner la norma de que sólo se pueda nombrar a una persona una vez por ficha.

La primera persona que complete la ficha deberá indicarlo gritando ¡BINGO! (como en el juego tradicional). Se puede detener el juego en ese momento, o esperar que finalicen todas las personas.

La primera persona que haya cantado ¡BINGO! Deberá exponer sus resultados. Puede existir un premio para el/la ganador/a. Si hubiera errores en su ficha, se le pediría que comentara sus resultados a la persona que terminó el Bingo en segundo lugar.

Tras felicitar a la persona ganadora, se pondrá en común el resto de resultados, pudiendo hacer preguntas ante determinadas cuestiones.

OTRAS ORIENTACIONES

Puede ambientarse con música, mientras el grupo deambula buscando respuestas.

Es conveniente sugerir a las personas participantes que no griten mucho, pues es fácil caer en la tentación de hacer las preguntas a voz en grito, y copiar las respuestas, sin dirigirse personalmente a nadie en concreto, restándole interés a la actividad.

Esta actividad es susceptible de ser empleada en diferentes momentos grupales, siendo progresivo en el nivel de profundización.

MATERIALES Y RECURSOS

Bingo de las Familias. (ANEXO 1).

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

- ¿Qué has aprendido que no sabías de alguien?
- ¿Qué te ha sorprendido?
- ¿Qué más te gustaría saber de tus compañeros?
- ¿Qué preguntas te hubiera gustado hacer?

→ ¿Cuál era la pregunta más difícil de responder?

→ ¿Y la más fácil?

→ ¿En qué se parecen las personas estamos aquí?

→ ¿Cuántos tipos de familia crees que existen?

→ ¿Los amigos forman parte de la familia?

→ ¿Es más importante la familia o los amigos?

→ ¿Puede ser alguien discriminado por ser diferente?

Hay una pregunta relacionada con llevar gafas que ayuda a hablar de discapacidad, pues en el pasado las personas que no tuvieran lentes, sufrían una discapacidad que a día de hoy está corregida y socialmente aceptada, como son los problemas de pérdida de visión parcial corregidos por lentes, o el uso de prótesis para disimular la cojera, etc.

FUENTE

Elaboración propia sobre el juego de Bingo.

LA HISTORIA ENCADENADA

1º A 3º DE PRIMARIA

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Poner en común la información que tenemos sobre el mundo en que vivimos: los países que conocemos, las ideas comunes sobre sus habitantes, estereotipos sobre personas o colectivos, etc.

EDAD RECOMENDADA:

6 años a 12 años

DURACIÓN:

45 minutos

La historia encadenada

DESARROLLO

Actividad de creatividad grupal, que consiste en elaborar una historia, siguiendo cinco sencillos pasos. Se explicará a los participantes que las historias hacen referencia a países, situaciones de personas con alguna discapacidad, etc. (como se sugiere en las historias adjuntas en el Anexo 2).

Se organiza la clase en filas o círculos de cinco personas. Pueden ser grupos con menos participantes, si fuera necesario, pero no con más.

Se entrega a todos los participantes un folio en el que viene escrita una historia que se estructura en cinco párrafos, pero en ellos hay algunos espacios vacíos que cada participante deberá completar. Cuando el profesor/a lo indique, todos los participantes deberán completar el párrafo primero, dando comienzo así a la historia. No podrán escribir en los demás párrafos.

Cuando todos los participantes tengan la historia de nuevo en sus manos, el profesor/a dará tiempo para que cada uno complete el segundo párrafo de la historia...

Se repiten los pasos anteriormente descritos hasta completar la historia. El profesor/a recogerá las historias

y las distribuirá aleatoriamente entre los participantes, y se leerán todas las historias finales.

OTRAS ORIENTACIONES

Los grupos pueden hacerse de forma aleatoria o a través de un juego de división de grupos.

También se debe advertir que las historias no deben incluir comentarios ofensivos o hirientes sobre ninguna persona, así como tampoco palabrotas o expresiones groseras.

Hay que prevenir que un exceso de creatividad, sentido del humor o imaginación, aleje a los participantes del objetivo de la actividad.

En ocasiones es conveniente que sean los propios profesores/as quienes lean en voz alta las historias finales, garantizando así el anonimato de los autores, y pudiendo modificar, sobre la marcha, las expresiones inadecuadas que hayan podido escribir algunos de los participantes.

Por último, las historias pueden diseñarse adaptándolas a los temas sobre los que se quiera reflexionar.

MATERIALES Y RECURSOS

Fotocopias y bolígrafos. Ver ejemplos en el **(ANEXO 2)**.

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

- ¿Qué historia os ha gustado más?
- ¿Cuál os ha parecido más interesante, más emocionante, más dramática, etc.?
- ¿Creéis que las situaciones que han salido en la historia son reales?
- ¿Se han repetido en muchos casos las mismas situaciones e historias?
- ¿Cuáles ha sido las ideas más positivas que han salido en las historias?
- ¿Qué percepciones u opiniones crees que tienen tus compañeros sobre las personas con discapacidad? ¿y sobre algunas enfermedades? ¿y sobre los países, o las personas de distintos países?
- ¿Qué pensarían vuestras familias si leyeran estas historias? ¿Y si las leyera alguien de ese país?

FUENTE

Elaboración propia a partir de dinámicas de creatividad literaria.



BOLA DE NIEVE

1º A 3º DE PRIMARIA

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Favorecer la cohesión grupal y limar diferencias posibles entre el alumnado, especialmente en los inicios de curso.

EDAD RECOMENDADA:

6 años a 12 años. Cambiará el nivel de reflexión grupal final.

DURACIÓN:

40-50 minutos.

Bola de nieve

DESARROLLO

Se trata de ir pidiendo al conjunto de chicos y chicas que se pongan en parejas. Una vez que estén juntas, tienen que apuntar una habilidad, cualidad o característica común a las dos personas. Luego se pondrán en grupos de 4 y harán lo mismo, y después en grupos de 8, y así hasta que quede un grupo con el total de la clase.

En cada fase se tienen que poner de acuerdo en esa característica, y la deben ir apuntando, así como también apuntar las que han descartado en cada grupo.

OTRAS ORIENTACIONES

A medida que se hagan más grandes los grupos, verán que cada vez costará más ponerse de acuerdo. Al ser un grupo más grande, se hará más difícil escuchar a los demás...así que habrá que ir introduciendo elementos para regular la comunicación (que se sienten para pensar, que hablen por turnos, que voten...)

Se debe orientar al grupo para que las características o cualidades que destaquen sean positivas, evitando la burla hacia el más débil y/o el diferente.

El debate debe ser guiado y orientado en todo momento, pues lo que nos interesa es ver que no somos casi en absoluto diferentes cuando empezamos a compararnos con el resto de personas.

MATERIALES Y RECURSOS

Papel y lápices.

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

- ¿Qué cosas tenemos en común?
- ¿Cuándo es más fácil ver lo que tenemos en común?, ¿Cuándo es más difícil?
- ¿Qué estrategias nos han ayudado a entendernos mejor y a decidir la "cualidad o característica"?
- ¿Qué características o habilidades nos permiten trabajar mejor?
- ¿Hay alguna característica que solo pertenezca a alguien de la clase? ¿Es positiva o negativa? ¿Por qué?

FUENTE

Elaboración propia adaptada de múltiples referencias.

BALÓN CIEGO

3° A 6° DE PRIMARIA

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Abordar los problemas de la discapacidad desde las perspectivas de la persona con discapacidad y del resto de la comunidad.

EDAD RECOMENDADA:

Especialmente indicado para la franja de 8 a 12 años.

DURACIÓN:

Una hora.

Balón ciego

DESARROLLO

Juego de aire libre. Se organiza al grupo en dos equipos con el mismo número de participantes, que van a competir.

El juego consiste en que todas las personas que componen cada equipo deben meter un gol, y gana el primer equipo que cumpla este objetivo.

En el campo de juego hay dos zonas delimitadas para cada equipo, y frente a ellas hay dos porterías. Cada portería se encuentra a unos 15 ó 20 metros de cada equipo, y no tiene portero.

La dificultad consiste en que cada vez que un/a jugador/a tenga que salir a marcar gol, tendrá que llevar una venda que le cubra los ojos, y sólo podrán guiarse de las palabras que el resto de compañeros de su equipo le dirijan desde sus puestos.

Una vez que marque gol, podrá quitarse la venda, coger la pelota y regresar corriendo con su equipo, donde la segunda compañera se pondrá la venda y se dirigirá, con ayuda del resto, hacia la portería. Así hasta que todas las personas del equipo hayan metido el balón en la portería.

El profesorado responsable recordará las normas y llevará el recuento de goles.

Sólo puede salir al campo el jugador/a que tenga el turno de marcar gol, el resto del equipo no puede abandonar su zona delimitada, y deberán ayudar a su compañero/a sin salir de allí.

Al finalizar el juego, se inicia el debate.

OTRAS ORIENTACIONES

Se puede hacer una segunda ronda del juego, en la que los equipos pueden buscar estrategias para mejorar sus logros.

Es muy importante que entiendan que es un juego, y que la competitividad es parte del juego, no de la vida del grupo. Una vez que termina el juego, es conveniente que el grupo se relaje antes de dar paso al debate y búsqueda de conclusiones.

MATERIALES Y RECURSOS

Balón y pañuelo para tapar los ojos.

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

→ ¿Qué es más difícil, meter gol o guiar al jugador desde el banquillo?

→ ¿Cómo se siente la goleadora ciega?

→ ¿Cómo se siente el resto del equipo?

→ ¿Qué estrategias han servido mejor para meter los goles?

→ ¿Qué momentos de tensión se han vivido en el equipo?

→ ¿Habéis celebrado igual todos los goles?

→ ¿Qué hubiera pasado si, además, hubiera habido portera? ¿Y si el portero llevara también los ojos vendados?

→ En la vida real, ¿cómo guiamos a las personas que tienen una discapacidad?

→ ¿Qué casos conocéis de personas con discapacidad?

FUENTE

Elaboración propia.

EL RELOJ

3° A 6° DE PRIMARIA

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Reforzar la cohesión grupal, aumentar el conocimiento de la clase, conocer las diferentes opiniones sobre los temas de mayor interés e iniciar un debate sobre los mismos.

EDAD RECOMENDADA:

Preferentemente para edades entre 7 y 11 años. Para 12-17 años pueden adaptarse las preguntas a realizar en la dinámica.

DURACIÓN:

50 minutos.
20 minutos de desarrollo + 20 minutos de reflexión y puesta en común + 10 minutos de debate y conclusiones.

El reloj

DESARROLLO

Se le entrega a cada participante un folio en el que aparece dibujado un reloj con las horas marcadas.

La primera tarea consiste en concertar una cita para cada hora, con otras personas participantes. Deben conseguir doce citas con doce personas diferentes, y deben fijar el lugar en el que se producirá el encuentro (la pizarra, la puerta, la ventana, el armario del fondo, etc.).

Según vayan concertando las citas, apuntarán el nombre de la persona y el lugar en el dibujo del reloj, junto a la hora de la cita.

Puede haber personas que no completen las 12 citas, pero la idea es que al menos tengan 7 u 8.

Tras esa primera parte, el profesor/a irá diciendo en alto las horas, como si fuera un reloj, con un intervalo de uno o dos minutos entre cada hora. A cada hora, cada participante deberá acudir a la cita que anotó en el papel.

En esos dos minutos que transcurren hasta la siguiente hora, deberán preguntarse por las cuestiones que hayamos anotado en el reverso de la hoja en cada una de las horas, y apro-

vechar el tiempo sobrante para hablar de otros temas de su interés.

Podemos plantear temas como. "¿Cuáles son los principales problemas de los niños y niñas de tu edad en el barrio?", "¿Qué problemas son más frecuentes para alguien que llega de nuevo?", "¿Crees que tu vida es mejor que la de un chico/a en silla de ruedas? ¿Por qué?", ¿Crees que tu vida es mejor que la de otras niñas y niños con diabetes? ¿Por qué?", etc.

Así se van sucediendo las horas, acudiendo a cada hora al lugar en el que nos espera nuestra cita, con la que conversaremos sobre el tema que se proponga... hasta que den las doce.

Cuando se concluya el ciclo del reloj, será el momento de sentar a los participantes y de preguntar qué aspectos nuevos han conocido de sus compañeros, e invitar a que nos cuenten aquellas curiosidades, datos u opiniones que más les hayan sorprendido. Puede hacerse de forma espontánea, u organizar un círculo y establecer un orden.

Tras ese momento de comentarios, se dirigirá el debate hacia los temas que más nos interesen, desde la perspectiva educativa, y en relación con el objetivo.

OTRAS ORIENTACIONES

Para favorecer la conversación podemos incluir algunos datos que ayuden al debate en cada una de las cuestiones.

MATERIALES Y RECURSOS

Folio con fotocopia del reloj, listado de preguntas y bolígrafos (**ANEXO 3**).

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

- ¿Qué preguntas han sido más fáciles de responder, o más difíciles?
- ¿Qué hemos averiguado nuevo?
- ¿Alguien del grupo tenía conocimiento previo de algunos de los problemas que se han nombrado?
- ¿Has sentido incomodidad con alguna de las preguntas?
- ¿Crees que personas más mayores responderían diferente a las cuestiones? ¿A cuáles?

Hablarles de los componentes que intervienen en la comunicación, y cómo se han podido observar durante la dinámica. Hablar de que las opiniones de los demás sirven para conocernos mejor, pero también para aprender cosas nuevas y reflexionar.

FUENTE

Elaboración propia.

MEMORY DE DERECHOS

3º A 6º DE PRIMARIA

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Conocer los derechos y principios básicos asociados a las personas, con especial incidencia en infancia, adolescencia, y discapacidades, y ver cuáles de ellos nos parecen más importantes.

EDAD RECOMENDADA:

Especialmente indicado para la franja de 7 a 11 años. En caso de jugar con participantes de mayor edad, podrá dar lugar a reflexiones más complejas.

DURACIÓN:

Una hora.

Memory de derechos

DESARROLLO

Este es un juego donde la memoria de cada participante permite encontrar parejas ocultas sobre la mesa.

Sobre una mesa se exponen, boca abajo, todas las tarjetas que componen el juego, previamente barajadas. Cada tarjeta lleva escrito un derecho o un principio, que pertenece a una Ley, un Plan o una Declaración.

Las personas participantes se colocan alrededor de la mesa y se inicia la ronda, en la que cada jugador/a tendrá la oportunidad de levantar dos tarjetas, con el objetivo de ver si coinciden.

Si las tarjetas son iguales, el jugador/a que las ha levantado se las queda. Si son distintas, vuelve a dejarlas en la misma posición (boca abajo) y en el exacto lugar donde estaban.

Cada participante puede levantar dos tarjetas en cada turno. Pero si las dos tarjetas que levanta son iguales y se las queda, puede volver a levantar otras dos, dentro del mismo turno.

El jugador/a que consiga más parejas ¡podrá decirse que tiene muy buena memoria!

Al terminar, cada jugador/a, lee en voz alta sus tarjetas y entonces establece-

remos un debate acerca de aquellos derechos que no conozcan, y valoraremos cuáles creen que son más importantes o menos y por qué.

OTRAS ORIENTACIONES

Puede jugarse en grupos, o con tarjetas gigantes, sobre el suelo.

Para iniciar la reflexión, pueden repartirse las parejas, de forma que todas las participantes tengan tarjetas.

MATERIALES Y RECURSOS

Tarjetas de Parejas del Juego (ANEXO 4).

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

- ¿Cuáles os han parecido los principios más importantes?
- ¿Cuáles os han sorprendido más, o era la primera vez que los escuchabais?
- ¿Es lo mismo una Ley que una Declaración?
- ¿Quién hace las Leyes?
- ¿Creéis que la gente conoce estos derechos y principios? Por ejemplo

¿El profesorado lo conoce?, ¿vuestros familiares los conocen?, ¿los políticos los conocen?

→ ¿Cuáles de ellos se respeta más en nuestro entorno y cuáles menos?

→ ¿Cuáles de ellos se respeta más en otros países (por ejemplo Senegal, China, Brasil, etc.), y cuáles menos?

Resaltar la importancia de los derechos humanos, de personas con discapacidad y de la infancia en el mundo, y cómo el respeto a ellos, hace de un país un lugar más habitable o menos, especialmente para la población más joven.

FUENTE

Elaboración propia.

¿DE DÓNDE VIENES?

3° A 6° DE PRIMARIA

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Ver la evolución de migraciones que hayan afectado a la zona y conocer algunos aspectos de la demografía regional y normalizar esta.

EDAD RECOMENDADA:

10 a 12 años.

DURACIÓN:

50 minutos.

¿De dónde vienes?

DESARROLLO

Se coloca un mapa de España y un mapamundi en la pizarra. Entonces se pida que cada participante, por orden, vaya saliendo a la pizarra y a los mapas, y señalando sobre ellos los lugares en que ha nacido y vivido, situándolos en el mapa. Luego situará dónde nacieron sus familiares directos, abuelos...

Puede ocurrir que muchas personas no hayan vivido más que en su lugar de residencia, y entonces se les puede preguntar si han viajado a otros países, o si tampoco han salido de España, preguntar a dónde les gustaría ir de viaje y por qué.

OTRAS ORIENTACIONES

Evitar la curiosidad excesiva e intentar no hacer valoraciones o juicios en las preguntas sobre orígenes familiares. Resaltar la importancia de que se escuchen, y de que salgan a la pizarra todos/as, aunque los sitios ya se hayan nombrado.

Animar al resto de chicos y chicas a hacer preguntas sobre los lugares que se señalen, o sobre las anécdotas que se cuenten de por qué vivieron en un sitio y otro o viajaron a un sitio u otro, etc.

MATERIALES Y RECURSOS

Mapa de España, Mapa del mundo, alfileres/chinchetas de colores o banderitas, rotuladores no permanentes (si los mapas están plastificados).

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

Explicar la importancia migratoria en la formación de las ciudades y de sus orígenes, y normalizar las migraciones. Sería interesante hacer un poco de investigación y conocer cuáles son los porcentajes de población migrante en el municipio, y cuándo empezó, procedencias y tendencias, si hay algún dato sobre las personas migrantes con discapacidad, etc.

→ ¿De dónde es la mayoría de la gente de clase?

→ ¿Hay alguna zona o nacionalidad que no haya salido y que tiene bastante representación en el centro, barrio o municipio?

→ Establecer un debate sobre por qué sus padres decidieron venir a vivir al lugar o quedarse y no irse, motivos, necesidades... ¿siguen vigentes hoy?

→ ¿Creen que las personas que vienen de otros países vienen con esos motivos?

→ Analizar qué zonas de procedencia hay con los chicos y chicas y por qué (relación por idioma, colectivos asentados, parentescos, etc.).

→ ¿Encontrarán las personas con discapacidad más dificultades en algunos países? ¿Por qué?

FUENTE

Elaboración propia.

BARÓMETRO

PRIMER CICLO DE LA ESO

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Conocer opiniones de los participantes, de las que poder sacar conclusiones para el debate.

Sensibilizar sobre la situación de las personas con discapacidad, algunos niños, niñas y adolescentes, y conocer la situación mundial.

EDAD RECOMENDADA:

Desde 10 años. En función de la edad de las personas participantes, se deberán adaptar las preguntas de la dinámica.

DURACIÓN:

40 a 50 minutos.

Barómetro

DESARROLLO

Esta es una actividad donde se busca el posicionamiento y la toma de decisiones en función de los criterios y valores personales de cada participante. Al comenzar, el grupo se sitúa en el centro de la sala, de pie. La profesora/profesor va pronunciando en voz alta diferentes frases, en orden, y tras cada una de ellas, las/os participantes deben posicionarse a un lado u otro del aula, en función de si están de acuerdo o no con ellas. Comenzar por frases con afirmaciones muy evidentes como “en verano hace calor”.

Una de las paredes de la sala representa el SÍ (por ejemplo) y la pared de enfrente simboliza el NO.

Se sugiere a las/os participantes que no asuman posturas neutrales, y que intenten posicionarse a favor o en contra de las afirmaciones. Sin embargo, sí que existe la posibilidad de que a lo largo del debate suscitado por las diferentes afirmaciones, puedan cambiar de opinión, en función de los argumentos planteados por sus compañeros/as.

OTRAS ORIENTACIONES

Para esta actividad es necesario despejar, al menos, el centro de la sala de sillas, mesas, y otros enseres, de manera que con una tiza podamos marcar en el suelo una línea recta (a la que podemos llamar “línea caliente”) que divida los dos posibles posicionamientos.

Pueden repartirse unas pegatinas con formas o colores diferentes a quien diga algo interesante, a quien aporte una reflexión o diga algo divertido, etc.

MATERIALES Y RECURSOS

Listado de afirmaciones. **(ANEXO 5).**

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

- ¿Nos hemos sentido muy identificados con algunas de las afirmaciones?
- ¿Habéis dudado en alguna de las afirmaciones? ¿En cuáles?
- ¿Sabíais que existían estas situaciones de las que se han hablado en la dinámica?
- ¿Os habíais planteado antes vuestra opinión respecto a estas ideas?

→ ¿Creéis que es importante tener una opinión acerca de estos temas?

→ ¿Creéis que la gente está bien informada acerca de estas situaciones?

→ ¿Cuál es el mejor medio de información y difusión social?

→ ¿Qué tipo de campañas de sensibilización deberían hacerse?

→ ¿Existen desigualdades entre los/as niños/as y adolescentes de nuestro municipio? ¿De qué tipo?

→ ¿Qué tipo de compromisos puede adquirir una persona si quiere que la situación de los niños/as y adolescentes de otros países mejore?

FUENTE

Elaboración propia adaptada sobre múltiples referencias.

SUBASTA DE PALABRAS

PRIMER CICLO DE LA ESO

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Reflexionar sobre el valor de las palabras y su significado. Ver a qué tipo de palabras damos mayor o menor importancia en función de la edad, lugar, etc. Se busca con esta dinámica contrastar el valor de algunas cosas en nuestra sociedad frente a otras realmente importantes y que no son tomadas en igual consideración

EDAD RECOMENDADA:

Especialmente indicado para la franja de 12 a 17 años.

DURACIÓN:

Una hora.

Subasta de palabras

DESARROLLO

Se organiza al grupo grande en subgrupos de 4 a 6 personas, y se les comunica que van a participar en una subasta. Por ese motivo, a cada grupo se le entrega un fajo de billetes con una cantidad idéntica (ejemplo: 100.000 “pisotones”, 2000 “lunis”, etc)

Cada grupo deberá elegir a una persona que será su representante en las pujas.

A continuación se les lee la lista de palabras que van a salir a subasta. Se lee dos veces toda la lista de palabras y se procede a meterlas en una urna/ caja de dónde se irán sacando cuando comience la subasta.

El objetivo para todos los grupos es conseguir aquellas palabras que crean que son más importantes para cada grupo para que su vida sea mejor y puedan vivir felices.

Antes de comenzar la subasta cada grupo dispone de 3 minutos para decidir, de común acuerdo, las palabras por las que van a pujar, las que más les interesan.

Se leen las normas de la Subasta:

✓ **Primero:** se dirá el valor, y luego la palabra a subastar (por ejemplo: “por 5000 pisotones sale a subasta...¡una poesía!”)

✓ **Segundo:** sólo podrá levantar la mano para pujar el miembro del grupo previamente elegido. Se eliminará de esa puja al grupo que no respete esta norma.

✓ **Tercero:** cada vez que algún representante levante la mano, automáticamente se entenderá que sube la puja en 10 unidades de moneda.

Y opcional si se dispone de tiempo y medios

✓ **Cuarto:** cada adquisición de cada grupo, se irá anotando en un marcador a la vista de todos los grupos, donde se indicarán las palabras conseguidas, el dinero entregado, y el dinero que les queda.

Una vez leídas las normas, comenzará la Subasta e irán saliendo palabras, que se irán adjudicando al grupo que puge más alto por ellas. Se les cobrará

el dinero, y a cambio se les entregará la palabra. Cuando se terminen las palabras, se habrá terminado la puja.

Al final se pone en común el resultado de la subasta. Se repasa qué ha comprado cada grupo, se ve cuál ha sido la palabra más barata y la más cara, y vemos cuál/es ha/n sido la/s palabra/s más buscada/s por cada grupo y si la/s han conseguido o no.

OTRAS ORIENTACIONES

Podemos sacar todas las palabras a subasta una a una, o hacer “packs” con ellas. Se puede repartir de nuevo más dinero a mitad del juego, o plantear a las personas participantes que compartan una determinada palabra pagándola a medias.

Es importante, en este juego, crear un ambiente de reflexión y equipo en cada grupo, para que no destaquen especialmente los/as jugadores que se encargan de hacer la puja.

MATERIALES Y RECURSOS

Listado de palabras, Billetes, wMateriales para elaborar el marcador (cartulina, celo y rotuladores) **(ANEXO 6).**

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

- ¿Os pusisteis fácilmente de acuerdo para seleccionar las palabras?
- ¿Habéis conseguido lo que queráis?
- ¿Qué grupo creéis que ha hecho las mejores compras?
- ¿Qué grupo ha tenido la mejor estrategia?
- ¿Podríais haber conseguido todos los grupos todas las palabras? ¿Cómo?
- ¿Habéis sentido mucha presión? ¿Qué sentimientos habéis tenido al conseguir algo? ¿Y al perderlo?
- En la vida real ¿Por cuál de las ideas o las palabras de la subasta se lucha más? ¿Por cuál menos?
- ¿Hemos pujado por palabras que ya tenemos en nuestra vida o por algunas que nos gustaría tener? ¿Alguien quiere comentar cuál?
- ¿Ha habido pujas grandes por palabras que no nos afectan si no tenemos una discapacidad como

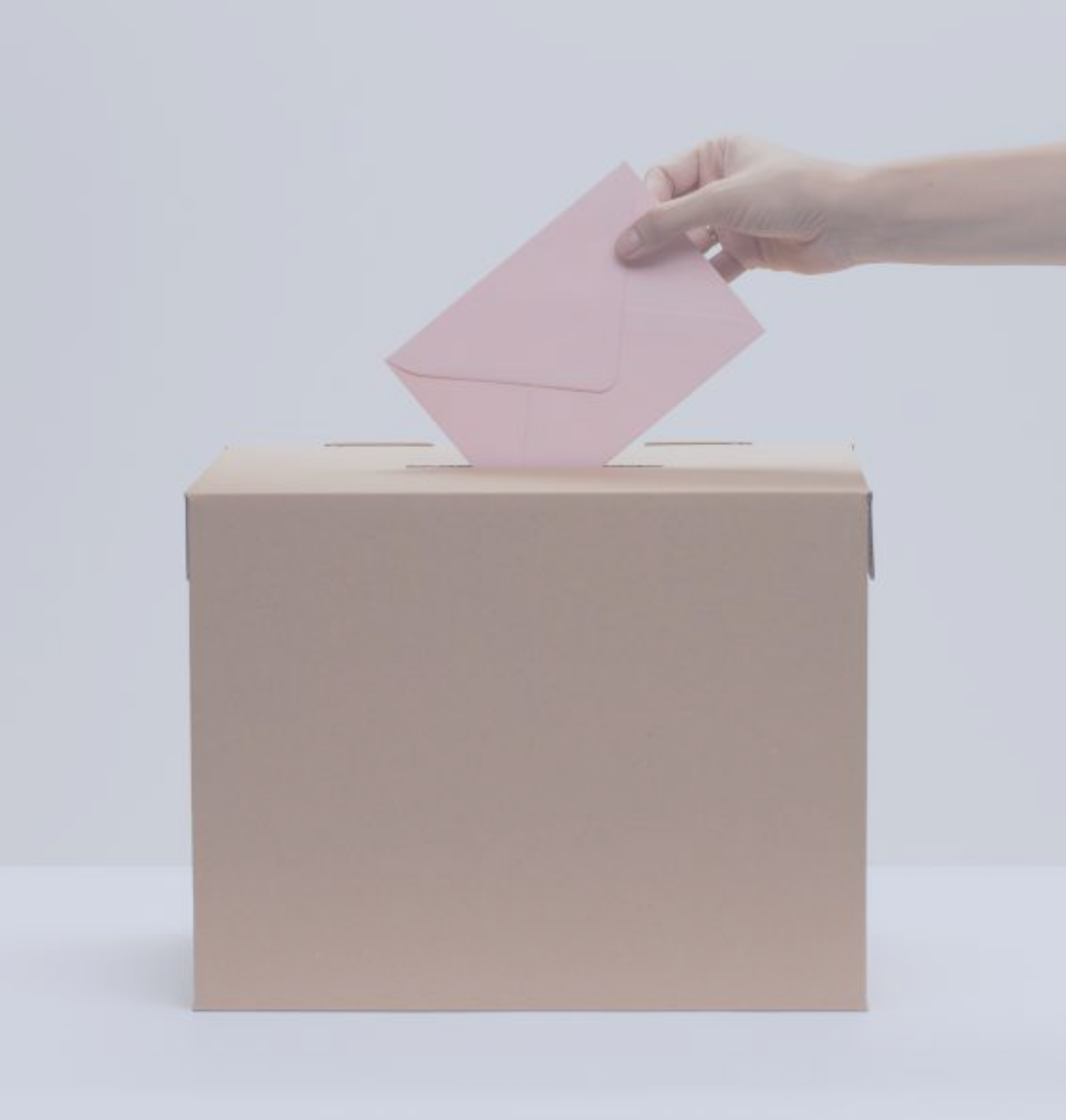
Adaptabilidad, Accesibilidad, etc?

Explicar por qué se eligieron previamente determinadas palabras para la puja y cuáles se creían que iban a ser las más buscadas desde el punto de vista del profesor/a. Hablar de la importancia de ciertas cosas que muchas veces no compramos.

Reflexionar acerca de la presión, la escucha, el reparto de tareas, etc., a la hora de jugar a la subasta.

FUENTE

Elaboración propia.



LA VISITA PERFECTA

PRIMER CICLO DE LA ESO

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Analizar las ventajas y posibilidades de desarrollo que ofrece el entorno de los y las participantes y cómo condiciona a algunas personas con discapacidad o cómo creemos que las condiciona muchas veces.

EDAD RECOMENDADA:

Desde los 10 años. Mayor reflexión a mayor edad.

DURACIÓN:

Una hora.

La visita perfecta

DESARROLLO

Se divide a la clase en 6 pequeños grupos. . Se cuenta a todo el grupo una historia en la que un grupo de amistades vienen de visita a nuestro municipio, y hay que preparar su estancia entre nosotras, para que sea una visita inolvidable. . Cada grupo cuenta con una ficha de su grupo, un horario tipo, en donde tienen que plantear un plan para disfrutar de 24 horas en el municipio, junto a sus amigos de otros países.

Además, los nuevos amigos tienen diversos intereses: les gusta el deporte, la historia, la gastronomía, así que a cada grupo se le pide que se centre en uno de esos intereses, a la hora de elaborar el plan de visita. En las fichas de trabajo, habrá algunos grupos con idénticas características, pero donde algunos participantes presentan alguna discapacidad.

También se puede plantear con algunas personas que no comprendan el idioma, o profesan otra religión no mayoritaria en España, etc. de manera que después nos ayuden en la reflexión acerca de los planes expuestos y si estos han sido variados por estos motivos. Para esa tarea tendrán 20 minutos.

Al terminar esta primera parte, una persona de cada grupo expondrá el plan diseñado, y las demás compañeras podrán hacer aportaciones acerca de cada propuesta.

Tras esta exposición dará comienzo un breve debate.

OTRAS ORIENTACIONES

Es importante que dispongan de tiempo para pensar y detenerse en los pequeños detalles de cada actividad propuesta.

Los participantes tienen que pensar en planes que puedan permitirse con su ritmo de vida y obligaciones reales.

Se puede plantear también hacer un primer plan para un grupo idéntico para todo el mundo, y después plantearles qué variarían si... hubiera personas de otra religión, raza, con discapacidad física o mental, etc.

MATERIALES Y RECURSOS

Fichas de planificación y fichas de intereses. **(ANEXO 7).**

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

→ ¿Ha resultado fácil ponerse de

acuerdo?

→ ¿Habéis tenido en cuenta los intereses de las visitantes?

→ ¿Ha habido alguna característica de vuestras amistades que ha influido en vuestras decisiones? ¿Cuál?

→ ¿Habrías hecho lo mismo si os hubiera tocado el otro grupo con/ sin personas con discapacidad? ¿Por qué?

→ Si pudierais pasar un día perfecto, ¿lo pasaríais de esa manera? ¿Independientemente de vuestras amistades y sus características?

FUENTE

Elaboración propia.

CARAS DE TODO EL MUNDO

PRIMER CICLO DE LA ESO

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Desenmascarar los prejuicios que proyectamos sobre personas de diferente origen y patrones sociales, físicos o culturales.

EDAD RECOMENDADA:

Desde los 12 años.

DURACIÓN:

40 minutos.

Caras de todo el mundo

DESARROLLO

Se cuenta con un número de fotocopias con fotos de personas de diferentes orígenes, razas, culturas, sexos, con alguna minusvalía evidente o no, etc. La búsqueda de estas fotografías debe ser muy específica pues debemos buscar personas que sean de color pero nacidas en un país europeo o bien posicionado, personas que después se revelen que usan alguna prótesis o van en silla de ruedas, y así con algunas de ellas, de manera que nos permitan romper algunos estereotipos sociales que puedan haber construido.

Empezamos la actividad y se entregan las fotocopias (una a cada participante) y se les pide que las observen por unos 30 segundos.

Será el momento de mover las fotocopias hacia la persona de detrás o al lado, y repetir este gesto durante cinco o seis turnos.

Después se les hacen preguntas relacionadas con las impresiones que han recibido de cada cara que aparece en las fotocopias. Por ejemplo:

- ✓ ¿Con quién te marcharías de viaje?

- ✓ ¿Con quién harías un trabajo de clase?
- ✓ ¿Quién parece más inteligente?
- ✓ ¿Quién te parece más atractivo/a?
- ✓ ¿Con quién compartirías un secreto?
- ✓ ¿A quién le prestarías dinero?
- ✓ ¿Quién parece necesitar más ayuda?
- ✓ ¿Quién parece más independiente?
- ✓ Etc.

Se trata de ir favoreciendo un debate acerca de cómo reaccionamos ante las primeras impresiones. También se puede profundizar en las razones que les han guiado para tomar esa decisión. Se diferencian los estereotipos, las características, el conocimiento real que tenemos de algunas cosas, etc.

OTRAS ORIENTACIONES

Al final de la actividad conviene contarles la información real de cada una de las personas que aparecen en las distintas fotografías (país de procedencia, si van en silla de ruedas o tienen alguna discapacidad no visible en su rostro). Este es el momento destinado a dismantlar sus prejuicios procurando establecer un debate en torno al desconocimiento de otras personas

y culturas, y de cómo proyectamos nuestras creencias, ya sean positivas o negativas sobre una simple foto y nuestras preferencias.

MATERIALES Y RECURSOS

Fotocopias de las caras. **(ANEXO 8).**

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

- ¿Ha sido fácil elegir?
- ¿Qué os ha costado más decidir?
- Ahora que sabéis que algunas personas presentan alguna discapacidad, ¿las habríais elegido igualmente? ¿Por qué?
- ¿Os iríais con todas las personas que aparecen en las fotos de viaje? ¿Con quién sí y con quién no? ¿Por qué?
- ¿Qué os ha llamado más la atención de las caras?
- ¿Quién os ha sorprendido más?
- ¿Qué creéis que pensarían esas personas si os vieran a vosotros/as?

FUENTE

Adaptada de AMANI Colectivo por la Interculturalidad.

59 SEGUNDOS

SEGUNDO CICLO DE LA
ESO Y CICLOS BÁSICOS

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Valorar la impresión general que tenemos de algunos temas, y conocer las ideas que tienen los y las alumnos de estos.

EDAD RECOMENDADA:

Desde 12 años. Según la edad, el nivel del debate podrá ser más elaborado y con mayor reflexión.

DURACIÓN:

Juego en parejas de 5 a 30 minutos. Puede alargarse en formato liga hasta 1 hora.

59 segundos

DESARROLLO

Planteado como un formato de juego, al estilo del programa 59'', ese es el tiempo que los chicos y chicas tienen para explicar su postura.

La idea es trabajar en un formato de una o dos rondas a elegir por las personas participantes. Se plantea en forma de duelo entre dos personas, una de las cuales tiene que contar qué le gusta de un tema (las personas con discapacidad, la inmigración, su país, las ayudas a personas excluidas, etc.) y otra se tiene que centrar en qué mejoraría y qué no le gusta. Tienen 2 minutos para preparárselo, o pueden empezar de manera directa.

Se hace una primera ronda de 59'' para cada persona, y al finalizar se plantea al grupo si ha existido un claro ganador/a o si es necesario desempatar. En caso de terminar tras una ronda el debate, daremos las gracias a la pareja y continuaremos con otra.

También tendremos en cuenta el número de personas que puedan estar esperando para debatir, los argumentos usados (si han sido muy banales o insultantes, etc.) para plantear hacer una segunda o tercera ronda.

Esta segunda ronda puede ir en la

misma línea de debate, dejando a las parejas que generen nuevos argumentos, o bien hacerla relacionada con un tema nuevo.

Podemos tener posibles temas impresos o escritos en unas tarjetas por si vemos que no hay mucho debate, o si de repente la pareja que debate se queda en blanco.

Algunas ideas pueden ser:

- ✓ **Discapacidad** - ¿Tienen los mismos derechos en España? ¿Y en otros países? ¿Qué se hace bien y qué se hace mal? ¿Deberíamos tener más ayudas? ¿Es cosa de los ayuntamientos, del gobierno central o de Europa?
- ✓ **Educación.** ¿Es igual la educación para todo el mundo en España? ¿Se ayuda a las personas con problemas a integrarse en las aulas?
- ✓ **Juventud** ¿Existen suficientes ayudas a la juventud? ¿Tenemos la juventud los mismos problemas y se tratan igual en todos lados? ¿Tienen más problemas las personas jóvenes con discapacidad?
- ✓ **Participación.** ¿Se pregunta sufi-

ciente a la ciudadanía o esta pasa de que le pregunten? ¿Es bueno preguntar a las personas qué quieren? ¿Sabemos qué quiere la gente? ¿Quieren lo mismo las personas con alguna discapacidad que nosotros/as?

- ✓ **Inmigración y fronteras-** ¿Debe la UE abrir o cerrar las fronteras? ¿Existen excepciones? ¿Es buena la inmigración para un país?

OTRAS ORIENTACIONES

También puede existir un sistema de votación para el resto de la clase cuando no participa, que sirva para ver qué discurso está gustando o ha gustado más (por ejemplo, mediante un reparto de cartulinas de colores a favor de uno u otro participante, o bien con manos troqueladas de aprobación o desaprobación).

Y finalmente, si trabajamos con todos los alumnos del ciclo o al menos varias clases, podemos hacer un sistema de "Liga de Debate", con un sorteo y un cuadro que sirva para ver a quién te enfrentas, quién pasa, y con un sistema parecido a las competiciones deportivas, donde existan octavos, cuartos, semifinales y final en función

del número de participantes en la actividad.

MATERIALES Y RECURSOS

Dos sillas, mesas o estrados separados.

Un reloj visible o móvil que tenga cronómetro y suene a los 60 segundos.

Posibles tarjetas con temáticas de debate.

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

- ¿Quién ha estado más suelta/o en el debate? ¿Han parecido creíbles en las posturas que les tocaba defender?
- ¿Qué argumentos te han parecido más convincentes y cuáles menos?
- ¿Tenían suficiente información de los temas para poder debatir? ¿Se han
- ¿Dónde buscamos información para nuestros argumentos? ¿Qué
- ¿De qué te has enterado que te haya parecido interesante?
- ¿Se parecía a un debate de políticos? ¿Por qué?

Es bueno que el profesorado maneje unos cuantos datos sobre las temáticas a trabajar, para ayudar a orientar el debate, y que este no se base en argumentos no contrastados u oídos en los medios ("las personas inmigrantes roban porque lo dicen en la tele" por ejemplo), y dar estadísticas que ayuden a la reflexión.

FUENTE

Elaboración propia basada en el formato televisivo 59''



BARAJA CREATIVA

SEGUNDO CICLO DE LA ESO Y CICLOS BÁSICOS

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Generar ideas y propuestas, y encontrar nuevas soluciones a problemas persistentes. Sirve para reflexionar acerca de los problemas a los que nos enfrentamos, especialmente indicado para trabajar cómo incluir las diferencias, cómo sensibilizar sobre personas no integradas, etc.

EDAD RECOMENDADA:

Indicado para la franja de 12 a 17 años.

DURACIÓN:

1 hora.

Baraja creativa

DESARROLLO

Se divide a los participantes en pequeños grupos. Los grupos pueden hacerse de forma aleatoria o a través de un juego de división de grupos.

Cada grupo deberá ponerse de acuerdo y seleccionar al menos siete u ocho problemas que consideren que afectan gravemente al buen desarrollo de la situación que estemos analizando. La situación deberá estar muy clara, para que los problemas seleccionados tengan relación directa con la misma.

Para esto deberán contar con 10 ó 15 minutos.

Al finalizar, se expondrán los problemas, y se anotarán para quedar escritos a la vista de todos.

Los que más se repitan, o los más graves se destacarán sobre los demás.

Tras esto cada grupo deberá elegir un problema al que quieran enfrentarse.

Para ello utilizarán la Baraja Creativa, que es una baraja de palabras, de la que extraerán cinco cartas al azar (o lo que es lo mismo: cinco palabras).

Cada grupo debe encontrar al menos cinco soluciones al problema que han elegido, partiendo de cada una de las

palabras de la Baraja. Al menos una solución por palabra.

Todas las respuestas y soluciones valen, por muy disparatadas o increíbles que sean.

Por ejemplo: imaginad que un grupo se centra en el problema de “personas con discapacidad aisladas de actividades de ocio”, y tienen que trabajar en “cómo incluir a las personas con discapacidad”. Cuando les toca escoger cartas de la Baraja, sacan las palabras: farola, bolsa, paraguas, buzón y pegamento. Podrían empezar a decir que una solución sería que siempre que hubiera una actividad donde las personas no pudieran acceder, hubiera un buzón donde exponer las quejas y que si alguien pone una queja, se encienda la farola o farolas cercanas y no se apaguen hasta que un responsable lea la queja.

Parece una idea disparatada, pero esta dinámica consiste en extraer de lo imposible, pequeñas acciones posibles.

OTRAS ORIENTACIONES

Esta actividad requiere una gran capacidad de atención y síntesis del profesorado, quienes se encargan de extraer las conclusiones generales con las que iniciar el debate.

La Baraja puede quedarse en el aula, y utilizarse siempre que exista algún problema de difícil resolución, o que haya que desbloquear.

MATERIALES Y RECURSOS

Cartas de la Baraja Creativa (**ANEXO 9**)

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

- ¿Cuáles han sido las soluciones más creativas? ¿Y las más reales? ¿Y las más caras?
- ¿Qué grupo creéis que tiene más “visión de futuro”? ¿Sirve de algo pensar en el futuro para solucionar los problemas del presente?
- ¿De qué problemas somos más conscientes?
- ¿Cuáles son los que más nos afectan?
- ¿Cómo se pueden hacer llegar las propuestas de un grupo de personas a las autoridades (Consejo Escolar, equipo de gobierno del municipio, Gobierno, etc.)?
- ¿Cuáles son los problemas principales que afectan a las personas en nuestro barrio/municipio? ¿Y a las personas con discapacidad? ¿Y a las niñas y niños?

FUENTE

Elaboración propia a partir de varias referencias.

TABÚ

SEGUNDO CICLO DE LA
ESO Y CICLOS BÁSICOS

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Dar a conocer opiniones y reflexiones de los/as participantes sobre diferentes temas, y ver ideas asociadas a algunos conceptos y temas como la inclusión, discapacidad, racismo, integración, etc.

EDAD RECOMENDADA:

Especialmente indicado de 12 a 17 años.

DURACIÓN:

Una hora.

Tabú

DESARROLLO

Se divide al grupo grande en pequeños grupos de 4-8 personas. Va saliendo un miembro de cada equipo, en orden, a intentar que el resto de las personas adivinen lo que aparece escrito en una de las tarjetas del juego.

Para definir los conceptos que aparecen reflejados en las tarjetas, no pueden nombrarse las palabras que figuran debajo de la misma. Son palabras "prohibidas".

Quien explica la situación que viene reflejada en las tarjetas no puede hacer referencia ni a las palabras prohibidas, ni a las que describen la situación en el encabezamiento de cada tarjeta.

Cada participante tendrá un minuto (reloj de arena) para dar todas las definiciones que pueda, para leer todas las tarjetas posibles. NO puede hacer gestos con las manos, ni utilizar alusiones o bromas privadas que permitan claramente a alguien tener ventaja sobre los demás (por ejemplo: el jugador que tiene la tarjeta no debe decir: "Es eso que tienes sobre la cama, Óscar" porque sólo Óscar contestará: "Ah! Sí! Un peluche").

Cualquier miembro de cualquier grupo puede acertar la palabra, anotando el

tanto a su equipo.

Al final del juego se iniciará el debate, en el que se repasarán las palabras que han salido, y cómo las hemos definido, y veremos qué ideas preconcebidas o estereotipos usamos sin darnos cuenta.

OTRAS ORIENTACIONES

Se pueden ir anotando los tantos de cada equipo en una pizarra, o una cartulina que sirva de marcador.

MATERIALES Y RECURSOS

Reloj de arena. Preguntas del TABÚ (ANEXO 10)

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

→ ¿A qué participante se le ha dado mejor la explicación?

→ ¿Qué ha sido lo más fácil de explicar? ¿Y lo más difícil?

→ ¿Cada uno disponía de suficiente vocabulario para poder explicar lo que quería?

→ ¿Había términos para definir o palabras a explicar que no conocías?

→ ¿Han existido algunas descripciones que eran algo ofensivas?

→ ¿Te has sentido molesto/a con alguna de las definiciones que han dado?

FUENTE

Inspirado en el tradicional juego de mesa "TABÚ" de Hasbro Games.

EL PAÍS IDEAL

SEGUNDO CICLO DE LA ESO Y CICLOS BÁSICOS

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Descubrir el sentido de la política y los derechos fundamentales, profundizar en la función de las políticas de protección contra las personas más indefensas.

EDAD RECOMENDADA:

Desde los 10 años.

DURACIÓN:

Una hora.

El país ideal

DESARROLLO

Se divide a los y las alumnas en grupos pequeños. Los grupos pueden tener entre 4 y 6 miembros, para que les resulte fácil comunicarse y pueda participar todo el mundo.

Cada grupo representa a un país.

A cada grupo se le entrega una ficha que deberán completar indicando los datos básicos que les caracterizan: color de la bandera, localización (costa, montaña,...), nº de habitantes, deporte nacional, sistema de gobierno, fuente de ingresos principal, días de vacaciones al año... o cualquier información que parezca interesante para definirles.

Se trata de realizar esta primera parte durante 10 minutos y, una vez terminada, cada País contará al resto cuáles son sus características principales.

El Gobierno Internacional (formado por el profesor/a) informa a los grupos que quiere otorgar a los países presentes unos derechos fundamentales, y les entrega una lista con los mismos (al menos los diez del Anexo 11).

Una vez que todos los grupos han leído estos derechos, se les explica que no pueden comunicarse entre ellos.

A continuación se les van dando las siguientes instrucciones:

- ✓ 1º Se les pide que, en 10 minutos, añadan cuatro derechos que ellos consideren importantes, a la lista originaria.
- ✓ 2º Se les comunica que, por razones políticas y económicas, habrán de eliminar X nº de derechos, pudiendo quedar sólo X nº de derechos en la lista.
- ✓ 3º Se les aplica un nuevo ajuste de derechos, pero esta vez las condiciones no son iguales para todos, y se entrega al representante de cada grupo un sobre con una de las siguientes indicaciones:

A= no tiene ajustes nuevos sobre sus derechos.

B= deben eliminar cuatro derechos.

C= sólo pueden quedarse con un derecho.

D= pueden añadir cuatro derechos más.

Una vez que cada grupo ha realizado estos cambios informado al Gobierno, cada País informará a los demás de

cuáles son sus derechos.

Podemos incluir una reflexión antes de terminar, que hable de las personas con discapacidad, y decirles que la población con discapacidad en su país es la misma que en España, en torno al 9% y que revisen entonces sus países por unos minutos, y se planteen si harían cambios en los derechos o si todo lo planteado vale para todo el mundo.

Una vez finalizada esta parte, se procede a la reflexión grupal.

OTRAS ORIENTACIONES

Al final del juego, o en una sesión posterior se puede solicitar a los Países que propongan una lista con todos los derechos que consideren más importantes, en el orden que consideren, argumentando las razones de la petición, y con el requisito de que todos los pueblos estén unidos.

MATERIALES Y RECURSOS

Ficha de Constitución del País, Listado de Derechos, Bolígrafos. **(ANEXO 11).**

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

- Reflexionar sobre qué derechos han quitado, cuáles han dejado, y por qué.
- Hablar de necesidades-intereses-deseos.....
- ¿Habéis hecho cambios al saber que teníais a personas con discapacidad? ¿Ya habíais pensado en ellas anteriormente? ¿Y en otras personas con otras necesidades?
- ¿Tienen todas las personas los mismos derechos?
- ¿Qué derechos os ha costado más eliminar? ¿Por qué?
- ¿En qué País de los que habéis construido se vive mejor? ¿Por qué?
- ¿Creéis que los países creados tienen una similitud real con países que conozcan?
- ¿Creéis que se vive de la misma forma en todos los países del mundo?
- ¿Se pueden quitar los derechos a la ciudadanía de un país?
- ¿Quiénes son responsables de proteger a las personas más desfavorecidas en todos los países?

recidas en todos los países?

- ¿Hay que hacer leyes específicas o todas las leyes funcionan igual para todo el mundo? Si funcionan igual, ¿por qué cuesta tanto la inclusión de la diferencia?
- ¿Quiénes son responsables de proteger a las personas más desfavorecidas en todos los países?
- ¿Hay que hacer leyes específicas o todas las leyes funcionan igual para todo el mundo? Si funcionan igual, ¿por qué cuesta tanto la inclusión de la diferencia?

FUENTE

Elaboración propia.



#HASTAG Y TIK TOK POR LA INCLUSIÓN

BACHILLERATO Y CICLOS
MEDIOS Y SUPERIORES

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Generar propuestas y campañas para concienciar sobre problemas existentes, y hacer de altavoz sobre situaciones a cambiar y alternativas que los chicos y chicas hayan generado.

Buscar la participación de terceras personas conocidas en el plano social para la amplificación de los problemas a denunciar.

EDAD RECOMENDADA:

Cualquiera, pero al disponer de varias fases de trabajo, toda la fase de promoción solo puede ser desarrollada con participantes más adultos que dispongan de redes sociales.

DURACIÓN:

Una hora para la primera parte. Varias semanas para la segunda parte.

#Hastag y Tik Tok por la inclusión

DESARROLLO

Esta es una dinámica para trabajar la creación de estribillos y lemas que expresen lo que sentimos sobre los problemas que analicemos, y donde también trabajaremos en la creación de soluciones a estos.

Se propone un trabajo en grupos pequeños, donde cada grupo elija un problema relacionado con la inclusión de los chicos y chicas con discapacidades. La idea es intentar hacer varias cosas:

- ✓ 1. Un estribillo muy pegadizo
- ✓ 2. Una frase o lema que sea fácil de recordar y repetir.
- ✓ 3. Un meme o imagen, o un TikTok que represente un problema y/o la solución a este.

La mejor forma de trabajar en la creación de propuestas, es dedicar unos minutos a analizar el problema que nos haya tocado o elegido, y pensar en soluciones e ideas para mejorar este en el futuro. Si los grupos lo necesitan, podemos tener a mano la Declaración de los derechos del Niño y la Niña, la Declaración de derechos de personas con discapacidad, o buscarlas por

internet.

Crear un lema o estribillo pegadizo no es fácil, pero esa es la idea de esta dinámica. Dejaremos un tiempo para trabajar en grupos y hacer varias propuestas, y después se realizará una ronda de presentaciones.

En esta ronda, el resto de equipos tienen que votar cuál es el estribillo o lema que no sea el suyo que más les ha gustado. Puede ser necesario hacer dos rondas para que todo el mundo se acuerde del lema o estribillo de los otros, y los grupos que no lo tengan claro, pueden presentar varias ideas y no solo una, pues decidirse muchas veces no será fácil.

Si hemos realizado memes o vídeos en TikTok también será el momento de exponerlos y votarlos.

Una vez realizadas las votaciones, escogeremos aquellos que más nos hayan gustado y realizaremos algunos carteles para que queden expuestos en el aula, en los pasillos u otros lugares del centro. Podemos hacerlos en cartulinas o bien en ordenador e imprimirlos después, y empezar con nuestra campaña de promoción usando los medios que tengamos a nuestro alcance, aprovechando y pegando en

el barrio, colegios, IES, ayuntamiento, comercios de la zona, etc.

Esta es la segunda parte de la actividad que continua más allá de esta dinámica.

Para hacer la campaña más intensa, os proponemos crear un #Hastag que sea reconocido como propio del aula o del centro, y que haga que se pueda hacer un trabajo viral en las redes sociales para la promoción de las propuestas que hayan salido en el trabajo anterior.

Un reto a lanzar al grupo es intentar que personas públicas conocidas y/o respetadas (escritoras, cantantes, actores y actrices, presentadoras, etc.), algún ídolo que el grupo tenga, famosas o famosos, o políticos como la Alcaldesa o el Alcalde de nuestro municipio, o quien el grupo decida, se sume a nuestra campaña.

La idea sería que estas personas “se mojen” por la inclusión, leyendo o haciendo suyo el estribillo o lema, y subiéndolo a sus redes sociales para así multiplicar el impacto de la campaña.

Esta tarea requerirá de escribir a estas personas bien mediante sus cuentas oficiales en redes sociales, o bien de

visitar a aquellas que sean más cercanas (alcalde/sa, concejales, etc.).

Si logramos el objetivo, más allá de “empapelar” nuestro IES o barrio, con propuestas que hagan más visible la situación de discriminación o dificultad de inclusión de algunas personas; conseguiremos también una campaña a un nivel mucho más amplio, regional o nacional dependiendo de cómo organicemos nuestra campaña de promoción, y por supuesto del interés que las personas contactadas muestren por nuestra campaña.

OTRAS ORIENTACIONES

Para hacer la dinámica más divertida, proponemos que cada grupo se ponga un nombre artístico o para ser reconocidos, y así será más fácil después en las presentaciones y votaciones darle un carácter lúdico a la actividad.

Crear carteles puede ser una tarea difícil si queremos que estos sean bonitos, tengan colores, una buena tipografía o una imagen que se asocie a lo que contamos, etc.

Es un ejercicio muy interesante buscar carteles con los chicos y chicas que les gusten y sobre esos, intentar buscar letras similares y crear algunos que

sean del gusto de todo el grupo. Si las chicas y chicos son muy pequeños, es divertido y más motivador hacer algunos carteles en folios y cartulinas, y que sean estos los que usemos para hacer nuestra promoción por el barrio, pueblo o ciudad donde nos encontremos.

Existen numerosos ejemplos de campañas en que chicos y chicas de colegios, IES o asociaciones, o personas particulares, han pedido a famosas y famosos que se sumaran a su causa, o que hicieran algún acto a favor de buenas causas, y estos han respondido. Es necesario motivarles y comunicarles que no es una idea tan difícil de conseguir, y que trabajando puede tener resultados.

Miremos como ejemplo a muchas personas enfermas que tienen visitas de sus cantantes favoritos en el hospital, un vídeo dedicado, la posibilidad de comer o cantar con ellos y ellas, etc.

MATERIALES Y RECURSOS

-Folios y rotuladores

-Cartulinas y celo.

-Ordenador e impresora

-Tablets, smartphones y cuentas en redes sociales para la segunda fase.

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

- ¿Qué problemas hemos identificado? ¿Qué ideas nos hemos inventado que puedan solucionarlos?
- ¿Ha sido difícil hacer un estribillo o lema para expresar nuestras ideas?
- ¿Hay algún estribillo o lema que realmente os haya sorprendido?
- ¿Creemos que es posible crear una campaña desde nuestro grupo/asociación que llegue a todo el mundo? ¿Por qué?

FUENTE

Elaboración propia.



EN QUÉ ERES EXPERTO/A MUNDIAL

BACHILLERATO Y CICLOS
MEDIOS Y SUPERIORES

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Aumentar el conocimiento grupal, valorar las cualidades que más destacan de sí mismos cada participante y ver que todo el mundo tiene siempre muchas cosas que aportar, independientemente de su apariencia o capacidades.

EDAD RECOMENDADA:

Desde los 12 años. Adaptable a todas las edades.

DURACIÓN:

40 minutos.

En qué eres experto/a mundial

DESARROLLO

Empezamos nosotros mismos/as, poniendo el ejemplo de la actividad, anotando en media cuartilla, con letra grande, nuestro nombre y en qué somos expertos/as mundiales. Seguidamente nos pegamos el papel con un celo en el pecho, o en la espalda, y nos presentamos diciendo cómo nos llamamos, y en qué somos expertos/as mundiales.

A continuación se pide a cada participante que haga lo mismo (habrá que poner ejemplos, pues muchos alumnos/as no sabrán qué decir).

Se les entrega un trozo de cuartilla, se les da celo y tras 3-5 minutos todo el mundo tendrá que tener su cartel escrito.

Cuando todo el mundo ha terminado, se levantan para leer los carteles que unos y otros llevan pegados en el pecho o en la espalda. Tras leerlos, los colocamos en la pizarra pegados y comentamos si ha habido cosas que les han llamado la atención o que les gustaría aprender a hacer.

Tras dos o tres intervenciones con las primeras impresiones, preguntamos a alguien en particular que diga qué le ha interesado de otra persona, y dibu-

jamos una línea desde la ficha de él/ella, a la de la otra persona que tenía el dato interesante. Continuamos preguntando a quien escribió la segunda ficha, por lo que más le ha interesado de lo que ha leído, y unimos de nuevo ambas fichas, tejiendo así una red de intereses".

La idea es que podemos encontrar cosas que tienen que ver con Ser/Actitudes, Hacer/Habilidades o Pensar/Contenidos. Puede haber expertos en: dormir, escuchar, hacer tartas, dibujar, conocer pájaros o personajes de Marvel.

Podemos agruparles, y comentar, que todo el mundo siempre tiene algo que aportar a la sociedad y a un grupo, pero que hay gente más tímida o gente a la que le cuesta identificar su potencial, y que no todos tenemos que ser buenos en Hacer o Pensar, y que cada persona destaca en un aspecto.

Debemos hacer hincapié en que muchas veces no damos espacio a las personas con discapacidad para aportar su valor a la sociedad, pues muchas veces las personas más "lanzadas" son las que recogen el protagonismo, y a veces otras personas necesitan más tiempo para mostrar sus potenciales.

OTRAS ORIENTACIONES

Al levantarse a leer deben ir en silencio, sin hacer comentarios, y pueden apuntarse lo que les haya hecho gracia, o lo que quieran comentar después. Debemos procurar que los ejemplos que pongamos sean positivos, por ejemplo, en vez de decir: "soy experto mundial en desordenar mi habitación" o "soy experta mundial en no devolver lo que me han prestado"...podemos pensar ejemplos del tipo: "soy experto mundial en alegrar a quien ha tenido un mal día" o "soy experta mundial en proponer planes de ocio los fines de semana".

MATERIALES Y RECURSOS

Papel y celo, o post-it y bolígrafos para cada persona.

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

- ¿Qué cosas nos gustaría aprender de la gente de la clase?
- Pensar qué cosas que los demás saben hacer son más o menos útiles.
- Debatir acerca de cuánto tiempo hubiera hecho falta para averiguar en qué es experto/a un/a compañero/a, si no nos lo hubiera dicho hoy.
- ¿Hacéis valoraciones de las capacidades de las personas a la primera? ¿Hay talentos escondidos que nos perdemos de otras personas?
- Reflexionar acerca de la importancia de dedicar tiempo para conocer a los demás.
- ¿Qué habilidades o expertise os han llamado más la atención? ¿Todas las personas han puesto cosas positivas?
- ¿En qué os gustaría de verdad ser expertos/as mundiales?

FUENTE

Elaboración propia.



ESCRÚPULOS

BACHILLERATO Y CICLOS
MEDIOS Y SUPERIORES

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Aprender a valorar las diferentes opciones frente a dilemas sociales, éticos y morales, favoreciendo el respeto y la tolerancia ante las decisiones de los demás.

EDAD RECOMENDADA:

Especialmente indicado para mayores de 14 años.

DURACIÓN:

Una hora.

Escrúpulos

DESARROLLO

Es bueno si podemos tener a toda la clase sentada en círculo. Se reparte a cada participante una pequeña ficha en la que puede leerse la palabra SÍ o la palabra NO, repartiéndose de forma aleatoria una palabra a cada participante, que deberá evitar que nadie más que él pueda verla.

Cuando todo el mundo tiene la ficha, se inicia el juego, en el que cada participante podrá conseguir un punto de la siguiente forma:

Se elige a una persona voluntaria a quién se le hace una pregunta del juego que hace referencia a un conflicto o dilema moral.

Este primer voluntario/a debe buscar, entre el resto de personas, a alguien a quien DIRIGIR (“rebotar”) la pregunta. Pero debe buscar a alguien que le haga ganar el punto. Si la persona a quien rebota la pregunta responde, desde su criterio personal, lo que el voluntario tenía en la pequeña ficha con SÍ o NO, el primero ganará el punto.

Ejemplo:

Jorge es el primero en jugar y el/la profesor/a le pregunta si “vendería su coche a un conocido, a sabiendas de que el coche puede dar problemas en breve, teniendo en cuenta que este conocido vive en otra ciudad”.

Jorge tiene una ficha con un NO, que nadie más que él ha visto.

Busca entre los compañeros a alguien que, si ocurriera lo que describía la pregunta, decidiera NO vender el coche... y al final nombra a Noelia.

Noelia se pone en pie y responde que ella NO vendería algo que está en mal estado.

Noelia, al ser quien recibe la pregunta de rebote, está obligada a dar su opinión verdadera.

En este caso Jorge ha ganado un punto, pues ha elegido bien a la persona, que ha respondido justo lo que él tenía en la ficha.

El juego continua, siendo ahora Noelia quien es cuestionada por el/la docente, con una nueva pregunta del juego.

OTRAS ORIENTACIONES

Al principio puede costar un poco entender la dinámica del juego, por lo que es conveniente explicarlo a la vez que se hace un ejemplo. Todas las respuestas de todas las personas son válidas, y no se debe juzgar a ninguno de los y las participantes por lo que responda. Sabemos que la realidad, luego, puede ser muy diferente para todo el mundo.

En este juego se trata de ponerse en el lugar de cualquier persona que tenga que tomar una decisión extrema, teniendo en cuenta sus principios morales, la

ley, y el bien común.

MATERIALES Y RECURSOS

Listado de preguntas del juego, Fichas de SÍ o No (**ANEXO 12**).

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

- ¿Cuál ha sido la pregunta más difícil de responder?
- ¿Creéis que todo el mundo ha dado su sincera opinión?
- ¿Sabrías en quién confiar, en ciertos casos graves, como los que se han relatado en el juego?
- ¿A alguien le ha pasado algo parecido?
- ¿Cómo creéis que se debería reaccionar en el siguiente caso (se lee uno cualquiera) y por qué?
- ¿Es importante plantearse qué hacer ante determinadas situaciones, antes de que ocurran?
- Cuando tomamos decisiones sin haber tenido tiempo para reflexionar, ¿tenemos más riesgo de equivocarnos?
- ¿Puede una jueza tener en cuenta todas las circunstancias que rodean la decisión de una persona, como para juzgarla?
- ¿Cómo puede una asegurarse de que comprende bien una situación de conflicto?

MATERIALES Y RECURSOS

Basado en el Juego “Escrúpulos. Una cuestión de principios” de MB España.

SCAMPER

(BASADO EN LA TÉCNICA DEL MISMO NOMBRE)

PERSONAL DOCENTE Y
NO DOCENTES, AMPAS

ESTA ACTIVIDAD SIRVE PARA:

Generar ideas o propuestas, para buscar soluciones a problemas, y para evaluar acciones y propuestas.

EDAD RECOMENDADA:

Mayores de 14 años. Muy recomendada para adultos.

DURACIÓN:

1 hora.

Scamper

DESARROLLO

Actividad de análisis y reflexión grupal.

“SCAMPER” son las iniciales de una lista de verificación generadora de ideas. Cada inicial corresponde a un verbo de acción, que sugiere volver a mirar una situación que ya conocemos, pero desde una nueva óptica.

Los verbos son los siguientes:

SUSTITUIR

COMBINAR

ADAPTAR

MODIFICAR

PONER OTROS USOS

ELIMINAR

REORGANIZAR

El grupo de participantes escoge un tema sobre el que quiera reflexionar, por ejemplo: “los anuncios publicitarios no fomentan la inclusión de las personas con discapacidad”. Ese tema puede haber sido seleccionado previamente, a través de otra dinámica, de entre los problemas que detectan en un determinado tema de interés (por ejemplo una lluvia de ideas, o similar), o puede ser sugerido por la persona

que dirige la dinámica.

Sugerimos trabajar con ideas como:

- ✓ Los chicos y chicas no conocen realmente la realidad de las personas con discapacidad de su edad.
- ✓ El centro no está suficientemente adaptado a personas con diversidad funcional o con problemas de inclusión.
- ✓ El currículo no está adaptado a los diferentes estilos de aprendizaje que presentan las chicas y chicos hoy en día.
- ✓ Etc.

Se divide al total de participantes en pequeños grupos. A cada grupo se le entrega una tarjeta con la redacción del problema, y una cartulina A4 con la lista SCAMPER de verbos y las preguntas asociadas.

Cada grupo deberá destinar cinco minutos a reflexionar sobre el problema desde la perspectiva que ofrece cada verbo del SCAMPER. Destinarán cinco minutos a cada verbo, así que en total deberán invertir 35 minutos en la reflexión sobre el problema, dando respuesta a las diferentes preguntas.

Las ideas y propuestas se anotarán en la cartulina, a continuación de cada letra.

Posteriormente se pondrá en común el resultado de cada grupo, elaborando, si lo desearan, un escrito con las sugerencias e ideas aportadas.

OTRAS ORIENTACIONES

Los grupos pueden hacerse de forma aleatoria o a través de un juego de división de grupos.

Existen dos formas de utilizar esta técnica. Para los participantes más mayores es suficiente ofrecer la lista SCAMPER con los verbos, sin necesidad de especificar las preguntas, dejando que sean ellos los que se pregunten acerca de las posibilidades de aplicar cada verbo al problema. Deberán escribir las preguntas surgidas, y las respuestas.

Si trabajamos con personas de menor edad, cada letra del SCAMPER deberá ir acompañada de las preguntas que ayuden a aplicar el verbo a la revisión del problema.

En ambos casos, tras la puesta en común, sería positivo que un grupo de personas voluntarias se encargara

de recoger todas las propuestas, las ideas surgidas, las nuevas preguntas, y demás sugerencias, y elaboraran con todo ello un documento sobre el que trabajar en el Claustro, AMPA, Consejo Escolar, etc.

MATERIALES Y RECURSOS:

Cartulinas, bolígrafos y Ficha de trabajo (ANEXO 13)

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN:

En el SCAMPER las preguntas acompañan a cada una de las letras que forman la palabra. Deben estar especificadas previamente, para que en cada letra se reflexione únicamente desde esa perspectiva. Algunas preguntas adecuadas al tema que hemos puesto en el ejemplo anterior serían:

¿Qué habría que sustituir en los anuncios?, ¿Qué cosas no se pueden sustituir? ¿Cómo deberían combinarse los anuncios para ser inclusivos? ¿Podrían anunciarse varias cosas a la vez? ¿Cómo deberían adaptarse a otras realidades o hacerse más inclusivos? ¿Cómo deberían adaptarse a nuestros intereses? ¿Qué habría que modificar para mejorar los mensajes que lanzan? ¿Para qué deberían servir los anuncios,

realmente? ¿Qué tipo de anuncios deberían eliminarse? ¿En qué lugar debería haber más o menos anuncios publicitarios?...y así con todas las preguntas.

Las orientaciones generales para definir las preguntas serían::

- Sustituir. (Sustituir cosas, lugares, procedimientos, gente, ideas...)
- Combinar. (Combinar temas, conceptos, ideas, emociones...)
- Adaptar.(Adaptar ideas de otros contextos, tiempos, escuelas, personas...)
- Modificar. (Añadir algo a una idea o un producto, transformarlo)
- Utilizarlo para otros usos. (extraer las posibilidades ocultas de las cosas)
- Eliminar (Sustraer conceptos, partes, elementos del problema)
- Reordenar (o invertir elementos, cambiarlos de lugar, roles...)

FUENTE

SCAMPER es una técnica de creatividad o de desarrollo de ideas creativas elaborada por Bob Eberlee a mediados del siglo XX, publicada en su libro con el mismo nombre.

FICHAS ANEXAS PARA EL DESARROLLO DE CADA ACTIVIDAD

ANEXO 1

BINGO DE DIVERSIDAD

Pueden seleccionarse el número de preguntas que se prefiera, en función del debate que luego se quiera promover. Así como escoger las que más interesen y añadir otras nuevas.

ENCUENTRA A ALGUIEN...

...QUE CUMPLA LOS AÑOS EL MISMO MES QUE TÚº	...CON FAMILIA FUERA DE ESPAÑA	...QUE CONOZCA EN QUÉºSIGNIFICAN LAS PALABRAS DIVERSIDAD E INCLUSIÓN	...QUE TENGA UN FAMILIAR QUE HAYA SALIDO EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN
...QUE PERTENEZCA A ALGUNA ASOCIACIÓN O CLUB	...CON UN FAMILIAR QUE HABLE OTRO IDIOMA	...QUE TENGA UN HERMANO/A MUY PEQUEÑO/A	...CON TENGA UN FAMILIAR CON UNA DISCAPACIDAD
...QUE TENGA UN FAMILIAR DE UNA CREENCIA RELIGIOSA DIFERENTE A LA TUYA	...CON UN FAMILIAR CON UNA ENFERMEDAD GRAVE	...QUE TENGA A UN FAMILIAR MAYOR VIVIENDO EN CASA	...QUE HAGA EL MISMO DEPORTE QUE TÚº
...QUE TENGA UN FAMILIAR QUE HAYA VIAJADO POR MÁS DE 10 PAISES	...CON MÁS DE UN ANIMAL EN CASA	...QUE TENGA MÁS DE 10 PRIMAS Y PRIMOS	...QUE TENGA ALGUNA HABILIDAD ARTISTICA
...CON ALGÚN SENTIDO MUY DESARROLLADO (OIDO, VISTA, GUSTO, TACTO U OLFATO)	...QUE USE GAFAS O ALGUNA PRÓTESIS	...QUE TENGA UN FAMILIAR QUE SEA MUY BUENA/O EN ALGÚN DEPORTE	...CON ALGÚN SENTIDO MENOS DESARROLLADO (OIDO, VISTA, GUSTO, TACTO U OLFATO)

ANEXO 2

LA HISTORIA ENCADENADA

El tipo de frases que se pueden escribir para que los participantes completen podrían ser referidas a...

El otro día cuando iba al Colegio me encontré con _____,

Que había conocido a una chica con discapacidad que _____.

Y le había gustado mucho por _____

Pero lo que no le gustó fue _____.

Y finalmente me dijo que _____.

El viaje más importante de mi vida fue a _____

Donde nos encontramos con _____

Y nos pasó que _____

Al final se solucionó _____

Y lo que más recuerdo fue _____

El otro día mi amigo que va en silla de ruedas _____

La gente hizo _____

Porque suelen ser _____

Y todo salió bien gracias a _____

Así que puedo decir que _____

ANEXO 3
EL RELOJ



- 1. ¿Cual es el problema más grande para los niños y niñas de este municipio/ barrio?
- 2. ¿Qué es lo que más le gusta hacer a la gente de tu edad en su tiempo libre?
- 3. ¿Conoces a alguna persona con algún tipo de discapacidad? ¿Puedes explicarla?
- 4. ¿Pueden todas las personas disfrutar del barrio/ municipio por igual o es más difícil para algunas personas?
- 5. ¿Qué crees que se podría mejorar en este municipio/ barrio para que todo el mundo esté más incluido?
- 6. ¿Hay algún lugar donde sepas que los niños y niñas y/o adolescentes sufren discriminación? ¿En cuál? Y ¿por qué?

LISTADO DE PREGUNTAS

Estas son algunas preguntas que te proponemos para cada hora. Te animamos a realizar también las tuyas en función de los intereses del grupo.

- 7. ¿Qué cosas te gustaría que fueran distintas en tu colegio para ayudar a otras personas?
- 8. ¿Qué cosas te gustaría que fueran distintas en el municipio/barrio para ayudar a las personas con discapacidad?
- 9. ¿Hay suficientes ayudas a las familias para ayudarles en su día a día? ¿Es igual para todas?
- 10. Y tú, ¿ayudas en casa? ¿Y a otras personas en el colegio o en el barrio/municipio?
- 11. ¿Cuál es el principal problema que te preocupa?
- 12. ¿Cómo crees que podrías ayudar más en casa, en el colegio y en el barrio/municipio?

ANEXO 4
MEMORY DE DERECHOS

Recuerda que puedes añadir más Derechos que conozcas o te parezcan de interés trabajar con el grupo.

Toda persona tiene derecho a circular libremente y a elegir su residencia en el territorio de un Estado. Artículo 13. Declaración Derechos Humanos. 1948	Toda persona tiene derecho a circular libremente y a elegir su residencia en el territorio de un Estado. Artículo 13. Declaración Derechos Humanos. 1948
La maternidad y la infancia tienen derecho a cuidados y asistencia especiales. Todos los niños, nacidos de matrimonio o fuera de matrimonio, tienen derecho a igual protección social. Artículo 25. Declaración Derechos Humanos. 1948	La maternidad y la infancia tienen derecho a cuidados y asistencia especiales. Todos los niños, nacidos de matrimonio o fuera de matrimonio, tienen derecho a igual protección social. Artículo 25. Declaración Derechos Humanos. 1948
Toda persona tiene deberes respecto a la comunidad, puesto que sólo en ella puede desarrollar libre y plenamente su personalidad. Artículo 13. Declaración Derechos Humanos. 1948	Toda persona tiene deberes respecto a la comunidad, puesto que sólo en ella puede desarrollar libre y plenamente su personalidad. Artículo 13. Declaración Derechos Humanos. 1948
Toda persona tiene derecho a participar en el gobierno de su país, directamente o por medio de representantes libremente escogidos. Artículo 21. Declaración Derechos Humanos. 1948	Toda persona tiene derecho a participar en el gobierno de su país, directamente o por medio de representantes libremente escogidos. Artículo 21. Declaración Derechos Humanos. 1948
Todo niño tiene el derecho intrínseco a la vida. Artículo 6. Convención sobre los Derechos del Niño. 1989	Todo niño tiene el derecho intrínseco a la vida. Artículo 6. Convención sobre los Derechos del Niño. 1989
El niño tendrá derecho desde que nace a un nombre, a adquirir una nacionalidad, y en la medida de lo posible, a conocer a sus padres y a ser cuidado por ellos. Artículo 7. Convención sobre los Derechos del Niño. 1989	El niño tendrá derecho desde que nace a un nombre, a adquirir una nacionalidad, y en la medida de lo posible, a conocer a sus padres y a ser cuidado por ellos. Artículo 7. Convención sobre los Derechos del Niño. 1989

El niño tiene derecho al descanso y el esparcimiento, al juego y actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Artículo 31. Convención sobre los Derechos del Niño. 1989	El niño tiene derecho al descanso y el esparcimiento, al juego y actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Artículo 31. Convención sobre los Derechos del Niño. 1989
Las personas indígenas, en particular los niños indígenas, tienen derecho a todos los niveles y formas de educación del Estado sin discriminación. Artículo 14. Declaración de las Naciones Unidas sobre los derechos de los pueblos indígenas. 2007	Las personas indígenas, en particular los niños indígenas, tienen derecho a todos los niveles y formas de educación del Estado sin discriminación. Artículo 14. Declaración de las Naciones Unidas sobre los derechos de los pueblos indígenas. 2007
Ningún niño podrá ser objeto de discriminación alguna por razón de nacionalidad, filiación, orientación sexual, etnia, color, sexo, lengua, origen social, religión, creencias, estado de salud. Carta Europea de los derechos del niño aprobada por el Parlamento Europeo 8 julio 1992	Ningún niño podrá ser objeto de discriminación alguna por razón de nacionalidad, filiación, orientación sexual, etnia, color, sexo, lengua, origen social, religión, creencias, estado de salud. Carta Europea de los derechos del niño aprobada por el Parlamento Europeo 8 julio 1992
La enseñanza básica es obligatoria y gratuita para todas las personas. Artículo 4. Ley 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.	La enseñanza básica es obligatoria y gratuita para todas las personas. Artículo 4. Ley 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
Derecho del niño al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen. Artículo 13. Ley 1/1995, de 27 de enero, de Protección del Menor del Principado de Asturias.	Derecho del niño al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen. Artículo 13. Ley 1/1995, de 27 de enero, de Protección del Menor del Principado de Asturias.
Derecho del niño a la protección y promoción de su salud y a la atención sanitaria. Artículo 8. Ley 3/1997, de 9 de junio, gallega de la familia, de la infancia y de la adolescencia.	Derecho del niño a la protección y promoción de su salud y a la atención sanitaria. Artículo 8. Ley 3/1997, de 9 de junio, gallega de la familia, de la infancia y de la adolescencia.

Los menores tienen el derecho a conocer y la responsabilidad de respetar su pueblo o ciudad, como forma de disfrutar del entorno urbano. Artículo 21. Ley de Garantías de la Infancia y la Adolescencia de la Comunidad de Madrid. 1995.	Los menores tienen el derecho a conocer y la responsabilidad de respetar su pueblo o ciudad, como forma de disfrutar del entorno urbano. Artículo 21. Ley de Garantías de la Infancia y la Adolescencia de la Comunidad de Madrid. 1995.
Todo menor tendrá derecho a desarrollarse en un medio ambiente no contaminado y a beneficiarse de un alojamiento salubre y de una alimentación sana. Artículo 20. Ley de Garantías de la Infancia y la Adolescencia de la Comunidad de Madrid. 1995.	Todo menor tendrá derecho a desarrollarse en un medio ambiente no contaminado y a beneficiarse de un alojamiento salubre y de una alimentación sana. Artículo 20. Ley de Garantías de la Infancia y la Adolescencia de la Comunidad de Madrid. 1995.
Derecho a vivir de forma independiente y a ser incluido en la comunidad Derecho en igualdad de condiciones de todas las personas con discapacidad a vivir en la comunidad, con opciones iguales a las de las demás. Artículo 19 de la Convención internacional sobre los derechos de las personas con discapacidad. 2006.w	Derecho a vivir de forma independiente y a ser incluido en la comunidad Derecho en igualdad de condiciones de todas las personas con discapacidad a vivir en la comunidad, con opciones iguales a las de las demás. Artículo 19 de la Convención internacional sobre los derechos de las personas con discapacidad. 2006.
Los Estados adoptarán medidas para asegurar el acceso de las personas con discapacidad, en igualdad de condiciones con las demás, al entorno físico, el transporte, la información y las comunicaciones, y a otros servicios e instalaciones tanto en zonas urbanas como rurales. Artículo 9 de la Convención internacional sobre los derechos de las personas con discapacidad. 2006.	Los Estados adoptarán medidas para asegurar el acceso de las personas con discapacidad, en igualdad de condiciones con las demás, al entorno físico, el transporte, la información y las comunicaciones, y a otros servicios e instalaciones tanto en zonas urbanas como rurales. Artículo 9 de la Convención internacional sobre los derechos de las personas con discapacidad. 2006.
Desarrollar al máximo la personalidad, los talentos y la creatividad de las personas con discapacidad, así como sus aptitudes mentales y físicas; y hacer posible que las personas con discapacidad participen de manera efectiva en una sociedad libre. Artículo 24 de la Convención internacional sobre los derechos de las personas con discapacidad. 2006.	Desarrollar al máximo la personalidad, los talentos y la creatividad de las personas con discapacidad, así como sus aptitudes mentales y físicas; y hacer posible que las personas con discapacidad participen de manera efectiva en una sociedad libre. Artículo 24 de la Convención internacional sobre los derechos de las personas con discapacidad. 2006.

ANEXO 5
BARÓMETRO

Elegir las afirmaciones que más te interesen según el grupo, o plantea las tuyas propias.

→ 1. Se vive mejor en _____
que en _____

→ 2. Una persona con discapacidad tiene los mismos problemas que una que no tenga discapacidad.

→ 3. Gracias a la televisión e internet nos enteramos de los problemas de otros niños y niñas con discapacidad.

→ 4. La Convención sobre los Derechos del Niño de Naciones Unidas es respetada por todos los países del mundo.

→ 5. Si un niño o niña es discriminado en su país tiene el derecho de ser defendido por otros países.

→ 6. En España, las personas con discapacidad viven muy bien y están incluidas en la sociedad

Algunos datos de UNICEF y del Gobierno de España para trabajar

1. En el mundo más de mil millones de personas, el 15% de la población mundial, viven con algún tipo de discapacidad reconocida.

2. En España, en 2011, el número total de personas residentes en hogares españoles que declaran tener alguna discapacidad asciende a 3.847.900, lo que supone un 8,5% de la población.

3. En España, de las personas de 6 o más años con discapacidad, el 74% tienen dificultades para realizar las actividades básicas de la vida diaria (ABVD); y la mitad de ellas, casi 1,4 millones de personas, encuentran una discapacidad total en ABVD si no reciben ayudas.

4. Hay alrededor de 150 millones de niños y niñas con discapacidades en el mundo, la mayoría de los cuales sufren algún tipo de discriminación.

5. A finales de 2004, alrededor de un 42% de todos los refugiados en el mundo eran niños y niñas.

6. La Organización Internacional del Trabajo (OIT) calcula que 246 millones de niños y niñas entre los 5 y los 17 años realizan algún tipo de trabajo. Alrededor de 73 millones son menores de 10 años.

ANEXO 6
SUBASTA DE PALABRAS

Se incluyen 50 palabras, pero puedes añadir y quitar las tuyas. Recuerda, recorta y baraja para su uso.

BUENA EDUCACIÓN	PAZ	AMISTAD	FAMILIA	ACOGIDA
ÉXITO	AUTOESTIMA	ADAPTABILIDAD	DINERO	SEXO
CULTURA	SABIDURÍA	RESPONSABILIDAD	SUERTE	NATURALEZA
DIVERSIDAD	AYUDA/R	CINE	MODA	PODER
BELLEZA	CASA	COCHE	ACCESIBILIDAD	ESTUDIOS UNIVERSITARIOS
RESPECTO	TRABAJO	PAREJA	VACACIONES	VIAJES
ANIMALES	COMUNICACIÓN	CIUDADES	MEMORIA	MAR Y PLAYA
ACCESO A INTERNET	VERANO	ORDENADOR	AMOR	SEGURIDAD
TELÉFONO MÓVIL	YOUTUBE	ESFUERZO	LEYES	POLÍTICA
DERECHOS	INCLUSIÓN	JUEGOS	COMIDA	DIVERSIÓN



ANEXO 7
LA VISITA PERFECTA

Estos son algunos ejemplos de la nota que se puede entregar a los grupos. Aparece subrayada la frase que diferencia un texto de otro, con idea de que cada grupo trabaje un aspecto u otro de la dinámica.

“El grupo de Matt, James, Eddie, Margaret, Sara y Alison, ha decidido venir a España este verano de campamento con sus monitores/as. Tienen muchas ganas de visitar nuestro país, ya que les encanta la cultura y viajar... pero, sobre todo, tienen ganas de volver a verte, ya que el pasado verano os encontrasteis en el Camino de Santiago y vivisteis una experiencia fantástica. Ya te han enviado un e-mail para contarte que llegan el 5 de Julio, a las 8:00 de la mañana al aeropuerto/ estación de tren y se marchan al día siguiente, también a las 8:00 de la mañana, a Sevilla, a donde tú les acompañarás. No quieres perder la oportunidad de que conozcan tu localidad y a tus amigas y amigos, y quieres diseñar un plan para que puedan disfrutar del municipio”

“El grupo de Matt, James, Eddie, Margaret, Sara y Alison, ha decidido venir a España este verano de campamento con sus monitores/as. Tienen muchas ganas de visitar nuestro país, les encanta la comida y ya sabes que son muy deportistas!... pero, sobre todo, tienen ganas de volver a verte, ya que el pasado verano os encontrasteis en el Camino de Santiago y vivisteis una experiencia fantástica. Ya te han enviado un e-mail para contarte que llegan el 5 de Julio, a las 8:00 de la mañana al aeropuerto/ estación de tren y se marchan al día siguiente, también a las 8:00 de la mañana, a Sevilla, a donde tú les acompañarás. No quieres perder la oportunidad de que conozcan tu localidad y a tus amigas y amigos, y quieres diseñar un plan para que puedan disfrutar del municipio”

“El grupo de Matt, James, Eddie, Margaret, Sara y Alison, ha decidido venir a España este verano de campamento con sus monitores/as. Tienen muchas ganas de visitar nuestro país, les encanta probar cosas nuevas y encima no tienen problemas de dinero!... pero, sobre todo, tienen ganas de volver a verte, ya que el pasado verano os encontrasteis en el Camino de Santiago y vivisteis una experiencia fantástica. Ya te han enviado un e-mail para contarte que llegan el 5 de Julio, a las 8:00 de la mañana al aeropuerto/ estación de tren y se marchan al día siguiente, también a las 8:00 de la mañana, a Sevilla, a donde tú les acompañarás. No quieres perder la oportunidad de que conozcan tu localidad y a tus amigas y amigos, y quieres diseñar un plan para que puedan disfrutar del municipio”

“El grupo de Matt, James, Eddie, Margaret, Sara y Alison, ha decidido venir a España este verano de campamento con sus monitores/as. Tienen muchas ganas de visitar nuestro país, ya que les encanta la cultura y viajar, y te han dicho que vienen con dos amigos con discapacidad motora en silla de ruedas. Sobre todo, tienen ganas de volver a verte, ya que el pasado verano os encontrasteis en el Camino de Santiago y vivisteis una experiencia fantástica. Ya te han enviado un e-mail para contarte que llegan el 5 de Julio, a las 8:00 de la mañana al aeropuerto/ estación de tren y se marchan al día siguiente, también a las 8:00 de la mañana, a Sevilla, a donde tú les acompañarás. No quieres perder la oportunidad de que conozcan tu localidad/ barrio y a tus amigas y amigos, y quieres diseñar un plan para que puedan disfrutar del municipio.”

“El grupo de Matt, James, Eddie, Margaret, Sara y Alison, ha decidido venir a España este verano de campamento con sus monitores/as. Tienen muchas ganas de visitar nuestro país, les encanta la comida y ¡ya sabes que son muy deportistas!. Te han dicho que vienen con dos amigos con Síndrome de Down con los que viajan mucho. Sobre todo, tienen ganas de volver a verte, ya que el pasado verano os encontrasteis en el Camino de Santiago y vivisteis una experiencia fantástica. Ya te han enviado un e-mail para contarte que llegan el 5 de Julio, a las 8:00 de la mañana al aeropuerto/ estación de tren y se marchan al día siguiente, también a las 8:00 de la mañana, a Sevilla, a donde tú les acompañarás. No quieres perder la oportunidad de que conozcan tu localidad y a tus amigas y amigos, y quieres diseñar un plan para que puedan disfrutar del municipio.”

“El grupo de Matt, James, Eddie, Margaret, Sara y Alison, ha decidido venir a España este verano de campamento con sus monitores/as. Tienen muchas ganas de visitar nuestro país, les encanta probar cosas nuevas y ¡ encima no tienen problemas de dinero y te han dicho que vienen con dos amigos con discapacidad motora en silla de ruedas. Sobre todo, tienen ganas de volver a verte, ya que el pasado verano os encontrasteis en el Camino de Santiago y vivisteis una experiencia fantástica. Ya te han enviado un e-mail para contarte que llegan el 5 de Julio, a las 8:00 de la mañana al aeropuerto/ estación de tren y se marchan al día siguiente, también a las 8:00 de la mañana, a Sevilla, a donde tú les acompañarás. No quieres perder la oportunidad de que conozcan tu localidad y a tus amigas y amigos, y quieres diseñar un plan para que puedan disfrutar del municipio.”

ANEXO 8
CARAS DE TODO EL MUNDO

Todas las fotos son de pixabay.com y tienen licencia gratuita para su uso.

Se pueden usar las dos fotos y ver qué decisiones provocan

Americana.



Malaya



Indonesio



Europeas



Kenia



Asiática



Árabe



Estadounidense



Nepalí



Norteamericano



Afroamericana



Europea



India



Norteamericana.



Francesa



Chileno



ANEXO 9
BARAJA CREATIVA

Estas son algunas de las palabras “generadoras” que te proponemos para la Baraja. Puedes escoger las que más te interesen y añadir nuevas.

MESA	SILLA	CAJA	TIJERA
PEGAMENTO	FAROLA	GAFAS	ÁRBOL
FUENTE	SEMÁFORO	PAPELERA	ORDENADOR
BOLSO	MECHERO	CALCETÍN	PALA
CUBO	LÁMPARA	CAMIÓN	RUEDA
TELÉFONO	VASO	CUCHILLO	COLLAR
ANILLO	RELOJ	CHAQUETA	PERFUME
MÓVIL	LIBRO	TARTA	MOCHILA
PARCHÍS	CUNA	BIBERÓN	CORBATA
CINTURÓN	ZAPATO	TIENDA DE CAMPAÑA	SACO DE DORMIR
LLAVE INGLESA	DESTORNILLADOR	MARTILLO	SÁBANA

ANEXO 10
TABÚ

Elige las Palabras que necesites, y crea las tuyas propias.

EXCLUSIÓN

- PROBLEMA
- BULLYING
- ACOSO
- SENTIMIENTO
- ATACAR
- VACÍO

ABUSO

- FUERZA
- ACOSO
- SEXUAL
- UTILIZAR
- APROVECHAR
- VIOLACIÓN

ACEPTAR

- CONFIAR
- AMAR/AMOR
- CARIÑO
- AFIRMAR
- PEDIR
- DIFERENCIA

SALUD

- ENFERMEDAD
- ESTADO
- MÉDICO
- ORGANIZACIÓN MUNDIAL
- BUENA
- HOSPITAL

RIESGO

- CONDUCTA
- SITUACIÓN
- PELIGRO
- MIEDO
- TRANSMISIÓN
- CAIDA

CONVIVENCIA

- PAREJA
- CASA
- COMPARTIR
- VIVIENDA
- RESPETO
- ESCUELA

NECESIDAD → CARENCIA → REQUISITO → PIRÁMIDE → QUERER → BUSCAR → CUBRIR	AMISTAD → RELACIÓN → PERSONAL → AFECTO → COMPROMISO → COMPAÑERO/A → NIÑOS/AS	DROGAS → ILEGAL → DEPENDENCIA → CONSUMO → PELIGRO → VARIEDAD → DIVERSIÓN
EDUCACIÓN → COLEGIO → INFANCIA → BUENA → MALA → CONOCIMIENTOS → MODALES	AMBIENTE → MEDIO → NATURALEZA → LUGAR → BAR → BUENO → MALO	CONSUMO → SUSTANCIA → DINERO → MODA → COMPRAS → SOCIEDAD → RICO
COMUNIDAD → GRUPO → VECINOS → ANILLO → AMIGOS → CONJUNTO → BARRIO	SOCIEDAD → COMUNIDAD → GRUPO → PERSONAS → SOCIAL → COMÚN → CONSUMO	APOYO → AMISTAD → EQUIPO → MURO/PARED → PUNTO → ANIMAR → SOSTENER

OCIO → TIEMPO LIBRE → TRABAJO → AMIGOS/AS → DIVERSIÓN → GASTO → DESCANSO	OBESIDAD → COMIDA → GRASA → HAMBURGUESA → ENGORDAR → ENFERMEDAD → DELGADO	ACTIVIDAD → COSAS → FÍSICA → AMIGOS/AS → DIVERSIÓN → PROPUESTA → VOLCÁN
SENSIBILIZAR → CHARLAS → ANUNCIOS → CAMBIAR → ATENDER → PROGRAMAS → CAUSAS	NUTRICIÓN → COMIDA → ESTUDIOS → CIENCIA → ADELGAZAR → SANO → MÉDICO	DIVERSIÓN → FIESTA → AMIGOS/AS → GRUPO → RISAS → JUGAR → FAMILIA
EXTRANJERO → RACISMO → PAÍS → COSTUMBRES → FIESTA → VACACIONES → PLAYA	DEPORTE → DIVERSIÓN → REGLAS → EQUIPO → ACTIVIDAD → SALUD → ÁRBITRO	FORTALEZA → CASTILLO → CUALIDAD → TORRE → VOLUNTAD → COHERENCIA → DEBILIDAD

EMOCIÓN → LLORAR → CORAZÓN → INEXPLICABLE → PELÍCULA → SENTIMIENTO → SORPRESA	ACCESO → SEÑAL → INTERNET → IGUALDAD → PROHIBIDO → ENTRADA → POSIBILIDAD	JUEGO → NORMAS → DIVERSIÓN → MESA → AMIGOS/AS → ORDENADOR → RISAS
PRIORIDAD → POSICIÓN → PRIMERO → ELECCIÓN → PUESTO → ABANDONO → CONVENCIMIENTO	INDEPENDENCIA → PAÍS → DECLARACIÓN → ESTADO → LIBERTAD → CASA → SOLITARIO/A	RACISMO → INTOLERANCIA → RAZAS → ÁFRICA → VOX → FRONTERAS → DIFERENTE
CAPACIDAD → COMPETENCIA → MEMORIA → ORDENADOR → RECIPIENTE → HABILIDAD → PODER	GASTO → DINERO → COMPRA → PRESUPUESTO → CAJA → PÚBLICO → DERROCHE	OBLIGACIONES → FAMILIA → ESCUELA → LIMPIEZA → MANDATO → ELECCIÓN → CONVIVENCIA

VACACIONES → PLAYA → VERANO → TIEMPO LIBRE → AMIGOS/AS → FAMILIA → EXÁMENES	NOVIO/A → AMANTE → AMIGO/A → PAREJA → BODA → COMPAÑERO/A → AMOR	ESTAR INCÓMODO → ENFADARSE → MARCHARSE → COMODIDAD → AGUSTO → DISGUSTO → MAL ROLLO
SANO → COMIDA → ENFERMO/A → HOSPITAL → CUIDADOS → BUENO/A → PERSONA	PASIÓN → EMOCIÓN → RELACIÓN → SEXO/SEXUALIDAD → INTENSIDAD/INTENSO → JESUCRISTO/CRISTO → GAVILANES	ENFADARSE → DISCUTIR → REÑIR → AMIGOS → MALA CARA → ODIAR → ENGAÑAR
DINERO → MONEDA → BILLETE → COMPRAR → INTERCAMBIO → BANCO → MILLONARIO	DISCAPACIDAD → ENFERMEDAD → MINUSVALIA → CAMPEONES → SILLA → AYUDA → INFANTIL	CONFIAR → HABLAR → AMIGOS → SECRETO → CONFESIÓN → PRIVADO → FIAR

FICHA DE CONSTITUCIÓN DEL PAÍS

→ NOMBRE DEL PAÍS:

→ POBLACIÓN:

→ EXTENSIÓN, FRONTERA CON^o:

→ MONUMENTO MÁS IMPORTANTE:

→ TIPO DE GOBIERNO:

→ MINISTERIOS DE:

→ DEPORTE NACIONAL:

→ FUENTE DE INGRESOS PRINCIPAL:

→ NÚMERO DE PERSONAS EN SITUACIÓN DE EXCLUSIÓN. TIPOS (POBREZA, DISCAPACIDAD, INMIGRACIÓN^o):

→ DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LAS PERSONAS QUE RESIDEN EN EL PAÍS, Y DE TODAS LAS PERSONAS QUE LO VISITAN:

✓ 1. Nadie estará sometido a esclavitud ni a servidumbre, la esclavitud y la trata de esclavos están prohibidas en todas sus formas.

✓ 2. Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas

✓ 3. Toda persona tiene derecho a salir de cualquier país, incluso del propio, y a regresar a su país.

✓ 4. Toda persona tiene derecho a participar en el gobierno de su país, directamente o por medio de representantes libremente escogidos

✓ 5. Toda persona tiene derecho a la propiedad, individual y colectivamente

✓ 6. Nadie será privado arbitrariamente de su propiedad.

✓ 7. Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria

✓ 8. Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye el de no ser molestado a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión.

✓ 9. Nadie podrá ser arbitrariamente detenido, preso ni desterrado

✓ 10. Todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su persona.

✓ AÑADE OTROS DERECHOS FUNDAMENTALES

Elige las situaciones para jugar que consideres más adecuadas al grupo de participantes, y crea también las tuyas.

Tu hermana/o te pide que no cuentes a nadie que se encuentra metida en un problema muy grande, donde incluso puede peligrar su vida. Tu madre te pregunta preocupada si sabes lo que le pasa a tu hermana/o... ¿Se lo contarías?
Vas por la calle y un hombre te pregunta que “¿por dónde queda el océano pacífico?”. Te das cuenta de que lleva una placa cosida en la camisa, donde pone la dirección de un conocido hospital psiquiátrico, ¿dejas que el hombre continúe su camino?
Es por la noche, estás en el salón con tu marido/esposa y tu hijo de 8 años, y en la tele, de pronto, sale una escena de sexo. Tu hijo está contigo y te preocupa lo que pueda pensar. ¿Apagas la tele?
Una anciana quiere alquilar su casa porque se va a vivir con una hija. Cuando vas a ver el piso te das cuenta de que está muy bien, en una zona estupenda, y además es muy grande. Te parece que el precio que le ha puesto es muy bajo. ¿Se lo dices?
Una mañana que no tienes clase ves paseando por el barrio al novio de una amiga tuya de la mano de otra chica ¿se lo cuentas a tu amiga?
De vuelta a casa ves a tu vecino dos años mayor que tú y a sus amigos riéndose de una chica que tiene discapacidad psíquica mientras hablan con ella. ¿Decides contárselo a tus familiares al llegar a casa para que hagan algo o harías algo tú?
En la mesilla de tu hermana te encuentras un montón de dinero y documentos a su nombre (cheques, un carnet de conducir, un pasaporte extranjero...). Tu hermana se ha ido y no vuelve hasta la semana que viene, ¿le cuentas a alguien lo que has visto?

Un amigo casado de tus padres, al que quieren mucho y deben grandes favores, te propone que te vayas con él en secreto. Le dices que no y él te amenaza si se lo cuentas a alguien. ¿Se lo cuentas a tus padres?
Un chico va en el metro y te das cuenta de que lleva la mochila medio abierta y se le pueden caer las cosas. El chico lleva ropa de skin-head y tú no simpatizas con ese grupo de personas. ¿Le adviertes de su descuido?
Tu jefe te ofrece doblarte el sueldo si cuando venga la inspección denuncias que un compañero con discapacidad ha sido el causante de un fallo por el que habéis sido denunciados. Dice que así no les caerá tanta multa. Tu compañero es amigo tuyo del colegio y no ha tenido la culpa de nada. ¿Accedes a lo que te pide tu jefe?
Tus amigas deciden irse a las fiestas con unos chicos del barrio que tienen coche. A ti te apetece ir, pero si se lo dices a tu madre, seguro que no te va a dejar. Los chicos parecen majos y te aseguran que regresaréis antes de la hora que tienes de límite. ¿Te vas con ellos?
Vas con tu novio por la calle y te encuentras una cartera con 20 billetes ¡de 100 euros!, El carnet y otros efectos personales de una chica peruana. Tu novio te dice que cojais la mitad del dinero y el resto se lo devolvais a la chica por correo. La verdad es que vosotros no teneis mucho dinero. ¿Os quedais con la mitad, que son mil euros?
Quieres vender tu coche. Está prácticamente nuevo, aunque tiene un pequeño fallo en el depósito de gasolina que traerá problemas de aquí a unos meses, pero has decidido no decir nada a los posibles compradores. Una chica joven viene a verlo. Ha estado trabajando mucho para comprarse su primer coche y el tuyo le ha gustado. ¿Le cuentas que tiene ese fallo?
Eres monitora de un grupo scout y una chica de tu unidad te dice que está muy enamorada de un monitor, y que como sabe que no tiene posibilidades... va a dejar el grupo. Te pide que no se lo cuentes nunca al chico. Tu crees que tal vez él pueda hablar con ella y convencerla para que no se vaya. ¿Se lo cuentas?

El profesor se encuentra en el suelo una chuleta del examen que ha habido la hora anterior. Dice que si no se levanta el culpable, anula el examen y vais todos a septiembre. Sabéis que este profesor cumple lo que promete... pero nadie dice nada. Tú has visto quién tenía esa chuleta. ¿Se lo dices al profesor?
Tu abuela te trae una planta a la que tiene mucho cariño, para que la cuides mientras ella está de vacaciones. Un día, sin darte cuenta, la partes por la mitad. Tu abuela se va a enfadar mucho. Tu hermano tiene síndrome de down y la planta está en su habitación. ¿Le echas la culpa a él?
Vais a salir por la noche, y tus amigos te llaman para decirte que no avises a óscar para salir, que al sitio que vais a ir no hay acceso para personas con discapacidad, y que es un rollo sino pues hay que ir donde siempre. ¿Les dice que vale?
Tus amigos te llevan por la noche a un sitio bastante caro. Poneis un fondo de 15 euros cada uno y piden minis de cubata. A ti no te gusta el cubata, ni demasiado alcohol en general y les dices que te pidan otra cosa. Te dicen que ya se han gastado el fondo, que lo pidas tú por tu cuenta. No tienes los 6 euros que te piden por una coca cola! ¿Les pides a ellos que te la paguen?
Una amiga tuya trae de intercambio a una chica alemana que es muy guapa. Una noche el hermano de tu amiga le dice que la va a invitar a tomar un helado, pero tú le has oído hablar por teléfono y se la va a presentar a todos sus amigos, que son bastante gamberros, para que vean lo buena que está. ¿Se lo cuentas a tu amiga?
Una tarde que vas caminando por el centro ves a tu tío, hermano de tu padre, saliendo de un sex-shop. Tu tía está en tu casa esa tarde. ¿Se lo cuentas?
La chica que te atiende en la tienda tiene una ligera discapacidad. Te advierte que son rebajas y que no se pueden devolver las cosas, pero tú te llevas el vestido, lo usas y no te gusta, así que piensas que si regresas puedes decir a la encargada que fue error de la dependienta que no se entera y listo. ¿Volverías a la tienda?

Eres el último en salir de clase. En el pupitre del fondo ves los auriculares inalámbricos de un compañero que son muy buenos. Sin duda él se los ha olvidado y sabes que tiene tdah y es propenso a perder cosas. ¿Te los quedarías?
Te has enterado de que al mejor amigo de tu hermano lo han detenido por robar un coche. Últimamente tu hermano estaba muy raro. Intentas hablar con él, pero pide que le dejes en paz, que no tiene ningún problema. Tus padres están fuera ¿les llamas para contárselo?
Una compañera tuya de clase decide irse de casa, harta de la situación que está viviendo allí con la separación de sus padres, y te pide que le dejes las llaves del garaje de la tuya, para ocultarse allí unos días, ya que sólo quiere tranquilizarse, distanciarse un poco, pensar... y quiere reaparecer cuanto antes. Tu garaje no lo utiliza nadie. ¿Se las dejas?
Tu anciana vecina te deja a tu cuidado a su canario, al que quiere mucho, cuando se va de vacaciones. Un día, jugando con él, se te escapa. ¿Le compras otro igual confiando en que no se de cuenta?
Un amigo tuyo te dice que pertenece a un grupo político que tiene ideas contrarias al grupo que gobierna. Te cuenta en secreto que van a boicotear un acto oficial muy importante. A ti te parece que se van a pasar un poco ¿llamas a la policía y das el aviso?
Tus amigos deciden irse de viaje a francia. Tú no tienes dinero para tanto, pero sí tienes suficiente como para ir a las islas canarias, que era la otra opción que se había planteado en un principio, donde además hay un hotel donde te puedes mover hasta la playa con la silla de ruedas. ¿Les pides que lo cambien?
Encuentras a un amigo tuyo, que es diabético y no puede comer muchos dulces, comiéndose un bollo de chocolate. Le adviertes de lo peligroso que puede ser .Él te pide que no se lo digas a nadie, y que no pasa nada, que lo ha hecho más veces. ¿Llamas a sus padres para decírselo?
A un chico de tu colegio le pegan una paliza a la salida. Están buscando a los culpables. Tú has oído en el patio la conversación de un grupo de mayores, entre los que estaba tu hermano. Sospechas que han podido ser ellos. ¿Se lo dices al director del colegio?



ANEXO 13
SCALPER

Se incluyen 50 palabras, pero puedes añadir y quitar las tuyas. Recuerda, recorta y baraja para su uso.

→ PROBLEMA SOBRE EL QUE TRABAJAR

- **SUSTITUIR**
(Sustituir cosas, lugares, procedimientos, gente, ideas...)
- **COMBINAR**
(Combinar temas, conceptos, ideas, emociones...)
- **ADAPTAR**
(Adaptar ideas de otros contextos, tiempos, escuelas, personas...)
- **MODIFICAR**
(Añadir algo a una idea o un producto, transformarlo)
- **UTILIZARLO PARA OTROS USOS**
(Extraer las posibilidades ocultas de las cosas)
- **ELIMINAR**
(Sustraer conceptos, partes, elementos del problema)
- **REORDENAR**
(o invertir elementos, cambiarlos de lugar, roles...)

SISTEMA DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN

La evaluación es el instrumento mediante el que nos aproximamos a la valoración global del proceso realizado, para saber si hemos llegado o no a donde queríamos y de la forma adecuada. Es necesario reconocer errores y éxitos, para corregir unos y potenciar los otros., y no es menos importante la generación de alternativas para situaciones futuras. De esta manera se produce el aprendizaje para el futuro.

Es por eso que os pedimos ayuda en la evaluación de esta Guía, tanto en su contenido y aplicación como en la generación de propuestas que la hagan mejorar y adecuarse más a las necesidades que tengáis en el aula.

Os pedimos por ello, dos tareas:

- ✓ Una relacionada con la evaluación de las actividades una vez que las hayáis desarrollado en el aula, haciendo que los chicos y chicas realicen una sencilla evaluación que adjuntamos a continuación, y
- ✓ Una segunda tarea, donde nos encantaría escuchar vuestras valoraciones y sugerencias generales acerca de la guía, sus actividades, metodología, presentación de las dinámicas, etc.

Para la primera tarea, hemos desarrollado una ficha de evaluación básica para que pueda ser realizada por el alumnado con una mayor o menor ayuda en función de sus edades, y para la segunda tarea, os animamos a contactar con COCEMFE y hacernos llegar vuestros comentarios. Unas páginas más adelante, tienes una dirección de contacto disponible.

FICHA DE EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Nos gustaría que dedicaras unos minutos a contar-nos qué te han parecido estas actividades.

¡Gracias!

➔ **1.** ¿Cuál es la actividad que te ha gustado más y por qué?

➔ **2** ¿Crees que conoces mejor los problemas de las personas con discapacidad o con problemas de integración después de haber hecho estas actividades?

➔ **3.** ¿Cuál es la idea que te ha quedado más clara?

Por último, te pedimos que nos pongas una calificación general, del 1 al 10, en los siguientes apartados:

Por último, te pedimos que nos pongas una calificación general, del 1 al 10, en los siguientes apartados:

Las actividades ¿han servido para conocer mejor los problemas de la gente con discapacidades o problemas de integración?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Los juegos y dinámicas ¿te han resultado interesantes?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

¿Tienes una opinión más clara sobre por qué es tan difícil integrar a algunas personas?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

¡Gracias por tu tiempo y tus ideas!

CRÉDITOS

COORDINACIÓN Y REVISIÓN DE LA GUIA: ÁREA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y PROFESIONAL DE COCEMFE. EQUIPO DE EDUCACIÓN.

Desde el equipo de Educación, en consonancia con la Misión de COCEMFE y su Plan Estratégico, nuestra Área tiene como objetivo promover la educación y las prácticas inclusivas, con acciones y apoyos destinados a favorecer la autonomía personal del alumnado con discapacidad, y especialmente de aquellas personas que presentan necesidades educativas especiales derivadas de la discapacidad, con el soporte y utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.

Desde 2014 hemos desarrollado diferentes proyectos ligados al Ministerio de Educación y Formación Profesional, dirigidos a la Atención Educativa de Personas Adultas con necesidades educativas especiales y de Apoyo y Formación en el uso de las TIC para el Alumnado con discapacidad.

También desde 2014 llevamos adelante proyectos de promoción de la educación inclusiva dentro de la convocatoria de IRPF de tramo estatal de Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social, vinculados a la formación del profesorado en metodologías y prácticas inclusivas, utilización de herramientas TIC, uso y creación de productos de apoyo centrados en la persona, la gestión de un banco de Productos de Apoyo en préstamo, y acciones de información y sensibilización en entornos educativos.

JUAN MODESTO GARCIA OLMO

Responsable de Área, es Diplomado en Trabajo Social, Máster en Dirección y Gestión de Bienestar Social y Servicios Sociales. Dispone de diversidad de formaciones relacionadas con la gestión de equipos, de liderazgo y de intermediación laboral. Con experiencia de más de 30 años en dirección y ejecución de proyectos sociales con diversidad de población, más de 25 años de experiencia en la gestión de equipos y más de 20 años en la creación y desarrollo de proyectos para personas con discapacidad.

ROCIO BORDOY LOBO

Dinamizadora de Programas de Educación, es Diplomada en Educación Social, Máster en Psicomotricidad, Máster en Atención Temprana, Experta en Psicomotricidad Terapéutica, Experta en Orientación Laboral y Máster en Danza Movimiento Terapia. Tiene más de 20 años de experiencia en proyectos de intervención social en entornos de vulnerabilidad y de exclusión social con personas con y sin discapacidad en diferentes entidades, y más de 5 años de experiencia en intervención corporal terapéutica con diferentes poblaciones, orientada, entre otros aspectos, a la inclusión.

Créditos

CON RESPECTO A LOS CONTENIDOS

CHUSA GALLEGO ORTIZ

Es Psicóloga y Máster en Economía Social y Gestión de entidades sin ánimo de lucro. Con experiencia de más de 25 años dirigiendo y coordinando proyectos con entidades públicas y privadas (educación, empleo, orientación profesional, fortalecimiento institucional, intervención social y cohesión social). Es profesora en la Universidad Carlos III de Madrid en materias de “Comunicación y resolución de conflictos”, “Liderazgo y gestión de equipos”, etc. Amplia experiencia en coordinación de equipos de trabajo, diseño de proyectos, diseño de planes de formación, docencia, elaboración de materiales didácticos y de apoyo. Especializada en Aprendizaje y desarrollo personal y profesional, Aprendizaje y desarrollo local y Aprendizaje y desarrollo institucional.

RAÚL MARTINEZ GUTIÉRREZ

Es consultor en temas de innovación, educación, aprendizaje y organizaciones. Con casi 20 años de experiencia en diferentes compañías, funda su propia empresa especializada en aprendizaje, así como otras iniciativas empresariales desde 2005. Es profesor asociado de la Universidad Carlos III de Madrid en materias de “Innovación y Creatividad”, “Design Thinking” y “Pensamiento crítico y resolución de problemas”. Ha sido docente también en aulas de Formación Profesional, Educación Secundaria, Bachillerato, así como en Educación no formal y empresas. Apasionado del aprendizaje, es entre otros, Máster en Educación y TIC, Doctorando en Sociología de las Organizaciones y Experto en Desarrollo Organizacional.

ISMAEL ORTIZ PEÑAS

Máster en Gestión Ágil de Proyectos con Metodologías Lean. Experto en Gestión de Entidades y Procesos. Formador y Consultor. Profesor asociado de la Universidad Carlos III en materia de Planificación de proyectos, Design Thinking y Gestión de equipos. Vinculado al campo social y asociativo desde hace más de 20 años. Ha combinado su labor profesional en la empresa privada, desarrollando tareas de gerencia y dirección, con el sector social y educativo, lo que le ha permitido compatibilizar aprendizajes extraídos de ambos sectores, e integrar valores y metodologías al perfil profesional, destacando su capacidad de liderazgo, gestión de grupos y equipos, así como una elevada capacidad didáctica y comunicativa.

AGRADECIMIENTOS Y CONTACTO

Si te ha resultado útil e interesante lo expuesto en esta Guía de sensibilización y quieres seguir profundizando con nuevas ideas o propuestas con tu clase, departamento, claustro, consejo escolar, centro educativo, AMPA, etc. no dudes en ponerte en contacto con COCEMFE en: educacion@cocemfe.es

Estaremos encantados y encantadas de poder atenderte y buscar el mejor modo de acompañarte en los procesos de trabajo a desarrollar con los chicos y chicas, profesorado u otro personal no docente de tu centro educativo.

CONFEDERACIÓN ESPAÑOLA DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD FÍSICA Y ORGÁNICA (COCEMFE)

C/ Luis Cabrera, 63
28002 Madrid
+34 917 443 600
empleo@cocemfe.es
www.cocemfe.es

Servicio gratuito.
Con la colaboración de:

