



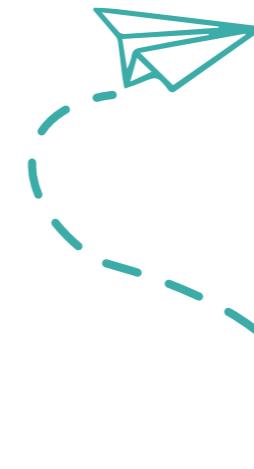
LA MISIÓN CONTINÚA
POR LA INCLUSIÓN

Guía para la
Inclusión a través
del Juego





LA MISIÓN CONTINÚA
POR LA INCLUSIÓN



Guía para la Inclusión a través del Juego



Este es un libro
interactivo

Escanea todos
los códigos QR



Presidente Constitucional de la República del Ecuador
Lenin Boltaire Moreno Garcés

Presidenta Ad- Honorem Comité Interinstitucional del
Plan Toda una Vida
Rocío González de Moreno

Secretaria Técnica Plan Toda una Vida
Isabel Maldonado Vasco

Ministra de Educación
María Monserrat Creamer Guillén

Subsecretaria de la Misión “Las Manuelas”
María José Rivas Serrano

Subsecretaria de Educación Especializada e Inclusiva
Isabel María Maldonado Escobar

Equipo Técnico
María Salomé Parreño Maldonado
Irene Cristina Valarezo Córdova
Ligia Azucena Merizalde Figueroa
Sandra del Rocío Ruiz Mora
Yajaira Elizabeth Escudero Pinos

Comunicación y Diseño
María Mercedes Malo Valdivieso
María Elena Montenegro Guevara

Segunda Edición, 2020
Secretaría Técnica Plan Toda Una Vida
Av. Atahualpa OE1-109 y 10 de Agosto
Código Postal: 170519/ Quito - Ecuador
Teléfono: 593-2 399 5600
www.todaunavida.gob.ec

DISTRIBUCIÓN GRATUITA
PROHIBIDA SU VENTA

Advertencia

Un objetivo manifiesto del Ministerio de Educación es combatir el sexismoy la discriminación de género en la sociedad ecuatoriana y promover, a través del sistema educativo, la equidad entre mujeres y hombres. Para alcanzar este objetivo, promovemos el uso de un lenguaje que no reproduzca esquemas sexistas, y de conformidad con esta práctica preferimos emplear en nuestros documentos oficiales palabras neutras, tales como las personas (en lugar de los hombres) o el profesorado (en lugar de los profesores), etc. Sólo en los casos en que tales expresiones no existan, se usará la forma masculina como genérica para hacer referencia tanto a las personas del sexo femenino como masculino. Esta práctica comunicativa, que es recomendada por la Real Academia Española en su Diccionario Panhispánico de Dudas, obedece a dos razones: (a) en español es posible referirse a colectivos mixtos a través del género gramatical masculino, y (b) es preferible aplicar la Ley Lingüística de la Economía Expresiva para así evitar el abultamiento gráfico y la consiguiente ilegibilidad que ocurriría en el caso de utilizar expresiones como las y los, os/as y otras fórmulas que buscan visibilizar la presencia de ambos sexos.



SECRETARÍA TÉCNICA
PLAN TODA UNA VIDA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN



Contenido

| | |
|--|----|
| PRESENTACIÓN | 6 |
| INTRODUCCIÓN | 8 |
| ¿Cómo está estructurada esta guía? | 10 |
| Día 1: "Aprendamos Juntos" | 10 |
| Día 2: "Juguemos Juntos": | 10 |
| Día 3: "¿Qué Aprendimos?": | 10 |
| DÍA 1 | 11 |
| Conceptualizaciones Básicas Sobre la Discapacidad | 12 |
| Discapacidad | 12 |
| Personas con Discapacidad | 12 |
| Tipos de Discapacidad | 13 |
| Modelos de la Discapacidad de la Sociedad Occidental | 15 |
| Lenguaje Positivo | 16 |
| Introducción al Día 1 | 17 |
| Objetivo | 17 |
| ACTIVIDADES DEL DÍA 1 | 18 |
| Actividad No. 1 Intercambio de Ideas | 19 |
| Actividad No. 2 Mitos y verdades sobre Discapacidad | 20 |
| Actividad No. 3 A Juego de Memoria "10 Principios" | 24 |
| Actividad No. 3 B Foto Viva "10 Principios" | 25 |
| Aprendizaje del Día 1 | 25 |
| ANEXOS DÍA 1 | 26 |
| Día 2 | 61 |
| Juguemos Juntos | 62 |
| Introducción al Día 2 | 62 |
| Objetivo General | 62 |
| ACTIVIDADES DEL DÍA 2 | 63 |
| Actividad 1. Juego del Saludo | 63 |
| Actividad 2. Juego del Zoológico | 64 |
| Actividad 3. Juego ¿Quién lleva el ritmo? | 65 |
| Actividad 4. Juego Mitad del Camino | 66 |

| | |
|--|----|
| Aprendizaje del Día 2 | 66 |
| ANEXOS DÍA 2 | 68 |
| DÍA 3 | 71 |
| ¿Qué Aprendimos? | 71 |
| Introducción al Día 3 | 72 |
| Objetivo | 72 |
| ACTIVIDADES DEL DÍA 3 | 72 |
| Actividad 1. Diálogo con Preguntas Disparadoras | 73 |
| Vinculadas a los Datos Curiosos | |
| Actividad 2A. Línea del Tiempo | 74 |
| Actividad 2B. Ejercicio Escrito | 75 |
| Actividad. 3 A Dibuja tu Compromiso | 76 |
| Actividad. 3 B Representa tu Compromiso | 77 |
| Actividad 4. No me quiero ir, sin antes decir... | 78 |
| ANEXOS DÍA 3 | 79 |
| Referencias | 82 |



La Misión Manuela Espejo recorrió el Ecuador visibilizando y atendiendo de manera integral a las personas con discapacidad. Esta experiencia inspiró la construcción del Plan Toda Una Vida, el corazón de la política social, cuyo objetivo es avanzar en la consolidación de una sociedad más incluyente, justa, humana y solidaria.

El Gobierno Nacional trabaja diariamente de forma coordinada para implementar esta política pública, con la participación de actores públicos, privados, organismos internacionales y con la corresponsabilidad de las comunidades de todo el país.

La Misión “Las Manuela” se concibe como una política pública orientada a garantizar la atención integral de las personas con discapacidad y a sus núcleos familiares. Además, promueve acciones que permiten a las personas con discapacidad alcanzar su autonomía para que puedan tomar decisiones sobre aquellos temas específicos que afectan su desarrollo.

Garantizar una educación de calidad, inclusiva y equitativa, es una prioridad para el Gobierno Nacional. Sin duda, este proceso de formación y sensibilización al que nos acerca esta Guía Metodológica, apoyará el desarrollo de políticas educativas y prácticas inclusivas para la igualdad en el disfrute del derecho a la educación de todas las personas.

¡Porque juntos lo hacemos mejor!

Rocío González de Moreno
Presidenta Ad-Honorem
Comité Interinstitucional del Plan Toda una Vida

Presentación

El Gobierno Nacional a través de la Secretaría Técnica del Plan Toda una Vida asumió el compromiso de fortalecer al Ecuador generando oportunidades para todas las personas, con el fin de construir un país donde imperen la justicia social, la igualdad y el respeto a la diversidad. En este sentido, el Plan Nacional de Desarrollo “Toda una Vida” (2017- 2021) es un instrumento de política pública fundamental para cumplir con este objetivo, así como para la generación de mecanismos orientados a cumplir los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que se establecen en la Agenda 2030 encaminados a construir sociedades en las que todas las personas gocen de su derecho a una vida digna.

La política pública de la misión emblemática “Las Manuela”, facilita mecanismos de atención integral para personas con discapacidad en situación de pobreza y pobreza extrema y sus núcleos familiares, con el fin de promover su autonomía y su plena integración en la sociedad. La política pública de la Misión “Las Manuela” está basada en instrumentos normativos nacionales e internacionales de protección de derechos humanos, tales como la Convención Interamericana para la Eliminación de todas las Formas de Discriminación contra las personas con Discapacidad, de la Organización de Estados Americanos (OEA), la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), la Constitución de la República del Ecuador, y la Ley Orgánica de Discapacidades.

En los últimos años se han realizado avances significativos en torno a la atención y dotación de servicios adecuados para las personas con discapacidad. Sin embargo, aún constituyen uno de los grupos sociales afectados por la pobreza y sus consecuencias, lo que se manifiesta en dificultades en el acceso a servicios de salud, educación, trabajo, y protección social.



En este contexto, desde la Secretaría Técnica del Plan Toda una Vida se crea la Campaña Educomunicacional “Las Manuela, La Misión Continúa por la Inclusión” como estrategia que, en colaboración con el Ministerio de Educación, ente rector de la política educativa nacional, permitirá promover espacios de convivencia que fomenten principalmente el respeto a la diversidad en el ámbito educativo; motivando permanentemente prácticas educativas inclusivas, así como experiencias de aprendizaje en el marco de los derechos humanos y la diversidad, brindando una propuesta de actividades complementarias a los contenidos curriculares.

Como parte trascendental de la campaña, se propone la presente Guía Metodológica para la Inclusión a través del Juego, inspirada en el material desarrollado por la organización *Shane's Inspiration*. Esta Guía está dirigida a los equipos docentes, al personal de las brigadas de la “Misión Las Manuela”, y al personal de los distritos educativos del Ministerio de Educación; para ser implementada en establecimientos educativos a nivel nacional. De esta forma, se promueven espacios participativos e incluyentes.

Al poner en marcha las actividades propuestas en esta Guía, se dan pasos importantes hacia la inclusión educativa, desmitificando estereotipos y paradigmas, y promoviendo una verdadera convivencia en las instituciones educativas para lograr que niños, niñas y adolescentes crezcan en ambientes apropiados, donde tengan experiencias significativas de aprendizaje valorando la diversidad.

Introducción

La Secretaría Técnica del Plan Toda una Vida, considera indispensable contar con programas adecuados que fomenten la inclusión y la convivencia en el ámbito educativo. Es así que, a partir de las experiencias y el trabajo de la organización estadounidense *Shane's Inspiration*, dedicada a promover espacios de inclusión entre niños con y sin discapacidad, ha reconocido el valor de su programa educativo *Together we are able* que propone desarrollar espacios de juego interactivo como un camino hacia la inclusión.

La inclusión educativa responde a la garantía del derecho a una educación de calidad, a través del acceso, la permanencia, el aprendizaje y la culminación de TODOS los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos en el sistema educativo, en todos sus niveles y modalidades; respondiendo a la DIVERSIDAD, en condiciones de buen trato integral y en ambientes educativos que propicien el Buen Vivir.

Con Acuerdo Ministerial Nro. 295-13 el Ministerio de Educación indica que “La educación inclusiva se define como el proceso de identificar y responder a la diversidad de necesidades especiales de todos los estudiantes a través de la mayor participación en el aprendizaje, las culturas y en las comunidades, a fin de reducir la exclusión en la educación. La educación inclusiva se sostiene en los principios constitucionales, legales nacionales y en los diferentes instrumentos internacionales referentes a su promoción y funcionamiento”.

Es así que esta Cartera de Estado emprende la generación de esta Guía en el marco de la campaña Edu - comunicacional La Misión Continúa por la Inclusión para dotar a la comunidad educativa de una herramienta metodológica que brinde a docentes, y estudiantes, la oportunidad de incluir actividades prácticas y sencillas que propicien ambientes inclusivos. La curiosidad y el instinto de explorar para conocer el mundo son características esenciales desde etapas tempranas del desarrollo humano.

El juego como habilidad exploratoria es la forma natural en que las personas conocen el mundo. Durante la etapa escolar, además, se convierte en una herramienta metodológica potente con objetivos específicos para favorecer aprendizajes adecuados en los distintos niveles educativos.

Es así, que esta Guía busca reconocer el valor del juego, especialmente durante la etapa escolar, como elemento que permite generar conocimientos y fortalecer capacidades en espacios de interacción diversos. Por ello, este documento presenta actividades lúdicas, a través de las cuales niños, niñas y adolescentes podrán disfrutar y compartir experiencias enriquecedoras en el marco de la inclusión y la convivencia. De este modo el juego constituye una oportunidad de aprendizaje mutuo y promoción de espacios que fomenten la diversidad.



¿Cómo está estructurada esta guía?

Esta Guía, ha sido desarrollada a la luz del enfoque de derechos humanos que “busca los medios de respetar, apoyar y celebrar la diversidad humana mediante la creación de las condiciones que permitan una participación significativa de una gran diversidad de personas, incluidas las personas con discapacidad” (ACNUDH, 2010).

Las actividades que se exponen en cada sección a continuación se realizan en tres días consecutivos. El primer día, se deben realizar las actividades de la sección “Aprendamos Juntos”, el segundo día, las actividades de la sección “Juguemos Juntos” y el último día, las actividades de la sección “¿Qué aprendimos?”.

Día 1 Aprendamos Juntos

Antes de empezar las actividades del Día 1, debes trabajar sobre las “Conceptualizaciones básicas sobre la discapacidad”, las mismas que brindan información oportuna sobre la discapacidad y te permitirán abordar el tema adecuadamente con tus estudiantes.

En esta sección encontrarás actividades orientadas a generar un “piso común” sobre la definición de discapacidad, reconociendo y valorando las comprensiones del grupo de estudiantes sobre esta temática.

Día 2 Juguemos Juntos

El día de juego inclusivo es una oportunidad para fortalecer la corresponsabilidad de la comunidad educativa en la generación de espacios inclusivos, donde todos tengan la oportunidad de conocerse y aportar para conseguir una convivencia armónica.

En esta sección encontrarás las actividades del día de juego inclusivo, además, algunos consejos útiles para promover interacciones y experiencias de juego positivas.

Día 3 ¿Qué Aprendimos?

El último día está destinado a realizar una evaluación en conjunto sobre las experiencias compartidas durante las jornadas del día 1 y 2.

En esta sección encontrarás las actividades que permitirán recoger las experiencias del día de juego inclusivo, generando un espacio para la reflexión, el debate y la retroalimentación.

¡Ahora ya podemos iniciar esta aventura de aprendizaje, conocimiento y diversión!

DÍA

1



Aprendamos Juntos

Antes de empezar a utilizar esta Guía y dar inicio a la jornada de Juego Inclusivo es importante que leas cada uno de los conceptos que se detallan a continuación, de manera que, cuando implementes las actividades inclusivas, las puedas abordar adecuadamente con tus estudiantes.

Los conceptos presentados a continuación, debes desarrollarlos a modo de diálogo con tus estudiantes como una actividad previa al inicio de dinámicas del Día 1. Utiliza los Datos Curiosos para despertar el interés sobre los diferentes conceptos presentados y para reflexionarlos durante la jornada del Día 3.

● Conceptualizaciones Básicas Sobre la Discapacidad¹

Discapacidad

La discapacidad es un concepto que evoluciona y que resulta de la interacción entre las personas y las barreras que se relacionan con la actitud y el entorno que evitan su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás.

¿SABÍAS QUE?

¡La discapacidad no es una enfermedad y tampoco un problema! Es una condición diferente con la que vive una persona, y puede ser adquirida al nacer o en cualquier momento de su vida. Es decir, la discapacidad no distingue el género, la religión, la cultura o la condición socioeconómica.

*Recuerda los “Datos Curiosos” debes compartirlos con tus alumnos para ampliar los conocimientos acerca de la discapacidad. Este insumo te servirá para realizar la primera actividad del Día 3.

Personas con Discapacidad

Las personas con discapacidad incluyen a aquellas que tengan condiciones diferentes a nivel físico, intelectual o sensorial a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás. Es necesario considerar el respeto por la diferencia y las particularidades de las personas con discapacidad como parte de la diversidad.

¿SABÍAS QUE?

La discapacidad se encuentra en el entorno y no en la persona. Por lo tanto, es entorno el que se debe habilitar (adaptar), y no la persona la que se debe “curar”. Recuerda la discapacidad no es una enfermedad.

*Recuerda los “Datos Curiosos” debes compartirlos con tus alumnos para ampliar los conocimientos acerca de la discapacidad. Este insumo te servirá para realizar la primera actividad del Día 3.

● Tipos de Discapacidad

Discapacidad Física

Es aquella que limita o impide el desempeño motor de la persona. Las causas de la discapacidad física muchas veces son congénitas o de nacimiento. También pueden ser causadas por lesión medular en consecuencia de accidentes (paraplejía) o problemas del organismo (derrame cerebral).



Discapacidad Visual

Este tipo de discapacidad se muestra por una disminución total (ceguera) o parcial de la vista (baja visión). Se debe tener en cuenta el campo visual (espacio visible con la mirada fija en un punto) y la agudeza visual (capacidad del ojo para percibir objetos).



Discapacidad Auditiva

Es un déficit total (sordera profunda) o parcial (hipoacusia) en la percepción que se evalúa por el grado de pérdida de la audición en cada oído.



Discapacidad Intelectual

Es un funcionamiento intelectual situado significativamente por debajo del promedio, que está presente desde el nacimiento o la primera infancia y que causa limitaciones para llevar a cabo las actividades normales de la vida diaria.



¹ Los conceptos sobre discapacidad, personas con discapacidad y tipos de discapacidad (excepto los de discapacidad psicosocial y discapacidad múltiple) se basan en la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad de la ONU, 2006.

Discapacidad Psicosocial

Es la condición de las personas que presentan dificultades temporales o permanentes de la mente para realizar una o más actividades cotidianas. Algunas de estas dificultades son la depresión, el Trastorno de ansiedad, la Psicosis, el Trastorno bipolar, la Esquizofrenia, el Trastorno esquizoafectivo, y el Trastorno dual. Los signos de alarma de esta condición son el cambio radical de la personalidad, las costumbres y los hábitos.



Discapacidad Múltiple

Hace referencia a la presencia de dos o más condiciones asociadas ya sean dificultades físicas, sensoriales, emocionales o de carácter social.



¿SABÍAS QUE?

Beethoven es un reconocido compositor en la historia de la música, que compuso su Novena Sinfonía, la más famosa de su repertorio, cuando estaba casi completamente sordo.

*Recuerda los “Datos Curiosos” debes compartirlos con tus alumnos para ampliar los conocimientos acerca de la discapacidad. Este insumo te servirá para realizar la primera actividad del Día 3.

● Modelos de la Discapacidad de la Sociedad Occidental

Modelo de Prescindencia

Desde la Edad Antigua hasta la Edad Media, este enfoque sostenía que los orígenes de la discapacidad se basaban en nociones religiosas, por lo tanto, el individuo con una condición diferente era considerado producto de un castigo divino. El enfoque de prescindencia funcionó bajo políticas de marginación, ocultamiento, e institucionalización de las personas con una condición de discapacidad.

Modelo Médico-Rehabilitador

Desde los últimos años del siglo XIX hasta la primera mitad del siglo XX, plantea a la persona con discapacidad como un Objeto de Salud que primero se debe rehabilitar, para luego insertarse en la sociedad. Durante la vigencia de este Modelo predomina el discurso médico como verdad única y, se difunden los conceptos como prevención y cura de la discapacidad, asistencialismo y caridad para aquellas personas que viven con una condición diferente.

En este período, se difunden conceptos como inválidos, minusválidos, mongólicos, retrasados o discapacitados, por lo que el paciente que nacía o adquiría una discapacidad, no era capaz de hacer ninguna actividad cotidiana, y finalmente, su discapacidad era un problema que únicamente involucraba a ese individuo.

El Modelo Social de la Discapacidad

Surge en la década de 1970, gracias a un grupo de personas con discapacidad que formaron el Movimiento de Vida Independiente, en Estados Unidos y posteriormente, llegó a Inglaterra. Este Modelo se instaura en América Latina veinte años después de su creación, a partir de la década de 1990.

Esta corriente promueve la libertad para decidir y ejercer los derechos civiles básicos de las personas con discapacidad. En el marco del Modelo Social, la discapacidad en una persona se define por la exclusión por parte de la sociedad ya sea a través de actitudes negativas o barreras arquitectónicas.

El Modelo Social de la Discapacidad, promovió el slogan: “Nada sobre nosotros, sin nosotros” incentivando la importancia de incluir a las personas con discapacidad en la toma de decisiones en todos los ámbitos de sus vidas. Es así que en el año 2006, se suscribe la Convención sobre los Derechos Humanos de las Personas con Discapacidad de la Organización de las Naciones Unidas, con el objeto de promover y asegurar el reconocimiento como Sujetos de Derechos a las personas con discapacidad.

¿SABÍAS QUE?

La famosa película de “El jorobado de Notre Dame” está inspirada en una historia de la Edad Media, donde Quasimodo (el jorobado) tenía una discapacidad y era considerado como “monstruo” y por esa razón, había que apartarlo de la sociedad.

*Recuerda los “Datos Curiosos” debes compartirlos con tus alumnos para ampliar los conocimientos acerca de la discapacidad. Este insumo te servirá para realizar la primera actividad del Día 3.

Lenguaje Positivo

Se trata del uso apropiado de los términos para referirse a los temas de la discapacidad y a las personas con discapacidad, enfatizando en la necesidad de promover la diversidad, en la formación de ciudadanos críticos y responsables, dueños de sus vidas y de sus propias decisiones. Para evitar la estigmatización y fomentar una mejor convivencia, se debe usar el lenguaje correctamente.

| Incorrecto | Correcto |
|--|--|
| Discapacitados, personas especiales, personas con capacidades diferentes o especiales, inválidos, minusválidos, tullidos, rengos, sordomudos, paralíticos, lisiados, patojos, enfermitos, pobrecitos, PCD, incapacitados, impedidos. | Personas con discapacidad. |
| Grupos o sectores vulnerables. | Grupos de atención prioritaria. |
| Retrasado, débil mental, mongólicos, discapacitados mentales, inocentes, retardados, subnormales, morón, imbécil, idiota, shunsho, loco, transtornado. | Persona con discapacidad intelectual. |
| Personas normales y personas anormales. | Personas con discapacidad y personas sin discapacidad. |
| Sordomudo, mudito, sorditos. | Personas con discapacidad auditiva o persona sorda. |
| Defecto de nacimiento. | Discapacidad congénita. |
| Mutilado, manco, cortadito, mocho. | Persona con amputación (amputado). |
| Invidente, no vidente, cieguitos. | Personas con discapacidad visual. |

Fuente: Vicepresidencia de la República del Ecuador (2011), Guía para una comunicación incluyente. Centro Internacional de estudios Superiores para América Latina –CIESPAL.

¿SABÍAS QUE?

En los lugares como restaurantes, centros comerciales, parqueaderos y baños públicos destinados a personas con discapacidad, aún se encuentran señaléticas que indican que el uso del lugar es para “discapacitados”? Recuerda, si encuentras esta señalética, diles a las personas a tu alrededor que es incorrecta. Debería decir: uso exclusivo para personas con discapacidad.

*Recuerda los “Datos Curiosos” debes compartirlos con tus alumnos para ampliar los conocimientos acerca de la discapacidad. Este insumo te servirá para realizar la primera actividad del Día 3.



RECUERDA

Para fortalecer o ampliar los conceptos que hemos abordado puedes apoyarte en los recursos para docentes en la sección de educación especializada e inclusiva de la página web del Ministerio de Educación.



www.educacion.gob.ec

Escanea el código

● Introducción al Día 1

En esta sección podrás encontrar las actividades sugeridas para que junto a tus estudiantes planteen preguntas, y reflexionen sobre sus conocimientos acerca de las discapacidades.

Es importante tomar en cuenta la opinión de cada estudiante, sin juzgar o descalificar sus respuestas, para identificar una manera idónea de guiarlos, y estar abiertos a explorar nuevos conocimientos.

Las actividades propuestas pueden ser realizadas por estudiantes de distintos niveles educativos, haciendo las adaptaciones de acuerdo a cada caso. A continuación te presentamos las actividades preparatorias para el día de juego inclusivo (Día 2). Este espacio les permitirá construir un “piso común” para la experiencia que vivirán.

Objetivo

Generar una comprensión común sobre la discapacidad, en el marco del valor de la diversidad.

ACTIVIDADES DEL DÍA 1

IMPORTANTE

Todas las actividades propuestas pueden modificarse de acuerdo a la realidad del grupo, la edad de sus estudiantes y el material disponible.



Actividad No. 1: Intercambio de Ideas

Anexo 1 Hoja de Preparación para el Día de Juegos.

Nota: El uso de la Hoja de Preparación para el Día de Juegos se realizará a partir de 4to año de Educación General Básica. Con los estudiantes de niveles inferiores, se recomienda únicamente utilizar las preguntas de la Hoja en mención para generar un diálogo.

Objetivo: Identificar pensamientos y sentimientos de sus estudiantes sobre las discapacidades para conocer el nivel de familiaridad con el tema.

Materiales: Hoja de preparación para el Día de Juego Inclusivo, lápices, pizarrón, marcador o tiza.



Duración: 20 a 30 minutos aproximadamente

Desarrollo

- 1 Entrega a cada estudiante una Hoja de Preparación para el Día de Juegos. Indícales que sus respuestas deben ser directas y honestas.
- 2 Mientras los estudiantes realizan la Hoja de Preparación para el Día de Juegos Inclusivo, dibuja un círculo en el pizarrón.
- 3 Cuando hayan terminado, comenta que se abrirá un espacio de diálogo para compartir las respuestas. Es importante motivar la participación, pero también, respetar cuando alguien no desea hablar.
- 4 En el círculo dibujado en el pizarrón, escribe las ideas compartidas por tus estudiantes, de la siguiente manera:
 - Dentro del círculo las ideas de connotación positiva.
 - Fuera del círculo las ideas de connotación negativa.
- 5 Reflexiona con tus estudiantes sobre las ideas generadas, con la finalidad de reforzar aquellas que sean positivas, y aclarar o corregir aquellas que sean negativas, promoviendo el respeto a las diversas opiniones

Preguntas generadoras de debate

A continuación, te presentamos algunas opciones de preguntas que puedes utilizar, para generar participación de tus estudiantes, posterior a la actividad anterior:

- 1 ¿La discapacidad es un problema?
- 2 ¿La discapacidad es sinónimo de enfermedad?
- 3 ¿Cuál es la diferencia entre discapacidad y enfermedad?

Cierre de la actividad y retroalimentación

Las personas tenemos diferentes percepciones sobre la discapacidad. Es importante reconocer de dónde nacen estas percepciones para poder analizarlas. Muchas ocasiones cuando estamos frente a alguna persona que habla, o piensa distinto, tendemos a hacer suposiciones. Frecuentemente, se asume que las personas con discapacidad tienen impedimentos para hacer ciertas actividades, lo cual es erróneo. Es importante que aprendamos sobre la discapacidad, y nos informemos para evitar suposiciones y prejuicios.

Desarrollo

- 1 Antes de iniciar esta actividad, revisa la información que consta en cada tarjeta de mitos y verdades, así como las explicaciones que se encuentran detrás de cada una.
- 2 Indica a tus estudiantes que hagan dos grupos de máximo 8 personas cada uno. Luego indícales que deberán formarse cada grupo en una fila.
- 3 Lee la siguiente instrucción: "Cada tarjeta que tengo, tiene un mito o una verdad sobre la discapacidad. Voy a leerla en voz alta. Los estudiantes que se encuentran próximos a mí, de cada fila, deberán acercarse y si piensan que tienen la respuesta correcta, chocan mis manos, y dicen la respuesta para todo el grupo".
- 4 En caso de que las respuestas sean incorrectas, es importante hacer una rectificación, brindando información veraz.
- 5 En caso de que las respuestas sean correctas es importante reafirmarlas.
- 6 Recuerda adaptar las explicaciones de cada tarjeta en función de las particularidades de cada grupo.

Información de las tarjetas mitos y verdades sobre discapacidad

Actividad No. 2: Mitos y verdades sobre discapacidad

Anexo 2 Tarjetas mitos y verdades sobre discapacidad

Objetivo: Explorar algunas de las suposiciones sobre la discapacidad para descubrir si son mitos o verdades.

Materiales:
Tarjetas con mitos y verdades

Duración: 45 minutos aproximadamente

1 Las personas con discapacidad aprenden más lento que los demás.

Falso: Toda persona aprende de manera distinta y necesita diferentes formas de apoyo en su proceso de aprendizaje. Por ejemplo: hay personas a quienes les gusta aprender cantando, bailando, dibujando, o viendo imágenes.

2 Las personas con discapacidad son seres especiales o héroes.

Falso: Todas las personas hacemos las cosas del día a día de distintas maneras, independientemente de tener una discapacidad o no. Las personas con discapacidad no son superhéroes, simplemente aprenden a realizar las actividades a su propio ritmo.

3 Las personas con discapacidad no pueden vivir solas y de manera independiente.

Falso: Sí pueden vivir solas, únicamente necesitan contar con objetos y espacios adaptados según su condición. Por ejemplo: los lavamanos de los baños de distintas alturas, los pasamanos, las rampas, los estacionamientos para personas con discapacidad, las texturas en el pavimento, o los sonidos en los pasos peatonales.

4 Las personas ciegas no necesitan ayuda de otras personas para trasladarse de un lugar a otro.

Verdadero: Existen herramientas como los bastones, los animales guías, adaptaciones al espacio, o herramientas con sonidos (semáforos), que les permiten a las personas ciegas llegar al lugar que deseen sin necesidad de recurrir a otras personas.

5 Si una persona no habla, ¿tampoco puede entender lo que tú le dices?

Falso: El hecho de que una persona no se comunique verbalmente, no significa que no entienda cuando le hablan. Para comunicarte con una persona que no puede hablar puedes utilizar sistemas alternativos y aumentativos de comunicación; como pictogramas, imágenes, gestos, lengua de señas, puntero, y sensores. Así ambas personas podrán expresarse y comprenderse.

6 Las personas que utilizan una silla de ruedas no pueden conducir.

Falso: Aquellas personas que utilizan silla de ruedas, y pueden controlar sus manos y brazos, pueden conducir sin ninguna dificultad, siempre y cuando tengan un auto debidamente adaptado.

7 Puedes darte cuenta cuando una persona tiene una discapacidad con tan solo mirarla.

Falso: Algunas personas tienen discapacidades que no son visibles. Por ejemplo: personas con discapacidad visual, auditiva o intelectual. Erróneamente, relacionamos la discapacidad con rasgos físicos específicos o con el hecho de que una persona utilice una silla de ruedas, un andador o una prótesis.

8 La mejor manera de hablar con alguien que tiene una discapacidad auditiva es hablando alto y repitiendo varias veces.

Falso: Todas las personas hacemos las cosas del día a día de distintas maneras, independientemente de tener una discapacidad o no. Las personas con discapacidad no son superhéroes, simplemente aprenden a realizar las actividades a su propio ritmo.

9 Las personas con discapacidad necesitan ser protegidas permanentemente.

Falso: Las personas con discapacidad viven las mismas realidades que personas que no tienen discapacidad. Al sobreprotegerlas, limitas su autonomía y derecho a elegir libremente. Por Ejemplo: infantilizar a las personas adultas con discapacidad, al hablarles o tratarles con diminutivos.

10 Si tienes una discapacidad, estás enfermo.

Falso: ¡No! Ninguna discapacidad es una enfermedad, simplemente es una condición de vida diferente.

11 Las personas con discapacidad, no se equivocan o cometen errores.

Falso: Las personas con discapacidad, se equivocan, cometen errores y los corrigen, como cualquier otra persona.

12 Una persona con discapacidad tiene ventajas, beneficios o privilegios ante las demás.

Falso: ¡No! Las personas con discapacidad tienen los mismos derechos y responsabilidades que las demás personas.

Cierre de la actividad y retroalimentación

Pregunta a tus estudiantes si tienen dudas que deseen compartir con el grupo. Recuérdales que sus opiniones son válidas, siempre que sean emitidas con respeto. No se recomienda juzgar a los estudiantes que expresen respuestas incorrectas, pero es muy importante darles información oportuna. Finalmente, refuerza la idea de que una forma positiva de eliminar los estereotipos y las suposiciones es conociendo a las personas.

Actividad No. 3 A: Juego de Memoria “10 Principios sobre discapacidad”

Anexo 3 Juego de memoria “10 Principios sobre discapacidad”

Nota: Esta actividad se realizará a partir de 1ro año de Educación General Básica a 5to año de Educación General Básica.

Objetivo: Aprender los “10 Principios para mi Protección, Bienestar y Desarrollo como Niña, Niño y Adolescente con Discapacidad”

Materiales. Tarjetas de memoria de los “10 Principios sobre discapacidad” (dos por cada principio)

Duración: 45 minutos aproximadamente

Desarrollo

Esta actividad es el tradicional juego de memoria. Donde las tarjetas deben estar bocabajo (en el piso, en una mesa o en el pizarrón) con la finalidad de, al voltearlas, encontrar los pares.



Mira el video de los “10 principios sobre discapacidad” en el contexto ecuatoriano

- 1 Colocar los pares de tarjetas bocabajo de manera aleatoria.
- 2 Colocar los pares de tarjetas bocabajo de manera aleatoria.
- 3 Voluntariamente promover la participación de tus estudiantes, para que en parejas o equipos, dependiendo de la cantidad de estudiantes, encuentren el par de cada principio. Se puede nominar a un representante por equipo.
- 4 Recuerda que los equipos que acierten encontrando los pares de cada principio, tendrán un turno seguido para jugar.
- 5 Cuando finalice el juego cada equipo presentará los principios encontrados, dando a conocer al grupo cuál principio es el que más le llama la atención y por qué.

Preguntas generadoras de debate

1 ¿Por qué son importantes los “10 principios sobre discapacidad”?

2 ¿Cómo desean ser tratadas las personas con discapacidad?

Cierre de la actividad y retroalimentación

Con esta actividad se promueve la participación y la reflexión del grupo sobre el trato adecuado y respetuoso que debemos brindar a todas las personas, sin importar sus condiciones de vida.

Actividad No. 3 B: Foto Viva “10 Principios sobre discapacidad”

Anexo 3 Juego de memoria “10 Principios sobre discapacidad”

Nota: Esta actividad se realizará a partir de 6to año de Educación General Básica a 3ro de bachillerato.

Objetivo. Promover la reflexión sobre los “10 Principios para mi Protección, Bienestar y Desarrollo como Niña, Niño y Adolescente con Discapacidad”

Materiales. Papelotes, marcadores



Duración: 45 minutos aproximadamente

Desarrollo

Observar el video de los “10 Principios sobre discapacidad” en el contexto ecuatoriano.

- 1 Divide al grupo de estudiantes en 10 subgrupos.
- 2 A cada grupo, entrégale una tarjeta con un principio sobre discapacidad.
- 3 Cuando todos los grupos tengan su tarjeta, indica que tendrán 20 minutos para crear una “imagen congelada o foto viva” en la que representen el principio que les tocó.
- 4 Cuando hayan terminado de planificar su “foto viva”, deberán presentarla al grupo.
- 5 La consigna para los espectadores será adivinar cuál es el principio que cada grupo represente.
- 6 Tú rol como docente será animar a la participación y reflexión acerca de las representaciones de cada principio.

Preguntas generadoras de debate

- 1 ¿Por qué es importante tener en cuenta los “10 Principios sobre la discapacidad”?
- 2 ¿Cómo desean ser percibidas las personas con discapacidad en la sociedad?

Cierre de la actividad y retroalimentación

Esta actividad promueve el diálogo acerca de la manera en que las personas con discapacidad quieren ser vistas en una sociedad, así como sobre la forma en que quieren ser tratadas por los demás.

Aprendizaje del Día 1

Al finalizar esta jornada, los estudiantes habrán tenido la oportunidad de explorar sus percepciones sobre la discapacidad y la diversidad y desmitificar creencias erróneas en relación a la temática.

DÍA 1 ANEXOS



Recorta todos los anexos

Hoja de Preparación para el Juego Inclusivo

Nombre del estudiante: _____

Nivel educativo: _____

Nombre del establecimiento educativo: _____

1

¿Qué significa la palabra discapacidad?

2

¿Cuándo veo a alguien con discapacidad, cómo me siento?

3

¿Conoces a alguien con una discapacidad?

1

Las personas con discapacidad aprenden más lento que los demás.



Las personas con discapacidad son seres especiales o héroes.

Falso: Toda persona aprende de manera distinta y necesita diferentes formas de apoyo en su proceso de aprendizaje.

Por ejemplo: hay personas a quienes les gusta aprender cantando, bailando, dibujando, o viendo imágenes.



LA MISIÓN CONTINÚA
POR LA INCLUSIÓN

Lenín

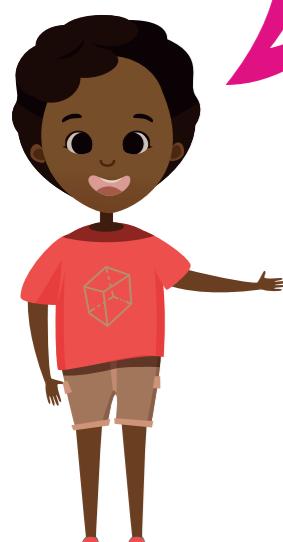


3

Las personas con discapacidad no pueden vivir solas y de manera independiente.

Falso: Todas las personas hacemos las cosas del día a día de distintas maneras, independientemente de tener una discapacidad o no.

Las personas con discapacidad no son superhéroes, simplemente aprenden a realizar las actividades a su propio ritmo.



LA MISIÓN CONTINÚA
POR LA INCLUSIÓN

Lenín



EL
GOBIERNO
DE TODOS

Falso: Sí pueden vivir solas, únicamente necesitan contar con objetos y espacios adaptados según su condición. Por ejemplo: los lavamanos de los baños de distintas alturas, los pasamanos, las rampas, los estacionamientos para personas con discapacidad, las texturas en el pavimento, o los sonidos en los pasos peatonales.



LA MISIÓN CONTINÚA
POR LA INCLUSIÓN

4

Las personas ciegas no necesitan ayuda de otras personas para trasladarse de un lugar a otro.

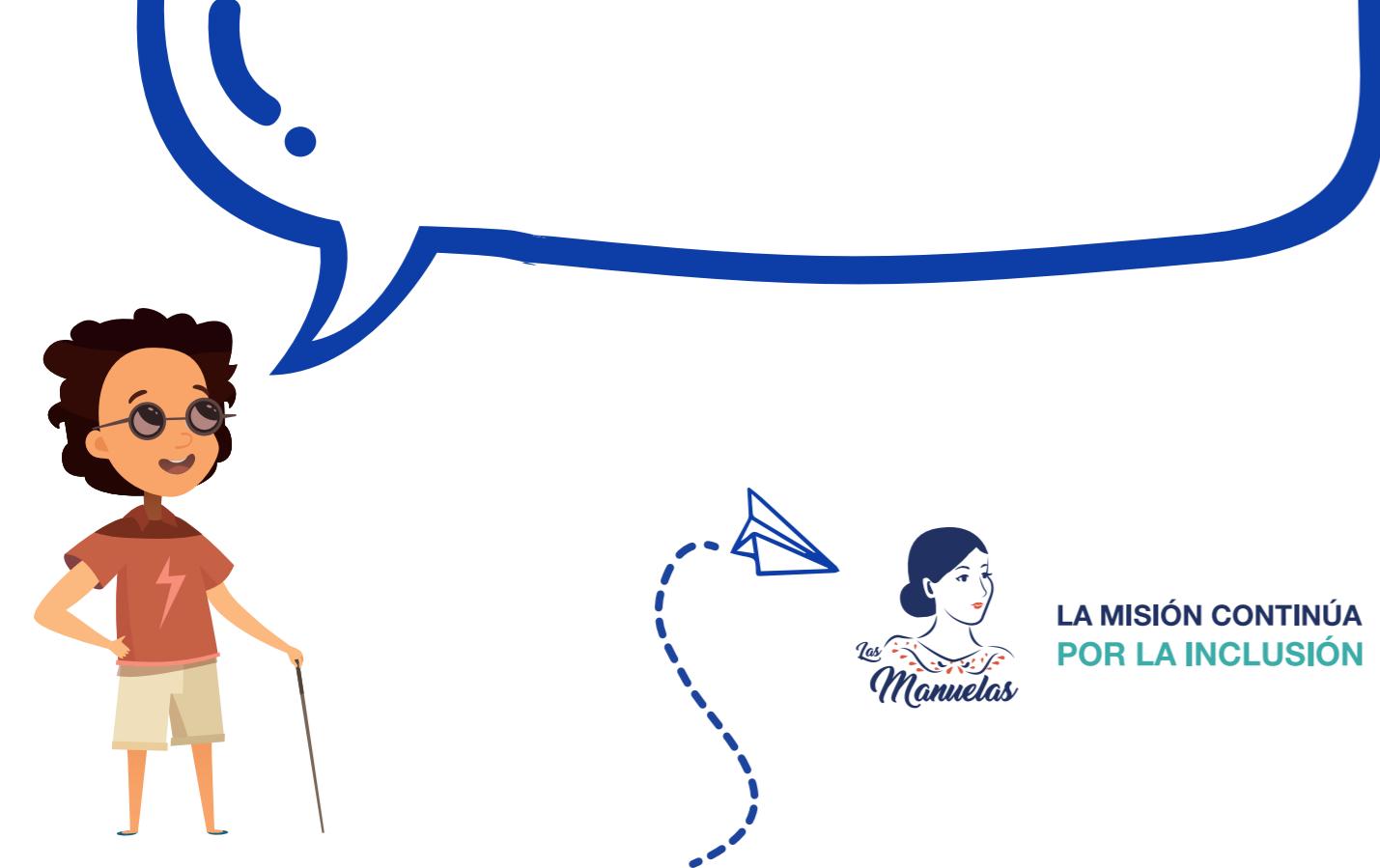
Lenín



EL
GOBIERNO
DE TODOS

**Si una persona
no habla,
¿tampoco
puede entender
lo que tú le
dices?**

Verdadero: Existen herramientas como los bastones, los animales guías, adaptaciones al espacio, o herramientas con sonidos (semáforos), que les permiten a las personas ciegas llegar al lugar que deseen sin necesidad de recurrir a otras personas.



LA MISIÓN CONTINÚA
POR LA INCLUSIÓN

Falso: El hecho de que una persona no se comunique verbalmente, no significa que no entienda cuando le hablan. Para comunicarte con una persona que no puede hablar puedes utilizar sistemas alternativos y aumentativos de comunicación; como pictogramas, imágenes, gestos, lengua de señas, puntero, y sensores. Así ambas personas podrán expresarse y comprenderse.



LA MISIÓN CONTINÚA
POR LA INCLUSIÓN

Lenín



Las personas que utilizan una silla de ruedas no pueden conducir.

Falso: Aquellas personas que utilizan silla de ruedas, y pueden controlar sus manos y brazos, pueden conducir sin ninguna dificultad, siempre y cuando tengan un auto debidamente adaptado.



LA MISIÓN CONTINÚA
POR LA INCLUSIÓN

7

Puedes darte cuenta cuando una persona tiene una discapacidad con tan solo mirarla.



La mejor manera de hablar con alguien que tiene una discapacidad auditiva es hablando alto y repitiendo varias veces.



LA MISIÓN CONTINÚA
POR LA INCLUSIÓN

Lenín



Las personas con discapacidad necesitan ser protegidas permanentemente.

Falso: Una persona con discapacidad auditiva puede leer tus labios. Por lo tanto, es mejor hacer contacto visual y hablarle directamente de manera clara y pausada



LA MISIÓN CONTINÚA
POR LA INCLUSIÓN

Lenín



EL
GOBIERNO
DE TODOS

Falso: Las personas con discapacidad viven las mismas realidades que personas que no tienen discapacidad. Al sobreprotegerlas, limitas su autonomía y derecho a elegir libremente.

Por Ejemplo: infantilizar a las personas adultas con discapacidad, al hablarles o tratarles con diminutivos.



LA MISIÓN CONTINÚA
POR LA INCLUSIÓN

Lenín



Las personas con discapacidad, no se equivocan o cometan errores.

Falso: ¡No! Ninguna discapacidad es una enfermedad, simplemente es una condición de vida diferente.



LA MISIÓN CONTINÚA
POR LA INCLUSIÓN

Una persona con discapacidad tiene ventajas, beneficios o privilegios ante las demás.

Falso: Las personas con discapacidad, se equivocan, cometan errores y los corrijen, como cualquier otra persona.



LA MISIÓN CONTINÚA
POR LA INCLUSIÓN

Lenín



EL
GOBIERNO
DE TODOS



LA MISIÓN CONTINÚA
POR LA INCLUSIÓN

Falso: ¡No! Las personas con discapacidad tienen los mismos derechos y responsabilidades que las demás personas.



EXISTO COMO SOY
Y SOY UNA PERSONA COMO TÚ.

ILUSTRACIÓN: MARÍA ELENA DÍAZ/2014
Merezco respeto y que mi diversidad sea valorada.
Tengo la misma dignidad y derechos humanos que tú y todos los demás.



ME GUSTA QUE SEAS AMABLE,
ME QUIERAS Y JUEGUES CONMIGO.

ILUSTRACIÓN: MARÍA ELENA DÍAZ/2014
A ti te gustaría que te quieran y te traten de igual manera.
Ten mis mejores intereses en el corazón y disfruta de la vida conmigo.



ME GUSTA QUE ME CUIDES,
ME PROTEJAS Y ME ENSEÑES A PROTEGERME.

ILUSTRACIÓN: MARÍA ELENA DÍAZ/2014
También estaré allí para ti a mi manera.



QUIERO QUE ME ACEPTES TAL COMO SOY,
ME AYUDES A DESARROLLAR MIS
HABILIDADES Y TALENTOS Y ME BRINDES
UNA EDUCACIÓN DE BUENA CALIDAD.

ILUSTRACIÓN: MARÍA ELENA DÍAZ/2014
Me alegro cuando ves mis fortalezas y me ayudas a relacionarme con los demás.

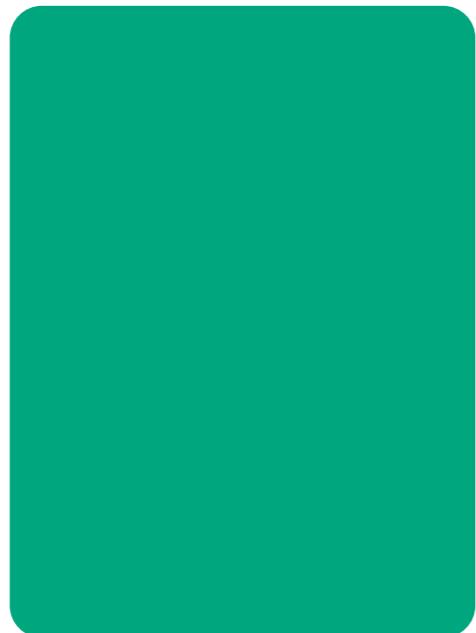
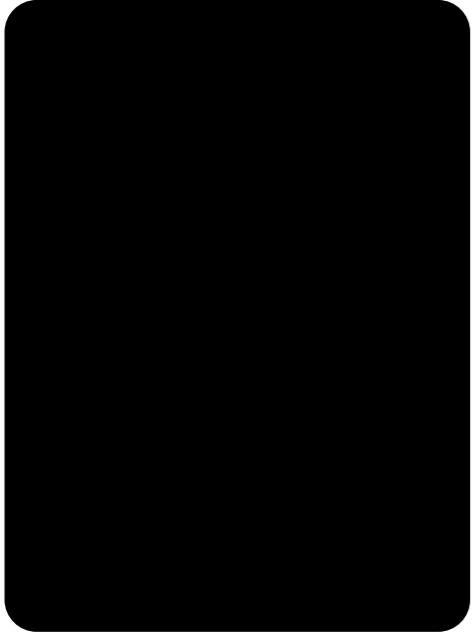


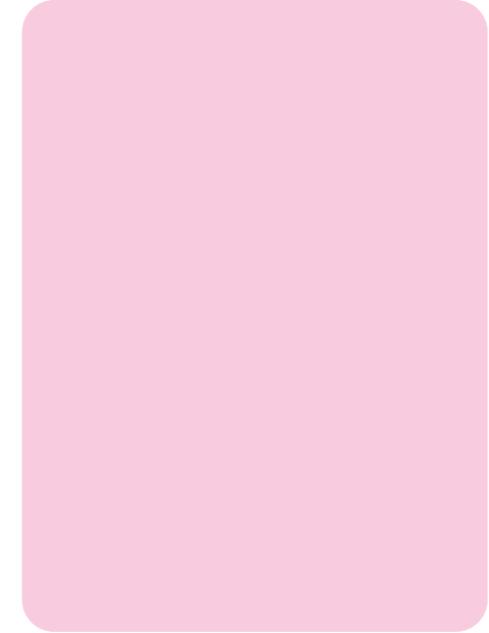
ME GUSTA QUE ME ESCUCHES,
ME EXPLIQUES LO QUE ESTÁ PASANDO
Y CONSIDERES MI OPINIÓN.

ILUSTRACIÓN: MARÍA ELENA DÍAZ/2014
Esto me da seguridad y me ayuda a aprender y desarrollarme.









DÍA 2



Juguemos Juntos

¡El día ha llegado! A continuación, se describe lo que ocurrirá durante el Día de Juego Inclusivo. Es posible que los estudiantes se sientan emocionados y expectantes. Lo importante es posibilitar que esta experiencia de aprendizaje sea significativa para el grupo. Para esto, debemos seguir la regla: “las personas primero”. Esta regla es sencilla pero muy importante, pues las personas con discapacidad tienen una condición de vida diferente.

● Recomendaciones Iniciales

Para iniciar las interacciones entre estudiantes te recomendamos sugerirles utilizar preguntas como: ¿Cuál es tu nombre? ¿Cuántos años tienes? ¿Qué te gusta hacer? Mostrando respeto y genuino interés. Si una persona utiliza ayudas técnicas, se recomienda, preguntar antes de tomar o tratar de utilizarlas, pues estas tienen una función esencial para quienes las usan, por lo que las consideran parte de su cuerpo.

Para establecer comunicación, es esencial hacer contacto visual. La mejor manera de interactuar es hablar mirando directamente a los ojos con un tono de voz normal. Si una persona no escucha, podrá leer los labios de quien le habla. Algunas personas establecen comunicación a través de sus sonidos y sus gestos e incluso identifican las emociones en su rostro.

El espacio idóneo para desarrollar las actividades a continuación es un patio amplio con áreas verdes a su alrededor. Debe ser accesible (cerrada o protegida). En caso de no contar con un espacio con estas características, se podría organizar la actividad en aulas, canchas o auditorios de la institución educativa.

Siempre es necesario tomar en cuenta las particularidades de cada institución educativa. Por lo que se recomienda adaptar los contenidos a la realidad y el contexto de cada caso.

¡DURANTE EL DÍA DE JUEGO INCLUSIVO, LO MAS IMPORTANTE ES DIVERTIRSE!

● Introducción al Día 2

Las actividades a continuación deben realizarse durante el Día de Juego Inclusivo de acuerdo a su pertinencia. Con ellas se promueve la cohesión grupal y el trabajo colaborativo. Al finalizar esta sección, encontrarás los anexos “Tips para apoyar la interacción” y “Preguntas frecuentes de estudiantes” que te ayudarán a abordar las inquietudes de los estudiantes en relación a las actividades y a la temática de discapacidades.

Objetivo General

Exponer la organización del Día de Juego Inclusivo al interior de los establecimientos educativos.

IMPORTANTE

Todas las actividades propuestas pueden modificarse de acuerdo a la realidad del grupo, la edad de sus estudiantes y el material disponible.

Actividad No. 1: Juego del Saludo



Objetivo: Establecer una dinámica de respeto a la persona y sus preferencias.

Duración: 15 minutos (dependiendo del número de estudiantes)



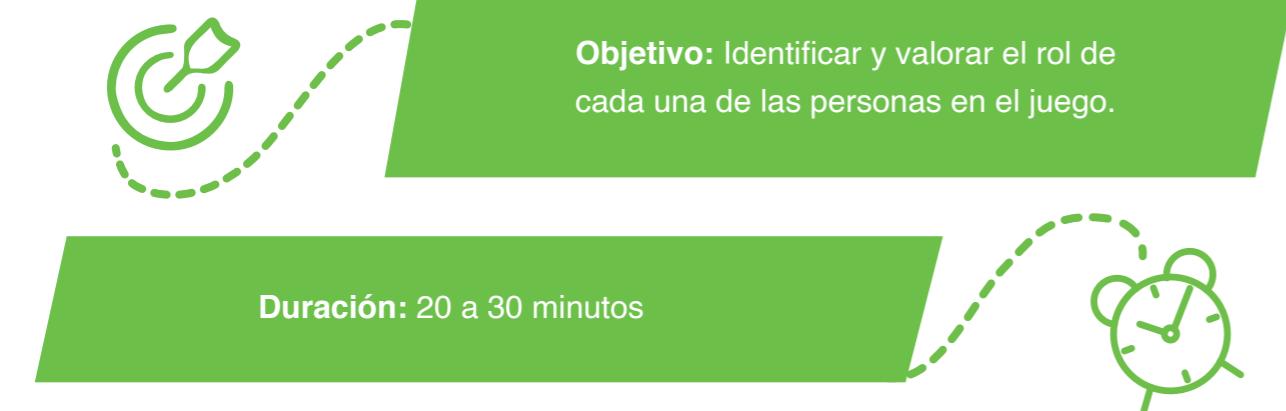
Desarrollo

- 1 Pide al grupo que se ubiquen en un círculo. Pueden hacerlo de pie o sentados.
- 2 Cuando estén todos ubicados, preséntate diciendo tu nombre y la forma en que te gusta que te saluden. Por ejemplo: “Yo soy Andrea y me gusta que me saluden con un apretón de manos”.
- 3 El grupo deberá saludarte de la manera en que te gusta, diciendo tu nombre y haciendo el gesto del apretón de manos.
- 4 Despues de modelar la actividad, pide a alguien del grupo que voluntariamente se presente y diga cómo le gusta que le saluden.
- 5 Al finalizar, todos se habrán presentado diciendo su nombre y cómo les gusta ser saludados.

Cierre de la actividad y retroalimentación

Esta actividad es idónea para promover el respeto entre las personas del grupo, haciendo énfasis en la importancia que tiene para cada una su espacio personal. En ocasiones, podemos pensar que a todas las personas les gusta ser saludadas de la misma manera, pero somos diferentes unas con otras, y aun así podemos crear lazos de amistad y convivencia.

Actividad No. 2: Juego del Zoológico



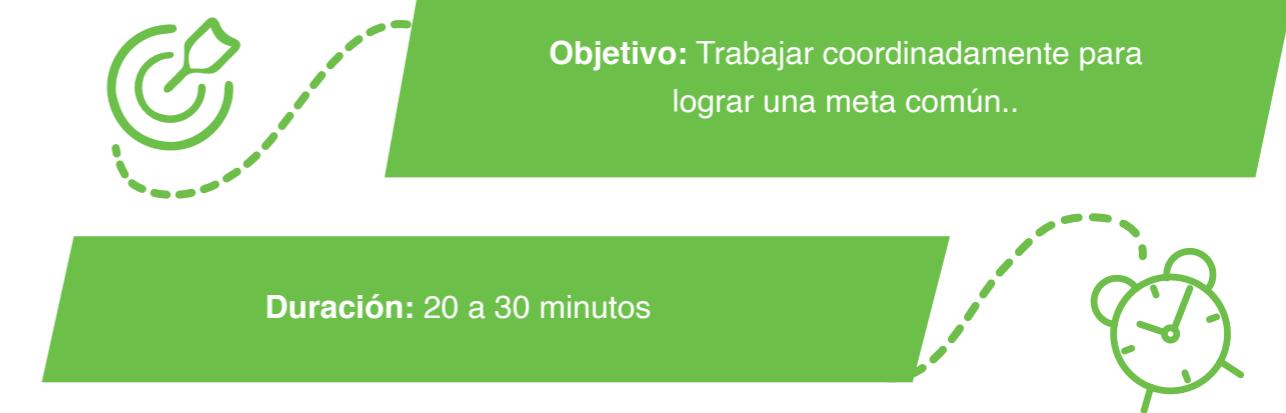
Desarrollo

- 1 Dívida al grupo en subgrupos heterogéneos de 4 o 5 estudiantes.
- 2 Indique a cada grupo que seleccionen un espacio y se ubiquen en él.
- 3 La instrucción será: "Vamos juntos a crear un zoológico" las personas de cada grupo deberán pensar en un animal que deseen crear con su cuerpo, movimientos o sonidos. Todo es válido, siempre que todas las personas del grupo participen. Por ejemplo: si eligen crear un elefante, unos podrán hacer las piernas, otros la trompa y otros sus orejas.
- 4 Luego de transcurrido el tiempo indicado, se pedirá a cada grupo, uno por uno, presenten el animal que han creado.
- 5 El resto de estudiantes deberá adivinar el animal representado por cada equipo.

Cierre de la actividad y retroalimentación

Esta actividad es idónea para promover el trabajo en equipo valorando las capacidades que cada persona aporta al grupo. Todos los aportes al interior de un grupo son valiosos, cuando son expresados con respeto.

Actividad No. 3: Juego ¿Quién lleva el ritmo?



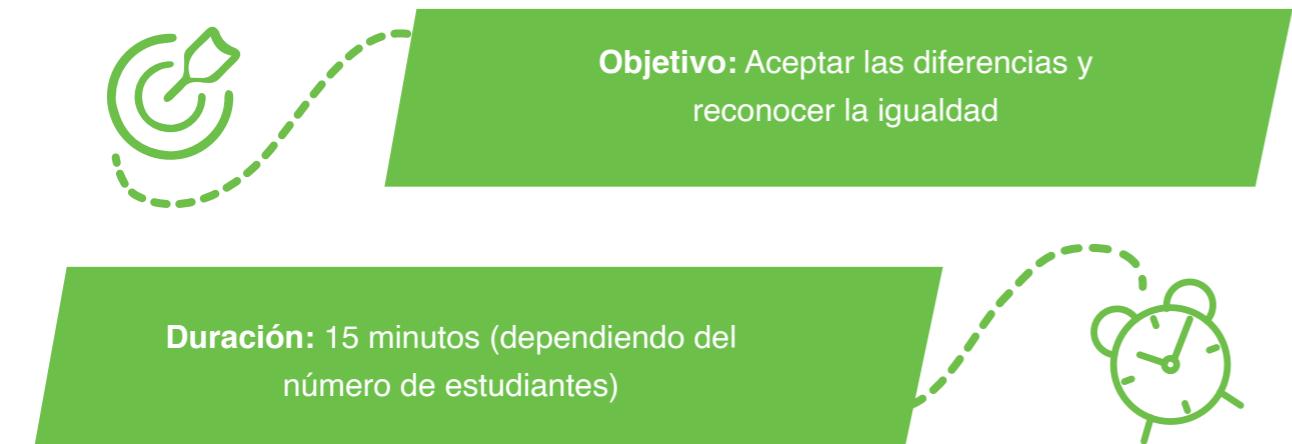
Desarrollo

- 1 Agrupe a los estudiantes en un círculo.
- 2 Entregue a cada uno, un instrumento musical (maracas, instrumentos de viento, flautas, u otros instrumentos con que cuente la institución educativa)
- 3 Designa a un líder dentro del grupo.
- 4 El líder deberá crear un ritmo y el resto del grupo deberá seguirlo hasta que todos estén sincronizados.
- 5 Cuando todos estén al mismo ritmo, el líder deberá cambiar de sonido, y repetir.
- 6 Recuerda que, si uno de tus estudiantes tiene discapacidad auditiva, puedes solicitar a la persona que esté a su lado, que le haga sentir el ritmo mediante palmadas en su hombro con la finalidad de que la persona pueda reproducir el ritmo con sus manos o el instrumento musical.

Cierre de la actividad y retroalimentación

El desarrollo de esta actividad permite plantear la idea de que cada persona tiene su propia manera de hacer una actividad determinada. Así como en el grupo habrá quienes captaron el ritmo rápidamente, otras personas tardaron más tiempo. Sin embargo, lo más importante es que al final todos llegaron a sincronizarse. Lo mismo sucede en un grupo. Cada persona tiene un ritmo distinto a las demás, lo cual no es un impedimento para lograr metas comunes.

Actividad No. 4: Juego Mitad del Camino



Cierre de la actividad y retroalimentación

Motiva a que los estudiantes identifiquen a que aquellas personas que tienen gustos similares a los suyos, así como a quienes tienen gustos diferentes. Esto les permitirá reflexionar sobre la idea de que a pesar de tener diferentes preferencias, todos pueden compartir un espacio común, jugar y divertirse de manera respetuosa.

Aprendizaje del Día 2

Al finalizar esta jornada, los estudiantes habrán tenido la oportunidad de fortalecer los conocimientos adquiridos durante el Día 1. Con esto se promueve la generación de aprendizajes significativos mediante el juego inclusivo.

Desarrollo

- 1 Establecer dos lados del espacio y separarlos con conos, cuerda, o el material con que se cuente en la institución educativa.
- 2 Un lado será denominado, Lado “Me gusta” y el otro Lado “No me gusta”. La mitad del camino (línea de conos o la cuerda divisoria) representará la respuesta: “A veces” o “Más o menos”.
- 3 Elige un tema, para preguntarle al grupo acerca de sus preferencias. Por ejemplo: “¿A quién le gusta el helado de chocolate?”.
- 4 Luego presenta otra opción en relación a otros temas. Aquí te damos algunas ideas:
 - ¿A quién le gusta usar sombrero?
 - ¿A quién le gusta comer sopa?
 - ¿A quién le gusta ir al mar?
 - ¿A quién le gusta la música clásica?
- 5 Los estudiantes deberán ubicarse en el lado correspondiente de acuerdo a su preferencia.

DÍA ANEXOS 2



Recorta todos los anexos

Tips para el Día de Juego Inclusivo

En el día de juego inclusivo, las primeras interacciones son muy importantes para establecer un ambiente de respeto y confianza. Para ello, toma en cuenta las siguientes consideraciones:

Muestra el comportamiento que se deseas observar en tus estudiantes.

Motiva a los estudiantes a presentarse ante los demás.

¡Si es necesario agacharse para estar al mismo nivel que otra persona, hazlo! Así se puede entablar un diálogo horizontal.

Agrupa a los estudiantes con proporción de 2 a 1, esto quiere decir dos estudiantes con discapacidad por cada estudiante sin discapacidad.

Es importante conocer bien a tus estudiantes, especialmente si tienen alguna discapacidad, para poder habilitar o adaptar las actividades propuestas, el entorno donde serán desarrolladas, y las posibles barreras actitudinales que podrían presentarse.



Preguntas Frecuentes de estudiantes sobre el Día de Juego Inclusivo



¿ ?

¿Cómo debo llamar a mi compañero con discapacidad?

Lo ideal es llamar a todas las personas por su nombre.

¿Me debo quedar detrás de la silla de ruedas de una persona con discapacidad?

Nunca. El objetivo del día de juego inclusivo es promover interacciones sociales, por lo que quedarse tras la silla de ruedas, no lo permitiría.

¿En qué lugares puede jugar un niño o niña con discapacidad?

¡Averigüemos juntos! No existen actividades determinadas que un niño con discapacidad pueda o no pueda hacer. El tiempo de juego es indispensable para descubrirlo.

¿Un niño con discapacidad, siempre necesita ayuda?

Cuando alguien solicita ayuda, es importante brindarle ayuda de acuerdo a las posibilidades de cada persona. Cuando una persona con discapacidad no solicita ayuda, es importante respetarla.

¿Qué pasa si alguien no quiere jugar?

Es normal que para algunos niños, niñas y adolescentes este día se convierta en un reto. Algunos niños con dificultades sensoriales, pueden sentir malestar ante las actividades, los materiales propuestos, e incluso los sonidos nuevos. En estos casos es recomendable que los docentes tengan a su disposición algunos objetos que resulten familiares para estos niños.

DÍA

3



¿Qué Aprendimos?

● Introducción al Día 3

Después del Día de Juego Inclusivo, la comunidad educativa habrá vivido una experiencia orientada a la inclusión y al descubrimiento de que las personas son diversas, tienen habilidades, conocimientos y sentimientos particulares, y esto las hace únicas. Por tal razón es necesario realizar una evaluación cualitativa sobre la experiencia de estas jornadas para identificar nuevas maneras de promover la inclusión en los espacios educativos.

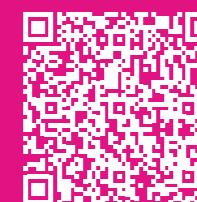
Objetivo General

Compartir las vivencias de los estudiantes, y reflexionar sobre los aprendizajes adquiridos durante los días anteriores.

IMPORTANTE

Todas las actividades propuestas pueden modificarse de acuerdo a la realidad del grupo, la edad de sus estudiantes y el material disponible.

Si requieres de insumos complementarios puedes ingresar al apartado de educación especializada inclusiva.



[www.educacion.gob.ec/
educacion-especial-
inclusiva/](http://www.educacion.gob.ec/educacion-especial-inclusiva/)

Escanea el código QR

Actividad No. 1: Diálogo con Preguntas Disparadoras Vinculadas a los Datos Curiosos



Objetivo: Reforzar los conocimientos adquiridos durante las jornadas del Día 1 y del Día 2

Duración: 20 a 30 minutos

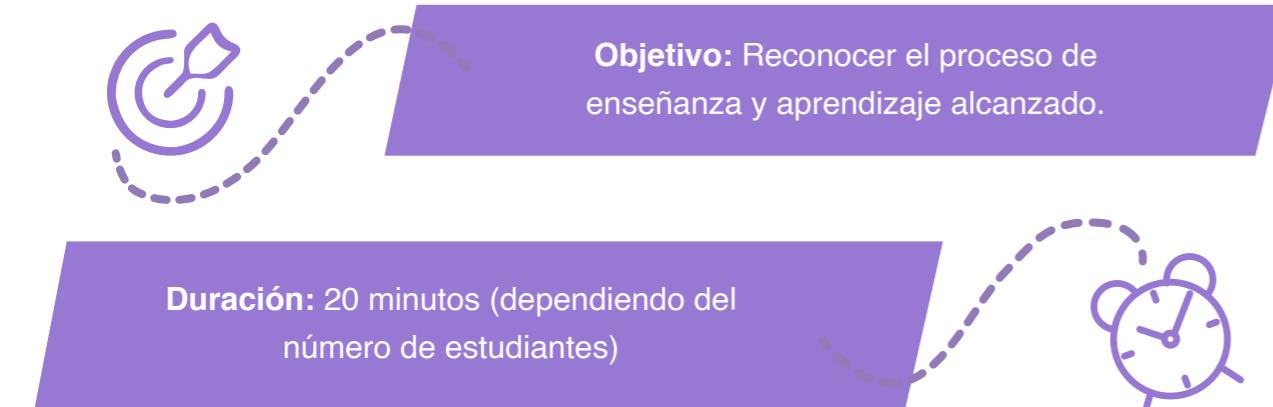


Desarrollo

- 1 ¿Cuándo alguien dice que tener una discapacidad es estar enfermo, qué le dirías?
- 2 ¿Por qué crees que es importante que las edificaciones tengan rampas? ¿Qué otros elementos consideras necesarios para adaptar el espacio?
- 3 ¿Crees que tener una discapacidad implica una limitación? ¿Qué opinas de la experiencia de Beethoven?
- 4 ¿Cómo debió ser tratado el Jorobado de Notre Dame? ¿Cómo lo tratarías tú, con los conocimientos que ahora tienes? ¿Cuál sería tu actitud con el Jorobado de Notre Dame, ahora que estás mejor informado?
- 5 ¿Qué harías si observas una señalética que diga "discapacitado"?
- 6 Esta es una oportunidad muy importante para honrar y escuchar las experiencias de cada estudiante.

Actividad No. 2 A: Línea del Tiempo

Nota: Esta actividad se realizará a partir de 1ro año de Educación General Básica a 5to año de Educación General Básica.



Desarrollo

1 Realiza una línea de mínimo tres metros con cinta adhesiva, tiza, o una cuerda en el piso del aula, en el patio o en el lugar escogido para desarrollar la actividad.

2 Divida la línea del 0 al 10 en fracciones similares. Simulando una regla o un termómetro.

3 Pida al grupo que se ubiquen en una parte de la línea tomando en consideración los conocimientos que tenía al inicio del proceso de la siguiente manera. Tome en cuenta la siguiente escala



4 Luego de haber culminado con la primera parte, invita a tus estudiantes a colocarse en el número que consideran que están actualmente, después de haber pasado por todo el proceso de juego inclusivo. Tome en cuenta la siguiente escala



5 Reflexionar con el grupo sobre el progreso que han tenido en relación a sus conocimientos sobre la discapacidad durante estos tres días.

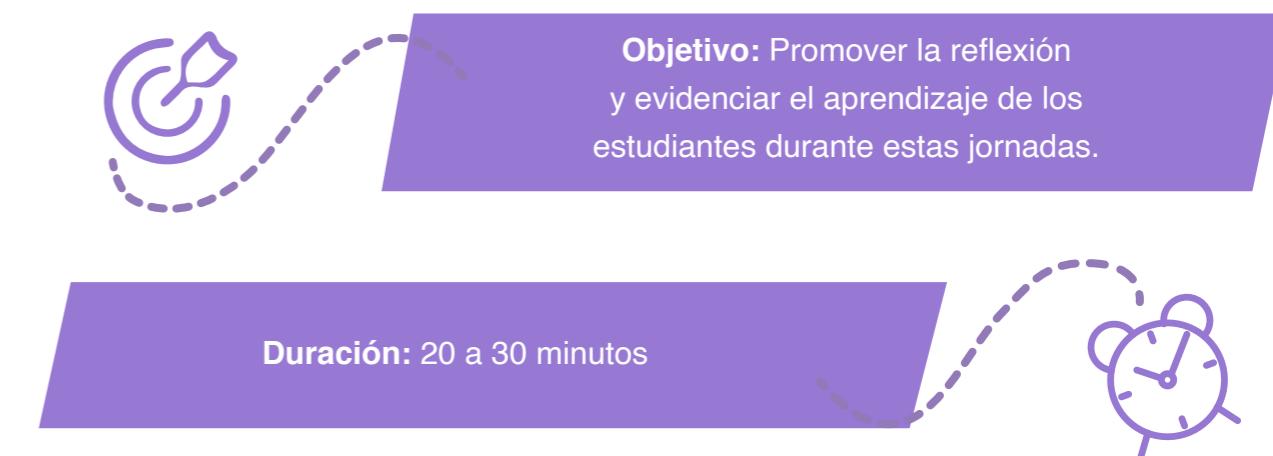
Cierre de la actividad y retroalimentación

Esta actividad permite descubrir los aprendizajes obtenidos durante el proceso, mediante el análisis y la reflexión de los participantes..

Actividad No. 2 B: Hoja de Reflexión

Anexo 1 Hoja de Reflexión

Nota: Esta actividad se realizará a partir de 6to año de Educación General Básica a 3ro de Bachillerato.



Desarrollo

1 Entrega a los estudiantes la Hoja de reflexión.

2 Pídale que se tomen su tiempo para responder las preguntas que constan en la hoja.

3 Estas preguntas, al igual que las del día de preparación deberán ser respondidas de forma directa y honesta.

4 Recuérdales que la información es confidencial, y que la evaluación únicamente persigue el propósito de mejorar las experiencias futuras.

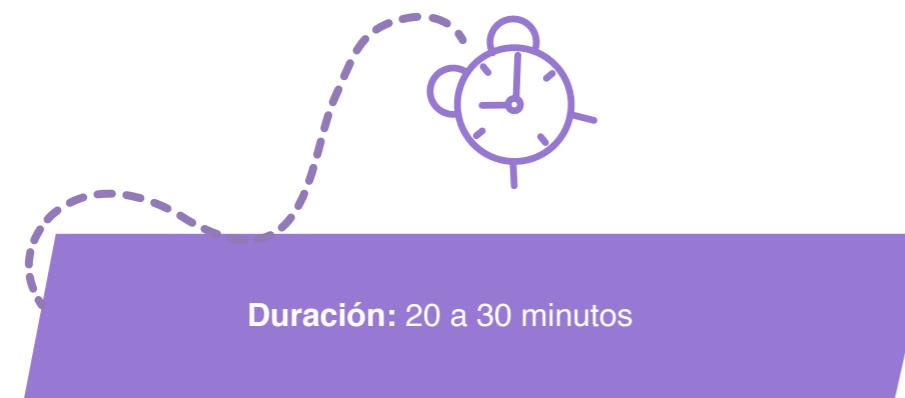
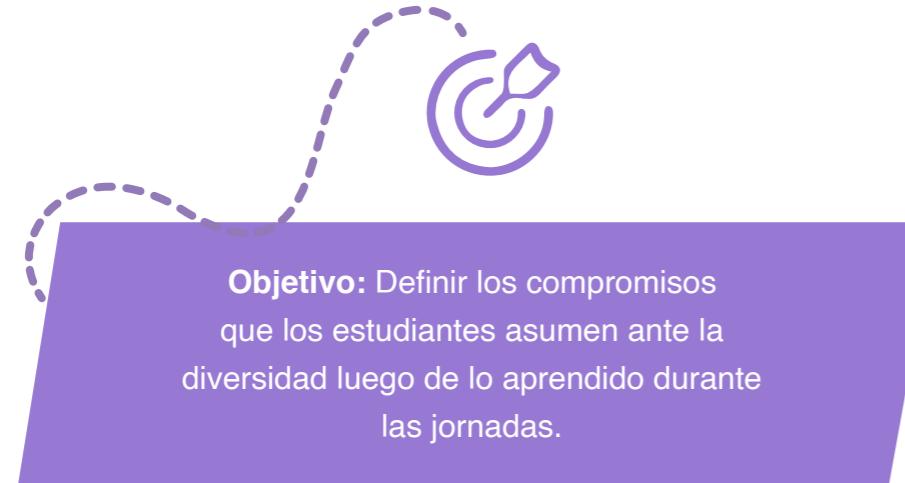
5 Al finalizar, entrega la hoja de diagnóstico que realizaron el Día 1 para que ellos evalúen su propia experiencia.

6 Toma un tiempo para que comparan y compartan las respuestas.

Nota: El uso de la Hoja de Reflexión se realizará a partir de 4to año de Educación General Básica. Con los estudiantes de niveles inferiores, se recomienda únicamente utilizar las preguntas de la Hoja en mención para generar un diálogo y reflexionar sobre los nuevos aprendizajes.

Actividad No. 3 A: Dibuja tu Compromiso

Nota: Esta actividad se realizará a partir de 1ro año de Educación General Básica a 5to año de Educación General Básica.

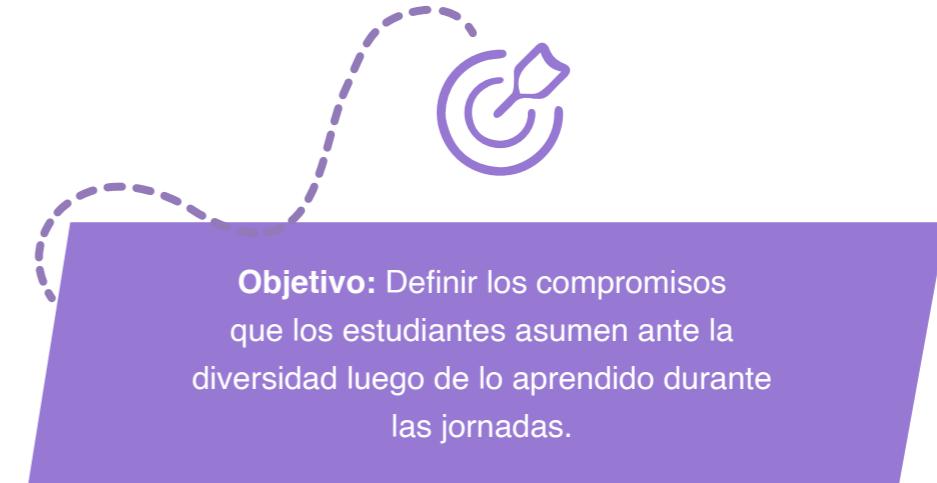


Desarrollo

- 1 Reflexiona sobre todo lo aprendido en estos días. Recoge las percepciones del inicio de la jornada.
- 2 Invítales a que dibujen su compromiso en una hoja de papel
- 3 Reconoce y felicita a los estudiantes por sus éxitos durante el desarrollo de las jornadas.

Actividad No. 3 B: Representa tu Compromiso

Nota: Esta actividad se realizará a partir de 6to año de Educación General Básica a 3ro de Bachillerato.



Desarrollo

- 1 Divide al grupo en subgrupos de 5 a 10 estudiantes.
- 2 Pídeles que, a través de una dramatización, una canción, un baile, un poema, describan el compromiso que van a adquirir.
- 3 Cada grupo presentará su trabajo al resto de la clase para que se conviertan en sus testigos y ante quienes van a honrar este compromiso.
- 4 Destaca lo más valioso de esta experiencia ofreciéndoles tu apoyo para cumplir sus compromisos.

Actividad No. 4: No me quiero ir, sin antes decir...



Objetivo: Agradecer por el espacio y las experiencias compartidas.



Duración: 20 a 30 minutos

Desarrollo

- 1 Pide al grupo que se reúna en un círculo. Siéntate junto a ellos.
- 2 Motiva al diálogo utilizando un objeto de conversación. Puede ser una pelota, un juguete u otro objeto atractivo para tus estudiantes.
- 3 Inicia la actividad con el objeto en tus manos, diciendo: "No me quiero ir, sin antes decir..." y completa la frase con tu sentir de ese momento.
- 4 Pasa el objeto de conversación a la persona que se encuentra a tu derecha o izquierda, para que realice el mismo ejercicio.
- 5 Si alguno de tus estudiantes no está listo para responder, puede decir "paso" y tendrá nuevamente la palabra al finalizar la dinámica.
- 6 Cuando todos hayan contestado, finaliza agradeciendo su participación.

DÍA ANEXOS 3



Recorta todos los anexos

Hoja de Reflexión del Juego Inclusivo

Nombre del estudiante: _____

Nivel educativo: _____

Nombre del establecimiento educativo: _____

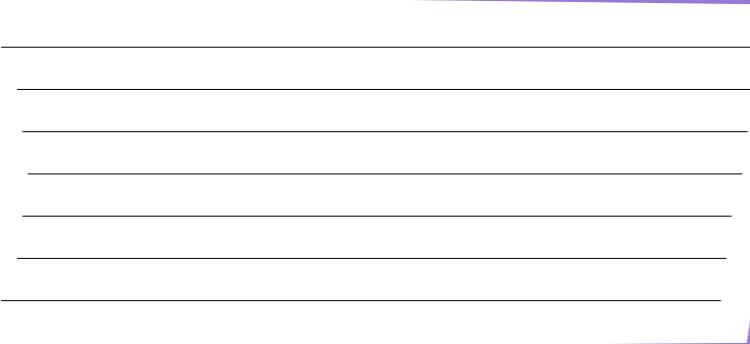
1

Lo que más me sorprendió del día de juego inclusivo fue...



2

Me di cuenta que tengo habilidades para...



3

Después del día de juego inclusivo cuales cree que son sus principales aprendizajes



Referencias

- ACNUDH. (2010). Vigilancia del cumplimiento de la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad, Guía para los observadores de la situación de los derechos humanos, Edición 17. Nueva York y Ginebra.
- Comisión de Política Gubernamental en Materia de Derechos Humanos. (2008). Glosario de Términos sobre Discapacidad. Extraído el 06 de Marzo desde: <https://www.gob.mx/conadis/articulos/salud-mental-y-discapacidad-psicosocial>
- Foucault, M. (2000). Los anormales. (1era Ed.). Argentina: Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- Foucault, M. (1999). “5. Mesa Redonda.” En Estrategias de Poder, Julia Varela y Fernando Álvarez Uría, II: 117–43. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Ministerio de Educación del Ecuador, Fondo Ecuatoriano Populorum Progressio, y UNICEF. (2016). Caja de Herramientas para la Inclusión Educativa, Quito-Ecuador.
- Palacios & Romañach, (2007). El modelo de la diversidad. La Bioética y los Derechos Humanos como herramientas para alcanzar la plena dignidad en la diversidad funcional. (1era Ed.). Madrid: Ediciones Diversitas- AIES.



Secretaría Técnica Plan Toda Una Vida



@PlanTodaUnaVida

Av. Atahualpa OE1-109 y 10 de Agosto
Código Postal: 170519/ Quito - Ecuador
Teléfono: 593-2 399 5600

www.todaunavida.gob.ec

