

4º Dossier

Actividades de Tiempo Libre con perspectiva inclusiva



Producción grupal del alumnado de la 4ª Ed. del Diploma de Especialista en Atención a la Discapacidad - D.G. Juventud del Gobierno de Cantabria 2026

Este dossier es el resultado del trabajo práctico del alumnado de la 4ª Edición del Diploma de Monitor/a de Tiempo Libre Especialista en Atención a la Discapacidad, del Gobierno de Cantabria.

A lo largo de 80 horas de formación, varias entidades y docentes del CERMI Cantabria nos han ayudado a adquirir competencias y estrategias para favorecer espacios y actividades de Educación en el Tiempo Libre más inclusivas. Propuestas que ofrezcan los apoyos necesarios a cada persona, para participar de forma activa y plena.

El tiempo libre educativo es un ámbito privilegiado para el desarrollo de habilidades personales y sociales, fundamentales para lograr un desarrollo integral en el que aprendemos a hacer, a ser y a convivir.

Las educadoras y educadores de este curso cuentan con una amplia experiencia trabajando con grupos de infantil, adolescentes y jóvenes donde la diversidad está muy presente, y creen muy necesario el seguir avanzando hacia una mayor inclusión.

Lograrlo requiere de un proceso de aprendizaje reflexivo, activo y práctico. Este dossier es parte de ese proceso.

Cada propuesta parte de un supuesto práctico de actividad grupal en la que participan chicos y chicas con y sin discapacidad, y en las que el alumnado pone en práctica las pautas y aprendizajes del curso.

Se trata de un trabajo práctico, basado en el principio de “aprender haciendo” para favorecer la adquisición de patrones de diseño más inclusivos en los contextos de tiempo libre. Así que, si al leerlo, detectas alguna cuestión que creas que no es correcta o que podamos mejorar, no dudes en contactar con la Escuela.

Somos conscientes de que el reto está en implementar un Diseño Universal en todas las actividades, pero como todas las metas, necesitan de primeros pasos con los que avanzar.

Nuestro objetivo es convertir los errores, en oportunidades para aprender y mejorar nuestra práctica educativa.

PAUTAS para favorecer la inclusión



ESTRUCTURAR

Secuenciar la actividad nos permite:

- a) Identificar capacidades y destrezas necesarias para realizarlo.
- b) Decidir los apoyos más idóneos.



ANTICIPAR al grupo y a la persona

Preguntar a la persona, observar, recopilar información.

Explicar qué vamos a hacer (apoyos verbales, auditivos, signados).

Herramientas visuales: agenda visual, secuencias, calendarios, menús.



ACCESIBILIDAD UNIVERSAL

Eliminar/reducir barreras físicas, barreras manipulativas.

Accesibilidad cognitiva (lectura fácil, frases cortas, imágenes, iconos, pictos, combinar herramientas, reducir información innecesaria, colores, texturas, etc.).



TIEMPO

+ Tiempo + Calma

Apoyos en gestión del tiempo: rutinas, planificador tarea/tiempo, relojes, temporizadores, cronómetros, etc.



MODELAJE

Usar modelos como principal apoyo.

Modelo monitor/a --- grupo.

Modelo entre iguales.

Modelo a través de imágenes, secuencias, etc.



PREVER SITUACIONES

Reconocer aspectos que pueden provocar situaciones de conflicto, problemas, para poder establecer estrategias básicas.

Apoyos positivos: herramientas de calma, tiempo fuera, juguetes, espacios, actividades que ayudan a regular.

Legenda de iconos utilizados en las fichas:



Discapacidad intelectual



Trastorno del Espectro Autista T.E.A.



Discapacidad física y/o orgánica



Discapacidad Sensorial Auditiva



Discapacidad Sensorial Visual



Lectura Fácil

La mayoría de las fichas cuenta con propuestas que utilizan pictogramas. Queremos destacar y agradecer la labor que desarrolla el **equipo de ARASAAC**. Su web www.arasaac.org ha sido la fuente principal para extraer los pictogramas presentes en este dossier.

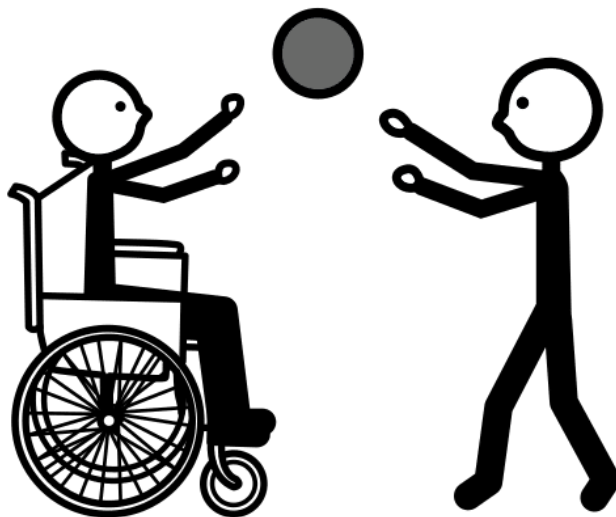
Dentro de los contenidos del curso, conocer y manejar esta herramienta ha sido fundamental para el diseño más adecuado de las actividades.

Fuente principal de pictogramas:

ARASAAC 
www.arasaac.org

Relación del alumnado que ha elaborado las fichas de actividad:

Amalia Aja San Esteban
María José Alcega Martínez
María Bárcena Rodríguez
Jessica Barreda Gómez
Jaime Blanco Méndez
Alba Conde Alonso
Lourdes Cruchaga Calvin
Vanes Fuentevilla Cuevas
Beatriz García Vacas
Paula Gómez Saenz
María Antonia González Lara
Celia González Rueda
Marta González Ruiz
Andrés Iglesias Gómez
Iratxe Linuesa González
Noemí Marcos de la Osa
Marina Maza Cosgaya
Laura Navarro González
Elena Otero San Miguel
Zaira Pardo Ruiz
Alma María Serrano Torres
Antonio Toca Saiz
Claudia Trueba López
Ícaro Vizán Pantaleón



JUEGOS

01 JUEGO “PILLA TU LUGAR”



Versión adaptada del juego Tierra, mar y aire

Se trata de un juego motor en el que hay que estar atento/a a las indicaciones visuales del monitor/a para ir a la posición adecuada.

Está dirigido a 10 - 15 niños y niñas. Participan María, Eva y Martín, tres personas con discapacidad intelectual. María presenta dificultades si no tiene apoyos visuales, por ello, lleva un comunicador. Eva y Martín, necesitan instrucciones, pautas claras y ejemplos para comprender la actividad.



10 - 15 participantes



de 9 a 12 años



2 monitoras/es

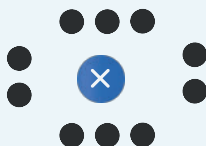
1. Apoyos

La actividad se plantea con apoyos visuales y una explicación estructurada para facilitar la comprensión de la dinámica.

- Anticipación: antes de comenzar se mostrarán los tres símbolos del juego (tierra, mar y aire), relacionándolos con los dibujos del suelo y con las tarjetas que enseñará el/la monitor/a.
- Explicación sencilla y modelado: se explicará una norma cada vez y se realizará una demostración práctica de cuándo y dónde hay que cambiarse de sitio.
- Apoyo visual: el/la monitor/a mostrará siempre la tarjeta correspondiente al mismo tiempo que nombra el elemento. María podrá apoyarse además en su comunicador cuando lo necesite.
- Se realizarán varias rondas de prueba a un ritmo más lento, comprobando que Eva, Martín y el resto del grupo han comprendido cuándo deben moverse antes de aumentar el ritmo del juego.

2. Actividad

El juego es sencillo, los participantes deben ponerse en círculo y cada uno de ellos tendrá un dibujo en sus pies, y uno de los participantes estará dentro del círculo en una X que estará dibujada en el centro y cuyo objetivo será conseguir quitarle el sitio a otra persona para que ocupe el centro.



3. Material



Cartas de elementos



Tizas

4. Desarrollo

El equipo de monitores/as dibujará los primeros tres elementos (tierra, mar y aire) en el suelo, haciendo un círculo y dentro de este un árbol para la tierra, una ola para el mar y un ave para el aire. Después, se repartirán tizas a los participantes para que dibujen el resto de símbolos que sean necesarios, repartidos equitativamente. Todos deben tener un símbolo, excepto uno que será el que se quede en el centro y su dibujo será una X.

Los participantes se colocarán en sus posiciones para empezar a jugar, el/la monitor/a se colocará en una zona visible e irá enseñando los dibujos y diciendo en voz alta el elemento correspondiente. Los participantes que están situados en ese elemento deberán cambiar de sitio y el que está en el centro intentará ponerse en el sitio de un/a compañero/a, quedándose siempre uno sin sitio (pasando al centro).

Evaluación

Educadores/as

Se analizarán los apoyos ofrecidos para el desarrollo de la actividad, reflexionando si son adecuados.

Después de esta actividad se revisará si es posible realizarla con otros tipos de discapacidad y si los apoyos creados son suficientes.

Participantes

Se llevará a cabo una observación directa y una puesta en común final para ver si todos/as han participado en la actividad.

02 JUEGO DE MESA



Juego de cartas “El pueblo duerme” con adaptaciones

Propuesta de juego para un campamento urbano. Un grupo de edades entre 8 y 10 años. Participa Silvia, de 10 años, con discapacidad auditiva, lleva implante coclear y es autónoma.



12 participantes



de 8 a 10 años



2 monitoras/es

1. Apoyos

Silvia utiliza implante coclear y puede seguir explicaciones orales, pero facilitaremos especialmente el seguimiento de las intervenciones del grupo.

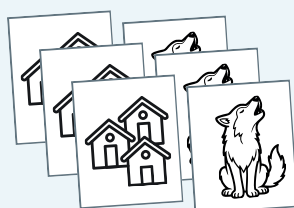
Los apoyos que se plantean son:

- Nos colocaremos en círculo, con buena iluminación y procurando que pueda ver a quien habla.
- Hablaremos de uno en uno, evitando conversaciones simultáneas y ruido de fondo.
- El/la narrador/a utilizará voz clara y apoyará las fases del juego con tarjetas visuales: día, noche y votación.
- Durante la noche, si lo necesita, se acordará previamente con Silvia una señal táctil discreta para indicarle cuándo debe actuar.
- Haremos una ronda de prueba para comprobar que todas las personas comprenden la dinámica.

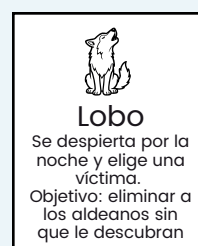
2. Actividad

El juego de “El pueblo duerme” (o Los Hombres Lobo de Castronegro. Editorial Asmodee) se puede adaptar según el número de participantes. Se trata de un juego de cartas en el cual hay lobos/as, brujos/as, cazadores/as y aldeanos/as. En este grupo concreto habrá 3 lobos/as, 1 brujo/a, 1 cazador/a y 7 aldeanos/as.

3. Material



Tarjetas pueblo duerme



Carteles explicativos

4. Desarrollo

El/la monitor/a será el/la narrador/a e irá contando la historia.

El/la narrador/a guía a los participantes a identificar a los/as lobos/as ocultos. Alternando fases de noche (los/as lobos/as atacan) y día (donde se debate y valoran).

-Lobos/as: atacan durante la noche.

-Brujo/a: puede salvar a algún compañero/a durante 1 turno gracias a una poción.

-Cazador/a: si es atacado por los/as lobos/as puede atacar a un compañero/a antes de ser eliminado/a.

-Aldeanos/as: resto de participantes que votan y debaten.

Los/as aldeanos/as intentan identificar a los/as lobos/as antes de ser superados en número, basándose en la sospecha y el engaño.

Ganan los/as aldeanos/as si eliminan a todos/as los/as lobos/as y los/as lobos/as si logran igualar el número de aldeanos/as.

El/ la monitor/a revisará la carta de Silvia para cuando le toque su turno tocarle el hombro durante la fase de la noche para que sepa que le toca actuar y comenzará a contar la historia, haciendo que los participantes abran y cierren los ojos según corresponda.

Evaluación

Monitores/as

Evaluaremos si la actividad ha salido como teníamos previsto.

- Si los apoyos han sido adecuados.
- Si las imágenes se han entendido bien.
- Si ha sido una actividad dinámica y lúdica.

Participantes

Para su evaluación utilizaremos iconos de caras:

- Han entendido las explicaciones.
- Les ha gustado el juego.
- Repetirían la actividad.



5. Anexos

Secuencia narrativa de la historia:

1. La Noche (Narrador/a): "La noche cae sobre Castronegro. Todos los habitantes cierran los ojos y el pueblo duerme..."
2. Los/as Lobos/as: "Que despierten los/as hombres/mujeres lobo/a... ¿A quién queréis eliminar esta noche? ... De acuerdo. Los/as hombres/mujeres lobo/a duermen".
3. La/el Bruja/o: "El/La bruja/o despierta. Han matado a [Nombre]. ¿Quieres usar tu poción de salvación o tu poción de muerte? ... La bruja duerme".
4. El Día (Narrador/a): "El sol sale en Castronegro. Todos despiertan menos... (mencionar si alguien murió). Ahora comienza el debate. ¿Quiénes creen que son los/as culpables?"

Votación: "Se cierra el debate. Votamos a la cuenta de tres..."



03 JUEGO DEPORTIVO DE EXTERIOR



Versión gran grupo del juego piedra, papel o tijera (Splash)

Propuesta de juego en un campamento urbano. Es una versión en gran grupo del juego tradicional de piedra, papel o tijera, en la que cada opción se representa mediante un gesto claro y fácilmente reconocible. Participa una persona con TEA grado 1, tiene hiposensibilidad auditiva y en algunas ocasiones utiliza mordedor para autoregulación.



25 participantes



de 12 a 15 años



2 monitoras/es

1. Apoyos

- Anticipación: Al comenzar la mañana, a primera hora en la asamblea se explica el juego que se va a realizar, sus reglas y temporalización de manera clara y sencilla.
- Las indicaciones importantes se acompañarán siempre de apoyos visuales, evitando depender únicamente de avisos verbales.
- Se mantendrá una estructura de juego predecible: esperar turno – avanzar – enfrentarse – volver a la fila o continuar.
- Tendrá disponible el mordedor u otros elementos que utiliza habitualmente para autorregularse y podrá realizar una pausa si lo necesita.
- Uno/a de los monitores/as será su persona de referencia, interviniendo únicamente cuando necesite apoyo para anticipar, comprender o retomar la actividad.

2. Actividad

El juego se llevará a cabo en el patio. Se forman dos equipos situados en los extremos de un recorrido de aros (este conviene que sea suficientemente largo y que esté claramente delimitado). El objetivo es llegar hasta el extremo del equipo contrario.

Se juega de la siguiente manera:

Sale una persona de cada equipo y ambas avanzan de aro en aro hasta encontrarse. En ese momento realizan simultáneamente los gestos de piedra, papel o tijera. Quien pierde vuelve al final de su fila y sale inmediatamente una nueva persona de su equipo. Quien gana continúa avanzando hasta encontrarse con el siguiente jugador/a contrario (se pueden introducir variantes del salto: con los pies juntos, a la pata coja, etc.).

La ronda termina cuando una persona consigue atravesar todo el recorrido y llegar al extremo contrario, obteniendo un punto para su equipo.

3. Material



Aros grandes



Pictogramas

4. Anexos



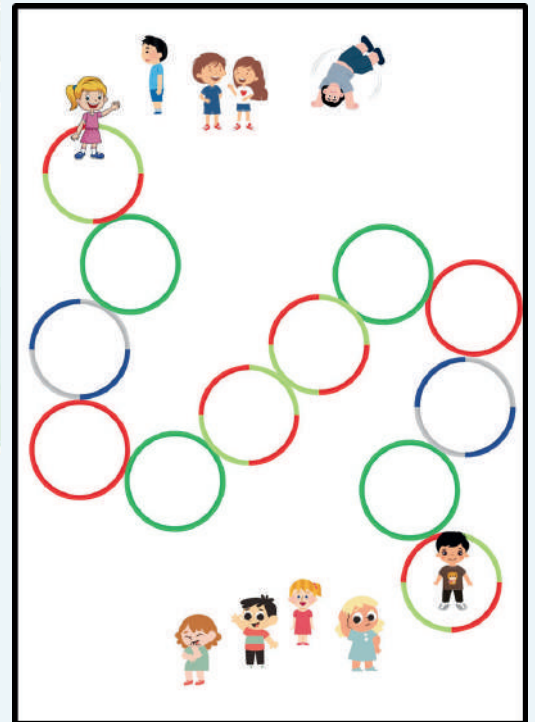
PIEDRA



PAPEL



TIJERA



✓ Evaluación

Monitores/as

Se analizarán los apoyos creados y si han ayudado a que la actividad se lleve a cabo correctamente.

Participantes

El objetivo es que los y las participantes se diviertan. Será una evaluación rápida y sencilla, tendremos dos carteles con + y - Colocarán un gomet en el panel:

- + si quiero repetirlo otro día.
- no quiero repetirlo otro día.



04 JUEGO COOPERATIVO



Versión del juego Lego brick like this

Propuesta para una actividad puntual de una casa joven. Los participantes se inscriben en grupo para llevar a cabo un juego de construcción por equipos. En uno de los equipos se encuentra una persona con TEA grado 1.



20 participantes



de 12 a 16 años



2 monitoras/es

1. Apoyos

- Anticipación: Las normas del juego serán enviadas por email previamente a cada equipo. Invitaremos a todos ellos a contactar con nosotros/as en caso de que surja cualquier duda. Se les informará también de las personas encargadas de la actividad.
- Factores ambientales: Se realizará en horario de mañana de un sábado para optimizar las horas de luz natural.
- Uso de cronómetro proyectado para controlar los tiempos.
- Se realizará una ronda de prueba para conocer los roles, los materiales y el sistema de puntuación.
- El monitorado observará si necesita algún apoyo adicional y lo acordará con la propia persona, evitando intervenir cuando pueda participar de forma autónoma.

2. Actividad

Se trata de un concurso basado en el juego “Lego Brick like this”. El juego consiste en realizar una pieza con bloques de construcción en equipo sin verla, simplemente atendiendo a las directrices de un participante del grupo que será el observador. Su finalidad es conseguir la mayor puntuación posible y para ello deberán hacerla lo mejor que puedan y de forma rápida para terminar antes que el resto de equipos.

3. Material



Proyector



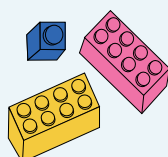
Ordenador o tablet



Piezas de construcción



Monedas impresas



Imágenes de las piezas



Una campana por grupo

4. Desarrollo

El juego se organiza en equipos, una persona será la observadora. Su labor es visualizar la imagen que se le dé para poder guiar a su equipo a la construcción de la misma (ejemplo en Anexos). Después de 30 segundos, irá donde su equipo para darles las directrices. El observador no puede tocar las piezas en ningún momento. Esta figura podrá cambiar durante las rondas a elección de cada equipo.

Las rondas se irán sucediendo, incrementando el nivel de dificultad paulatinamente.

Una vez un grupo avise de que ha finalizado, el resto de equipos tendrá 20 segundos, cronometrados por el/la directora/a de la prueba. Una vez ese tiempo finalice, se comprobará cada construcción para dar los puntos.

Por cada figura realizada, el equipo recibirá puntos, que serán repartidos por el monitor:

- Piezas bien encajadas: +1 punto
- Finalizar la pieza completa: +2 puntos
- Fidelidad al modelo: +1 punto
- Reparto óptimo de roles: +1 punto
- Tiempo: +3/+2/+1 puntos

Esos puntos tienen una doble finalidad: Por un lado, el que al terminar tenga más puntos será el ganador. Por otro lado, esos puntos podrán irse gastando durante las rondas para conseguir ventajas:

- 1 punto: 10 segundos más para ver la imagen en cualquier momento.
- 3 puntos: Congelar 10 segundos a otro equipo.
- 5 puntos: Cambiar la imagen por otra. Este poder lo tendrá el observador y cambiará la imagen para todos los equipos.

5. Anexos

1. Cada jugador tiene un rol:

OBSERVADOR

COMUNICADOR

CONSTRUCTOR 1

CONSTRUCTOR 2

1. OBSERVADOR
 Mira la pantalla
 • Ve la imagen
 • No toca las piezas

2. COMUNICADOR
 • Explica a sus compañeros

2. ¡Cuando termines, toca la campana!

Si es correcto, ¡punto para el equipo!

✓ Evaluación

Monitores/as

Analizaremos mediante observación directa:

- Si todos los niños/as han participado en grupo en la actividad.
- Si los materiales han sido los adecuados.

Participantes

Se llevará a cabo mediante una rúbrica por equipos. En ella se valorarán los tiempos, la dificultad, motivación... Además se añadirán unas preguntas sobre aspectos a cambiar o mejorar.

Items	Si	No
El tiempo ha sido el adecuado		
El juego ha sido difícil		
Me siento motivado		
Observaciones		

05 JUEGO LAS ISLAS



Propuesta de juego, basado en el juego de las islas, para un campamento de fin de curso con un grupo de 30 participantes. Helena tiene 12 años y hemiparesia en el lado derecho del cuerpo, tiene dificultad para caminar o moverse con facilidad e imposibilidad de usar la mano derecha.



30 participantes



10 - 12 años



3 monitores/as

1. Apoyos

La actividad está diseñada para que las diferentes pruebas permitan distintas formas de participación, evitando que la rapidez, el equilibrio o el uso de ambas manos sean determinantes para conseguir los puntos.

Los apoyos concretos serían:

- Antes de cada prueba se explicarán las diferentes maneras de realizarla y Helena podrá elegir la opción que le resulte más cómoda.
- En las pruebas manipulativas se colocarán los materiales a una altura accesible y se permitirá realizarlas con una sola mano o en pareja cuando la propia dinámica lo permita.
- Las pruebas de desplazamiento se plantearán sin penalizar por velocidad.
- En aquellas pruebas que requieran movimientos que Helena no pueda realizar, se ofrecerá una alternativa equivalente dentro del mismo reto, manteniendo el mismo objetivo y puntuación.
- Se contará con los apoyos técnicos que Helena utilice habitualmente, si los necesita, evitando incorporar ayudas que no formen parte de su movilidad cotidiana.

2. Actividad

El juego consiste en crear un espacio (isla) por equipo, que deberán cuidar y respetar. Deben realizar una estrategia como ciudadanos de esa isla para que esté en el mejor estado posible.

3. Material



Papel continuo,
rotuladores y bolis



Tarjetas del juego

4. Desarrollo

El juego comienza haciendo 4 equipos, cada uno debe dibujar una isla con 10 regiones. Una vez finalizadas, el monitorado valorará la isla más original y darán puntos: 1, 2 o 3 puntos.

El juego consiste en varias pruebas de distinto tipo (creatividad, conocimientos, cooperación, actividad física, etc.) y en cada una participarán de manera grupal, individual o en pequeñas agrupaciones. Una vez finalizadas, se asignarán 1, 2 y 3 puntos.

Después de cada prueba, se explica que ha pasado un año en la isla y que, durante ese año, cada isla genera 2 toneladas de basura, representadas por 2 tarjetas de basura. En este momento es donde se emplean los puntos obtenidos en las pruebas para comprar elementos (tarjetas de reciclaje o barcos). Cada barco cuesta 1 punto y permite enviar basura a otra isla eliminando parte de su territorio y la tarjeta de reciclaje, cuesta dos puntos y permite reducir la basura de la propia isla. Los puntos se podrán canjear inmediatamente o acumular para futuros años (pruebas).

Cada equipo decide cómo usar sus puntos:

- Reciclar su basura.
- Enviar basura a otra isla.
- Guardar puntos para después.

Una vez decidida la estrategia, las islas se actualizarán. Por cada tonelada de basura que no se recicle o envíe, se tacha esa región de la isla. Una vez perdidas, no se puede recuperar, así que cada decisión tiene un efecto irreversible.

Finalmente, cuando terminen todas las pruebas se llevará a cabo una reflexión final.

En el juego, enviar basura a otra isla no hace que desaparezca, solo la trasladamos. En la vida real, nuestras acciones también pueden afectar a personas y lugares que están lejos, aunque no lo veamos directamente. Todos vivimos en la misma Tierra, y cada acción cuenta. Por eso es importante cuidar nuestro entorno, pensar en los demás y actuar con responsabilidad, buscando soluciones que beneficien a todos y no solo a nosotros mismos.

Por lo que en la reflexión puede que no gane el que más regiones limpias tiene si no el que ha actuado con más conciencia ecológica.

PRUEBAS:

En equipo:

Isla más original, grito del equipo, lanzamiento de zapatilla, clasificar residuos en contenedores correctos, relevo de ciegos: la mitad de cada equipo se coloca en un extremo del recorrido y la otra mitad en el extremo opuesto. A la señal, salen los dos primeros de cada equipo con los ojos vendados. Deben llegar hasta el compañero situado al otro lado del campo siguiendo las instrucciones que reciben de sus compañeros.

Carrera de relevos con aro (Hula Hoop): se divide al grupo en dos equipos y cada uno se da la mano formando un círculo. Se coloca un aro en el brazo de un jugador y sin soltarse de las manos, debe pasar el aro por su cuerpo hasta el otro brazo. Luego lo pasa al siguiente jugador, que repite lo mismo. Gana el equipo que consiga dar la vuelta completa al círculo primero sin soltarse. Para Helena, permitir que enlace su brazo izquierdo con el de sus compañeros/as o utilice una cinta/aro de unión si agarrarse de la mano derecha le resulta difícil.

Individual:

Dejar caer un bolígrafo atado a una cuerda dentro de una botella (colgado desde la cintura), carrera de croquetas (rodando por el suelo), escribir una palabra con el trasero y el equipo tiene que adivinarla, descifrar código morse, prueba del minuto, reto del limón: sale un participante de cada grupo y se le echan gotas de limón en la lengua. El participante que aguante más tiempo con la lengua fuera gana. Galleta en la cara, colocar una galleta en la frente. Sin usar las manos ni dejar que caiga al suelo, los jugadores deben mover la galleta desde la frente hasta la boca y comérsela. Adivinar secuencia.

Pequeño grupo:

Carrera de la patata (2 jugadores): con una patata en la frente, dos componentes de cada equipo deben avanzar sin que la patata caiga al suelo.

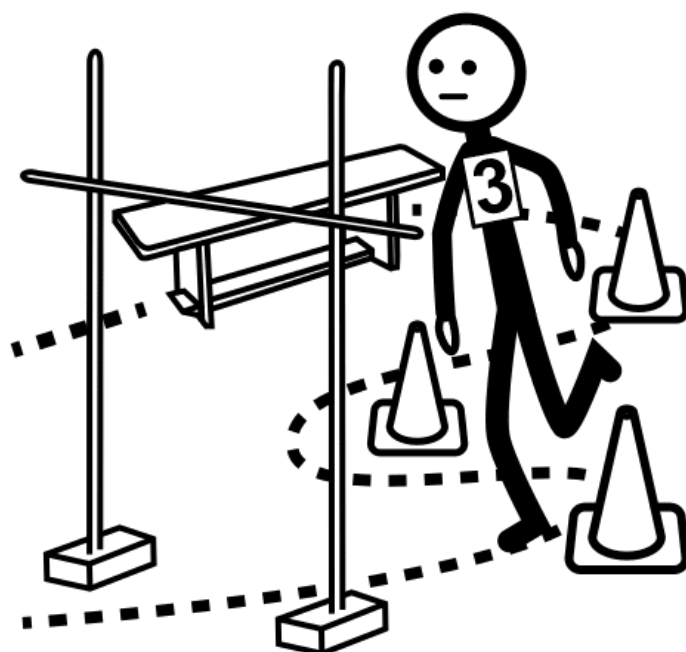


Evaluación

Educadores/as

Técnicas de evaluación:

- Observación directa y de manera oral (asamblea).
- Gometes. En un tablón salen todas las actividades que se hacen en el campamento y al terminar, ponen un gomet de distinto color dependiendo de cuánto les ha gustado (rojo, amarillo, azul o verde).
- Al finalizar la semana: evaluación del equipo de monitores y monitoras.



GYMKHANAS

01 GYMKHANA JUEGO DE LA OCA



Una propuesta de gymkhana en un campamento urbano en semana santa. En el grupo participa Benja, 6 años, tiene autismo grado uno y le apasionan los juegos de mesa. Además, tiene fotosensibilidad y necesita gafas de sol en el exterior debido al cambio de luz.



9 participantes



5 - 7 años



2 monitoras/es

1. Apoyos

- Anticipación: antes de comenzar se mostrará el recorrido y se explicará la secuencia del juego con apoyo visual: avanzar por las casillas → realizar la prueba → continuar el recorrido.
- Las casillas estarán identificadas con números e imágenes sencillas, facilitando la comprensión de lo que ocurre en cada una.
- Antes de iniciar la gymkhana se realizarán algunas pruebas de ejemplo y se explicarán las normas con frases breves y claras.
- Benja podrá utilizar sus gafas de sol en los desplazamientos o momentos en exterior, evitando cambios bruscos de iluminación.
- Se respetará el ritmo de cada participante, dando el tiempo necesario para comprender y realizar cada prueba.

2. Actividad

Gymkhana inspirada en el juego tradicional de la oca, convertida en un tablero humano a gran escala. Las casillas se distribuirán por el espacio y los niños y niñas avanzarán por ellas siguiendo el recorrido. Cada casilla puede incluir una acción, una prueba sencilla o una indicación especial. Al llegar a una casilla, el/la participante realizará la propuesta correspondiente antes de continuar.

3. Material



Aros grandes y pequeños



Fichas de las casillas plastificadas



Un banco sueco



Pelota



Huevos de pascua



Conos



Papelera

4. Desarrollo de la actividad

La gymkana se llevará a cabo en un pabellón deportivo y se situarán las diferentes casillas con folios en el suelo. Además, se empleará un aro para señalar la casilla.

Pruebas del juego:

El juego consta de 24 casillas, 8 de ellas son ocas, 2 los puentes, 1 es la muerte, 1 para la posada y otro para los dados, dejándonos 11 pruebas de acción.

-Casillas 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21 y 24: Las ocas y una casilla final: cada vez que caes en una de ellas debes pasar a la siguiente oca saltando en cada casilla intermedia a la pata coja mientras dices en alto: de oca a oca y tiro porque me toca.

-Casillas 4 y 8: Los puentes, si caes en estas casillas deberás cruzar por un puente de madera para lo cual colocaremos el banco sueco.

-Casilla 11: Es la posada. Deberás hacer como que duermes mientras esperas un turno sin jugar.

-Casilla 16: Es la cárcel. Pasas un turno sin jugar.

-Casilla 20: El Grúfalo. Debes volver al punto de salida.

-Casilla 1: Dar una vuelta sobre sí mismos.

-Casilla 2: Encestar dos aros en un cono.

-Casilla 5: Damos 5 saltos.

-Casilla 7: Cantar una estrofa de una canción que nos sepamos.

-Casilla 10: Imitar a un animal.

-Casilla 13: Encestar la pelota en una papelera colocada cerca de la casilla.

-Casilla 14: Decir algo positivo o bonito de un compañero/a del juego.

-Casilla 17: Resolver una adivinanza.

-Casilla 19: Poner una cara fea.

-Casilla 22: Realizar un pequeño baile.

-Casilla 23: Repetir un trabalenguas sencillo.



Evaluación

Educadores/as

Tras realizar la gymkhana se valorará:

- Si se han adecuado los materiales a las características de todos los participantes.
- Ha sido una actividad dinámica y lúdica
- Han participado todos los chicos y chicas.

Participantes

La evaluación se llevará a cabo mediante preguntas directas para saber si les ha gustado, si han podido participar todos, si se han sentido cómodos...

5. Anexos

TRABALENGUAS:

- “Tres tristes tigres comían trigo en un trigal”
- “Pablito clavo un clavito, qué clavito clavó Pablito”

ADIVINANZAS:

- Blanca por dentro, verde por fuera. Si quieres que te lo diga, espera. La pera
- Oro parece, plata no es. El que no lo adivine bien tonto es. El plátano
- Tiene dientes y no come, tiene cabeza y no es hombre. El ajo
- Vuelo sin alas, lloro sin ojos. La nube
- Tiene agujas y no cose, tiene números y no lee. El reloj
- Blanco es, la gallina lo pone, con aceite se fríe y con pan se come. El huevo
- Soy pequeño como un ratón y cuido la casa como un león. La llave
- Tiene patas y no camina, tiene hojas y no es planta. La mesa
- Todos pasan por mí, yo no paso por nadie. Todos preguntan por mí, yo no pregunto por nadie. La calle

Muestra del tablero de juego:



02 GYMKHANA EL PRINCIPITO



Una propuesta de gymkhana para un grupo de 12 participantes en un campamento con pernocta del que forma parte Lía, una niña con discapacidad visual. Lía utiliza un bastón como apoyo, pero no tiene ceguera total.



12 participantes



8-10 años



2 monitoras/es

1. Apoyos

- Un/a monitor/a será la figura de referencia de Lía y estará pendiente por si en algún momento necesita apoyo.
- Antes de comenzar se hará un reconocimiento del espacio y de las distintas zonas de la gymkhana, explicando el recorrido y posibles obstáculos.
- La explicación será concisa y de fácil entendimiento. Para ello, se utilizarán carteles con imágenes y letras grandes en cada punto de la gymkhana. Además, en cada grupo habrá un/a compañero/a líder que guíe al resto.
- Lía utilizará su bastón de movilidad o si ella lo prefiere podrá ser guiada por un/a compañero/a o por el/la monitor/a.
- Se mantendrán los recorridos despejados, bien delimitados y con materiales siempre colocados en lugares previsibles.
- También utilizaremos un reloj o dispositivo sonoro como apoyo para indicar los tiempos en cada zona, pudiendo añadir tiempo extra en caso de tener dificultad para completar la actividad.

2. Actividad

Gymkhana temática inspirada en El Principito, formada por cinco pruebas relacionadas con distintos sentidos y elementos de la historia. El grupo se dividirá en dos equipos de seis participantes, cada uno acompañado por un/a monitor/a.

3. Material



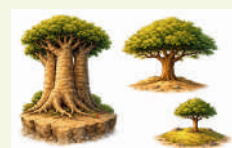
Cartulinas con dibujos del principito



Caja opaca



Botes opacos



Árboles



Dibujos y descripciones de los animales



Altavoz



Antifaces

4. Desarrollo

Los participantes estarán divididos en dos grupos de 6 personas e irán acompañados por un/a monitor/a cada uno.

Al finalizar cada prueba, cada grupo recibirá una pieza de un puzle que completaran al finalizar la actividad.

Las pruebas de la gymkhana son las siguientes:

-Zona Baobab: Mesa decorada con imágenes del libro. En ella, una caja opaca donde habrá imágenes de árboles en relieve y cada participante deberá meter la mano y encontrar el Baobab.

-Zona rosa: Mesa decorada con imágenes del libro, donde habrá diferentes botes con algodones impregnados en diferentes aromas y deberán encontrar utilizando el olfato el olor de la rosa.

-Zona sonidos: Mesa decorada con las imágenes del libro y en el centro un reproductor de música con distintos sonidos (serpiente, avioneta, etc.) que deberán identificar y decir a qué corresponden.

-Zona animales: Mesa decorada con imágenes del libro. En la mesa habrá tarjetas con imágenes de distintos animales y otras con sus descripciones. Los participantes deberán relacionar cada animal con la descripción correspondiente.

-Zona planeta: En parejas uno de los participantes se tapa los ojos y otro deberá guiar al compañero para recoger distintos planetas.

Una vez finalizadas las pruebas, entre todos realizarán el puzle final.



Evaluación

Educadores/as

Analizaremos mediante observación directa:

- Si todos los niños/as han participado en grupo en las actividades.
- Si los materiales han sido los adecuados a la actividad.

Participantes

A través de unas preguntas o ítems como:

- ¿Te han gustado las pruebas realizadas?
- ¿Te lo has pasado bien con tus compañeros?
- ¿Repetirías una actividad similar?

5. Anexos

Imágenes para decorar las mesas



Carteles para las diferentes pruebas



Materiales para las pruebas

Zona animales



SERPIENTE

Reptiles largos y sin patas, cubiertos de escamas que mudan al crecer. Son animales carnívoros, no mastican y pueden tragar presas grandes gracias a sus mandíbulas flexibles. Usan su lengua bífida para "oler" el ambiente y la mayoría nace de huevos.

AVES SILVESTRES

Animales vertebrados que viven en libertad, sin depender de los humanos para comer o vivir. Tienen el cuerpo cubierto de plumas, alas para volar, nacen de huevos y viven en la naturaleza, como bosques, ríos y parques. Son expertas en buscar su propio alimento.

ZORRO

Mamífero pequeño y astuto, pariente de los perros, conocido por su pelaje espeso, hocico puntiagudo y una larga cola peluda. Son animales nocturnos y solitarios que viven en madrigueras bajo tierra, comen casi de todo (frutas, insectos, ratones) y son famosos por ser muy rápidos y ágiles.

ELEFANTE

Animal terrestre más grande del mundo. Es un mamífero herbívoro (come plantas) famoso por su larga trompa, que usa para respirar, beber agua, oler y agarrar cosas. Viven en manadas en África y Asia, tienen grandes orejas para refrescarse y colmillos de marfil.

CORDERO

Son animales muy tiernos, cubiertos de lana blanca, marrón o negra, que suelen balar (hacer "beee") y vivir en grupos llamados rebaños junto a sus madres.

Zona Baobab



Zona planetas



Puzzle final



03 GYMKHANA EL LADRÓN DE LOS SENTIDOS



Gymkhana experiencial de los sentidos

Se trata de una actividad de fin de curso en un colegio. Jorge, de 11 años, tiene discapacidad intelectual asociada al síndrome de Down. Presenta un buen nivel comunicativo, aunque puede necesitar apoyos para comprender instrucciones complejas. También tiene algunas dificultades de coordinación motriz y puede fatigarse en desplazamientos prolongados. Utiliza gafas para mejorar su agudeza visual.



48 participantes



de 10 a 12 años



5 monitores/as

1. Apoyos

- Jorge permanecerá con su grupo habitual, favoreciendo los apoyos naturales entre iguales sin sustituir su autonomía.
- Las indicaciones serán claras, estructuradas y expresadas con un lenguaje sencillo y accesible.
- Los materiales visuales tendrán letra grande, buen contraste e imágenes claras, evitando exceso de información.
- En las pruebas motrices se priorizará la participación y la precisión frente a la rapidez, adaptando materiales o movimientos si fuera necesario.
- Anticipación: se llevará a cabo por parte del centro escolar, ya que previamente a la actividad se les facilitará la información de la temática y desarrollo de la misma.

2. Actividad

Gymkhana experiencial formada por cinco estaciones dedicadas a vista, oído, olfato, gusto y tacto. Los participantes se dividirán en pequeños grupos que irán rotando por las diferentes pruebas. En cada estación realizarán juegos de observación, identificación, experimentación y cooperación utilizando uno de los sentidos como protagonista. Cada grupo permanecerá aproximadamente 20 minutos en cada zona antes de pasar a la siguiente.

3. Material



Imágenes distorsionadas



Tablero y tarjetas de objetos



Caja con objetos para adivinar



Botes



Palillos



Alimentos



Platos



Antifaces



Rotuladores de pizarra

4. Desarrollo

A continuación, describiremos cada una de las pruebas:

- Vista:

Sombras engañosas: tendrán que adivinar qué es la imagen partiendo de una imagen muy borrosa que irá ganando nitidez cada 5 segundos. Al finalizar comprobaremos (Imagen en anexos).

Además, se llevará a cabo el juego del Lince (buscar un elemento dentro de un tablero lleno de objetos). Si encuentran el objeto de la tarjeta, se lo quedan y pueden coger más. Los puntos obtenidos serán grupales.

- Oído:

Sonidos en fuga: Una persona será la encargada de elegir un objeto de todos los que le ofrezcamos. A continuación, entre todo el equipo, le irá pidiendo hacer diferentes ruidos con dicho objeto (por ejemplo: ¿puedes golpearlo? ¿Estrujarlo? ¿Tirarlo a la mesa?) con el fin de adivinar de qué objeto se trata. Cuando lo adivinen, rotaremos y el objeto lo elegirá otra persona.

- Olfato:

El perfume del misterio: Prepararemos varios recipientes impregnados en cada olor. Los/as niños/as pasan uno a uno. Sin ver, deben oler cada recipiente e intentar adivinar el contenido. La última ronda será común, habrá un bote con diferentes alimentos líquidos mezclados, podrán olerlo tantas veces como necesiten para adivinar el mayor número de ingredientes. Si se quiere realizar la actividad de una manera más compleja puede ser oler todas las esencias y escribir al finalizar. Después, se comprobarán los aciertos y los errores.

- Gusto:

Paladar y tomar: En esta prueba los participantes tendrán una lista numerada del 1 al 10 y deberán tirar de una ruleta para saber que alimento les toca. Lo probarán con los ojos cerrados y la nariz tapada, esto servirá para que aprendan a discriminar los diferentes sabores. Después, deben escribir en su hoja que creen que es. Al acabar, pondremos en común la lista para ver si hemos acertado. Los alimentos serán seguros y adaptados a las posibles alergias del grupo.

- Tacto:

El cofre secreto: Cada equipo tendrá un tablero estilo “Quien es quien” con imágenes de diferentes elementos. Los participantes irán pasando uno a uno para describir un elemento que solo podrá tocar. El resto del equipo irá descartando mediante preguntas de si o no los elementos de su tablero. Cuando se acierte el objeto, reiniciaremos y describirá otra persona.

4. Anexo

Ejemplo de imágenes engañosas



Ejemplo del cofre de los tesoros



✓ Evaluación

Educadores/as

Después de realizar la actividad, analizaremos si los apoyos han ayudado a que la actividad sea más inclusiva, si hemos logrado los objetivos y si hay alguna cuestión que mejorar.

Participantes

La evaluación consistirá en una revisión de la actividad con los participantes a modo de asamblea.

¿Qué partes les han parecido más fáciles, más difíciles, cuáles les han gustado más y cuáles menos?

Si cambiarían alguna cosa y si quieren realizar más actividades similares.

04 GYMKHANA EL RALLY



Actividad final de curso de un colegio. El grupo está formado por 40 niños y niñas, entre ellos/as está Ana, una alumna con discapacidad auditiva. Ana tiene un implante coclear reciente y se encuentra en proceso de adaptación, por ello tiene sensibilidad a ruidos fuertes. Su comunicación es mediante lengua de signos y lectura labial. Sus compañeros también tienen un nivel básico de lengua de signos.



40 participantes



12 años



4 monitores/as y
2 en prácticas

1. Apoyos

- Las explicaciones se llevarán a cabo de forma visual y además se realizará una demostración práctica.
- Cuando se den indicaciones, se hablará de frente a Ana, con buena visibilidad del rostro, evitando hablar mientras se está de espaldas o en movimiento.
- Se reducirá el ruido de fondo y se evitarán silbatos, gritos u otros sonidos intensos, especialmente por su reciente adaptación al implante.
- Se emplearán gestos claros y apoyo escrito, y si es necesario, se le asignará un compañero de apoyo.
- Se priorizarán las señales visuales (banderas, manos, carteles...).
- Durante las explicaciones grupales se favorecerá que hable una persona cada vez, facilitando la lectura labial y el seguimiento de la conversación.
- Se utilizarán gestos y los conocimientos básicos de LSE del grupo como apoyo natural a la comunicación.

2. Actividad

Se trata de una gymkhana tipo rally en la que los/as niños/as, organizados en equipos, construyen su propio “coche” utilizando una cuerda para delimitarlo, globos como ruedas y otros elementos como volante o matrícula que cada niño/a tiene que sujetar. Una vez finalizada la construcción, los grupos recorren un circuito circular pasando por diferentes “boxes”, donde deben superar distintas pruebas.

3. Material



Pelotas



Pintalabios



Cuchara



Antifaces



Conos, aros



Globos



Lana, cuerdas



Pinturas, cartulinas

4. Desarrollo

El circuito se realiza de forma ordenada, respetando turnos entre los grupos. Además, se puede introducir un personaje dinamizador que actúe como “policía”, supervisando el cumplimiento de las normas y aplicando penalizaciones si es necesario, como retirar una rueda (globo). En ese caso, dos miembros del equipo deberán desplazarse hasta un punto concreto para conseguir otro mediante una dinámica cooperativa como por ejemplo ir a caballito.

A lo largo del circuito, los equipos pasan por distintos “boxes”, en los que se proponen pruebas variadas.

Cada reto conseguido les proporciona una tarjeta con una letra en lengua de signos para alcanzar un objetivo final común, que es adivinar la palabra oculta.

Además, cada equipo dispone de una botella de agua que simula la gasolina, con pequeños agujeros que hacen que el agua se vaya perdiendo progresivamente durante el recorrido.

Al llegar a cada estación, deben colocarla boca abajo para evitar que se vacíe mientras realizan la prueba, pudiendo rellenarla si lo necesitan.

Listado de pruebas

Box 1: Carrera de neumáticos

En este primer box, los equipos deben demostrar coordinación y rapidez en la carrera de relevos. Cada grupo tiene un “neumático” (puede ser un aro grande u otro objeto circular) que deben rodar a lo largo de un circuito marcado con conos o cintas de colores. Todos los/as participantes del equipo colaboran llevando el neumático hasta el siguiente compañero/a sin que se caiga.

Objeto conseguido: Una tarjeta con la letra C en lengua de signos.

Box 2: Soplo de cartas

En este box, los equipos deben demostrar precisión y concentración. Sobre una botella se apilan varias cartas y, por turnos, los/as niños/as deben soplarlas para que vayan cayendo, hasta que solo quede una carta sobre la botella.

Objeto conseguido: Una tarjeta con la letra O en lengua de signos.

Box 3: Lanzamiento de pelotas

En este box, los equipos trabajan la puntería y la coordinación óculo-manual. Se colocan varios aros o cajas a diferentes distancias y los niños deben lanzar pelotas intentando que caigan dentro. Cada acierto permite conseguir una tarjeta o pieza para el objetivo final.

Objeto conseguido: Una tarjeta con la letra C en lengua de signos.

Box 4: Pintarse los labios a ciegas

En este box, los equipos deben cooperar y demostrar confianza. Los/as niños/as se colocan en parejas y, con los ojos cerrados, deben pintarse los labios mutuamente, siguiendo el contorno de la boca de su compañero/a.

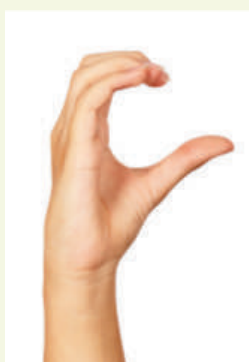
Objeto conseguido: Una tarjeta con la letra H en lengua de signos.

Box 5: Coserse con cuchara

En este box, los equipos trabajan la cooperación y la coordinación grupal. Cada equipo recibe una cuchara con un hilo, que el primer niño/a coloca en la pierna y debe pasarlo al siguiente miembro del equipo hasta llegar al brazo contrario. Al final, todos los miembros deben quedar “cosidos” por el hilo, formando una cadena cooperativa.

Objeto conseguido: Una tarjeta con la letra E en lengua de signos.

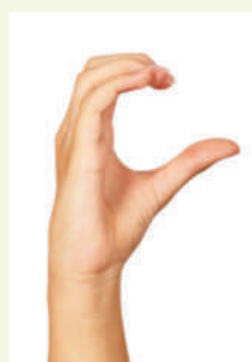
Cartas de letras para las distintas pruebas:



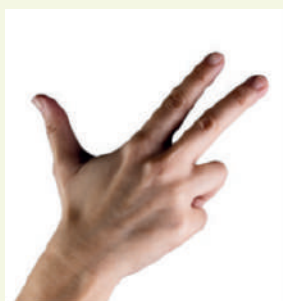
Box 1



Box 2



Box 3



Box 4



Box 5



Evaluación

Educadores/as

Se realizará una evaluación oral de los apoyos ofrecidos, de la adecuación de las pruebas y de las sensaciones obtenidas de la observación directa del grupo.

Participantes:

Cada participante valorará la actividad, respondiendo a:

- He podido participar en todas las pruebas.
- Me he sentido a gusto trabajando con mi equipo.
- He entendido bien las explicaciones y las pruebas.

05 GYMKHANA EL PUZZLE



Actividad de gymkhana en el Parque de Mataleñas, dentro de una salida de una ludoteca de Santander. Participan entre 30 y 35 niños y niñas de 6 a 12 años. Una de las participantes tiene hemiparesia en el lado derecho y utiliza silla de ruedas como apoyo en algunos desplazamientos.



30-35 participantes



6-12 años



4 monitores/as

1. Apoyos

- Antes de comenzar se revisará el recorrido, asegurando que las zonas de paso y las estaciones sean accesibles y estén libres de obstáculos.
- La participante utilizará su silla de ruedas cuando la necesite, respetando su autonomía y evitando desplazamientos innecesarios.
- Las pruebas se plantearán con diferentes formas de participación, adaptando materiales, distancias o movimientos cuando sea necesario.
- No se valorará la rapidez, sino la cooperación, la creatividad y la resolución de los retos.
- Uno/a de los monitores/as estará disponible como persona de referencia, ofreciendo apoyo únicamente cuando la participante lo necesite o lo solicite.
- Los desplazamientos entre estaciones se realizarán en grupo, manteniendo un ritmo que permita que todas las personas participen juntas.

2. Actividad

Gymkhana cooperativa ambientada en una búsqueda del tesoro. Los participantes se dividirán en tres equipos que irán rotando por distintas estaciones. En cada prueba deberán superar un reto para conseguir una pieza de puzle. Al finalizar el recorrido, cada equipo reunirá las piezas obtenidas y completará el puzle final.

Las pruebas combinan cooperación, lógica, puntería, expresión y habilidades sensoriales, priorizando la participación de todo el grupo frente a la rapidez o la competición.

3. Material



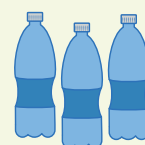
Baldes y harina



Monedas de chocolate



Antifaces



Botellas plástico

4. Desarrollo (Pruebas)

La gymkhana está compuesta por seis pruebas, cada monitor/a desarrollará dos de ellas:

TRABAJO EN EQUIPO: el rebozado

La actividad se llevará a cabo junto a una fuente. Los participantes deben mojarse la cabeza en un balde de agua y después, buscar con la boca una moneda en un balde de harina (sin usar las manos) para llevarla finalmente a un balde vacío colocado a 5 m. de distancia. Deberán sacar tantas monedas como participantes sean en el grupo.



LÓGICA: acertijos para todo el equipo

Los participantes del grupo deberán adivinar el acertijo, habrá diferentes niveles con el fin de adaptarse a las necesidades de cada grupo.

Ejemplos:

- Todos pasan por mí, pero yo no me muevo (Respuesta: El camino)
- Hay una bombilla dentro de un armario que está cerrado. No se puede ver si la luz está encendida o apagada a través de la puerta, pero sabes que la luz está apagada. Hay 3 interruptores de luz fuera del armario y uno de ellos controla la bombilla. Puedes accionar los interruptores cuantas veces quieras, pero puedes abrir la puerta una sola vez, y una vez que la abres no puedes volver a tocar los interruptores. ¿cómo puedes saber qué interruptor controla la luz?

PUNTERÍA: lanzamiento de objetos

En esta prueba los participantes deberán conseguir encestar frutos de eucalipto (recogidos del suelo) en culos de botellas de plástico situados en el suelo a distintas distancias. El objetivo de la prueba es tener al menos tres frutos en cada botella.

MÍMICA: adivina el animal

Cada grupo elige un/a voluntario/a, la monitora le susurra al oído el nombre de un animal (sin que el resto del grupo lo escuche) y este/a tiene que gesticular e imitar los movimientos del animal para que el resto del equipo lo adivine. No está permitido hablar ni emitir sonidos.



MOVILIDAD: carrera con los ojos vendados

Los participantes se colocan por parejas en fila. Todos los miembros del equipo (menos el que va en último lugar) llevarán los ojos tapados e irán con los brazos en los hombros del compañero/a que va delante. La persona que ve es la encargada de guiar al grupo a través del recorrido previamente pautado por el monitor/a a cargo.

EXPRESIÓN SENSORIAL: “pañuelito silencioso”

Se divide a los participantes de cada equipo en dos mini grupos y se sitúan uno enfrente del otro, delimitando el espacio. En cada mini grupo los participantes tienen que asignarse entre ellos un número distinto (1-6, si los grupos son de 12). El objetivo de la actividad es ser capaz de encontrar a la persona del otro mini grupo que tenga el mismo número.

En cada una de las rondas se irán añadiendo dificultades, en la primera no se podrá hablar, en la segunda además no se podrá usar las manos... Dependiendo del desarrollo del juego, si lo consiguen a la primera o no, si se equivocan en el número y se emparejan con otro distinto..., se podrán añadir más rondas y desafíos.

Puzzle:



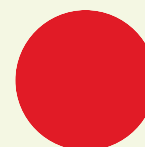
Evaluación

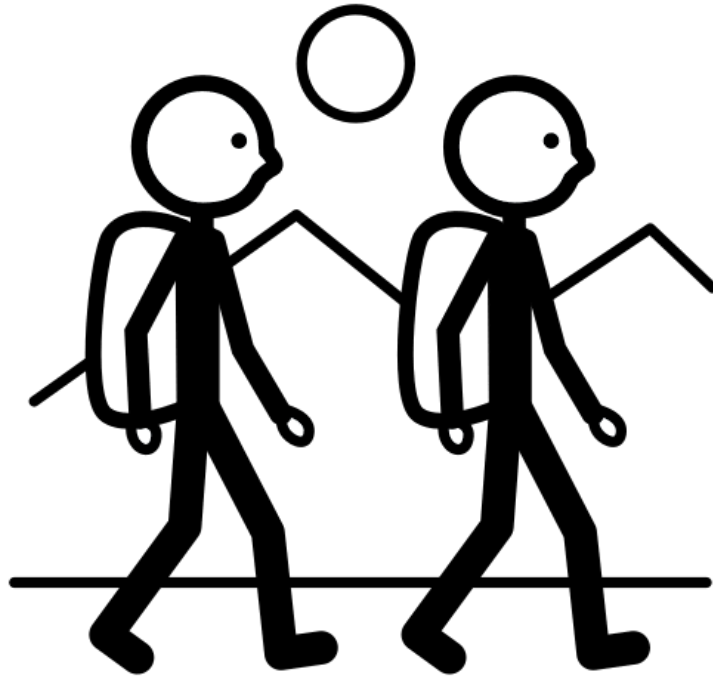
Educadores/as

Analizarán si la gymkhana se ha desarrollado correctamente, si las pruebas han sido adecuadas a la dificultad y si los monitores/as han proporcionado los apoyos necesarios. Se valorará si han sido apropiados o no para que la actividad sea más inclusiva.

Participantes

Realizaremos una evaluación dinámica, preguntaremos sobre las seis pruebas y deberán colocarse en el color: verde si les ha gustado mucho, amarillo si les ha gustado y rojo si no les ha gustado.





EXCURSIONES

01 EXCURSIÓN SENDERO DE LA RÍA DE LA RABIA.



Excursión por la senda costera de la ría de La Rabia, en el municipio de Comillas, con un grupo de 15-20 jóvenes de 12 a 15 años. La mayoría se conocen de otras actividades. Participan Manuel e Izan, que utilizan silla de ruedas manual, y Carlos, que utiliza andador para sus desplazamientos.



15 - 20 participantes



de 12 a 15 años



3 monitores/as

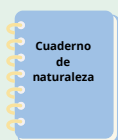
1. Apoyos

- Antes de la salida se comprobará que el recorrido previsto sea accesible, identificando pendientes, tipo de firme, zonas de descanso y posibles alternativas.
- Se anticipará al grupo el recorrido, la distancia aproximada, las paradas y el material necesario.
- Manuel, Izan y Carlos utilizarán sus medios de apoyo habituales, respetando su autonomía y ofreciendo ayuda únicamente cuando la necesiten o la soliciten.
- El grupo mantendrá un ritmo adecuado a todas las personas, incorporando paradas de descanso cuando sean necesarias.
- Las actividades de observación y el cuaderno de naturaleza se realizarán en puntos accesibles, evitando zonas que dificulten la aproximación o participación.
- El monitorado estará atento a las necesidades que vayan surgiendo durante la salida.

2. Actividad

Ruta de aproximadamente 3 km por el entorno de la ría de La Rabia. Durante el recorrido se realizarán diferentes paradas para observar y reconocer la flora, la fauna y las características del humedal, completando de forma individual o grupal un cuaderno de naturaleza. La actividad combina senderismo, observación del entorno y educación ambiental, respetando los distintos ritmos de desplazamiento del grupo.

3. Material



Cuaderno de naturaleza



Bolígrafos y pinturas



Camiseta y tarjeta identificativa

4. Desarrollo

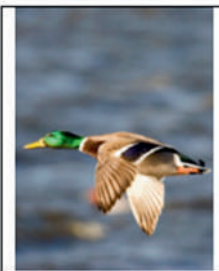
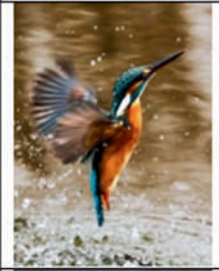
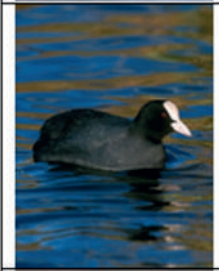
La ruta que se va a realizar tendrá la salida desde el CEIP Jesús Cancio de Comillas (c/Paseo Estrada) en dirección hacia el puerto donde comienza la senda costera de la ría de La Raba, disfrutando de un magnífico paisaje y contemplando tanto las zonas de humedales como el avistamiento de aves.

El recorrido total será de unos 3 km, en los que se aprovechará para ir conociendo la fauna y la flora autóctona del lugar, mientras rellenamos las fichas de nuestro cuaderno de la naturaleza.

1. NORMAS:

- Cuidamos el entorno entre todos.
- Nos movemos siempre con nuestro equipo.
- Escuchamos y seguimos las indicaciones del monitor.
- Respetar todos los ritmos de cada persona.
- Disfrutar al máximo de la actividad (ser felices).

2. FICHAS DEL CUADERNO DE LA NATURALEZA.

	Garza Real. <u>Avistamiento:</u> <i>Si</i> <i>No</i> <u>Observaciones:</u>		Ánade Común. <u>Avistamiento:</u> <i>Si</i> <i>No</i> <u>Observaciones:</u>
	Martín Pescador. <u>Avistamiento:</u> <i>Si</i> <i>No</i> <u>Observaciones:</u>		Focha común. <u>Avistamiento:</u> <i>Si</i> <i>No</i> <u>Observaciones:</u>
	Espátula. <u>Avistamiento:</u> <i>Si</i> <i>No</i> <u>Observaciones:</u>		Milano negro. <u>Avistamiento:</u> <i>Si</i> <i>No</i> <u>Observaciones:</u>

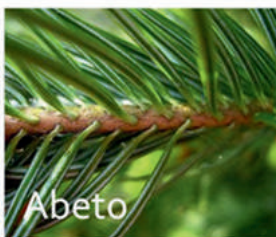
Pegamos cada hoja en su lugar:



Encina



Pino



Abeto



Roble

--	--	--	--



Haya



Castaño



Fresno



Olmo

--	--	--	--



Evaluación

Educadores/as

Se analizará la actividad para comprobar si la ruta es accesible y si se han realizado los apoyos necesarios en cada momento.

Participantes

Realizaremos una evaluación con emojis, adaptada a las características del grupo.

1. Te ha gustado la salida.
2. Te ha gustado el recorrido.
3. Has descubierto flora y fauna que no conocías.
4. Repetirías otra salida.



02 EXCURSIÓN AL MUSEO JURÁSICO DE ASTURIAS (MUJA)



Excursión al Museo Jurásico de Asturias (MUJA) con un grupo de 12 niños y niñas de 8 a 10 años que participan en un campus de verano en Unquera. Carlos, uno de los participantes, tiene TEA grado 1 y puede necesitar apoyos ante ruidos intensos, cambios de actividad y determinados espacios abiertos.



12 participantes



de 8 a 10 años



2 monitoras/es

1. Apoyos

Para esta actividad los apoyos que se proporcionarán son:

- Anticipación: se presentará previamente la excursión mediante una agenda visual con las principales partes del día: autobús, museo, taller, comida, exterior y regreso.
- Antes de cada cambio de actividad se avisará a Carlos con tiempo suficiente, utilizando la agenda o los pictogramas.
- Se contactará previamente con el museo para conocer horarios, espacios, posibles zonas con mayor ruido y desarrollo del taller, pudiendo anticipar mejor la visita.
- Carlos podrá utilizar cascos de reducción de ruido y sus elementos habituales de autorregulación cuando los necesite.
- En los momentos de mayor sobrecarga se facilitará una pausa en una zona tranquila, acompañándole si fuera necesario y favoreciendo después su reincorporación al grupo.
- Las explicaciones serán breves y claras, apoyadas siempre que sea posible con información visual.

2. Actividad

Excursión de un día al MUJA que combina visita al museo, taller de paleontología y actividades en el exterior. Durante la mañana se realizará la visita guiada y el taller Encuentra el dinosaurio perdido.

Después de la comida y un tiempo de descanso, el grupo recorrerá la exposición exterior y participará en un pequeño juego de búsqueda por parejas antes de regresar al campus.

3. Material



Agenda de pictogramas



Pictogramas de la excursión

4. Desarrollo

Antes de salir hacia la actividad, los/as monitores/as explicarán que se va a realizar un desplazamiento en autobús y que hay unas normas que cumplir tanto en el trayecto en autobús como en el museo.

Al llegar a las instalaciones, se realizará la visita al museo con el guía y posteriormente, el taller “Encuentra el dinosaurio perdido” ofrecido por el museo. Este consiste en aprender sobre paleontología y los participantes deberán excavar huesos enterrados en arena y trabajaran en equipo con el fin de unir todas las piezas que forman el esqueleto del dinosaurio.

Una vez finalizado el taller, pasarán a un parque ubicado en el recinto para poder comer y jugar un rato de forma libre.

Después de la comida y el descanso, se llevará a cabo la visita a la exposición de dinosaurios que se encuentra en el exterior del museo y realizará un pequeño juego de agudeza visual, que consiste en mostrar imágenes del lugar y por parejas deberán buscar donde se hicieron esas fotografías.

Por último, recogerán todas sus cosas y se inicia el camino de regreso al campus.

Fotos reales para el juego



Excursión Museo Muja en secuencia de imágenes

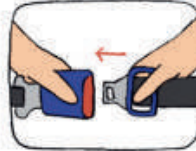


ESCENA 1



SUBIR AL BUS

ESCENA 2



ABROCHARSE EL CINTURÓN

ESCENA 3



ESCUCHAR MÚSICA/AISLAR RUIDO

ESCENA 4



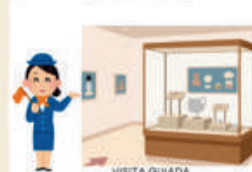
QUITARSE EL CINTURÓN
SALIR DEL AUTOBUS

ESCENA 5



LLEGADA MUSEO

ESCENA 6



VISITA GUIADA

Excursión Museo Muja en secuencia de imágenes



ESCENA 7



TALLER ENCUENTRA EL DINOSAURIO PERDIDO

ESCENA 8



LAVARSE LAS MANOS

ESCENA 9



CÓMER EN EL PARQUE

ESCENA 10



JUEGO PUZZLE DEL DINOSAURIO

ESCENA 11



LUGAR DE LA CALMA

ESCENA 12



VUELTA AL CAMPAMENTO



Evaluación

Educadores/as

Se analizarán los apoyos empleados y si han ayudado a que la actividad sea más inclusiva. Además, se observará si los participantes han disfrutado y que cosas se pueden mejorar.

Participantes

Los participantes realizarán una evaluación oral respondiendo a preguntas como:

- ¿Qué os ha gustado más?
- ¿Qué os ha gustado menos?

03 INMERSIÓN SENSORIAL EN EL BOSQUE DE UCIEDA



Se trata de una actividad de inmersión sensorial en el bosque de Uceda organizada para un grupo de participantes que no se conoce entre sí. El grupo cuenta con 10 participantes, cuatro tienen discapacidad visual. Dos personas tienen visión en túnel: muestran una pequeña pérdida de visión lateral, focalizando su visión en el centro; una con visión periférica: muestra problemas en la focalización de objetos, movimiento y luz fuera del foco central y otra con discapacidad visual que solo distingue contrastes de luz y oscuridad, pero sin nitidez.



10 participantes



a partir de 16 años



4 monitores/as

1. Apoyos

- Antes de la actividad se revisará el recorrido para identificar tipo de firme, desniveles, obstáculos, zonas próximas al río y lugares adecuados para realizar las paradas.
- Se preguntará a cada participante qué apoyos necesita y cómo prefiere recibir ayuda en los desplazamientos, respetando el uso de sus productos de apoyo y su autonomía.
- Durante el recorrido se ofrecerá información verbal concreta sobre cambios del terreno, obstáculos, distancias y elementos del entorno.
- Cuando sea necesario, se utilizará la técnica de guía vidente, siempre previo acuerdo con la persona.
- Las propuestas táctiles se presentarán de forma accesible, permitiendo que cada persona explore los elementos a su ritmo y sin dirigir físicamente sus manos.
- Se describirá verbalmente aquella información visual que resulte relevante.
- Las exploraciones individuales se realizarán en una zona previamente delimitada y segura, manteniendo al equipo de monitores/as cerca.
- Se acordará una señal sonora sencilla para reunir al grupo o indicar los cambios de actividad.

2. Actividad

Paseo sensorial de aproximadamente un kilómetro por el bosque de Uceda, con una duración aproximada de tres horas. El recorrido incluye diferentes paradas destinadas a explorar el entorno natural a través de los sentidos, combinando momentos guiados, exploración personal y una reflexión final compartida.

3. Material



Silbato con
sonido de pájaro



Esterilla



Antifaces

4. Desarrollo

La actividad comienza en el aparcamiento del bosque de Ucieda (Cabezón de la Sal) hasta el cual los participantes deberán llegar por sus propios medios. No se trata de un paseo cualquiera ni una actividad física intensa de senderismo. A lo largo de las 3 horas de actividad, se recorrerá alrededor de un kilómetro. Desde el aparcamiento irán caminando poco a poco para adentrarse en el bosque.

La actividad comienza pasando por un camino cubierto de hojas donde se podrá apreciar el sonido de las pisadas. A partir de ahí, la actividad abordará cada uno de los sentidos dejando tiempo para que cada participante lo explore en libertad y según sus necesidades.

Algunas de las paradas serán guiadas por el/la monitor/a y en otras se animará a los participantes a separarse del grupo y explorar sus propios sentidos e intereses. En las transiciones de una parada a otra, se empleará un silbato cerámico para no romper la armonía.

Las paradas sensoriales son las siguientes:

1. Parada del tacto natural: Cada participante se detendrá para apreciar los diferentes elementos del bosque (cortezas, musgo, hojas, ...).
2. Parada de la respiración consciente: Detenerse, cerrar los ojos y hacer respiraciones profundas guiadas por el monitor/a. Aprovechando para identificar diferentes olores dentro del entorno.
3. Parada de la escucha activa: Todos se separarán de manera que las personas estén ligeramente aisladas del sonido del resto. Se producirá en silencio total centrando la atención en los sonidos que les rodean (agua del río, viento, pájaros, crujidos del suelo, ...).
4. Parada del árbol: Abrazarlo, tocarlo, olerlo, explorar sus texturas, temperatura, forma, ... Invitar a crear un vínculo con un árbol en concreto.
5. Parada del caminar consciente: recorrer lentamente un tramo seguro prestando atención al terreno, los apoyos y las sensaciones corporales.
6. Parada de la luz y temperatura: percibir los cambios entre zonas de sol y sombra a través del resto visual y de las sensaciones de calor y temperatura. Dentro de esta actividad no es tan importante ver las luces y sombras, sino las sensaciones que transmite esa calidez.

Para terminar, sentados en un círculo compartiremos las sensaciones y sentimientos que hemos percibido y los aprendizajes que nos llevamos de la sesión.



✓ Evaluación

Educadores/as

Previa: Realizar la actividad días antes para asegurar la zona elegida. Esto permitirá adaptar la actividad al grupo de participantes.

Transcurso: Identificar si se han establecido bien los tiempos y el plan. En caso de que se haya modificado, si se ha realizado una buena adaptación.

Final: Identificar mediante la evaluación de los participantes si se han conseguido los objetivos y propuestas de mejora.

Participantes

Se realizará una reflexión conjunta sobre la actividad y como se ha llevado a cabo, realizando preguntas abiertas para animar a los participantes a compartir su experiencia e impresiones.

04 EXCURSIÓN AL PARQUE PALEOLÍTICO DE LA CUEVA DEL VALLE



Excursión de día completo desde el albergue de Rasines hasta el Parque Paleolítico de la Cueva del Valle. Participan 50 niños y niñas de 6 a 12 años. Uno de los participantes utiliza implante coclear, por lo que se prestará especial atención a la accesibilidad de la comunicación, especialmente en explicaciones grupales y en el interior de la cueva.



50 participantes



de 6 a 12 años



5 monitores/as
1 director/a

1. Apoyos

- Antes de la salida se conocerán las preferencias y necesidades de comunicación del participante y los apoyos que utiliza habitualmente.
- Las explicaciones se realizarán de frente, con buena visibilidad del rostro, vocalizando con naturalidad y procurando que hable una persona cada vez.
- Se reducirá el ruido de fondo siempre que sea posible y las indicaciones importantes se acompañarán de señales o apoyos visuales.
- Si la acústica o el ruido dificultan alguna explicación, se repetirá en una zona más tranquila o se reforzará con información visual.
- Un/a monitor/a será persona de referencia y estará disponible cuando necesite apoyo.
- En la actividad del cuentacuentos en el interior de la cueva se utilizará iluminación suficiente para que pueda ver a la persona que habla, evitando deslumbramientos. Se potenciará la expresividad para lograr un alto nivel de teatralización en la representación.

2. Actividad

Excursión de día entero que combina senderismo, visita a la Cueva del Valle y actividades de educación ambiental. El grupo realizará el desplazamiento desde el albergue, una visita guiada y un cuentacuentos en la cueva, juegos relacionados con los ecosistemas del entorno y un tiempo final de comida y descanso antes del regreso.

3. Material



Linternas



Focos de luz
regulables



Chalecos
reflectantes

4. Desarrollo

Antes de comenzar la salida, se realizará una asamblea para explicar el recorrido de la ruta, la visita, dónde comerán y las cosas necesarias para llevar a la excursión.

Justo antes de comenzar el senderismo, se realizará un repaso para comprobar que todos los participantes están preparados y que se han aplicado el protector solar.

1. Senderismo desde el albergue hasta el parque paleolítico

El camino tiene dos alternativas para el senderismo; si hace buen tiempo, y los días previos también, se irá por el camino de carreteras de concentración parcelaria, en el que no hay vehículos y que tiene más zonas de sombra.

En caso de estar el terreno húmedo, se realizará por la carretera general (durante la mitad del tramo). Dependiendo de la época del año, durante las actividades en el parque se contarán a los participantes curiosidades y anécdotas relacionadas con la naturaleza del lugar: plantas y flores que observen, hábitats de animales e insectos, etc.

2. Visita a la Cueva del Valle + cuentacuentos (dentro de la cueva)

Al llegar al lugar, el gran grupo se divide en dos más pequeños, de 25 participantes cada uno; un equipo se quedará en el parque, haciendo juegos y dinámicas con dos monitores/as, mientras que el otro grupo realizará la visita a la Cueva del Valle, acompañado de cuatro monitores/as.

En la cueva se hará una visita espeleológica básica pero emocionante (se entra por un punto y se sale por otro distinto) y dentro de la cueva se realizará un cuentacuentos ambientando la zona con luces (apoyo visual), además de las explicaciones básicas en torno a las formaciones geológicas y la sensibilización del cuidado y el respeto con el patrimonio subterráneo.

También se realizará la escucha activa de la cueva: para ello, tendrán que permanecer durante un minuto en silencio absoluto, para así poder escuchar a la cueva.

Para terminar, se planteará una reflexión posterior de cómo se han sentido al estar en silencio o si realmente se ha logrado alcanzar el silencio total.

3. Juegos y dinámicas dentro del Parque Paleolítico

El grupo de participantes que no entra a la cueva, realizará varias dinámicas relacionadas con la naturaleza y los ecosistemas que hemos observado durante la ruta. Las propuestas de juegos son: “el murciélago y la polilla” e “insectos, ranas, pájaros y flores” (dinámica similar al juego de “ogros, hadas y duendes”) estos servirán para explicar que ocurre cuando se desajusta el ecosistema y reflexionar sobre ello.

4. Comida + foto con el mamut

Una vez finalizadas las actividades y la visita, comerán en el parque y se realizará una foto grupal con el mamut.



5. Regreso al albergue

Durante el camino de vuelta, pararemos para descansar, merendar y recuperar fuerzas. Al llegar al albergue a media tarde, se ducharán y tendrán tiempo libre hasta la cena.



Evaluación

Educadores/as

Se analizarán los apoyos creados y si han ayudado a que la actividad sea más inclusiva.

Participantes

Se llevará a cabo una asamblea, en la cual se preguntará que es lo que más les ha gustado, lo que menos y que cambiarían.

05 EXCURSIÓN A LA MAGDALENA Y PARQUE DE MATALEÑAS.



Excursión de día completo dentro de un campamento urbano, con un grupo de 25 jóvenes de 12 a 16 años. Participa Pablo, de 14 años, con discapacidad intelectual. Es autónomo en las actividades cotidianas, aunque puede necesitar apoyos para comprender instrucciones complejas, seguir algunas normas y realizar determinadas tareas.



25 participantes



de 12 a 16 años



3 monitores/as

1. Apoyos

Los apoyos empleados para la actividad son:

- Anticipación: se utilizará un cronograma visual con las principales partes de la excursión y se avisará antes de cada cambio de actividad.
- Las explicaciones serán breves, concretas y secuenciadas, acompañadas de imágenes o ejemplos cuando sea necesario.
- Se comprobará la comprensión mediante preguntas sencillas o pidiéndole que explique qué tiene que hacer, evitando limitarse a repetir la instrucción.
- En actividades nuevas, como el parque de tirolinas, se realizará previamente una demostración y explicación paso a paso.
- Se favorecerán los apoyos naturales entre iguales, manteniendo a Pablo con compañeros/as conocidos.
- Un/a monitor/a será su persona de referencia y ofrecerá apoyo cuando lo necesite, favoreciendo siempre su autonomía.

2. Actividad

Excursión por diferentes espacios naturales y de ocio de Santander. El recorrido incluye la Península de la Magdalena, las playas del Sardinero, el Parque de Mataleñas y Cabo Mayor, finalizando con una actividad en el parque de tirolinas.

A lo largo del día se combinarán paseo, pequeñas explicaciones sobre el entorno, tiempos de descanso y comida, tiempo libre y actividad de aventura.

3. Material



Información
para familias



Mochila



Cronograma de
la actividad



Información sobre
la Magdalena

4. Desarrollo

Los días previos a la actividad se informará a las familias sobre la misma y se pedirá que organicen la mochila con todo lo necesario (agua, almuerzo, comida, crema del sol, gorra, chubasquero) con sus hijos/as para ese día. Se recomienda además, calzado y ropa cómoda para caminar y realizar actividad deportiva, y tienen la posibilidad de llevar algo de dinero, ya que tendrá un tiempo para comprar.

El día de la actividad se saldrá desde la sede del campus urbano a las 9:00 h hacia la parada del autobús para ir al recinto de la Magdalena.

Una vez en el autobús se recordarán las normas y se recordará lo que se va a realizar en la excursión. En esta parte, se realizará un apoyo más específico a Pablo entregándole un cronograma en papel con el objetivo de clarificar en que va a consistir la excursión con tiempos y horarios aproximados de cada actividad.

Al llegar a la Magdalena, bajarán del autobús y, en grupo, comienza la ruta por la playa de los Bikinis. La primera parada será en el palacio de la Magdalena donde tomarán el almuerzo y después, continuarán hasta la zona de las Ccarabelas donde se realiza una explicación más detallada del entorno. El equipo de monitores/as llevará la información en papel y se la entregará a Pablo para que le resulte más visual y pueda seguir mejor la explicación.

Continuarán bordeando la península hacia la playa del Camello y la ruta seguirá por el paseo del Sardinero dirección a Mataleñas, realizando las paradas que sean necesarias, para descansar, beber agua, etc.

Al llegar al parque de Mataleñas pararán para comer y tendrán tiempo libre (aproximadamente una hora).

Una vez finalizado el tiempo libre, seguirán caminando hasta el faro, donde los participantes podrán comprar algún refresco, helado, etc. Se realizará una foto de grupo e irán al parque de tirolinas, donde realizarán la actividad. Días previos a la misma se ha llevado a cabo una reunión con los responsables del parque de tirolinas para asegurarse de que el/la monitor/a de referencia podrá acompañar a Pablo en todo el recorrido.

Al finalizar la actividad, volverán en autobús a la sede del campamento.



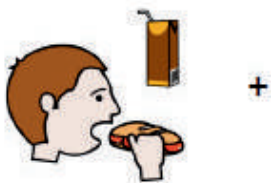
SALIDA DEL CENTRO



**VIAJE EN AUTOBÚS
TODOS JUNTOS**



LLEGADA A LA MAGDALENA



+



**PARADA PARA ALMOZAR
Y EXPLICACIÓN**



**CAMINAMOS BORDEANDO
LA PLAYA DEL SARDINERO**

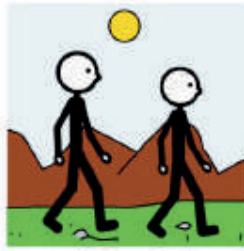


**LLEGAMOS AL PARQUE DE
MATALEÑAS**



COMIDA

CAMINAMOS UN POCO MÁS HASTA EL FARO



TIEMPO LIBRE PARA COMPRAR



ACTIVIDAD EN EL PARQUE DE TIROLINAS



ME ACOMPAÑARÁ MI
MONITOR JIMMY



VUELTA AL CENTRO

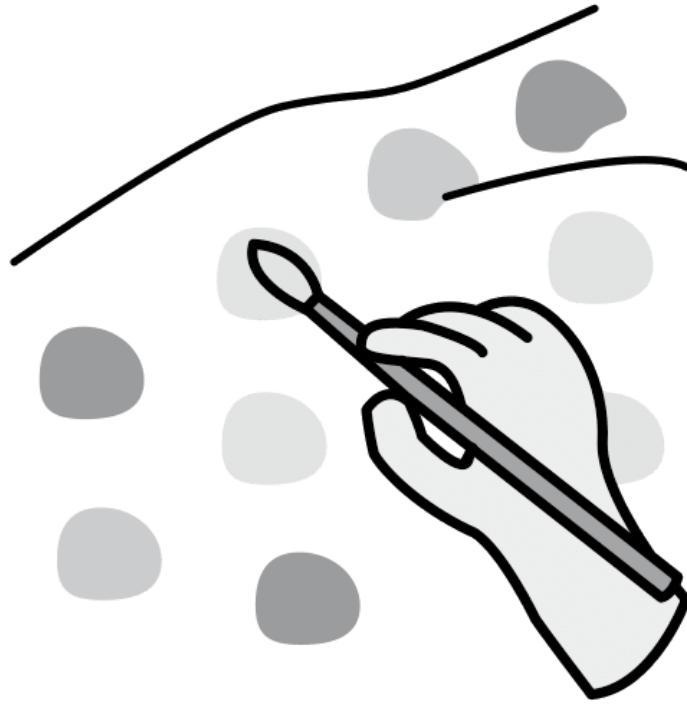


Evaluación

Educadores/as

Técnicas de evaluación:

- Observación directa.
- Preguntas en pequeños grupos como: ¿Qué os ha parecido la actividad?
¿Repetiríais? ¿Qué es lo que más os ha gustado? ¿Y lo que menos?



TALLERES

01 TALLER DE PINTURA



Propuesta de actividad plástica para niños y niñas entre 7 y 10 años. El grupo está compuesto aproximadamente por 10 - 15 participantes. De estos, cinco tienen discapacidad visual. Cuatro de ellos, tienen ceguera total y una niña conserva resto visual.



10-15 participantes



de 7 a 10 años



3 monitores/as

1. Apoyos

- Dibujos con contornos en relieve que permitan reconocer las diferentes zonas mediante el tacto.
- Cada color tendrá asociado un símbolo y una textura fija, facilitando su identificación sin depender de la vista.
- Para la participante con resto visual se utilizarán buen contraste, materiales grandes y una iluminación adecuada.
- Los materiales se colocarán siempre en un orden estable y conocido, explicando verbalmente su posición antes de comenzar.
- Se permitirá explorar previamente el dibujo, las pinturas y las texturas, respetando el ritmo de cada participante.
- El monitorado ofrecerá indicaciones verbales o apoyo cuando sea necesario, sin dirigir las manos ni sustituir la autonomía de la persona.

2. Actividad

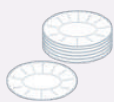
Taller de pintura en el que todos los participantes realizarán un dibujo utilizando antifaz. Los contornos estarán marcados en relieve y las pinturas se identificarán mediante diferentes formas y texturas.

La propuesta combina expresión artística y sensibilización, experimentando temporalmente una actividad sin información visual y reflexionando posteriormente sobre las barreras, apoyos y distintas formas de realizar una misma tarea.

3. Material



Cartulina blanca



Platos de papel



Gomets con relieve de distintas formas



Antifaces



Celo



Témpera de colores



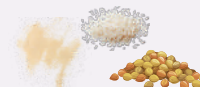
Papel para cubrir las mesas



Pistola de silicona



Rollo de papel



Legumbres, arena

4. Desarrollo

Antes de comenzar el taller los/as monitores/as prepararán las mesas con papel para que no se ensucien. Después, colocarán los materiales, en el centro la cartulina blanca y a los lados los platos con pintura (dos a cada lado) con los colores: azul, amarillo, rojo y verde. En cada uno habrá un gomet pegado con forma distinta para que puedan identificar el color. Además se incluirán en la mezcla de pintura diferentes tipos de materiales como: arena, lentejas, gravilla, arroz o cualquier sustancia que pueda ayudarnos a aportar textura a la mezcla para que, una vez seco el dibujo, los/las participantes con discapacidad visual puedan notar las diferencias de textura en éste y apreciar de qué color está pintada cada parte; identificando además cada color con una textura.

El diseño del dibujo se realizará con silicona negra sobre la cartulina blanca para que quede en relieve y al pasar las manos los participantes podrán hacerse una idea de lo que allí está dibujado y decidir cómo quieren pintar.

Los participantes entrarán en el aula de uno en uno con los ojos tapados acompañados por los monitores/as que les llevarán a sus sitios y cuando estén todos sentados se les explicará la actividad:

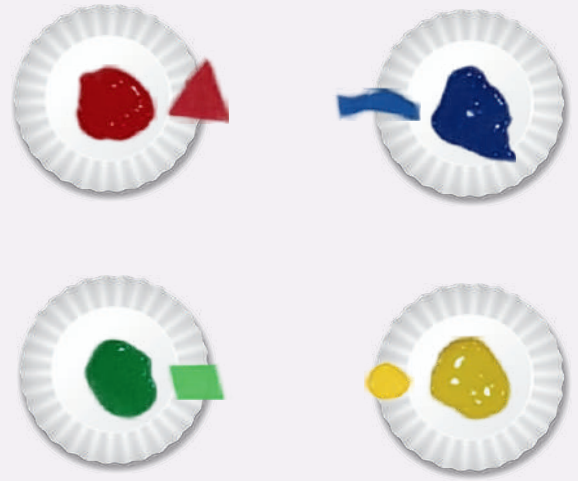
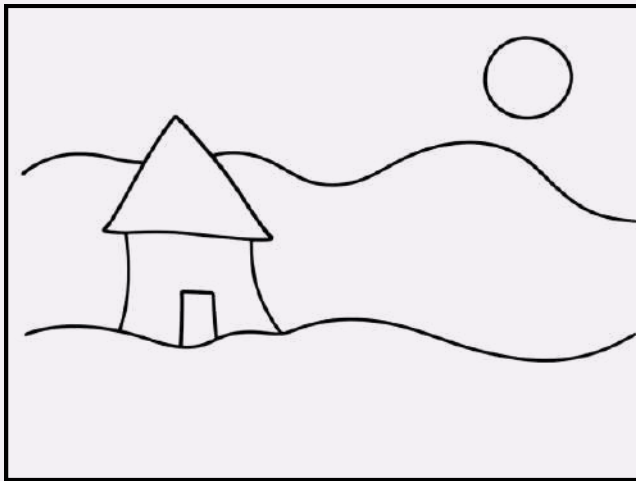
Primero se explicará como están organizados los materiales (dos colores en cada lado) y que el dibujo está en el centro. Por ejemplo: un círculo marca el color amarillo; un triángulo, el rojo; una línea ondulada, el azul y un cuadrado, el verde. Una vez terminada la explicación podrán empezar.

Si necesitan podrán pedir ayuda a los/as monitores/as, que se encontrarán en cerca en la sala atendiendo a las necesidades que vayan surgiendo.

Una variante del taller puede ser que la mitad de participantes realicen el dibujo mientras la otra mitad actuará de apoyo, guiando a sus compañeras/os durante la actividad. De éste modo, aprenderán también la labor de los guías que colaboran con personas con discapacidad visual.

Al finalizar se retirarán los antifaces y se realizará una reflexión conjunta, dejando claro que la experiencia no reproduce la realidad de una persona con discapacidad visual. Se hablará sobre qué dificultades han encontrado, qué apoyos les han resultado útiles y cómo podemos diseñar actividades y materiales para que todas las personas puedan participar.

Dibujo modelo



Evaluación

Educadores/as

Se valorará mediante observación directa:

- Si todas las personas han podido participar con los apoyos previstos.
- Si los materiales táctiles y el sistema de identificación de colores han resultado comprensibles.
- Si la reflexión final ha ayudado a identificar barreras, apoyos y diferentes formas de realizar una misma tarea.

Participantes

La evaluación se realiza de manera oral, mediante preguntas directas en asamblea. ¿Cómo os habéis sentido? ¿Os ha gustado? ¿Qué cambiaríais o mejoraríais?

02 TALLER RECICLAJE DE VELAS Y PORTAVELAS



Taller creativo y de reciclaje para un grupo de 12 niños y niñas de 8 a 10 años que participan habitualmente en una Casa Joven. Álvaro, de 9 años, tiene paraplejía y utiliza silla de ruedas manual, desplazándose de forma autónoma.



12 participantes



de 8 a 10 años



2 monitores/as

1. Apoyos

- Comunicación con la familia para obtener información sobre los apoyos que necesita.
- El espacio será amplio, accesible y sin obstáculos, permitiendo el desplazamiento y giro de la silla de ruedas.
- Se utilizará una mesa con altura y espacio inferior adecuados para que Álvaro pueda aproximarse cómodamente.
- Los materiales y herramientas estarán colocados dentro del alcance de todas las personas, evitando tener que levantarse o desplazarse continuamente.
- Antes de comenzar se mostrará un ejemplo y se explicará el proceso paso a paso, dividiendo el taller en dos fases.
- Se preguntará a Álvaro si necesita algún apoyo concreto, ofreciéndolo únicamente cuando sea necesario para favorecer su autonomía.
- La manipulación del hornillo y de la cera caliente será realizada por el monitorado, manteniéndola fuera de las zonas de paso.

2. Actividad

Taller dividido en dos partes. Primero, cada participante diseñará un portavelas de arcilla, modelándolo y decorándolo libremente. Después elaborará una vela reutilizando restos de otras velas y podrá personalizarla eligiendo color, aroma y decoración.

3. Material



Arcilla blanca y herramientas



Velas para reciclar



Moldes



Palos sujeta mechas



Cazo, cuchara



Mechas (cabos)



Hornillo



Purpurina, aromas, abolorios, colorantes



Tarros de cristal



Hueveras, platos



Pinturas y pinceles

4. Desarrollo

La actividad se lleva a cabo de manera individual, pero se favorecerá que los participantes estén juntos y puedan interaccionar con los demás y los/as monitores/as. Por ello, las mesas estarán colocadas en forma de “U”.

La explicación será clara y sencilla, mostrando ejemplos de cómo puede quedar la manualidad al finalizar. La iluminación será adecuada y se pondrá música suave para favorecer la creatividad.

El taller se divide en dos partes, para comenzar se repartirá la arcilla y las herramientas para trabajarla, de tal forma que los participantes puedan crear su portavelas libremente. Los/as monitores/as estarán cerca de los participantes por si tienen dudas o necesitan ayuda. Al finalizar el portavelas, se dejará secar para posteriormente poder decorarlo.

La segunda parte es la creación de su vela, para ello el monitor derretirá cera de otras velas un poco gastadas que han traído los participantes de sus casas. Mientras tanto, los participantes decorarán el molde que han elegido para su vela y pondrán la mecha. Cuando ya lo tengan listo y las velas estén derretidas, decidirán que colorante y aroma quieren para su vela y echará la cera en el molde para dejarla enfriar. Para poder realizar estas mezclas, se emplearán tarros de cristal con el fin de que cada participante pueda personalizar su cera.

Mientras se enfría la cera, podrán pintar su portavelas, ya que la superficie ya habrá secado lo suficiente.



Evaluación

Educadores/as

Observaremos si los apoyos proporcionados y la dificultad del taller han sido las adecuadas a Álvaro y al resto de participantes.

Participantes

Se preguntará a los participantes como se han sentido realizando el taller, cuales han sido las dificultades que han encontrado y si les gustaría realizar algún taller similar.

Además, se llevará a cabo una valoración de la realización de la vela y el portavelas mediante gomets de colores: verde si les ha gustado mucho, amarillo si les ha gustado y rojo si no les ha gustado.



03 TALLER MUSICAL



Taller musical para un grupo de 30 niños y niñas de 3 a 5 años de una ludoteca de Semana Santa. Julia, de 4 años, tiene hemiparesia en el lado izquierdo y puede necesitar apoyo en tareas que requieren coordinación y precisión con ambas manos. Pedro, de 5 años, tiene paraplejia, utiliza silla de ruedas y presenta plena autonomía en el tren superior.



30 participantes



de 3 a 5 años



4 monitores/as

1. Apoyos

- El espacio será accesible, amplio y sin obstáculos, con mesas que permitan la aproximación de la silla de ruedas.
- Los materiales estarán colocados al alcance de todas las personas y organizados de forma clara.
- Las explicaciones serán breves, paso a paso y acompañadas de una demostración práctica.
- Julia podrá estabilizar los materiales sobre la mesa y utilizar herramientas o piezas de mayor tamaño que faciliten el agarre y la manipulación.
- En las tareas que requieran ambas manos se ofrecerá apoyo puntual, procurando que Julia realice de forma autónoma todas las acciones que pueda.
- Pedro participará desde su silla en las mismas actividades que el resto, evitando colocar materiales o zonas de trabajo fuera de su alcance.
- El monitorado estará disponible para ofrecer ayuda cuando sea necesario.

2. Actividad

Taller musical en el que cada grupo elaborará y personalizará un instrumento diferente. Al finalizar, todos los grupos se reunirán para experimentar con los instrumentos creados, descubrir sus diferentes sonidos y realizar una pequeña dinámica musical conjunta.

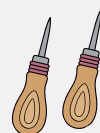
3. Material



Washitapes



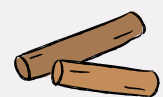
Alimentos para rellenar



Punzones



Limpiapipas



Palos



Cartulinas



Lana



Rotuladores



Pegatinas



Abalorios

4. Desarrollo

El taller se realizará por grupos de edad, es decir, los participantes estarán divididos en tres grupos: 3 años, 4 años y 5 años. Cada grupo realizará un instrumento diferente para después realizar la experimentación musical.

El grupo de 3 años realizará unas maracas con botellas de agua pequeñas. Cada participante tendrá una botella de agua (solicitada los días previos a la actividad para que la traigan de casa) que decorará con pegatinas de distintas formas y colores. En el espacio habrá mesas con diferentes materiales, por ejemplo: arroz, garbanzos, lentejas... para que puedan elegir libremente el sonido de su instrumento. Además, se colocará una botella pequeña rellena para que puedan comprobar cómo suena cada alimento. Cuando hayan terminado de decorar la botella, la rellenarán con los alimentos elegidos con ayuda del monitor/a. Al finalizar, la persona responsable del grupo sellará el tapón de la botella con silicona caliente para evitar que se abra.

El grupo de 4 años elaborará un sonajero con tapones y chapas. Cada participante dispondrá de una base formada por un palo o canuto de cartón al que estará unido un limpiapipas por uno de sus extremos. Los tapones y las chapas estarán previamente perforados. Primero podrán probar los distintos materiales y elegir los que más les gusten por su sonido. Después los irán introduciendo en el limpiapipas hasta completar su sonajero. Al finalizar, el/la monitor/a cerrará el extremo del limpiapipas para que las piezas queden bien sujetas.

El grupo de 5 años realizará un tambor chino con una caja de quesitos. En primer lugar, los participantes decorarán su caja. Para ello se les proporcionarán cartulinas para las bases que tendrán que decorar con rotuladores, pegatinas, washitapes... Una vez finalizada la decoración, montarán la estructura con ayuda de su monitor/a, que realizará los dos agujeros laterales de la caja y pegará el palo en la parte inferior de la misma.

Todos los talleres tienen el objetivo de fomentar la creatividad de los participantes.

Una vez finalizados, se realizará una actividad conjunta con todos los grupos para explorar los distintos sonidos.



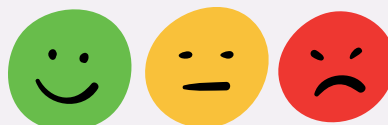
Evaluación

Educadores/as

Observación directa para poder evaluar la motivación y desarrollo del taller. Además de poder observar si en algún caso los participantes requieren de algún tipo de apoyo.

Participantes

Mediante un semáforo con preguntas sobre el desarrollo del taller.



04 TALLER DE POMPAS DE JABÓN



Taller de pompas de jabón para un grupo de 12 niños y niñas de 6 y 7 años de un campamento urbano. Alberto, uno de los participantes, tiene TEA grado 1, comunicación verbal y comprende mejor la información cuando cuenta con apoyos visuales. En determinados momentos puede necesitar apartarse del grupo para regularse.



12 participantes



de 6 a 7 años



1 monitor/a y
1 integrador/a

1. Apoyos

- Se utilizará previamente el documento “Así soy” para conocer, junto a la familia y al propio participante, los apoyos que pueden resultarle útiles.
- La actividad se anticipará mediante una secuencia visual: historia, búsqueda de ingredientes, mezcla, pompas y cierre.
- Las instrucciones serán breves, concretas y acompañadas de pictogramas o ejemplos.
- Alberto permanecerá en un grupo pequeño y se procurará mantener una estructura clara de turnos y tareas, facilitando la participación con sus compañeros/as.
- Se dispondrá de una zona tranquila a la que pueda acudir cuando necesite regularse y desde la que pueda reincorporarse después a la actividad.
- El/la adulto/a de referencia estará disponible para facilitar la comprensión o la vuelta a la dinámica, evitando intervenir cuando pueda participar de forma autónoma.
- Durante la experimentación con pompas se respetará el ritmo de cada participante, evitando una sobrecarga de estímulos si el ambiente se vuelve demasiado intenso.

2. Actividad

Taller ambientado en una historia fantástica en la que el grupo deberá encontrar los ingredientes de una “poción mágica” para ayudar a la protagonista. Por equipos buscarán los materiales siguiendo pistas visuales y, una vez reunidos, prepararán conjuntamente la mezcla para hacer pompas de jabón. Después experimentarán con diferentes pomperos, tamaños y formas de hacer pompas.

3. Material



Jabón de platos



Agua destilada



Azúcar



Palos y trapillo



Boles



Pomperos

4. Desarrollo

El taller comenzará con los participantes sentados para escuchar la siguiente historia:

En un bosque oscuro, de luna plateada,
vivía una bruja un poco despistada.
Con su gato negro, de ojos brillantes,
surcaba los cielos en noches vibrantes.
Mas una tormenta, feroz y traicionera,
sacudió su escoba en plena carrera.
Un rayo tronó, el viento rugió,
y el pobre gatito... ¡al vacío cayó!

La bruja, temblando, bajó hasta el suelo,
con lágrimas negras cayendo del cielo.
Recordó entonces, entre viejos saberes,
una cápsula mágica de grandes poderes:

—¡A buscar se ha dicho! —exclamó decidida—
por su fiel compañero daría la vida.

Después de la introducción, se divide a los participantes en cuatro grupos de tres y se les entrega tarjetas/acertijo con los materiales necesarios para la “poción” que están escondidos por el espacio. Una vez los encuentren (cada grupo 1 ingrediente) se podrá realizar la mezcla mágica.

Agua destilada. “El manantial de la juventud está donde el agua canta”.

Azúcar. “El polvo de hadas puedes encontrarlo bajo la sombra del gigante verde y marrón”.

Jabón. “El moco de trol es algo que hace burbujas que puedes encontrar debajo del arco con los colores de Cantabria donde todos gritan gol”.

Cerveza sin alcohol. “Elixir de los dioses. Puedes encontrarlo en las cloacas más profundas, donde peor huele del lugar”

Una vez reunidos todos los elementos, los participantes se juntan en un espacio común formando un círculo alrededor de un recipiente. Se realiza un pequeño ritual mágico en el que todos repiten juntos el conjuro:

“Mocos de trol y polvo de hadas, manantial puro y burbujas
encantadas, mezcla y gira sin parar... ¡al gatito vamos a salvar!”

Todo ello acompañado de movimientos como remover, soplar o levantar las manos. Una vez terminada la mezcla, se deja reposar unos minutos para que se integren bien los ingredientes, explicándoles que es el momento en el que “la magia se activa”. Posteriormente, se entregarán los utensilios para hacer pompas y se explicará como usarlos (pomperos caseros y comerciales).

Los participantes utilizarán la mezcla para hacer pompas y jugar con ellas. De esta forma experimentarán mientras soplan y observan cómo se forman, lo que añade un componente sensorial y de disfrute a la actividad. El/la monitor/a pueden ir dando instrucciones como ahora más grandes, más pequeñas, etc.

La actividad finaliza con el cierre de la historia, donde el/la monitor/a explica que gracias al trabajo en equipo y la magia creada entre todos, el gatito ha sido salvado.

Receta de pompas:

- 2.5 l de agua destilada.
- 250 g. de azúcar.

Remover

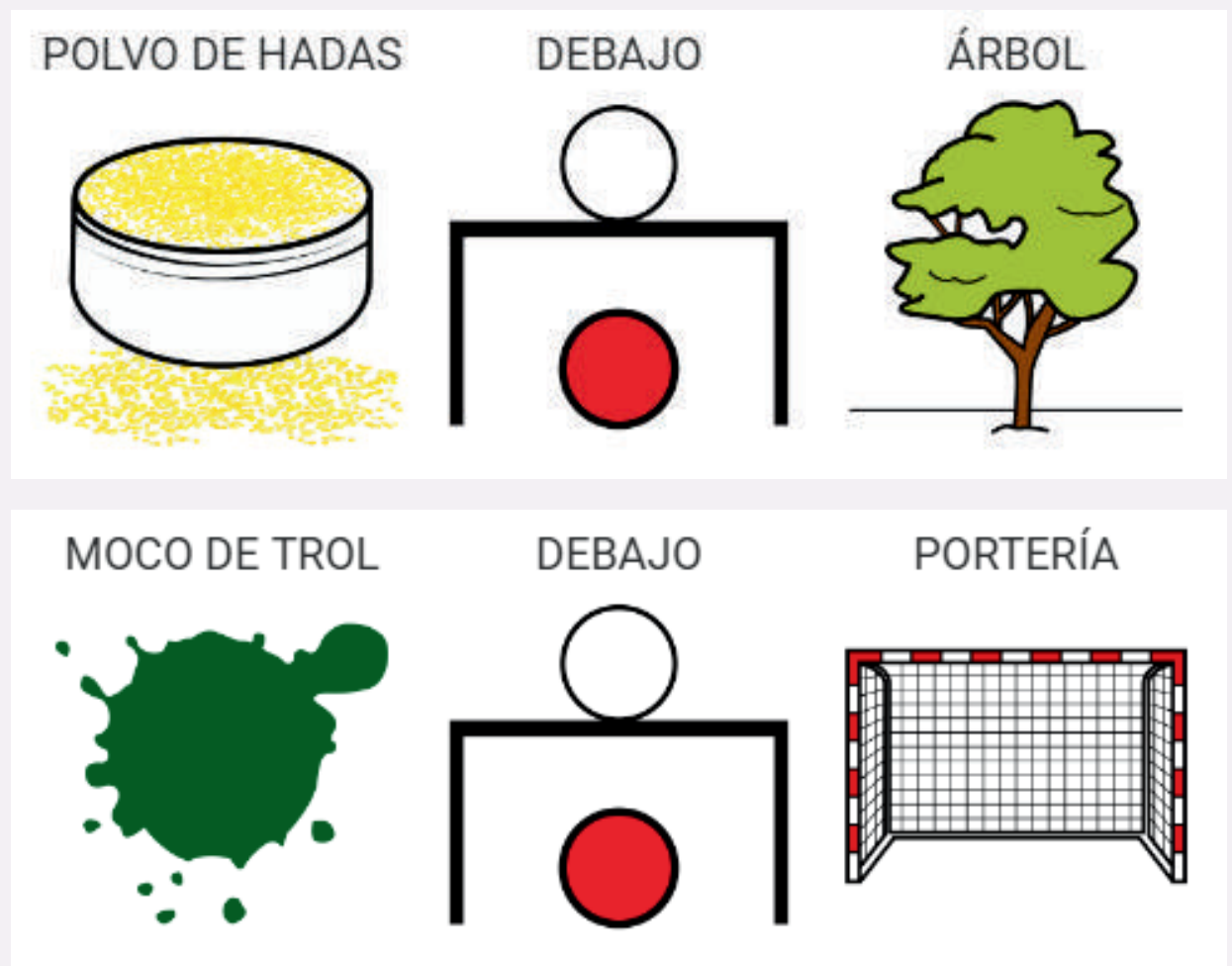
- 25 cl. de jabón.

Remover

- 25 cl. de cerveza sin alcohol.

Es muy importante remover con las manos en círculos suaves para que no salga espuma.

Pictogramas del acertijo:





✓ Evaluación

Educadores/as

Se analizarán los apoyos proporcionados con el fin de identificar si han sido suficientes y adecuados para los participantes.

Participantes

Al finalizar la actividad, se reúne a los participantes en círculo, retomando el ambiente mágico de la historia. El/la monitor/a presenta un “caldero mágico” y explica que, igual que han creado una poción, ahora van a llenarlo con sus opiniones sobre la actividad. Se les pide que, uno a uno, vayan participando diciendo algo breve mientras hacen el gesto de echarlo al caldero.

Para guiar la evaluación, el/la monitor/a propone tres tipos de aportaciones:

- Algo que les haya gustado mucho.
- Algo que les haya resultado difícil.
- Algo que cambiarían.

05 TALLER DE PULSERAS



Taller creativo de elaboración de pulseras para un grupo scout de 15-20 participantes de 10 a 12 años. Dos participantes tienen síndrome de Down y pueden necesitar apoyos en tareas que requieren precisión manual, coordinación y seguimiento de varios pasos.



15-20 participantes



de 10 a 12 años



2 monitores/as

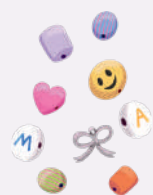
1. Apoyos

- Explicación breve y paso a paso, acompañada de modelado y una secuencia visual con las fases del taller.
- Uso de abalorios de mayor tamaño, agujeros amplios, hilo elástico y agujas gruesas cuando faciliten la manipulación.
- Posibilidad de fijar el hilo a la mesa con cinta o cartón para evitar que se mueva durante el trabajo.
- Se ofrecerán distintos niveles de dificultad: trenzas sencillas, inserción de abalorios o combinación de ambas técnicas.
- Se permitirá realizar la pulsera de forma individual o en pareja, favoreciendo el apoyo entre iguales.
- Se respetará el ritmo de cada participante, ofreciendo más tiempo y ayuda puntual cuando sea necesaria.
- El monitorado comprobará la comprensión antes de avanzar al siguiente paso, favoreciendo siempre la autonomía.

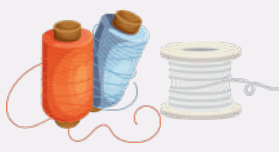
2. Actividad

La actividad consiste en un taller de realización de pulseras. Estas podrán ser de distintos materiales. Taller de creación de pulseras con diferentes materiales: hilo, abalorios, mezcla de hilos y abalorios, abalorios personalizados.... Cada participante podrá escoger el diseño y la técnica que prefiera, adaptando la dificultad a sus habilidades.

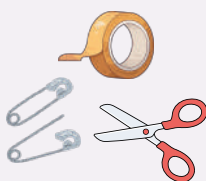
3. Material



Abalorios



Hilo perlé y elástico



Imperdibles, cinta adhesiva, tijeras



Tubo transparente de acuario



Cartón

Antes de comenzar, los participantes dispondrán de varios ejemplos de pulseras previamente diseñadas por el monitorado. Estos les servirán como ejemplo para conseguir el objetivo final de la actividad, fomentando la comprensión y el desarrollo de la imaginación.

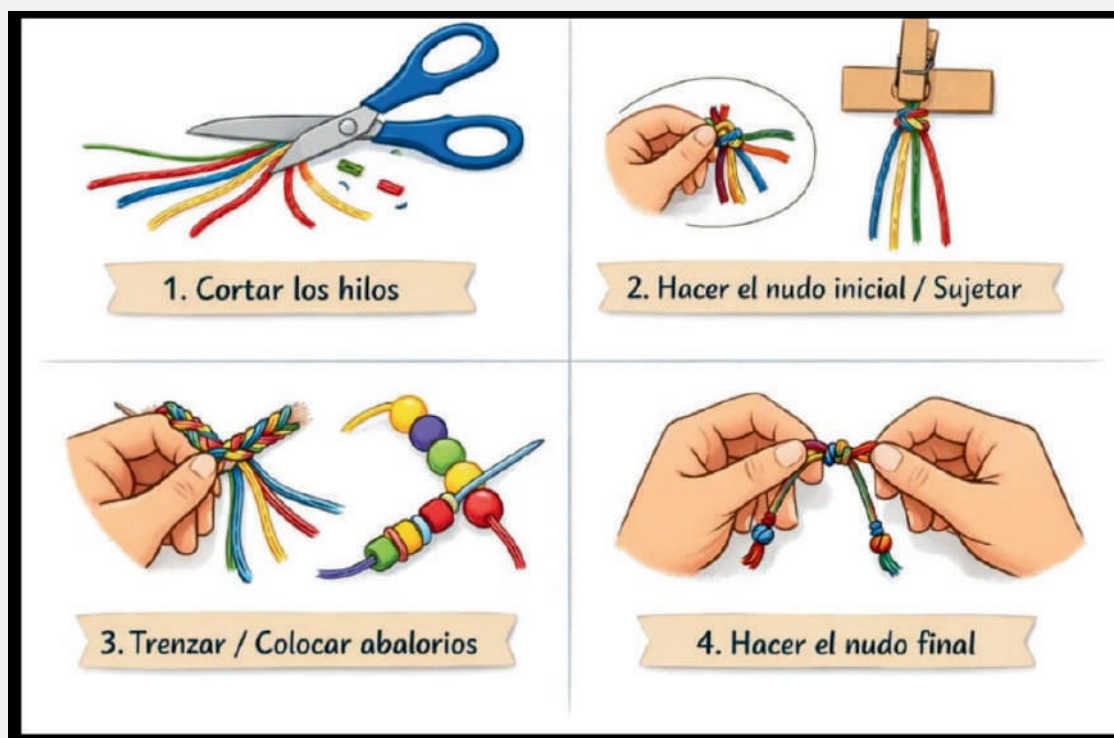


El taller se desarrollará con diferentes materiales para potenciar la creatividad de los participantes y que puedan confeccionar múltiples opciones de pulseras: hilos, abalorios, mezcla de hilos y abalorios o con abalorios creados por los participantes con tubo.

Antes de comenzar se planteará a los participantes que pueden realizar el taller por parejas (una persona sujeta y otra anuda) o de manera individual. En este caso, para fijar el inicio pueden emplear un imperdible o cartón con cinta adhesiva.

Si se realiza de abalorios y tienen dificultad para manipular el hilo, se dispondrá de agujas gordas de lana junto con los abalorios de agujero grande.

Durante el taller los/as monitores/as emplearán las siguientes pautas: lenguaje claro y sencillo, explicaciones breves respetando los tiempos de cada uno de los participantes y formularán preguntas sencillas para comprobar la comprensión de la tarea. Uno/a de los monitores/as será la figura de referencia para ayudar a los participantes con Síndrome de Down en caso de que lo necesiten. Como material complementario para facilitarles el seguimiento del taller, el monitor les proporcionará a ambos participantes un guion por escrito con el desarrollo del taller explicado paso a paso.



Cada participante tendrá múltiples opciones de abalorios, hilos de colores y un trozo de tubo a su elección. Una vez tienen el material a su alcance, comienza el paso a paso:

- Cortar varios hilos de la misma largura (unos 50–70 CM cada uno, dependiendo de la muñeca del participante). Se pueden emplear 2, 3 o más colores para un diseño más bonito y creativo.
- Nudo inicial: deben juntar todos los hilos y hacer un nudo en un extremo, dejando unos 2–3 CM libres. Después, sujetar ese extremo a la mesa con cinta de embalar y el cartón o con el imperdible en el pantalón.
- Empieza la pulsera: trenzar o nudos. Se ofrecen varias opciones: trenza simple, nudos tipo macramé, insertar abalorios o mezclar nudos insertando abalorios.
- Cierre: al terminar, realiza un nudo fuerte al final o un nudo corredizo (ajustable) o simplemente átalala.



Evaluación

Educadores/as

Se analizarán los apoyos creados y si han ayudado a que la actividad se lleve a cabo correctamente.

La evaluación de monitores/as se llevará a cabo mediante observación y análisis del desarrollo de la actividad.

Participantes

Tras el taller se realizará una evaluación directa con los/as chicos/as mediante preguntas como: ¿Qué os ha parecido el taller? ¿Os ha gustado? ¿Qué es lo que os ha parecido más difícil? ¿Os gustaría realizar más pulseras?

Esta formación ha sido posible gracias al trabajo y coordinación de muchas personas y entidades.
A todas ellas, gracias.

Entidades integrantes de



Otras entidades



ARRASTRASILLAS
Cantabria



Y Ayuntamiento de Camargo por la cesión del espacio de la Casa Joven para la impartición del curso.



Ayuntamiento
de Camargo
Concejalías de
Infancia y Juventud



Organiza



CONSEJERÍA DE INCLUSIÓN SOCIAL,
JUVENTUD, FAMILIAS E IGUALDAD
DIRECCIÓN GENERAL DE JUVENTUD,
COOPERACIÓN AL DESARROLLO
Y VOLUNTARIADO



Escuela Oficial de Tiempo Libre
CARLOS GARCÍA DE GUADIANA



www.jovenmania.com

Coordinación del curso, diseño y maquetación:

Eva Rodríguez Pérez y Noelia Pérez Martín