

2º Dossier

Actividades de Tiempo Libre con perspectiva inclusiva



Producción grupal del alumnado de la 2ª Ed. del Diploma de Especialista en Atención a la Discapacidad - D.G. Juventud del Gobierno de Cantabria 2023

Este dossier es el resultado del trabajo práctico del alumnado de la 2ª 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 para favorecer el aprendizaje, así que si detectas alguna cuestión que creas que no es correcta o que podemos 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 oportunidad para aprender y mejorar nuestra práctica educativa.

PAUTAS para favorecer la inclusión



ESTRUCTURAR

Secuenciar la actividad nos permite:

- Identificar capacidades y destrezas necesarias para realizarlo.
- 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.

Leyenda 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 Pictogramas:

ARASAAC 
www.arasaac.org

Relación del alumnado que ha elaborado las fichas de actividad:

Adriana Pellón Rodríguez
Andrea Sota Fragueiro
Ángela Fernández Oria
Borja Rementeria Yurrita
Carmen Licea Martín
Celia Haya González
Cristina Millán Fernández
Diego Ceballos Díaz
Diego Guirao Berrueco
Elena García Calvo
Elsa Robledo Río
Lucía Diego Olmo
María Campo Ruiz
Marina Lomas Gutiérrez
Mario Alles Fraile
Mayka Robles Martínez
Melisa Moreno Castillo
Oihane Gordo López
Pilar Robledo Sánchez
Rocío Ortiz Gutiérrez
Sandra Castanedo García
Sarah Pérez-Cortés Fernández
Saray Conde Ortiz
Sergio Gómez Rojas
Sonia Pérez Urbistondo



JUEGOS

01 JUEGO COME-COME



Juego de interior. El juego es una versión del conocido juego del come-cocos. Estamos en un campamento de verano de una semana de duración. El grupo no se conocía con anterioridad. Tenemos a Marcos, un niño de 9 años con TEA, grado I, que tiene comunicación verbal y presenta sensibilidad ante ruidos fuertes que pueden provocar comportamientos disruptivos.

Jugaremos en un aula grande, aprovechando las baldosas para marcar los cuadrados necesarios para la dinámica del juego, con tiza o con cinta adhesiva.



18 participantes



de 6 a 9 años



2 monitoras/es

1.

Apoyos

Antes de empezar la actividad se explicará de forma clara y sencilla en qué consiste el juego, cuales son las normas y se hará una breve demostración.

- Anticipación, modelaje y accesibilidad cognitiva usando un lenguaje sencillo, corto y claro para la explicación de las normas de juego.
- Secuencia con dibujo (anexo 1) para comprender las normas.
- Uno de los monitores/as jugará cerca de Marcos por si es necesario ofrecer algún apoyo.
- Se añade al material del juego, cascos de cancelación de ruido.
- Pelotas sensoriales que sabemos que a Marcos le ayudan a regular los tiempos.

2.

Actividad

En esta variante del come-cocos, un participante será el “come-come” y los demás tendrán que intentar que no les alcance.

Deben caminar siempre por las líneas marcadas con cuadrados.

Cada vez que el niño o niña que hace de “come-come” alcance a algún compañero/a, éste se convertirá también en “come-come” y tendrá que ir a por el resto.

Se irán multiplicando los “come-come” hasta que no quede ningún niño/a de pillar.

Para identificarse, quienes son “come-come” pueden hacer algún movimiento repetitivo con las manos. Ejemplo, dar palmadas con los brazos muy estirados.

3.

Material



Tizas



Cinta carrozero



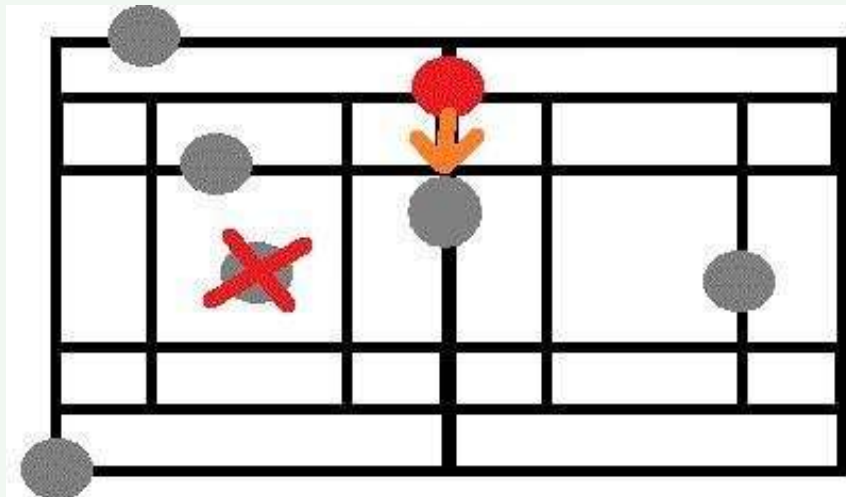
Auriculares cancelación ruido



Pelotas blandas

4. Dibujo explicación del juego

Anexo



El dibujo será una herramienta más en la explicación. Se harán varias demostraciones de cómo se juega, con varias rondas de prueba.

✓ Evaluación

Educadores/as

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

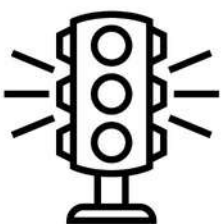
Después de esta actividad se revisará si es posible realizarla con otros tipos de discapacidad y si los apoyos creados son suficientes.

Participantes

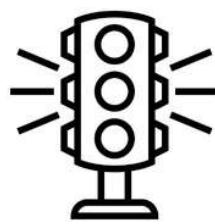
El objetivo era divertirse, así que las personas podrán evaluar con un semáforo visual.



¿ME HA GUSTADO?



JUEGO COME
COME



JUGAR CON MIS
COMPAÑEROS



02 FUTBOL INDIO



Actividad que se desarrolla en una ludoteca. Es un juego que puede realizarse tanto en interior como en exterior. En esta propuesta jugaremos dentro de un aula grande. Es una variante del tradicional futbol indio.

Participa Lucas, de 10 años, un niño con discapacidad visual, en concreto tiene una ceguera parcial, que le permite distinguir alguna sombra y luz. Es un participante habitual de nuestras actividades.



20 participantes



8 a 12 años



2 monitoras/es

1. Apoyos

Esta actividad está diseñada desde un enfoque de diseño universal para que todas las personas puedan participar y tener una experiencia sensorial diferente, en este caso, tendrán que agudizar otros sentidos como son el oído y el tacto.

Para poder llevarlo a cabo, identificamos los apoyos necesarios para realizar la actividad:

- Siempre habrá un monitor/a, cerca de Lucas para ayudarle si lo necesita.
- Explicaciones muy sencillas y cortas.
- Reconocimiento previo de la zona de juego.
- Conocimiento de los compañeros que se sientan a su lado.

2. Actividad

Hemos adaptado el juego de fútbol indio. Originalmente se juega de pie e inclinados hacia adelante, con la cabeza hacia abajo.

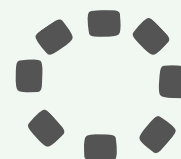


Hemos cambiado la forma de colocar a los participantes pasando a jugar sentados en una silla.



Las personas con discapacidad visual necesitan sentir que la zona de la cabeza está protegida. La postura de inclinación hacia abajo no favorece su movilidad ni la sensación de seguridad.

En primer lugar los/as monitores/as forman un círculo con sillas, una para cada participante y comenzarán la explicación.



3. Material



Antifaces



Churros piscina



Balón blando sonoro (cascabeles)

Lucas acompañado de sus compañeros/as, reconocerá cómo están situadas las sillas y se sentará en una de ellas.

4. Desarrollo

En cada silla habrá un antifaz, que tendrán que colocarse una vez sentados (en el caso de Lucas, tendrá un apoyo que será un monitor de referencia, o también podría ser uno o dos compañeros que le ayudarán y serán los encargados de acompañarle a su sitio).



Entregamos a cada participante dos churros de piscina (mejor cortados a la mitad) de manera que puedan jugar con ellos para mover el balón. Al estar sentados las patas de la silla harán de portería.

El juego consiste en lanzar el balón sonoro sin levantarlo del suelo. Usarán los pies y los churros para mover el balón dentro del círculo sin pararlo. El objetivo es colar el balón entre las piernas de un compañero/a y meter gol.

1. A quién le metan un primer gol, puede seguir jugando, pero perderá un churro de piscina.
2. Si le meten un segundo gol, perderá el otro churro jugando sólo con sus pies para poder mover el balón.
3. Si le cuelan un tercer gol, deberá girar la silla y colocarse de espaldas al círculo, evitando de nuevo que le cuelen el balón (en este movimiento será un compañero/a o el monitor/a de apoyo quien ayude a Lucas a girar la silla y orientarlo de nuevo para jugar).
4. A quién le cuelen un cuarto gol, quedará eliminado saliendo del círculo.

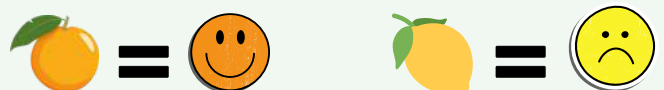
✓ Evaluación

Educadores/as

Para realizar la evaluación de nuestra actividad, se analizarán los materiales que hemos realizado, así como la secuencia hecha, para pensar si realmente hemos realizado una actividad inclusiva.

Participantes

Utilizaremos la actividad naranja - limón para averiguar qué es lo que más les ha gustado y lo que menos.



Ej: Naranja → me ha gustado que el balón tenga sonidos.

Limón → no me ha gustado que estemos sentados.

03 EL DIRECTOR DE ORQUESTA



El juego del director de orquesta es un juego que se puede realizar tanto en interior como en exterior. Jugaremos en un día de convivencia en el que participan los alumnos/as de un centro de primaria. En el grupo participa Jorge, un niño con discapacidad auditiva.

Nuestra entidad ha trabajado de manera asidua con este centro, conocemos a los niños y niñas participantes, lo que nos permite diseñar mejor las propuestas.



15 participantes



10 a 12 años



1 monitor/a

1. Apoyos

Se trata de un juego a través de gestos.

Se han elaborado diversos apoyos para que la explicación y el desarrollo del juego sea accesible para todas las personas.

La explicación será sencilla y clara.

Tenemos :

- Vídeo explicativo del juego en LSE.
- Explicación con guión de pictogramas.
- Explicación y ejemplo de los gestos amplios.
- El modelaje en la explicación y en el desarrollo.

2. Actividad

Todas las personas sentadas en un círculo mirándose entre ellas.

El/la monitor/a comienza la explicación apoyándose de pictogramas y del video en LSE para Jorge.

En el juego hay tres personajes : detective, director/a de orquesta y músicos.

Explicamos cuál será el papel de cada personaje en el juego:

- Un/a será el detective, debe salir fuera del grupo para no saber quién hará de director/a de orquesta. Su objetivo será averiguarlo durante el juego.
- Otro niño/a será el director/a de orquesta que se queda en el grupo.
- El resto serán músicos/as.

3. Material



Vídeo signado LSE



Explicación secuencia pictogramas

4. Desarrollo

Director/a de orquesta: todos sabrán quién es menos el detective. Este personaje hace gestos amplios (palmadas, o toca la flauta, o la guitarra, o se toca la nariz etc). Los músicos tienen que imitarle pero debe evitar mirarle. No pueden dar pistas al detective de quién es el director/a.

Detective: sale fuera del grupo sin saber quién será el/la director/a. Deberá esperar a que le llamen para entrar al juego.

Se elige a un director/a de orquesta, comienza los gestos, que podrá cambiar cuando quiera y los músicos lo imitarán.

Se llama al detective para que entre, tiene tres oportunidades para reconocer quién es el director/a de orquesta.

Cuando lo descubre o se acaban las oportunidades:

- El director/a pasa a ser detective.
- Un músico pasa a ser el nuevo director/a.

En el apartado 5 (anexo), encontrarás la explicación apoyada con pictogramas.

Evaluación

Educadores/as

Al final de la actividad, evaluaremos:


- Si los niños y niñas han participado en la totalidad de la actividad.
- Si los monitores/as han ofrecido las adaptaciones necesarias para el desarrollo de la actividad.

Participantes

Para conocer su valoración usaremos un elemento visual y sencillo.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

Marca con un círculo tu nivel de satisfacción:

Explicación del juego clara	    
Me ha gustado el juego	    
¿Repetirías la actividad?	    

5. Explicación con apoyo de pictogramas

Anexo



JUEGO: El director de orquesta



Todos/as sentados en un círculo menos 1 de ellos.



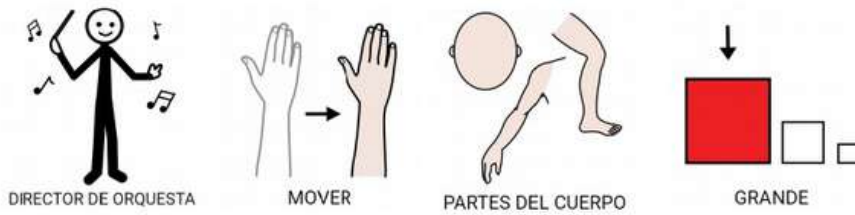
Tres papeles: detective, director/a de orquesta y músico.



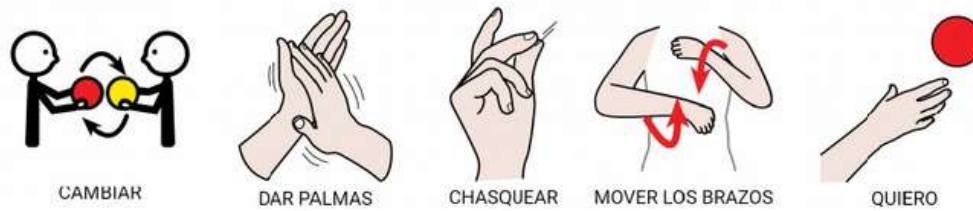
DETECTIVE: sale fuera mientras el director comienza los gestos.



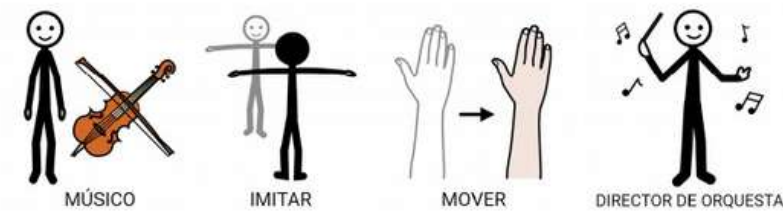
Después, entra y tiene que averiguar quién es el director.



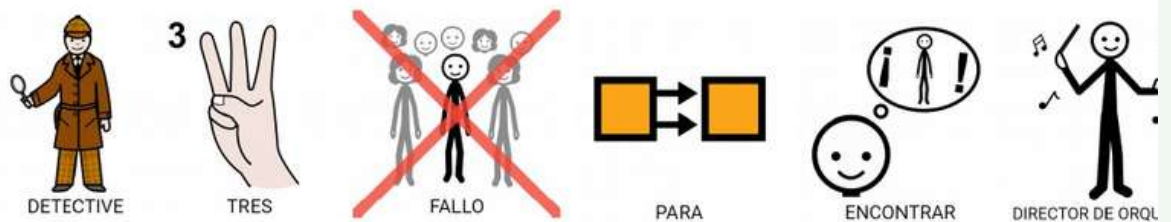
DIRECTOR/A DE ORQUESTA: hace gestos amplios.



Cambiaré los gestos cuando quiera.



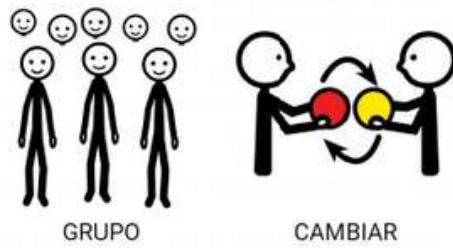
MÚSICO/A: imita los gestos del director/a de orquesta.



El detective solo tiene tres oportunidades para averiguar quién es el director/a de orquesta.



Cuando el detective descubre al director o se acaban las oportunidades:



El grupo cambia los roles



El detective pasa a ser músico.



El director pasa a ser detective.



Un músico pasa a ser director.

04 CIRCUITO SOBRE RUEDAS



Juego de habilidad “Sobre ruedas”.

Este juego está incluido en una sesión de sensibilización sobre diversidad funcional en un campamento urbano en el que hay una participante Silvia, con movilidad reducida que se desplaza en silla de ruedas.



16 participantes



de 8 a 12 años



2 monitoras_es

1.

Apoyos

Al tratarse de una sesión dónde se quiere sensibilizar sobre cómo es desplazarse en silla de ruedas, esta actividad no necesitará de muchos apoyos específicos pero sí que atenderemos a:

- Eliminación de obstáculos. El espacio tendrá que ser diáfano y amplio, como una pista deportiva.
- Los tiempos serán adaptados a las personas participantes.

Silvia será quién explique a sus compañeros y compañeras consejos y pautas más básicos en el manejo de la silla (desplazarse, girar, frenar, ir hacia atrás, hacia adelante, etc.).

Esta actividad la hacemos en colaboración con una entidad que trabaja con personas con discapacidad física. Nos han impartido formación al equipo de monitores/as y nos han prestado unas sillas para hacer esta práctica en el campamento.

2.

Actividad

Se trata de un circuito en una pista deportiva, dónde situaremos 4 puestos distintos. En cada puesto hay un reto que deben superar, haciendo el recorrido en silla de ruedas.

Dividimos a las y los participantes en 4 grupos de 4 personas.

Silvia da una explicación breve a sus compañeras y compañeros sobre cómo se utiliza la silla de ruedas, poniendo ejemplos.

La monitora la acompaña y explica las normas del circuito.

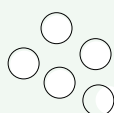
Cada equipo tiene una silla de ruedas y deberán jugar rondas en parejas.

3.

Material



4 sillas



Pelotas ping-pong



Cucharas, vasos, platos



Canicas



Conos



Canasta balón

4. Desarrollo

El objetivo es hacer el recorrido marcado en la pista, superando cada reto. Por parejas, el que empuja la silla y el que está sentado llevarán los diferentes objetos. Deben conseguir superar los diferentes circuitos intentando que no se caigan los objetos durante el recorrido delimitado. En cada prueba se intercambian los papeles (sentado- llevar silla).

Los retos son:

1. Mantener la pelota de ping pong sobre la cuchara.
2. Llevar un vaso de agua lleno sin derramarlo.
3. Sujetar un plato lleno de canicas.
4. Llevar un balón hasta la canasta y encestar.

En función de las habilidades y destrezas de los participantes se podrán adaptar las pruebas, añadiendo más o menos dificultad. Poniendo más obstáculos (con conos, setas, trayecto en zigzag, etc.).

En esta actividad no se valorará tanto la velocidad, sino el trabajo en equipo, solidaridad y el apoyo entre compañeros/as para alcanzar una equidad en cuanto a los ritmos de los participantes.

Al ser una sesión de sensibilización, es muy importante tener tiempo para comentar qué nos ha parecido, qué hemos aprendido...

Cada participante podrá comentar si le ha parecido fácil o difícil desplazarse en una silla de ruedas, si ha necesitado consejos y ayuda de Silvia, etc. Silvia además de su opinión sobre la actividad, podrá comentarnos qué errores ha visto al desplazarnos, cómo podríamos haber hecho la prueba más sencilla, etc.

Aprovecharemos la actividad para que utilicen las sillas en el entorno cercano del campamento, ¿han encontrado barreras?, ¿cuáles?, ¿se pueden eliminar?, ¿cómo?...

Evaluación

Educadores/as

Al final de la actividad, evaluaremos el desarrollo del juego, si han conseguido las pruebas, si han sabido coordinarse, la dificultad de las pruebas, etc.

Y evaluaremos nuestro principal objetivo, si hemos logrado sensibilizar al grupo en este aspecto.

Participantes

Recogeremos sus aportaciones y comentarios al final de la actividad.

Aprovecharemos este dialogo en grupo para preguntar si les ha gustado o no la actividad y si tienen ideas de cómo mejorarla.

05 TORNEO MEDIEVAL



Gran juego ambientado en un torneo medieval, en el que se han diseñado diferentes postas con propuestas de juegos y pruebas.

Se trata de una actividad para una fiesta de fin de curso de 6º curso de un colegio. Participan las dos clases, con 40 participantes, Marcos es uno de los alumnos y tiene discapacidad intelectual.



40 participantes



de 8 a 12 años



2 monitoras_es

1. Apoyos

El diseño de la actividad y de las pruebas ya cuenta con las adaptaciones previas, para que los y las participantes no requieran de apoyos específicos, intentando acercarnos a un diseño universal.

Las adaptaciones incluidas:

- En cada posta habrá ilustraciones/pictogramas del proceso de esa prueba.
- Las ilustraciones han sido realizadas por el propio equipo de monitores/as
- Explicación del monitor de la posta con una ejemplificación.
- Se les deja realizar una prueba para que vean cómo es y asegurarnos que ha sido comprendido.
- Las pruebas son repetitivas, algo que ayuda a la realización por imitación.
- Colaboración entre integrantes del equipo.

En la explicación de cada posta, se explican las adaptaciones planteadas.

2. Actividad

Se trata de un torneo medieval con diferentes postas en las que habrá pruebas diferentes:

1. Tiro con arco
2. Ensartar lanza en aros.
3. Tirar del tronco al río.
4. Alimentar al dragón del reino.
5. Prueba final: Asalto al castillo.

3. Material



Tiro arco
ventosas



Disfraces
monitorado



Churros
piscina



Aros
colores



Colchonetas



Objetos
blanditos



Cuerdas



Piedras río
goma EVA



Cajas cartón



Balones y
pelotas



Caballitos



Postes
volley



Ganchos

4.

Desarrollo

Antes de iniciar la actividad se realizará una explicación general del torneo ayudándonos de pictogramas. Se modelará y ejemplificará cada una de las pruebas asegurándonos de que todas las participantes han comprendido el proceso.

- Se divide a los participantes en 8 grupos de 5.
- Cada equipo elegirá un nombre de su reino y un himno o grito de reino.
- Los equipos irán rotando por las distintas postas que estarán organizadas en círculo por el terreno.
- La mitad de los equipos rotará hacia la derecha y la otra mitad hacia la izquierda para que puedan competir todos contra todos.
- En cada posta, quien gana recibe un número determinado de pelotas como recompensa. Les servirá para realizar la prueba final, por lo tanto son responsables de conservarlas durante todo el recorrido.
- En cada prueba también pueden perder pelotas, esas bolas perdidas irán al saco del equipo de monitores/as (ellos lo desconocerán hasta el final del juego).

Explicación de cada posta:

1. Tiro con arco:



Se dispondrá de dos dianas, una para cada grupo. Las flechas son de ventosa. Cada integrante hará tres lanzamientos y se sumarán los puntos totales conseguidos por el equipo. Se dará un número de bolas en proporción a los puntos conseguidos. Las flechas que no dan en la diana y se van fuera son puntos para el equipo de monitorado.

Adaptación: El lanzamiento de tiro con arco se podrá tirar desde tres puntos diferentes. Desde el más cercano se obtienen la mitad de puntos y desde el más lejano el doble. En el punto medio se obtienen los puntos que marque la diana.

2. Aros a la lanza:



Colgados de la portería se dispondrán aros de plástico de diferentes colores y tamaños (para facilitar que todas las personas puedan realizar la prueba). Cada equipo dispone de un caballito y una lanza.

Por relevos y compitiendo con el equipo contrario irán hasta la portería para ensartar la lanza en un aro.

Una vez conseguido volverán donde su equipo pasando el caballo y la lanza al siguiente compañero/a. Se repetirá el proceso hasta que no queden aros en la portería.

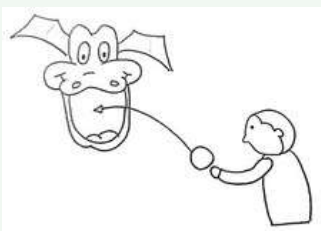
En el recuento, cada color tendrá asignado un valor que ellos desconocían, dándoles tantas bolas como puntos valgan sus aros.

Ejemplo:  3 puntos  2 puntos  1 puntos

3. Cruzando el río: Colgados de una cuerda atada a los postes de la red de voleyball estarán los "elementos arrojados" objetos blanditos de juego. Cada equipo debe simular que cruza un río, pisando de piedra en piedra (círculos de goma eva). Mientras los miembros del otro equipo les arrojan los elementos. Si cualquiera de los elementos te "golpea" te caes al río. Si logras atravesar el río ganas.



4. Alimentar al dragón:



Cada equipo tendrá bolas de un único color. Cada participante lanzará dos bolas y al final se hará recuento de bolas de cada color encestandas. Se obtendrán tantas bolas como se hayan encestandas. Todas las bolas que hayan caído fuera serán para el equipo de monitorado.

Adaptación: La boca del dragón será un poco más grande de lo habitual para facilitar la encestanda.

5. Asalto al castillo:



En este momento se les explica que todos sus equipos se unifican y pasan a ser un único equipo que compite contra los monitores/as. Cada equipo podrá construir su castillo como quiera con cajas de cartón de diferentes tamaños y diferentes pesos. Comienzan las participantes derribando el castillo de los monitores con las bolas que han recopilado en las pruebas. Después los monitores derribaremos su castillo con las bolas que han ido perdiendo en las pruebas.

✓ Evaluación

Participantes

Se dibujarán en el suelo tres canales, que evalúan 3 aspectos. Lanzarán una bola en función de la valoración que hacen.

(Para que respondan con total libertad, lo realizarán en compañía de los profes en lugar de los monitores)

Monitor/as Juegos Me lo he pasado

- muy bien
- regular
- mal

Profesorado

Se les entregará un pequeño cuestionario para que lo rellenen con elección de hacerlo en digital mediante código QR o en papel.

Puntuía del 1 al 10

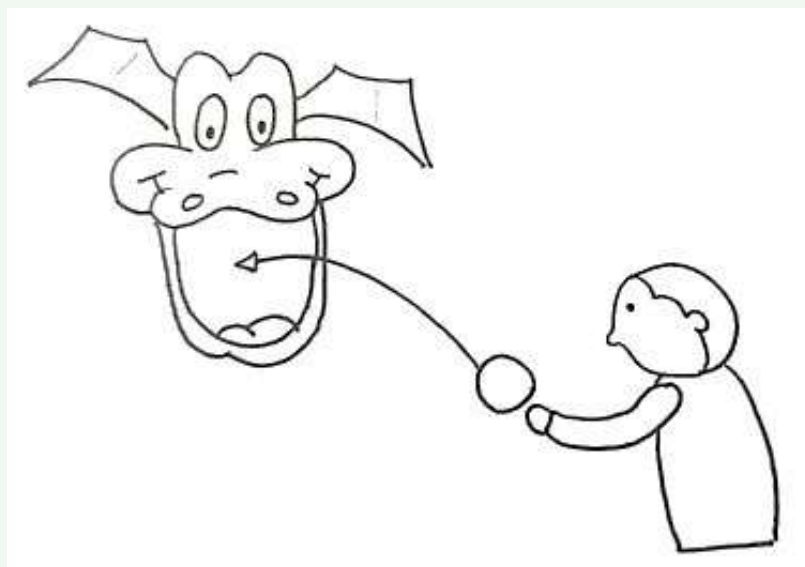
Organización del evento	
Ambiente entre monitores/as	
Ambiente creado entre los y las participantes	
Materiales para las actividades	
Cumplimiento de la programación	
Evaluación general	

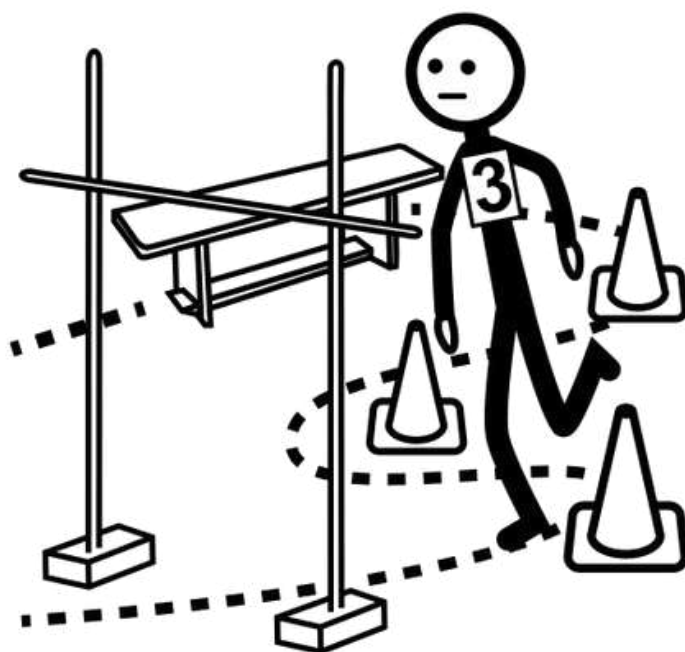
5. Anexo

Carteles personalizados de las postas (pruebas)

Si no encontramos los pictogramas, no hay problema. Trabajamos en animación y somos creativas, así que podemos crearlo nosotras mismas.

Dibujos: Adriana Pellón





GYMKHANAS

01 GYMKHANA HALLOWEEN



Con motivo de la festividad de Halloween se realiza una fiesta temática en un espacio cedido por el Ayuntamiento. Una actividad de ocio abierto con actividades musicales, zona de hinchables, etc. La propuesta que presentamos es para la zona de juegos, una gymkhana con pruebas relacionadas con Halloween.

Muchos participantes se conocen de la escuela/localidad. Una de las participantes sabemos que será Sheyla, de 9 años con discapacidad auditiva que usa lengua de signos para comunicarse.



20-30 participantes



de 4 a 10 años



3 monitoras_es

1. Apoyos

Los apoyos para esta actividad son sencillos y se mantienen desde el comienzo de la explicación de la propuesta.

- Contaremos dentro del grupo con un monitor con conocimientos de LSE.
- Explicaciones de los distintos juegos de manera sencilla.
- Hay dos pruebas concretas que incluyen aspectos concretos relacionados con la discapacidad auditiva (sopa de letras alfabeto dactilológico, y bingo visual).
- El resto de pruebas se han diseñado intentado acercarse lo más posible a un diseño universal.

2. Actividad

Se reúne a todo el grupo para explicar la gymkhana, consistirá en pasar por las distintas pruebas disfrutando de la jornada de Halloween, compartiendo momentos con otros niños y niñas.

La explicación será sencilla, con un lenguaje claro. El monitor/a con conocimientos de LSE estará cerca de la persona que explica, ambas situadas en el campo de visión de Sheyla.

La gymkhana cuenta con 6 pruebas ambientadas. Para comenzar todos los grupos deberán superar un primer reto: encontrar palabras de Halloween en una sopa de letras con alfabeto dactilológico.

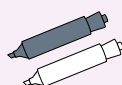
3. Material



Cartulinas



Forro adhesivo



Rotuladores pizarra



Pañuelos



Cañas de pescar de juguete



Pelota



Imanes



Velcro adhesivo



Pelotas pequeñas



Fichas bingo

4. Desarrollo

Los 6 puestos de la gymkhana son:

1. Tres en raya.
2. Bolos fantasmas.
3. Puzzle momia y puzzle.
4. Esqueleto (con ojos cerrados).
5. Tragabolas calabazas.
6. Juego de pesca murciélago.



El final de la gymkhana será un gran bingo de imágenes.

En esta actividad no utilizaremos el lenguaje oral, si no que, para facilitar la participación de todos, incluimos tarjetas visuales de todas las casillas del bingo (ver anexos).

Bingo visual: Se juega como cualquier otro bingo pero en vez de sonidos, enseñamos los dibujos, podemos tener fichas visuales grandes para que sea más fácil reconocerlas.

Tendremos distintos cartones de juegos variando dibujos.

Ej. Fichas visuales

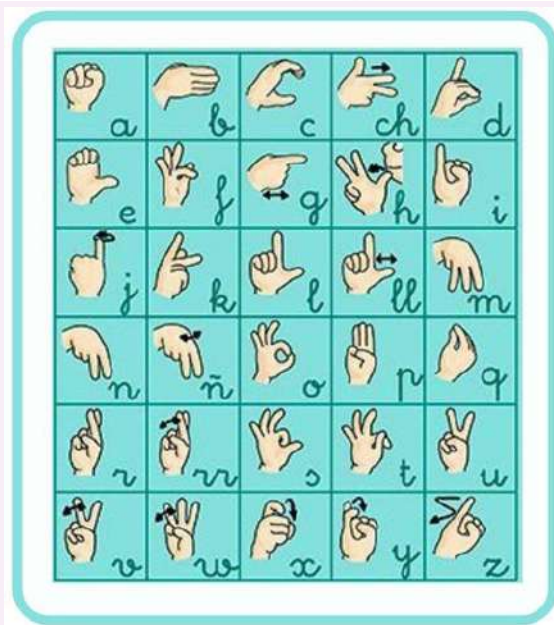
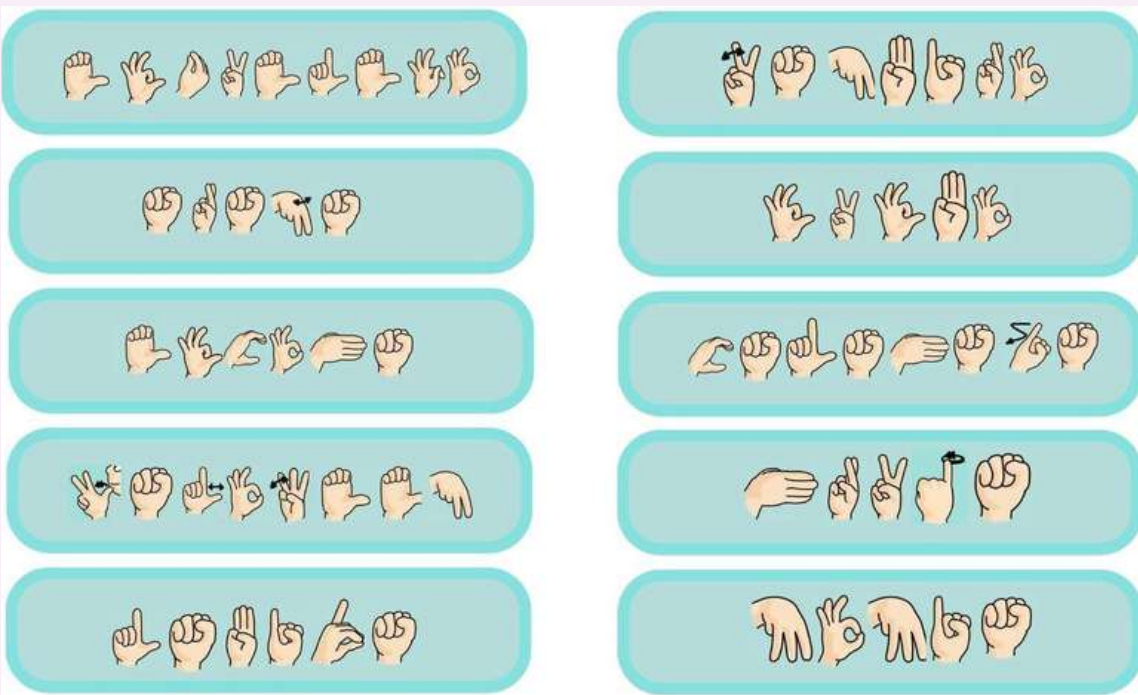


Sopa de letras: Deben resolver la sopa de letras pero no como siempre, sino que:

- 1º Tienen que descubrir cuáles son las palabras que tiene escondidas el fantasma.
- 2º Tienen que descifrarlas utilizando el alfabeto dactilológico.

5.

Anexos





✓ Evaluación

Educadores/as

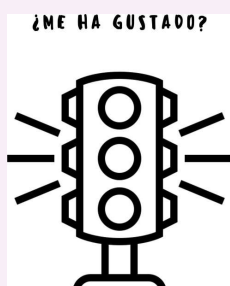
Se analizarán los apoyos creados y si han ayudado a que la actividad sea más inclusiva.

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

Participantes

El objetivo era divertirse, así que las personas podrán evaluar la gymkhana en general con un semáforo visual.

Y después con dos semáforos más para que nos valoren si les ha gustado las pruebas y jugar con otras compañeras y compañeros.



- Mucho
- Regular
- Poco



02 GYMKHANA OCA EXPRESS



La Actividad está incluida en un campamento de día, en una de las salidas tendremos esta propuesta. El objetivo es favorecer que los chicos y chicas hagan una pequeña ruta (sabemos que a veces no les gusta mucho eso de caminar), así que tendremos que superar pequeñas pruebas para que se haga más ameno.

Es un grupo de niños y niñas que conocemos de actividades durante el período escolar, uno de sus compañeros, Laro, participa desde hace 3 años en las distintas actividades de tiempo libre, es un niño de 9 años con TEA grado 1. Al conocerle tenemos información sobre lo que más le gusta y sus profes nos han dado alguna información que nos ayudará a diseñar mejor la actividad.



35 participantes



de 7 a 10 años



3 monitoras_es

1. Apoyos

Nos hemos decantado por una ruta por la Senda Ciclable que llega hasta Suances (alrededor de unos 8 kms que los niños/as harán realizando senderismo y jugando a la oca).

Una opción estupenda para todo el grupo y que además, esconde un gran centro de interés de Laro: su máxima afición, la flora y fauna, en concreto se ha centrado en la de Cantabria, le gusta dar paseos por los espacios al aire libre, secuenciar y contar árboles. Por eso escogimos hacer esta ruta.

Sabemos que Laro se comunica con los demás, aunque no siempre.

Desde el Colegio nos informaron que en momentos un poco más complicados en la comunicación, los pictogramas ayudaban a un mejor proceso. Así que diseñamos pictogramas para:

- Indicaciones antes de la actividad.
- Pautas el autobús.
- Pictogramas en cada explicación de prueba.
- Pictogramas para la playa.
- Plano o mapa de la ruta.

El día anterior, en la reunión de pequeño grupo hemos hecho una labor de anticipación: hemos visto el mapa de la ruta, hemos contado y explicado verbal y con pictos lo que tenemos que llevar, mochila, comida, visera, agua, etc.

La actividad no requiere mucho material, la idea es que todo lo que necesitemos entre en la mochila de uno de los monitores/as.

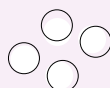
2. Material



Dado del 1 al 3



Bolígrafo y papel



Pelotas ping-pong



Pintura de cara



Cartas



Bolsa de basura

3. Actividad

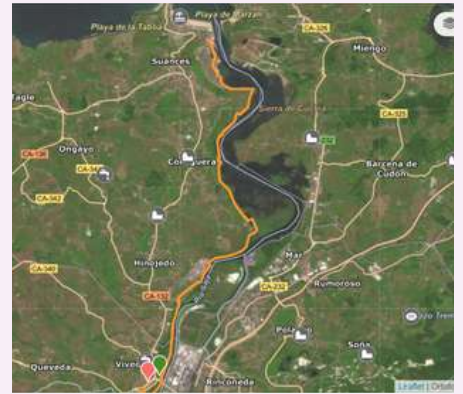
Cogeremos el autobús en nuestra sede y de ahí iremos a la localidad de Viveda. Ahí comenzaremos andando en la Senda Ciclable que llega hasta Suances (alrededor de unos 8 kms que los niños/as harán realizando senderismo y jugando a la oca).

Previamente a comenzar la marcha será el/la coordinador/a la persona responsable de colocar todas las casillas a lo largo de la ruta y de proporcionar el material para las pruebas a cada monitor/a.

Es un juego para todo el campamento, las pruebas las hace cada grupo con su monitor/a de referencia, y el dado lo tira cada vez un grupo. Avanzan todos/as juntos/as y las pruebas son las mismas para todos/as.

Importante recoger las casillas por las que vayamos pasando, se usen o no.

La descripción de las pruebas y los pictogramas correspondientes se encuentran en el apartado 4. Anexo.



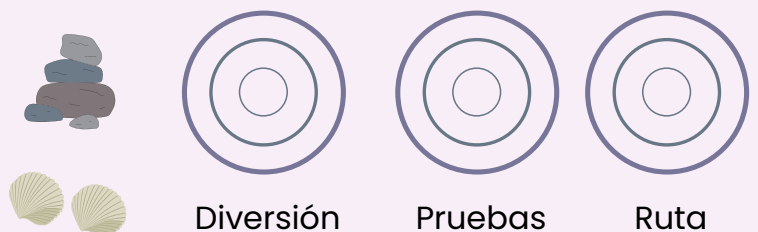
✓ Evaluación

Monitores/as

Para realizar la evaluación de nuestra actividad, realizaremos una reunión al final de la jornada donde se analizarán los materiales que hemos realizado, así como la secuencia hecha de cada prueba y de cada pictograma, para pensar si realmente hemos cubierto los objetivos y las necesidades del grupo y de Laro.

Participantes

Utilizaremos la dinámica de la Diana. Al acabar el día y en la playa, dibujaremos 3 dianas gigantes en la arena, donde el centro es la máxima puntuación, habrá 3 dianas : Diversión, Pruebas y Ruta, cada participante deberá de puntuar con una concha o piedra cada apartado. Llevaremos pictogramas para cada Diana para facilitárselo a Laro.



Diversión

Pruebas

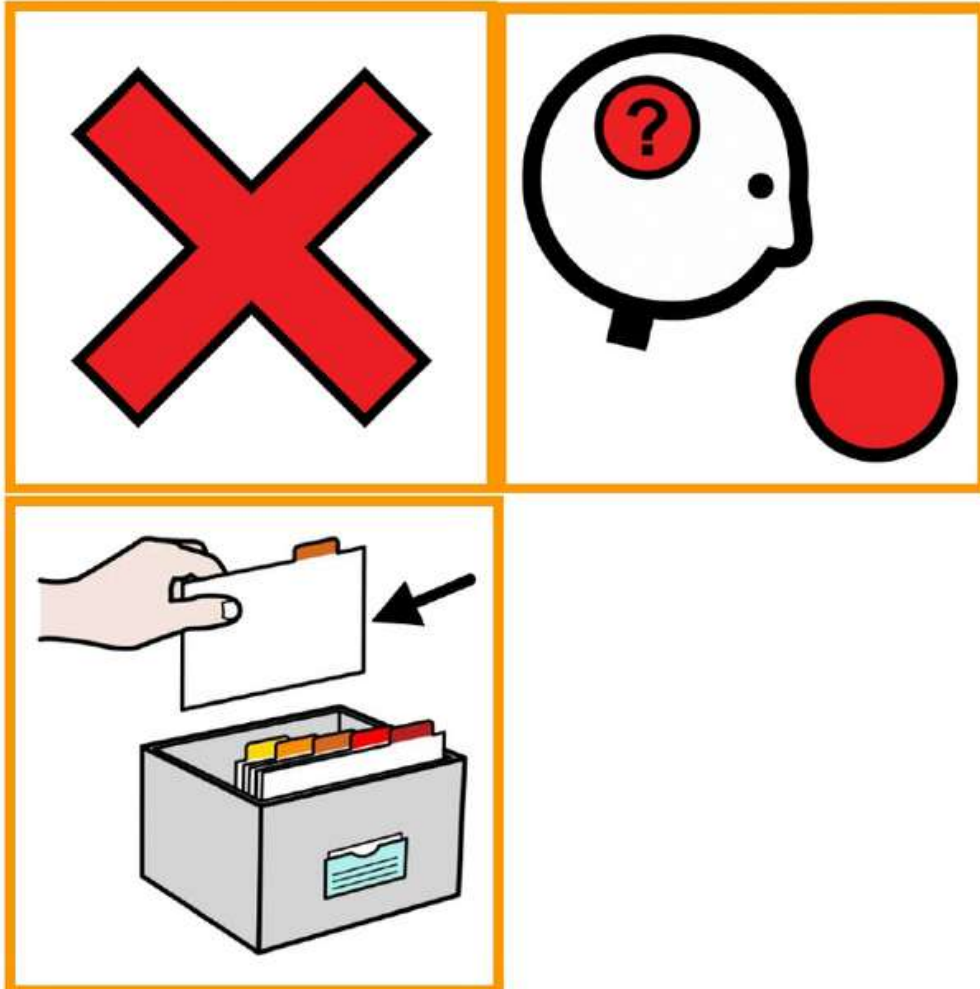
Ruta

4. Anexo

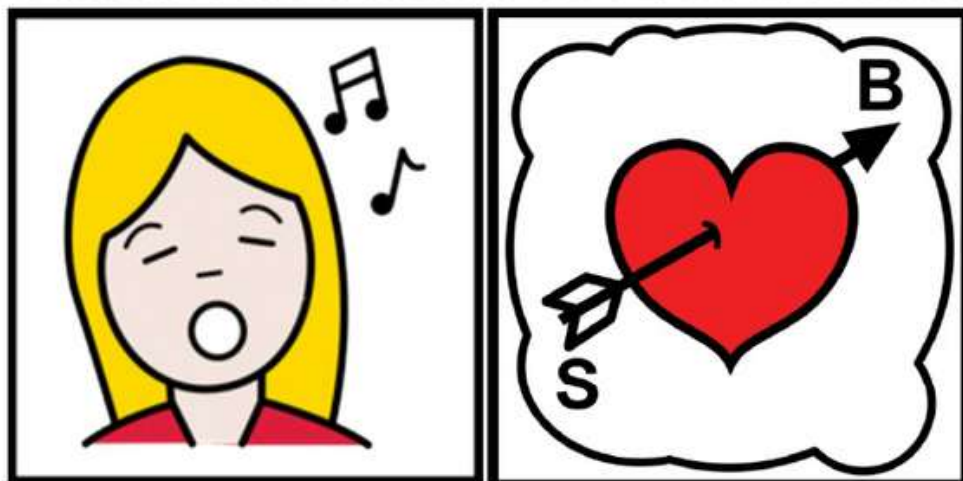
Explicación con apoyo de pictogramas

Descripción de cada parada, con la prueba a realizar, los pictogramas nos sirven para la explicación a todas y todos

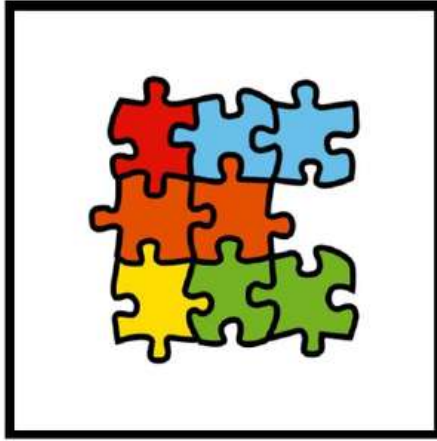
1. INICIO: NO OLVIDAR RECOGER CASILLAS



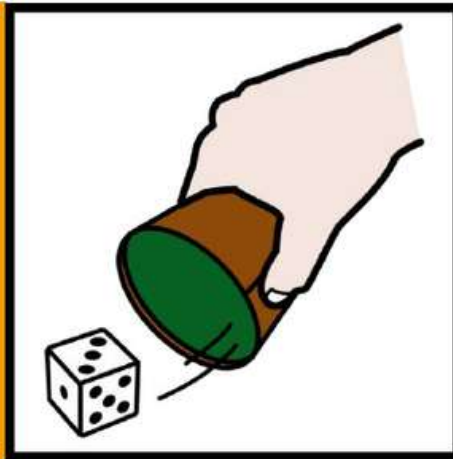
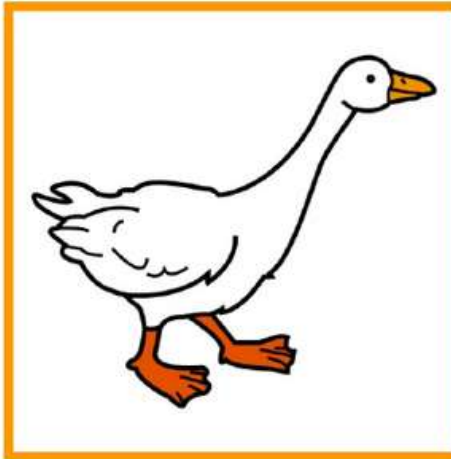
2. CANTAR UNA CANCION CON LA PALABRA: AMOR



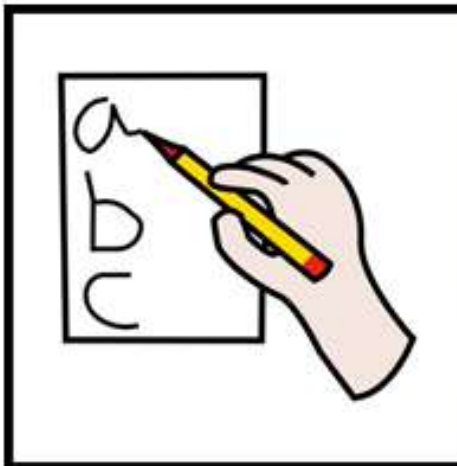
3. HACER UN PUZZLE



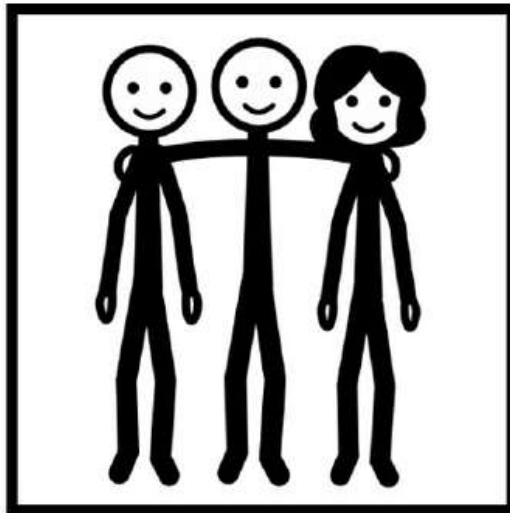
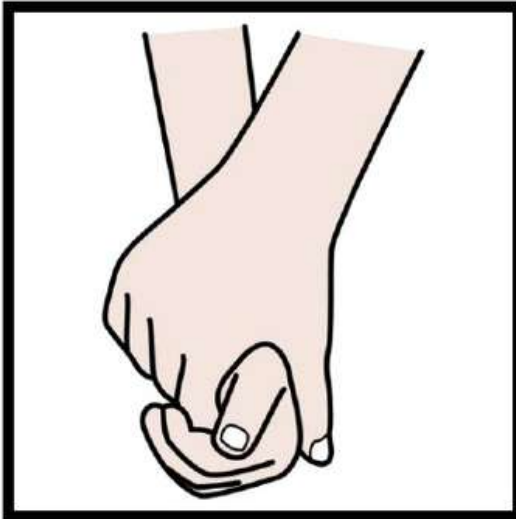
4. OCA



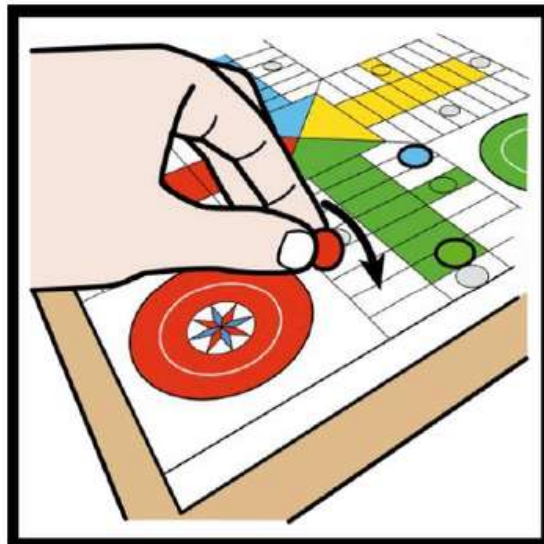
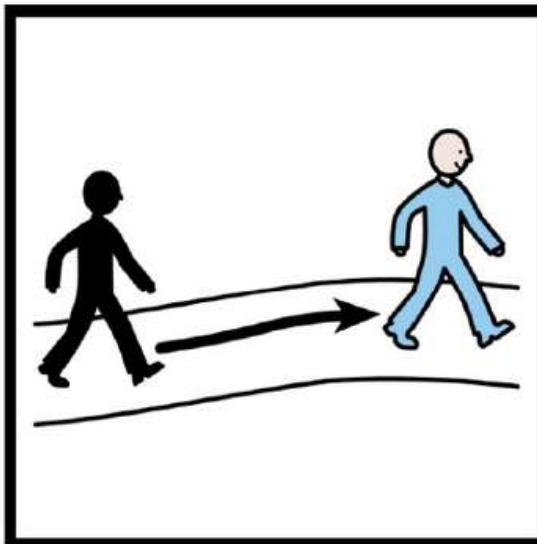
5. ESCRIBIR 10 PUEBLOS DE CANTABRIA



6. IR DE LA MANO DE UN COMPAÑERO/A HASTA LA SIGUIENTE PRUEBA.



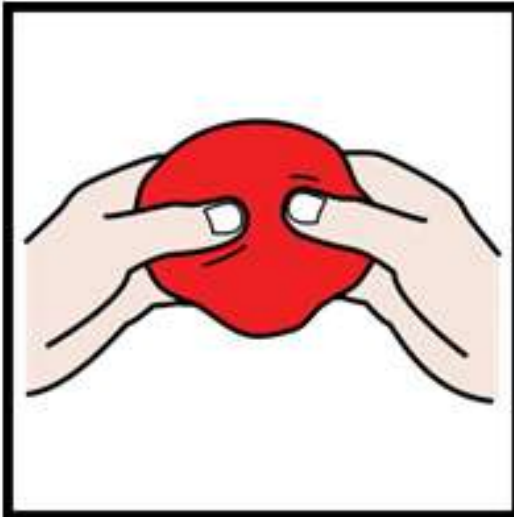
7. AVANZAR DOS CASILLAS



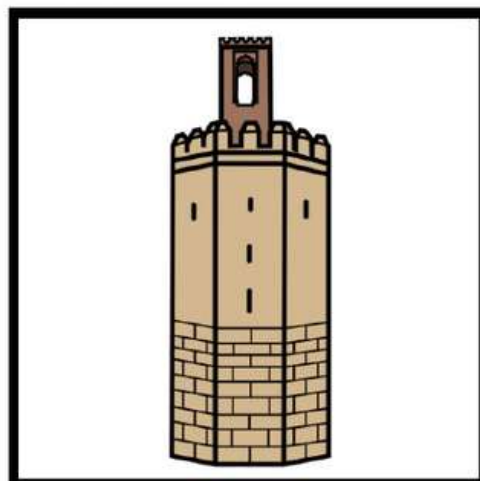
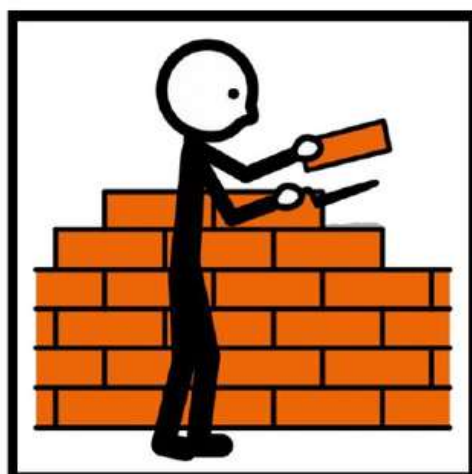
8. OCA



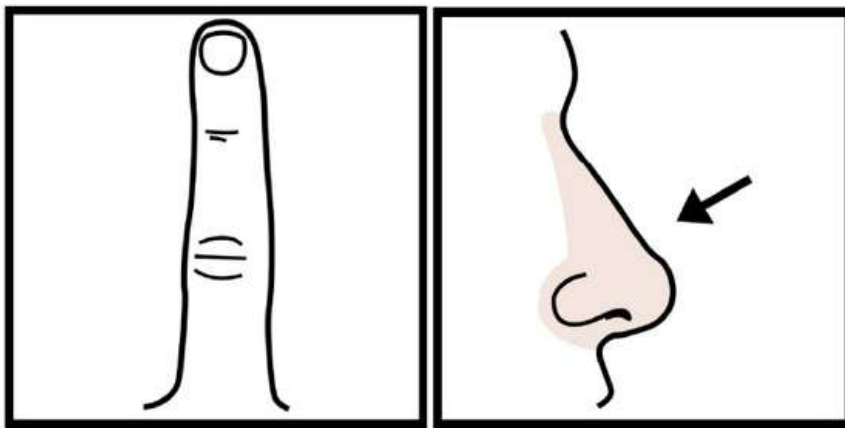
9. HACER UNA CADENA DE ROPA DE 10 METROS



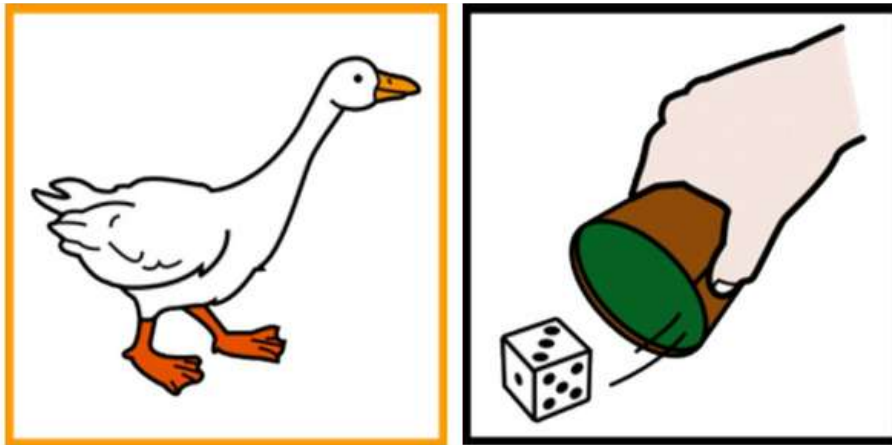
10. CONSTRUIR UNA TORRE DE CARTAS



11. TOCA TU NARIZ CON UNO DE TUS DEDOS, NO LO SEPARES HASTA LA PROXIMA PRUEBA.



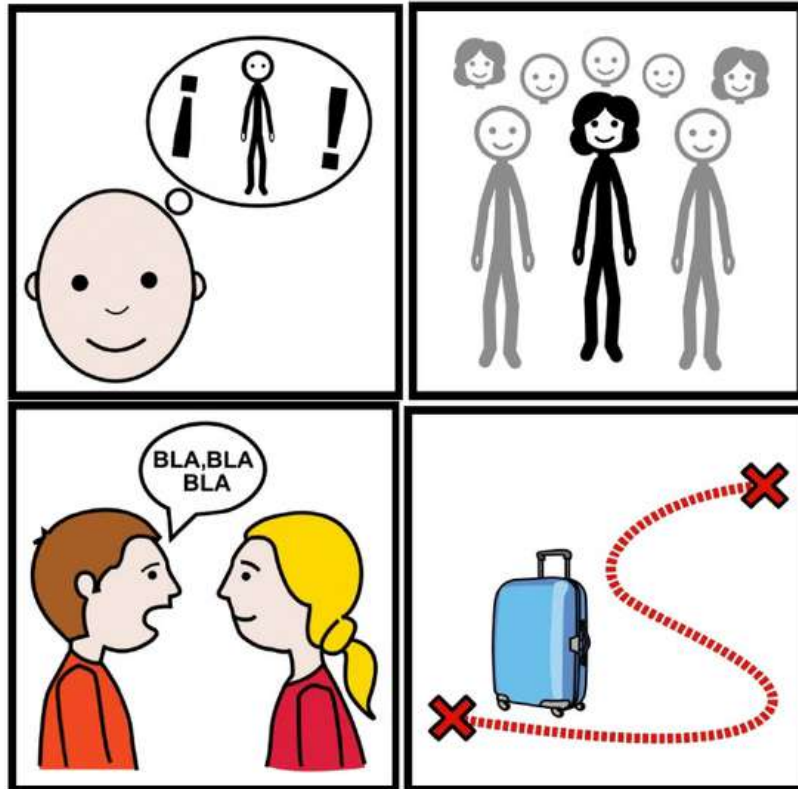
12. OCA



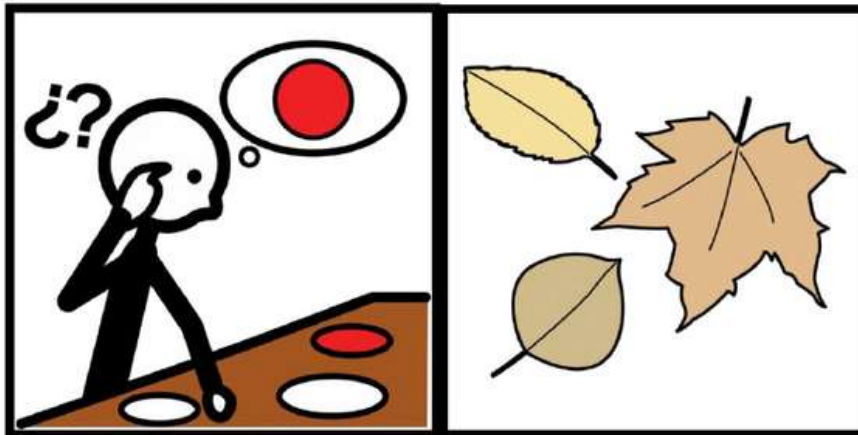
13. SOPLA GOL CON UNA PELOTA DE PIN PON



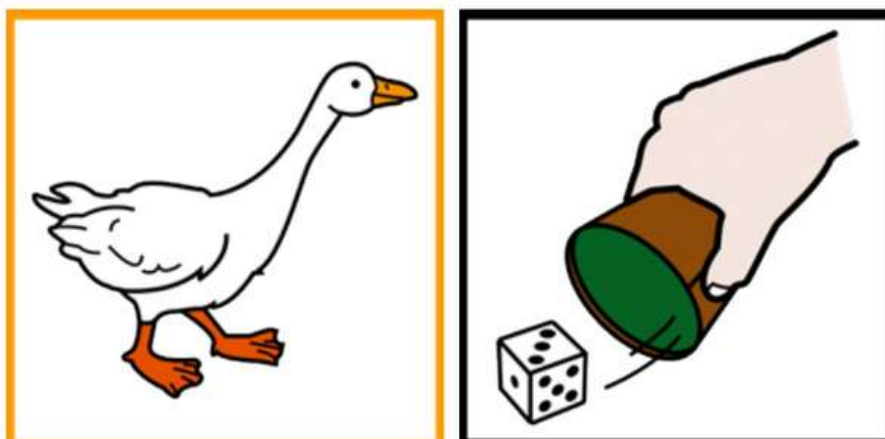
14. ENCONTRAR A UNA PERSONA. HABLAR DE UN VIAJE



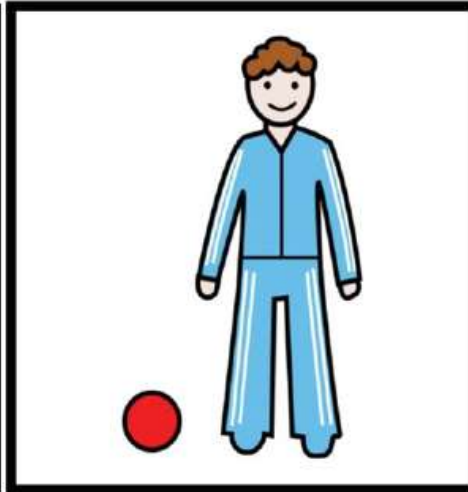
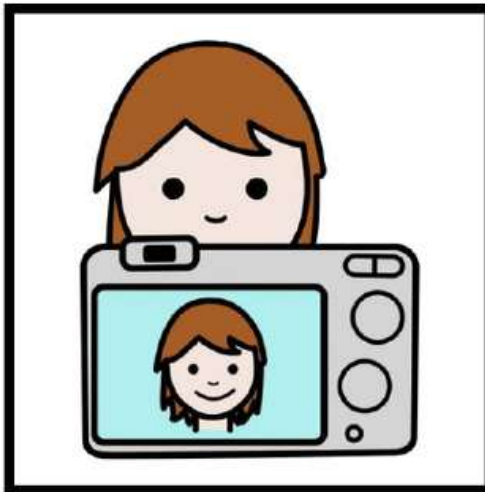
15. ENCONTRAR 3 HOJAS DE ARBOLES DIFERENTES



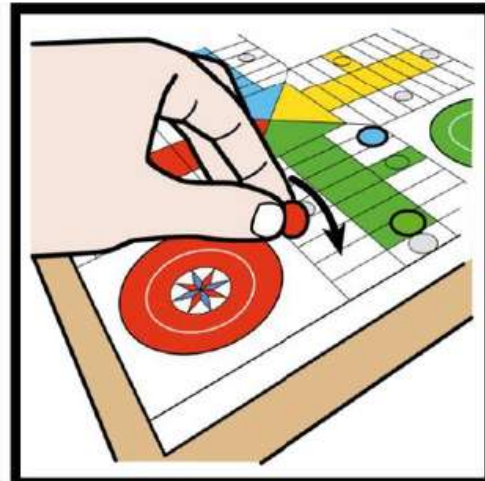
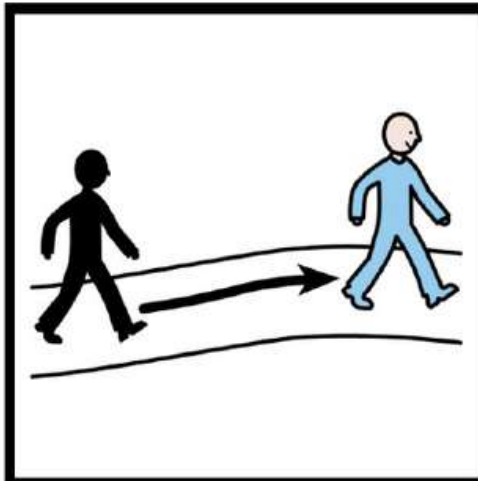
16. OCA



17. HACEROS UN SELFIE CON VUESTRO/A MONITOR/A



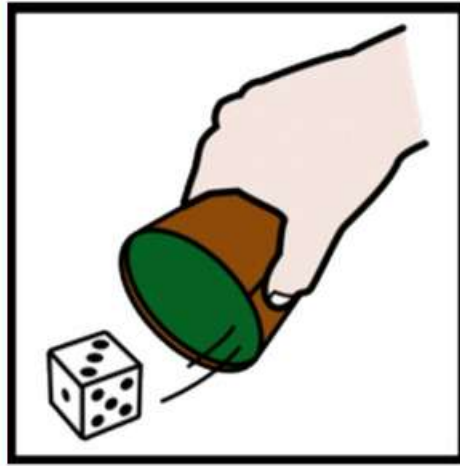
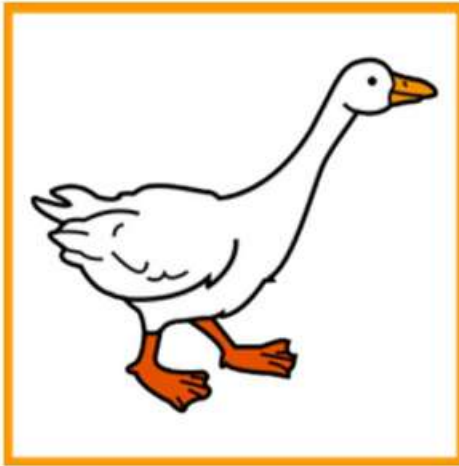
18. AVANZA DOS CASILLAS



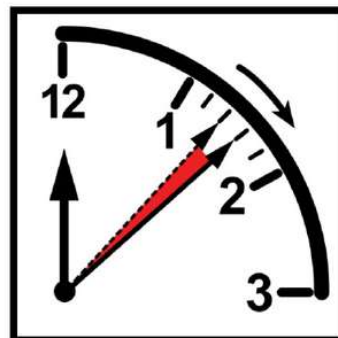
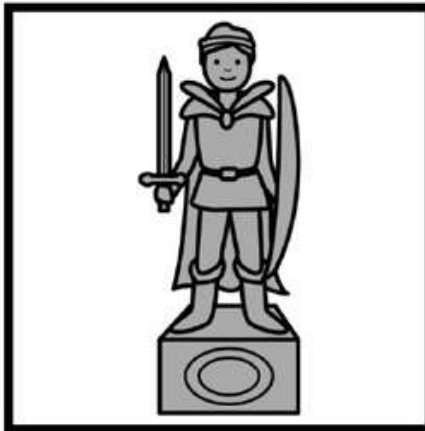
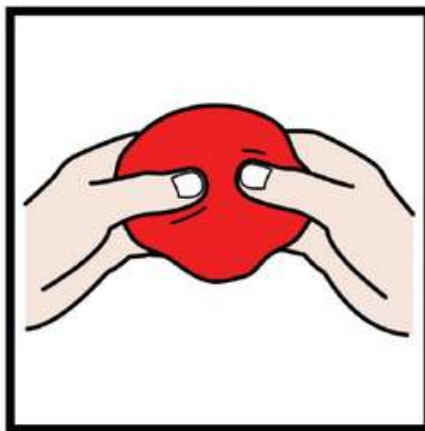
19. RECOGE LA BASURA QUE ENCUENTRES DE AQUÍ AL FINAL



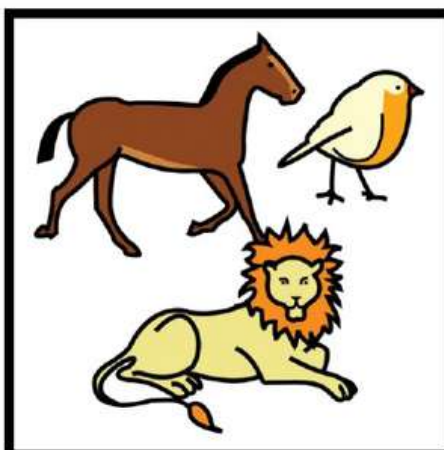
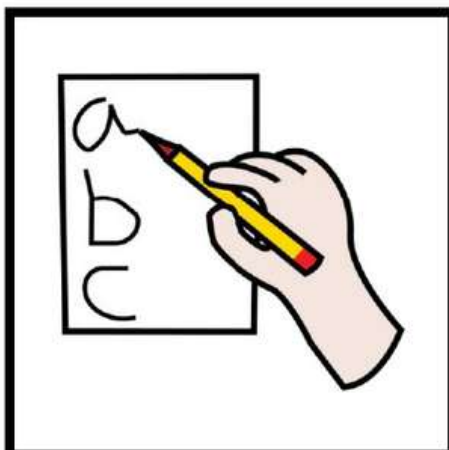
20. OCA



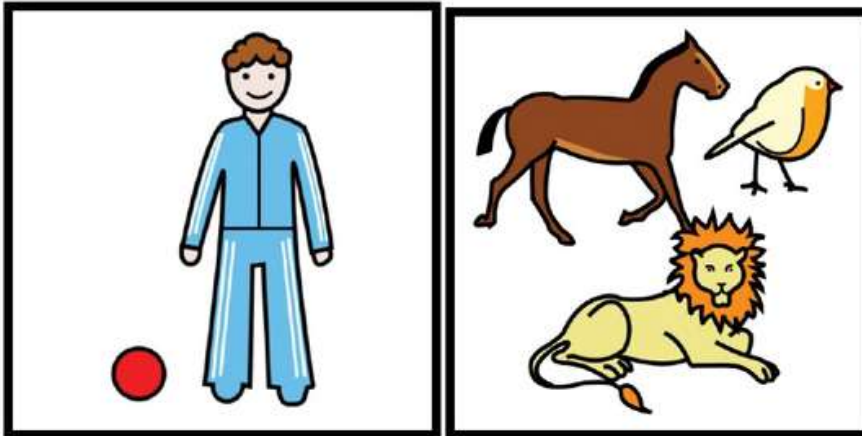
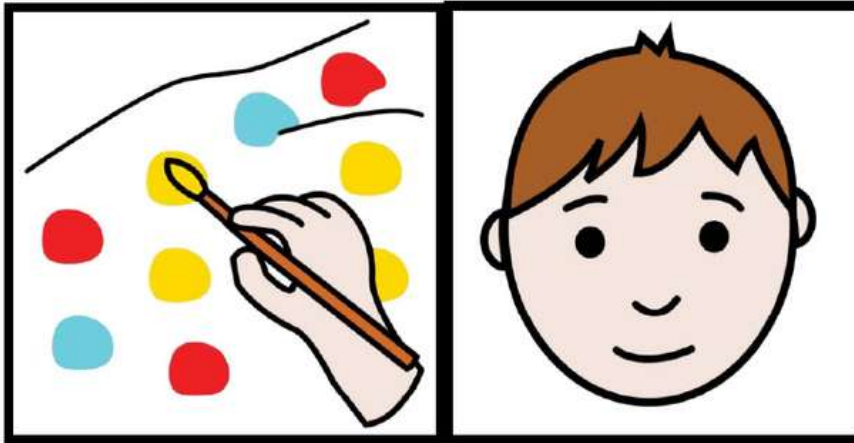
21. HACER LA ESTATUA DURANTE DOS MINUTOS



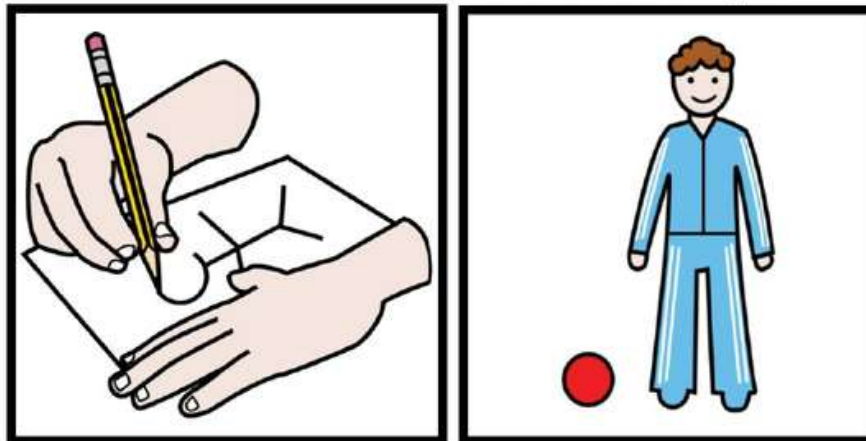
22. ESCRIBIR 10 ANIMALES QUE HAY AQUÍ



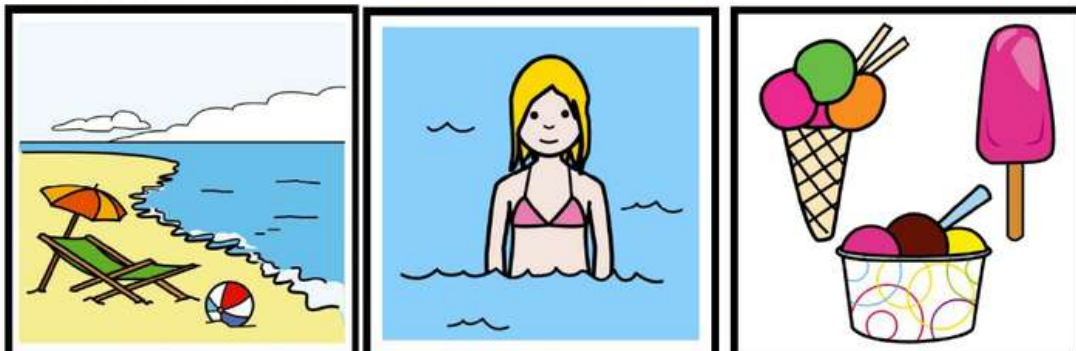
23. PINTA LA CARA DE TU MONITOR/A COMO UN ANIMAL



24. HACER UN DIBUJO DE TU MONITOR/A



25. FINAL: BAÑO EN PLAYA + HELADO



03 GYMKHANA HAPPY EASTER



Actividad que se va a realizar dentro de una ludoteca urbana de Semana Santa, en un centro educativo de Ribamontán al Mar.

Una gymkhana temática en torno a los huevos de pascua donde participan 25 niños y niñas. Una de las participantes, Sheyla, con movilidad reducida en extremidades inferiores (paraplejia), usa andador posterior para apoyo en su movilidad y DAFOs en ambas piernas.



25 participantes



de 8 a 12 años



2 monitoras_es

En el diseño de la actividad se proponen los siguientes apoyos:

1. Apoyos

- Ficha de inscripción que cada niño y niña ha rellenado para apuntarse al campamento (anexo) dónde podrá contarnos cosas importantes sobre cómo es, qué le gusta, qué no le gusta, si necesita apoyo en alguna actividad. Nos gusta que sea cada persona quién nos lo cuente. Así con la información previa, podemos diseñar actividades más ajustadas al grupo. Gracias a esa información, Sheyla nos ha trasladado información muy importante para diseñar mejor las pruebas de esta gymkhana.
- Tendremos los espacios adaptados para una mejor movilidad.
- Apoyo de compañeros y compañeras.
- No daremos valor a la rapidez en las pruebas.
- Algunas pruebas las adaptamos (jugar con pies atados, etc. para igualar las condiciones entre todas y todos.).

2.

Actividad

La gymkhana consiste en encontrar huevos de distintos colores escondidos por el recinto bien delimitado. Se formarán equipos de 5 participantes cada uno.

Los monitores y monitoras les contamos la historia que nos trae Conejo de Pascua. El OBJETIVO de la gymkhana no es ser el más rápido, sino el más participativo. Lo más importante es “DIVERTIRSE”.

Leemos la presentación que nos trae el conejo de pascua y cada equipo puede resolver dudas con los monitores/as antes de comenzar.

Buenos días niños/as.

Soy el conejo de Pascua y os he dejado por el colegio huevos que deberéis ir cogiendo según el orden que os vayan mandando vuestros monitores y monitoras. No creáis que será fácil. Para poder dar por válido el huevo que cojáis, tenéis que seguir estos pasos:

- 1º. Superar una serie de pruebas.
- 2º. Cumplir las reglas de Huevo de Oro:

- El grupo deberá ir junto "siempre", sin salirse de los límites marcados.
- Sólo cogereis el huevo de vuestro color con la figura que vuestra monitora os haya indicado.
- La cesta la llevareis por turnos, todos y todas seréis encargados.
- Deberéis superar una prueba antes de ir a por otro huevo.

Tendréis que tener mucho cuidado con los huevos para que no se rompan y lleguen enteros hasta el final de la prueba.

Cada grupo sale a buscar el huevo de su color y con el dibujo indicado, una vez encontrado deberán ir a la zona base (zona reunión para pruebas) a realizar una prueba.

Si realizáis bien la prueba, podéis quedaros el huevo e ir a por el siguiente. Si no pasáis la prueba, el monitor/a se quedará vuestro huevo, pero podréis recuperarlo haciendo alguna prueba extra de repesca.

Una vez que todos los equipos hayan conseguido todos sus huevos habrá un juego grupal. Un juego de puntería final.

Te dejamos toda la explicación necesaria para realizar esta actividad en los anexos que encontrarás en la próxima página.

Anexo 1: Tabla monitor/a listado pruebas- materiales.

Anexo 2: Listado pruebas repesca.

Anexo 3: Lista acertijos.

Anexo 4: Ficha de inscripción a la ludoteca.

✓ Evaluación

Educadores/as




Disponíamos de información previa gracias a la ficha de inscripción.

Tras realizar la gymkhana analizaremos si:

- Todos los niños y niñas han participado en todas las pruebas de la gymkhana.
- Si las adaptaciones y apoyos incorporados en las pruebas han sido adecuados (así mejoraremos para futuras actividades).

Participantes

Su opinión es muy importante así que utilizaremos una rúbrica con emojis para que nos cuenten lo que más les ha gustado.

			
EXPLICACIÓN DE LA GYMKHANA			
TE HAN GUSTADO LAS PRUEBAS			
PRUEBA FINAL			

CUÁL FUE LA PRUEBA QUE MÁS TE GUSTÓ.
.....

CUÁL FUE LA PRUEBA QUE MENOS TE GUSTÓ.
.....

3.

Anexos

Anexo 1 : Tabla Pruebas Monitor/a

SÍMBOLO	PRUEBA	EJEMPLO	MATERIALES
	<p>BINGO</p> <p>de imágenes de pascua, jugarán contra la monitora o monitor.</p>		<p>Cartones distintos</p> <p>Fichas de colores</p>
	<p>COSERSE CUCHARA</p> <p>Deberá "coserse" todo el grupo con una cinta atada a una cuchara, que irán pasando por dentro de la manga de cada compañero/a.</p>		<p>Cuchara</p> <p>Cordón suave o cinta</p>
	<p>PASAR POR EL ARO</p> <p>En círculo, con las manos dadas, deberán ir pasando el aro por cada compañero hasta dar toda la vuelta.</p>		<p>Aro grande</p>
	<p>ELEFANTE CIEGO</p> <p>Por turnos, tendrán que intentar tirar los 9 bolos. Jugaremos sentados, tienen 3 movimientos cada uno con ayuda de la pelota que está en el interior de la media .</p>		<p>Bolos plástico</p> <p>Panty o leotardo</p> <p>Pelota</p>
	<p>PASARSE EL HUEVO</p> <p>Hacen 2 filas, unos enfrente de otros y pasan el globo al compañero que tienen en frente, cada vez que se pasen el globo tienen que dar un paso atrás.</p>		<p>Globos de agua</p>

Anexo 2 : Pruebas repesca

PRUEBA	EJEMPLO
<p data-bbox="359 427 619 465">MISTERY BOX</p> <p data-bbox="188 490 786 622">Irán pasando la caja misteriosa y deberán averiguar los objetos que contiene sin mirar.</p>	
<p data-bbox="320 757 689 795">POMPONES PINZAS</p> <p data-bbox="188 819 786 952">Pasar pompones de un recipiente a otro usando unos palillos o pinzas.</p>	
<p data-bbox="304 1120 705 1158">MEMORY DE PASCUA</p> <p data-bbox="188 1182 786 1361">Juegos de memory con símbolos y objetos de pascua. Se colocan boca abajo y deberán encontrar parejas.</p>	
<p data-bbox="424 1460 555 1498">JENGA</p> <p data-bbox="188 1523 786 1702">Deberán intentar sacar el mayor número de piezas sin que se caiga la torre. Compiten contra el monitor/a.</p>	
<p data-bbox="379 1850 596 1888">ACERTIJOS</p> <p data-bbox="220 1912 592 1951">Listado en el anexo 3.</p>	

Anexo 3 : Listado de acertijos

1. Cuatro hermanos pasan la tarde en casa porque está lloviendo. El primer hermano lee. El segundo hermano juega a ajedrez. El tercer hermano escucha música. ¿Qué hace el cuarto hermano?
2. Si un niño nace en Madrid y al cabo de un año se va a vivir a Barcelona. ¿Dónde le saldrán los dientes?
3. Quien lo hace no lo quiere, quien lo compra no es para él y quien lo tiene no lo ve. ¿Qué es?
4. Me hago más pequeño cada vez que me baño. ¿Quién soy?
5. Un gallo sube a la cima de una montaña y pone un huevo. Si el viento sopla de Este a Oeste ¿Hacia dónde caerá el huevo?
6. ¿Qué mes tiene 28 días?
7. ¿Cuántos animales metió Moisés en su Arca?
8. Si digo "todo lo que te digo es mentira", ¿te estoy diciendo la verdad o una mentira?
9. Ana nació el 24 de diciembre, pero su cumpleaños es siempre en verano. ¿Cómo es esto posible?
10. ¿Qué es tan frágil que cuando dice su nombre lo rompe?
11. Eugenio murió después de una larga vida de 87 años, pero en su tumba escribieron el siguiente epitafio: "Eugenio vivió una buena y larga vida – Él era bueno, generoso y merecía lo mejor – Aunque solo tuviera 21 cumpleaños." ¿Cómo es posible esto?
12. Si me tienes, me quieres compartir. Si me compartes, ya no me tienes. ¿Qué soy?
13. ¿Como se llama al ascensor en china?
14. ¿Qué va arriba y abajo pero nunca, nunca se mueve?
15. Este es el único crimen que no puede castigarse si se comete. ¿Qué es?
16. Dame comida y viviré. Dame agua y moriré. ¿Qué soy?
17. Rellenamos una bañera con agua. Si tuviera una cucharilla, una taza y un cubo, ¿qué haría para vaciar la bañera lo antes posible?
18. De día lleno de carne y de noche con la boca al aire ¿quién soy?
19. ¿Cuál era el río mas caudaloso antes de descubrir el Amazonas?

Anexo 4 :

FICHA DE INSCRIPCIÓN YO SOY

pego mi foto aquí

Mis datos:

Me llamo:

Nací el:

Vivo en:

Mi DNI es:

Los datos de mi tutor/a:

Se llama:

Es mi:

Su teléfono es:

En caso de no contestar, llamar a este otro teléfono

Es mi:

Nos gustaría saber un poco más sobre tí

1. ¿Tienes alguna alergia o intolerancia?

¿Cuál?

¿Cómo podemos ayudarte en el campamento?

SÍ

NO

2. Has ido a otras ludotecas, campus, campamentos?

¿ A cuál?

SÍ

NO

3. ¿Conoces a alguien que venga a este campamento?

¿ A quién?

SÍ

NO

4. ¿Necesitas algún apoyo para alguna actividad o rutina?

Ir al baño.

Para comunicarme.

En la movilidad.

En las comidas.

En las manualidades.

Para hacer amigos/as.

En las actividades de correr, juegos exterior, etc.

SÍ

NO

Si nos dices cómo podemos ayudarte, organizaremos el campamento con los apoyos necesarios.

Me gusta	Me divierte
No me gusta	Me enfada / Me da miedo

6. ¿A veces en los campos y jugando con amigos y amigas, nos enfadamos o nos ponemos nerviosas, ¿a tí, qué te ayuda a calmarte cuando estás así? una canción, jugar con un juguete, quedarte un ratito sólo, que hablen contigo...

7. ¿Quieres contarnos algo más?, queremos conseguir que todos los niñas y niñas disfrutéis a tope de estos días.

Sólo queda una última cosa, pide a tu familia que revise todo lo que has escrito, por si quieren contarnos alguna cosa más.

Estamos deseando que vengas a nuestro campamento.



04 GYMKHANA ASALTO AL BANCO



Estancia escolar en un albergue grande, han coincidido en esa semana dos colegios, un colegio de educación especial y otro colegio de educación ordinaria. Dentro del diseño de propuestas de actividades, se plantea esta gymkhana.

Al contar con la presencia de docentes de ambos colegios, les pediremos apoyo para hacer grupos mezclados y poder realizar mejor las pruebas. La mitad de los participantes presentan algún tipo de discapacidad, sobre todo discapacidad intelectual.



30 participantes



de 11 y 12 años



4 monitoras_es

1. Apoyos

Los apoyos para esta actividad se han mejorado gracias a la colaboración de docentes de ambos centros que nos han ayudado a conocer mejor las necesidades de grupo y de alumnado. En la explicación y desarrollo de la gymkhana utilizaremos apoyos como:

- El propio grupo de iguales.
- Pruebas sencillas.
- Modelado y explicaciones claras de las pruebas por parte de los monitores.
- El Memory de tamaño grande para el mejor reconocimiento de las imágenes.
- Espacio claramente delimitado.

2. Actividad

El hilo conductor de esta gymkhana es que los participantes son un grupo de ladrones que deben cooperar entre ellos para conseguir los códigos secretos que ayudarán a abrir la caja fuerte dónde se encuentra el botín.

La caja es un gran cubo (fabricado con cartón). Cada una de las caras tiene pegadas roscas de tapones de botellas. Cada equipo deberá conseguir sus tapones correspondientes, para enroscarlos en su cara de la caja. Será el código secreto que tienen que lograr juntos.

La caja fuerte no se abrirá si no conseguimos todos los códigos.

3. Material



Caja fuerte



Tapones



Aros y conos



Linternas



Memory
(tarjetas grandes)



Juego Funky Pollo
(Ed. Mercurio)



Boomwokers

4. Desarrollo

Dividimos a los participantes en 6 grupos de 5 personas.

Rotarán sobre diferentes actividades/juegos para conseguir los números (tapones de las botellas) que completan la clave de la caja fuerte.

Previamente a la actividad se ha ambientado el espacio, a los monitores y monitoras y a los participantes. Adaptando así toda la actividad al hilo conductor de la gymkhana.

El monitorado irá disfrazado de guardias de seguridad y los chicos y chicas de ladrones y ladronas.

Las pruebas que se van a realizar son 6 :

1. Mímica: "Funky Pollo": Con la ayuda de las cartas del juego, cada grupo tendrá que representar los movimientos marcados en cada carta. Son dibujos muy gráficos lo que facilita la accesibilidad a todas y todos.

2. Ritmo: "Tubos de percusión" (boomwokers): Con los tubos deberán crear una melodía improvisada que le guste al monitor/a. Los boomwokers suenan cuando les golpeamos con la mano o contra otro objeto de forma suave, son las 7 notas musicales. Adaptado a todas las capacidades.

3. Puntería: "Lanzamiento de aros": Deberán encajar cierto número de aros en los conos (5 o más). Tendremos aros de distintos tamaños así facilitamos la movilidad y lanzamiento a todas las personas.

4. Memoria: "Memory gigante": Encontrar las parejas dispuestas en los dibujos colocados boca abajo. Los dibujos son símbolos, lo que hace que se reconozcan muy bien. Podemos jugar por parejas y así apoyamos a quien tiene dificultad en recordar las imágenes levantadas.

5. Voz: "Furor": A partir de una palabra que elija el monitor/a deberán cantar en grupo una canción. Como lo importante es la participación, con cantar y reconocer la melodía aunque sea sencilla, nos vale. Cada persona cantará como más le guste.

6. Intuición: "Caja sorpresa": Adivinar un mínimo de 5 objetos que haya en la caja utilizando el tacto y oído. Tendremos una selección variada de objetos, grandes, sencillos de reconocer para que todas podamos participar.

Cada prueba se desarrollará en puntos clave del terreno del albergue, que serán los puestos de seguridad de cada guardia. Si superan la prueba, tienen recompensa de tapón y número.

Al finalizar las 6 pruebas que forman la gymkhana, cada grupo tendrá 6 tapones con diferentes números del 1 al 6.

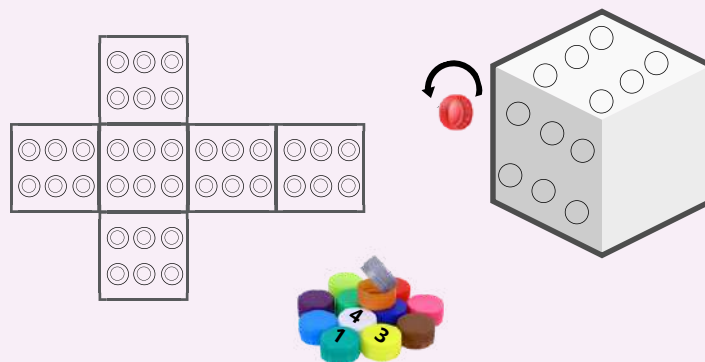
Cuando todos los grupos tengan sus 6 números se irá a la caja fuerte y se colocará cada tapón numerado en la botella del mismo número. Si todos los grupos han conseguido sus correspondientes números se podrá abrir la caja fuerte, y repartir así el botín entre todos los participantes (monedas de chocolate, u otra recompensa).

A lo largo de la gymkhana habrá un monitor/a que será el o la “Jefe/a de Seguridad”. Se puede mover por todo el espacio de juego. Lleva una linterna.

Si un grupo es apuntado con ella deberá de quedarse quieto hasta que el Jefe/a de Seguridad deje de enfocarlos con la luz paralizadora. .

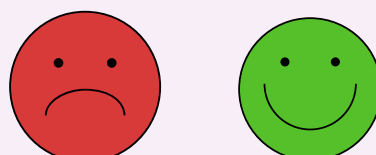
Este personaje además puede quitar tapones a los grupos que paralice, teniendo que volver a recuperar sus tapones en los puestos de pruebas.

Una idea de cómo será nuestra caja fuerte:



✓ Evaluación

Crearemos un mural dividido en diferentes secciones siguiendo una escala y añadiendo emoticonos con pegatinas o gomets de color verde y rojo según si la actividad les ha gustado o no, las monitoras/es, la participación de sus compañeros y compañeras, las pruebas, etc.



05 GYMKHANA DE LOS SENTIDOS



Actividad para un grupo que está en su viaje de fin de curso en el albergue, alumnos y alumnas de 1º de la ESO. Uno de sus compañeros es Jorge, una persona con ceguera total que utiliza bastón para su movilidad.

Organizamos esta actividad en la que todos y todas pueden participar, se trata de una gymkhana dónde vamos a trabajar con todos los sentidos excepto el de la vista.



30 participantes



de 13 años



3 monitoras_es

1.

Apoyos

El participante con discapacidad visual viene con sus compañeros/as de clase. Llevan juntos todo el curso y su grupo de amigos y amigas sabe muy bien cómo ofrecerle algún apoyo que necesite en concreto.

El primer día en el albergue hemos realizado con él un recorrido para ayudarlo a identificar el entorno y los distintos espacios. Jorge nos ha explicado cómo necesita que le demos las referencias de espacio.

La gymkhana la realizaremos el último día de campamento, por lo cual, los participantes ya tienen reconocido el entorno. En las diferentes postas todos se encuentran en igualdad de condiciones, ya que las pruebas se realizarán con los ojos tapados.

La zona de realización de la gymkhana será en exterior, en una zona lo más llana posible y retiraremos todos los objetos que puedan ser un obstáculo previamente.

2.

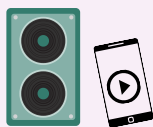
Actividad

Nuestra gymkhana de los sentidos va a constar de 5 postas repartidas por la campa, por las cuales van a pasar los participantes divididos en 5 equipos (6 participantes por equipo).

La finalidad del juego es que con los ojos tapados puedan reconocer los 5 entornos en los que se encuentran, mediante los elementos que encontramos en las diferentes postas. Para ello, vamos a utilizar los sentidos del gusto, el tacto, el oído y el olfato.

3.

Material



Reproductor con sonidos diversos



Caracola



Eucalipto



Pan



Madera



Antifaces



Cortezas árboles



Crema solar



Moras



Hielo

Tabla 5 postas:

4. Desarrollo

	GUSTO	TACTO	OIDO	OLFATO
PLAYA	AGUA DEL MAR	ARENA	OLAS DEL MAR	CREMA SOLAR
CAMPO	MORAS	HIERBA	SONIDOS DE ANIMALES	ESTIÉRCOL
BOSQUE	CHAMPIÑONES	CORTEZA DE ÁRBOL	PÁJARO CARPINTERO	EUCALIPTO
PUEBLO	PAN HOGAZA	LEÑA	TRACTOR/VACAS	LEÑA QUEMADA
MONTAÑA	NIEVE	NIEVE	CASCADA	PINO

- Para las pruebas del gusto, todos los participantes probarán a la vez los elementos. En el caso de la nieve, la simularemos con hielo rallado.
- En las pruebas del tacto, la arena la tocarán con el codo, la hierba con los pies descalzos, la corteza de árbol con la mano, la leña con el culete y el hielo rallado con la lengua.
- En las pruebas del oído, las olas del mar las simularemos con una caracola grande y el resto con un reproductor o altavoz.
- Por último, las pruebas del olfato se realizarán de uno en uno, sin poder decir qué han olido hasta el final.

Cuando todo el equipo ha realizado las 4 pruebas de cada posta, tendrán que decidir en que lugar se encuentran (playa, campo, bosque, pueblo o montaña).

Tendrán que pasar todos los equipos por todas las postas, y ganará aquel equipo o equipos que adivinen los 5 lugares que tenemos.

✓ Evaluación

Se recogerán las evaluaciones tanto de los participantes como del profesorado:

1) Profesorado: Se les entregará un pequeño cuestionario para que lo rellenen con elección de hacerlo en digital mediante código QR o en papel.

	Puntúa del 1 al 10
Organización del evento	
Ambiente entre monitores/as	
Ambiente creado entre los y las participantes	
Materiales para las actividades	
Cumplimiento de la programación	
Evaluación general	

2) Participantes: para la evaluación de las y los participantes tenemos un código QR que les lleva a un cuestionario online sencillo.

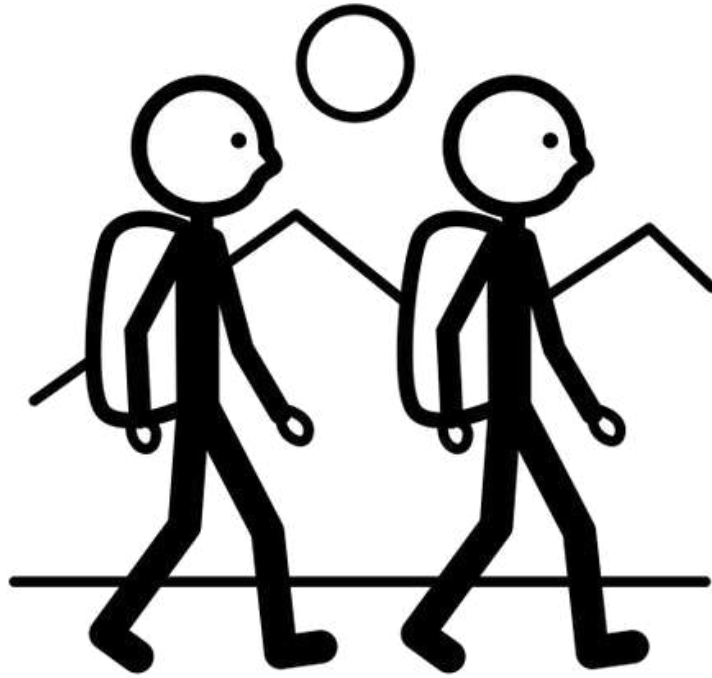
Y una técnica con 3 botellas y 3 preguntas. En cada pregunta añaden un elemento en función de la botella que representa su opinión, cuando llenen con los 3 elementos tendremos una visión general de su opinión.

1. ¿Te ha gustado la actividad? 1 cucharada de arena por participante.

2. ¿Qué te han parecido os monitores/as? 1 vasito de agua.

3. Qué tal ha sido la participación de tu grupo? Frutos de eucalipto.





EXCURSIONES

01 EXCURSIÓN MARISMA DE NOJA



Actividad de la Casa Joven de Cartes, una ruta por una zona natural protegida para observar fauna y flora. Participa un grupo de chicos y chicas de 14 a 17 años que acuden regularmente a las actividades de la casa joven, así que conocemos sus características. Susana, es una de las participantes, una chica con discapacidad auditiva que utiliza audífonos, no utiliza lengua de signos. Se apoya en lectura de labios y necesita tener contacto visual con las persona que le habla.



30 participantes



de 14 a 17 años

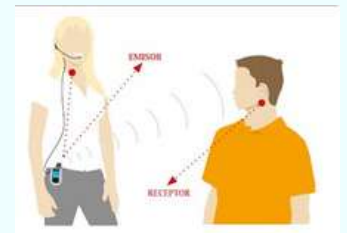


3 monitoras_es

1. Apoyos

Los apoyos para esta actividad comienzan en la Casa Joven, explicando a las participantes en qué va a consistir. Susana participa en muchas actividades y sabemos que es importante:

- Vocalizar y hablar despacio cerca de ella para que pueda seguir bien la explicación.
- Nos hemos formado con FESCAN Cantabria en el uso de altavoz FM para apoyar a Susana en cada actividad, así que una de las monitoras lo utilizará y será apoyo en la explicación de la ruta y de las actividades que realicemos.
- El altavoz fm se vincula con el audífono de Susana, de forma que la explicación de la monitora, la llega de forma nítida, evitando ruidos exteriores. Es importante el control del altavoz, para utilizarlo correctamente (para explicaciones al grupo en general, para explicaciones concretas a Susana).
- Avisamos a la entidad que organiza la ruta guiada de que acude una persona con discapacidad auditiva. Nos explican que se trata principalmente de una actividad de observación y que cuentan con guías con imágenes para complementar la información.



2. Actividad

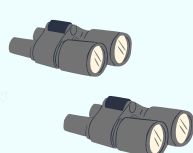
La actividad consiste en una ruta por el entorno de las Marismas de Noja, un entorno natural donde poder observar aves tanto de campiña como acuáticas, incluida el águila pescadora.

En el recorrido se podrá identificar también la flora autóctona del ecosistema y también las especies invasoras presentes.

3. Material



Altavoz FM
disc. auditiva



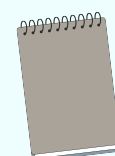
Prismáticos



Telescopio



Fichas
actividad



Cuaderno de campo
y guía de aves

4. Desarrollo

Se trata de realizar un recorrido preestablecido deteniéndonos en puntos de buena visibilidad. Previo al recorrido se les explicará detalladamente las zonas por donde iremos mediante un mapa con los puntos señalizados. También en qué detalles fijarse para una identificación de especies más sencilla.

Somos 30 participantes, nos organizaremos para ir en pequeños grupos de 10, cada grupo con su monitor/a responsable y realizaremos las distintas paradas marcadas en el mapa del recorrido.

Cada participante contará con un cuaderno de campo donde encontrará ilustraciones y sencillas actividades para realizar, además de los detalles principales en los que fijarse para identificar las especies presentes.



✓ Evaluación

Educadores/as

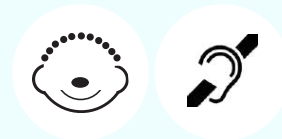
Se analizarán los apoyos creados y si han ayudado a que la actividad sea más inclusiva.

Al tratarse de una actividad abierta al público, trasladaremos las opiniones del grupo y si existen, sugerencias de mejora en torno a la accesibilidad, información, etc.

Participantes

Para la evaluación: Aportaremos un código QR, utilizando el móvil les llevará a un breve cuestionario para la valoración de nuestra actividad.

02 EXCURSIÓN LABERINTO LA FLOR



Excursión dentro de un campus de verano en Cayón en el que ha participado un grupo durante el mes de agosto. Hemos trabajado la naturaleza y Cantabria y como salida final vamos a visitar el Laberinto de maíz La flor, situado en Argomilla de Cayón.

Contamos con Rubén y Silvia, ambos con síndrome de Down, con discapacidad intelectual leve y baja intensidad de apoyos. Rubén además tiene una leve discapacidad auditiva.



25 participantes



de 8 a 12 años



4 monitoras_es

Los apoyos para esta actividad son los mismos que utilizamos durante todo el campamento y que consisten en:

1. Apoyos

- Anticipación: En la asamblea del día anterior, explicamos bien lo que vamos a hacer, en este caso, la excursión. Nos apoyamos con pictogramas, y explicaciones sencillas sobre dónde vamos a ir. Tenemos fotos del lugar, los monitores/as lo hemos visitado previamente y les enseñamos cómo es.
- Cada niño/a lleva a su casa un listado de cosas (con pictogramas) que necesitan llevar: mochila, gorra, crema solar, bocadillo, agua, etc.
- Trabajamos mejor en pequeño grupo, Rubén y Silvia están en distinto grupo, cada uno con sus amigos y amigas. Apoyamos la actividad si lo necesitan con explicaciones y recordatorios cortos de lo que tenemos que hacer en cada momento.

Apoyos para la excursión:

- Pictogramas de normas uso autobús.
- Pictogramas de normas laberinto.
- Banderín identificación equipos.



2.

El laberinto de la Flor en Argomilla de Cayón es un gran laberinto de plantas de maíz. Se abre en verano y cada año el recorrido es diferente.

Actividad

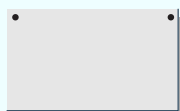
Con la entrada también nos dan un número de móvil al que se puede llamar en caso de perderse o que se te haga muy largo, pero es un laberinto muy orientado para los más peques, así que el recorrido es perfecto para nuestro grupo.

3.

Material



Señales auditivas



Carteles accesibles



Materiales pruebas sentidos

4.

Desarrollo

Explicamos la rutina de ese día, cómo nos organizamos hasta llegar al laberinto.

9:00h ASAMBLEA

Recordamos dónde vamos de excursión.

Repartimos los planos del laberinto que ellos mismos han hecho en las actividades previas a la salida.

Revisamos las normas entre todas con explicaciones sencillas y apoyándonos en los pictogramas del aula.



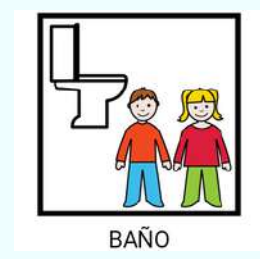
9:30h AUTOBÚS

Recordamos recoger mochila y las normas del autobús están siempre visibles en picto.



9:45-10:00h LLEGADA LABERINTO

Se formarán los grupos (4 grupos de 6 participantes) y se les entregará una copia del mapa del laberinto a cada grupo. Nos acercamos al baño antes de empezar la actividad.



Saldremos cada grupo con 5 minutos de diferencia. Cada monitor/a llevará un banderín de un color en la mochila como referencia del grupo.



Dentro del laberinto hay colocadas diferentes preguntas, para hacer el recorrido más entretenido, nosotros en cada parada además haremos preguntas divertidas sobre nuestro campamento.

Nuestras normas de laberinto es que cada grupo debe ir siempre junto, no podemos perder a nadie, así que no vamos a correr y vamos a disfrutar del recorrido. Y cuando salgamos, podemos visitar la granja que hay al lado.

✓ Evaluación

Educadores/as

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

Al tratarse de una actividad abierta al público, trasladaremos las opiniones del grupo y si existen, sugerencias de mejora en torno a la accesibilidad, información, etc.

Participantes

Para evaluar la actividad en la asamblea del día siguiente compartiremos lo que más nos ha gustado y lo que menos.

Aprovecharemos a ver las fotos del día y así recordaremos cada momento.

03 EXCURSIÓN AL FESTIVAL SÓNICA



Actividad con grupo de jóvenes de la Casa Joven de Camargo

Un grupo de jóvenes proponen a su educador que les gustaría asistir al Festival Sónica a ver a sus grupos favoritos que actúan el sábado del festival.

Lucía es una de las chicas del grupo, tiene 17 años y tiene una discapacidad física, usa andador para distancias cortas y silla para actividades de mayor intensidad.



10 participantes



16 a 18 años



2 monitores/as

1. Apoyos

Los apoyos se dirigen a favorecer la movilidad hasta el festival y asegurar que el espacio y la zona de concierto es accesible y permitirá el disfrute de todo el grupo:

- Contratación de minibus adaptado.
- Contacto con organización del festival para saber condiciones de acceso y condiciones de uso del espacio adaptado para ver los conciertos y servicios para personas con movilidad reducida.
- Después de la previsión realizada consideramos que no se necesita ningún apoyo extra para el disfrute de la actividad.

2. Actividad

Se trata de una actividad que parte del grupo de jóvenes, así que les implicamos en el proceso de organización. Jóvenes que participan, nos presentan sus propuestas, bien presentadas y no podemos decirles que no. Así que les diremos que por supuesto, y estableceremos las normas para realizarlo con un valor educativo y sobre todo para disfrutar.

1º Propuesta por escrito a la Casa Joven. La propuesta incluye las normas que el grupo ha decidido marcar para asistir al festival (respetar horarios, comportamiento, no consumo de sustancias, etc.).

2º Solicitud de autorización a cada familia explicando las normas de la actividad y resolviendo dudas que puedan tener.

El grupo de jóvenes ha comenzado a organizar tareas necesarias:

- Solicitar presupuesto de microbús adaptado.
- Han enviado un email al Sónica consultando varias cuestiones.
- Han preparado información para las familias.

3. Material

Esta actividad no requiere material específico, el grupo ha decidido llevar unos auriculares, por si alguien está más cómodo.



Auriculares cancelación ruido

4. Desarrollo

Respuesta recibida del Festival Sónica:

- Hay una zona habilitada para personas con movilidad reducida, frente al escenario con accesibilidad adaptada.
- Hay baños adaptados para PMR.
- Prioridad de acceso al recinto, entradas y salidas.
- El uso de la zona habilitada para ver el concierto permite estar con un acompañante y si hay sitio dos (ésto es un tema importante, Lucía quiere disfrutar del concierto con alguna de sus amigas).

El grupo además estará muy cerca de la zona habilitada así disfrutaremos todos y todas juntos de los conciertos.

PREVISIÓN DE MEDIOS:

- Autobús: Han buscado información para ver qué autobús sería el más adecuado para sus necesidades. Han encontrado un microbús, adaptado para silla de ruedas con rampa elevadora, con la empresa "ANFERSA". Tiene capacidad para 16 personas y 4 de ellas para PMR.
- Entradas: Sacaremos las entradas todos juntos en la Casa Joven.
- El buen trabajo ha dado sus frutos y la actividad es autorizada por familias y por el Ayuntamiento.

EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Quedamos en La Nave todos a las 11 am.
- Nos recoge el autobús y nos deja en la playa de Brazomar que se encuentra a 500 metros del recinto, para comer picnic e ir al festival después. Llegamos a la entrada de las pulseras y accedemos al recinto.
- Lucía irá acompañada de dos amigas a la zona adaptada y el resto cerca de ellas, con el resto de público.
- El autobús nos recogerá 30 min. después de terminar el último concierto y regresaremos a nuestras casas.



Evaluación

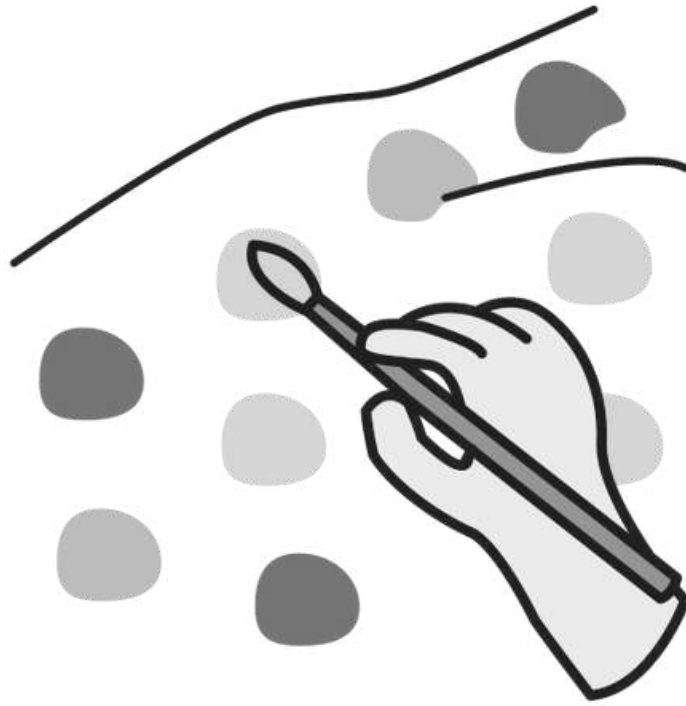
Educadores/as

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

En este caso, aprovecharemos para enviar un email al Festival Sónica explicando cómo ha sido nuestra experiencia. Y enviando sugerencias que puedan incorporar a sus eventos.

Participantes

La evaluación la haremos en una reunión en la Casa Joven. Hemos propuesto, diseñado y realizado una actividad muy diferente, así que analizaremos, qué ha salido bien, qué es lo que más nos ha costado y por supuesto comentaremos cómo ha sido la accesibilidad.



TALLERES

01 TALLER PLASTILINA CASERA



Actividad de ocio alternativo que ofrece el ayuntamiento los sábados por la mañana dentro del programa de conciliación familiar. Algunos de los participantes se conocen de haber participado en actividades anteriores. Tenemos un niño con parálisis cerebral (tetraplejia), con alta intensidad de apoyos, que utiliza silla de ruedas eléctrica.



15 participantes



de 3 a 6 años



3 monitores/as
(uno de apoyo)

1. Apoyos

En la actividad participa Rubén un niño de 5 años con parálisis cerebral que tiene alta intensidad de apoyos, utiliza silla de ruedas y tiene dificultades en movilidad superior e inferior. Le gustan las actividades sensoriales manipular texturas diferentes, así que el taller encaja con sus gustos.

Apoyos:

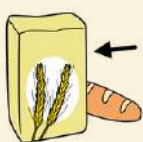
- Trabajaremos en grupos muy pequeños, estamos en una etapa infantil y la secuencia de tareas debe ser clara y sencilla.
- Explicación previa del paso a paso del taller, utilizaremos la receta visual para comprender lo que vamos a ir haciendo. (Anexo)
- Todos los grupos iremos al mismo ritmo, hacemos el primer paso y esperamos a que todos los grupos lo terminen, etc.
- En el grupo de Rubén hay un monitor/a en todo momento para apoyar al grupo y a Rubén.
- Tendremos varios materiales que ayudarán al desarrollo del taller: bol con ventosa, batidor con agarre fácil y receta en lectura-fácil, paso a paso.

Formamos cinco grupos de tres participantes. Llevaremos a cabo rutina de higiene para lavarnos las manos.

2. Actividad

Antes de comenzar el taller veremos los materiales que vamos a necesitar para hacer la plastilina. Iremos enseñando lo que vamos a utilizar y colocándolo en cada uno de los grupos. Contaremos con el apoyo de la lectura fácil de la receta a seguir (anexo). Uno de los monitores/as estará en el centro del aula realizando el taller acompañando cada paso con modelado de la actividad.

3. Material



Harina



Aceite



Agua caliente



Zumo limón



Maizena



Colorantes y aromas alimentarios



Microondas

4. Desarrollo

En cada grupo se realizará una plastilina de un color y aroma diferente.

Trabajamos por grupos para que haya una colaboración entre los integrantes y así se ayuden entre ellos.

Tras hacer la plastilina volveremos a llevar a cabo la rutina de higiene.

Los apoyos a Rubén son sobre todo acercarle los objetos, apoyarle en las acciones de batir y apoyarle para el aseo de manos.

Para terminar la fase de amasado, al ser un grupo de infantil, los monitores/as apoyaremos a todos los grupos en el amasado final, para lograr la textura que necesitamos.

Repartiremos las plastilinas de colores entre todos los participantes de la actividad y dejaremos tiempo para que jueguen y experimenten con ellas.

En las páginas siguientes encontrarás el anexo completo con la receta en lectura fácil.

Fuente principal Pictogramas:

www.arasaac.org



✓ Evaluación

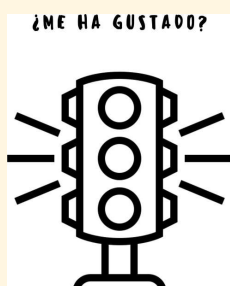
Educadores/as

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

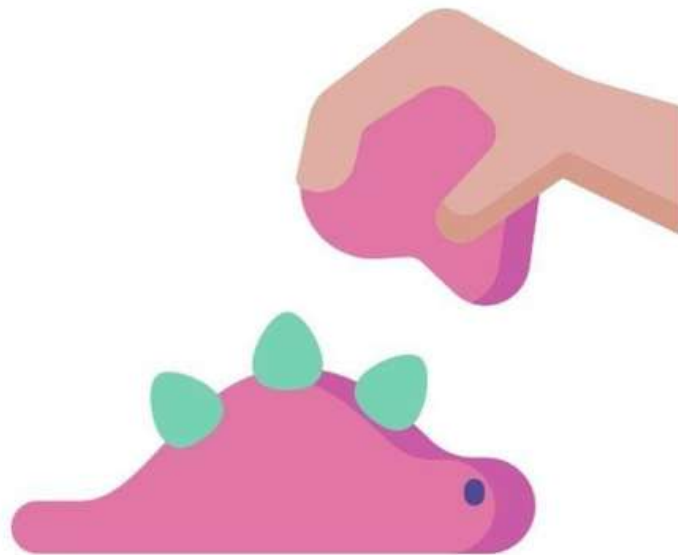
Después de esta actividad se revisará si es posible realizarla con otros tipos de discapacidad y si los apoyos creados son suficientes.

Participantes

Utilizaremos gomets y la asamblea en pequeño grupo para ver lo que más nos ha gustado.



TALLER: PLASTILINA



NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 6 AÑOS

SÁBADO 25 DE MARZO

10:00

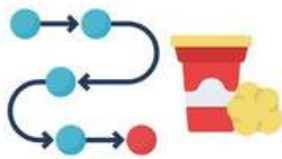
TALLER



CONOCER LOS
INGREDIENTES



CONOCER LOS
MATERIALES



HACER LA
PLASTILINA



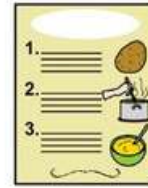
LIMPIAR LO QUE
HEMOS USADO



JUGAR

RECETA

INGREDIENTES



TRES TAZAS DE HARINA



UNA TAZA DE AGUA CALIENTE



UNA TAZA DE SAL



UNA TAZA DE MAIZENA



TRES CUCHARADAS DE ZUMO DE LIMÓN



DOS CUCHARADAS DE ACEITE



10 GOTAS DE COLORANTE ALIMENTARIO



10 GOTAS DE AROMA ALIMENTARIO

MATERIALES



BOL



VARILLAS

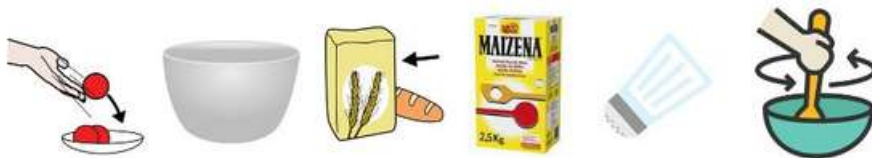
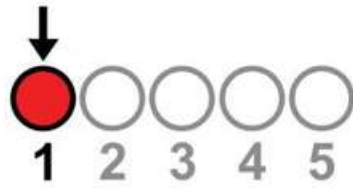


RECIPIENTE
PARA
CALENTAR

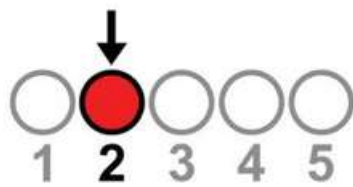


MIRCOONDAS

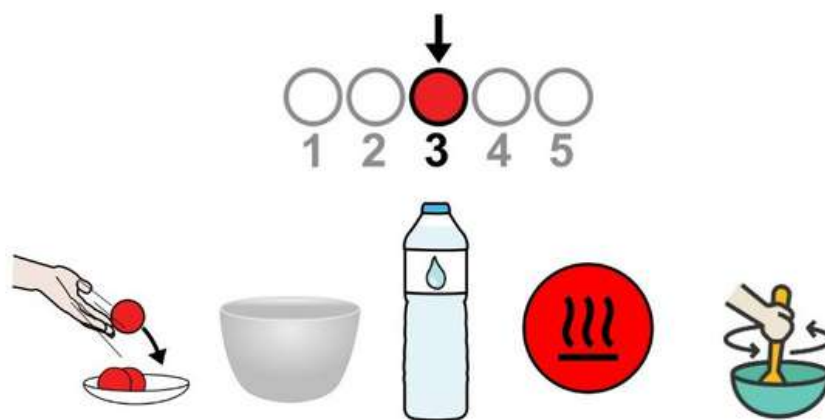
PASOS



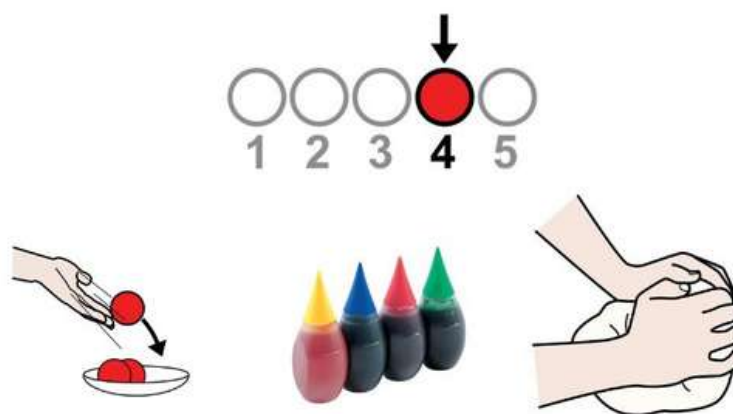
AÑADIR LA HARINA, LA SAL Y LA MAIZENA



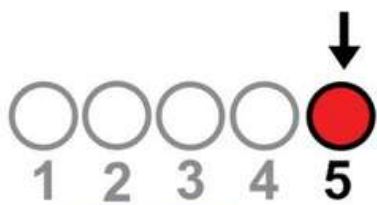
AÑADIR EL ACEITE Y EL ZUMO DE LIMÓN



AÑADIR EL AGUA

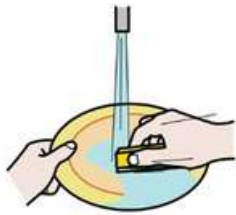


AÑADIR 10 GOTAS DE COLORANTE Y AMASAR



AÑADIR 10 GOTAS DE AROMA Y AMASAR

LIMPIEZA



LIMPIAR MATERIALES



LAVARSE LAS MANOS



SECARSE LAS MANOS

02 TALLER HUERTO



Cultivando calabazas

Taller que se va a realizar en un campamento urbano. Está dirigido a realizar una actividad sensorial y de sensibilización ambiental. En el campamento participan dos niñas con discapacidad visual, Cristina con resto visual y Marta con ceguera total. El grupo se conoce y ambas niñas participan en las actividades. Sus compañeros y compañeras participan en los apoyos que necesitan en alguna actividad junto al monitor/a.



12 participantes



de 6 a 10 años



1 monitor/a

1. Apoyos

El taller contará con un monitor/a que será el encargado de explicar y supervisar la actividad a través del modelado y la descripción verbal. Además, se buscará un apoyo dentro del propio grupo de niños, fomentando así, el trabajo colaborativo.

Los principales apoyos son:

- Recorrido por el entorno del huerto para reconocer espacios.
- Mesa para cada grupo con ejemplos de cada material para tocar y reconocer.
- Explicación sencilla, el monitor/a estará junto a las dos mesas dónde participan Cristina y Marta para facilitar el apoyo.
- Utilización de material adaptado y descrito en braille y letra grande con alto contraste.

El uso de guantes es recomendado por seguridad, no obstante hemos cuidado mucho el tipo de materiales eliminando cualquier riesgo de palos o elementos que puedan molestar. El tacto es fundamental para Cristina y Marta y cuidaremos que puedan tocar todos los elementos sin ningún riesgo.

2. Actividad

El objetivo de esta actividad es fomentar el cuidado de la naturaleza a través de una experiencia sensorial. El espacio está distribuido en 2 mesas de manera que nos vemos todas y todos mientras estamos realizando la actividad.

El monitor/a se sitúa entre las dos mesas. El color de las mesas es blanco en cada una de ellas estará con el material ordenado y su correspondiente descripción en letra grande y en braille.

3. Material



Guantes



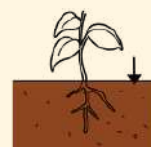
Regadera



Maceta



Semillas calabaza

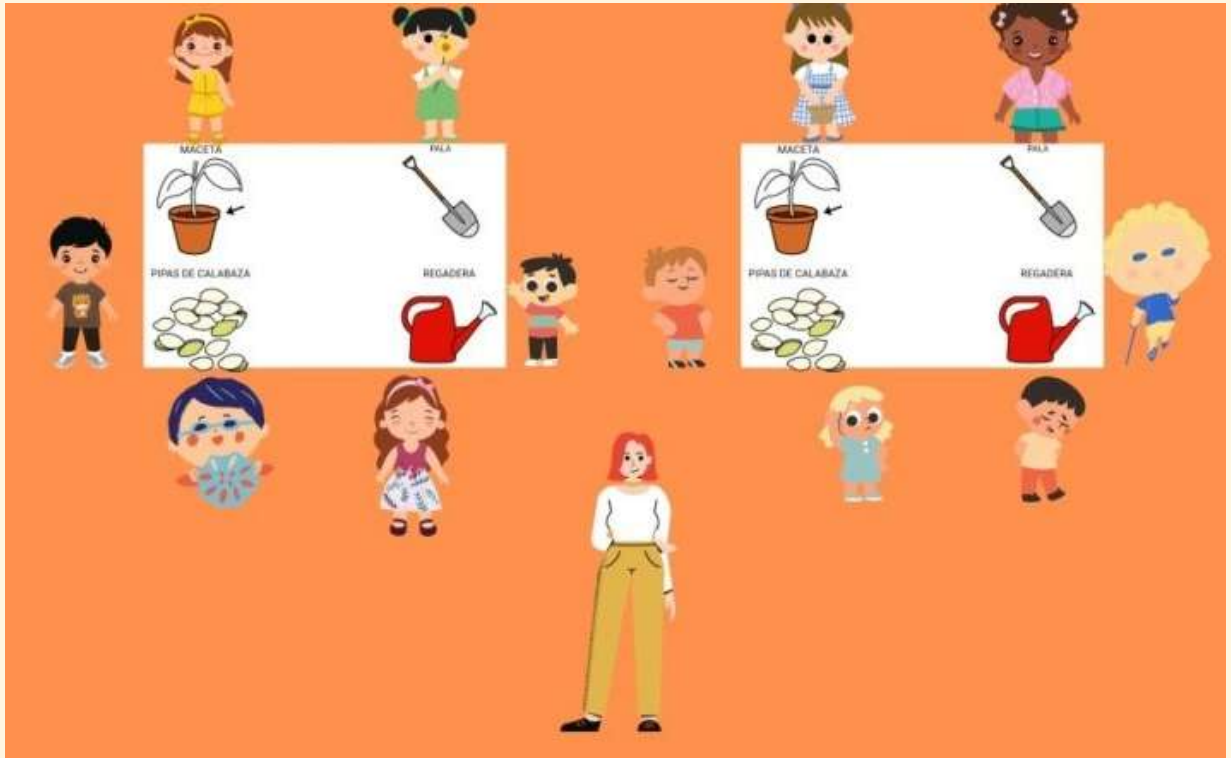


Tierra



Pala

4. Desarrollo



Antes de comenzar, explicaremos de manera clara el desarrollo de este taller. Los niños podrán utilizar guantes a su elección, ya que nos aseguraremos de que todos los materiales son seguros al tacto.

Pasos que los niños deberán seguir:

- 1- Coger la maceta.
- 2- Rellenar la maceta de tierra.
- 3- Hacer un agujero con la pala pequeña.
- 4- Sembrar la semilla.
- 5- Cubrir la semilla con tierra.
- 6- Regar.

De forma colaborativa, los niños irán rotando alrededor de la mesa para seguir los diferentes pasos.

Para terminar, colocarán las macetas en una estantería para seguir el crecimiento de nuestra semilla y, al final del campamento, podrán llevarse su maceta a casa.

✓ Evaluación

Los y las participantes realizarán una valoración del proceso de sembrado respondiendo preguntas cerradas de sí y no que servirá para afianzar los conocimientos y valorar si han aprendido.

03 TALLER MASA DE SAL



Taller de elaboración de masa de sal para modelar, que realizamos dentro de las actividades de la semana cultural de un colegio. Estaremos con el aula de 4 años, y tenemos una alumna con síndrome de Down. Además uno de los niños presenta intolerancia al gluten.



16 participantes



4 años



2 monitores/as

1. Apoyos

Antes de realizar el taller, el profesor/a del aula nos ha facilitado los datos necesarios para poder ofrecer los recursos y apoyos necesarios. Tras recibir dicha información, una semana antes de realizar el taller, se le enviará al profesor/a del aula una hoja informativa en el que se exponga todo lo que vamos a realizar, y cómo lo vamos a hacer. Así como un pictograma, para que se lo enseñe a los participantes, y conozcan lo que se va a realizar con antelación (anticipación).

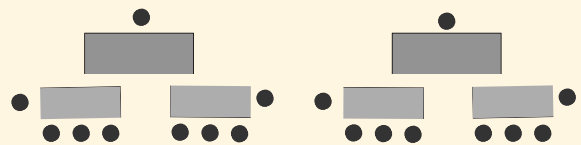
Una vez en el aula:

- Modelaje. Explicar la actividad paso a paso con apoyo visual (pictogramas).
- Utilizar un lenguaje sencillo y concreto.
- Es esencial respetar los tiempos de cada persona.
- Los ingredientes de la receta son adecuados para todos los niños y niñas.
- Los cortadores serán de agarre fácil.

Para realizar el taller se formarán cuatro grupos de 4 participantes cada uno. Cada grupo se colocará alrededor de una mesa, en la que se trabajará de pie.

2. Actividad

Cada monitor/a estará frente a 2 grupos, y se acercará siempre que sean necesarios los apoyos. Son niños y niñas de educación infantil así que estarán pendientes de ayudar en cada paso. Se moverán alrededor de las mesas para apoyar en todo lo necesario a cada grupo. En cada mesa habrá los materiales necesarios (vasos, bol, harina de garbanzo, agua, sal y cortadores de galletas).



3. Material



Harina de garbanzos



Sal



Agua



Rodillo



Palillos



Horno



Bol



Pajitas



Cordel



Moldes galletas



Cuchara



Pinturas

4. Desarrollo

Primera parte: amasado.

Las dos monitoras/es irán explicando y haciendo la receta a la vez que los niños y niñas, paso a paso, de una manera sencilla para seguir todas el mismo ritmo y que nadie se pierda.

Para realizar la receta simplemente se tiene que añadir tres ingredientes (harina de garbanzos, agua y sal) dentro de un bol y con la mano amasar bien hasta tener una masa compacta y homogénea.

Cuando tengamos todas la masa común hecha, realizaremos una bola que partiremos en trozos iguales para cada participante y pasaremos a explicar la segunda parte de la actividad.

Segunda parte: modelado.

Cada participante cogerá su bola y la deberá estirar sobre la mesa, con la ayuda de un rodillo, para que quede fina.

Para hacer las figuras cogerán el cortador de galletas e irán cortando la masa. Cuando hayan terminado el trozo que les correspondía, las monitoras/es les ayudarán a hacer el agujero a la masa con una pajita y con un palillo pondrán su nombre por detrás.

Una vez hecho esto hay que meterlo al horno a 100° (5min por lado) para que se endurezca de forma rápida (si hubiese más tiempo lo mejor sería dejarlo un día secando al aire).

Después, cuando la masa esté fría, los y las participantes pintarán su figura del color que quieran y se les pondrá un cordel para que se lo puedan llevar y colgar donde quieran.

En el anexo encontrarás la receta paso a paso con pictogramas.

Evaluación

La evaluación se enfocará en valorar si:

- Todos los niños y las niñas han participado en el taller.
- Se analizará si los apoyos utilizados han sido los correctos.
- Los niños y las niñas han sido capaces de seguir las instrucciones de la actividad de manera adecuada.
- Preguntar a los niños y niñas durante la actividad y al finalizar lo que les ha parecido, si les ha gustado o no. Utilizaremos los emoticonos para que expresen su opinión.

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

Marca con un círculo tu nivel de satisfacción:

Explicación del taller clara	    
Me ha gustado el taller	    
¿Repetirías la actividad?	    

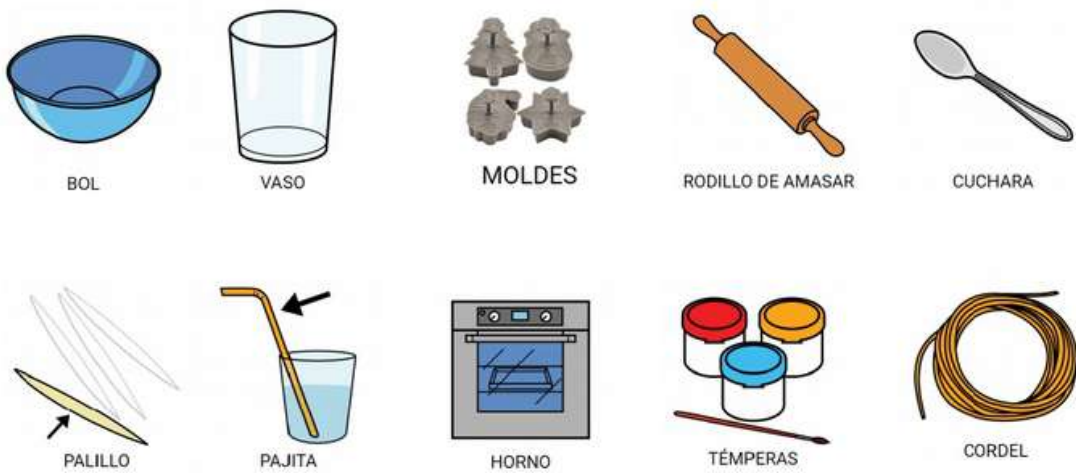


RECETA DE MASA DE SAL

INGREDIENTES:



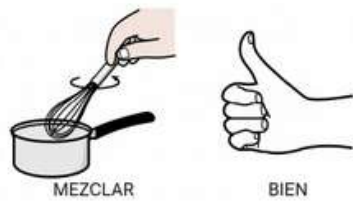
MATERIALES NECESARIOS:



ELABORACIÓN:



Echamos los ingredientes en el bol.



Lo mezclamos bien.



Amasamos y estiramos la masa.



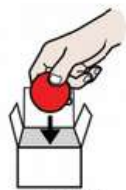
Cortamos con los moldes la masa.



En nuestras galletas ponemos el nombre y con la ayuda del monitor hacemos agujero.



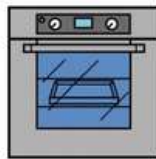
MONITOR



METER

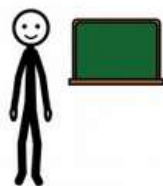


GALLETAS



HORNO

El monitor mete las galletas al horno (100°, 10 min.)



MONITOR



SACAR

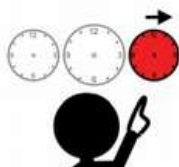


GALLETAS



HORNO

El monitor saca las galletas del horno.



DESPUÉS



ENFRIAR



GALLETAS



PINTAR



TÉMPERAS

Después de que enfríen las galletas las pintamos.



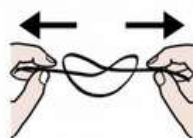
CUÁNDO



AIRE



GALLETAS



ATAR



CUERDA

Cuando estén secas las ponemos el cordel.



LISTO



COLGAR



ÁRBOL DE NAVIDAD

LISTO, PARA COLGAR.

04 TALLER PULSERAS



Propuesta de taller para celebrar un cumpleaños. Las personas invitadas son sus compañeros y compañeras de clase, uno de ellos, Javier, tiene TEA (trastorno del espectro autista), con poca necesidad de apoyos. Realizarán la animación 2 monitoras.



20 participantes



9 años



2 monitores/as

Los apoyos para esta actividad serán sencillos, van dirigidos sobre todo a trabajar la anticipación, comprender qué vamos a hacer y cómo será la secuencia de pasos.

1. Apoyos

La actividad es con niños y niñas que van juntos a clase, tienen buena relación y conocen como pueden apoyarse entre ellos y ellas. La familia de Javier nos ha contado antes de empezar el taller, aquellas cuestiones que a Javier le resultan más sencillas para comenzar la actividad, tener su sitio establecido, ver un modelo de lo que vamos a realizar, etc.

Las familias saben que nuestras actividades tienen un claro enfoque inclusivo, en el folleto de nuestras propuestas, dejamos claro que en nuestro ocio atendemos a toda la diversidad.

Anticiparemos lo que va a ocurrir desde el inicio.

- Distribución de las mesas donde todas las participantes se vean entre sí.
- Repartir a cada participante su material.
- El paso a paso fotográfico bien visible durante toda la actividad.
- Se tendrá en cuenta un espacio cercano, donde los familiares puedan quedarse con tranquilidad mientras se realiza la actividad.

Previamente se prepararán los materiales: cortar los tubos y papeles de colores y se sella con silicona uno de los extremos para evitar que los papeles se salgan.

2. Actividad

Esta preparación nos permite que cuando los niños y niñas llegan al cumpleaños tenemos toda la muestra sobre la mesa y podemos explicar mejor el taller con ejemplos de lo que vamos a realizar.

3. Material



Tubo pvc transparente



Trozos pvc mayor diámetro



Papel pinocho



Palos brocheta sin punta



Tijeras



Pistola silicona

05 TALLER SALES DE COLORES



Propuesta de taller urbano que se realiza una vez por semana con diferentes temáticas para los talleres. Participa un grupo de 15 niños y niñas, entre ellas, Anjana una niña de 8 años, con discapacidad auditiva que es la primera vez que participa. Tiene implante coclear, su comunicación es oral y además conoce la lengua de signos y reconoce la lectura de labios. Acude con una amiga al taller, con la que se comunica muy bien, por lo que no necesita un apoyo específico.



15 participantes



6 a 8 años



2 monitores/as

1.

Apoyos

Esta actividad está diseñada desde un enfoque de diseño universal para que todas las personas puedan participar y tener una experiencia sensorial, participarán los sentidos de la vista, y el tacto.

Es una actividad que se puede adaptar a distintas necesidades de apoyo (sensorial, físico, intelectual,...).

La explicación será fácil para todos los niños y niñas:

1. Explicación de la actividad fácil; paso a paso con información en frases cortas y sencillas.
2. Fotogramas del video paso a paso y el video que nos servirá de apoyo visual en la explicación.



<https://youtu.be/HXGcOgwKz3k>

2.

Actividad

La actividad se realizará en la Casa Joven, aunque no son necesarios apoyos específicos, la actividad está diseñada para que su explicación sea visual, sencilla y que todas las niñas y niños comprendan bien los pasos.

El objetivo del taller además de trabajar aspectos creativos es favorecer espacios dónde niños y niñas compartan momentos y descubran el valor de hacer actividades dónde la cooperación y la convivencia estén presentes.

3.

Material



Tarros cristal



Tizas



Sal



Plastilina



Papel celofán



Bandejas



Cordón



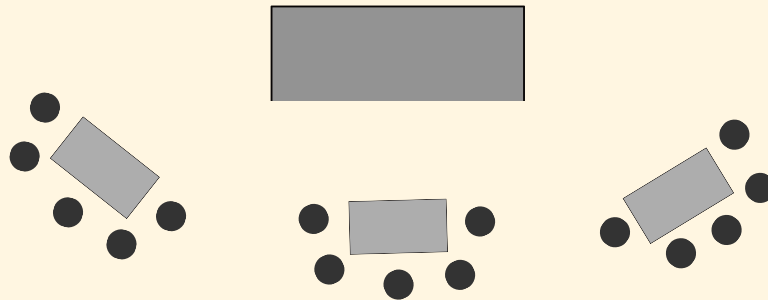
Ordenador



Proyector

4. Desarrollo

Recibimos a los niños y niñas y nos repartimos en los sitios de las mesas. Habrá tres mesas con disposición en U, de manera que se coloquen cinco participantes por mesa, y en medio se pueda colocar otra mesa con el pc y el cañón de manera que todos lo puedan ver.



En cada mesa habrá todos los materiales necesarios para realizar la actividad, varios recipientes (bandejas), sal, tizas de colores y tarros. Cada niño, tendrá su bandeja donde echará la sal, y la pintará con las tizas.

En cada mesa habrá cinco niños, cada niño hace un color, y al terminar compartimos los colores creados por todos los participantes de la mesa, de esta manera fomentamos la participación cooperativa.

Una vez terminado el proceso de pintar la sal, seguiremos con el relleno de los tarros.

Cerramos, sellamos los botes y decoramos la tapa.

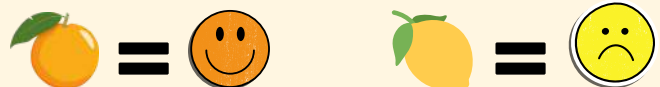
Evaluación

Monitorado

Para realizar la evaluación de nuestra actividad, se analizarán los materiales que hemos realizado, así como la secuencia hecha, para pensar si realmente hemos realizado una actividad inclusiva.

Participantes

Utilizaremos la actividad naranja - limón para averiguar qué es lo que más les ha gustado y lo que menos.



Ej: Naranja → me ha gustado que cada persona haga un color y compartir.

Limón → no me ha gustado mancharme.



ACTIVIDAD DEPORTIVA

01 DESCENSO KAYAK RÍA CUBAS



Actividad deportiva de iniciación al Kayak con un grupo de 4º de la ESO de un IES de Cantabria. Es un grupo de 15 alumnos y alumnas de 16 años, todas que se conocen del aula, uno de los alumnos Ricardo, tiene TEA grado 2.

Como requisito imprescindible en esta actividad, todas las personas deben saber nadar.



20 participantes



de 16 años



2 monitores/as + guías de kayak

Al ser una actividad organizada con antelación hemos podido realizar tareas de anticipación entregando información al aula antes de venir a la actividad.

1. Apoyos

- La empresa ha proporcionado un documento del cursillo y del recorrido y las normas, incluyendo fotos del recorrido y materiales, así como de las personas que instruyen la actividad.
- Hemos recogido información del centro sobre necesidades o características que pueda tener el grupo.
- Nos han comentado que Ricardo participa muy bien si respetamos sus ritmos y que suele tener un objeto personal que le ayuda a calmarse en situaciones nuevas (lo llevará en su bote estanco por si lo necesita). Necesita tener información de dónde estamos y en qué momento de la actividad nos encontramos.
- El recorrido está señalizado con carteles en las orillas que indican lo que hemos avanzando y cuánto nos falta para terminar el recorrido.

Una de las instructoras estará siempre cerca de la canoa de Ricardo con información sobre cómo ofrecer los apoyos necesarios.

La actividad consistirá en un curso de iniciación al kayak entre la Bahía de Santander y la Ría de Cubas. Nos equiparemos en la oficina ubicada en Somo con ropa adecuada, neopreno o bañador, chaleco salvavidas, casco y escaarpines, gorra y protector solar.

2. Actividad

Las instructoras del curso, nos explicarán las normas, los movimientos básicos y cómo se organizará la actividad.

3. Material



Ropa de agua
y ropa de cambio



Móvil



Botiquín



Material empresa kayaks

02 INICIACIÓN AL KIN-BALL



Actividad deportiva dentro de un campus deportivo. El Kin-ball es un deporte de equipo. El grupo está formado por chicos y chicas adolescentes de 12 a 16 años. Dos de ellos, Sergio y Martín tienen discapacidad auditiva, ambos tienen resto auditivo y utilizan lengua de signos para comunicarse y también leen los labios. Participan habitualmente en las actividades y el grupo se conoce de otros campus.



12 participantes



de 16 años



1 monitor/a

1. Apoyos

El campus cuenta con varios monitores/as, que se encargan de la preparación previa de las actividades, aunque luego se reparten la dinamización de actividades con cada grupo. En este caso para hacer más visual las explicaciones del deporte, han grabado las instrucciones y se han incluido los subtítulos.

De esta forma lo primero que hacemos es ver los pasos e instrucciones del deporte en grupo y así vamos resolviendo dudas sobre normas, reglamento etc. En el video se incluyen algunas adaptaciones sencillas, se ha cambiado el uso del silbato por señales de colores, banderines que indican los momentos de juego.

El monitor que acompaña esta actividad tiene nociones básicas de lengua de signos y se han preparado bien la información que necesitaran para resolver dudas durante la partida.

2. Actividad

El Kin-Ball es un deporte que consiste en lanzar un balón de grandes dimensiones (una cámara de latex gigante, envuelta en una tela protectora, sus dimensiones suelen ser 1,22 m de diámetro y 1 kg de peso.) fomentando la cooperación en equipo. Inventado por Mario Demers, profesor de Educación Física canadiense, planteó una propuesta en la que en vez de jugar con 2 equipos, se realizase un deporte entre 3 equipos.

El kin-ball es un deporte reconocido y cuenta con federaciones en muchos países, En España se práctica desde el año 2020. Los equipos pueden ser femeninos, masculinos o mixtos. Tiene reglamento y material deportivo específico.

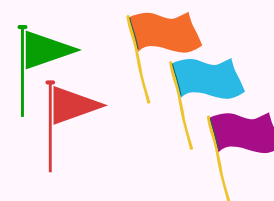
3. Material



Balón Kin-ball



Petos deportivos



Banderines

4. Desarrollo

Para comenzar, se dividirán en 3 grupos de 4 personas y se les entregará un peto de cada color. A continuación, se reproducirá un vídeo explicativo grabado previamente por los monitores que veremos en la sala del campus. En dicho video, se mostrarán las adaptaciones realizadas al juego original.

El objetivo principal del juego es que los equipos deberán mantener el balón y lanzarlo a un equipo determinado sin que toque el suelo.

A la hora de mencionar el equipo elegido, el árbitro mostrará la bandera de dicho color, para facilitar la comprensión.



Fuente: Asociación Española de Kinball

Anexo 1: Reglamento oficial del Kin-Ball

[Enlace al reglamento](#)

✓ Evaluación

Participantes

Al finalizar la actividad, se propondrá a los participantes valorar el juego acercándose al balón de Kin-ball, cuanto más cerca del balón, más positiva la valoración y al contrario. Se valorará la diversión, el nivel de adaptaciones, el trabajo en equipo, etc.

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

Entidades de CERMI Cantabria



@InazioNieva

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

