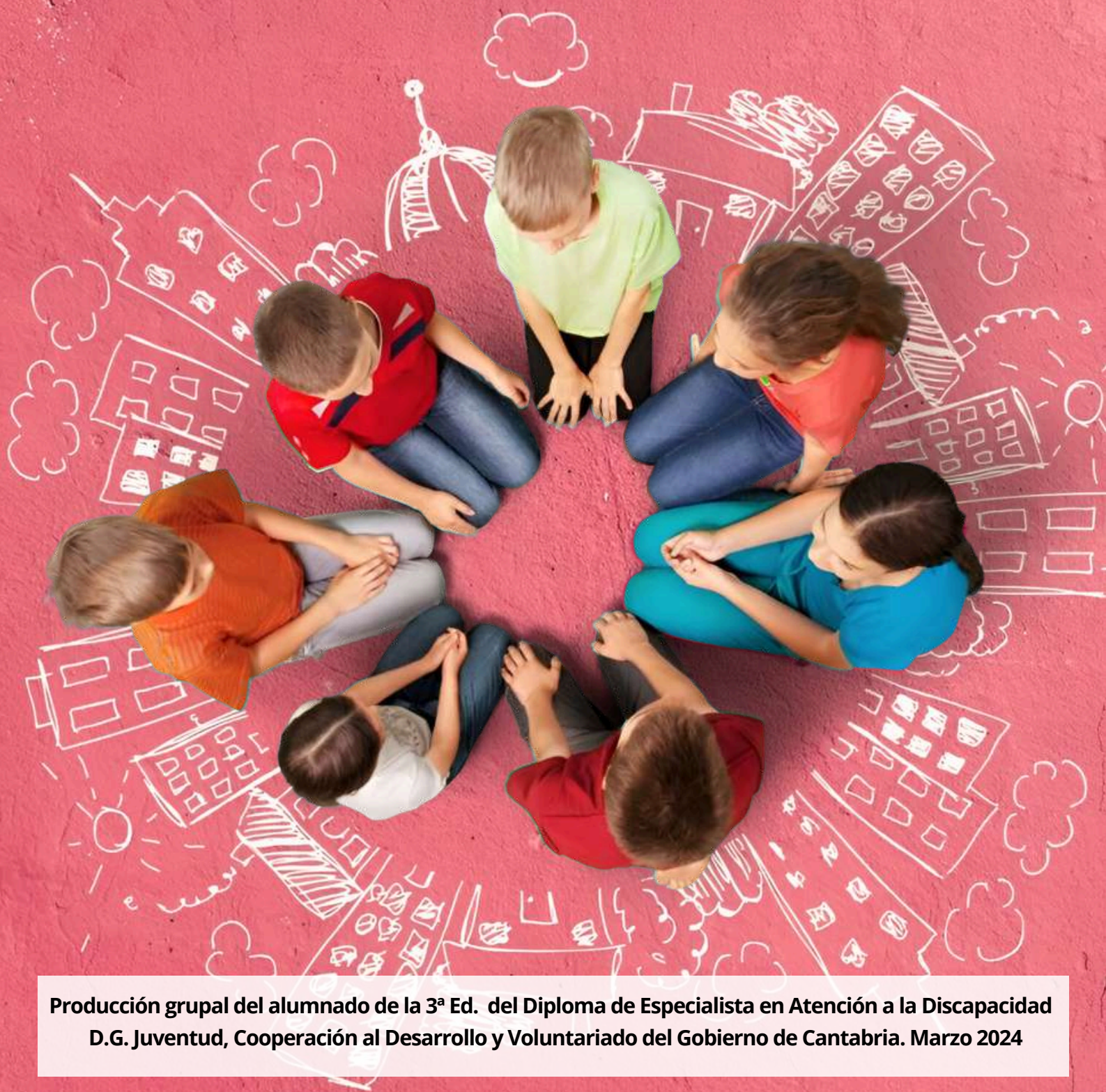


**Dossier**

**2024**

# Actividades de Tiempo Libre con perspectiva inclusiva



Producción grupal del alumnado de la 3ª Ed. del Diploma de Especialista en Atención a la Discapacidad  
D.G. Juventud, Cooperación al Desarrollo y Voluntariado del Gobierno de Cantabria. Marzo 2024



**Este dossier es el resultado del trabajo práctico del alumnado de la 3ª Edición del Diploma de Monitor/a de Tiempo Libre Especialista en Atención a la Discapacidad, del Gobierno de Cantabria.**

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

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

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

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

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

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

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

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

# PAUTAS para favorecer la inclusión



## ESTRUCTURAR

Secuenciar la actividad nos permite:

- 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.

## Legenda de iconos utilizados en las fichas:



Discapacidad intelectual



Trastorno del Espectro Autista T.E.A.



Discapacidad física y/o orgánica



Discapacidad Sensorial Auditiva



Discapacidad Sensorial Visual



Lectura Fácil

La mayoría de las fichas cuenta con propuestas que utilizan pictogramas. Queremos destacar y agradecer la labor que desarrolla el equipo de ARASAAC. Su web [www.arasaac.org](http://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:



[www.arasaac.org](http://www.arasaac.org)

Relación del alumnado que ha elaborado las fichas de actividad:

Adrián Izquierdo Saiz  
Anca Micaela Rodríguez Revilla  
Andrea Ruiz Torre  
Arantxa Alonso San Miguel  
Arik Saiz Cerro  
Carlos Blanco Barreda  
Carmen Loma Crespo  
Daniela Gimeno Moreno  
Eva Patricia González Varela  
José Luis Laurent Szigriszt  
José Manuel Lequerica Rego  
Laura Ruiz Díaz  
María Escandón Gerez  
María José Díez López  
María Martínez Ceballos  
Noelia Pérez Martín  
Nuria Fernández Navarro  
Omar Morales Fernández  
Patricia Álvarez García  
Patricia Álvaro Hoz  
Raquel Fernández Ruiz  
Rebeca Blanco Amarante  
Sandra Cepeda Estrada  
Sofía Sola González  
Vanessa Castanedo Hernández



# JUEGOS

# 01 JUEGO DE MESA



## Juego de mesa (versión adaptada de Cortex Challenge Kids)

Se trata de un juego de mesa adaptado dónde hay que utilizar el tacto para averiguar qué animal representa la carta.

Está dirigido a 20 niños y niñas de infantil del municipio, que acuden a una actividad de la casa joven. Participa Carlos, un niño de 5 años con ceguera parcial (glaucoma y un campo de visión de 90°) escolarizado desde los 3 y que tiene seguimiento y apoyo de ONCE Cantabria.



20 participantes



de 3 a 6 años



2 monitoras/es

## 1. Apoyos

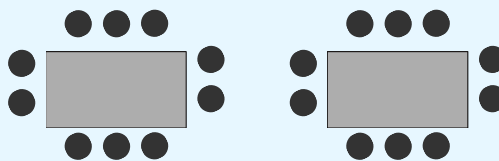
La actividad se diseña previamente, analizando los apoyos para que todas las personas puedan participar. Al ser un juego táctil no es necesario usar la vista. Hemos creado cartas propias con texturas diferentes y temáticas de animales que resultan más sencillas y reconocibles para todos los niños y niñas.

1. Utilizaremos la técnica de modelado, acompañando primero a cada persona en la explicación de cómo usaremos las cartas, tocar, comprobar texturas, etc.
2. Usaremos técnica de aproximación por secuencias, que consiste en dividir el juego en pasos sencillos. Primero tocaremos las cartas con los ojos abiertos (a Carlos le daremos información más precisa cuando toque su carta). Después, ya tendremos todas los ojos cerrados.

Cada monitor/a observa y valora si es necesaria su intervención. Si es necesario anticipar, si algún niño o niña necesita más ayuda. El objetivo es que todas y todos sientan que pueden lograrlo.

## 2. Actividad

El juego es sencillo, nos dividiremos en dos grupos de 10 participantes acompañados del monitor/a. Estaremos sentados alrededor de unas mesas para facilitar el manejo de las cartas y que Carlos tenga cerca y de manera ordenada los materiales.



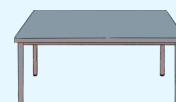
## 3. Material



Cartas adaptadas



Sillas



Mesas

## 4. Desarrollo

Recordamos las normas y comentamos la primera ronda, primero con los ojos abiertos. Pasamos a la segunda ronda, repartimos una carta a cada participante, ahora con los ojos cerrados deberán adivinar qué es. Si adivinan, se quedan la carta y consiguen un punto.

Escuchamos las aportaciones de todo el grupo, e iniciamos un nuevo reparto de cartas.

Se trata de una actividad tranquila, buscamos regresar a la calma, trabajar concentración y descubrir el sentido del tacto y cómo nos da información.

Los/as monitores/as jugarán con los dos grupos de forma simultánea, amenizando el juego y dinamizando.

El apoyo consiste en que el monitor/a de cada grupo deberá observar y valorar si es necesaria su intervención, anticipándose y adaptándose al ritmo de cada participante. El objetivo es que logren averiguarlo.

---

## 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 aplausómetro.

Aplaudirán fuerte si les ha gustado mucho y más suave si les ha gustado poco.



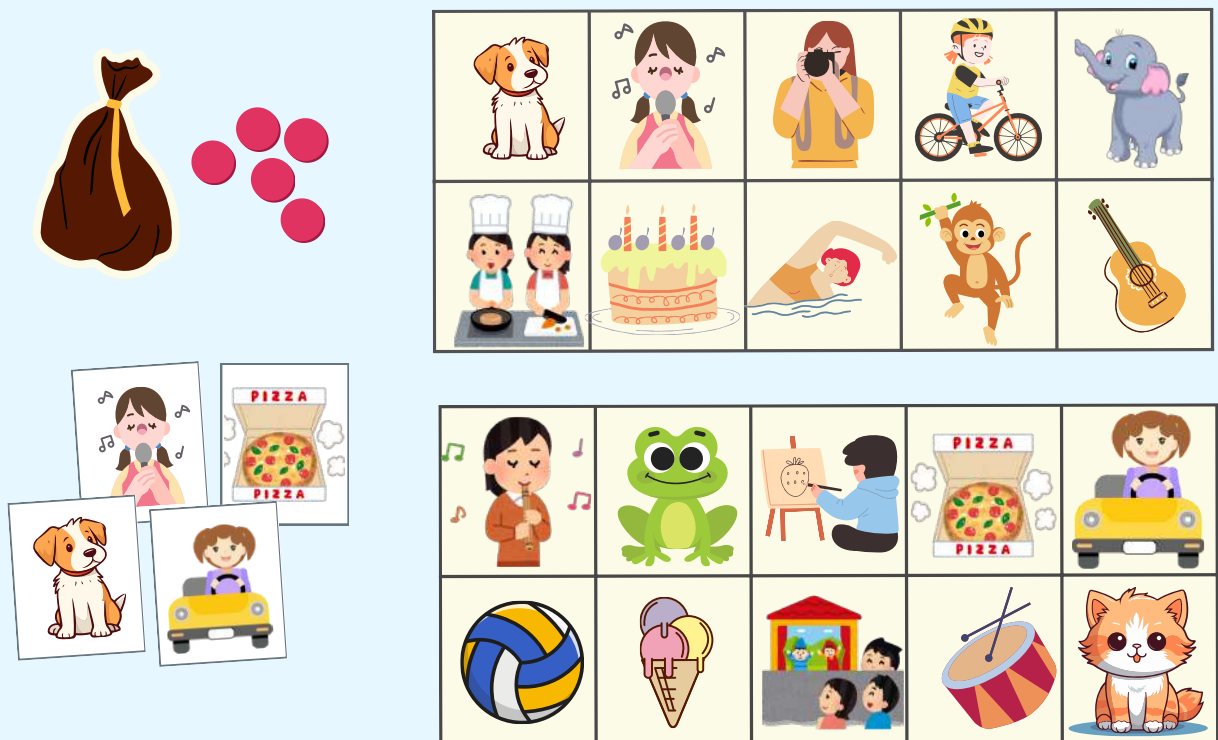


## 4. Desarrollo

Tendremos diseñados 25 cartones con combinaciones diferentes, con más de 40 imágenes diferentes. Así podremos jugar varias rondas distintas.

Las acciones son sencillas de reconocer e imitar para que resulten fáciles para todas las edades y niveles de desarrollo. Esta actividad se puede adaptar a cualquier temática que queremos tratar en un campamento (animales, Harry Potter, el espacio...) cambiando las imágenes.

Quien gane el bingo podrá escoger un juego para la próxima mañana.



## ✓ Evaluación

### Monitores/as

Evaluaremos si la actividad ha salido como teníamos previsto.

- Si los apoyos han sido adecuados.
- Si las imágenes a representar han sido accesibles para todas.
- Si ha sido una actividad dinámica y lúdica.

### Participantes

Para su evaluación utilizaremos iconos de caras:

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



# 03 TRES EN RAYA GIGANTE



## Versión gran grupo del juego de 3 en raya

Propuesta de juego en un campamento urbano. Es el juego tradicional de 3 en raya pero con elementos más grandes y visuales. Se trata de un juego para un grupo de 14 niños y niñas de 6 y 7 años. Participa Sergio un niño con TEA grado 1, tiene lenguaje verbal y sabemos que comprende mejor las actividades que tienen apoyos visuales.



14 participantes



de 6 y 7 años



2 monitoras/es

## 1. Apoyos

-Anticipación: Antes de comenzar el juego, anticiparemos a Sergio a qué vamos a jugar y le enseñaremos las instrucciones visuales, el material que estará preparado en el suelo, sabemos que le ayuda a comprender la actividad y así podemos resolver alguna duda de manera individual. Una vez reunido el grupo repetimos las instrucciones, Sergio ya conoce a qué vamos a jugar y le ayuda a regular su atención. Explicación sencilla y clara.

-Modelaje. Hemos preguntado a Sergio si quiere ayudarnos en la explicación del grupo, haciendo de modelo, salir a colocar el pañuelo, dar el relevo a otra compañera, reforzando aún más la comprensión de la actividad y su participación activa. Este modelo es positivo para todos los participantes, hacemos una ronda de prueba y resolvemos dudas.

-La actividad no es de larga duración, lo que permite que Sergio mantenga la atención durante el juego. No obstante está previsto que si necesita salir de la actividad para descansar, sabe que puede hacerlo siempre estando en la zona visible del grupo.

-Reglas Visuales (ver anexo).

## 2. Actividad

El juego lo realizaremos en el patio, tendremos colocados los 9 aros. Dividimos al grupo en 2 equipos de 7, cada equipo juega con un color. Deberán colocar los 3 pañuelos, quien primero consiga hacer 3 en raya, tendrá un punto. Los grupos se organizan en fila para ir saliendo de uno en uno a modo de relevos, en las 3 primeras salidas, se colocan los 3 pañuelos, las otras personas restantes, moverán el pañuelo de la zona de aros, buscando hacer el 3 en raya.

## 3. Material



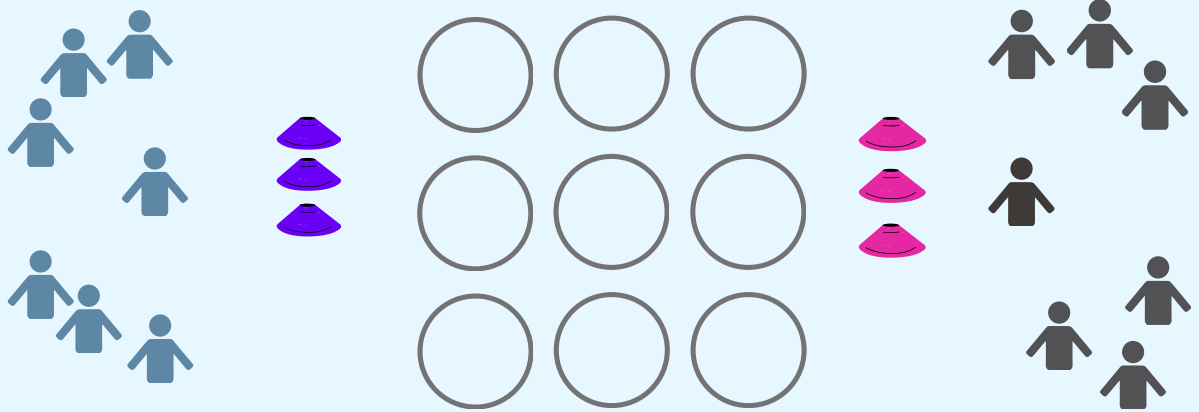
9 aros grandes



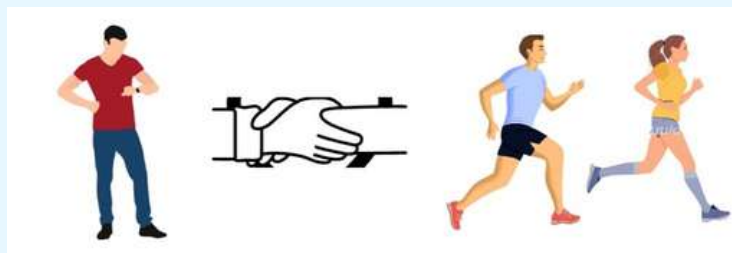
Pañuelos o conos, 3 de cada color

## 4. Anexos

Ejemplo de reglas visuales:



1. Saldrás cuando tu compañera te dé el relevo:



2. No se puede mover el pañuelo del centro:



Se diseñarán cada una de las reglas en este formato.

---

## ✓ Evaluación

---

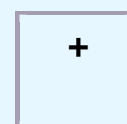
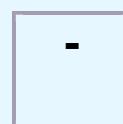
### Monitores/as

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

### Participantes

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

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



# 04 JUEGO TERREMOTO



## Versión del juego del terremoto como actividad de sensibilización

Propuesta del juego del inquilino o terremoto para un campamento urbano. Se trata de jugar incluyendo una limitación de movilidad a todos y todas los/as jugadores/as, con los que pretendemos sensibilizar sobre la discapacidad física. En el campamento participa Juan, que tiene discapacidad física (hemiplejía) en el lado izquierdo y usa DAFOS en ambas piernas. En actividades puntuales (distancias más largas) se apoya en una silla de ruedas.



20 participantes



de 10 a 14 años



2 monitoras/es  
1 integrador/a

### 1. Apoyos

Juan participa desde hace 4 años en el campamento urbano, participa con un grupo de amigos y amigas. En esta ocasión le hemos propuesto que nos ayude a diseñar una actividad, que le gusta mucho pero en la que siempre llega más tarde a formar la casa por sus dificultades de movilidad. Se le ha ocurrido que podemos hacerlo pero teniendo todas un poco la movilidad reducida.

Juan será quién explique el juego y también quien de pautas y apoyos a sus compañeros y compañeras sobre como mantener mejor el equilibrio y el ritmo de paso. De este modo en esta actividad, no son necesarios muchos apoyos, principalmente cuidar que no existan barreras físicas y explicaciones sencillas.

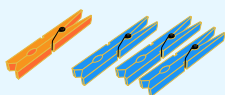
La actividad está enfocada a que el resto de compañeros y compañeras sientan un poco esa dificultad para correr muy rápido y para colocarse enseguida en el sitio. Juan explica al equipo de monitores y monitoras cuáles son las dificultades y entre todas hemos pensado una opción, usar las bandas elásticas deportivas para limitar un poco la movilidad de todas las personas.

### 2. Actividad

Las normas del juego son las tradicionales, primero nos organizamos por tríos. Para realizar esta tarea, meteremos 18 pinzas azules y 2 naranjas en una bolsa. Las dos personas que les toque la pinza naranja se la quedan.

Repartimos las bandas elásticas, cada participante se colocará una banda alrededor de las dos piernas, como si fuese un aro a la altura de las rodillas. Eso dificulta un poco su movilidad, pero no hay riesgo de caídas. Deberán jugar dando pasitos más cortos y más despacio para mantener el equilibrio. Un poco como la estrategia que necesita Juan para desplazarse cada día.

### 3. Material



Pinzas formación grupos



19 bandas elásticas, una por persona



## 4. Desarrollo

Dos personas forman las paredes de la casa, se cogen de las manos y dentro del hueco entre ellas dos, estará el inquilino. Todas las personas juegan con la goma alrededor de las rodillas. Hacemos una primera ronda de prueba.

Las personas que se la quedan pueden decir una de estas opciones:

- Inquilino: La persona que está en el medio deberán de salir y buscar otra casa.
- Casa: Las personas que tienen cogidas las manos, tienen que soltarse y formar una nueva casa con un inquilino dentro.
- Terremoto: Todos los tríos se deshacen y se crean nuevas casas con inquilinos.



En esos momentos de cambio será donde las personas que no tienen casa corren a coger sitio en otra o a formar una nueva. Quiénes se quedan esta vez sin casa, mandan en la siguiente ronda.

### Puesta en común

Esta actividad de sensibilización tiene una parte importante, al finalizar el juego, nos sentamos en grupo y comentamos qué nos ha parecido, si fácil o difícil, qué nos ha costado más, si imaginaban que iba a ser así, qué estrategias han utilizado. Entre todo el grupo comentaremos y aprenderemos de esta actividad.

Tener a Juan en el grupo nos permite que él, en primera persona, nos explique la realidad y que entendamos que él quiere y es capaz de jugar a todas las cosas. Pero que en algunas ocasiones sólo es necesario buscar algún apoyo o pensar actividades donde la rapidez y correr no siempre sea la norma.

---

## ✓ Evaluación

---




### Monitores/as

Se analizarán las adaptaciones creadas en el juego y se valorará si son apropiadas o no para que la actividad sea más inclusiva.

### Participantes

Se colgará en una pared tres paneles de papel continuo con los apartados: Me ha gustado, Mejoraría y No me ha gustado.

A cada participante se le entregarán tres trozos de papel para aportar en cada apartado.

	Me ha gustado...	Mejoraría...	No me ha gustado...
			
			

# 05 JUEGO DE ORIENTACIÓN



Propuesta de juego basado en [Go4Orienteering.org](http://Go4Orienteering.org) para un campamento urbano con un grupo de 12 participantes. Bruno es uno de los niños del grupo, presenta doble discapacidad. Discapacidad física debido a una paraparesia (parálisis parcial y debilidad muscular en miembros inferiores) para la que necesita silla de ruedas, junto a una discapacidad auditiva con audífonos en los dos oídos.



12 participantes



8 años



1 monitor/a

## 1. Apoyos

Bruno participa de forma activa en todas las propuestas del campamento. Hemos garantizado espacios accesibles para las actividades, su aula se encuentra en la planta baja y hay un baño adaptado.

Los apoyos están dirigidos a plantear propuestas en las actividades que favorezcan su participación y desplazamiento. En algunas de las actividades deportivas del campamento hemos reformulado las pruebas para garantizar que Bruno pueda realizarlas.

En este juego consisten básicamente en:

- Cambiar las setas de suelo habituales por setas con picas para favorecer el agarre desde la silla y levantar para descubrir el nº.
- El recorrido de las setas también lo hemos hecho más amplio para que pueda pasar la silla por los distintos pasillos formados.

Como en todas nuestras propuestas trabajamos la anticipación con el grupo, presentando la actividad y explicando de forma sencilla y breve las normas. Nos situamos en círculo y explicamos siempre teniendo enfrente a Bruno para que comprenda bien las indicaciones. Con sus audífonos tiene algo de resto auditivo, pero le ayuda la expresión facial y gestual.

## 2. Actividad

Enseñamos al grupo el espacio dónde hemos colocado las setas.

Para jugar nos colocaremos por parejas parejas, tendrán que decidir quién llevará cada rol: el de guía y el de guiado. Habrá una serie de setas con números debajo que tendrán que conseguir en un orden determinado en el menor tiempo posible. Cada pareja tendrá una plantilla para rellenar y un recorrido con el orden en el que tienen que ir levantando las setas.

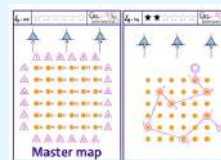
## 3. Material



Números bases picas



Setas con picas



Tarjetas Orienteering,  
disponibles en web oficial

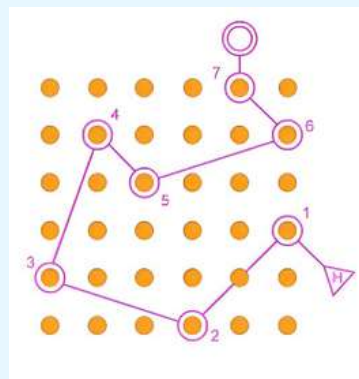
## 4. Desarrollo

Cada pareja tiene su propio recorrido, el que hace de guía deberá indicar a su compañero/a hacia dónde debe ir y qué seta debe levantar. Irán anotando los número de la seta levantada, marcarán en su recorrido y al final, deberán pasar por la zona de comprobación.

### Zona de juego



### Mapas de recorrido, cada pareja tiene distinto recorrido



### Enlace a la web de Go4orienteering

Materiales, plantillas y variantes de juego.

También puedes escanear el código QR que te llevará a la web.

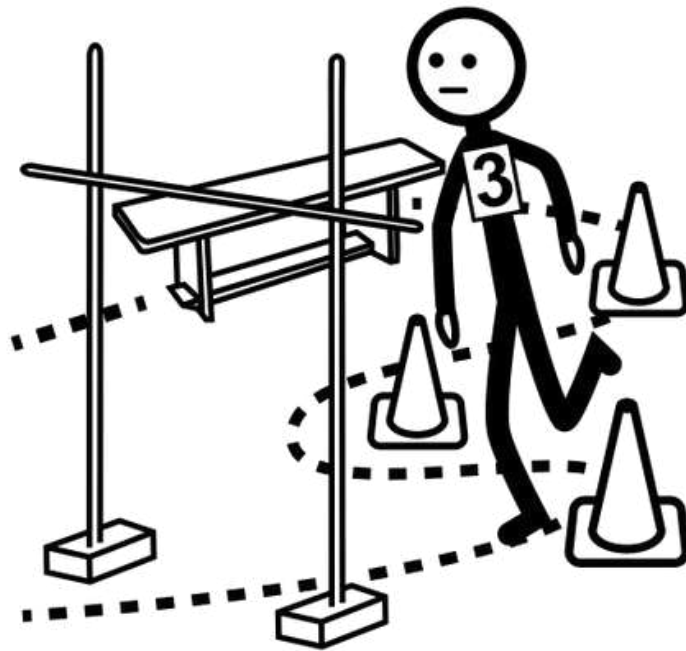


## Evaluación

### Educadores/as

Técnicas de evaluación:

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



**GYMKHANAS**

# 01 GYMKHANA DESAFÍOS



## Gymkhana desafío Indiana Jones

Una propuesta de gymkhana en el recinto del colegio con una serie de desafíos divertidos y accesibles que fomentarán la cooperación y el pensamiento creativo. Se trata de un campamento urbano situado al sur de Cantabria, en el que participa un grupo de niños y niñas de 12 años. Entre las personas participantes está Ismael, que tiene una discapacidad física (paraplejía), se desplaza en silla de ruedas y tiene buen grado de autonomía personal.



28 participantes



12 años



3 monitoras\_es

## 1. Apoyos

Los apoyos se dirigen a favorecer la accesibilidad física y cognitiva a todo el grupo. El diseño está ya pensando desde un enfoque de Diseño Universal, por lo que las pruebas están organizadas para que no existan limitaciones ni de acceso ni de comprensión. El espacio del patio al no tener barreras físicas, permite realizar todas las pruebas en este espacio.

En nuestro diseño y preparación nos aseguramos:

- Espacios adaptados, entornos seguros.
- Incluir todo tipo de pruebas “posibles”.
- Materiales y herramientas adaptadas.
- Anticipación.

## 2. Actividad

Damos la bienvenida al grupo y se explica que realizarán una serie de desafíos divertidos y accesibles que fomentarán la cooperación y el pensamiento creativo. Se divide a los 28 participantes en 7 grupos de 4 personas, que irán rotando por los diferentes desafíos. No habrá un tiempo estipulado para cada prueba, por lo que se facilitará el material para que varios grupos puedan hacer una misma prueba simultáneamente.

El hilo conductor de la actividad será una aventura al estilo Indiana Jones y el objetivo final será conseguir 7 piezas de un puzzle, una pieza por cada desafío. Al terminar deberán descifrar un mensaje secreto, que dirá la localización de unas medallas como premio por su esfuerzo.

## 3. Material



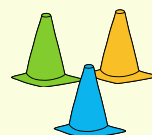
Tarjetas preguntas  
acertijos



Hojas colores  
y rotuladores



Reproductor  
audio



Conos



Pizarras  
blancas



## 4. Desarrollo de la actividad

Desafío 1: preguntas y respuestas. Coloca tarjetas con preguntas de trivial o acertijos en diferentes áreas del espacio. Las participantes, trabajando en equipo, deben encontrar las tarjetas y responder las preguntas. Las preguntas pueden ser sobre temas diversos como deportes, películas, música, etc.

Desafío 2: carrera de obstáculos cognitivos. Diseña una pista con obstáculos mentales en lugar de físicos. Por ejemplo, pueden ser áreas donde los participantes deben resolver acertijos antes de poder avanzar. Utilizamos conos o cinta adhesiva para marcar el camino.

Desafío 3: arte inclusivo. Proporciona papel y lápices de colores. Los participantes deben dibujar juntos una imagen que represente un tema específico, como la amistad o la naturaleza. Anima la colaboración y la creatividad en la obra de arte colectiva.

Desafío 4: experimentos científicos. Organiza estaciones con experimentos científicos simples y seguros. Los niños pueden participar en actividades como mezclar colores, hacer burbujas, o crear reacciones químicas simples. Anima la exploración y la observación.

Desafío 5: viaje sonoro. Reproduce grabaciones de sonidos de diferentes lugares del mundo (como la selva, el océano, la ciudad, etc.). Los niños deben identificar de qué lugar se trata cada sonido. Puedes hacer que esto sea más interactivo mostrando imágenes relacionadas con los sonidos.

Desafío 6: juegos de memoria. Coloca una serie de objetos sobre una mesa durante un período de tiempo limitado. Luego, cubre los objetos y pídeles a los niños que intenten recordar qué objetos estaban allí y en qué orden. Puedes hacer variaciones de este juego, como añadir o quitar objetos entre rondas.

Desafío 7: preguntas de cultura general. Organiza una ronda de preguntas de cultura general sobre temas diversos como historia, geografía, ciencia, etc. Los niños pueden escribir sus respuestas en pizarras blancas y luego compararlas para aprender juntos.

Celebración y reflexión: al finalizar la gymkana, se reúne a los participantes para celebrar sus logros y reflexionar sobre la experiencia. Anima a cada uno a compartir lo que más disfrutaron y lo que aprendieron.

---

## Evaluación

---

### Educadores/as

Tras realizar la gymkhana se valorará:

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

### Participantes

Usaremos una diana pintada en el suelo, en el centro, si les ha gustado mucho y en los aros de fuera si les ha gustado menos.

- Han entendido las explicaciones.
- Les ha gustado la gymkhana.
- Repetirían la actividad.
- Pregunta abierta: qué otras temáticas te gustaría para una gymkhana.



# 02 BÚSQUEDA HUEVO DE ORO



Una propuesta de gymkhana para un grupo de 30 participantes que se han apuntado a esta actividad, tienen edades comprendidas entre los 10 y los 12 años. En las fichas de inscripción nos indican que uno de los participantes, Martín, tiene discapacidad auditiva. Tiene poco resto auditivo, se comunica en LSE y se apoya en la lectura de labios. Se organiza una gymkhana a modo búsqueda del tesoro con pruebas dinámicas.



30 participantes



10-12 años



3 monitoras\_es

## 1. Apoyos

En el grupo de monitores/as no hay nadie que sepa Lengua de Signos, pero han utilizado distintos recursos de FESCAN Cantabria para aprender gestos sencillos con los que apoyar la actividad.

Se ha diseñado la gymkhana para que resulte sencillo comprender qué hay que hacer:

- En la presentación y explicación cuidaremos bien situarnos en círculo para tener todas buena visibilidad, colocarnos de frente a Martín para facilitar que vea nuestras expresiones y vocalizaremos bien para que pueda seguir la conversación.
- Todas las tarjetas tendrán explicación escrita sencilla de la prueba.
- Colores para distinguir los grupos, los sobres con las pistas también están identificados por colores.

## 2. Actividad

Damos la bienvenida al grupo y explicamos en qué consiste la búsqueda del huevo de oro. Cada grupo deberá superar las 6 pruebas (acertijos, cooperación, etc.). Cuando las consigan deberán reunirse los 3 grupos y superar una prueba cooperativa final. Así conseguirán la pista de dónde se encuentra el gran huevo de oro con la recompensa.

Los grupos van acompañados de su monitor/a, quién decidirá si se ha superado o no la prueba y les permitirá continuar a la siguiente. Organizamos la actividad para que cada equipo empiece por una prueba distinta.

## 3. Material



Frases en morse y hoja alfabeto morse



Puzzles tipo UBONGO



Pelota



Tarjetas acertijos



Lona prueba final

## 4. Desarrollo

La actividad es una gymkana que tiene 6 pruebas. Haremos 3 grupos de 10 participantes cada uno y a cada grupo se le asignará un color que será el de su peto. En cada prueba el equipo cogerá solamente las pruebas de su color.

Se separarán los tres grupos, cada uno con su monitor/a y comenzarán la gymkana. Pruebas:

1. Películas cooperativas. Se trata de una versión cooperativa del juego de las películas. En esta ocasión, todo el grupo, menos una pareja voluntaria, escenifica una película fácil (tendremos tarjetas dentro de una caja). La pareja deberá adivinar qué película es. Se trata de una prueba dónde lo importante son los gestos, no los sonidos, ni el lenguaje. Se puede hacer una o dos rondas en función del tiempo.
2. Mensajes morse. Encontrarán varios mensajes en morse, con la plantilla del alfabeto morse deberán descifrar el mensaje. Tenemos 3 mensajes en grande para para que puedan trabajar en grupo más pequeño.
3. Puzle. Utilizamos la mecánica del juego UBONGO que tiene puzles diferentes, a modo relevos deberán ir a buscar las fichas y colocarlas en los huecos correspondientes de la plantilla.
4. Pelota. Hay que pasar la pelota de un punto a otro sin usar las manos (se puede utilizar cualquier otra parte del cuerpo) y si lo consiguen se les facilita la siguiente pista.
5. Acertijos. Deberán resolver distintos acertijos, utilizaremos los que son más visuales.
6. Orden en el banco. Sin hablar y sin poder bajarse al suelo deberán ordenarse por fecha de nacimiento. Podemos utilizar un banco para subirnos, o sillas estables.

Prueba final cooperativa: se descalzarán y se subirán todas en la tela del paracaídas o en una lona muy grande. Deberán dar la vuelta completa a la lona sin pisar fuera de ella. Deberán organizarse entre todas, el monitor/a puede ayudarles dando indicaciones. Cuando lo hayan conseguido leerán el mensaje secreto: dónde está escondido el huevo de oro.



## Evaluación

---

### Educadores/as

Analizaremos mediante observación directa:

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

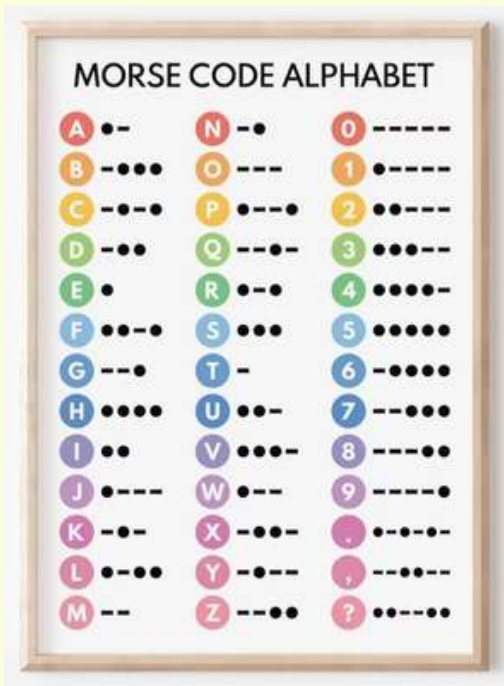
### Participantes

A través de unas preguntas o ítems como:

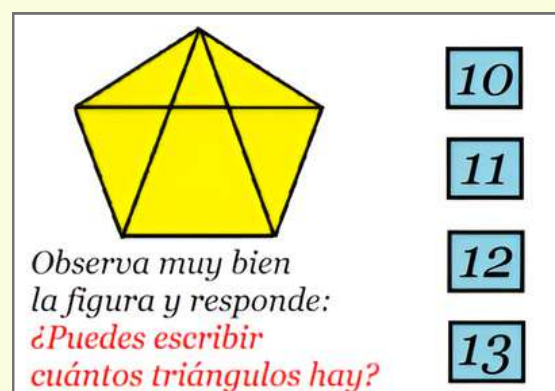
- ¿Te han gustado las pruebas realizadas?
- ¿Te lo has pasado bien con tus compañeros?
- ¿Repetirías una actividad similar?

# 5. Anexos

Copias alfabeto morse:



Ejemplos acertijos visuales:



# 03 GYMKHANA PIRATA



## Gymkhana pirata en un albergue

Un grupo de niños y niñas participan en un albergue de fin de semana con pernocta. Uno de los participantes, Rubén, presenta retraso madurativo con discapacidad intelectual (dificultades cognitivas de comunicación, presenta procesamiento lento, tiene lenguaje verbal y lecto-escritura).



15 participantes



de 8 a 10 años



1 monitor\_a  
+ 1 monitor/a apoyo

## 1. Apoyos

El grupo no se conoce mucho entre ellos al ser una actividad de inscripción abierta. Identificamos como necesidad de apoyos a Rubén, viene acompañado de 2 amigos, lo que nos permite usar el apoyo entre iguales.

Hemos presentado el albergue, las instalaciones, normas, etc. a todo el grupo usando un lenguaje sencillo, no saturando con mucha información, nos apoyamos en paneles visuales para todos los niños y niñas con las actividades y rutinas diarias. Los monitores/as acompañamos al grupo en momentos cotidianos, comedor, duchas, habitaciones para facilitar la estancia a todas y todos.

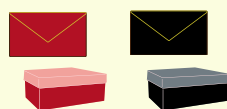
### Apoyos específicos para la gymkhana:

- Temática accesible: hemos escogido la temática pirata por ser fácil de identificar por todas las personas (estética reconocible, historia fácil de comprender, dinámica sencilla y accesible).
- Anticipación: dedicamos un momento a la explicación de cómo Pirata Patapalo ha enterrado su tesoro y debemos encontrarlo.
- Información visual y lenguaje sencillo:
  1. División en pequeños grupos para facilitar que llegue mejor la información.
  2. Mostramos el mapa del albergue con pictogramas para facilitar reconocer distintos espacios.
  3. Los grupos tienen asignado un color para reconocer sus pruebas.
  4. Pruebas con explicaciones sencillas, hay un sobre o caja con indicaciones y modelo de lo que hay que hacer.

## 2. Material



Mapa tesoro



Sobres y cajas  
colores pruebas



Objetos piratas



Cofre monedas  
chocolate



### 3. Desarrollo de la actividad

La gymkhana consiste en encontrar los trozos del mapa de Patapalo con la marca de dónde está enterrado el tesoro. Sólo uniendo los trozos de los dos equipos lograremos tener el mapa completo.

Así cada equipo, al superar una prueba, recibe un trozo de mapa, un trozo de la canción del pirata y una pista de dónde tiene que ir a buscar la siguiente prueba.

#### Pruebas:

1. Bolsa misteriosa: Deben ir tocando objetos de la bolsa e identificar qué son sin mirar.
2. Salvando el océano: Similar a prueba de pescar peces, esta vez los piratas deben sacar del océano toda la basuraleza que hay. Con tapas metálicas y cañas con imán deberán pescar toda la basura que hay en el mar.
3. Circuito habilidad: Deberán demostrar que saben moverse fácilmente por sitios de un barco. Tendremos un recorrido por los columpios con obstáculos que deberán superar en equipo.
4. Puntería pirata: Deberán derribar con las pelotas negras todos los estandartes de otros barcos piratas que vienen a por el tesoro.
5. Prueba memory pirata: Un memory en tamaño grande. Deberán ir encontrando las parejas hasta levantar todas las tarjetas.
6. Buceo pirata: Deberán coger objetos de un valde con agua usando la boca.

Una vez superadas todas las pruebas, los equipos deberán unirse para juntar las piezas del mapa y los trozos de la canción. Deberán ir a la señal dónde está enterrado el tesoro y allí encontrarán un aviso: “sólo se abrirá si escucho mi canción”. Deberán ensayar y cantar todos juntos la canción. Después podrán “desenterrar” el tesoro y disfrutar del botín.



## Evaluación

---

### Educadores/as

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

### Participantes

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

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

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

# 04 GYMKHANA MARIO BROS



Actividad de final de curso dónde un grupo aula acude a nuestro albergue junto a su tutora y otro docente. Están acostumbrados a trabajar juntos durante todo el año. Carmen, una de las niñas, tiene TEA de grado 1, presenta dificultades sociales en algunos momentos, comportamientos repetitivos e intereses focalizados en temas específicos. Nos indican que necesita apoyos para comprender el lenguaje verbal y social.



24 participantes



10 años



3 monitoras\_es

## 1. Apoyos

El centro nos ha facilitado información previa muy valiosa para poder ajustar la estancia en el albergue a las necesidades de todo el grupo. Susana participa con su grupo más cercano de amigos, hemos formado los grupos atendiendo a este criterio. El apoyo entre iguales y el modelado es una buena pauta.

Hemos diseñado la actividad con mucho apoyo visual, para que sea sencillo comprender cada prueba de la gymkhana viendo las imágenes y el material que hay que utilizar. Utilizaremos un lenguaje sencillo, con frases cortas y fáciles de comprender, siempre apoyado con materiales, modelado y ejemplos.

La temática utilizada, Mario Bros., la hemos escogido por ser fácilmente reconocible por todo el grupo, además sabemos que Carmen es aficionada a los videojuegos, lo que favorece que entremos en sus centros de interés.

## 2. Actividad

Explicamos en gran grupo la gymkhana. Debemos superar pruebas para conseguir los códigos que desbloquean un ordenador. En él, está guardada la película de Mario Bros. que será la recompensa al trabajo en equipo que hemos hecho durante la gymkhana.

Todas las pruebas están relacionadas con el mundo de Mario Bros. La explicación la haremos de forma grupal con un ejemplo de los materiales que se van a ir encontrando y lo que tienen que hacer en cada momento. Dividiremos el grupo en 3 subgrupos de 8 personas. Cada uno de los grupos tendrá un color asignado (rojo, azul o verde) y un monitor/a.

## 3. Material



Sobres y QR colores



Gomas y patrones juego



Ordenador



Picas, conos, setas



Valde y canaletas



Aros hula hoop



Boomwakers

## 4. Desarrollo

Tendremos que conseguir desbloquear un ordenador para tener la recompensa fiscal (la película de Super Mario).

Superando las pruebas conseguiremos el código.

Las pruebas estarán repartidas por todo el albergue (interior y exterior).

Los pasos en cada prueba son los mismos:

1. Buscar el sobre.
2. Memorizar el patrón de desbloqueo (ver fotos en anexo).
3. Coger el código QR de su color.
4. Volver a la zona central.
5. Desbloquear el patrón.
6. Leer el QR con un dispositivo (móvil monitor/a).
7. Hacer la prueba que indica el QR para conseguir el número del código final.

### Listado de pruebas

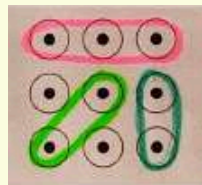
- Boomwhackers. Son unos tubos de plástico de colores de diferentes tamaños (cada tamaño es una nota musical) con los que tendrán que hacer una melodía, el cumpleaños feliz.
- Circuito de tuberías. Utilizando tubos de foam tendrán que hacer un circuito por el que tendrá que pasar una pelota desde un punto de inicio hasta un balde sin que se caiga.
- Memory de personajes. Tendremos unas tarjetas de los personajes de Mario Bros repetidas y boca abajo para buscar las parejas.
- Busca minas. Tendrán que pasar una “pasarela” de hula hoops en el suelo siguiendo un orden para evitar pisar las bombas. Pasarán de 2 en 2 para fijarse por dónde pisa la persona de delante y memorizando los pasos seguros.
- Adivina el objeto. Caja sorpresa de cartón con una ranura por donde meter la mano y tocar los objetos que hay dentro, tendrán que coger uno y adivinar lo que es sin sacarlo de la caja. Utilizaremos como modelo las cajas sorpresa de Mario Bros con la interrogación.
- Carrera de obstáculos. Haremos un circuito con subidas y bajadas incluyendo cosas que tienen que evitar (saltar) hasta llegar al final.
- Preguntas extra relacionadas con el mundo de Mario Bros:
  - ¿Cómo se apellidan Mario y Luigi? Mario.
  - ¿A qué se dedican Mario y Luigi? Son fontaneros.
  - ¿Cómo se llama el dinosaurio verde que ayuda a Mario en sus aventuras? Yoshi.

En todas las pruebas estaremos pendientes de que todos los participantes comprendan que hay que hacer y prestaremos especial atención a los apoyos que Carmen necesite. Puede necesitar salir a ratitos de la actividad, moverse por la zona y poder hacer sus estereotipias (movimientos repetitivos), sabemos que le ayudan a su autorregulación y así puede retomar al rato la actividad. Respetamos sus ritmos y acompañamos siempre en la vuelta a la actividad.

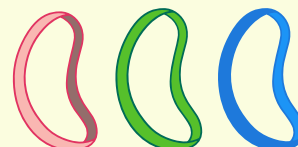
## 5. Anexo

### Patrón bloqueo sobres

1º Salen a buscar un sobre. Dentro de cada sobre hay un código de bloqueo. Deben memorizarlo y coger el QR de su color.



2º Corren a la zona marcada y deberán repetir el código colocando las gomas. Si es correcto, probarán leer el QR con el móvil del monitor/a.



### Ejemplo prueba musical con boomwhackers



### Partitura Cumpleaños Feliz Boomwhackers



---

## ✓ Evaluación

---

### Educadores/as

Técnicas de evaluación:

- Observación directa.
- Diario de campo.
- Preguntaremos al final de la actividad si les han gustado las pruebas, si han podido participar.
- Nos parece fundamental evaluar con los docentes del grupo el grado de satisfacción de la actividad y de la estancia en el albergue. Sus aportaciones nos permitirán avanzar en la mejora de la accesibilidad e inclusión en nuestras actividades.

# 05 GYMKHANA JUEGOS TRADICIONALES



Actividad en campamento urbano de 40 participantes. Noa una niña de 9 años tiene trastorno del espectro autista grado 1. Participa desde hace 5 años y conoce a su monitor de referencia. Noa tiene comunicación verbal, pero se apoya con pictogramas para facilitarle la comprensión. Tiene dificultades en momentos de relación social, ya que le cuesta seguir el hilo de una conversación.



40 participantes



6-12 años



4 monitoras\_es  
1 integrador/a social

## 1. Apoyos

Noa juega con su grupo y monitor de referencia. Tiene su llavero de pictogramas para comunicar cosas cotidianas, agua, aseo, rincón de la calma, etc.

Anticipación: tenemos un panel de anticipación con pictogramas para Noa, sabemos que la anticipación un día antes le ayuda. Explicamos la gymkhana con lenguaje sencillo y apoyo del panel, jugamos con nuestro grupo, mostramos fotos o pictos de las pruebas y zona del patio donde jugaremos.

El día de la gymkhana antes de reunir a todos los grupos, enseñamos a Noa de nuevo el panel, vemos cómo ya está todo colocado en el patio, los carteles de cada prueba con pictogramas o fotos y jugará con su grupo de siempre. Tenemos una hoja para cada grupo de check list, deberán ir tachando las pruebas superadas en el orden de la lista.

Pediremos a Noa que nos ayude en la explicación general al grupo, así reforzaremos la comprensión de la actividad. En el patio tenemos un rincón con elementos que ayudan a Noa a regular sus tiempos cuando necesita entrar o salir de la actividad.

## 2. Actividad

Explicamos la gymkhana y repartimos a cada grupo con su monitor/a, seguirán la lista y pararán en cada prueba. Para explicar cada prueba utilizaremos el modelo entre iguales, un apoyo muy efectivo para comprender la actividad, siempre haremos una primera ronda de prueba y confirmamos que todo el mundo ha comprendido qué hay que hacer. Cada grupo, en cada puesto estarán 15 minutos y transcurrido este tiempo uno/a de los/as monitores/as (encargado de controlar el tiempo), levantará una bandera para avisar al resto de grupos que el tiempo ha finalizado.

## 3. Material



Panel anticipación y carteles pruebas



Materiales pruebas (bolos, tizas, sacos, pañuelos, chapas, etc.)



Materiales rincón calma

## 4. Desarrollo (Pruebas)

- Bolos. Con una bola por cada uno, tenemos que tirar el máximo de piezas que están de pie. Sumamos todas las puntuaciones y obtenemos nuestro resultado.
- Recorrido de chapas. Golpeando la chapa tenemos que completar un circuito marcado con tiza. Si se nos sale la chapa la colocamos en el lugar en el que se ha salido.
- Carrera de obstáculos con sacos. Metidos en un saco, tienen que superar una pista con varios obstáculos, un túnel y una pica con una altura baja.
- Canicas. Una canica grande será el punto al que todos tendrán que acercarse.
- La rayuela. En el suelo marcado unos números tendrán que seguir el recorrido sin pisar el número que indiquemos.
- Pañuelito. Dividido en dos equipos, cada uno de los/as niños/as tiene que escoger un número, del 1 al 5. El/la monitor/a en medio del campo dirán un número y los niños/as que tienen ese número sale a coger el pañuelo y volver a su equipo sin ser pillado.

## 5. Anexo

### Panel diario anticipación

Panel que cambiamos cada día con las información de las actividades que realizaremos. Lo utilizamos con Noa pero está también visible para todo el grupo en el momento de la Asamblea



### Pictogramas





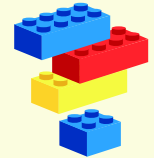
## Mapa anticipación pruebas



## Materiales rincón de la calma



Cesta con objetos de Noa



Piezas construcción



Puzzle laberinto



Squishy

Los materiales están situados en una zona visible un poco apartada del juego. Cuando Noa necesita un tiempo personal, puede ir a su cesta. Este espacio, nos permite respetar sus ritmos individuales y ella aprende a regular los tiempos, logrando participar así de una mayor parte de las actividades.

## ✓ Evaluación

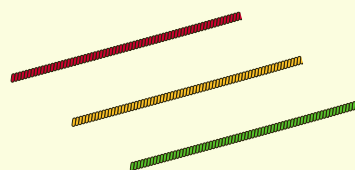
### Educadores/as

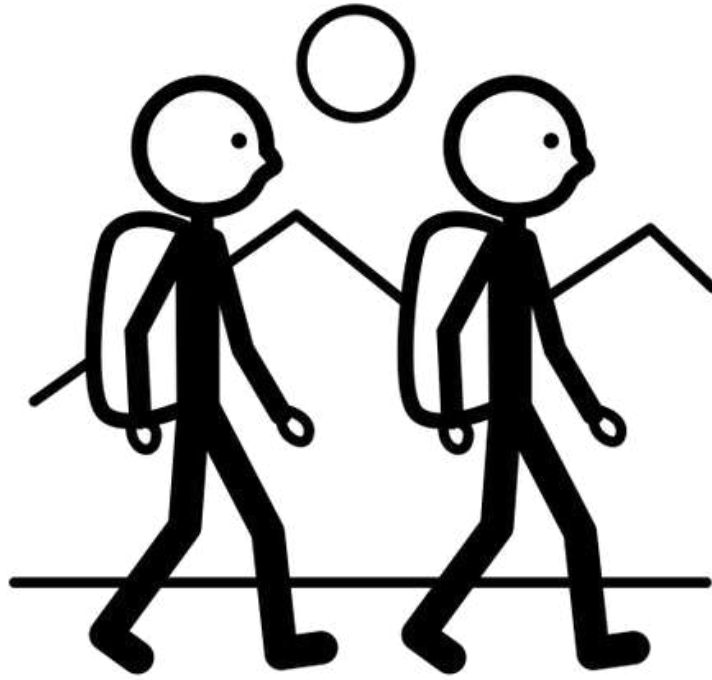
Analizarán si la gymkhana se ha desarrollado correctamente, si las pruebas han sido adecuadas a la dificultad y si los monitores/as han proporcionado las adaptaciones creadas para la gymkhana y la ejecución de las mismas. Se valorará si han sido apropiadas o no para que la actividad sea más inclusiva.

### Participantes

Realizaremos una evaluación dinámica, adaptaremos la evaluación del semáforo con tres cuerdas de colores (verde, amarillo y rojo).

La pregunta que realizaremos es la siguiente: ¿A quién le ha gustado (una de las pruebas realizadas)? Se colocará cada persona en un color: verde me gusta, amarillo regular y rojo no me ha gustado.





**EXCURSIONES**

# 01 EXCURSIÓN MUSEO MARÍTIMO



Somos parte de un grupo scout, un grupo de lobatos de 15 personas. Llevamos ya 2 años haciendo actividades y nos conocemos. Entre las participantes se encuentra Sofía, una niña de 8 años con discapacidad Intelectual, Síndrome de Down. Sofía tiene lenguaje verbal, aunque tiene algunas limitaciones de expresión (eso en ocasiones hace que las personas pueden interpretar que tiene bajo nivel de comprensión, sin embargo, la realidad es que comprende más de lo que ella luego puede expresar hablando).



15 participantes



de 6 a 10 años



2 monitoras\_es

## 1. Apoyos

Desde el grupo scout tenemos contacto directo con las familias, los apoyos diseñados son muy útiles para Sofía, pero también para que las familias y el resto de participantes tengan toda la información clara.

La semana anterior les hemos entregado la información de la excursión, una guía de cómo vamos a estructurar la actividad que incluye: foto del museo marítimo, los horarios de salida del centro y regreso, la duración de la visita y lo que tendrán que llevar. Redactado en sistema de lectura fácil, indicaciones claras y cortas, apoyado también con imágenes y pictogramas.

El día de la excursión iremos por parejas. Sofía irá con la compañera o compañero con la que sea más afín y procuraremos que vaya de las primeras, marcando así el ritmo adecuado para ella. La distancia no es muy larga, Sofía puede recorrer ciertas distancias sin dificultad pero evitamos rutas muy largas. En este caso, será de aproximadamente 1 km.

Hemos contactado con el museo para solicitar si en la visita, la guía puede usar un lenguaje sencillo y más accesible. No obstante nosotras estaremos pendientes para que todas comprendan bien la información.

## 2. Actividad

Hemos contactado con el museo y nos han facilitado alguna información y folletos de las especies que hay dentro del museo. De este modo tenemos preparadas algunas tarjetas, algunos juegos de preguntas y respuestas, un memory con especies que encontraremos, etc. Así hacemos que la visita sea más amena y participativa.

## 3. Material



Guía excursión



Tarjetas de actividad para la visita



Gorras verdes y tarjetas con identificación y contacto

## 4. Desarrollo

El día de la salida, se les volverá a explicar la actividad a los/as participantes y se les recordará las normas de seguridad y circulación por la vía, todos vamos en fila, no corremos, cruzamos la carretera por el paso, etc.

Vamos a hacer el desplazamiento al museo andando desde el centro de la ciudad. Nos colocaremos por parejas y tendremos en cuenta esto para poner a Sofía con el compañero/a con el que sea más afín. Para el desplazamiento también tendremos en cuenta la organización de los monitores y monitoras que nos situaremos uno delante guiando al grupo y otro detrás cerrando el grupo y controlando que todo transcurra con normalidad.

Una vez llegamos al MMC nos estará esperando la guía que nos realizará la visita, y que tendrá en cuenta las indicaciones que previamente habíamos acordado. De todas formas, los/as monitores/as estarán participando de manera activa y controlando que Sofía siga el ritmo de la actividad para que, si no es así, reforcemos la información recibida.

Realizaremos un breve descanso cuando acabe la visita para almorzar y posteriormente volveremos al centro. A veces cuando Sofía está cansada o le interesa alguna cosa por el camino, se para o no quiere continuar y tenemos alguna estrategia para ayudarla a reconducir la conducta. Evitamos el enfrentamiento directo de sí/no, del que le cuesta a veces salir. Hemos aprendido que si usamos un cambio de pensamiento, la ayudamos a regular mejor esos momentos: solicitarle que nos ayude, pedirle que sea nuestra pareja un rato, etc.

---

## 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

Realizaremos una evaluación con emojis, adaptada a las características del grupo. A Sofía le ayudaremos haciendo cada pregunta bien diferencia de la siguiente:

1. Te ha gustado la salida.
2. Te ha gustado el recorrido.
3. Has entendido la explicación de la guía.
4. Repetirías otra salida.



# 02 VISITA ZOO DE SANTILLANA



Un grupo de chicos y chicas de 6 a 8 años de una asociación juvenil quieren visitar el zoo de Santillana del Mar. Entre los participantes se encuentran dos chicos con TEA (grado 1), Miguel y Mario. La mayoría se conocen, ya que llevan tiempo participando en las actividades de la asociación. Miguel es sensible a los ruidos fuertes mientras Marcos tiene fotosensibilidad, no le gustan los cambios bruscos de luz y en la calle lleva gafas de sol.



40 participantes



de 6 a 8 años



5 monitoras\_es

## 1. Apoyos

Para esta actividad organizamos una reunión informativa con todas las familias y con el grupo participante.

- Trabajaremos la anticipación, dando información del lugar que vamos a visitar. Hemos preparado una ficha de la actividad con imágenes e información del día acompañado de indicaciones sencillas en lectura fácil y pictogramas. Horario salida, autobús, cosas que hay que llevar, foto de monitores que acompañan en la actividad, etc.
- Preguntamos a las familias si necesitan alguna información o si tienen alguna necesidad que podamos resolver.
- Miguel llevará sus cascos de cancelación de ruido por si los necesita y Marcos como siempre llevará sus gafas de sol.
- Los monitores/as estaremos atentos a que se sienten en el bus con las personas afines, sus amigos y amigas habituales. Durante la visita al zoo, estaremos pendientes de si hay algún momento en que no quieran entrar a alguna zona o necesiten un descanso de la actividad.

## 2. Actividad

La visita al zoo tiene dos partes, un taller y la visita guiada con educadoras del centro. Hemos pedido un mapa del zoo que hemos adaptado para hacerlo algo más sencillo y fácil de comprender para el grupo.

Quedaremos con las familias a las 8:45 en la estación de autobuses de Santander, donde nos recogerá un autobús para ir al zoo. Contaremos con 5 monitores/s que irán identificados con chalecos de color amarillo. El grupo de participantes irá con petos de color verde.

Hemos elaborado un cuaderno de actividad para incluir apoyo visual e información durante el recorrido. Durante la mañana irán realizando las pequeñas propuestas que se plantean en el cuaderno.

## 3. Material



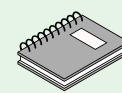
Entradas



Autobús



Mapa zoo



Cuadernos actividad



Chalecos

## 4. Actividad

El trayecto sería de media hora; a las 9:30 llegaremos al zoo.

Acompañados de la guía realizaremos un taller educativo del zoo.

Después realizarán la visita a los animales, con la primera parada en el Jardín de las Mariposas siguiendo por todas las instalaciones.

Durante la actividad, utilizarán el cuadernillo los animales para anotar cosas interesantes que hayan visto.

Una de las pautas es que no dejamos a ninguna persona sola, iremos como mínimo en parejas respetando los ritmos de cada persona.

El equipo de monitorado estará repartido por los pequeños grupos, atentos a cualquier necesidad que surja, especialmente a si Marcos o Miguel necesitan apoyo en algún momento.

Hemos contactado con la guía del zoo para comentarle algunas estrategias que pueden ayudarla en la visita y que en la asociación nos funcionan. Utilizar explicaciones más sencillas, acompañar con pictos y fotos. Usar el mapa para indicar el siguiente punto a visitar, etc.

Comeremos en la zona del zoo reservada, los dividiremos en grupos pequeños, traemos la comida de casa. Aprovecharemos para jugar, y comentar lo que más nos ha gustado. Tendremos un poco de tiempo libre para visitar en grupo pequeño los animales que más les han gustado.

A las 15:00h nos recoge el autobús y regreso a casa. Las familias vienen a recogerlos de nuevo a la estación.



## 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 se utilizará reseña Google en formato papel y utilizando el sistema de estrellas.





# 03 VISITA GRANJA DE ALPACAS



## Excursión a la granja de alpacas con adaptación sensorial

Propuesta de excursión para un grupo de campamento urbano de verano en el que participan 25 niños y niñas. Este campamento colabora con ONCE Cantabria, 5 participantes tienen discapacidad visual, Mateo y Fran con ceguera total, Silvia con albinismo y resto visual y Marta y Ana con ceguera parcial.

La granja de alpacas es una ganadería textil familiar que ha recuperado el oficio de las tejedoras, descubrir cómo son las alpacas, participar en sus cuidados, conocer cómo es el oficio de hilar, tejer, etc.



25 participantes



de 6 a 12 años



4 monitoras\_es  
(uno de apoyo)

## 1. Apoyos

El grupo lleva 2 semanas de campus y han aprendido algunas de las pautas para que todo sea más accesible. Con la colaboración de ONCE el primer día y con los consejos y pautas que nos dan los propios niños y niñas, estamos comprendiendo mejor, qué y cómo debemos de comunicar la información, qué cosas debemos tener en cuenta para que podamos todas y todos ser más autónomos en el campamento.

En la explicación de la actividad se verá cómo se aplican los apoyos, que son:

- Braille, apoyos táctiles.
- Explicar todo con antelación.
- Conocer el lugar previamente (monitorado).
- Realizar un reconocimiento del lugar una vez nos encontremos allí.
- Uso de barra para los desplazamientos (los usuarios ONCE conocen y dominan su uso).
- Actividades por grupos, apoyo de una persona responsable o compañera en los movimientos.
- Apoyos sonoros, silbato, timbre, altavoces...
- Respetar los tiempos.

## 2. Actividad

Organizar una excursión a una granja de alpacas para personas con discapacidad sensorial, especialmente para aquellos que son ciegos, es una excelente oportunidad para ofrecer una experiencia enriquecedora y sensorialmente estimulante. En el punto 4 desarrollamos la actividad.

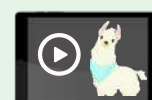
## 3. Material



Señales auditivas



Carteles accesibles  
(contraste y braille)



Audios recorrido



Barras  
direccionales

## 4. Preparativos:

1. Visita previa a la granja para comprobar que es un espacio accesible (instalaciones, los caminos, los baños y las áreas de descanso).
2. Comunicación previa: Comunicar a la granja las necesidades específicas de los participantes y para brindarles apoyo si es necesario.
3. Preparación de materiales: Desde el campamento preparamos materiales accesibles, tarjetas de algunos elementos en braille y en formato de audio, carteles con contraste, con información sobre las alpacas, la granja y las actividades planificadas.

### Actividades en la granja:

1. Interacción con las Alpacas: interactuar con las alpacas de forma segura. Acariciar suavemente el pelaje y escuchar los sonidos que hacen.
2. Tours Táctiles: Explorar diferentes elementos utilizando el sentido de tacto. (tocar la lana de las alpacas, las vallas de las cercas y otros objetos relacionados con la vida en la granja).
3. Paseos Guiados: caminar por senderos seguros y explorar el entorno natural. Asegurarse de que los monitores/as estén bien informados sobre las características del terreno y brindar descripciones detalladas a los participantes ciegos.
4. Alimentar a las alpacas. Proporcionamos instrucciones claras y táctiles sobre cómo alimentarlas de manera segura.
5. Estaciones sensoriales: explorar diferentes texturas, aromas y sonidos relacionados con la vida en la granja (tocar hierba fresca, oler flores y escuchar el canto de los pájaros).
6. Actividades educativas: realizamos charlas educativas sobre las alpacas, su comportamiento, su hábitat y su importancia en la granja. Utilizar materiales accesibles y fomentar la participación activa de los participantes.

Finalizamos la visita, reuniendo al grupo y expresando cada persona lo que más le ha gustado, lo que ha aprendido, etc. Con una planificación cuidadosa y una atención especial a las necesidades de los participantes, una excursión a una granja de alpacas puede ser una experiencia muy enriquecedora para todos y todas.



## 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

El grupo valorará con una estrategia sonora, utilizaremos el aplausómetro, aplauso muy fuerte para lo que ha gustado mucho, menos fuerte para lo que valoran como regular y una sola palmada para poco. Iremos diciendo cosas y valorarán entre todas.

# 04 EXCURSIÓN A ROCÓDROMO



Se trata de una propuesta de actividad con un grupo de un campamento en la que vamos de excursión a un centro de escalada, donde pasaremos el día. Participa en el grupo Carla, una niña de 11 años con discapacidad visual. Tiene muy poco resto visual, utiliza bastón para desplazamientos y siempre que vamos a lugares nuevos necesita que le ayudemos en el reconocimiento del espacio. El personal del centro del rocódromo está informado y les ayudaremos en el proceso de adaptación de la actividad.



20 participantes



de 10 a 12 años



2 monitores/as  
+ personal centro escalada

## 1. Apoyos

- Recorrido por el centro: acompañamos a Carla y le vamos indicando información de apoyo. Ella nos pregunta muchas cosas y le damos referencias (distancias, descripción, etc.). Nos acercamos a los paneles del rocódromo, en el centro tienen varias maquetas que nos sirven para que ella interprete cómo es.
- Espacio de colchonetas y bulder a ras de suelo que nos servirán para aproximarnos a texturas de las presas, agarres, etc. Manipulamos el material: casco, arnés, cuerdas, mosquetones... para reconocer cómo son.

En el rocódromo se incluyen:

- Bandas adhesivas con textura que hacen el recorrido de las presas. De esta manera Carla puede agarrar una presa y siguiendo la banda, saber cuál será el siguiente punto de apoyo de sus manos.
- Bastón para tocar su pie, señala al golpear en la presa su próximo paso.
- Simulación del recorrido: la técnico acompaña a Carla a modelar paso a paso el recorrido. Se coloca detrás de ella, sujeta sus brazos y van haciendo el recorrido imaginario de cómo será el paso a paso a cada presa.

## 2. Actividad

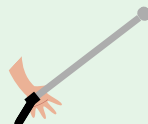
Nos trasladamos al centro de escalada en autobús, pasaremos el día allí con distintos juegos y actividades previas para aprender pasos básicos y así poder hacer varias vías de rocódromo distintas. En esta zona ya están instaladas bandas adhesivas y entrenamos con Carla los pasos para reconocer el sonidos del bastón, el paso de una presa a otra, etc.

En esta jornada propondremos al resto de participantes si quieren probar también a hacer una subida con los ojos tapados para comprender cómo es subir a ciegas.

## 3. Material



Equipo escalada



Bastón señalizar



Bandas texturas



Intercomunicador



Antifaces

## 4. Desarrollo

El material para el desarrollo de la jornada viene incluida en la propuesta del centro de escalada. El rocódromo cuenta con las medidas oficiales de seguridad, tanto en la zona base dónde escalar sin cuerda a baja altura, como en las vías de subida.

ONCE Cantabria tiene entre sus propuestas para personas con discapacidad visual, la escalada. Así que si quieres tener más información sobre la escalada adaptada, te invitamos a que contactes con ONCE.

### Ejemplo de los apoyos planteados:

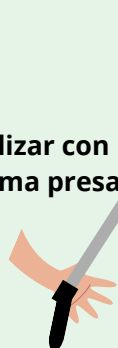
#### Zona entrenamiento baja altura (Boulder)



#### Bandas texturas



#### Bastón señalizar con toques próxima presa



#### Indicaciones verbales monitor



---

## ✓ 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

Preguntaremos al grupo si les ha gustado la actividad. Haremos hincapié en aquellas personas que han probado a escalar con los ojos tapados.

Queremos aprovechar esta actividad como una propuesta de sensibilización hacia la discapacidad visual de su compañera.

# 05 VISITA A MINA PEPITA



Esta actividad está englobada en una semana de un campamento urbano, dónde se ha usado la temática de mitología de Cantabria. Esta excursión será la actividad final. Vamos con un grupo de infantil dónde participa Elba, una niña con discapacidad física a nivel del tren inferior, que necesita el apoyo de su silla de ruedas para desplazarse.



30 participantes



de 3 a 6 años



3 monitores/as  
+ 1 persona de apoyo

## 1. Apoyos

La parte principal ha sido ir a reconocer previamente el entorno de Mina Pepita, que tiene una pista forestal y caminos. Viene indicado que no es plenamente accesible para silla de ruedas, muchos tramos sí, pero otros tienen algún grado de dificultad para sillas standar.

Hemos contactado con la Asociación Arrastrasillas, para solicitar una de sus sillas Joëlette, sillas adaptadas para terrenos irregulares que facilitar el acceso a zonas de montañas a personas con movilidad reducida. La Asociación ha participado en esta formación, presentando su iniciativa y propuesta, y sus recursos nos han parecido excelentes. Elba irá en su silla habitual y para el recorrido por Mina Pepita usaremos la silla de Arrastrasillas, dos monitores/as se encargarán de moverla.

En esta actividad, los apoyos han estado muy dirigidos a dar confianza a la familia sobre la seguridad de la propuesta. Les hemos invitado a conocer a Arrastrasillas y ver cómo nos formaban en el uso de la silla. Además les han explicado que pueden participar de sus actividades o solicitar una de sus sillas para sus actividades en familia.

Autobús adaptado: se ha informado a la compañía de autobuses la necesidad de un autobús adaptado para silla de ruedas.

## 2. Actividad

Pasaremos la mañana en Mina Pepita, aprovecharemos los personajes mitológicos para hacer un juego de búsqueda. En cada una de las figuras tendrán que encontrar las piezas de un puzzle. Cuando hayan conseguido todas las piezas, formarán el puzzle y verán el mapa de Cantabria con los personajes y las zonas en las que vive cada uno de ellos. Un cierre a nuestra temática de campamento sobre Cantabria.

## 3. Material



Puzzles Cantabria Mitología



Silla Jöelette préstamo de Arrastrasillas

## 4. Desarrollo

El día de la excursión, salimos a las 9.30 del campamento urbano y nos dirigimos a Mina Pepita. Llegamos al recinto y explicamos bien qué vamos a hacer. Preparamos todo para pasar a Elba a la silla Jöelette, atendiendo a la formación que nos han dado desde Arrastrasillas.

Una de las monitoras se ha adelantado y ha dejado colocadas las piezas del puzzle que debemos encontrar. Son 3 puzzles de 3 colores, 1 por cada grupo de 10 participantes.

Durante el recorrido iremos encontrando trozos de puzzle, cada equipo tiene su color de puzzle. En cada lugar donde encontramos una pieza, deberemos hacer una sencilla prueba adaptada al ciclo de infantil:

- Cantar la casita muy bajito todos juntos.
- Resolver el memory de seres mitológicos que lleva el monitor en la mochila.
- Localizar 5 elementos de la “basuralidad” que haya en Mina Pepita y recogerlos para ayudar al bosque.
- Hacer el bum bum bum entre todos para lograr el silencio del bosque.
- Hacernos 5 fotos originales y divertidas en la senda.

Finalizamos el recorrido celebrando que hemos encontrado todas las piezas y hablamos de si nos ha gustado Mina Pepita.

Para el almuerzo nos vamos a un parque cercano que cuenta con baño público y zona de juegos infantiles. Aprovechamos a acompañar al baño a quien lo necesite. Elba necesita apoyo el uso del wc, su familia y ella nos han explicado bien las indicaciones de cómo hacer la transferencia, así que su monitora de apoyo, la acompaña en este momento.

Terminamos la jornada con un rato de juego libre hasta la llegada del autobús que nos llevará de camino al campamento.

---

## Evaluación

---

### Educadores/as

Técnicas de evaluación:

- Observación directa.
- Diario de campo.
- En pequeños grupos preguntaremos al volver al campamento lo que más les ha gustado de la excursión.
- Revisión diaria de las actividades y del grupo por parte del equipo de monitores/as.



## 5. AGRADECIMIENTO A ARRASTRASILLAS

Queremos agradecer y destacar en esta propuesta la labor e iniciativa de Arrastrasillas Cantabria.



Arrastrasillas es una entidad sin ánimo de lucro, formada por un grupo de personas con intereses muy diversos, entusiasmadas del deporte y de la montaña, pero sobre todo, personas que vienen de entornos sociales, participativos y del voluntariado (asociaciones vecinales, deportivas, juveniles, sociales...) convencidas de que el mundo se puede mejorar con el entusiasmo, compromiso y acciones de la gente.

Acercan la montaña y el deporte a personas con movilidad reducida. Facilitan el uso de las sillas adaptadas y organizan salidas y actividades a lugares como El Soplao, Mogrovejo, la Picota, El Cares, Pico Jano, Costa Quebrada, trails nocturnos... llevando a personas con movilidad reducida a sitios no tan accesibles a los que pensaban que nunca podrían ir o volver, "cumpliendo y compartiendo sueños".

Es difícil describir a Arrastrasillas con palabras pero nos quedaríamos con estas:

### Pasión Compromiso Ilusión



Merece la pena conocerles y merece aún más la pena, participar con ellos.

#### **Estos son sus canales:**



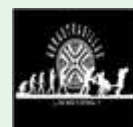
**Arrastrasillas Facebook**

[https://www.facebook.com/arrastrasillas?locale=es\\_ES](https://www.facebook.com/arrastrasillas?locale=es_ES)

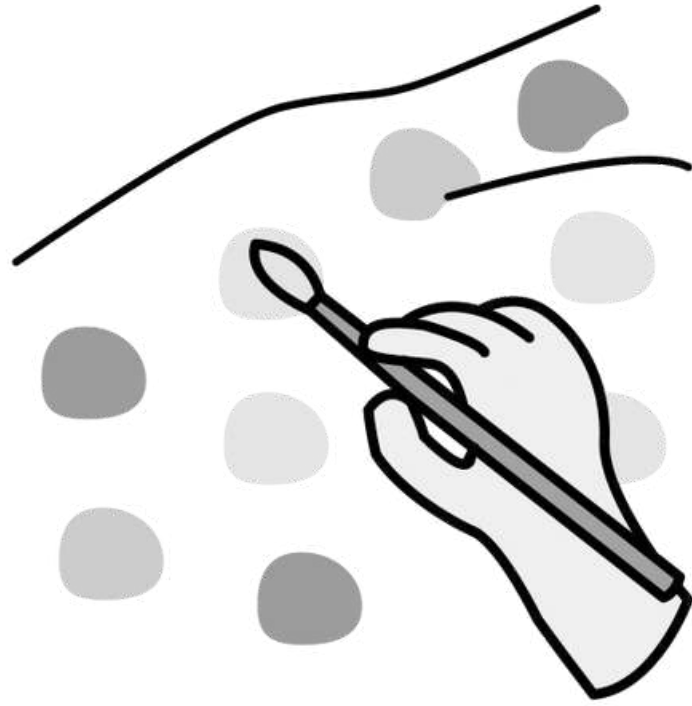


**Arrastrasillas Youtube**

<https://www.youtube.com/@arrastrasillascantabria9678/featured>



**Arrastrasillas Cantabria**  
Share your videos with friends, family, and the world  
YouTube



**TALLERES**

# 01 TALLER DANZA



## Taller danza infantil

Propuesta dentro de una actividad extraescolar de danza para niños y niñas del primer ciclo de primaria. Participa Sofía, una niña de ocho años con paraplejía. Tiene una reducción del movimiento en las extremidades inferiores. Se mueve con ayuda de un andador, tiene autonomía en el resto de funciones. Se realiza los jueves del mes de febrero de 17:00h a 19:00h.



15 participantes



de 6 a 9 años



2 monitores/as

## 1. Apoyos

Hablamos con la familia y con Sofía para que nos muestren en qué necesita apoyos (ir al servicio, movimientos de sentarse o levantarse, tumbarse etc). Y nos muestran cómo es más conveniente realizarlos. Además en las actividades preguntaremos a Sofía, ella mejor que nadie puede decirnos los apoyos que necesita.

La propuesta está enfocada a favorecer la expresión corporal y el control del cuerpo, muchas de las acciones serán movimiento libre, cada participante expresará y se moverá a su manera. Utilizaremos el apoyo de modelado en aquellos pasos que requieren un movimiento concreto, mostraremos el paso, lo repetiremos y si alguien necesita ayuda, acompañamos hasta que pueda realizarlo.

Esta actividad necesita de un espacio amplio con accesibilidad universal, puede ser el aula de psicomotricidad, el gimnasio o un espacio de pabellón, es recomendable disponer de un gran espejo de pared.

## 2. Actividad

Esta actividad está destinada a todas las personas dispuestas a disfrutar y compartir el baile.

Esta actividad servirá para:

- Fomentar la autonomía y la autodeterminación.
- La cooperación dentro del grupo.
- Potenciar las capacidades creativas de cada niño con el fin de crear su propio baile. Conocer las posibilidades expresivas del propio cuerpo para desarrollar un lenguaje corporal y comunicarse con los demás.

## 3. Material



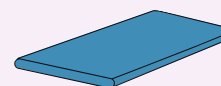
Aula accesible con espejo



Altavoz



Música y melodías de bailes tradicionales



Colchonetas

## 4. Desarrollo

La primera fase del taller consistirá en calentamiento del cuerpo y los músculos.

En la extraescolar tendremos danza libre y también conoceremos distintos bailes tradiciones sencillos de países cercanos.

La secuencia será similar en ambas propuestas:

Los monitores/as hacen el modelo, primero sin música, y todo el grupo intenta repetir. Ahora con la música, volvemos a probar.

Se irán planteando distintas propuestas: participantes escogen una figura en estatua para posteriormente con la música hacerla todos en conjunto. Se trabajarán los movimientos rectos (ej: movimiento bloque) y ondulados (ej: la ola) para unificarlo otra vez en la música.

Tras aprender cada paso y haberlo probado varias veces, se intentará hacer el baile todo el grupo junto.

En todas las sesiones se terminará con una propuesta de relajación guiada por monitores/as.

Cuando se utilizan colchonetas para tumbarse, estarán pendientes de apoyar a Sofía para tumbarse y levantarse atendiendo a las pautas de movilización adecuadas.



## Evaluación

---

### Educadores/as

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

Al ser una actividad contratada aprovecharemos para trasladar algunas propuestas de adaptación de la actividad.

### Participantes

Para la evaluación se utilizará reseña Google en formato papel y utilizando el sistema de estrellas.



# 02 TALLER CAMISETAS TYE DIE



## Taller de decoración de camisetas con tintes

Una propuesta de taller para 13 participantes de una casa joven de 12 a 17 años. Dos de los participantes que acuden asiduamente a las actividades propuestas en el centro, tienen discapacidad sensorial auditiva. Marcos tiene una sordera total de nacimiento y su comunicación es a través de LSE y Andrea tiene un implante coclear que la permite tener una pequeña audición, pero se apoya en la LSE.



13 participantes



de 12 a 17 años



2 monitores/as

## 1. Apoyos

Al ser dos personas que participan de las actividades habituales, podemos anticipar y diseñar mejor los apoyos de esta actividad. En la actividad contamos con una monitora de tiempo libre y un técnico en integración social.

- La explicación será breve y concisa de las normas e indicaciones (guía de uso).
- El integrador social estará cerca de Marcos y Andrea para apoyar en lo que necesiten.
- Espacio adaptado con buena iluminación y acústica limpia de ruidos.
- Disposición en el espacio en forma de U para vernos mejor.
- Modelaje por parte de la monitora sobre cómo atar la camiseta.
- Video signado o app SVVisual.
- Explicación paso a paso visual y escrita.

## 2. Actividad

Dividimos al grupo en equipos de 4 participantes.

Marcos y Andrea estarán en el mismo grupo, atendemos así a una recomendación aprendida con FESCAN, que en el caso de varios participantes con discapacidad auditiva, es recomendable que participen juntos, si quieren, para favorecer espacios de mayor comunicación.

La disposición del aula será en forma de U. Los organizamos de esta manera para tener mejor visibilidad del taller, de las personas participantes, de los materiales que vamos a utilizar y de los ejemplos que iremos poniendo.

## 3. Material



Camisetas



Tintes



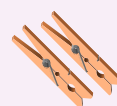
Gomas



Baldes



Botellas  
plástico



Pinzas



Papel  
film

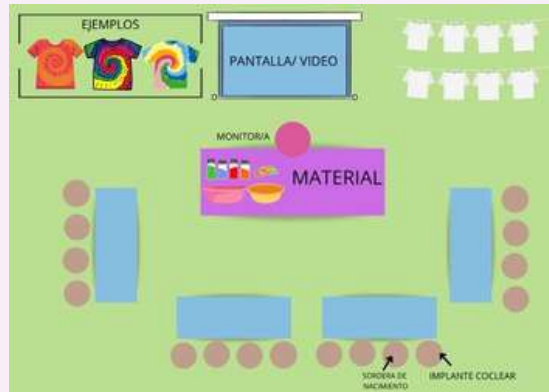


Cuerda

# 4.

## Desarrollo

Disposición del aula:



Se les dará la explicación de manera grupal a todos/as los/as jóvenes mediante un video que estará signado en LSE y subtulado.

Si no es posible disponer de este video, se contactará a través de la app SVVisual para que el intérprete vaya signando muestra explicación a los/as jóvenes con discapacidad sensorial auditiva.

La monitora, además, utilizando el modelado irá mostrando la actividad paso a paso a los/as participantes.

Terminada esta explicación, les daremos a cada grupo una fotocopia de explicación paso a paso de manera visual y escrita junto a la guía con normas e instrucciones.





Se repartirán los materiales (camiseta y gomas) para comenzar el taller. La monitora muestra de forma visual cómo realizar los nudos y luego pasará por mesas para comprobar que lo están haciendo adecuadamente, y apoyar si se necesita. Una vez realizado los nudos, cada grupo se levantará a la mesa de material y comenzarán con el apoyo de la monitora a echar los tintes en sus camisetas.



Una vez que todos los grupos han pasado por la mesa de tintes, se les explicará que tienen que dejar la camiseta hasta el día siguiente para el secado y será cuando podrán llevársela a sus casas.



---

## ✓ Evaluación

---

### Educadores/as

Con las aportaciones de los cuestionarios, las opiniones generales del grupo y nuestra observación del desarrollo de la actividad, valoraremos si las adaptaciones y ejecución del taller han generado una experiencia más inclusiva.

Anotaremos propuestas de mejora para futuras actividades.

### Participantes

Además de la evaluación habitual con todo el grupo, en esta ocasión pediremos a Marcos y Andrea que nos hagan una valoración en un cuestionario, nos ayudará a mejorar futuras propuestas.

Puntuarán del 1 al 5:

1. Has sentido que la explicación ha sido correcta.
2. Te ha servido el apoyo visual y por escrito.
3. Te has servido el modelo utilizado como ejemplo.
4. Has estado a gusto con tus compañeros.
5. Puntúa la actividad.
6. Algo que podamos mejorar:

# 03 TALLER COCINA: BIZCOCHO



Taller dentro de una ludoteca situada en la costa oriental de Cantabria. El grupo es heterogéneo, con niños y niñas de distintas edades y niveles de desarrollo. Dentro del grupo tenemos a Daniel, un participante con Trastorno del Espectro Autista, que tiene lenguaje verbal, participa en las actividades con ritmo de entrada y salida del grupo ajustado a sus necesidades. La comunicación visual y las instrucciones con imágenes o pictogramas le ayudan a comprender mejor qué hay que hacer en cada momento. No tenemos ningún participante con intolerancias o alergias alimentarias.



16 participantes



de 6 a 10 años



2 monitores/as

## 1. Apoyos

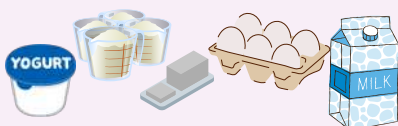
Para realizar esta actividad se han establecido los siguientes apoyos:

- Muestra de lo que se va a realizar con las fichas de anexo y los ejemplos
- Reglas pre-establecidas, que hemos comentado en la explicación y que acompañamos con pictogramas en las mesas.
- Anticipación, tanto en gran grupo como apoyo individual para Daniel.
- Persona de apoyo o referencia que estará cercana a la mesa dónde participa Daniel, facilitar si quiere alejarse de la mesa para pasear, deambular (autorregulación) apoyando a que regrese de manera fluida a la actividad, respetando sus tiempos.
- Incluir sus intereses, refuerzo positivo cuando sigue bien las indicaciones.
- Control de ruidos, procuramos no elevar demasiado la voz, para generar un clima de calma y disfrute del taller.
- Respetar los tiempos de cada uno.
- Temporalización anticipada.
- Lenguaje sencillo y claro.

## 2. Actividad

Se trata de una actividad en la que además de realizar el taller, pretendemos educar en hábitos de alimentación saludable y participación en tareas del hogar. La actividad va a consistir en la realización de un taller de bizcocho de zanahoria y manzana, ya que hemos observado que los participantes que acuden al centro suelen consumir bollería industrial y bebidas azucaradas.

## 3. Material



Ingredientes: Harina, mantequilla, yogurt, huevos, levadura, azúcar



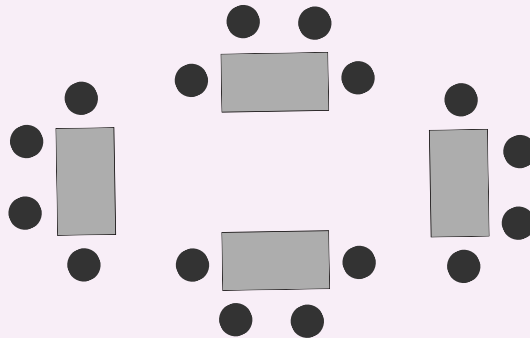
Utensilios: Bol, rallador, molde, guante, horno, etc.



Juego recetas con pictogramas  
GEU Editorial

## 4. Desarrollo

Habr  cuatro mesas una en frente de otra, de manera que se coloquen cuatro participantes por mesa. La distribuci3n del espacio facilita el poder ayudar a cada equipo y estar pendiente de las necesidades del grupo.



### El taller se va a dividir en dos partes:

#### Primera parte:

Consistir  en un role playing, en el que se va a simular un puesto de mercado donde vamos a tener que ir a comprar los alimentos para hacer el bizcocho. En gran grupo previamente se habr  hablado de los ingredientes que necesitamos y se habr  elaborado una lista de la compra y cu les son los buenos modales a la hora de atender y ser atendidos. Siendo nuestras palabras m gicas “gracias” y “por favor”. Introducir de forma chula (canciones, pedirlo con m mica...).

#### Segunda parte:

Elaboraci3n del bizcocho.

Para esta segunda parte hemos utilizado de referencia el juego “Mis recetas de cocina con pictogramas” de Ainara Calvo Llorente editado por GEU editorial. La entidad que organiza el campamento ha adquirido distintos recursos educativos de este tipo. El juego incluye propuestas y herramientas dirigidas a favorecer la comunicaci3n e informaci3n m s accesible (lista de la compra, receta paso a paso, etc).

Incluimos un extracto del material:



“Mis recetas de cocina con pictogramas” de Ainara Calvo Llorente. GEU editorial

# 04 CAMISETAS CON VIRUTAS



## Taller creativo de decoración de camisetas

Taller para un grupo de 20 participantes que participan en un campamento urbano de una semana no lectiva. Participa Alicia, una niña con discapacidad física, presenta monoparexia (parálisis y pérdida de fuerza) en el brazo derecho, tiene muy buena autonomía, lo que hace que su participación en el campamento sea plena.



20 participantes



de 8 a 10 años



2 monitores/as

## 1. Apoyos

En este taller partimos de una propuesta que no requiere apenas adaptaciones, pensar en actividades para todos y todas, facilita una inclusión más real. Aún así, durante el diseño de la actividad, como equipo revisamos las distintas pautas de accesibilidad para mejorar la propuesta:

-Anticipación. Conocimientos previos de la actividad, informar de la actividad que vamos a realizar al grupo y del material que necesitamos (camiseta). También lo comunicaremos a las familias.

-Materiales adaptados. En este caso disponemos de un sacapuntas de manivela con ventosas en la base que facilita a Alicia sacar las virutas de su camiseta. Disponemos también de tijeras eléctricas, pero no las necesita, ha desarrollado buenas habilidades y destrezas con su mano izquierda.

-Modelaje. Se les mostrarán unas camisetas y plantillas de ejemplo.

-Apoyo entre iguales que potenciamos en todas las actividades, entre todas y todos si vemos que alguien necesita ayuda, se la ofrecemos, sea por discapacidad o porque somos menos habilidosas en alguna tarea.

## 2. Actividad

El taller elegido para realizar en el campamento es la decoración de una camiseta. Para ello, vamos a explicar la actividad a realizar días antes con el fin de que los niños y niñas sepan lo que vamos a hacer y puedan buscar el material para realizar el taller. También, enviaremos la información y pondremos en la entrada del centro de manera visible, un cartel para las familias.

## 3. Material



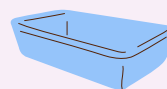
Camisetas



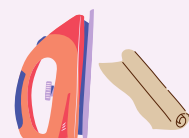
Pinturas



Sacapuntas



Bandejas



Plancha y papel horno

## 4. Desarrollo

El día del taller, comenzaremos explicando a los/as niños/as que vamos a realizar unas plantillas para poder hacer nuestra propia camiseta. Para ello, usaremos cartón y lápices para hacer los dibujos y después, recortaremos la plantilla.

A continuación sacaremos punta a las ceras y guardaremos las virutas. Preparación para decorar la camiseta:

1º Pondremos un cartón en el interior de la prenda. Colocaremos la plantilla sobre la camiseta y echaremos las virutas sobre la plantilla.

2º Luego pondremos un papel de horno encima de la plantilla y lo plancharemos con supervisión del monitor o monitora.

Dejaremos que se enfríe un poco y retiraremos con cuidado el papel de horno, la plantilla y el cartón.

Como recomendación de este grupo, tras probar la técnica, se recomienda realizar la estampación en formato "negativo", es decir, pegar las virutas alrededor de la silueta (plantilla), en este caso la inicial de cada niño y niña. Resulta así una técnica más sencilla y queda mejor el resultado.



---

## ✓ Evaluación

---

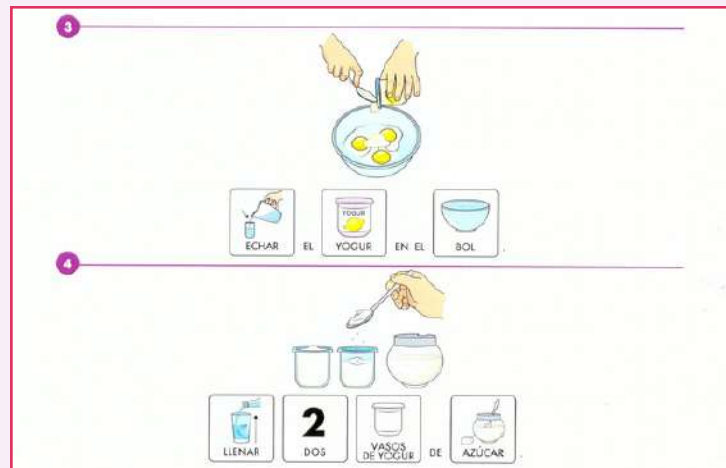
### Educadores/as

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

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

### Participantes

Tras la actividad haremos una evaluación directa con los/as chicos/as mediante preguntas como: ¿Qué os ha parecido la actividad? ¿Os ha gustado? ¿Qué es lo que os ha parecido más difícil? ¿Os gustaría hacerla de nuevo?



Utilizamos las fichas de la receta en nuestra actividad para realizar el paso a paso. Una vez que los grupos terminen de elaborar su bizcocho, lo llevaremos al horno.

Mientras se hornea aprovecharemos para recoger y limpiar materiales de cocina, mesas, aula, trabajando de esta manera la corresponsabilidad en las tareas.

Una vez tengamos el bizcocho será nuestro almuerzo de esa mañana justo antes de salir al patio.

## ✓ Evaluación

### Educadores/as

- Ítems de la práctica de los monitores/as:
- Se ha realizado una explicación clara y sencilla.
  - Se han adecuado los materiales a las características de todos los participantes.
  - Ha sido una actividad dinámica y lúdica.
  - Han participado todos los niños y niñas.

### Participantes

La valoración de los participantes será mediante naranja y limón:

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





# 05 TALLER PIZZA DE ZANAHORIA



Taller de cocina dentro de las actividades semanales de la casa joven del municipio, en la que participa un grupo de chicos y chicas habituales de las actividades. Uno de ellos, Pablo (9 años), tiene discapacidad intelectual. Tiene buenas habilidades en la sociabilización, pero para comprender mejor lo que hacemos en las actividades, necesita apoyo de pictogramas, lenguaje sencillo y algo más de atención en las explicaciones.



12 participantes



de 6 a 12 años



1 monitor/a

## 1. Apoyos

Para realizar esta actividad se han establecido los siguientes apoyos:

- En la casa joven estamos trabajando en mejorar nuestra forma de explicar las actividades. Lenguaje más sencillo, frases más cortas y siempre tener elementos para ofrecer de ejemplo. Hemos descubierto que no sólo ayuda a Pablo sino que resulta muy positivo para todos los participantes, la parte de la explicación se hace más rápido y tenemos más tiempo para disfrutar de cada propuesta.
- Receta con pictogramas: la web [arasaac.es](http://arasaac.es) creemos que es una herramienta imprescindible para cualquier agente educativo que quiera hacer inclusión. Hemos recogido su propuesta de cuaderno de recetas en pictogramas, muy útil para el apoyo en esta actividad. Cada grupo tendrá un cuaderno de la receta.
- Nos dividiremos en pequeños grupos, estaremos pendientes de todo, pero especialmente, apoyando si hace falta al grupo donde participa Pablo.

## 2. Actividad

Los talleres de cocina son una actividad que nos permite activar el trabajo en pequeños grupos, el apoyo entre iguales, la corresponsabilidad y la educación alimentaria.

Explicaremos las normas del taller (higiene, receta, pautas etc) sentados en semicírculo, antes de sacar los ingredientes. Utilizaremos las imágenes visuales para apoyar la explicación de lo que vamos a hacer. Cada grupo tendrá un cuadernillo con el paso a paso del proceso, lo que favorece su autonomía en el taller.

## 3. Material



Ingredientes: zanahorias, aceitunas, aceite, sal, tomate, orégano, queso...



Gorros y delantales



Utensilios: Bol, rallador, molde, guante, horno, etc.



Cuaderno receta Arasaac

## 4. Desarrollo del taller

Reparto de grupos por gustos (si no nos cuadran los grupos se pueden hacer las pizzas por mitades). Lavado de manos y colocación por mesas.

En cada mesa se encuentran:

- Recipientes con los ingredientes de la masa.
- Boles para mezcla.
- Para las cantidades de ingredientes utilizaremos vasos transparentes con las marcas de las medidas, para que sea apoyo visual.

Instrucciones:

- Pelamos y rallamos la zanahoria.
- Echamos la zanahoria en el bol.
- Echamos en el bol la harina y los huevos.
- Echamos una pizca de sal y pimienta.
- Mezclamos muy bien.
- Echamos un poquito de aceite de oliva en la bandeja del horno.
- Echamos la masa en la bandeja del horno.
- Metemos la masa en el horno.
- Encendemos el horno a 180° durante 20 minutos.

Mientras calienta la masa recogemos la mesa.

- Repartimos los ingredientes de la pizza.
- Sacamos la masa del horno.
- Echamos el tomate triturado y el queso.
- Añadimos los ingredientes que queramos (orégano, aceitunas negras...).
- Horneamos la pizza durante 10 minutos.
- Recogemos la zona de trabajo.
- Ponemos la mesa.
- Sacamos la pizza del horno y cortamos en porciones.
- ¡Buen provecho!

---

## Evaluación

---

### Educadores/as

Técnicas de evaluación:

- Observación directa.
- Gometes. En un tablón salen todos los talleres que se hacen en la casa joven y al terminar, ponen un gomet de distinto color dependiendo de cuánto les ha gustado (rojo, amarillo, azul o verde).
- Al finalizar la semana temática: evaluación del equipo de monitores y monitoras.

# 5. ANEXO

## Lista de ingredientes y materiales

- Ingredientes para pizza: salsa de tomate, queso, atún, orégano y aceitunas negras.
- Ingredientes de la masa: zanahoria, huevos, sal, pimienta, aceite de oliva.
- Utensilios de cocina: rallador, cuchillo, horno, bol, cuchara, tablas de cortar, bandejas para hornear, papel de horno, guante de horno.
- Delantales y gorros de cocina.
- Mesas y sillas suficientes para los grupos.
- Recetas impresas con instrucciones claras y simples.
- Manteles.

## Cuaderno Receta Pizza Zanahoria

**Autora: Isabel Camarón González**

**Web: arasaac.org**

**Enlace consulta materiales:**

<https://arasaac.org/materials/es/4321>

**QR enlace a materiales**



A horizontal, irregular yellow brushstroke with a textured, hand-painted appearance, serving as a background for the title text.

# **DECÁLOGO PARA MONITORADO**

# DECÁLOGO MONITOR/A

---

## **Propuesta para trabajar con el equipo responsable de las actividades**

En esta formación de Especialista, hemos descubierto que el avance en propuestas más inclusivas, en muchas ocasiones, no viene por nuevos recursos o materiales, sino por un cambio de mirada sobre cómo hacer las cosas.

Esta propuesta consiste en que en la fase de preparación de cada proyecto, dediquemos al menos un rato a analizar nuestra forma de trabajar, de organizar las jornadas, de explicar las actividades, de favorecer la convivencia del grupo, etc.

De esta manera podremos:

- Identificar las capacidades de las personas de nuestro grupo.
- Detectar si hay cuestiones a las que debemos prestar atención y ofrecer apoyos.

## **Aspectos a analizar con el monitorado:**

Comunicación: ¿nuestras actividades y explicaciones las pueden seguir todas las personas? Analizaremos si en nuestro grupo tenemos personas con alguna necesidad de apoyo en lenguaje verbal y si es necesario utilizar algún sistema alternativo de comunicación (lengua de signos, altavoz FM, comunicador digital, cuaderno de pictogramas, gestos propios, etc).

Comprensión de la información: ¿nuestras explicaciones permiten que todas las personas la comprendan? Podemos explicar juegos, actividades, normas, de manera más sencilla, hablando con más calma, usando frases cortas y claras. Comprobando que todo el mundo lo ha comprendido, poniendo ejemplos y modelos que apoyen la información.

Movilidad: si alguien necesita apoyo para manipular materiales, o para realizar ciertos movimientos, si se desplaza con autonomía siempre, o en ocasiones requiere de pequeños apoyos, etc.

Socialización: Cada persona tiene habilidades distintas, se acerca más o menos a un grupo, tiene iniciativa o no para jugar, está más cómoda en grupo pequeño y no tanto en grupo grande, gestiona mal los conflictos, etc. Identificar cómo se relacionan nuestros participantes y ver en qué podemos acompañar, nos ayudará a mejorar el clima de grupo, a que todas disfruten más, de un espacio colectivo, favoreciendo su participación activa y real.

Ritmo y tiempo: a veces confundimos "animación" con hacer muchas cosas, algunas aturulladas, cambiando muy rápido de actividad y sin darnos tiempo a disfrutar de lo que toca en ese momento. Una propuesta presentada con más calma, hace que la actividad salga mucho mejor. Ir un poco más despacio para comprender qué hacer, con más tiempo para realizar la actividad y más tiempo para respetar los ritmos de todas y todos.

Control ambiental: para que todas las personas se sientan a gusto y no haya alteraciones, muchas veces basta con bajar un poco el nivel de ruido, quitar a ratos la música del altavoz, organizarnos en grupos pequeños y trabajar en espacios un poco más tranquilos, tener material para todas y no tener que esperar, tener un sitio dónde sentarse y hacer con calma la propuesta, evitar el uso repetitivo de silbatos o rebajar el nivel de “gritos”.

Anticipar: trabajamos en muchas ocasiones con el “factor sorpresa” y puede ser muy efectivo, pero no está reñido con que tengamos algunas rutinas diarias, unos horarios marcados, que todas y todos conozcan en qué momento nos encontramos (tiempo de asamblea, tiempo de juego libre, tiempo de gran grupo, etc.). Es recomendable no confundir “sorpresa” con “improvisación”, esa que indica que no hemos preparado del todo bien ese día, o que no tenemos todo bien planificado. Usar carteles grandes con agendas visuales, horario, momentos habituales, fotos de actividades, etc., nos ayuda a todas, a chicos y chicas a situarse en cada momento y al equipo de monitores/as a tener claro lo que hay que hacer cada día y cuáles son las funciones y apoyos a realizar.

Los equipos y propuestas que apuestan por la inclusión:

- Son equipos de profesionales que se forman en inclusión, para #Educar primero hay que #Aprender.
- Hacen sentir de manera sincera, a todas las familias y participantes, que son bienvenidas a la actividad.
- Son equipos que comenten errores intentando hacerlo mejor y que aprenden de ellos.
- Son los que conocen entidades cercanas a las que consultar y que puedan ayudarles a generar propuestas más inclusivas.
- Alejan esa primera frase de “uf, eso no va a poder ser” y la cambian por “vamos a ver cómo”.
- Están convencidas y convencidos de que el ocio y el tiempo libre es un espacio para todas las personas, sabiendo que un DERECHO de todos los niños y niñas.





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

## Entidades integrantes de:



## Otras entidades



ARRASTRASILLAS  
Cantabria

## Organizado por:

## Colabora:



Coordinación del curso, diseño y maquetación:  
Alejandra Pérez Acebal y Eva Rodríguez Pérez