Proyecto de Transformación de la Práctica

-Plan para Promover la Educación Inclusiva-

Parte 1. Elaborada al cierre del Módulo 1. Concientización sobre el Derecho a la Educación y la Educación Inclusiva.

1. Dos actividades para promover la reflexión, el análisis y la concientización sobre el Derecho a la Educación.

Nombre de la actividad 1: Con derechos y sin derechos.
Propósito de la actividad 1: Reflexiona sobre la importancia de hacer valer tus derechos para vivir plenamente.
Desarrollo de la actividad 1: Pregunta a las y los participantes qué derechos conocen y pide que cada quien escriba derechos básicos de las personas (comida, salud, educación y trabajo digno, entre otros) en papelitos y los doblen. También incluye algunos papelitos que digan: SIN DERECHO. Coloca los papelitos en un recipiente y muévelo encima de las personas para que los atrapen como si fuera una lluvia. Realiza dos rondas de juego. En cada ronda pide a las personas que lean el derecho que atraparon y que lo pongan en movimiento al representarlo de manera creativa y compartiendo si lo ejercen libremente y por qué. La regla es que no se puede repetir la representación de alguien más. En los casos en los que atrapen los papelitos “SIN DERECHO” las personas pierden su turno a participar en esa ronda. El juego termina al reflexionar en torno a las siguientes preguntas: ¿Cómo te sentiste cuando tenías el papelito “SIN DERECHO”? ¿Qué otros derechos desearías atrapar y poner en práctica en la vida real?¿Qué puedes hacer para que más personas en el mundo conozcan sus derechos? ¿Qué pasaría si todas las personas pudieran ejercer sus derechos?, ¿por qué?

Recomendaciones extras.
Incluye nuevas reglas para atrapar o intercambiar derechos, de acuerdo con la edad de las personas participantes.
Consulta la Declaración Universal de los Derechos Humanos

y la Convención sobre los Derechos del Niño para incluir más ideas de los derechos que pueden mencionar. ¡Recuerda mencionar el juego!
Promueve la empatía para reflexionar qué pasa cuando
los derechos de otras personas no se respetan.

Nombre de la actividad 2: Nuestros derechos

Propósito de la actividad 2: Reflexiona sobre la manera en la que vives tus derechos y cómo podrías apoyar a otras personas para que también lo hagan.

Desarrollo de la actividad 2:
Reglas de juego
Dibuja en el suelo tres figuras geométricas: un rectángulo mediano, un círculo pequeño y un triángulo más pequeño. Puedes trazarlas con un gis.

Explica a las y los participantes que en este juego, cada figura geométrica simboliza el acceso a un derecho universal que todos los seres humanos deberíamos tener.

Comenta que deben seguir las indicaciones de cada ronda para que logren "acceder" al derecho universal con un solo salto, sin pisar los bordes de las figuras o fuera de ellas, ya que, en ese caso, deberán comenzar desde el inicio.

Indica las instrucciones de cada ronda.

1ra. Ronda-Rectángulo-Derecho a la educación: Tienen 2 minutos para que todas las personas entren con un solo brinco, sin ayudarse entre ellas.
2da Ronda-Círculo-Derecho al trabajo digno: Antes de iniciar, pueden organizar un plan para que todas las personas entren con un solo brinco en 2 minutos.
3ra. Ronda-Triángulo-Derecho a la salud: Tienen 2 minutos para que todas las personas entren con un solo brinco con o sin plan, y esta vez pueden

apoyarse.

El juego termina al reflexionar en torno a las siguientes preguntas: ¿Por qué algunas personas lograron entrar y otras no? ¿Qué cambió cuando pudieron hacer un plan y apoyarse? ¿Vives tus derechos con responsabilidad?, ¿por qué? ¿Puedes apoyar a otras personas para que vivan sus derechos?, ¿cómo?

2. Dos actividades para promover la reflexión, el análisis y la concientización sobre la diversidad presente en las aulas y en la escuela.

Nombre de la actividad 1: Hadas y elfos

Propósito de la actividad 1: Conoce e incluye a todas las personas de tu comunidad a través del trabajo en equipo.

Desarrollo de la actividad 1:
Designa un área de juego marcando dos bases en los extremos del espacio. Pide a las y los participantes que conformen dos equipos mixtos con el mismo número de integrantes y que ambos equipos se formen en dos líneas mirándose de frente.

Explica que durante el juego, deberán elegir uno de los siguientes personajes y representarlo con los movimientos correspondientes: Gigantes: Alzan los brazos y gruñen. Hadas: Una pierna al frente de la otra y una mano que señala con una varita mágica imaginaria. Elfos: Se hace pequeño y pone los pulgares en las orejas y las palmas abiertas. En este juego, los personajes se bromean de la siguiente manera: Gigantes a hadas, hadas a elfos y elfos a gigantes.

Comenta que, en cada una de las 6 rondas, ambos equipos tendrán 1 minuto para que sus integrantes se pongan de acuerdo y representen a un mismo personaje cuando indiques en voz alta: “uno, dos, tres, ¿qué va a ser?” - Si su personaje no es el bromista, tendrán que correr hasta la base. Si en el camino las personas son atrapadas, serán parte del otro equipo.- Cuando ambos equipos representen el mismo personaje, chocarán los puños como muestra de empatía.

El juego termina al reflexionar en torno a las siguientes preguntas: ¿Cómo te

organizaste para elegir los personajes? ¿Qué se necesita para trabajar en equipo? ¿Para ti qué es más importante: competir o incluir a otras personas (amigos, familia)?, ¿por qué? ¿Cómo puedes hacer equipo para incluir a todas las personas de tu entorno (escuela, trabajo, hogar)?

Recomendaciones.

Incrementa las rondas de juego, si el grupo es numeroso.
Comenta que pueden crear en conjunto una nueva seña de empatía cuando ambos equipos coincidan. Recomendaciones extra Toma las precauciones necesarias para que las y los participantes no sufran accidentes durante el juego.

Nombre de la actividad 2: Mis huellas

Propósito de la actividad 2: Objetivo Reflexiona sobre la importancia de conocer a otras personas y de sumar las diferencias de todas y todos.

Desarrollo de la actividad 2:

Pide a las y los participantes que formen una línea, dejando un espacio aproximado de medio metro entre cada participante. Explica que, la huella que dejamos en las personas que conocemos, se forma por medio de memorias o recuerdos de nuestras experiencias con más seres humanos y con todo lo que hacemos, aún cuando pensemos que nadie nos observa.

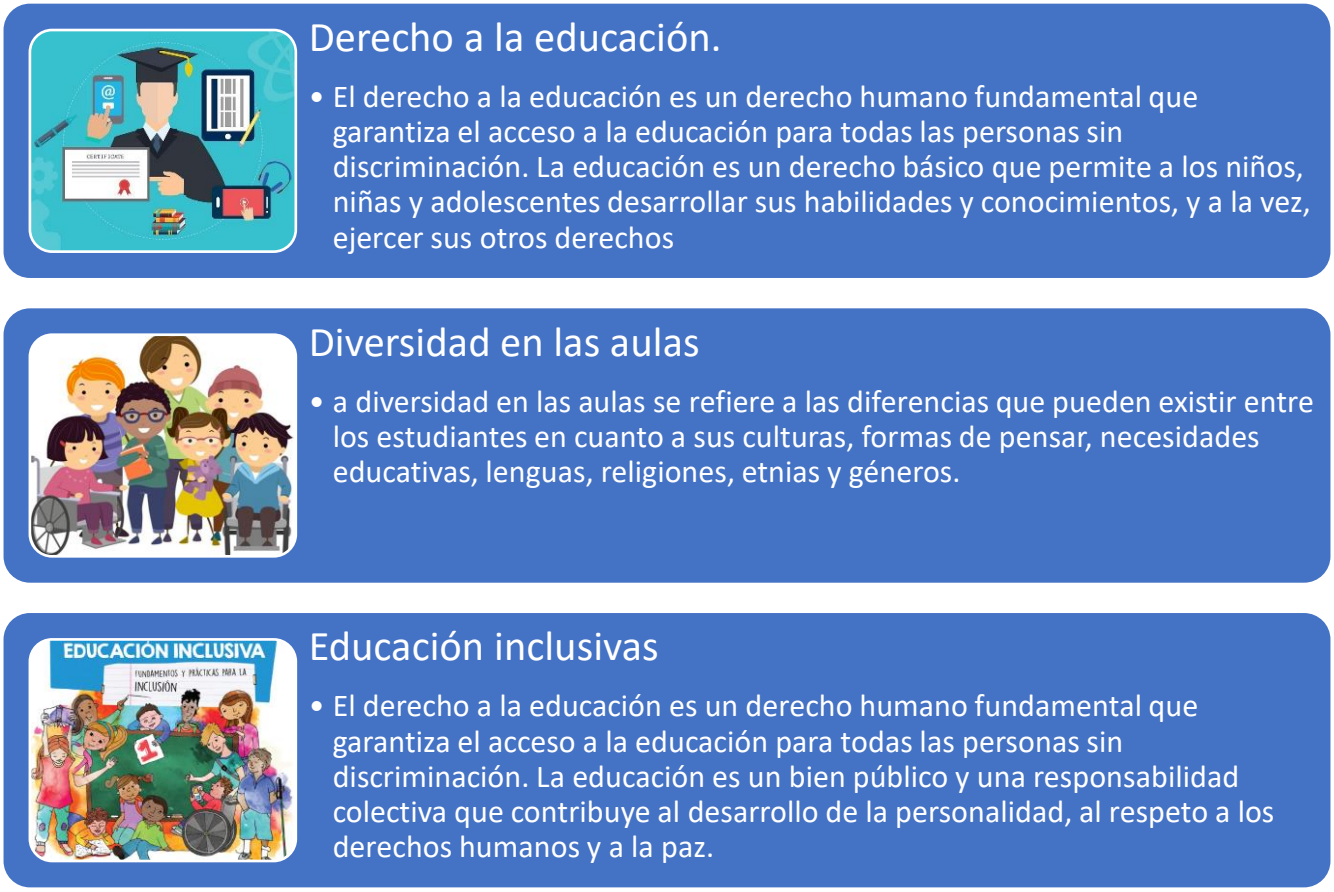
Comenta que, realizarás una serie de preguntas que deberán contestar con un Sí o un No. Cuando la respuesta sea afirmativa, avanzan dando un salto tipo “Jumping Jack”, y cuando sea negativa, no avanzan. Realiza las preguntas:
1. ¿Te gusta acercarte a conocer a las personas nuevas de tu comunidad?
2.¿Preguntas a las personas cómo les gusta ser tratadas?
3. ¿Respetas los espacios destinados a mujeres, personas con discapacidad y adultos mayores?
4. ¿Evitas burlarte de las personas?
5. ¿Te interesas por conocer la cultura y las tradiciones de otras personas?
6. ¿Valoras a todas las personas por igual?
7. ¿Respetas las opiniones de personas que piensan diferente a ti?
8. ¿Evitas criticar a otras personas por su manera de vestir o hablar?

El juego termina al reflexionar en torno a las siguientes preguntas: ¿Avanzaste poco o mucho?, ¿por qué? ¿Cómo afecta a tu comunidad que las personas no se sientan parte de ella? ¿Qué te gustaría que tu huella de inclusión diga de ti? ¿Qué puedes hacer para que tu huella de inclusión sea cada vez más grande?

3. Dos actividades para promover la reflexión, el análisis y la concientización sobre lo que es la Educación Inclusiva.

Nombre de la actividad 1: enfrentando retos sobre la empatía.
Propósito de la actividad 1: Objetivo Dialoga con las personas, conoce sus necesidades y construyan acuerdos para satisfacerlas.
Desarrollo de la actividad 1: Pregunta a las y los participantes si conocen a una persona con discapacidad, alguien que no pueda ver, escuchar, que use silla de ruedas o le falte alguna extremidad. Comenta que reflexionaremos cómo ponernos en sus zapatos. Pregunta si les gustan los retos y anímalos a realizar los siguientes: - Abrir una botella utilizando solo una mano. - Ponerse una playera o sudadera sin ver. - Pintar una flor sin manos. - Correr solo con un pie. El juego termina al reflexionar en torno a las siguientes preguntas: ¿Cuál fue el reto que más te costó trabajo? ¿Te gustaría que alguien te hubiera ayudado en alguno de los retos? ¿Por qué es importante conocer la opinión y necesidades de todas las personas? ¿Qué puedes hacer para incluir a todas las personas? ¿Cómo contribuye la inclusión de todas las personas a reducir las desigualdades? ¿Cómo podemos trabajar en equipo para ser incluidos e incluir?

Nombre de la actividad 2: Mi memoria,
Propósito de la actividad 2: Reflexiona sobre la importancia de empatizar con personas que presentan dificultad para concentrarse o comprender una tarea y promueve acciones para apoyarles.
Desarrollo de la actividad 2: Selecciona algún paisaje que te guste observar, alguna pared de tu casa o incluso alguna imagen de Internet. Pide a las y los participantes observar el espacio seleccionado en silencio y con atención durante un par de minutos. Transcurrido el tiempo, pide que se volteen y dibujen la totalidad del paisaje. Si se les dificulta, da un par de minutos más para que vuelvan a verlo y nuevamente pide que den la espalda a la imagen y continúen con su representación.

El juego termina al reflexionar en torno a las siguientes preguntas: ¿Cómo contribuye la inclusión laboral de personas con discapacidad en la reducción de desigualdades? ¿Cómo puedes aplicar la empatía después de haber vivido el juego? ¿Cómo puedes incluir a las personas con discapacidad intelectual en tu día a día? ¿Las personas con discapacidad intelectual pueden trabajar? ¿Cómo puedes incluir a las personas con discapacidad intelectual?

4. Presente aquí un mapa conceptual completo y claro que incorpore los siguientes temas: derecho a la educación, diversidad en las aulas y en la escuela, educación inclusiva. Este mapa conceptual puede ser un recurso para entregar a todo el personal de la escuela o para publicar en el periódico mural, por ejemplo. Puede hacer en este espacio el mapa conceptual, o bien agregar la imagen si lo realizó en un programa como Canva o PowerPoint.