



**Promotores de Inclusión en Educación Básica**  
**Proyecto de Transformación de la Práctica**  
**-Plan para Promover la Educación Inclusiva-**

**Parte 2. Elaborada al cierre del Módulo 2. Concientización sobre las barreras que limitan la presencia, la participación y el logro educativo de algunos alumnos y alumnas.**

El objetivo de esta parte del PTP es poder contar con actividades y una planeación inicial que le permita promover la concientización sobre el tipo de barreras que pueden estar presentes en la escuela y limitar la presencia, la participación y el logro educativo de todos los alumnos y las alumnas.

Para realizar esta parte del PTP, es recomendable considerar todos los recursos revisados a lo largo de las actividades del Módulo 2, así como el material que aparece al final de la Actividad 16 en el Manual del Participante *“Ejemplo de acciones para promover el análisis, la reflexión y el conocimiento sobre las barreras para el aprendizaje y la participación”*.

1. Dos actividades para promover la reflexión, el análisis y la concientización sobre el tipo de barreras que pueden estar presentes en las actitudes y culturas escolar y pueden limitar la presencia, la participación y el logro educativo de algunos alumnos o alumnas.

**Nombre de la actividad 1:** Desde la niñez aprendemos valores que nos acompañan durante toda la vida. Cuando no los ponemos en práctica, dejamos de tratar a las personas con la igualdad y la empatía que merecen.

**Propósito de la actividad 1:** Reflexiona qué pasaría si los valores estuvieran presentes en todo lo que ocurre a nuestro alrededor.

**Desarrollo de la actividad 1:**

Pide a cada participante que busque una noticia local o mundial que muestre una situación de discriminación de cualquier tipo; por ejemplo: a personas con discapacidad, mujeres o inmigrantes, entre otras.

Explica que en este juego, cada participante será reportera o reportero y deberá presentar su noticia en 2 minutos, cambiando el final de la situación a una donde se practiquen valores.



Comenta que, cuando cada reportera o reportero presente su noticia, deberá elegir quién quiere que actúe la situación mientras la narra.

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

¿Qué valores incluiste en tu noticia?

¿Qué pasa cuando las personas practican valores?

¿Qué valores puedes practicar para que las personas se sientan incluidas y aceptadas?

¿Qué valores te gustaría que practicaran contigo tus estudiantes, familiares o amistades?

¿Cómo puedes utilizar los valores para evitar las situaciones de discriminación?

### **Nombre de la actividad 2: Lectores del mundo**

**Propósito de la actividad 2:** Reflexiona sobre tu comportamiento para construir espacios seguros de convivencia.

### **Desarrollo de la actividad 2:**

Pide a las y los participantes que seleccionen y actúen alguna de las siguientes situaciones:

1. Una persona se siente avergonzada de que sus gustos no sean iguales a los de las demás personas. (Ideal para jugar con niñas y niños pequeños, ejemplos: juguetes, colores, sabores, etcétera)

2. Una persona se siente interesada por conocer acerca de la identidad de género pero le apena preguntar

3. Una persona que no se siente segura de su identidad de género y decide expresarlo a su familia.

Solicita a las y los participantes organizarse para saber quienes presentarán y quienes serán espectadores, pide al elenco que se caracterice de manera creativa y libre de estereotipos.



Explica que en el momento que lo sientan oportuno, los espectadores también pueden entrar en escena para apoyar a las personas que protagonizan la obra y/o el mismo elenco puede solicitar su participación.

Comenta que la obra debe tener dos actos: lo que sucede en la realidad (primera representación) y lo que debería suceder en una sociedad empática, esta segunda representación deberá ser construida por todas las personas que se encuentran jugando.

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

¿Cómo contribuimos a que las personas expresen libremente sus preferencias?

¿Deberían existir límites para expresar nuestras preferencias?,

¿por qué?

¿Cómo se explica a una niña o un niño este tipo de situaciones?

2. Dos actividades para promover la reflexión, el análisis y la concientización sobre el tipo de barreras que pueden estar presentes en la organización escolar y/o en el Programa Escolar de Mejora Continua y pueden limitar la presencia, la participación y el logro educativo de algunos alumnos o alumnas.

### **Nombre de la actividad 1:Desafío por la igualdad**

**Propósito de la actividad 1:** Reflexionemos sobre la importancia de la igualdad de género para cerrar la brecha salarial.

### **Desarrollo de la actividad 1:**

Pide a las y los participantes organizarse en dos equipos y nombrarlos libremente.

Solicita a cada equipo que cumplan los siguientes desafíos, cada uno equivale a un punto para el equipo 1 y dos puntos para el equipo 2.

Equipo 1: 1. Consigue 3 monedas internacionales. 2. Gira 15 veces y camina en línea recta. 3. Inventa un instrumento musical. 4. Dibuja un plano de tu casa.



Equipo 2: 1. Consigue 20 pesos en un minuto. 2. Realiza 5 burpees. 3. Canta tu canción favorita. 4. Cuenta las puertas, focos y ventanas. Ambos: Resuelve el acertijo sin ayuda de nada ni nadie: ¿Cuántos segundos hay en un año?

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

¿Cuántos puntos lograron?

¿Fueron desafíos igualitarios?, ¿cómo se asemeja a la desigualdad salarial?

¿Qué puedes hacer para igualar las condiciones entre hombres y mujeres?

¿Cuál es la importancia de contribuir con la igualdad de género en el mundo?

¿Qué valores podrías aplicar para terminar con la brecha salarial?

R

### **Nombre de la actividad 2:**

**Propósito de la actividad 2:** Dialoga con las personas, conoce sus necesidades y construyan acuerdos para satisfacerlas.

### **Desarrollo de la actividad 2:**

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 animalos 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?

3. Presente aquí una infografía completa y clara que incorpore el tipo de barreras que pueden estar presentes en las escuelas (cultura escolar, organización escolar, prácticas docentes) y pueden limitar la presencia, la participación y el logro educativo de algunos alumnos o alumnas. Esta infografía 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 la infografía, o bien agregar la imagen si lo realizó en un programa como Canva o PowerPoint.



Las barreras culturales en la educación son aquellas que se refieren a las ideas, creencias, comportamientos, interacciones, paradigmas y lenguas. Se pueden subdividir en barreras actitudinales e ideológicas



Las barreras de organización escolar son aquellas que afectan el orden y las rutinas de trabajo, la distribución del tiempo y el espacio, y la aplicación de normas. Algunos ejemplos de barreras de organización escolar son: Cambios abruptos de actividades, Desorden de materiales didácticos, Indisciplina



Las barreras prácticas de accesibilidad se generan con las acciones que emprenden diferentes actores, como docentes, padres y madres de familia, directivos, administrativos o autoridades educativas con relación a la infraestructura y los espacios de interacción del alumnado.



**EDUCACIÓN**  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

**CR ConRumbo**  
Transformamos a través de la educación