

Introducción

42 concursoescolaronce.es/guionce/introduccion

En un mundo cada vez más interconectado, comprender y valorar **las diversas realidades de las personas es fundamental**. A través de un recurso lúdico e inmersivo, el **juego digital “El gran tablero de la accesibilidad”** plantea al alumnado una **situación de aprendizaje interactiva, inclusiva, dinámica y participativa**.

Los y las alumnas tendrán la oportunidad de **explorar y experimentar de forma simulada los desafíos y perspectivas asociados a diferentes discapacidades**. A través de retos dinámicos y participativos, el juego **busca promover una comprensión más profunda de la discapacidad, reducir prejuicios y estigmas, y contribuir a la construcción de una sociedad más inclusiva, empática y respetuosa**.

A) Proyección del juego

Proyecta, en el ordenador del aula o en la pizarra, el recurso digital, para que el alumnado interactúe con las dinámicas gamificadas, aplicando soportes de apoyo para alumnado con discapacidad visual cuando sea necesario.

Es una herramienta muy flexible que te permite jugarlo **en modo colaborativo**, con todo el **grupo-aula**.

En esta modalidad, **tú asumes el papel de moderador/a del juego y eres quien impulsa la participación del alumnado**: organizas los equipos, lanzas el dado, avanzas las fichas por las casillas y fomentas la implicación y la escucha activa de todos/as.

Si prefieres que se juegue en **otro tipo de dispositivo**, tu alumnado puede agruparse **por parejas o por equipos**, siendo ellos los que avancen por el tablero, alternando las jugadas **por turnos**.

El juego está pensado para el aula, con casillas de reto que se realizan en clase y otras que se llevan a cabo en casa junto a la familia.

B) Flexible y variado

Tú eliges la duración de la partida para que se adapte a tu aula:

- **Partida mínima** 20 minutos
- **Partida media** 30 minutos

- **Partida máxima** 45 minutos

El juego está programado y cuenta con un **repositorio de retos**, para que se juegue las veces que se quiera siempre con nuevos aprendizajes.

Cada categoría de participación cuenta con un **tablero ajustado a la etapa educativa**: Primaria, Secundaria y Educación Especial.

C) Casillas y retos

El tablero del juego “El gran tablero de la accesibilidad” está compuesto por **casillas**, con **5 tipos de retos diferentes**, un dado (puedes emplear uno accesible para alumnado con discapacidad visual) y fichas de equipo para avanzar.

En cada casilla se propone un **reto experiencial** adaptado para **hacer de forma sencilla en el aula** o fuera de ella, que pondrá al alumnado **en la piel de las personas que se enfrentan a diferentes tipos de barreras en su día a día**.

Algunos retos precisan de **materiales de aula** (estuches, mochilas, lápices, etc.) para poder realizarlo.

Las casillas también mostrarán en pantalla **ejemplos reales de productos accesibles** que resuelven las barreras de las personas con discapacidad, para servir de inspiración al alumnado y comprobar cómo **la imaginación y la creatividad son la piedra angular de la innovación**.



- **Morado:** Casillas con retos sobre la discapacidad **visual**
- **Azul:** Casillas con retos sobre la discapacidad **auditiva**
- **Rojo:** Casillas con retos sobre la discapacidad **física**
- **Verde:** Casillas con retos sobre la discapacidad **intelectual**
- **Amarillo:** Casillas con retos sobre **barreras cotidianas** que visibilizan **otras formas de exclusión o dificultad** (alergias, TDAH, Trastorno específico del lenguaje, dificultades de aprendizaje, dislexia,

hipersensibilidad sensorial, barreras lingüísticas, así como problemas de salud mental como la agorafobia, anorexia, ansiedad, depresión, etc.)

- **Multicolor:** Retos mensuales con premio: un reto por cada discapacidad

Retos mensuales

Cada mes, el tablero tendrá activada una **casilla especial para participar en el reto mensual**, que versará sobre cada discapacidad: visual, auditiva, física e intelectual.

Para participar, podréis subir, desde el área privada docente, un **vídeo con una duración máxima de 90 segundos**, en el que se **muestre una barrera relativa a la discapacidad** (visual, auditiva, física e intelectual) y la **solución imaginada para facilitar la vida de las personas con esa discapacidad**.

La estructura del vídeo debe contemplar 3 momentos:

- **Análisis de la barrera:**

ejemplifica o expone, a través de una situación cotidiana, el desafío o dificultad. Se muestra el grado de comprensión de las dificultades y los desafíos que enfrentan las personas con discapacidad.

- **Enfoque y empatía:**

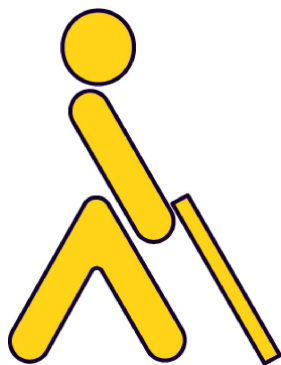
expone la situación o desafío, mostrando la capacidad de ponerse en el lugar del otro, haciendo ver cómo se sienten y a lo que se enfrentan las personas con discapacidad, y lo que podemos hacer los demás para facilitar su inclusión en la sociedad.

- **Propuesta de solución:**

se ejemplifica la idea-solución, y su impacto para mejorar la vida de las personas con discapacidad, como prueba de imaginación, creación e innovación aplicadas a la solución, desde un enfoque de reflexión crítica para lograr una sociedad más justa, participativa para personas con discapacidad e inclusiva.

D) Logros en el aprendizaje

Al término de cada casilla, se muestran en pantalla **algunas reflexiones sobre el aprendizaje que se adquiere al realizar el reto**.



Discapacidad visual

Empatía y sensibilización: comprenden las dificultades y los desafíos que enfrentan las personas con discapacidad visual en su vida diaria. Se fomenta la capacidad de ponerse en el lugar del otro y desarrollar una actitud de respeto y comprensión. Se reflexiona sobre la importancia del tacto ante la ausencia de visión, el uso del sonido como guía en la exploración y la importancia del orden.



Discapacidad auditiva

Empatía y sensibilización: experimentan de primera mano las dificultades de comunicación que enfrentan las personas con discapacidad auditiva. Comprenden lo frustrante que puede ser no entender lo que se dice, no poder participar en una conversación o no oír una advertencia. Esto cultiva la empatía, el respeto y la valoración de las diferencias. Se reflexiona sobre la importancia de la lectura labial y aprender lengua de signos para poder comunicarnos con personas con discapacidad auditiva así como el uso de imágenes y señalización de manera complementaria a las señales acústicas.



Discapacidad física

Empatía y sensibilización: experimentan las dificultades físicas que enfrentan las personas con movilidad reducida en su día a día. Comprenden lo desafiante que es moverse, alcanzar objetos, participar en juegos o realizar tareas cotidianas cuando el cuerpo no responde como uno espera. Esto fomenta una comprensión profunda y un respeto genuino, así como la validación de distintas alternativas para realizar las tareas.



Discapacidad intelectual

Empatía y sensibilización: Al experimentar actividades que requieren mayor tiempo, repetición, secuenciación, lenguaje sencillo, pictogramas, instrucciones claras o una forma diferente de abordaje, los niños pueden empezar a comprender que no todos aprenden o procesan la información al mismo ritmo o de la misma manera. Esto genera una mayor comprensión y paciencia hacia quienes necesitan más apoyo.



Otras barreras para el aprendizaje y la participación de exclusión o dificultad

Empatía y sensibilización: Los niños y niñas descubren que también existen barreras cotidianas vinculadas a alergias, salud mental, diferencias culturales o lingüísticas, entre otras, que pueden generar exclusión o dificultad. Al comprender estas situaciones, desarrollan mayor empatía y sensibilidad hacia las necesidades de seguridad y bienestar de los demás.