

O noso reto

Transformar a sociedade na que vives.
Mellorar a inclusión das persoas con discapacidade.
Darte conta de que ti podes cambiar as cousas.

Como en pasadas edicións, **este material didáctico non é de carácter obrigatorio** para participar, só é unha proposta, unha ferramenta que cremos que pode axudar ao docente a que o seu alumnado comprenda mellor a temática desta edición e sexa máis sinxelo abordar o traballo de participación.

Antes de comezar, propoñémosche un sinxelo cuestionario para valorar a percepción que teñen os teus alumnos e alumnas sobre a discapacidade antes de desenvolver as dinámicas propostas neste material didáctico.

[Acceder ao cuestionario Categoría A](#) [Acceder ao cuestionario Categoría B](#)

Primeiro paso. Percibir.

Nesta primeira sesión utilizaremos unha adaptación dunha das rutinas de pensamento desenvoltas en Ritchhart, Church e Morrison (2011) para o proxecto Zero de Harvard. Trátase, en concreto, da rutina de pensamento “3-2-1 Ponte”, que nos permitirá identificar os coñecementos iniciais do alumnado sobre a discapacidade, así como o cambio que nestes prodúcese ao achegarlles nova información respecto diso.

Para desenvolver esta sesión só necesitaremos un organizador gráfico da rutina 3-2-1 Ponte, os videotestemuños do proxecto e un reloxo de area ou un reloxo analóxico.

Informamos o alumnado sobre o obxectivo desta rutina de pensamento, e propoñemos un traballo en equipo seguindo a técnica cooperativa “***lapis ao centro***”, desta forma, aqueles estudantes que non tivesen experiencias previas coa discapacidade poderán traballar con outros/as compañeiros/as que si as tiveron. Cada equipo asignará un voceiro ou voceira.

Para levar a cabo esta rutina, facilítaselles ao alumnado un organizador gráfico da rutina Ponte 3, 2, 1.

A sesión vai desenvolverse da seguinte forma:

1. En primeiro lugar, tomámonos un tempo para lembrar en equipo o que sabemos sobre a discapacidade. Así, abriremos o baúl da memoria para lembrar as persoas con discapacidade que coñecemos, de coñecermos algunha, as persoas con discapacidade das que nos falaron, ou sinxelamente os momentos da nosa vida nos que por unha lesión ou accidente sufrimos limitacións temporais de mobilidade, visión, ouvido e/ou comunicación similares ás que sofren de forma crónica as persoas con discapacidade. Cada membro do equipo comparte cos seus compañeiros as súas experiencias.

Facilítase a cada equipo un material, Anexo I, no que presentamos unha folla con palabras e imaxes que poden axudar a activar os recordos e experiencias dos nosos estudantes coa discapacidade.

2. A continuación, pedimos a cada alumno ou alumna que vaia ao seu organizador gráfico e escriba as tres palabras que veñen á súa mente con máis forza cando pensa na discapacidade. Este traballo faise de forma individual, aínda que esteamos a traballar en equipo.

E que pasa cos estudantes que non desenvolveron a lectoescritura ou que se comunican utilizando outros sistemas?

Para garantir a participación de todos os estudantes propoñemos, de acordo cos principios básicos do Deseño Universal para a Aprendizaxe (DUA), utilizar un modelo como o do Anexo I, complementado con palabras e imaxes adicionais se é preciso, para que todos os estudantes poidan elixir as tres palabras ou imaxes que máis asocian coa discapacidade.

3. Compartimos as nosas tres palabras coa clase. Para iso, o docente pide ao voceiro ou voceira de cada equipo que comparta coa clase as súas palabras chave, explicando os seus recordos e experiencias.

O docente pode tomar nota das palabras chave no encerado, destacando cantas veces se repite unha mesma palabra chave e as conexións entre as diferentes palabras chave.

4. A continuación, volvemos á dinámica de *lapis ao centro*, e pedímoslle aos equipos que expoñan as dúas preguntas que veñen á súa mente tras pensar nas súas experiencias coa discapacidade. O equipo terá que debater e reflexionar sobre as dúbidas que lles xeran esas experiencias. Despois da reflexión, cada alumno ou alumna debe ir ao seu organizador gráfico e plasmar de forma individual as dúas preguntas acordadas polo equipo. O formato de resposta pode presentarse en diferentes medios: audio, visual thinking, debuxo, escrito... Pódense utilizar todas as ferramentas dispoñibles para o profesorado pero algunhas delas non son accesibles para todos.

5. Finalmente, para completar o primeiro piar da rutina 3-2-1 Ponte, pedímoslle a cada equipo que reflexione sobre unha breve metáfora ou analoxía que permita acabar a frase “Ter discapacidade é como...”. Despois desta reflexión colectiva, cada alumno ou alumna debe ir ao seu organizador gráfico e plasmar de forma individual a súa resposta. O formato de resposta pode presentarse en diferentes medios: audio, visual thinking, debuxo, escrito...
6. Compartimos, seguindo a mesma dinámica do punto 3, as preguntas e, posteriormente, as metáforas, propostas polos estudantes.

Unha vez completado o primeiro piar da rutina 3-2-1 Ponte, proxectamos os videotestemuños do Grupo Social ONCE. Estas pezas audiovisuais abordan a realidade das persoas con discapacidade en cada un dos catro ámbitos chave: Lecer, Educación, Emprego e Accesibilidade Universal.

A primeira sesión ten unha duración estimada de 45 minutos.

Segundo paso. Reflexionar.

A segunda sesión busca a toma de conciencia por parte dos estudantes co obxectivo ou reto do proxecto, así como a reflexión e propostas iniciais sobre as diferentes estratexias ou formas de mellorar a inclusión nos catro ámbitos analizados.

Para iso, propoñemos dividir a clase en catro grupos de tamaño máis ou menos similar. Cada un destes grupos especializarase inicialmente na xeración de propostas ou ideas para mellorar a inclusión das persoas con discapacidade nun ámbito ou ámbito concreto. Con todo, todos os grupos pasarán por todos os ámbitos ou ámbitos.

Recomendamos conformar previamente os grupos procurando que teñan un grao mínimo de heteroxeneidade en dificultades de aprendizaxe, necesidades educativas especiais, personalidade, etc. Esta forma de proceder evita que os estudantes con estes perfís de aprendizaxe poidan non ser elixidos coa mesma probabilidade que os demais estudantes polos seus compañeiros no caso de que lles deixemos conformar libremente os grupos.

A dinámica desta segunda sesión é a seguinte:

1. Asignamos inicialmente un ámbito a cada grupo.

2. Lemos estes breves relatos, aplicados aos distintos ámbitos, para axudarlles a comprender a problemática que estamos a abordar:

Breves relatos propostos para o ámbito do *Lecer*:

Xabi é extravertido e moi alegre. Xabi tamén é xordo. Ao Xabi encantaríalle xogar ao agocho cos seus amigos, pero non escoita cando chaman por el.

Xoán ten cegueira e encántalle xogar cos seus compañeiros no tempo de recreo. Maruxa, amiga de Xoán, quere asegurarse de que el poida xogar cos seus compañeiros ao fútbol e a todos os deportes aos que xogan xuntos cada día.

Antía utiliza unha cadeira de rodas para desprazarse. Sempre que vai no coche cos seus pais e ve un parque, fita para os nenos que xogan nas randeiras. Á Antía encantaríalle poder subirse á randeira.

Maruxa é alta e ten autismo. Maruxa non pode xestionar unha espera de máis dun minuto. Cando ha de esperar máis tempo, sofre moita ansiedade e marcha. Maruxa nunca puido entregar a súa carta aos Reis Magos porque non pode esperar o mesmo tempo que os demais nenos.

Breves relatos propostos para o ámbito da *Educación*:

Moncho non perde un partido da selección de baloncesto. Encántalle ir xogar cos seus amigos cada sábado. Moncho utiliza unha cadeira de rodas para desprazarse. Os seus pais están preocupados porque non saben se o seu novo instituto está adaptado para que o Moncho poida practicar educación física cos seus compañeiros de clase.

Ao Xoán gústalle cociñar desde que era pequeno. Os seus pais preparábanlle as receitas paso a paso con imaxes, xa que di poucas palabras e comunícase basicamente con imaxes. O Xoán quere traballar nunha cociña e, para iso, quere estudar un módulo de formación profesional.

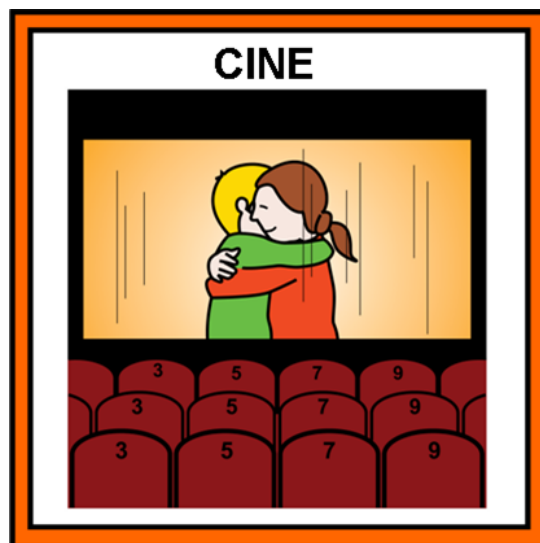
Ledicia é unha apaixonada do deseño. Quere estudar formación profesional e poder traballar como deseñadora de roupa. Ledicia é xorda e non sabe se o módulo que quere estudar está adaptado.

Moncho ten discapacidade visual. Consegue distinguir os obxectos cando os ten moi preto. Moncho ten moita ilusión por comezar no seu colexio novo. Os seus pais pediron falar coa súa mestra antes de que comece o curso para asegurarse de que teña as mesmas oportunidades de aprender que os seus compañeiros.

Virxinia ten sensibilidade aos ruídos. Cando os demais estudantes moven as súas cadeiras e mesas na aula, Virxinia sente dor máis que molestias polo ruído. Ten que saír da aula e buscar un espazo tranquilo no que acougarse. Pásalle o mesmo coa sirena que soa todos os días para avisar aos estudantes do comezo e a finalización do tempo de recreo.

Breves relatos propostos para o ámbito da *Accesibilidade Universal*:

A Sabela encántalle pasear pola súa cidade. Sabela ten autismo e comunícase con imaxes. Con todo, os edificios da cidade parécenlle todos iguais, polo que nunca sabe onde está o museo, ou o cinema, ou a biblioteca, ata que a levan os seus pais, porque ningún edificio ten na porta as imaxes que entende.



O Xoán é moi futbolero. Non quere perderse un partido do seu equipo. Xoán utiliza unha cadeira de rodas para desprazarse. Xoán e os seus amigos reúnen-se antes de que comece a tempada para anticipar as dificultades que Xoán pode atopar para acceder ao estadio de fútbol do seu equipo ou visitar o dos demais equipos.

Resta pouco para a viaxe de estudos da clase de Maruxa. Ela desexa moito ir, pero quere saber se poderá comprender todo o que pasa, e participar. Maruxa é xorda e utiliza a lingua de signos para comunicarse.

Breves relatos propostos para o ámbito do *Emprego*:

O Xabi é informático. Encántalle a programación. Xabi é cego. Unha importante empresa está barallando a posibilidade de contratar a Xabi. Queren que Xabi poida traballar ben e que se sinta ben recibido na empresa.

Manolo ten autismo e, como moitos mozos con autismo, ten unha gran capacidade para clasificar imaxes ou detectar erros en códigos informáticos. O Manolo quere traballar, ter un salario, a súa independencia, como calquera mozo. Os pais do Manolo axúdanlle a atopar unha empresa que lle dea a oportunidade de traballar.

A Antía foi seleccionada para facer prácticas nun despacho de avogados no centro da cidade. Antía utiliza unha cadeira de rodas para desprazarse e está nerviosa porque non sabe se o despacho de avogados estará adaptado para que ela poida traballar, ir ao baño, etc.

3. A distribución das mesas da aula modificouse de forma que haxa catro grandes espazos de traballo ou centros, compostos por unha ou máis mesas sen cadeiras. En cada un deses catro centros de traballo colocariamos un grande pedazo de papel de estraza. No centro de cada pedazo de papel de estraza temos que escribir:

“Cales son as túas ideas ou pensamentos sobre como mellorar a inclusión das persoas con discapacidade da nosa comunidade no lecer?”

Neste caso, pedímoslle ao equipo especializado en lecer que respondan a esta pregunta pensando no seu contexto máis próximo: barrio, aldea, escola... Procuramos a conexión coa súa realidade cotiá.

Exemplo: crear un club de xogos inclusivos no centro de mocidade da localidade.

4. Asignamos rotuladores da mesma cor a cada grupo, de forma que podamos saber o que escribiu cada grupo en cada centro de traballo.
5. Cada grupo terá 7-10 minutos para escribir todas as propostas, ideas, pensamentos que identifiquen nese ámbito.

E que pasa cos estudantes que non desenvolveron a lectoescritura ou que se comunican utilizando outros sistemas?

Para garantir a participación de todos os estudantes, independentemente dos sistemas de comunicación utilizados, propoñemos utilizar a plataforma Padlet en lugar de papel de estraza. Padlet proporciona diferentes formatos de expresión como audios, arquivos de debuxo, vídeos, ligazóns, etc. A idea sería xerar catro Padlet, un por cada ámbito, de forma que os equipos rotaran ao redor dos Padlet.

6. Transcorridos os 7-10 minutos estipulados, cada grupo especializado visita os outros centros de traballo movéndose no sentido das agullas do reloxo. Así, cada grupo constrúe sobre o traballo do anterior, subliñando as ideas que consideran máis importantes e engadindo ideas ás xa expostas inicialmente polos equipos especializados.

7. Os grupos continúan a rotar cada 7-10 minutos ata que todos os grupos pasen polos catro centros de traballo.
8. Cada grupo especializado volve ao lugar onde está situado o papel de estraza do seu ámbito e realiza unha lectura compartida das achegas que realizaron as demais compañeiras e compañeiros. Nesa altura, deben seleccionar a proposta que consideren máis potente.
9. A continuación, colocámonos todos ao redor dun dos centros de traballo e compartimos a proposta seleccionada en voz alta. Nese momento, o mestre ou mestra formula a toda a clase a seguinte pregunta:

Que necesitamos saber para poder levar á práctica esta proposta?

Para responder a esta pregunta, presentamos unha tormenta de ideas en forma de “nube de palabras” que cada docente pode ir recollendo no encerado, ou en formato dixital. Estas respostas serán organizadas por cada docente e convertidas nun **listado de conceptos que necesitamos coñecer** que será a base de traballo para a fase III.

É o momento da reflexión, o debate, a conexión de ideas e propostas, facendo fincapé en que os estudantes comprendan que información necesitan para poder facer realidade a súa proposta.

Os papeis de estraza escritos polos estudantes, ou os Padlet, son a peza de información básica para o terceiro paso.

Terceiro paso. Comprender.

Primeira parte:

O docente obtería así recursos informativos adicionais de cada ámbito a partir das propostas e necesidades destacadas polos estudantes no paso anterior (papel de estraza ou Padlet).

Logo compartirá os novos recursos con cada grupo especializado, destacando que procurou estes recursos para cubrir as necesidades de información destacadas por eles na sesión previa. Sería bo que os estudantes puidesen ter acceso neste momento a recursos editados (xornais, revistas, etc.) e/ou dixitais con acceso a Internet, preseleccionados polo mestre ou mestra, para que busquen recursos e información adicionais.

Sobre a “listaxe de conceptos que necesitamos coñecer”, cada grupo realizará unha síntese da información atopada para cada concepto.

Como información adicional, pódense engadir proxectos xa realizados (do Grupo Social ONCE ou outras institucións) para que lles sirvan de axuda á hora de conectar a información proporcionada co traballo que deberán realizar na fase IV.

Ao finalizar este traballo de síntese, realízase unha posta en común en gran grupo, con un resumo da información atopada.

Segunda parte:

Unha vez que xa procesaron a información, volvemos á rutina 3-2-1 Ponte e fixamos a segunda columna da ponte. Para iso, utilizamos a seguinte dinámica:

1. Voltando á técnica de lapis ao centro, pedimos a cada equipo que volva reflexionar sobre as tres palabras que veñen á súa mente con máis forza cando pensa agora sobre a discapacidade. Cando o fagan, cada alumno ou alumna, de forma individual, vai ao seu organizador gráfico e pola cara posterior do mesmo, isto é, a que non se utilizou aínda, plasmará esas tres palabras.

E que pasa cos estudantes que non desenvolveron a lectoescritura ou que se comunican utilizando outros sistemas?

Do mesmo xeito que fixemos co primeiro piar da ponte, e para garantir a participación de todos os estudantes propoñemos, podemos utilizar un modelo como o do Anexo I, complementado con palabras e imaxes adicionais, para que todos os estudantes poidan elixir as tres palabras ou imaxes que máis asocian agora coa discapacidade.

Alén diso, podemos xerar un Padlet colectivo no que os estudantes que o necesiten poidan expresarse por medio de audios, arquivos de debuxo, vídeos, ligazóns, etc.

2. Seguimos a mesma dinámica de traballo, e agora completarán as dúas preguntas que veñen á súa mente ao pensar na discapacidade.
3. Finalmente, pedímoslles que completen a metáfora ou analogía que permita acabar a frase “Ter discapacidade é como...”.
4. Comparamos as nosas palabras, preguntas e analogías da primeira sesión coas que escribimos agora. Pedimos xente voluntaria para compartir a súa “ponte” cos seus compañeiros e compañeiras e reflexionar entre todos sobre o que aprendemos con este proxecto.

Terceira parte:

O grupo selecciona un dos ámbitos, aquel no que se van a centrar todos os estudantes para traballar propoñendo solucións inclusivas na cuarta e última etapa. Para iso, damos a cada alumno dous votos e aplicamos a regra da maioría para elixir o ámbito.

Recomendamos reflexionar en grupo sobre as posibilidades de realizar unha contribución significativa á mellora da inclusión das persoas con discapacidade nos ámbitos que reciben máis votos para axudar a “desempatar” e que todos sintan máis cómodos coa elección.

Tamén, parece natural, no caso de estudantes de Educación Primaria, que os ámbitos da Educación e do Lecer, seguidos polo da Accesibilidade Universal, sexan os máis próximos aos seus intereses e inquietudes e, por tanto, aqueles nos que poden realizar contribucións máis destacadas.

Cuarto paso. Multiplicar.

Neste último paso os estudantes expoñen ideas concretas para facer máis inclusiva a súa contorna. Para iso seguiremos as seguintes partes:

Primeira parte:

1. Unha vez elixido o ámbito sobre o que se realizará a proposta final, volvemos a ler a proposta elixida na fase II para este ámbito, **e a listaxe de conceptos que necesitamos coñecer, relacionados con este ámbito.**
2. Explicámoslle ao alumnado que imos tratar de mellorar a proposta inicial da fase II xerando novas ideas creativas unha vez que xa temos a información necesaria para facelo. Para iso basearémonos na técnica SCAMPER. Propoñemos simplificala para o alumnado de Primaria. Para axustarnos ao procesamento cognitivo do alumnado, podemos simplificar a técnica traballando só sobre as palabras: SUBSTITUÍR, ENGADIR, COMBINAR e MODIFICAR.

Para que o alumnado teña unha primeira toma de contacto con esta técnica, pódese realizar un exemplo colectivo con algún produto cotián e eles poden propor cambios neste produto seguindo as ideas: SUBSTITUÍR, ENGADIR, COMBINAR e MODIFICAR.
3. Dividimos a clase en 4 equipos heteroxéneos. Cada equipo traballa cun destes catro conceptos. Neste caso conformaríanse catro equipos.
4. Cada equipo ten que xerar ideas novas segundo a palabra asignada. Dáselles un tempo flexible en función das súas capacidades. Valen todas as ideas, aínda que sexan disparatadas.
5. Cada equipo pon en común as ideas xeradas. Entre todos, coa axuda docente, decidimos que ideas poden ser máis innovadoras e levadas á práctica no noso ámbito local.
6. Coas ideas xeradas, damos o formato final ao noso produto servizo coa axuda do docente.

Segunda parte:

Deseño da nosa proposta en formato cartel. Seguindo algunhas indicacións achegadas polo concurso, o alumnado deberá transformar a súa idea nun formato que poida presentarse a concurso. Recoméndase propoñer un estilo concreto onde todo o alumnado poida facer a súa achega segundo as súas propias capacidades.

Terceira parte:

Difundir a proposta seleccionada entre a comunidade educativa do centro por medio do blog do colexio, se existe, unha circular ás familias, envío de correo electrónico con información sobre o proxecto e a proposta seleccionada a unha ou varias asociacións de persoas con discapacidade da comunidade, etc.