CASTORES
CONTEMOS UN CUENTO

Duración: **3 horas divididas en tres sesiones**
Destinatarios/as: **Niños/as de 6 a 8 años**

DESCRIPCIÓN

Mediante la representación y audición de un cuento se estimula la fantasía y la imaginación. A través de los cuentos el niño conoce la bondad, la astucia, la maldad, las dificultades de las vidas de algunas personas y los problemas y luchas entre hombres y animales o la vida en sociedad. Los duendes, los gigantes y las hadas, le ayudan a entender las fuerzas de la naturaleza. Prestaremos especial atención a las actitudes solidarias e integradoras que se reflejan en los cuentos.

OBJETIVOS

- Desarrollar actitudes solidarias e integradoras.
- Ser consciente de otras realidades.
- Desarrollarse como individuo creativo, empleando distintas formas de expresión.

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - El respeto
  - La solidaridad
  - Imaginación
- HABILIDADES:
  - Exposición de las propias ideas con lenguaje claro y fluido
  - Coordinación psicomotriz fina
  - Técnicas de expresión plástica: recortar, colorear, dibujar y pegar
  - Técnicas de diálogo
- ACTITUDES:
  - Actitud de escucha y comprensión
  - Participación y diálogo
  - Respeto a los demás

DESARROLLO

Se realizará en tres sesiones:

Primera: Entre todos los cuentos que les presenten los scouters se escogerán tres narraciones que serán representadas por tres madrigueras y se repartirán los personajes.

Segunda: Los niños recortarán y colorearán los personajes dibujados en las cartulinas que posteriormente pegarán a un palito u otro soporte.

Tercera: Las madrigueras representarán los cuentos al resto de sus compañeros. Una vez representados entablaremos un coloquio entre todos hablando acerca del mensaje de cada cuento, los personajes, lo que viven, como se sienten, las actitudes solidarias e insolidarias....

MATERIALES

Un guiñol o un lugar que permita el mismo efecto y para realizar los personajes cartulinas, pegamento, palitos de helado u otro soporte, tijeras, etc...

SUGERENCIAS

Es importante que nos preparemos el cuento antes de explicarlo, ya que a menudo cometemos incorrecciones y debemos conservar la esencia.
Si a la narración le añadimos palabras, refranes o canciones, todo ello contribuirá al éxito del relato.
No debemos olvidar que la misión de un cuento es divertir y por lo tanto debemos crear un ambiente de alegría.
Los cuentos pueden ser contados por un scouter y representados por los castores o también pueden ser los propios castores quienes interpreten el diálogo.
Resulta muy económico utilizar, como soporte para los personajes, folios usados enrollados en forma de “canutillo”.

PREPARACIÓN

Los educadores seleccionarán varios cuentos que tengan un mensaje **“integrador”**. Estos relatos podrían ser por ejemplo: El patito feo, El soldadito de plomo, Pulgarcito, La Bella y la Bestia, El Jorobado de Notre Dame...
Una vez seleccionados los cuentos por parte de los castores, los scouters prepararán, para la siguiente sesión, las siluetas de los personajes que serán dibujadas en las cartulinas.
También tendremos que preparar el guiñol o el lugar donde vayamos a realizar las representaciones.

EVALUACIÓN

¿Se han divertido? ¿Han participado? ¿Han entendido los mensajes de los cuentos?

FUENTE

ASDE-Scouts de España

CASTORES
ESTOY LIMITADO, SOY CAPAZ

Duración: **45 minutos**
Destinatarios/as: **Niños/as de 6 a 8 años**

DESCRIPCIÓN

Mediante una manualidad tipo “collage” se pretende que los niños aprendan que por encima de las limitaciones que podamos tener, están todas nuestras capacidades.

OBJETIVOS

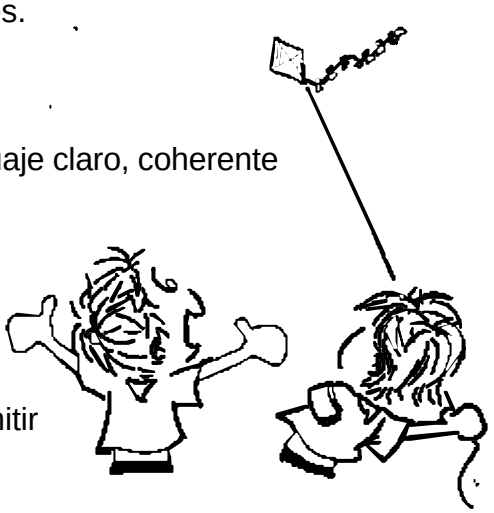
- Adquirir un nivel de autoestima y seguridad suficiente para valerse por sí mismo.
- Aceptar las propias limitaciones.
- Aceptar las limitaciones de los demás.

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Las posibilidades y limitaciones corporales.
  - Autoestima y autoconcepto

- HABILIDADES:
  - Exposición de las propias ideas con lenguaje claro, coherente y fluido.
  - Técnicas de diálogo.

- ACTITUDES:
  - Aceptación de la realidad corporal, sus posibilidades y sus limitaciones.
  - Ser conscientes de la importancia de admitir a las personas con deficiencias.



DESARROLLO

Formamos cuatro grupos de castores que corresponderán a cuatro deficiencias escogidas entre: deficiencias intelectuales, de visión, de audición, de lenguaje, viscerales, desfiguradoras o músculo-esqueléticas.

Para que los niños lo entiendan se lo indicaremos en términos coloquiales. Así unos serán cojos, otros ciegos, otros mudos, etc.
Se reparte a cada grupo una cartulina y varias revistas de diversa índole, que contengan fotografías variadas en las que aparezcan personas realizando actividades cotidianas. Como cada grupo tiene asignada una deficiencia, buscará aquellas fotografías en las que aparezcan actividades que puedan desarrollar y otras que no puedan hacer.
Una vez escogidas, las recortarán y pegarán en el lado que corresponda.
A continuación se hará una puesta en común de todos los grupos e incidiremos en que tenemos más capacidades que limitaciones.

MATERIALES

Una cartulina por grupo, varias revistas con profusión de fotografías, una tijera por cada castor y varios tubos de pegamento.

SUGERENCIAS

Si no se encuentran revistas con imágenes adecuadas, se pueden sustituir por dibujos hechos por los scouters. Estos tendrán en cuenta que la intención es que en todos los grupos existan más imágenes de capacidades que de limitaciones, para lo cual habrán de revisarse las revistas o, en su caso, los dibujos.

PREPARACIÓN

Coger cada cartulina y dividirla en dos mitades con una línea. En la mitad izquierda de cada una, y en su parte superior se escribirá ***"Estoy limitado ...."*** y en la superior derecha ***"Soy capaz ...."***.

EVALUACIÓN

¿Han participado activamente?
¿Han escogido bien las limitaciones y capacidades?
¿Han demostrado interés?
¿Cómo se han sentido?

FUENTE

ASDE-Scouts de España

	CASTORES
	JUGUETES VIEJOS
	Duración: **30 minutos** Destinatarios/as: **Niños/as de 6 a 8 años**

DESCRIPCIÓN

A través de esta actividad intentaremos que los niños valoren los juguetes aún teniendo defectos. Intentaremos que los niños, a través de esta dinámica, también valoren a las personas con minusvalías, no las miren de forma extraña, las acepten y las quieran.

OBJETIVOS

- Aprender a valorar a las personas y a las cosas a pesar de sus defectos o imperfecciones.
- Desarrollar conductas no consumistas.
- Aceptar a los demás tal como son.

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Las minusvalías físicas.
  - Las conductas consumistas.
  - El reciclaje.

- HABILIDADES:
  - Utilización de materiales e instrumentos elementales.
  - Técnicas de diálogo.
  - Exploración de objetos utilizando los sentidos.
  - Habilidad para la resolución de problemas.

- ACTITUDES:
  - Respeto y cuidado por las personas y las cosas.
  - Actitud no consumista.
  - Esfuerzo por ahorrar.
  - Ser conscientes del valor que tienen las personas y las cosas.

DESARROLLO

Los chavales traerán los juguetes y los scouters los colocarán en un lugar todos juntos. A continuación, les pedirán a los castores que cada uno, del juguete que ha traído, explique por qué no juega con él o por qué ya no les gusta.
A través del diálogo participativo se intentará concienciar de que a pesar de que los juguetes tengan una deficiencia se puede jugar con ellos y se pueden divertir y no verlos de forma extraña. A continuación trasladaremos estas reflexiones a las personas.

MATERIALES

Juguetes viejos

SUGERENCIAS

Sería interesante que entre todos los juguetes hubiese peluches, muñecos,... que tuviesen deterioros tales como falta de pelo, falta de un ojo, que estuviesen manchados.....

PREPARACIÓN

Los scouters pedirán a los niños que durante un tiempo traigan de sus casas juguetes viejos, con los que no jueguen y así mismo los propios educadores también traerán juguetes con algún deterioro o falta.

EVALUACIÓN

¿Han colaborado trayendo juguetes?
¿Han sabido explicar sus sentimientos?
¿Han entendido en qué consistía la actividad?
¿Qué han aprendido? ¿Cómo se traduce a las personas?

FUENTE

ASDE-Scouts de España

	CASTORES **JUGANDO TODOS** Duración: **1 hora y media** Destinatarios/as: **Niños/as de 6 a 8 años**

DESCRIPCIÓN

Descubrir, por parte de los educadores, los conocimientos previos que tienen los castores, los prejuicios e ideas preconcebidas respecto a las discapacidades

OBJETIVOS

- Desmitificar los estereotipos y los prejuicios en torno a las personas con discapacidad.
- Aprender a jugar y convivir con personas con discapacidad

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Convivencia
  - Integración
  - Discapacidad
  - Los prejuicios sociales

- HABILIDADES:
  - Valoración de las diferencias entre personas de forma positiva
  - Comprensión y empatía
  - Capacidad para no juzgar a las personas antes de conocerlas

- ACTITUDES:
  - Tolerancia
  - Respeto a la diversidad y a la diferencia
  - Aceptación de todas las personas
  - Disposición abierta para conocer a todas las personas
  - Actitud positiva de integración de las personas con discapacidad

DESARROLLO

La actividad comienza con una lluvia de ideas. El scouter deberá enumerar una serie de palabras, cada una de ellas será explicada por los castores. A continuación detallamos una serie de palabras que pueden ser modificadas o ampliadas por los propios scouters:

- ✓ ciego/ deficiente visual
- ✓ gitano
- ✓ subnormal/ deficiente mental
- ✓ cojo/ deficiente motórico
- ✓ sordo/ deficiente auditivo
- ✓ autista
- ✓ hombre de color

Se explicará a los niños el significado correcto de cada palabra y se intentarán eliminar los estereotipos que existen en torno a cada una de ellas.

A continuación, intentaremos que los niños jueguen a los juegos tradicionales en los que normalmente participan, pero adoptando cada uno de ellos el rol que les ha sido asignado (rol-playing), que corresponderá a los conceptos explicados.

Este rol podrá ser el de una persona con deficiencia visual, deficiencia auditiva o deficiencia motora. Para los castores no será necesario adoptar el rol de una persona con deficiencia mental, ya que puede ser muy complejo.

Para adoptar el rol de un deficiente visual, se le tapará los ojos con un pañuelo (la pañoleta puede servir), de un deficiente auditivo, se tapará los oídos con unos tapones convencionales y, por último, de un deficiente motórico, el niño permanecerá sentado en una silla o caminará a la pata coja, no podrá utilizar una mano, etc.

MATERIALES

Pañuelos, tapones para los oídos, papel, y según los juegos que vayamos a realizar los materiales necesarios, como por ejemplo balones con cascabeles, para guiar en el juego a los ciegos, etc.

SUGERENCIAS

Se puede adaptar a las necesidades de cada grupo

PREPARACIÓN

Definir las palabras que vayamos a trabajar. Es conveniente que los educadores se trabajen previamente los conceptos para no transmitir sus propios estereotipos.

EVALUACIÓN

¿qué han aprendido? ¿han modificado sus estereotipos iniciales? ¿se han divertido adaptando los juegos? ¿y jugando? ¿conocéis a niños con discapacidad?

FUENTE

Actividad adaptada de “Integra-Acción ‘00”, documento elaborado por el Grupo de Trabajo del Integración Social del Área de Intervención Social perteneciente a Exploradores de Castilla y León.

	CASTORES **EL JARRILLO** Duración: **30 minutos** Destinatarios/as: **Niños/as de 6 a 8 años**

DESCRIPCIÓN

Un jugador con los ojos vendados deberá descubrir a los jugadores que se le acerquen, así propiciamos el conocimiento entre los chavales

OBJETIVOS

- Reconocer la importancia del sentido del oído
- Romper el hielo dentro de un grupo nuevo o con nuevos miembros

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - La práctica de técnicas de juegos de acecho
  - La identificación de sonidos
  - La práctica de un juego de distensión

- HABILIDADES:
  - Creación de un ambiente distendido
  - Utilización de diferentes sentidos: oído, tacto, olfato

- ACTITUDES:
  - Abierta hacia el conocimiento de los demás
  - Positiva hacia los sentidos menos utilizados

DESARROLLO

Los jugadores se sientan en un círculo cerrado a unos diez metros aproximadamente del jugador “que se la queda” en el centro del círculo con los ojos cerrados o vendados y con un pequeño recipiente (pote, vaso, jarrillo) lleno de agua (o similar) delante de él. Uno de los jugadores que forman el círculo deberá levantarse, coger el recipiente y verterlo sobre la cabeza del jugador que se la queda. Por su parte, el que se la queda debe descubrir por el ruido al jugador que

intenta coger el recipiente y señalarlo con la mano. Si el jugador que se levanta es señalado tendrá que volver a su sitio y una vez sentado, otro jugador o el mismo intentará hacerse con el recipiente.

También podemos utilizar el olfato, el oído y el tacto para adivinar a quién ha vertido el jarrillo.

Es interesante que los jugadores expliquen cómo han reconocido a sus compañeros: olor, altura, gafas, voz.. y cómo se han sentido mientras intentaban descubrirlos.

MATERIALES

Vaso/ jarra, agua, pañoleta/ venda (para tapar los ojos)

SUGERENCIAS

Realizar el juego en un espacio abierto y en un día soleado, por el tema del agua. Otra variante es sustituir el agua por confeti.

EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido? ¿Se han divertido? ¿Les ha resultado sencillo reconocerse en esas situaciones?

FUENTE

ASDE-Scouts de España

AMBITO PRINCIPAL: ***Educación para la Igualdad de Oportunidades y la Integración Social***

	LOBATOS
	PINTAR, PINTAR, PINTAR SIN PARAR
	Duración: **30 minutos** Destinatarios/as: **Niños/as de 8 a 11 años**

DESCRIPCIÓN

Se realizarán murales con los dibujos que pinten los chavales con diferentes partes del cuerpo.

OBJETIVOS

- Buscar diferentes alternativas de expresión
- Usar los recursos de nuestro cuerpo para realizar la acción de pintar

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - El cuerpo humano
  - Técnicas de expresión corporal
  - Comunicación no verbal
  - Discapacidad física

- HABILIDADES:
  - Distinción de las diferentes partes del cuerpo
  - Utilización de las partes del cuerpo como forma de expresión
  - Desarrollo de movimientos alternativos para superar las limitaciones

- ACTITUDES:
  - Valoración de las capacidades corporales
  - Interés por superar las dificultades
  - Aceptación de todas las personas

DESARROLLO

Se divide a la manada en tres grupos, cada uno de ellos deberá hacer un dibujo utilizando una de estas partes del cuerpo, con los siguientes instrumentos:

- Frente (con un puntero)
- Pies (con pincel)
- Codos (con pintura de dedos)

Se les expondrá un tema que ellos deberán expresar mediante las limitadas posibilidades que tienen. Es importante que luego se dialogue sobre cómo se han sentido al ver limitadas sus capacidades y que puedan trasladar lo mismo a las personas con discapacidad.

MATERIALES

Puntero, papel continuo, pinceles, pintura de dedos, témperas, rotuladores..

SUGERENCIAS

También se puede pintar con la boca, utilizando rotuladores.

PREPARACIÓN

Los punteros se pueden realizar encajando un rotulador en la ventosa de una punta de flecha de juguete.

EVALUACIÓN

¿Ha sido fácil?
¿Hemos podido dibujar lo que habíamos pensado?
¿Cómo nos hemos sentido?
¿Qué hemos aprendido?

FUENTE

ASDE-Scouts de España

LOBATOS

¿CÓMO TE SENTIRÍAS TÚ?

Duración: **1 hora**
Destinatarios/as: **Niños/as de 8 a 11 años**

DESCRIPCIÓN

Los chavales tendrán que superar diversas situaciones propuestas por los scouters, desde la perspectiva de tener una discapacidad física o sensorial

OBJETIVOS

- Conocer la realidad de otros chavales
- Buscar alternativas que nos ayuden a la resolución de los problemas
- Sensibilizar a los chavales hacia la igualdad de las personas

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Igualdad social
  - Discapacidades físicas y sensoriales
  - Empatía
- HABILIDADES:
  - Adaptación de las rutinas diarias
  - Desarrollo de los sentidos
- ACTITUDES:
  - Respeto a todas las personas
  - Cooperación

DESARROLLO

La Manada, divida por seisenas tendrá que recorrer un circuito:

El primer tramo se realizará con los ojos tapados (ciegos) y los chavales tendrán que ir descubriendo diferentes sensaciones (por ejemplo con el tacto) y sortear a la vez una serie de obstáculos.

El segundo tramo se orienta a las discapacidades físicas, los niños deberán simular una situación cotidiana (por ejemplo: comprar chucherías). Habrá obstáculos que servirán para enfrentarse y enseñarles las barreras arquitectónicas con las que se encuentran diariamente estas personas.

El tercer tramo consistirá en el visionado de una cinta de video sin sonido, donde deberán descubrir el mensaje que se les intenta trasmitir a través de las imágenes.

La actividad finalizará con un pequeño debate donde los lobatos contarán sus experiencias, sus sentimientos e inquietudes de la actividad realizada...

MATERIALES

- Pañuelos
- Vídeo y cinta de video
- Obstáculos naturales y artificiales
- Muletas (con un poco de fixo podemos inmovilizar las extremidades inferiores y superiores)
- Diferentes tipos de papel (rugoso, liso, mojado..)

SUGERENCIAS

Las pruebas pueden variarse en función de los recursos con los que contemos.

PREPARACIÓN

- Marcar con anterioridad el recorrido y preparar los obstáculos y el material a utilizar.
- Buscar el mensaje en el vídeo (puede ser un anuncio)

EVALUACIÓN

- ¿Cómo nos hemos sentido?
- ¿Nos ha resultado fácil?
- ¿Qué problemas hemos tenido?
- ¿Nos ponemos en el lugar de las personas que realmente tienen esas dificultades?

FUENTE

ASDE-Scouts de España

LOBATOS
DEPORTES ALTERNATIVOS

Duración: **30 minutos**
Destinatarios/as: **Niños/as de 8 a 11 años**

DESCRIPCIÓN

Se jugará un partido de cualquier deporte con una dificultad añadida, ya que los participantes tendrán su campo visual limitado, para así experimentar las dificultades que pueden encontrar las personas con una limitación visual.

OBJETIVOS

- Practicar un deporte con una dificultad añadida.
- Sensibilizar a los chavales hacia las dificultades que supone una ambliopía visual.
- Potenciar el trabajo en equipo.

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Posibilidades y limitaciones corporales
  - Discapacidad visual
  - Trabajo en equipo
- HABILIDADES:
  - Trato igualitario a todas las personas que conocemos
  - Respeto de las normas del juego
  - Adaptación de juegos
- ACTITUDES:
  - Cooperación
  - Aceptación de las reglas del juego
  - Aceptación de uno mismo y de los demás tal y cómo son

DESARROLLO

La manada se divide en equipos y se juega con las reglas habituales del deporte en cuestión. La dificultad radica en que los chavales tendrán su campo visual limitado por un cono (por lo que carecerán de visión lateral y de visión de cerca)

MATERIALES

- Cartulina para los conos
- Goma elástica y celo o pegamento
- Balón, porterías señalizadas, canastas, red...

SUGERENCIAS

Se puede practicar cualquier tipo de deporte.
Pueden fabricar ellos mismos los conos.
También se puede alterar el deporte a realizar de otro modo: renunciando al uso de un brazo, de una pierna, sin oír....

PREPARACIÓN

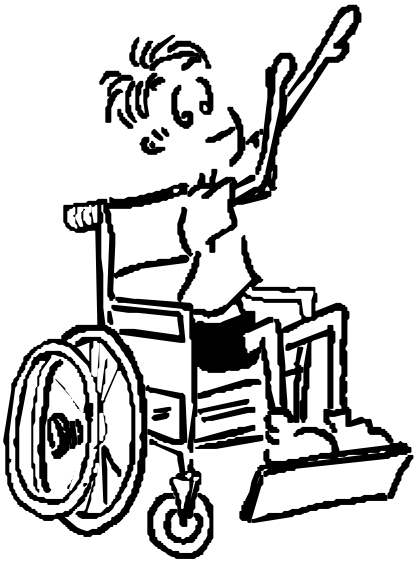
Fabricar los conos (la circunferencia del mismo debe ser justo la medida del ancho de los ojos), colocar en los extremos la goma elástica.

EVALUACIÓN

- ¿Nos hemos divertido?
- ¿Es fácil jugar así?
- ¿Qué hemos sentido?

FUENTE

ASDE-Scouts de España



LOBATOS
UNAMOS NUESTROS SENTIDOS

Duración: **1 hora**
Destinatarios/as: **Niños/as de 8 a 11 años**

DESCRIPCIÓN

Realización de un mural mediante la ayuda y colaboración de todos.

OBJETIVOS

- Concienciar a los niños de la dificultad de tener una discapacidad
- Fomentar una actitud de colaboración y ayuda entre todas las personas

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Discapacidad
  - Integración
  - Convivencia
  - Colaboración

- HABILIDADES:
  - Valoración de las diferencias entre personas de forma positiva
  - Comprensión y empatía
  - Valoración de la riqueza del trabajo en equipo

- ACTITUDES:
  - Tolerancia
  - Respeto a la diversidad y a la diferencia
  - Actitud positiva de integración de las personas con discapacidad

DESARROLLO

Se entregará a cada grupo un boceto del panel a realizar. Posteriormente integraremos en cada equipo a personas con diferentes deficiencias, teniendo que colaborar entre ellos para obtener un buen resultado.

MATERIALES

Pañuelos, tapones para los oídos, cuerda, papel continuo o cartulinas, rotuladores, pinceles, pintura, tijeras,...

SUGERENCIAS

Debemos explicar al grupo, que todos los componentes deberán colaborar en la misma medida en el mural, siendo imprescindible la ayuda de todos.
Los murales pueden ser; un paisaje natural, utilizando ramas y hojas, un collage, etc.

PREPARACIÓN

Se divide al grupo en equipos de 3 o 4 individuos, habiendo en cada equipo un niño normalizado y otros con una discapacidad: deficientes auditivos, visuales,... que serán privados de los sentidos correspondientes mediante los materiales descritos.

EVALUACIÓN

Al finalizar el mural, cada grupo evaluará y analizará como se ha sentido desarrollando cada rol.

FUENTE

ASDE-Scouts de España

LOBATOS

JUEGOS DE KIM

Duración: **1 hora**
Destinatarios/as: **Niños/as de 8 a 11 años**

DESCRIPCIÓN

Reconocer por medio de otros sentidos que no sean la vista, objetos y sonidos cotidianos.

OBJETIVOS

- Acercarse a la cotidianeidad de los invidentes
- Desarrollo de la imaginación y de la capacidad de observación

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Los sentidos
  - La observación
  - Posibilidades y limitaciones corporales

- HABILIDADES:
  - Reconocimiento de diferentes objetos
  - Utilización de los sentidos del oído, olfato, gusto y tacto

- ACTITUDES:
  - Interés por conocer el entorno que nos rodea
  - Aceptación de las posibilidades de cada uno
  - Respeto a los demás

DESARROLLO

Se le vendan los ojos a los chavales y se propone que por medio del gusto, el tacto el oído y/o el olfato digan qué es el objeto que están manipulando o cuál es el origen de un sonido...

Suscitar un debate final acerca de la importancia del sentido de la vista y que limitaciones pueden tener las personas invidentes, además de las posibilidades que ofrecen el resto de los sentidos para percibir el mundo.

MATERIALES

Variaran en función de las pruebas que preparemos, pero contaremos con objetos que hagan diferentes sonidos, que tengan diferentes sabores y diferente tacto.

SUGERENCIAS

Es importante que la gente de alrededor esté en silencio para que el jugador no se confunda.

PREPARACIÓN

Tendremos los diferentes objetos preparados. Si es posible, los colocaremos de forma que el resto de los participantes tampoco los puedan ver.

EVALUACIÓN

¿Qué han sentido? ¿resulta difícil saber que son los objetos cuando no los vemos? ¿qué ha resultado más difícil de adivinar? ¿cómo se orientan las personas ciegas?

FUENTE

ASDE-Scouts de España

LOBATOS
UNA PALABRA, OTRA PALABRA

Duración: **1 hora**
Destinatarios/as: **Niños/as de 8 a 11 años**

DESCRIPCIÓN

Analizar los estereotipos que tenemos, llegando a desmitificarlos, por medio de la asociación libre de palabras.

OBJETIVOS

- Conocer la primera imagen que se asocia con ciertas palabras
- Ver en qué medida estas palabras tienen asociadas ciertas percepciones en el grupo entrevistado
- Contrastar estas percepciones con las nuestras

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Estereotipos
  - Prejuicios
  - Discriminación
  - Generalizaciones

- HABILIDADES:
  - Capacidad para no juzgar a las personas antes de conocerlas
  - Trato adecuado y respetuoso hacia todas las personas
  - Valoración de las diferencias entre personas de forma positiva

- ACTITUDES:
  - Aceptación de todas las personas
  - Disposición abierta para conocer a todas las personas
  - No discriminación
  - Tolerancia
  - Respeto a la diversidad y a la diferencia

DESARROLLO

En forma de encuesta, se investiga las asociaciones que hacemos con ciertas palabras. Se pedirá a los chavales que cuando oigan cada palabra, digan la primera palabra que les viene a la cabeza. Luego se analizarán aquellas palabras que nos interesen, según el caso.

MATERIALES

Fotocopia de la ficha de trabajo

SUGERENCIAS

Las palabras podemos modificarlas en función de las características del grupo y de los aspectos en los que queremos incidir. Para trabajar más otros aspectos interculturales, inmigración, cooperación... cambiaremos las palabras, incluyendo aquellas que hagan referencia a estos temas.

PREPARACIÓN

Valorar los aspectos que queremos desarrollar con la realización de esta dinámica

EVALUACIÓN

Tomamos ciertas palabras como silla de ruedas, ciego, sordo... y vemos qué palabras les han sugerido. Asimismo, comparamos con lo que les han sugerido otras. Analizamos los estereotipos que han surgido y el porque de ellos.

FUENTE

Adaptado de “Educación Intercultural. Análisis y resolución de conflictos”. Colectivo Amani (1994)

FICHA DE TRABAJO

UNA PALABRA, OTRA PALABRA

perro
azul
casa
fuerza
pelo
muleta
mujer
gafas
mesa
cruz
alcohol
escalón
febrero
cuchillo
silla de ruedas
guitarra
libro
mudo

televisión
planta
sida
bebe
bastón
sordo
cansancio
grito
pueblo
policía
sentimientos
barrotes
hoja
vieja
drogadictos
soltera
ciego
manco

libro
cocaína
niña
sueño
embarazo
autista
guerra
macho
miedo
aguja
juventud
mar
agua
verde
puerta
discapacitado psíquico
rokero
cojo

	SCOUTS
	UN CORTOMETRAJE SIN DOBLAJE
	Duración: **Varias sesiones** Destinatarios/as: **Niños/as de 11 a 14 años**

DESCRIPCIÓN

Elaboración de historietas que serán representadas por los niños, utilizando la lengua de signos.

OBJETIVOS

- Conocer y comunicarse a través de la lengua de signos
- Reflexionar sobre la importancia de la comunicación (verbal y no verbal) entre las personas

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Comunicación no verbal
  - Lengua de Signos Española
  - Las personas sordas

- HABILIDADES:
  - Soltura para comunicarse mediante la Lengua de Signos
  - Manejo de técnicas de expresión

- ACTITUDES:
  - Positiva hacia el conocimiento y práctica de la Lengua de Signos
  - Valoración de la comunicación con todas las personas

DESARROLLO

Los educandos deben aprender los códigos básicos del lenguaje de signos. Cada grupo elaborará una pequeña historieta a representar, que ensayarán sin utilizar el habla. Cada participante se caracterizará según lo conveniente e interpretarán la historia lo más claro posible. Después de ensayarlas por grupos, las representarán al resto de los compañeros.

MATERIALES

Diccionario de signos, disfraces, pintura de cara.

SUGERENCIAS

Aconsejar diálogos breves y sencillos, debido a la poca práctica, para facilitar la comprensión.
Se puede estimular al grupo utilizando una cámara de video para que se lo tomen más en serio.

PREPARACIÓN

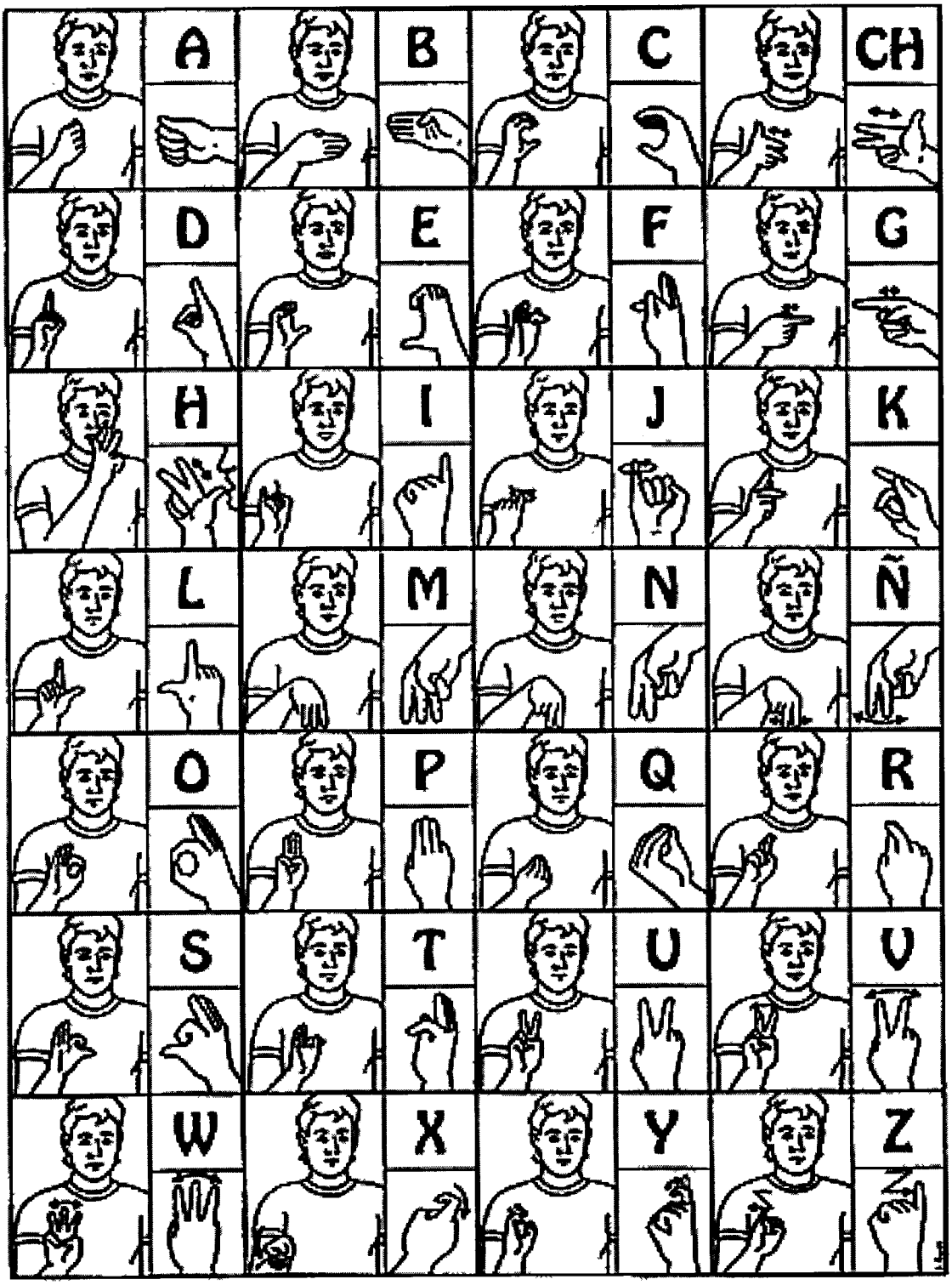
Se entregará a cada niño el código básico del lenguaje de signos, y se les explicará en que consiste. Una vez aprendido y practicado, se formarán equipos de 5 o 6 educandos, que realizarán la historia.

EVALUACIÓN

Finalizada la actividad, se realizará un debate sobre la misma: ¿qué les ha parecido la actividad?, ¿han participado con interés?, ¿les ha costado mucho aprender la lengua de signos?, ¿consideran importante la comunicación entre todas las personas? Imagina que eres una persona sorda, ¿te gustaría poderte comunicar con todos tus compañeros?

FUENTE

ASDE-Scouts de España



Dactilogía extraída de la página de la C.N.S.E.

SCOUTS
LAS ETIQUETAS

Duración: **De 2 a 10 horas**
Destinatarios/as: **Niños/as de 11 a 14 años**

DESCRIPCIÓN

A los participantes se les designará un rol, que será desconocido por ellos, y tendrán que adivinarlo en función de cómo los demás se comportan con él.

OBJETIVOS

- Poner de manifiesto la importancia de los roles sociales supuestos y asignados a las personas a la hora de determinar las actitudes frente a ellas.
- Establecer cómo afecta nuestro rol a las relaciones que establecemos con el resto de la comunidad.
- Cuestionar las actitudes de rechazo preconcebidas basadas en juicios sin argumento.
- Vivenciar situaciones de exclusión/ marginalidad y rechazo social.

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Los roles
  - Prejuicios
  - Estereotipos
  - Discriminación
  - Marginación
- HABILIDADES:
  - Capacidad para no juzgar a las personas antes de conocerlas
  - Trato adecuado y respetuoso hacia todas las personas
  - Diferenciación de comportamientos y actitudes adecuadas o inadecuadas tanto a nivel individual como grupal
- ACTITUDES:
  - Aceptación de todas las personas
  - Disposición abierta para conocer a todas las personas
  - Sensibilidad ante las diferentes formas de discriminación

DESARROLLO

Los scouters elaborarán previamente unas etiquetas con distintos roles: drogodependiente, sordo, ciego, mudo, sordomudo, hemipléjico, tetrapléjico, deficiente mental, Síndrome de Down, bebé, superdotado, pobre, negro, anciano, prostituta,... etc.
Para empezar la actividad, colocaremos una etiqueta en la frente de cada chaval, sin que cada uno sepa cuál es su rol y realizando la distribución al azar.

A continuación, pasaremos a realizar otra actividad. Puede ser un juego o una actividad de debate. También se puede aprovechar el tiempo de la comida o de la cena, o incluso el tiempo libre. Es bueno, que durante este tiempo o actividad, se posibilite la comunicación, de forma que los participantes puedan relacionarse entre ellos, actuando de acuerdo a lo que les sugiere la etiqueta que cada uno lleva.

Tras el tiempo de interacción se analiza y pone en común lo que cada uno ha sentido y como ha vivenciado su rol, intentando adivinar por cómo le trataban, que rol tiene asignado.

Realizaremos un debate sobre los estereotipos sociales en general, haciendo especial hincapié en las necesidades educativas especiales.

MATERIALES

Una pegatina blanca rectangular para cada participante. Un bolígrafo o rotulador.

SUGERENCIAS

La dinámica puede durar incluso haciendo otros juegos o durante el transcurso normal de la jornada.

PREPARACIÓN

Previamente se tendrán que haber elaborado las pegatinas, una por cada participante. Es bueno que los scouters también se pongan una etiqueta. Si queremos abordar el tema de una forma más específica, lo tendremos en cuenta a la hora de realizar las etiquetas, escribiendo los roles que más nos interesen.

EVALUACIÓN

En la evaluación, es importante que los participantes expresen como se han sentido y si habían sido capaces de identificar su rol. Es posible que haya participantes que lo tengan muy claro, otros en cambio, pueden tener dudas.
A continuación estableceremos un debate sobre los estereotipos y los prejuicios, ¿somos todos iguales? ¿somos muy diferentes? ¿nos gusta que nos juzguen antes de conocernos? ¿juzgamos a las personas habitualmente antes de conocerlas?

FUENTE

ASDE-Scouts de España

SCOUTS
VERDADERO O FALSO

Duración: **1 hora**
Destinatarios/as: **Niños/as de 11 a 14 años**

DESCRIPCIÓN

A través de la actividad pretendemos que los educandos conozcan y aprendan ciertos conocimientos sobre el mundo de las personas deficientes, discapacitados y/o minusválidos, y eliminen aquellos mitos o costumbres que rodean a los mismos y que perjudican su integración.

OBJETIVOS

- Aprender a tratar correctamente a las personas deficientes, discapacitados o minusválidos.
- Eliminar comportamientos inadecuados hacia dichas personas.
- Reflexionar sobre los estereotipos y mitos ligados al tema.

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Deficiencias
  - Minusvalías
  - Discapacidades
  - Normas de respeto

- HABILIDADES:
  - Trato adecuado y respetuoso hacia todas las personas
  - Diferenciación de comportamientos y actitudes adecuadas o inadecuadas
  - Distinción de los distintos tipos de discapacidad

- ACTITUDES:
  - Respeto a los demás
  - Disposición abierta para conocer a todas las personas
  - Aceptación de todos

DESARROLLO

Un educador leerá unas frases. Dichas frases pueden ser verdaderas o falsas. Los educandos serán divididos en dos grupos; cada equipo hará una fila y

ambas filas se colocarán de forma paralela una a otra. Uno de los grupos será la verdad y el otro la mentira.

Previamente, se habrá delimitado un campo de juego y los grupos han de colocarse en el centro de dicho campo. Cuando el scouter diga una frase y ésta sea considerada verdadera, la verdad tendrá que correr hacia el final de su campo y la mentira deberá perseguirla y cuando el scouter diga una frase falsa será a la inversa. De cualquier forma, aquellos que sean capturados pasarán a formar parte del otro grupo.

MATERIALES

Ninguno a priori, a no ser que se quiera delimitar el campo con cuerda pita o bordones.

SUGERENCIAS

Esta actividad puede adaptarse a otras edades /secciones scouts, simplemente aumentando o disminuyendo la complejidad del contenido de las oraciones.
Por otro lado, no debemos finalizar la actividad sin la elaboración de un debate donde discutamos las frases planteadas y otras que surjan durante el debate.

PREPARACIÓN

El scouter elaborará un listado de frases verdaderas y falsas como las siguientes, en función de las necesidades y características de sus educandos:

1. Cuando queramos referirnos o hablar de deficientes, discapacitados y/ o minusválidos deberíamos anteponer el sustantivo “persona”. (V)
2. Cuando queramos ayudar a una persona ciega a cruzar la calle debemos cogerle del brazo. (F)
3. Ante una persona deficiente mental, debemos tratarle en función de su edad cronológica y no como si fuera un niño. (V)
4. Cuando hablemos con una persona sorda o deficiente auditiva, debemos gritarle y gesticular exageradamente. (F)
5. Cuando nos crucemos por la calle con personas con discapacidad, deficiencia y/ o minusvalía, debemos mirarlos y seguirlos con la mirada porque son diferentes de las personas normales. (F)
6. Cuando queramos ofrecer nuestra ayuda a cualquiera de estas personas, debemos pedirle permiso. (V)
7. Cuando queramos llamar a una persona sorda o deficiente auditiva y ésta se encuentre lejos de nosotros, le tiramos algo para que se vuelva y se dé cuenta de nuestra llamada. (F)
8. Ante cualquiera de estas personas, debemos sentir lástima, porque así nos solidarizamos con su “problema”. (F)
9. En nuestra rama debemos darle a estas personas cargos o responsabilidades fáciles sin tener en cuenta las necesidades y capacidades de dichas personas. (F)

10. A la hora de realizar una actividad o un juego debemos pedirle opinión porque consideramos que pueda ser importante y porque todos deben darla. (V)

El scouter por su parte, no dirá si la frase es verdadera o falsa, hasta que los dos equipos se decanten por una de las opciones.

EVALUACIÓN

Se discutirán en pequeños y/ o gran grupo las oraciones planteadas, tanto las que son verdaderas, como las falsas, y otras que surjan sobre la marcha.

El scouter intentará que se llegue a conclusiones tales como:

1. Los deficientes, discapacitados y/ o minusválidos son personas y así deben considerarse y ser tratadas.
2. Ante una persona ciega o deficiente visual, al cruzar la calle debemos primero pedirle permiso para ayudarle y segundo colocar su mano en nuestro hombro ya que pueden andar perfectamente solas.
3. Al hablarle a una persona sorda o deficiente auditiva debemos hacerlo un poco más alto si tiene resto auditivo y gesticulando algo más, pero sin llegar a la exageración porque esto los ridiculizaría.

   Cuando queramos avisarles y estén lejos debemos usar estrategias como:
   - encender o apagar la luz si es posible, para así llamar su atención
   - avisarle a alguien que se encuentre cerca para que lo llame
   - acercarnos para avisarle..... pero nunca debemos tirarles objetos.
4. Con personas con deficiencia mental debemos tratarles en función de su edad cronológica y serán excepciones las situaciones en las cuales no lo hagamos así.
5. Si como hemos dicho todos debemos calificarnos como personas, no debemos ni mirarlas como si fueran raros, ni tratarlas con lástima, ni otorgarles actividades, cargos, responsabilidades o roles en juegos, sin valorar previamente las capacidades de dichas personas. Debemos pedirles opinión al igual que haríamos con los demás.

Después se valorará si:
¿Han aprendido algo nuevo?
¿Han eliminado conocimientos erróneos o cambiado sus concepciones previas sobre esas personas?

FUENTE

ASDE-Scouts de España

	SCOUTS **UN DÍA DIFERENTE** Duración: **De 1 a 10 horas** Destinatarios/as: **Niños/as de 11 a 14 años**

DESCRIPCIÓN

Esta actividad consiste en que los participantes experimenten por ellos mismos el rechazo y las dificultades que encuentran las personas con discapacidades.

OBJETIVOS

- Aprender a adaptarse y desenvolverse con las limitaciones y posibilidades de cada momento
- Experimentar las dificultades que sienten las personas con discapacidades
- Empatizar con las situaciones vividas por las personas con discapacidad

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Discapacidades
  - Posibilidades y limitaciones grupales
  - El juego como elemento integrador

- HABILIDADES:
  - Adaptación de las actividades a las capacidades del grupo
  - Distinción de los diferentes tipos de discapacidad

- ACTITUDES:
  - Respeto a todos
  - Cooperación
  - Empatía

DESARROLLO

A cada participante se le vendarán los ojos, se le impedirá hablar, se le pondrán tapones en los oídos, se le atará una mano a la espalda o se le atarán los

pies. También varios participantes pueden presentar una discapacidad psíquica. En estas condiciones seguirán el transcurso del día, realizando el resto de actividades. Para la realización de dichas actividades, ellos tendrán que decidir de qué forma van a poder jugar todos, por lo que tendrán que poner cascabeles al balón, explicar con más detalle las cosas, y todo aquello que requiera la programación para que todos participen.

Las discapacidades pueden rotarse cada cierto tiempo para que la actividad no sea tan agobiante.

MATERIALES

Cuerda para atar las manos, pañuelos para vendar los ojos, tapones para los oídos, cascabeles, elementos de diferentes colores.... y aquello que necesitemos en función de la actividad programada.

SUGERENCIAS

Sería interesante que la actividad dure un día, y que incluya desplazamientos por la ciudad, teniendo que utilizar medios de transporte público y vivenciar las barreras arquitectónicas. También que se incluyan diversas actividades como comer, juegos deportivos, debates.

PREPARACIÓN

Reunir a los participantes, e ir seleccionando a cada uno con una discapacidad, y a partir de ese momento comenzar a actuar. Intentar que el número de participantes con las diferentes discapacidades sea equitativo.

EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido? ¿Han podido realizar todas las actividades programadas? ¿Han cooperado entre sí? ¿Se han ayudado?

FUENTE

ASDE-Scouts de España

SCOUTS
DIBUJO DE PLANOS

Duración: **40 minutos**
Destinatarios/as: **Niños/as de 11 a 14 años**

DESCRIPCIÓN

Dibujar un plano de situación geográfica (orientación) tras recorrer una zona con los ojos vendados.

OBJETIVOS

- Desarrollar la capacidad de orientación
- Conocer una problemática cotidiana de las personas invidentes

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - La ubicación
  - Orientación
  - Nociones básicas de planos y medidas
  - Empatía

- HABILIDADES:
  - La memorización de elementos
  - El sentido de la orientación
  - Realización sencilla de planos
  - Ponerse en el lugar de un invidente para la realización de esta tarea

- ACTITUDES:
  - Positiva hacia saberse ubicado y de saber reconocer el espacio donde nos movemos
  - Comprensiva hacia los sentimientos de la persona invidente cuando llega a un espacio desconocido

DESARROLLO

Primero el scouter busca una zona lo más llana posible. Delimita la superficie que tienen que dibujar en el plano con cuerda. Luego los jugadores, siguiendo la cuerda, pasarán dos o tres veces por la superficie delimitada con la finalidad de reconocer el terreno y memorizarlo para después trasladarlo al papel.

Una vez memorizada la zona, el participante intentará reproducirla dibujando un plano en un papel.

MATERIALES

Varios metros de cuerda gruesa (maroma), papel y lápiz o similar.

SUGERENCIAS

Que vean la zona después de realizar el plano para que encuentren errores (si los hay). Comentar qué les ha servido para orientarse, dónde han encontrado mayores dificultades...

Si se hace en un local cerrado, el jugador se iría guiando por las paredes y localizaría ventanas, puertas, estanterías, columnas. Es importante que las ventanas y puertas estén cerradas para evitar accidentes.

PREPARACIÓN

Delimitar el terreno con cuerdas (maroma).

EVALUACIÓN

¿Les ha sido difícil la tarea? ¿Cómo se han sentido? ¿Se han puesto en el lugar de un invidente?

FUENTE

ASDE-Scouts de España

SCOUTS
LA CARRERA

Duración: **15-20 minutos**
Destinatarios/as: **Niños/as de 11 a 14 años**

DESCRIPCIÓN

Es una carrera en la que el corredor va guiando por las palmas de sus compañeros.

OBJETIVOS

- Desarrollar el sentido del oído
- Trabajar en equipo
- Confiar en los demás

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - La utilización del sentido del oído
  - El sentido de la orientación
  - El ejercicio físico
  - Confianza

- HABILIDADES:
  - La confianza en los demás
  - El respeto a los demás y a las normas del juego

- ACTITUDES:
  - Positiva hacia la importancia del sentido del oído
  - Confiada hacia el compañero

DESARROLLO

Los jugadores se colocan por parejas, uno de ellas será el corredor que llevará los ojos vendados y el otro hará de guía pero sólo se podrán comunicar con palmas. Las

parejas correrán juntas y el jugador vendado reconocerá el camino siguiendo el ruido de las palmas de su pareja.
Después de evaluar cómo se han sentido, podemos cambiar los papeles y que el palmero pase a ser corredor y viceversa.

MATERIALES

No son necesarios, sólo para tapar los ojos las pañoletas o similar.

SUGERENCIAS

Se pueden hacer variantes de manera que cada pareja tenga un palmeo característico que sirva de guía y entonces el palmero se situará en la meta.

EVALUACIÓN

¿Es importante el sentido del oído para el juego? ¿Se han divertido? ¿Qué han aprendido? ¿Cómo se han sentido? ¿Les ha costado realizar la carrera? ¿Han confiado en el compañero?

FUENTE

ASDE-Scouts de España

	ESCULTAS/PIONEROS
	VÍDEO/FORUM
	Duración: **3 horas** Destinatarios/as: **jóvenes de 14 a 17 años**

DESCRIPCIÓN

Visualización de la película “Aprendiendo a vivir”. Coloquio sobre la película y sobre la problemática de la integración en la Unidad de personas con alguna discapacidad.

OBJETIVOS

- Concienciar a la Unidad Esculta / Pioneros de los problemas y dificultades de una persona con discapacidad psíquica.
- Motivar al discapacitado para que se integre y participe en las actividades.

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Comunicación
  - Debate
  - Crítica

- HABILIDADES:
  - Utilización de los medios de comunicación como fuente de información de problemas.
  - La observación de la realidad para la comprensión de la película y de los sentimientos de los discapacitados.
  - La práctica de técnicas de debate: escucha, argumentación, exposición, respeto a la opinión de los demás y a los turnos de palabra, etc.

- ACTITUDES:
  - Actitud crítica y de interiorización de las conclusiones de la actividad.
  - Actitud participativa por parte del discapacitado.

DESARROLLO

El monitor hará una breve introducción al tema y objetivos de la actividad para que los escultas/ pioneros centren su atención en los puntos de interés. Visualización, en condiciones (de comodidad, silencio, oscuridad, calidad de imagen y sonido) que favorezcan la concentración, de la película “Aprendiendo a vivir”.

Después se hará un coloquio abierto sobre la película: temática, planteamiento, lo que les llame la atención, con qué personajes se identifican y por qué, qué les ha gustado y qué no, por qué, etc.
Coloquio guiado acerca de la facilidad/ dificultad de integración de las personas discapacitadas para hablar al final de la integración en la Unidad.

MATERIALES

TV, vídeo, la película, papel, bolígrafo, un moderador. La película puede ser otra de la temática que nos ocupa, por ejemplo “El indomable Will Hunting”, “Un mundo a su medida”, “Forrest Gump”, “El octavo día”, “El hombre elefante”, “El tambor de hojalata”, “Yack”, “Powder”...

SUGERENCIAS

Promover la participación de todo el mundo y la expresión de sentimientos. Hacer dinámico el coloquio.

PREPARACIÓN

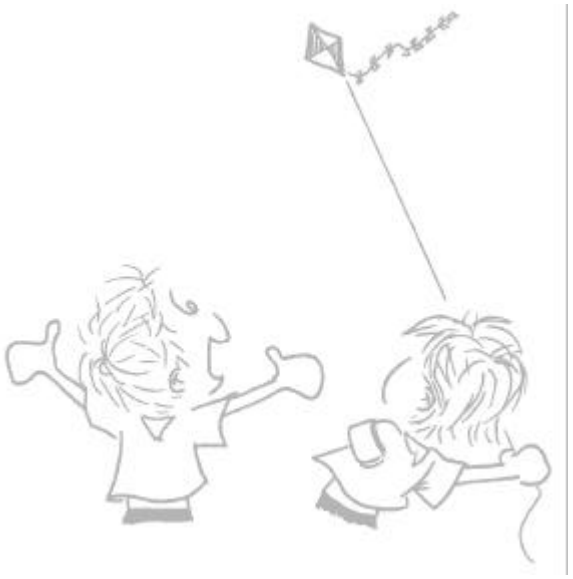
El equipo de monitores debe ver la película primero y plantear los coloquios previamente en función del grupo y de los objetivos que se marque con la actividad.

EVALUACIÓN

¿Qué les ha parecido la película? ¿qué les ha sugerido? ¿podemos encontrar situaciones parecidas en nuestro entorno? ¿qué han aprendido?

FUENTE

ASDE-Scouts de España



	ESCULTAS/PIONEROS
	EL PROYECTO
	Duración: **Depende de cuál sea la empresa/ proyecto** Destinatarios/as: **Jóvenes de 14 a 17 años**

DESCRIPCIÓN

Esta actividad pretende que los educandos crean en la posibilidad de realizar su proyecto, simulando ser personas con necesidades educativas especiales.

OBJETIVOS

Además de los propios de cada empresa/ proyecto, los objetivos son:

- Ponerse en el lugar de las personas con necesidades educativas especiales y conocer y valorar sus posibilidades (empatizar).
- Tomar conciencia de que las personas con necesidades educativas especiales no están enfrentadas con el éxito.

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - El trabajo en grupo
  - Convivencia
  - Necesidades educativas especiales y éxito personal y/ o laboral
  - Posibilidades y limitaciones

- HABILIDADES:
  - Trabajo en equipo
  - Valoración de las diferencias entre personas de forma positiva
  - Comprensión y empatía
  - Compromiso con aquello que es capaz de realizar

- ACTITUDES:
  - Respeto al trabajo realizado por los demás
  - Actitud positiva de integración de las personas con discapacidad
  - Responsabilidad hacia los compromisos adquiridos

DESARROLLO

Una vez que los escultas/ pioneros decidan cuál es su proyecto/ empresa, se les plantea la siguiente situación:

- Dividirse por comisiones
- Repartir un rol a cada esculta/ pionero. Este rol será de una persona con necesidades educativas especiales, lo cual no tiene por qué ser necesariamente deficiencia, discapacidad o minusvalía, podría ser una persona marginada social, con dificultades en la lectura o escritura o el habla, problemas de comportamiento...
- Habrá los mismos roles en las diferentes comisiones, pero dentro de cada una de ellas estos serán diferentes entre sí.

MATERIALES

Los que sean necesarios para cada proyecto/ empresa en cuestión.

SUGERENCIAS

Es importante que las comisiones tengan entre sí los mismos roles para así valorar el trabajo de cada una en cuestión, comparando los resultados.
Esta actividad puede adaptarse a otras ramas/ secciones scouts: Gran Cacería, El Gran Juego u otro tipo de actividades que así lo posibiliten.

PREPARACIÓN

La que conlleve el propio proyecto /empresa

EVALUACIÓN

Mediante discusión en pequeño o gran grupo:
¿Han finalizado el proyecto? ¿se ha hecho bien? ¿han encontrado muchas dificultades? Dichas dificultades, ¿se han debido a las necesidades educativas especiales o a otras causas? ¿les ha costado representar sus roles? ¿cómo se ha n sentido? ¿cómo creen que han sido tratados por los demás? ¿qué adaptaciones tendríamos que tener en cuenta (en el local, en el transporte..)?
¿Todas las comisiones han tenido éxito? ¿por qué si? ¿por qué no? Si ha habido diversidad de resultados ¿a que se ha debido? ¿a las necesidades educativas especiales o a otras causas?
¿Es posible tener necesidades educativas especiales y ser capaces de conseguir cosas? ¿por qué? Dentro de cada comisión ¿todos han tenido opinión? ¿todos han trabajado?

FUENTE

ASDE-Scouts de España

	ESCULTAS/PIONEROS
	UN PASEÍTO POR EL BARRIO
	Duración: **Varias sesiones** Destinatarios/as: **jóvenes de 14 a 17 años**

DESCRIPCIÓN

Actividad de sensibilización con el fin de que los chavales aprendan a observar críticamente la cantidad de barreras arquitectónicas que nos rodean, para que en un futuro, sean ellos los que luchen por ello y propongan soluciones.

OBJETIVOS

- Concienciar a la sociedad sobre la eliminación de las barreras arquitectónicas y de comunicación a fin de posibilitar una mejor integración de las personas con discapacidad.
- Concienciar a los jóvenes procedentes de situaciones normalizadas sobre las dificultades de integración de las personas con discapacidad.
- Implicar a los jóvenes procedentes de situaciones normalizadas en acciones concretas de apoyo y convivencia diaria con jóvenes con discapacidad.

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Barreras arquitectónicas
  - Accesibilidad
  - Discapacidades
  - Legislación en materia de barreras arquitectónicas

- HABILIDADES:
  - Detección de barreras arquitectónicas
  - Diseño de elementos que eliminen las barreras arquitectónicas
  - Análisis crítico de situaciones de discriminación
  - Soltura para moverse en el propio barrio

- ACTITUDES:
  - Actitud activa y crítica encaminada a la realización de acciones dirigidas a la eliminación de barreras arquitectónicas
  - Superación y mejora de las capacidades personales y del grupo

DESARROLLO

Se reúnen en grupos de 4 o 5 personas. Cada grupo saldrá uno o varios días por el barrio y dándose un paseíto, irán apuntando los obstáculos que ellos observen para el desarrollo de una vida “normal” para una persona discapacitada.
Tomarán una fotografía a cada barrera, después se la enseñarán a los demás (esto puede realizarse en un ratillo al principio de la reunión)

Una vez, reveladas todas las fotos, elegiremos un día entre todos para ponerlas en común, dejándoles que sean ellos los que expresen su opinión, sus vivencias y establezcan una valoración a la que hayan llegado tras un debate interno en el grupo.

Más tarde, se abrirá la puerta a un debate entre todos, con opiniones individuales (cada scouter puede expresar opiniones distintas para que les sea más fácil rebatir)

Un secretario irá anotando las conclusiones y propuestas en una cartulina que se colgará en la base y servirá de reflexión diaria. Para ser un poco más prácticos, pueden proponerse soluciones, y sí queréis, enviadlas a los organismos de vuestro barrio/ ciudad (junta de vecinos, ayuntamiento...)

MATERIALES

Cámaras de fotos y carretes (una por cada equipo), cartulinas, rotuladores...

SUGERENCIAS

Para lograr una mayor sensibilización, podemos realizar pegatinas de colores llamativos indicando que en ese lugar existen una barrera arquitectónica y pegarlas por nuestro barrio en los lugares que no sean accesibles, así nuestra reflexión trascenderá al barrio.

También es muy interesante completar la actividad con una experiencia vivencial, en donde los participantes tengan que moverse con sillas de ruedas/ muletas, y así experimentar por ellos mismos las dificultades de accesibilidad.

PREPARACIÓN

Pegatinas y se pueden preparar los distintos recorridos con barreras arquitectónicas significativas.
También se pueden alquilar sillas de ruedas, para que la experiencia sea vivencial.

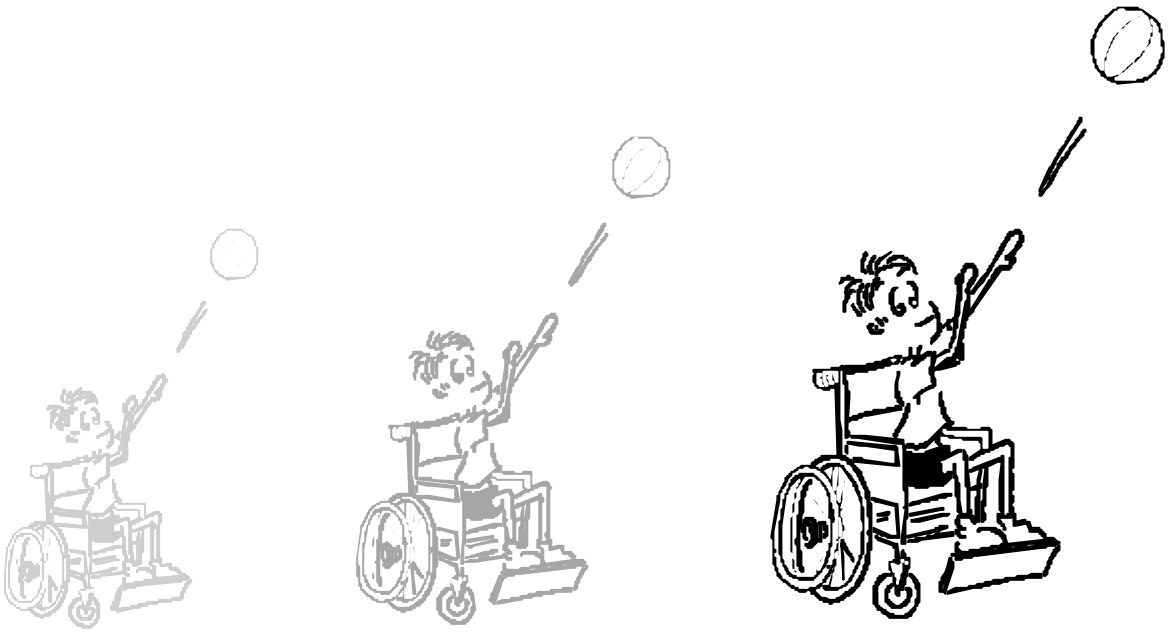
EVALUACIÓN

Es necesario que nos planteemos la importancia del acceso como forma de integrarnos en el entorno en que vivimos. En muchas ocasiones, un pequeño bordillo o unas escaleras, pueden llegar a ser un gran obstáculo para las personas que utilizan una silla de ruedas, los cuales fácilmente se podrían eliminar con la colocación de rampas.

Intentaremos que la evaluación de esta actividad, lleve a tener una actitud crítica en los chavales, que promueva el cambio y la reivindicación de la eliminación de estas barreras.
¿Cómo se han sentido? ¿Qué han aprendido? ¿Eran conscientes de todas las barreras con las que se construye? Si han experimentado con una silla de ruedas, ¿cómo se han sentido? Estar en una silla de ruedas, ¿es algo tan ajeno a nosotros o puede ser habitual de una forma temporal?

FUENTE

Actividad adaptada de “Integra-Acción ‘00”, documento elaborado por el Grupo de Trabajo del Integración Social del Área de Intervención Social perteneciente a Exploradores de Castilla y León y del Grupo Scout “Atamán” perteneciente a Scouts de Canarias.



ESCULTAS/PIONEROS
EN CONTRA, A FAVOR

Duración: **1 hora y media o 2 horas**
Destinatarios/as: **jóvenes de 14 a 17 años**

DESCRIPCIÓN

Partiendo de la técnica de Jurado 13, realizaremos un debate sobre la problemática que puede surgir en un grupo scout respecto a la integración de un niño con necesidades educativas especiales, y como solucionar los problemas entre todos.

OBJETIVOS

- Concienciar a los chavales de las situaciones reales a las que se pueden enfrentar, con respecto a niños con necesidades educativas especiales.
- Analizar el concepto de la integración, y valorar los prejuicios y estereotipos que tenemos hacia la integración de estas personas

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Discapacidad
  - Prejuicios y estereotipos
  - Integración
- HABILIDADES:
  - Distinción de discapacidades
  - Superación de prejuicios
- ACTITUDES:
  - Aceptación de todos
  - Respeto a los demás

DESARROLLO

La técnica a utilizar es la del Jurado 13. Se utilizan los mismo roles que un jurado tradicional: el juez, el jurado, y tiene la misma mecánica que un juicio.

Sobre el tema que tratamos se prepara una “Acta de acusación”, dónde se plantea qué y por qué se está enjuiciando al acusado. El acusado es “qué” se va a tratar.

Una vez elaborada el acta de acusación (ya sea por los coordinadores o por un grupo de participantes), se reparten los siguientes papeles entre los participantes: un juez, dos secretarios de actas y 7 jurados.
El resto de los participantes se dividen en dos grupos, uno que defenderá al acusado y el otro que estará en su contra.

El número de jurados, testigos, de fiscales o defensa puede variar según el número de participantes.

Los grupos se reúnen para discutir y preparar su participación en el jurado, deben contar con material escrito, visual o auditivo que les permita preparar y tener elementos de análisis para la discusión, y el acta de acusación.

El jurado y el juez deben revisar el acta de acusación con detalle.

Una vez preparados los grupos (el tiempo lo determina la coordinación) se inicia el juicio. Se distribuyen en una sala donde se pondrán los cartones o papeles que identifiquen cada uno de los puestos.

Se inicia el juicio:

1. El juez leerá el acta de acusación y el reglamento de uso de la palabra
2. Después de dado “el veredicto” se pasa a una discusión plenaria sobre lo debatido para relacionarlo con la realidad y precisar conclusiones.

REGLAMENTO

Tanto el Fiscal como la Defensa tendrán 10 minutos para la primera exposición, y 5 minutos para la segunda, puede usar menos tiempo pero no más.

Primero hablará el Fiscal, después la Defensa.

El interrogatorio a los testigos se hará alternadamente. Dispondrán de 3 minutos para interrogar a cada uno de sus propios testigos y tres minutos para interrogar a los testigos de la otra parte.

Después de que todos los testigos hayan sido interrogados se darán 5 minutos de receso, para que cada una de las partes preparen su argumentación final y 5 minutos para que la expongan.

Una vez expuestas las argumentaciones finales, el jurado dispondrá de 10 minutos para deliberar y llegar a un veredicto (a encontrar culpable o inocente al acusado y en base a qué sustentan su posición)

El juez decidirá si acepta o no las protestas que ocasionalmente presente el Fiscal o el Defensor.

Cualquier otra variación, en el tiempo, en los recesos, en tiempo adicionales serán decididos por el juez.

El veredicto será leído por un miembro del jurado.

El juez hará un resumen del juicio, de los elementos centrales, retomará la decisión del jurado y en base a ella dictará sentencia.

Para elaborar el acta de acusación os ofrecemos dos supuestos a modo de ejemplo:

1. En la manada hay un niño con discapacidad psíquica que va a cumplir once años. Todos los compañeros de su edad van a pasar a la sección scout. El grupo de scouters debe debatir que si por su condición, debe permanecer un tiempo más en

la manada, ya que sus capacidades aún no son óptimas para la sección scout, o si debe pasar con sus compañeros para no sentirse tan alejado de ellos.

2. En el grupo scout hay un educando con necesidades educativas especiales (discapacidad psíquica o físicas,...), que por su edad debería pasar a ser scouter (por terminar su etapa en el clan o por falta de scouters). A partir de aquí, los scouter deben debatir si debe seguir en el grupo, cual sería su función (ya que posiblemente no podría ser educador), por ejemplo; responsable de material, secretario,... hasta encontrarle un puesto agradable.

MATERIALES

Esta actividad no requiere ningún tipo de material específico, pero si se quiere se puede utilizar bolígrafo y papel para anotar conclusiones.
También se pueden utilizar elementos para ambientar el juicio.

SUGERENCIAS

El tema a debatir se puede variar en función de los intereses del grupo, siempre y cuando, se realice un debate en torno a la integración de personas con discapacidad.
También es muy interesante que una vez finalizado se cambien los roles y los que antes estaban en contra ahora estén a favor y viceversa.
Es una actividad muy interesante para realizarla con la unidad de rovers/ compañeros y con el equipo de scouters.

PREPARACIÓN

El acta de acusación puede ser preparada previamente por los scouters.

EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido? ¿qué les ha resultado más fácil, posicionarse en contra o a favor? Muchas veces nuestros miedos a la hora de la integración se deben al desconocimiento de la situación ¿qué han aprendido? ¿han modificado sus actitudes? ¿a qué conclusiones se ha llegado?

FUENTE

La técnica del jurado 13, la podemos encontrar en varios libros como "Técnicas participativas para la Educación Popular", Laura Vargas, Graciela Bustillo y Miguel Marfán (Madrid, 1993) y en "Educación Intercultural. Análisis y resolución de conflictos", Colectivo Amani (Madrid, 1994), ambos de la editorial Popular. El contenido está adaptado por ASDE-Scouts de España.

ESCULTAS/PIONEROS
FÚTBOL CIEGO

Duración: **40 minutos**
Destinatarios/as: **jóvenes de 14 a 17 años**

DESCRIPCIÓN

Es un partido de fútbol-sala o futbito en el que los jugadores llevan los ojos vendados y siguen el balón por el ruido que éste hace.

OBJETIVOS

- Comprender cómo se puede sentir una persona invidente
- Reconocer la importancia de otro sentido: el oído
- Fomentar el trabajo en equipo
- Practicar un deporte

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Las reglas del juego
  - Descubrimiento de las dificultades de los invidentes en la práctica de una actividad cotidiana
  - La utilidad del oído

- HABILIDADES:
  - La práctica de deporte
  - El reconocimiento del medio donde se mueven
  - El trabajo en equipo

- ACTITUDES:
  - Interés por utilizar predominantemente otro sentido que no sea la vista
  - Respeto a las limitaciones de las personas
  - El respeto de las normas

DESARROLLO

Las reglas son las normales de un partido de fútbol-sala, futbito o fútbol (como se prefiera). Todos los jugadores llevan los ojos vendados y juegan con un balón lleno de cascabeles (o similar), al que localizan por el ruido que hace.

MATERIALES

Pañoletas o similar para vendar los ojos y un balón que suene (hay balones especiales para la práctica de este tipo de deportes). Un campo de futbito, balonmano o similar (no demasiado extenso para que se puedan orientar bien). Silbato para el árbitro.

SUGERENCIAS

Antes de comenzar el partido es bueno que hagan una ronda de reconocimiento del campo para que luego puedan situarse.
Se recomienda que los equipos no lleven camisetas del mismo color (para los invidentes eso es indiferente), en todo caso la venda para que el árbitro pueda reconocerlos. Es importante que el partido cuente con un árbitro y que éste use silbato para que no se confunda su voz con las de los jugadores, ya que sólo conocerán su situación en el campo hablándose (o gritándose, según el caso).

PREPARACIÓN

El balón se puede hacer abriéndolo por la mitad siguiendo las juntas, se rellena con cascabeles, relleno de maracas o cualquier otra cosa que suene suficientemente y se vuelve a pegar con pegamento.

También existen unas pelotas de tela que llevan dentro un globo, en las cuales nos puede resultar más fácil meter los cascabeles.

EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido? ¿Qué dificultades han encontrado? ¿Qué han aprendido? ¿Existían barreras? Se puede realizar un debate sobre las dificultades que encuentran las personas ciegas en su vida diaria.

FUENTE

ASDE-Scouts de España

ROVERS/COMPAÑEROS
EL NÁUFRAGO

Duración: **1 hora y media**
Destinatarios/as: **jóvenes de 17 a 21 años**

DESCRIPCIÓN

A través de esta actividad se pretende que los educandos se pongan en la situación de las personas deficientes, discapacitadas y minusválidas.

OBJETIVOS

- Conocer y sentir las vivencias de las personas con necesidades educativas especiales.
- Tomar conciencia del poder que ejerce la mayoría sobre la minoría.

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Empatía
  - Decisiones democráticas y no democráticas
  - Mayorías y minorías
  - Los conflictos de intereses y sus soluciones

- HABILIDADES:
  - Utilización de técnicas de diálogo
  - Consenso con el resto de sus compañeros
  - Dominio de las reglas de funcionamiento del grupo como instrumento de participación en las decisiones colectivas y de resolución de conflictos
  - Detección de situaciones de desigualdad social

- ACTITUDES:
  - Respeto a los acuerdos y decisiones tomados en el grupo y alcanzados a través del diálogo entre todos los implicados
  - Valoración del diálogo para solucionar los problemas
  - Sensibilidad y rechazo ante las desigualdades sociales y situaciones de discriminación

DESARROLLO

En primer lugar se explica la situación: todos se encuentran en un barco que a causa de una gran tempestad está comenzando a llenarse de agua con la consecuente posibilidad de hundimiento si antes no lo remedian.

¿Y como remediarlo? Deberán quitar peso del barco echando al mar objetos propios de los barcos, equipajes...

Pero aun así, no es suficiente por lo que han de eliminar a pasajeros, siempre de forma democrática, por ejemplo, por votación

Dichos pasajeros tienen una peculiaridad, cada uno tiene una deficiencia, discapacidad o minusvalía, excepto uno, por lo que cada educando deberá ejercer su rol.

A continuación, y después de haber sido otorgado el rol a cada uno de los participantes, se les deja unos 5 o 10 minutos para que preparen su defensa y escriban o piensen el por qué deben permanecer ellos en el barco y no los demás.

Por último, comienza el juego. Deberán ir eliminando pasajeros de uno en uno hasta que sólo queden dos, mediante discusión, votación...

MATERIALES

Bolígrafo y papel. Lo necesario para recrear el contexto: barco, mar... en función de lo que crea conveniente la unidad y/ o el equipo de scouters.

SUGERENCIAS

Los roles pueden ser seleccionados por los educandos, pero deben ser asignados a cada uno de ellos al azar.

Al finalizar la actividad podría repetirse cambiando los roles a los educandos.

Conviene además, no finalizar la actividad como hasta ahora ha quedado planteada, se debe discutir las decisiones y llegar a conclusiones apropiadas.

PREPARACIÓN

Recrear la situación mediante la construcción de un contexto adecuado: un barco, el mar, objetos típicos del barco, equipajes,...

EVALUACIÓN

Se puede crear una discusión en pequeño grupo con una puesta en común posterior.

Como no podemos conocer con antelación el resultado final del hundimiento, las preguntas pueden ser diversas:

- Es probable que el primer expulsado o uno de los primeros sea la persona que carece de deficiencia, discapacidad o minusvalía, entonces podríamos plantear la fuerza de las mayorías (sea cual sea) sobre las minorías.
- ¿Se han expulsado realmente a los menos “válidos”? ¿se han utilizado criterios adecuados? ¿por qué han permanecido esos dos pasajeros y no otros?
- Plantear la posibilidad de que hubieran ganado otros ¿por qué creéis que podrían haber ganado? ¿por qué no?

FUENTE

ASDE-Scouts de España

ROVERS/COMPAÑEROS
CÓMO VIVEN LOS DEMÁS

Duración: **1 hora y cuarto**
Destinatarios/as: **jóvenes de 17 a 21 años**

DESCRIPCIÓN

El elemento central de la experiencia educativa de la integración es la capacidad para apreciar y comprender cómo viven los demás; ya sea en nuestro propio barrio o en condiciones distintas.

Aun cuando las descripciones, los dibujos, los documentales y las películas pueden ser muy útiles, es bastante difícil para las personas que viven en condiciones de relativa comodidad comprender, en el verdadero sentido de la palabra, cómo pueden sobrevivir "los demás" con menos privilegios y, en algunos casos, privados de algunas capacidades.

El monitor presenta la actividad y explica su propósito básico: participar en una actividad que nos ayude a comprender en profundidad lo que significa carecer de algo.

OBJETIVOS

- Ayudar a los chavales a determinar el valor de sus capacidades.
- Ayudarlos a distinguir entre aquellas cosas necesarias para la supervivencia y la satisfacción de las necesidades básicas y aquellas que sirven sólo para aumentar nuestra comodidad.
- Mediante lo anterior, crear o motivar una preocupación por los demás y una actitud de generosidad y solidaridad hacia las personas más necesitadas.

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - El respeto a los demás
  - Las diferencias sociales

- HABILIDADES:
  - Identificación de las condiciones de vida de los sectores menos favorecidos

- ACTITUDES:
    - Despertar la capacidad de apreciar y comprender cómo viven los demás
    - Apertura hacia otras situaciones

DESARROLLO

Los jóvenes se organizan por pequeños grupos y discuten sobre:

a) Las condiciones de vida en las personas/ colectivos con discapacidad.
b) Las condiciones de vida en situaciones límite.

Está no deberá convertirse en una discusión teórica. Con el fin de conducirla por el terreno de lo práctico, las preguntas claves podrían ser:

- ¿Cómo viven realmente?
- ¿Qué hacen durante un día típico de sus vidas?
- ¿Qué es lo que verdaderamente les falta?

Como resultado de la discusión, cada pequeño grupo hará una lista de las carencias.

Tiempo sugerido para esta actividad: 15 minutos.

Reunión de los representantes de los pequeños grupos: cada uno de ellos presenta su lista. A partir de todas ellas, se obtiene una lista única.

Los representantes reciben las instrucciones para la siguiente tarea: escoger algunas sugerencias prácticas para experimentar el sentimiento de carencia.

Sugerencias basadas en diferentes experiencias:

- En lugar de ir a la escuela en autobús, haz el recorrido a pie. Regresa de la misma forma a tu casa, ¿qué barreras te has encontrado?
- Con la ayuda de alguno de los integrantes de tu pequeño grupo, permanece 24 horas en el "HOSPITAL" puede ser cualquier habitación de tu casa; pero no podrás usar la televisión ni la radio, tampoco leer revistas ni libros.
- Tienes que escribir una composición para el colegio de unas diez páginas de extensión. Sin embargo, no tienes papel en tu casa, no hay donde comprar cerca de tu casa y, además, eres mudo. Sugiere algunas soluciones.
- Acompañado por un amigo de tu pequeño grupo, permanece unas 5 ó 6 horas con los ojos vendados. Quédate una hora en tu casa, luego toma un autobús, visita un centro comercial donde hay mucha gente y, posteriormente regresa a tu casa.
- Comparte toda una jornada con un amigo, pariente o conocido que esté parado y busque trabajo y además sea ciego. Lee junto a él la columna del periódico donde se ofrecen empleos, hazle tú las llamadas para averiguar más datos, acompáñalo a las entrevistas, haz la cola junto a él en los lugares donde busque trabajo.

Actividad de grupo: el grupo se reúne en plenario. Un miembro de cada pequeño grupo presenta su lista oficial de sugerencias. Los muchachos deberán decidir por sí solos la manera en que desean organizar la actividad, ya sea individualmente, en grupos de 2 ó 3, o como actividad de pequeños grupo. Los integrantes de los pequeños grupos podrán participar en la actividad de otro si lo desean.

MATERIALES

Estos dependerán de la naturaleza de las sugerencias escogidas. En la mayoría de los casos, no se necesitan materiales.

PREPARACIÓN

De acuerdo con la experiencia, el monitor deberá motivar un profundo compromiso por parte de los jóvenes. Cuanto más comprometidos estén, mejor entenderán los problemas de la gente que vive a su alrededor. Este es un elemento importante tanto para el desarrollo de valores personales como para la integración.

Es necesario resaltar, que mediante este tipo de actividades los chavales pueden experimentar sólo algunas de las incomodidades que soportan los demás. Es imposible para ellos experimentar los sentimientos de frustración, ansiedad y desesperanza que siente diariamente una persona que vive en esas condiciones. El responsable de la actividad, utilizará la sesión de evaluación para poner énfasis en este punto.

EVALUACIÓN

Después de que haya terminado el tiempo límite, deberá realizarse una sesión donde los miembros de los pequeños grupos puedan intercambiar sus puntos de vista. Si todos los integrantes de un pequeño grupo participaron en la misma actividad, habrá que organizarles un intercambio de experiencias con otro que haya desarrollado otra actividad, si así lo desean.

FUENTE

ASDE-Scouts de España

ROVERS/COMPAÑEROS
EL PROCESO EN EL GRUPO

Duración: **2 horas**
Destinatarios/as: **jóvenes de 17 a 21 años**

DESCRIPCIÓN

Analizar y desarrollar un proceso de integración con un supuesto práctico

OBJETIVOS

- Saber planificar un proceso de integración, explicitando los objetivos que se desean conseguir
- Saber adoptar las diversas situaciones de la unidad a las posibilidades de cada uno de los miembros de la misma.

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Planificación
  - Proceso
  - Integración social
  - Discapacidad

- HABILIDADES:
  - Trabajo en equipo
  - Planificación y desarrollo de programas de integración social
  - Adecuación de una programación teniendo en cuenta la realidad concreta de cada uno de los miembros de la unidad, procurando que todos puedan adquirir los mínimos que se plantean
  - Manejo del proceso a seguir a la hora de hacer integración en un grupo

- ACTITUDES:
  - Aceptación y colaboración con todas las personas
  - Respeto a las decisiones tomadas en grupo
  - Cooperación
  - Interés y apoyo hacia las personas con discapacidades
  - Consenso
  - Abierta al diálogo

DESARROLLO

Se trata de un juego de rol. Los rovers/ compañeros pasan a ser coordinadores de grupo y van a tener que decidir según su criterio.
Para la realización de la actividad, se utilizarán los supuesto prácticos que aparecen como ANEXO I. Comenzamos con el primero, que hace referencia al comienzo del proceso de integración. Conforme vayamos resolviendo, y lo que es más importante, consensuando, iremos haciendo entrega de los supuestos siguientes.
Para ello se utilizará el debate en pequeños grupos y la puesta en común, eligiendo o posicionándose a favor o en contra de las diferentes propuestas.
Cuando no estemos de acuerdo con las posibles opciones, pueden darse otras intermedias, aunque hay que tener cuidado de que no se pierda la continuidad con el resto de las entregas.

MATERIALES

Fotocopias del anexo, pizarra o panel para poder escribir las conclusiones

SUGERENCIAS

Según las características del grupo con el que vayamos a trabajar realizaremos las adaptaciones que consideremos necesarias, como por ejemplo incluir la unidad de castores.
Es una dinámica muy interesante para hacerla con el equipo de monitores.

PREPARACIÓN

Adaptaciones que queramos introducir en el supuesto práctico.

EVALUACIÓN

Cómo ya sabéis la integración es un proceso y no se pueden dar recetas, pero este supuesto práctico puede acercarnos un poco.
¿qué habéis aprendido? ¿qué cuestiones os han hecho plantearos? ¿cómo se valora este proceso? ¿cómo os habéis sentido? ¿ha costado mucho llegar al consenso?
Sería muy interesante que a partir de aquí comenzásemos un proceso de integración práctico y real en el grupo.

FUENTE

Adaptado de “Integrar, una nueva aventura” Movimiento Scout Católico, 1993

ANEXO I

PRIMERA ENTREGA

Te recomendamos que te plantees la situación con el resto de monitores y analices la predisposición para con el tema de la integración que existe en tu grupo.

¿Cuál es el primer paso que darías como Coordinador de Grupo para plantear el tema de una manera general?

Comenta en tu grupo durante 10 minutos los "pros" y "contras" de cada una de las posibilidades que apuntamos a continuación; posteriormente, escoged una por unanimidad.

a) Recoges información altamente profesional
b) Recoges información de otros grupos

c) Pides ayuda a tu amigo más cercano
d) Decides planificar una estrategia para planteárselo a los monitores de tu grupo, puesto que "el horno no está para bollos" en tu grupo
e) No tomas ninguna estrategia. Todos han de asumir tus órdenes puesto que si no: te vas,... La integración es una cuestión de principios en el Escultismo,...
f) Sólo te diriges a la rama de los "..." puesto que son los monitores con los que tienes más confianza y piensas que, de esta manera, se les podrá pedir a los de las otras ramas de cara al curso que viene.

SEGUNDA ENTREGA

Ahora que ya se lo has planteado al conjunto de todos los monitores de tu grupo tratando el tema de un modo general, después de un intenso diálogo, parece ser que todos han aceptado la propuesta. Ahora ha llegado el momento de plantear el caso concreto sobre la carta que has recibido, has de presentar la propuesta que te ha hecho el Centro de Protección y Estimulación del niño con Síndrome de Down.

10 minutos

a) Lo presentas con una estrategia concreta, centrándote mucho en la unidad de los "..." ya que sospechas que será la unidad que le va a tocar a Jaime.
b) Sobre todo, te interesa que todos digan que sí, puesto que este tipo de colaboraciones, dan prestigio al grupo y encaja perfectamente con la campaña de expansión que acordasteis en la reunión de hace 2 meses. Además son puntos con la parroquia /colegio.
c) De una manera sencilla, lo planteas y ofreces la posibilidad de que todos analicen su predisposición, las herramientas con que contar, los recursos,... lo dejas totalmente abierto,... hasta eres capaz de decirles que lo de la carta no tiene gran importancia, y que la gente pueda escoger la problemática que quiera trabajar.
d) Como parece que ya hay un acuerdo, les comunicas que el sábado que viene, Jaime aparecerá en la unidad de ".." que es la que ya habías sospechado que le iba a tocar.

TERCERA ENTREGA

Los responsables de las Unidades, te han presentado el análisis que han hecho junto con el resto de sus monitores, sobre cómo abordar el tema. Ahora es cuando te devuelven la información:

Los lobatos dicen que, después de haber valorado el grupo en general: sólo se ven preparados para asumir un niño con el Síndrome de Down; ya que ellos, por sus características como monitores creen tener más recursos para poder trabajar con esta problemática que con la de un ciego, sordo,...

Los scouts dicen que cualquiera menos un chico con problema de silla de ruedas, ya que el local que tienen no reúne las condiciones adecuadas (es estrecho, hay muchas escaleras y creen que no se sentiría muy bien).

Los escultas/ pioneros te plantean su motivación por el colectivo de invidentes, puesto que chicos del grupo, se encontraron con un grupo perteneciente a la organización ONCE practicando esquí de fondo en la playa y esto les impresionó muchísimo.

El orientador/ acompañante de Clan no ha podido asistir a la reunión, pero te ha dicho que en vez de integrar a nadie en el grupo, él ha detectado que los cuatro rovers/ compañeros que quedan, estarían muy interesados en montar alguna actividad relacionada con el campo de la marginación social.

10 minutos

Entonces tú:

a) Crees que tus monitores son lo mejor del mundo y haces mucha propaganda a todas las entidades ofreciendo las plazas que hagan falta ya que con el empuje que han demostrado tener, seguro que todo marcha bien.
b) Refuerzas el análisis que te han hecho, pero insistes en que ya hay bastante con un niño con Síndrome de Down (aprovechas que los lobatos se han ofrecido)
c) Procuras que sólo haya uno por rama y que lo escojan ellos. Les señalas las partes que creas más interesantes.
d) Estás emocionado y aprovechas para conectar con las macro entidades que conoces, como vives fuera del barrio, tienes la suerte de contar con las más conocidas: ONCE,... total, las otras son “sucursales”

CUARTA ENTREGA

Efectivamente has procurado cuidar la proporción, uno por unidad. Ahora te ves con la necesidad de dar soporte a estos monitores.

10 minutos

a) Les recomiendas buena voluntad y que no se preocupen demasiado
b) Les facilitas la dirección de un gabinete psico-pedagógico donde les atenderán y seguro que les dan muchísima información
c) Les sugieres que establezcan un primer contacto con el niño, uno o dos de ellos como máximo, y que soliciten la información que crean necesaria y que

haga referencia al comportamiento y reacciones del niño cuando está en grupo.

d) Que cada uno se espabile como pueda; ya que lo han escogido ellos mismos, se supone que lo han de tener todo claro.

QUINTA ENTREGA

Como era de esperar, todos te han hecho caso y han establecido ya los primeros contactos con los niños /as en cuestión.

Parece ser que se incorporarán en el grupo de la siguiente forma:

- En lobatos y pioneros, el próximo sábado
- En scouts, dentro de dos semanas
- En rovers, ya están trabajando en un proyecto de soporte a las actividades del centro que se ha abierto en el barrio, en el área de apoyo escolar.

10 minutos

a) Supervisas cada unidad poniendo la atención en el nuevo niño. Los otros ya saben como funcionar.
b) Confías y ya estás en situación de espera. No puedes sobresaturar a los monitores. Ya se sabe, somos voluntarios y no se nos puede exigir tanto.
c) Ves la necesidad de revisar todos los proyectos poniendo mucha atención en conocer cómo se adecuan algunos puntos a la realidad global del conjunto de niños de cada unidad.

SEXTA ENTREGA

Después de haber revisado las programaciones y haber analizado el "cómo se adecuan éstas al conjunto característico de los niños de cada unidad" (ya que de esta manera refuerzas la idea de la integración), te vas dando cuenta de lo bien que lo están haciendo tus monitores. A pesar de aquellos últimos consejos que tuviste que darles a los de la unidad de lobatos, que no acababan de concretar alguno de los puntos.

Ya han pasado cinco semanas de todo aquello y te has encontrado con Pepe, coordinador de la unidad de lobatos, y te ha comentado que Sandra (una chica muy maja) se va del grupo. Sus padres no quieren que se relacione con un niño "síndrome de down"

10 minutos

a) Te quedas hecho polvo puesto que no acabas de entender como narices son estos padres que,... Convocas una reunión con todos los padres del grupo e inicias una negociación.
b) Hablas con los padres de Sandra y les das largas con la finalidad ultima de no tener conflictos y que la niña continúe. Con los padres tenemos que estar bien.
c) De cara al curso que viene, crees conveniente dar a los padres información detallada, sobre estos niños que estamos integrando.
d) Optas por intentar razonar con los padres de la niña, pero tienes muy claro que ha sido una decisión del grupo y que si les gusta bien, y si no les gusta, ya se apañarán.

e) Hablas con los padres de Jaime; les explicas que se ha producido un rechazo fuerte por parte de uno de los padres; les invitas a una reflexión dejándoles muy claro que con estos rechazos, será muy difícil que su hijo se acabe integrado en la unidad.

SÉPTIMA ENTREGA

¡Muy bien!

De aquella anécdota con los padres de Sandra ya han pasado siete meses. No tuvieron más remedio, lo entendieron y continuaron llevando a la hija a las actividades de la unidad.

Ahora ya ha pasado todo, los niños han vuelto de campamentos y todo el mundo está contentísimo de ver como han ido las cosas.

Va a empezar el curso que viene y ya sabes que a algunos les tocará cambiar de unidad ¿qué criterios utilizas?

10 minutos

a) Con los otros niños está claro, pero el niño con Síndrome de Down,... mejor que repita un año en la misma situación (pobre no se enteraría de nada)
b) Que pase quien por edad le toque
c) Valoremos estos casos como los demás y estudiemos la posibilidad más adecuada para cada caso
d) Quizás en algún caso de integración, nos hemos de plantear su continuidad; ya han llegado a su límite y hemos hecho lo que hemos podido.

OCTAVA ENTREGA

El grupo del barrio de al lado, se ha enterado de la experiencia que vivisteis el año pasado en relación al tema de integración. Ahora quieren que les asesoréis.

40 minutos

¿Qué les explicáis sobre cómo enfocar el tema? No te dejes ningún detalle.

NOVENA ENTREGA

Después de esta exposición tan magistral que has ofrecido,... después de tantos consejos, ... De este día "a tope"... cuando dan las noticias de la una de la madrugada,... te vas para tu casa y, mientras conduces ferozmente pasando los semáforos en ámbar, ... vas interrelacionando conceptos:

10 minutos

1. ¿Educar-Integrar?
2. ¿Programas integradores, ... o programas integrados?
3. Si reforzáramos el método,... ¿No cazaríamos dos pájaros de un tiro?

Luego, como cada día, aparcas, sacas la silla de ruedas, te subes ya cansado y te diriges a tu portal.

ROVERS/COMPAÑEROS
SILENCIO: JUEGO LÍMITE

Duración: **Media jornada**
Destinatarios/as: **jóvenes de 17 a 21 años**

DESCRIPCIÓN

El juego consiste en conseguir una empatía con la problemática de las personas discapacitadas auditivas experimentando sus circunstancias y vivencias.
El monitor explica la actividad reseñando las limitaciones a las que los rovers/ compañeros deben enfrentarse. Todo ello para que nos ayude a comprender lo que significa carecer de un sentido básico.

OBJETIVOS

- Sensibilizar sobre la problemática de la personas con deficiencia auditiva
- Fomentar la utilización de técnicas de comunicación alternativas
- Facilitar la expresión corporal con el fin de conseguir soltura comunicativa

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Empatía
  - Las limitaciones sensitivas
  - Convivencia
- HABILIDADES:
  - Comprensión
- ACTITUDES:
  - Respeto a la diversidad
  - Tolerancia
  - Apertura a lo diferente

DESARROLLO

En pequeños grupos de dos o tres rovers/ compañeros, se les plantea la actividad de una media jornada de juego límite en el cual en compañía de su pequeño grupo deben buscarse la vida (alojamiento, trabajo, comunicación con otras personas... con la dificultad de no emplear la comunicación oral.

Su comunicación con el resto del mundo y entre sí debe realizarse a través de mímica o de signos.
Para aportar un margen de respiro a la actividad se les facilitará a cada grupo una grabadora para que cada uno tenga un momento de respiro y a modo de diálogo entre compañeros o de monólogo personal cuenten sus vivencias, sentimientos, sensaciones... todo cabe!

MATERIALES

Una grabadora por cada grupo de dos o tres personas con una cinta de 60 minutos.

SUGERENCIAS

No es recomendable crear grupos de más de tres personas para facilitar la no comunicación oral.

PREPARACIÓN

Dejar claro la necesidad de implicarse bien en el rol de persona sorda con el fin de facilitar un enriquecimiento de experiencias.

EVALUACIÓN

¿Cómo os habéis sentido? ¿Cómo pensáis que se siente una persona sorda? ¿Ha sido fácil? ¿Difícil?
¿Conocéis a alguien con esta discapacidad?
¿Ha cambiado tu forma de ver y entender la comunicación g estual?

FUENTE

ASDE-Scouts de España

ROVERS/COMPAÑEROS
UN GRAN JUEGO

Duración: **2 horas**
Destinatarios/as: **jóvenes de 17 a 21 años**

DESCRIPCIÓN

La actividad consiste en un juego de bases donde los participantes realizarán distintas pruebas de acercamiento a los diferentes tipos de discapacidad.

OBJETIVOS

- Sensibilizar a los participantes sobre las distintas discapacidades.
- Aprender que existen formas alternativas para jugar, pintar...

CONTENIDOS

- CONCEPTOS:
  - Discapacidades
  - Las limitaciones corporales
  - Convivencia

- HABILIDADES:
  - Distinción de los distintos tipos de discapacidad
  - Trabajo en equipo
  - Valoración de las diferencias entre personas de forma positiva

- ACTITUDES:
  - Respeto a la diversidad
  - Tolerancia
  - Apertura a lo diferente

DESARROLLO

Los participantes se dividirán en cuatro grupos de unas seis personas. A continuación, cada grupo se dirigirá a una base. Cada 10-15 minutos sonará un silbato que indicará el cambio de base. Cuando finalicen la prueba, recibirán una

tarjeta (puede hacerse con un trozo de cartulina) que indicará la siguiente base a realizar y cómo tienen que llegar a ella.

El recorrido a realizar será el siguiente:

1.- Pintar con los pies
Los participantes deberán realizar sobre papel continuo, una pancarta que recoja el lema para una campaña de eliminación de barreras arquitectónicas en su ciudad. El cartel se realizará pintando con los pies, utilizando para ello pintura de dedos.

Para ir a la siguiente base irán con los ojos vendados.

2. Adaptación de juegos populares
Los participantes realizarán juegos populares con alguna variación. Ejemplos: el pañuelo sin manos, el corro de la patata a la pata coja...

Para ir a la siguiente base irán con los pies atados dos a dos.

3.- Pintar con la boca
En un folio, los participantes tendrán que dibujar una casa, un sol, una flor y firmar el dibujo. Lo realizarán pintando con la boca y rotuladores. Una vez finalizados los dibujos, los expondremos para que puedan ser vistos por todos.

Para ir a la siguiente base irán botando o pasándose unos a otros un globo con una mano.

4.- Lengua de signos
Los participantes tendrán que descifrar palabras utilizando la Lengua de Signos. Uno de los participantes signará una palabra, mediante la lengua de signos y el resto tendrán que descifrarla. Todos los participantes signarán. Contarán con una copia de la Lengua de Signos.

Cuando finalicen, todos irán cantando al espacio de inicio, donde comenzaremos un debate/ evaluación de la actividad. Allí se expondrán las pancartas realizadas con los pies y los dibujos realizados con la boca.

MATERIALES

Papel continuo u hojones, pintura de dedos, pinceles, papel de cocina, celo o chinchetas, fotocopias de la Lengua de Signos (ver ficha “Un cortometraje sin doblaje”, sección scouts), folios, rotuladores, cartulinas de colores, tijeras, globos, cuerda para atar los pies y pañuelos para vendar los ojos.

SUGERENCIAS

Es un juego que puede realizarse con todas las secciones, adaptando los contenidos y pruebas al número y edad de los participantes.

PREPARACIÓN

Necesitaremos cuatro espacios distanciados entre sí, para que así puedan hacer las diferentes pruebas que van de base a base. Sería interesante que hubiese espacios separados por tramos de escaleras, para aumentar la dificultad.

Previamente, dispondremos el material de cada base y las tarjetas que indican a que base deben ir y cómo.

EVALUACIÓN

¿Cómo os habéis sentido? ¿Qué pruebas os han supuesto mayor dificultad? ¿Ha sido fácil? ¿Difícil? ¿Qué habéis aprendido? ¿Conocéis a alguien con alguna discapacidad? ¿Cómo se desenvuelven estas personas? ¿Ha cambiado tu forma de ver y entender las discapacidades?

FUENTE

ASDE-Scouts de España