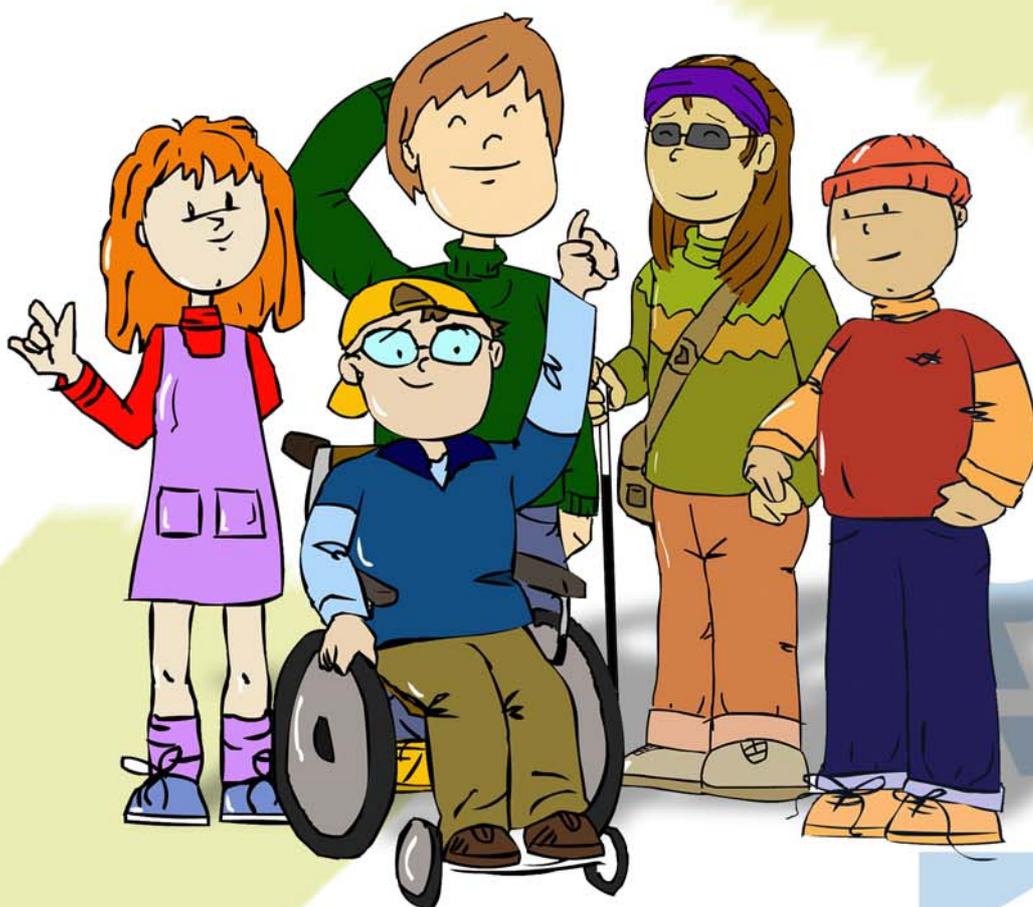


VALORA la diferencia

EDUCACIÓN PRIMARIA



TRABAJAR LA DISCAPACIDAD DESDE EL AULA



INDICE

1. DESAFÍOS DE LA INTEGRACIÓN EN PRIMARIA	5
2. ACTIVIDADES	7
2.1. LA PEÑITA K-PAZ	7
2.2. Comunicación sin palabras	12
2.3. Taller de Lengua de Signos	12
2.4. Taller de Cuentos "Las coplillas del ciego"	13
2.5. La importancia de los sentidos	14
2.6. Juegos para la Integración	14
3. INFORMACION DE INTERES	17
Quando conozcas a algún/a amiguito/a con discapacidad...	
4. INTER@CTÚA	18
5. ANEXOS	19
5.1. Alfabeto dactilológico	19
5.2. Alfabeto braille	20



1. DESAFÍOS DE LA INTEGRACIÓN EN LA PRIMARIA

Son grandes las satisfacciones que proporciona la integración escolar a nivel de logros para las personas con discapacidad, así como para los padres y madres y la comunidad educativa en general. Sin embargo existen desafíos que se vislumbran y se viven con respecto a la educación primaria, veamos cuales son desde una perspectiva esperanzadora, para convertirlos en oportunidades de mejorar y crecer en esta etapa escolar.

En el caso de la infancia con discapacidad, podría decirse que en esta etapa y en forma inconsciente empezamos a dar vida a ciertos mitos existentes entorno a ell@s, por ejemplo: etern@s niñ@s, incapaces de aprender y problemáticos en su sexualidad.

Etern@s niñ@s

La tendencia a percibir a la persona con discapacidad intelectual como etern@s niñ@s, hace que desde nuestro diario quehacer (y esto incluye a los padres y madres) no propiciemos conductas de independencia y autonomía acordes con su edad. Cambia la talla de los zapatos y vestidos pero no la de las responsabilidades que deben ir asumiendo.

Seguimos utilizando estrategias de la infancia para manejar pre-adolescentes, disculpamos sus impertinencias, somos poco consistentes en el manejo de normas y límites (complicándose aún más la situación cuando son varios los profesores con quienes interactúan y no todos manejan el mismo nivel de consistencia y exigencia. Pero un día irrumpen con la fuerza del adolescente y nos extrañamos de lo grandes e inapropiados que han crecido. Se hace entonces indispensable ayudarles a crecer, ofreciéndoles apoyo (estímulos) y resistencia (límites y normas).

Incapaces de aprender

A nivel de pensamiento, la transición del grupo, del período de las operaciones concretas al período de las operaciones formales, hace que la participación del alumnado con deficiencia cognitiva sea mas complicada. El docente corre el riesgo de asumir dos posiciones extremas: la primera es aferrarse al mito de que no pueden aprender, bajando significativamente las expectativas y los niveles de exigencia, terminando el/la alumno/a solamente con actividades de coloreado, picado y recortado, o haciendo tareas interminables. La segunda es tratar de elevar su nivel, lesionando de algún modo su autoestima al confrontarlo con actividades superiores a sus capacidades.

Surgen como una necesidad las adaptaciones curriculares basadas en unos objetivos funcionales, dejando de lado contenidos que no tienen impacto en su vida. Si no se define con anterioridad unas metas que orienten el proceso educativo del alumnado con necesidades educativas especiales en el contexto de integración, se corre el riesgo de perderse y de terminar en actividades por pasar el tiempo, con grave impacto para el proyecto de vida de este/a alumno/a.



Simultáneamente con el desfase cognitivo, empiezan a distanciarse los intereses de los compañeros de grupo. (Cuarto o quinto de primaria). La experiencia ha mostrado la necesidad de implementar un trabajo con compañeros que dé soporte al alumnado con discapacidad, que prevenga posibles actitudes de abuso o permisividad y que beneficie a todos los estudiantes ya que cada cual es diferente y tod@s deben aprender a vivir en armonía a partir de la diferencia.

La educación de la sexualidad

Cuando el/la alumno/a con necesidades educativas especiales está cursando la primaria, se convierte en un pre-adolescente o un adolescente con los cambios físicos y psicológicos que esta etapa turbulenta conlleva. Al aparecer comportamientos como la masturbación, que a propósito, se da en la mayoría de los adolescentes, produce crisis la desinhibición con que la practican...y entonces el mito se vuelve realidad: son tan libidinosos, su despertar sexual es tan precoz...

Es necesario recordar en este punto que la sexualidad no es solamente genitalidad, que no se puede descontextualizar de las habilidades sociales y por esto la educación sexual comienza desde la temprana infancia, trabajando desde la cotidianidad conceptos y vivencias como privacidad, respeto por sí mismo y por los demás, autocontrol, expresión adecuada de sentimientos, etc.

El gran desafío es canalizar su sexualidad, dándoles la información sobre los cambios que van a tener, enseñándoles a canalizar sus emociones y manifestaciones de afecto, enseñándoles cómo aproximarse en forma asertiva hacia la persona que les atrae, y hablamos de enseñar porque no solamente se aprende a leer textos, es también fundamental enseñarles a leer sus propias emociones y las de los demás, porque la inteligencia no abarca solamente la esfera de lo cognitivo sino también lo emocional. Es claro entonces que la educación sexual hace parte del adecuado desarrollo de las habilidades sociales y que es hora de empezar a dismantlar el mito de los etern@s niñ@s o el de seres libidinosos, para ofrecerles un ambiente que los ayude a desarrollarse armónicamente en todos los aspectos.



2. ACTIVIDADES

2.1. LA PEÑITA K-PAZ

Esta actividad consiste en presentarles un grupo de amiguetes compuesto por personas con y sin discapacidad en la cual todos participan en igualdad de los juegos y la diversión, pero cada uno tiene una "capacidad diferente". La presentación de la actividad se haría mediante una ficha en la que aparecen todos los personajes y el/la profesor/a explica las características de cada uno de los miembros de la pandilla:

CLARA es una chica que no puede ver, debido a una enfermedad que tuvo cuando era un bebé. Es muy extrovertida, le gusta mucho escuchar cuentos y se inventa historias muy interesantes. Tiene un perro que se llama Beco, con el que se lo pasa muy bien.



MARCELINO es el más alto de la pandilla. Y el capitán del equipo de baloncesto. Sueña con ser como Pau Gasol.

ANTONIO es un chico muy tranquilo, aunque un poco más lento que los demás niños. Tiene muchos amigos y lo que más le divierte es la música. Le gustaría aprender a tocar la batería y formar un grupo. Antonio tiene síndrome down.



PACO es el más listo del grupo. Se desplaza en silla de ruedas. Le gusta mucho ayudar a sus compañeros. Es muy ordenado y le encanta trabajar con sus manos: hace juguetes muy bonitos con cualquier material. Está todo el día comiendo chocolate.



CONCHA es la más pequeña de su familia. Tiene cuatro hermanos y le gusta mucho jugar con ellos. Presta poca atención a las explicaciones de su profesor porque se pasa el día soñando con ser actriz. No le gusta mucho hacer los deberes.



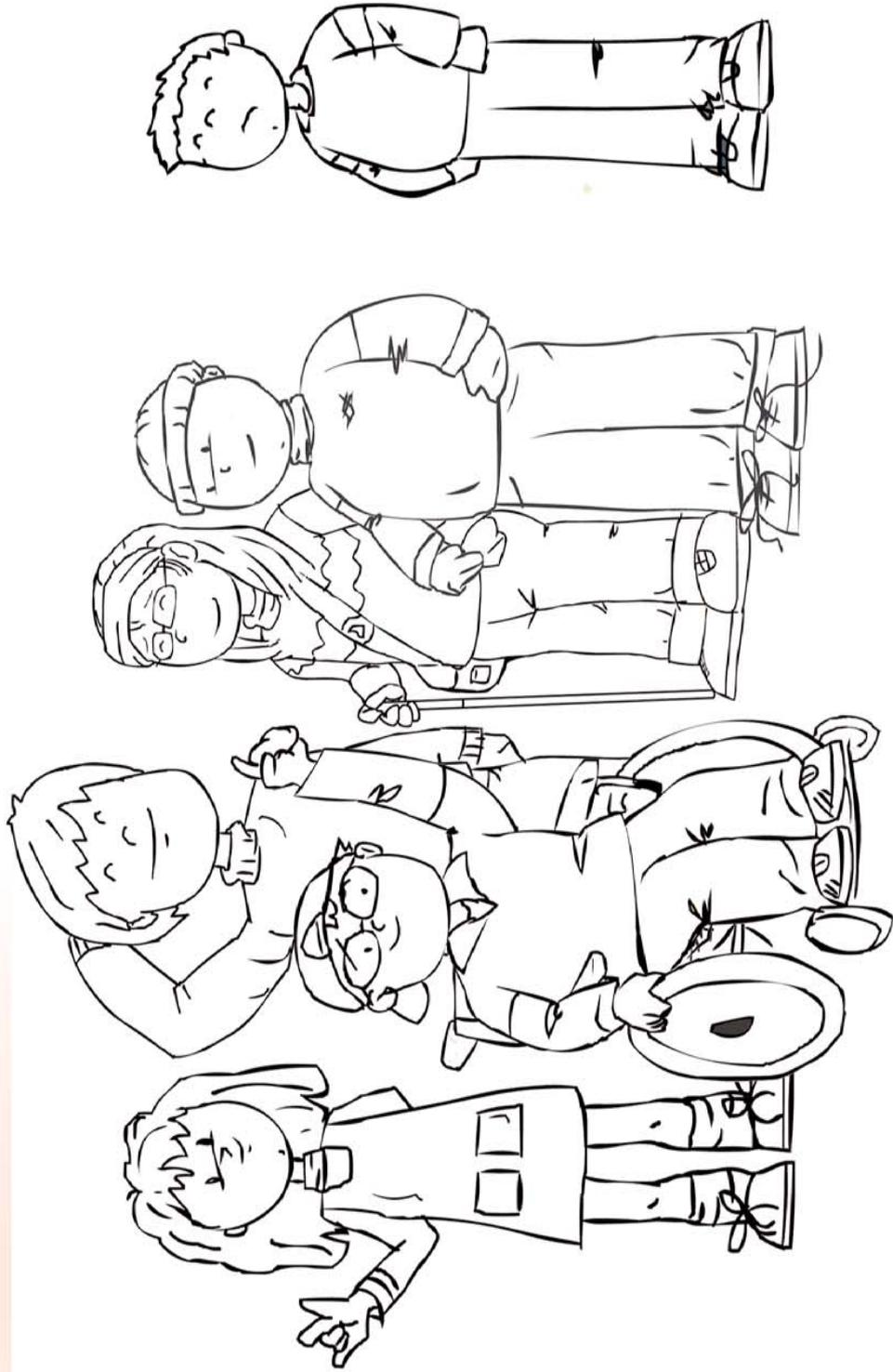
MANUEL es un niño muy travieso y también un poco gruñón: protesta por todo y le cuesta mucho estar atento en el cole. Le encantan las matemáticas. De mayor quiere dar la vuelta al mundo en globo. ¡Es un soñador!!

Una vez presentada la peñita a l@s alumn@s, se iniciará un diálogo sobre los personajes que aparecen, sus características, lo que les gustaría hacer, ... El/La profesor/a guiará el diálogo teniendo en cuenta los diferentes aspectos a considerar cuando nos relacionamos, jugamos, trabajamos, ... con las personas con discapacidad.

Para finalizar se pueden realizar varias fichas de refuerzo (Coloreado y Recortable) Se puede aprovechar la actividad para continuar con el diálogo iniciado, de manera que nos adentremos con mayor profundidad en el tema de las personas con discapacidad.



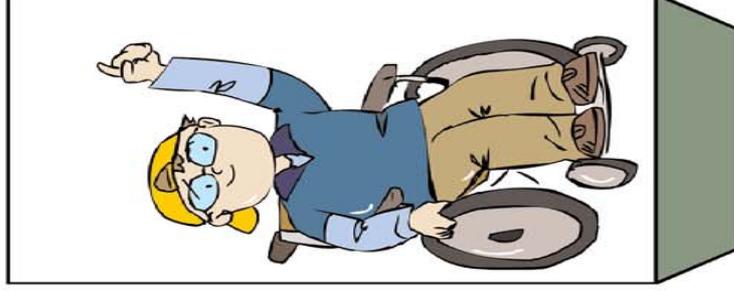
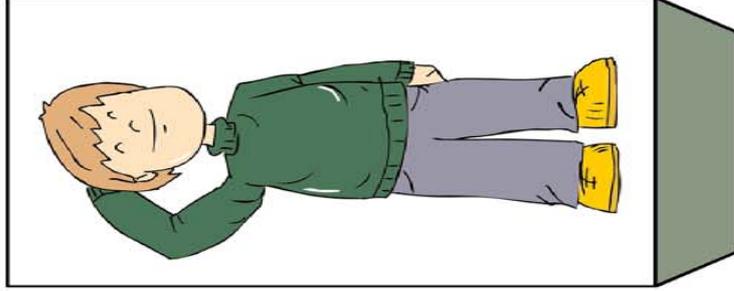
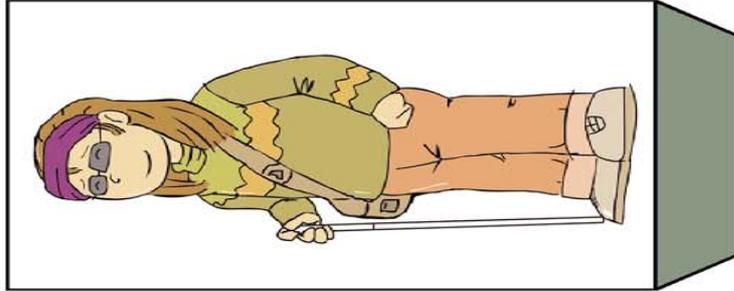
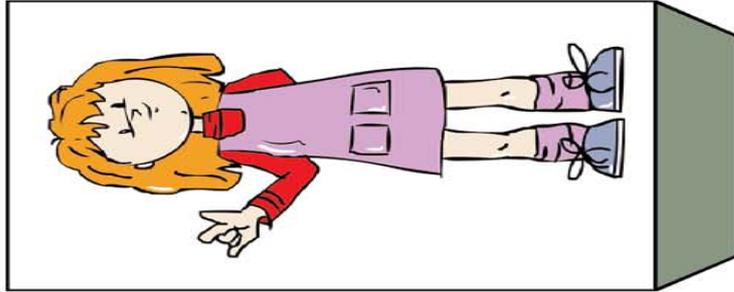
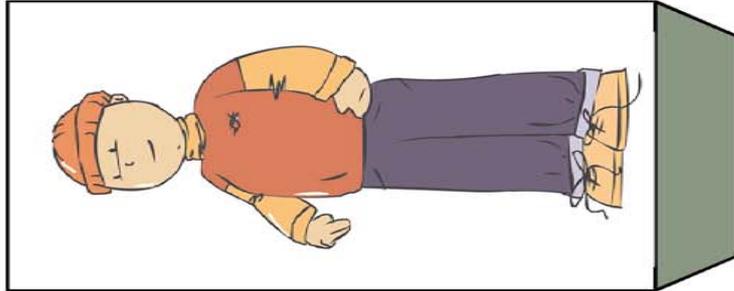
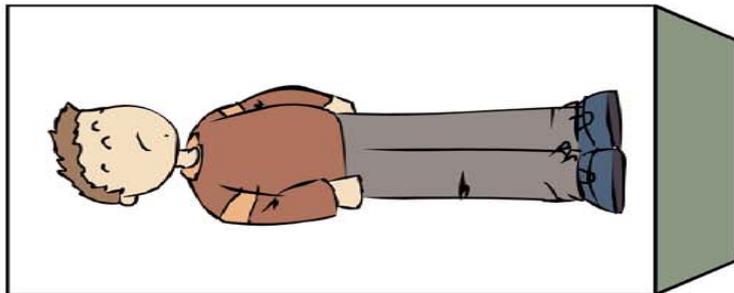
LA PEÑITA K-PAZ
Ficha de coloreado

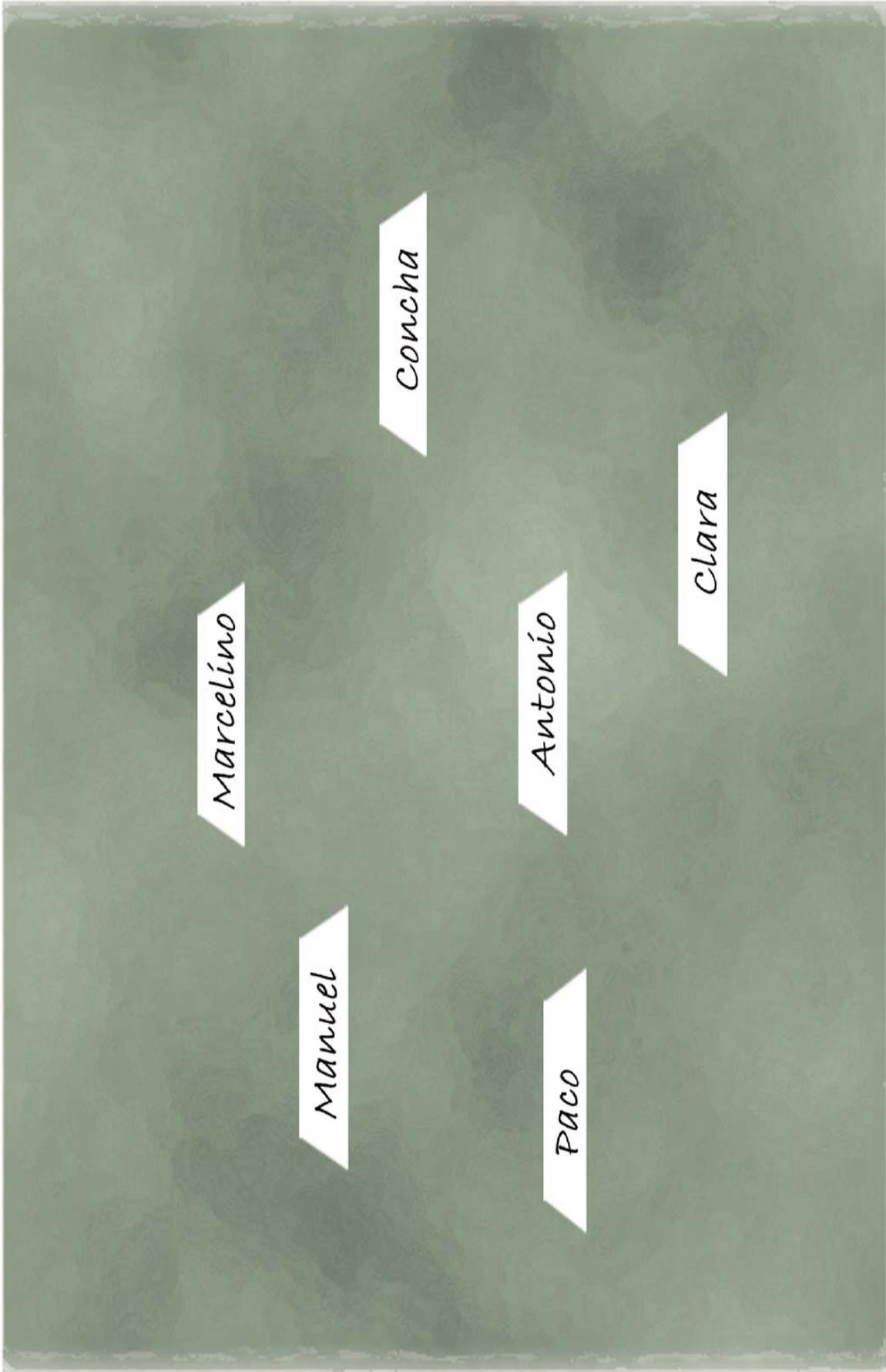




LA PEÑITA K-PAZ

Ficha Recortable 

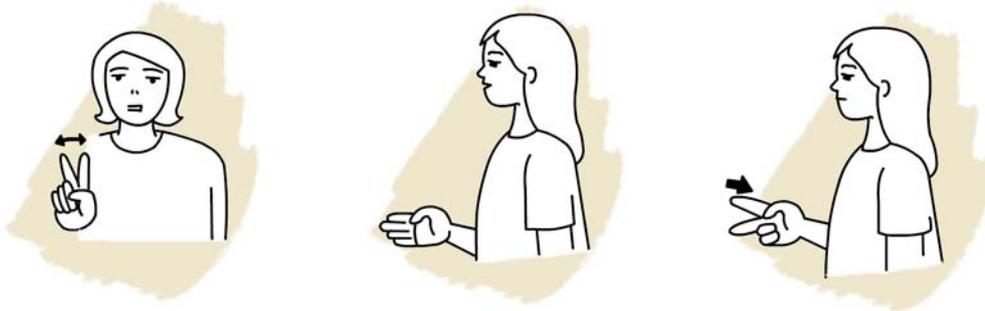






2.2. Comunicación sin palabras

Para iniciar esta actividad el profesor hará una introducción sobre la existencia de personas sordas y su dificultad para la comunicación. Después se harán parejas espontáneas y cada cual tendrá que contarle una anécdota a su compañer@ pero sin utilizar el lenguaje verbal. Otra actividad posible es que el grupo de alumn@s se ordene en fila de forma espontánea según se fecha de nacimiento de mayor a menor, según aficiones... Posteriormente se puede utilizar el lenguaje oral para ver que sentimientos han experimentado.

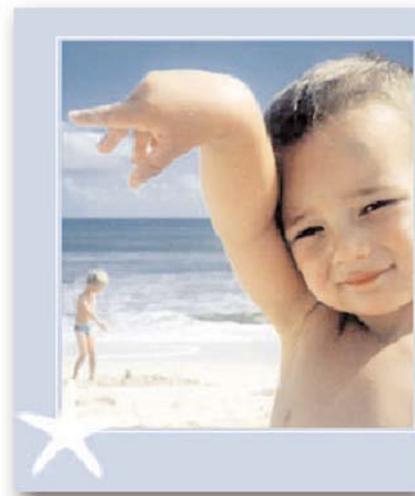


2.3. Taller de Lengua de Signos

Con la presencia de un interprete de lengua de signos se puede proceder a que una persona sorda cuente un pequeño relato o cuento. Dicho cuento se contaría en primer lugar solo por la persona sorda, mediante lengua de signos y posteriormente la interprete relataría el cuento. Un modelo de cuento podría ser el siguiente...

La estrellita de mar... **(un mensaje sensibilizador)**

Mientras caminaba a la orilla de la playa
Un joven me saludó...
Estaba devolviendo al agua
Unas estrellas de mar arrastradas a la orilla
¿Por qué malgastas tu tiempo así?
Hay un millón de estrellas de mar varadas...
¿Qué importancia puede tener?
Y él me dijo, "Le importa a ésta.
Merece una oportunidad de crecer.
A ésta le importa.
No las puedo salvar a todas, lo sé.
Pero a ésta le importa.
La devolveré al mar.
A ésta le importa,
Y me importa a mí"
Entré al colegio.
La maestra me saludó.
Ayudaba a Juan a estudiar.





Él estaba esforzándose, se podía ver.
Le dije a la maestra, "Dígame por qué se molesta,
¿Por qué malgastar su tiempo así?
Juan es sólo uno de muchos millones,
¿Qué importancia puede tener?"

Y ella me dijo: "A éste le importa.
Merece una oportunidad de crecer.
A éste le importa.
No los puedo salvar a todos, lo sé.
Pero a éste le importa.
Y me importa a mi."

2.4. Taller de Cuentos Interactivos "Las coplillas del ciego"

Dicha actividad consiste en una representación teatral de las viejas coplillas de los ciegos que iban marcando a forma de pregones sus historias en unos cartelones grandes y señalando con un palo la viñeta correspondiente. Esta actividad posee múltiples contenidos a trabajar y se puede realizar por fases.

- 1ª Fase: Diseño de la historia o cuento
- 2ª Fase: Dibujo de las viñetas
- 3ª Fase: Elaboración de pequeñas poesías alusivas a cada viñeta.
- 4ª Fase: Representación y canto.

Al mismo tiempo que el alumnado desarrolla diversas capacidades se pueden distribuir los roles de forma que tod@s se impliquen en alguna fase o actividad logrando la implicación global de todo el aula. Veamos algún ejemplo gráfico:



En este caso vemos dibujos realizados por niñ@s sobre el relato de la abeja y la paloma. Una abeja se ahoga en el río y es salvada por una paloma que la rescata del peligro. Ambas inician una amistad que fructifica cuando un cazador quiere acabar con la vida de la paloma y la abeja le importuna para que se distraiga y su amiga la paloma huya. Consistiría en hacer ocho pequeñas rimas para ilustrar los dibujos.



2.5. La importancia de los sentidos

Es importante destacar que hay personas con discapacidad que carecen de uno o más sentidos y que por lo tanto han desarrollado el resto de una forma más aguda. Por tanto es importante valorar todos los sentidos y saber vivir con alegría el desarrollo de los mismos, desarrollándolos y en su caso potenciándolos. Para ello proponemos una serie de ejercicios para desarrollar el...

TACTO: Se trataría de vendar los ojos del/la alumn@ para que sepa reconocer diversas texturas y adivinar diferentes objetos de uso cotidiano.

OLFATO: Se trata de ofrecer diversos olores para que el/la alumn@ con vendas en sus ojos adivine que está oliendo.

GUSTO: Se ofrecen diversos sabores (ácido, salado, amargo y dulce) para que el alumno aprecie la diferencia de gusto en ausencia de otros sentidos como por ejemplo la vista y el tacto.

OÍDO: Se puede realizar este dibujo mediante la proyección de una serie de dibujos animados de interés para el grupo pero sin el volumen. Así se puede valorar la importancia de dicho sentido en la comprensión global.

VISTA: Al hilo del mismo argumento se pueden cerrar los ojos y elevar el volumen de la televisión para comprender la dificultad de oír pero no ver.

Son pequeños ejercicios que sirven al alumnado para empatizar con las diversas discapacidades.



2.6. Juego para la integración

¿QUIÉN ERES?

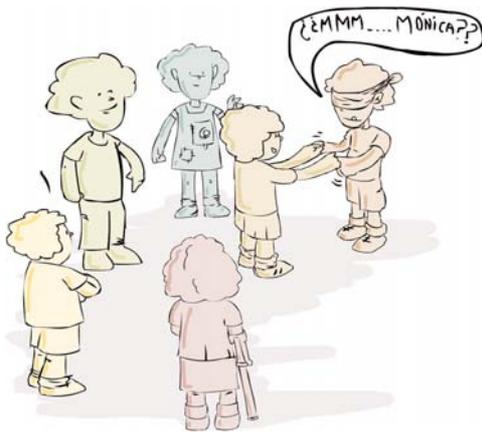
Contenido Principal: Percepción táctil.

Terreno: Cualquier espacio amplio.

Material: Pañuelos para tapar los ojos a un jugador de cada grupo

Participantes: Grupos de 4 a 6 jugadores.

Situación inicial: Los grupos en círculos distribuidos por el espacio.



Desarrollo y Normativa: Primero los/las jugadores/as se reconocen mutuamente con la vista y el tacto. Se inicia el juego tapando los ojos de un/a jugador/a que está en el centro del círculo, con los brazos extendidos y las palmas hacia el techo. Los demás van acercando sus manos y las colocan sobre las del jugador que debe reconocerlos. Si acierta, el reconocido pasa a examinador.

Variantes: Reconocer otras partes corporales.

EL PERRO Y SU HUESO

Contenido principal: Percepción auditiva, organización espacial y habilidades motrices básicas.

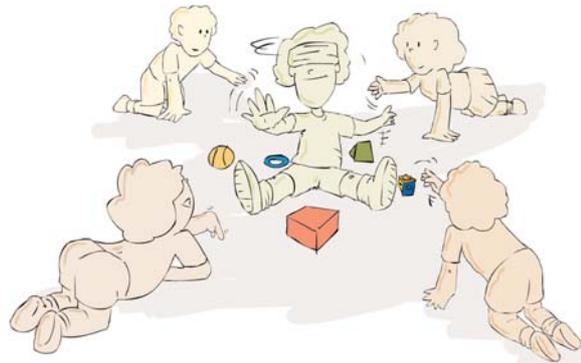
Terreno: Liso

Nº de participantes: A partir de 4 jugadores

Situación inicial: Se dividen l@s participantes en grupos de cuatro. Todos los/las jugadores/as de cada grupo se sientan en círculo menos uno

que se sitúa en el centro., sentado con las piernas separadas y los ojos vendados por un pañuelo. El participante del centro debe proteger varios objetos que están en el suelo y entre sus piernas el hueso, realizando movimientos con las manos.

Desarrollo y normativa: El objetivo del juego es que los participantes de cada equipo le quiten el hueso al jugador central sin que este los toque, en cuyo caso deben devolver el hueso. Si algún participante consigue el hueso sin ser tocado vence. Se puede jugar con tiempo límite por ejemplo dos minutos.



SUPERMAN Y EL LEVANTE

Situación Inicial: Se designa a un/a jugador/a como superman y a otro como viento. Los demás se dispersan por el espacio de juego.

Desarrollo y Normativa: Todos los participantes escapan del "viento" porque si los toca los deja petrificados. Superman es el único que al tocarlos los salva y les

permite moverse. El participante que se designe como viento deberá soplar fuerte para que el resto de jugadores/as le oigan y puedan huir ya que tod@s van con los ojos tapados. Cuando un participante sea tocado por el viento deberá quedarse quieto y llamar a Superman para que los salve.

Orientaciones didácticas: Cambiar a los participantes cada cierto tiempo de rol, de modo que todos sean viento, superman o jugadores libres.



LOS CABALLOS DE JEREZ

Contenido principal: Percepción espacial.

Terreno: Espacio amplio y sin obstáculos.

Material: Vendas para los ojos.

Situación inicial: Por parejas, uno es el jinete y otro el caballo. Se distribuyen libremente por el espacio y el jinete montará encima del compañero que hace de caballo. Habrá dos o tres personas sin caballo.

Desarrollo y Normativa: A la señal los jinetes desmontarán lo mas rápido posible y tendrán que localizar a otro caballo y montarlo. Para buscarse los jinetes darán palmadas y el caballo relinchará. Tras un numero de cambios determinado el/la educador/a dirá cambio y se intercambiarán los roles. Los últimos jugadores que formen pareja tendrán un punto de penalización cada uno. Gana quien menos penalización obtenga.

Orientaciones didácticas: Para evitar choques, el caballo irá de vez en cuando soltando una de las manos (técnica de protección). Si no pueden con el peso del compañero se situarán detrás de el/ella y este/a lo cogerá de la camiseta con una mano atrás. El /la educador/a orientará a los participantes para evitar choques bruscos.



CARRERA DE EMBUDOS

Contenido Principal: Respiración y habilidades motrices básicas.

Terreno: Espacio llano, amplio y delimitado.

Material: Dos postes, una cuerda y un 5 embudo por cada equipo.

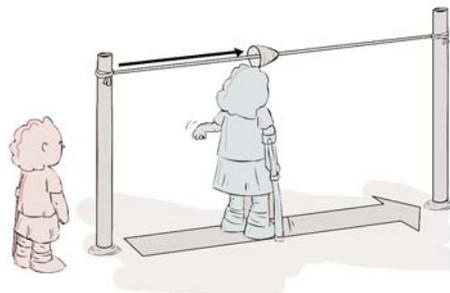
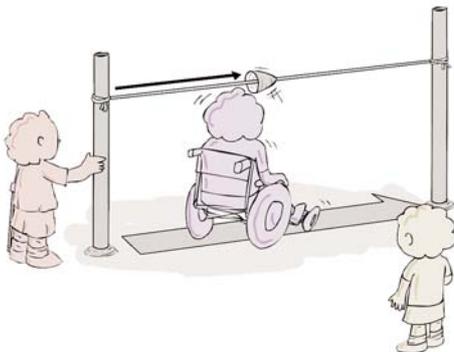
Participantes : Equipos de 5 jugadores

Situación inicial: Se ata la cuerda a los postes paralela al suelo y los embudos ensartados en la cuerda en uno de sus extremos. Un participante de cada equipo bajo el primer embudo

Desarrollo y normativa: A la señal , cada participante debe soplar el embudo, desplazándolo hasta el poste del otro extremo de la cuerda. Una vez conseguido, lo hará el segundo miembro del equipo así hasta el equipo completo.

Orientaciones didácticas: Deberá tenerse en cuenta la forma de desplazamiento de los integrantes de cada grupo para disponer la cuerda a una u otra altura.

Recomendado especialmente para personas con problemas respiratorios.





3. INFORMACION DE INTERES

Cuando conozcas a algún/a amiguito/a con discapacidad... Algunas cosas que debes recordar...

- Ofrece tu ayuda, pero no lo hagas en forma precipitada. Pregunta primero si lo desea y cómo puedes hacerlo.
- Recuerda, sólo porque una persona utiliza silla de ruedas, no significa que esté enfermo. Muchas personas que utilizan silla de ruedas están saludables y fuertes.
- Cuando estés hablando con alguien que utilice silla de ruedas, colócate a la altura de sus ojos. Por ejemplo, sentándote.
- No te preocupes por decir "Mira", "Oye", "Apúrate" cuando hables con amig@s con discapacidad. No resulta necesariamente ofensivo.
- Puedes pedirle a una persona con dificultades de lenguaje repetir lo que dijeron si no comprendiste.
- Si un intérprete está ayudándote a comunicarte con una persona sorda, asegúrate de dirigirte a la persona sorda y no al intérprete.
- No alces la voz cuando hables con una persona ciega. Ellos no tienen problemas para escuchar.
- Nunca acaricies o juegues con un perro guía. No puedes distraerlos del trabajo que están desempeñando.
- Invita a tus amigos con discapacidad a pasar la noche en tu casa, a visitarte para jugar o a tu fiesta de cumpleaños. Piensa en cosas que puedes hacer para incluirlo en tus actividades.
- No dejes que tus padres se estacionen en sitios reservados para personas con discapacidad.
- Cuando vayas a un restaurante o pases por un centro comercial, fíjate si sería accesible para un amigo con discapacidad. Así podrás determinar si sería un sitio que podrías visitar con tu amigo especial. Si no es accesible, podrías sugerirle respetuosamente al dueño o encargado tomar en consideración colocar rampas o barandas, ampliar los pasillos o colocar señales en Braille...
- Trata a la persona con una discapacidad como te gustaría que te trataran y tendrás un/a amigo/a de por vida.



4. INTER@CTÚA

En este apartado te presentamos algunas de las webs especializadas en el sector que ofertan juegos, entretenimientos o información útil. En una visita al aula de informática se puede dedicar una o varias sesiones | trabajo con dichos enlaces



<http://www.nicolas.brb.es/>

Página web de la prestigiosa serie de dibujos animados "Nicolás" cuyo protagonista un niño ciego navega por mil aventuras. Ofrece numerosos juegos muy interesantes y la capacidad de comprobar como ven personas con diferentes afectaciones de la capacidad visual.



<http://www.educalia.org/aacc/s/menufs.html>

Este atractivo y novedoso proyecto de la Fundación La Caixa nos ofrece posibilidades muy vistosas de trabajar la discapacidad desde el concepto del juego, de la imaginación y desde modelos concretos. Oferta actividades interactivas como puzzles, etc....



5. ANEXOS.

• Abecedario Dactilológico





• Braille

El sistema braille, inventado en el siglo XIX, está basado en un símbolo formado por 6 puntos: aquellos que estén en relieve representarán una letra o signo de la escritura en caracteres visuales.

Es importante destacar que no es un idioma, sino un código. Por lo tanto, las particularidades y la sintaxis serán las mismas que para los caracteres visuales.

	<p>El tamaño y distribución de los 6 puntos que forman el llamado Signo Generator, no es un capricho sino el fruto de la experiencia de Louis Braille. Las terminaciones nerviosas de la yema del dedo están capacitadas para captar este tamaño en particular.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Pero este signo sólo permite 64 combinaciones de puntos, siendo insuficientes para toda la variedad de letras, símbolos y números de cada idioma. Esta limitación obligará a la invención de los llamados "símbolos dobles", que veremos más adelante. Se intentó utilizar un símbolo braille de 8 puntos (lo que aumentaría considerablemente el número de combinaciones posibles), pero resultaba incómodo para la lectura y obligaba a recorrer con el dedo cada uno de ellos para entender qué símbolo representaban.

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
k	l	m	n	ñ	o	p	q	r	s	t
u	v	w	x	y	z					

Los puntos negros pequeños son los puntos del signo generator que no están en relieve, sólo se dibujaron para una mejor comprensión de cada símbolos.



Ayuntamiento de Jerez

Plan Municipal por la Accesibilidad
e Integración Social de las Personas con
disCAPACIDAD

2003-2007

OMAd

Oficina Municipal de Atención a la
disCAPACIDAD