

Actividad de movilización SAME 2014





OBJETIVOS

- 1 Recapitular lo trabajado en torno a la importancia de contar con una educación inclusiva** y la necesidad del cumplimiento del compromiso de los países para lograr la Educación para Todos y Todas en 2015.
- 2 Participar en la actividad de movilización mundial,** donde los y las participantes puedan denunciar las barreras a las que se enfrentan las personas con discapacidad para ejercer su derecho a la educación, en especial las personas de los países del Sur.
- 3 Facilitar un espacio** para que los y las participantes pidan responsabilidades a la clase política para que el derecho a la educación de las personas con discapacidad sea una realidad presente en todo el mundo.



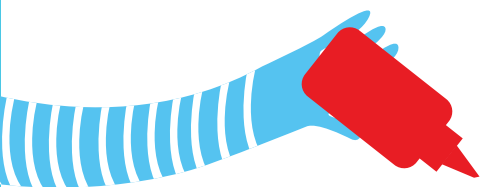
COMPETENCIAS

Lingüística

Social y ciudadana

Emocional

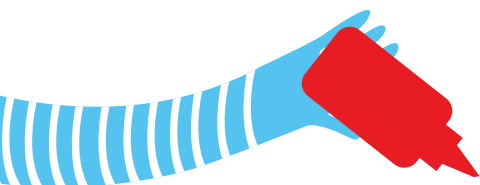
Iniciativa y autonomía personal



INTRODUCCIÓN

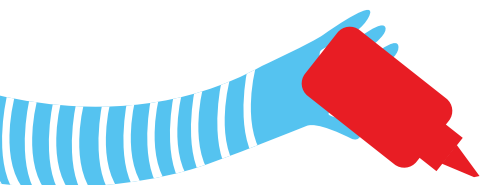
Os proponemos participar en un juego de casillas denominado **“Avanza por una educación para Todos y Todas”**.

- Se trata de un juego en el que pueden participar **personas de diferentes edades**. Por eso, para simplificarlo, hemos incluido una **versión adaptada**.
- Consiste en un camino de **63 casillas** (podéis descargarlas en el documento complementario). La mitad son casillas de paso sin prueba adjudicada, y la otra mitad son casillas especiales y sí **tienen alguna prueba** donde los grupos de participantes reflexionarán sobre las barreras a las que se enfrentan las personas con discapacidad para ejercer su derecho a la educación, especialmente aquellas personas que viven en realidades desfavorecidas de países del Sur.
- A cada grupo se le entrega una **“bitácora del camino”** donde irán apuntando sus reflexiones y propuestas a lo largo del camino de casillas.
- Al finalizar el juego, proponemos **invitar a jugar a una personalidad de la clase política** de vuestra localidad, para así tener un espacio donde puedan pedirle responsabilidades y compromisos para que la Educación para Todos y Todas sea una realidad, especialmente en los países del Sur. Para contactar con el político o la política, os ofrecemos unas pautas y un modelo de carta de invitación en el Anexo 1.
- La actividad completa consta de **cuatro sesiones** de aproximadamente una hora cada una:
 - * **Primera sesión:** Se configuran los grupos, lo más variados posible, y a cada grupo se le entrega su bitácora del camino (ver Anexo 2). En esta sesión los grupos pueden diseñar parte del material de la actividad, creando sus fichas (con un símbolo o una palabra que les identifique como grupo en el camino hacia una Educación para Todos y Todas) o su bitácora del camino (diseñando una portada para después añadir las hojas del Anexo 2).
 - * **Segunda sesión:** Se realiza el juego, donde las casillas (tamaño A3 o A4) se colocan por separado en un espacio amplio. Los y las participantes, para moverse de una a otra, tienen que mover su ficha y desplazarse físicamente. Cada grupo puede presenciar las pruebas del resto.
 - * **Tercera sesión:** Se prepara la visita de la personalidad de la clase política o en su defecto, se prepara una carta para enviar al ayuntamiento local con las propuestas de los grupos.
 - * **Cuarta sesión:** Si ha sido posible la invitación, realizamos con él o ella una versión abreviada de la actividad. La personalidad de la clase política tirará los dados y los diferentes grupos le explicarán lo comentado en las pruebas que caiga. Además dejaremos un espacio para que él o ella exprese sus compromisos y tome notas en su bitácora del camino.
- Por último, hemos incluido una **versión abreviada** donde se describen formas de acortar lo descrito anteriormente, de manera que cada grupo o centro realice tantas sesiones como su tiempo le permita. Por ejemplo, la versión más corta puede constar de **dos sesiones** de hora y media, una de ellas para configurar los grupos, repartir el material previamente diseñado por las personas que dinamizan y realizar el juego. Y otra sesión donde se tendrá la visita de la personalidad de la clase política o se preparará la carta o documento que se enviará al ayuntamiento local.



MATERIALES NECESARIOS

- * Post-it de colores.
- * Folios blancos de papel.
- * Pintura de dedos de colores.
- * Papel continuo.
- * Rotuladores de punta gorda.
- * Rotuladores normales de colores.
- * Lápices.
- * Borradores.
- * Ceras de colores.
- * Bolígrafos.
- * Plastilina de colores.
- * Cronómetro, reloj de arena o similar.
- * Aros.
- * Palos o conos (los que usualmente se utilizan en Educación Física).
- * Cuerda fina larga.
- * Pinzas (las utilizadas para colgar la ropa).
- * Pañuelos o trapos (para poder tapar los ojos).
- * Pelotas de baloncesto, tenis u otra modalidad.
- * Piedras (si no son naturales, pueden utilizarse dibujos de Internet).
- * Globos de colores.



INSTRUCCIONES PARA LAS CASILLAS QUE CONTIENEN PRUEBAS

→ Casilla 1:

Es la casilla en la que se situarán todos los grupos, donde empezarán a tirar los dados.



Casillas 5, 9, 14, 18, 23, 27, 30, 36, 40, 46, 50, 54 y 58 de escuela:

Habrás post-it de colores. Cada grupo coge tres post-it y completa la frase *“la escuela que más me gusta es aquella que...”*. Cuando hayan terminado, leen sus frases en alto y pegan los post-it en su bitácora. Después se cogen de las manos y gritan “de educación a educación, cada capacidad suma mogollón” y tiran de nuevo los dados.

Versión abreviada: Incluir 6 casillas de este tipo. En cada una se completará un post-it.

Versión adaptada: Incluir 8 casillas de este tipo. Habrá un post-it por casilla. El grupo dirá en alto su idea, y la persona que dinamiza lo apuntará. Se les dará pistas (ej.: “...es aquella que tiene...”, “es aquella donde los y las profes...”).



Casillas 11, 21, 33, 42 y 52 de rechazo social:

Después de realizar cada prueba, el grupo se queda un turno sin jugar:

*** Casilla nº 11 (barreras ideológicas):** Encontrarán folios en el suelo con una capacidad escrita cada uno (ej.: leer una poesía, cantar una canción, hacer un dibujo, dar un abrazo, hacer un bocadillo, escribir palabras bonitas, contar un chiste, hacer cosquillas a un amigo, etc.)

Al lado de cada folio habrá un bote de pintura de dedos de color diferente al resto. Los y las participantes leen los folios y si consideran que tienen esa capacidad, se pintan un dedo de la mano con el color que corresponde. Cuando terminen, plantarán sus manos pintadas en un mural que estará colocado al lado de los folios con el lema “sumemos capacidades para una Educación para Todos y Todas”. Las manos de los siguientes grupos se incluirán en el mismo mural.

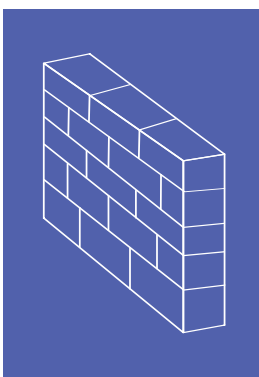
Por último se les lee el siguiente testimonio de **Elizabeth, 12 años (Bolivia)**: “Por complicaciones en el parto, perdí la vista. Desde entonces no puedo ver, pero puedo cantar, bailar, me sé las tablas de multiplicar y hago figuras de barro, lo he aprendido en casa porque mis padres no me dejan ir a la escuela, dicen que no servirá de nada”. Por último se les pregunta: **¿cómo crees que se siente Elizabeth en esa situación?** La respuesta la apuntan en las bitácoras.



* **Casilla nº 21 (barreras ideológicas):** Al llegar a esta prueba, los grupos se encontrarán unas piedras en el suelo y unos rotuladores de punta gorda y se les preguntará **¿qué obstáculos o dificultades creéis que encuentran las personas con discapacidad en la escuela?**

Escribirán la respuesta en las piedras. En la piedra no tienen que escribir toda la frase, sino la palabra que represente. Al menos, tiene que haber tres ideas por grupo.

Por último se les lee el siguiente testimonio de **Alexandre, 15 años (Mozambique):** “Hasta los 10 años estuve yendo a la escuela, pero un día de vuelta a casa, pise una mina antipersona. Perdí el brazo derecho. Desde entonces los y las profesoras del colegio no me dejan acudir porque dicen que no pueden atenderme”. Después se les pregunta: **¿cómo crees que se siente Alexandre en esa situación?** La respuesta la apuntan en las bitácoras.



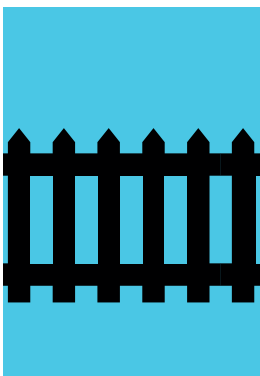
* **Casilla nº 33 (barreras ideológicas):** A cada miembro del grupo se le dan tres aros y se les pide que se sitúen detrás de una línea de referencia. Intentarán meter los aros en unos palos ubicados a una distancia considerable, mientras el resto de los grupos les gritan mensajes negativos como “vais a fallar”, “no podéis”, “no lo sabéis hacer”. Se les avisa de que si gritan insultos quedarán eliminados de la actividad. Cuando acaben, se cuentan los aros que han conseguido meter en los palos. Posteriormente se realiza la misma prueba, pero esta vez los mensajes del resto de los grupos serán de ánimo como “ánimo que podéis hacerlo”, “confía”, “tranquilos/as que sabéis”.

Al terminar se comparan cuántos aros lograron meter con los mensajes negativos y cuántos con los mensajes positivos, y se les lee el siguiente testimonio de **Marilyn, 9 años (Perú):** “Marilyn se quedó sorda a los tres años, por una medicación mal administrada. Marilyn acude a clase todos los días, algo que nunca dejó de hacer, pero en muchas ocasiones tiene dificultades para comunicarse con sus compañeros/as y profesores/as, ya que nadie conoce la lengua de señas peruana”. Después se les pregunta: **¿cómo crees que se siente Marilyn en esa situación?** La respuesta la apuntan en las bitácoras.



* **Casilla nº 42 (barreras ideológicas):** En esta prueba se encontrarán un recipiente con pinzas de colgar la ropa, unas tarjetitas, rotuladores y una cuerda atada de un punto a otro (a una silla, un palo o simplemente sujeta entre dos personas). Les pedimos que apunten en las tarjetas aquellas palabras negativas (etiquetas) que en ocasiones se piensa de las personas con discapacidad que van a la escuela, y que las cuelguen en la cuerda con las pinzas.

Cuando hayan terminado, se les lee el siguiente testimonio de **Dahirou, 5 años (Camerún):** “Dahirou vive en una aldea de Camerún, su familia apenas le saca a la calle, tienen miedo a que sus vecinas y vecinos les culpen de su discapacidad mental”. Después se les pregunta: **¿cómo crees que se siente Dahirou en esa situación?** La respuesta la apuntan en las bitácoras.

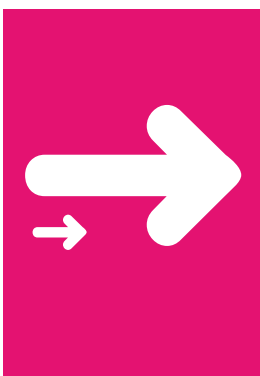


* **Casilla nº 52 (barreras ideológicas):** Se les pedirá que entre todos y todas resuelvan el laberinto del Anexo 3. Para ello se les da un tiempo determinado, por ejemplo, dos minutos.

Cuando hayan terminado, se les lee el siguiente testimonio de **Saima, 10 años (Pakistán)**: “Me encanta la escuela pero para llegar a clase es ¡todo un laberinto! Entre los escalones de la entrada, varios pisos de plantas y lo estrecho que es el pupitre... Tardo casi una hora en prepararme para empezar las clases”. Después se les pregunta: **¿cómo crees que se siente Saima en esa situación?** La respuesta la apuntan en las bitácoras.

Versión abreviada: Elegir 3 de las 6 casillas para incluir en el juego.

Versión adaptada: Se incluirá las casillas 1, 3 y 5. En la casilla 1, la persona que dinamiza será quien lea las capacidades una a una, y los/las participantes se irán pintando los dedos por turnos.



Casillas 3, 16, 34 y 62 de flecha:

Se les explica que han caído en las casillas de los Objetivos de Dakar y se les pregunta si saben qué son. Si no lo saben, se les explica que son 6 objetivos que nacieron en el Foro de Dakar en el año 2000 y que están destinados a lograr la Educación para Todos y Todas en todos los países del mundo en el año 2015. En la prueba encontrarán unos globos con un papelito dentro de cada uno (ver Anexo 4), donde están escritos los objetivos de Dakar partidos por la mitad.

Los miembros del grupo tendrán que inflar los globos, atarlos, explotarlos sentándose en ellos y recopilar los papelitos que hayan encontrado para juntar las mitades, hasta conseguir completar los objetivos de manera correcta. Después de juntar las mitades:

* **En la casilla nº 3,** explicarán en sus bitácoras la importancia de los dos objetivos que tienen que ver con la infancia.

* **En la casilla nº 16,** explicarán en sus bitácoras la importancia de los dos objetivos que hablan de la educación de los jóvenes y adultos.

* **En la casilla nº 34,** explicarán en sus bitácoras la importancia del objetivo de igualdad de género en la educación.

* **En la casilla nº 62,** explicarán en sus bitácoras la importancia del objetivo de la calidad educativa.

Versión abreviada: Se incluyen 2 casillas de este tipo. En cada una, el grupo que haya caído elegirá dos de los siete Objetivos de Dakar para explicar en su bitácora.

Versión adaptada: Se incluyen 3 casillas de este tipo. Después de explotar los globos sentándose en ellos, emparejarán los papelitos que tienen el mismo símbolo (Anexo 4). La persona que dinamiza leerá en alto el resultado.



Casillas 2, 7, 12, 26, 39 y 48 de la mano amiga:

Después de realizar cada prueba, el grupo avanza dos casillas:

*** Casilla nº 2 (barreras físicas):** En esta prueba van a experimentar la discapacidad visual. Por turnos cada miembro del grupo tiene que completar un recorrido con los ojos vendados, mientras el resto de sus compañeros le grita las indicaciones. En el recorrido deben rodear unos palos o conos situados a una distancia determinada, sin tocarlos, ya que si los rozan, tienen que volver a empezar. Para terminar la prueba, tienen que hacer correctamente el recorrido al menos tres personas del grupo.

Posteriormente se les pregunta: **¿qué propondrías a los gobiernos para que los centros escolares sean accesibles para las personas con discapacidad visual?** La respuesta la escriben en sus bitácoras.

*** Casilla nº 7 (barreras mentales):** La persona que dinamiza lee unos trabalenguas que todos los miembros del grupo tienen que repetir a la vez de manera correcta (pueden obtenerse ejemplos en <http://trabalenguasenespanol.com>). Para terminar la prueba tienen que lograr repetir de manera seguida al menos dos trabalenguas.

Después se les pregunta **¿qué propondrías a los gobiernos para que el material educativo lo puedan entender todos los alumnos y alumnas?** La respuesta la escriben en sus bitácoras.

*** Casilla nº 12 (barreras físicas):** En esta prueba van a experimentar la discapacidad motora. Los miembros del grupo se sientan en el suelo, en una fila horizontal. Por turnos se les da una pelota de baloncesto, tenis o similar.

El ejercicio consiste en tener que meter la pelota en un espacio determinado, ya sea una canasta o un espacio pintado en el suelo. Se les indica que no pueden moverse de su sitio porque no pueden utilizar las piernas, por lo que se mantendrán sentados y sentadas.

Posteriormente se cuentan cuántas pelotas consiguieron meter y se les pregunta: **¿qué propondrías a los gobiernos para que los centros escolares sean accesibles para las personas con discapacidad motora?** La respuesta la escriben en sus bitácoras.

*** Casilla nº 26 (barreras comunicativas):** Se les entrega un trozo de plastilina o un folio y ceras de colores por grupo y se les pide que imaginen que sólo pueden comunicarse con los demás a través de ese material, así que se les pide hacer tres “obras”: ¿cómo expresaríais que estáis tristes porque vuestros amigos/as no os dejan jugar con ellos/as?; ¿cómo expresaríais que no os gusta que otros niños o niñas se rían de un compañero o compañera de vuestra clase?; ¿cómo expresarías que todos y todas tenemos derecho a aprender a leer y a escribir?, etc. Después se coloca el resultado en una zona que se habilite para ello.

Posteriormente se les pregunta: ¿qué propondrías a los gobiernos para que las personas con discapacidad que tienen problemas de comunicación puedan estar en el aula como el resto de sus compañeros/as? La respuesta la escriben en sus bitácoras.

*** Casilla nº 39 (barreras mentales):** Se les pide que todo el grupo a la vez cuente números en voz alta y en diferente orden. Por ejemplo: los números pares de 100 a 50; los números impares de 25 a 45; del 1 al 30 los múltiplos de tres... Cada grupo dice una serie, si alguien se confunde, vuelven a empezar.

Después se les pregunta: ¿qué propondrías a los gobiernos para que se atienda adecuadamente en las aulas a los alumnos y alumnas con discapacidad mental? La respuesta la escriben en sus bitácoras.

*** Casilla nº 48 (barreras comunicativas):** La persona que dinamiza lee al grupo unas frases que están al revés y que tienen que adivinar, ej. “noicacude al a ochered” (derecho a la educación); “sedadicapac somemus” (sumemos capacidades); “dadilac ed noicacude” (educación de calidad)... Los y las participantes tienen que adivinar qué está diciendo. Se leen dos frases por cada grupo, y cada frase sólo se puede repetir dos veces.

Posteriormente se les pregunta: ¿qué propondrías a los gobiernos para que las personas con discapacidad que tienen problemas de comunicación puedan estar en el aula con el resto de sus compañeros/as? La respuesta la escriben en sus bitácoras.

Versión abreviada: Se eligen 3 casillas para incluir en el juego, una de cada tipo de barrera.

Versión adaptada: Se incluyen las casillas 10, 11 y 13, adaptadas. Es decir, en la casilla 1 harán el recorrido con los ojos descubiertos pero a la pata coja; en la casilla 11 repetirán sólo un trabalenguas lo más sencillo posible; y en la casilla 13 realizarán un par de dibujos o de obras de plastilina.

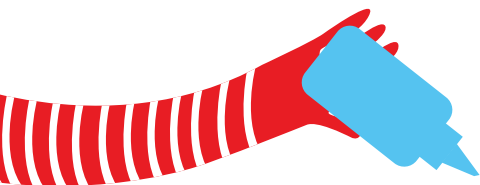


Casilla 59 de total falta de recursos:

A cada grupo que caiga en esta casilla se le lee el siguiente texto para explicarles la razón por la cual tienen que volver a empezar:



“Bienvenidos al 2015... Como sabéis, en abril del año 2000, se celebró el Foro Mundial de Educación en Dakar (Senegal), al que asistieron más de 1.100 participantes provenientes de 164 países y se comprometieron a aumentar sus esfuerzos para mejorar la Educación para Todos y Todas. Estos esfuerzos en realidad requieren de un gran esfuerzo global, no solamente político, sino también social. Pero vosotros y vosotras, al caer en la casilla habéis perdido el apoyo de la comunidad internacional; el apoyo de los diferentes gobiernos; de las ONG, sindicatos y asociaciones; de las escuelas y el profesorado; y de toda la sociedad civil. Es decir,



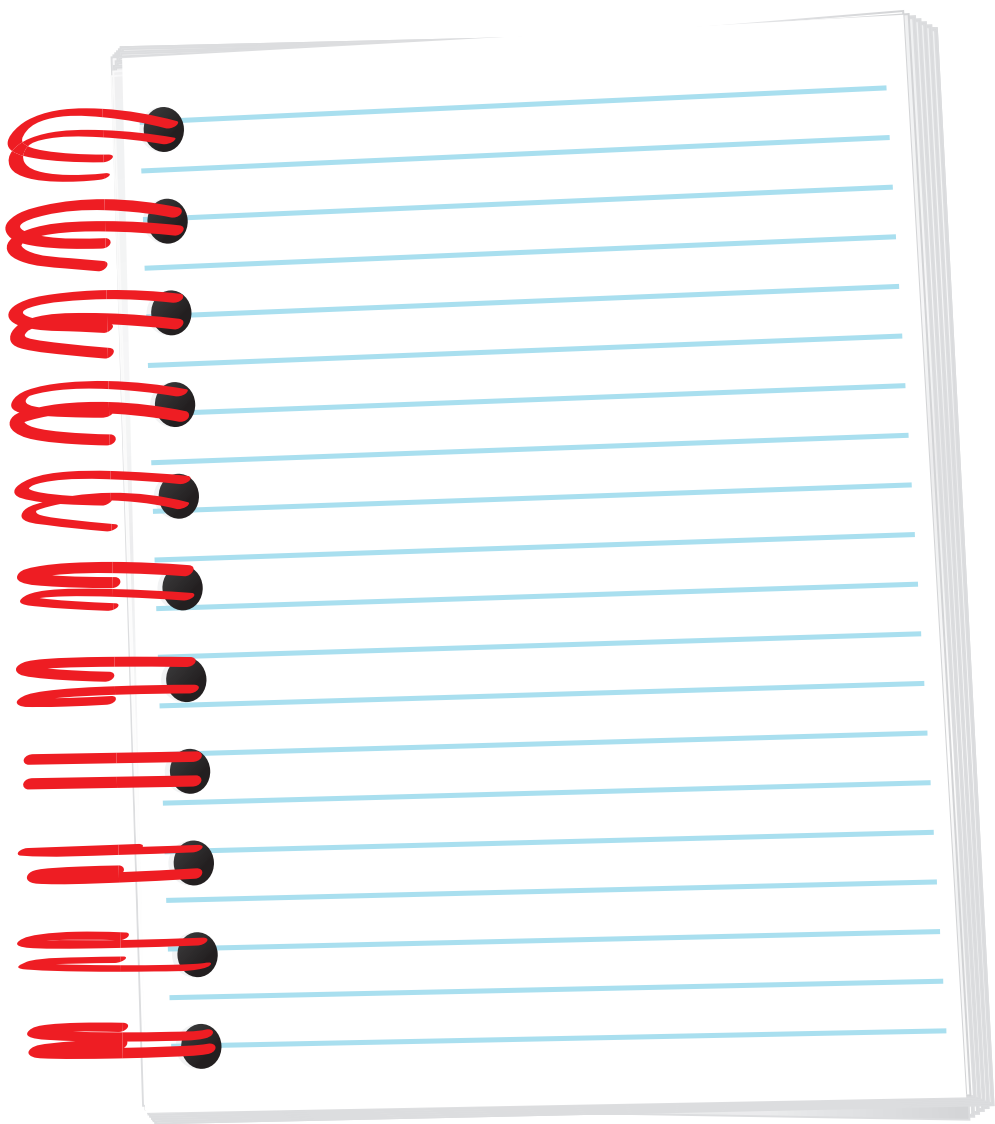
ANEXOS

ANEXO 1:

**MODELO DE CARTA DE INVITACIÓN PARA
NUESTROS/AS REPRESENTANTES POLÍTICOS PARA
SU PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO. *AVANZA POR
UNA EDUCACION PARA TODOS Y TODAS***

Descarga el documento adjunto de word.

ANEXO 2:
CUADERNO PARA LA BITÁCORA DEL CAMINO

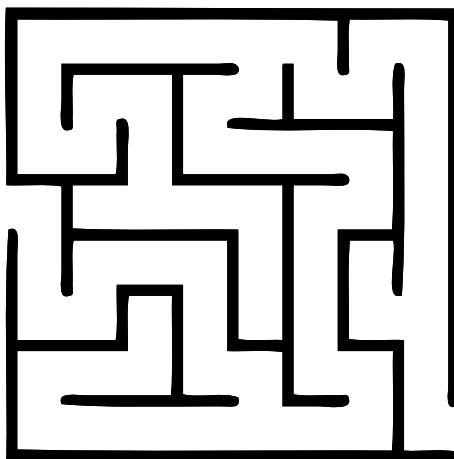


ANEXO 3: **LABERINTOS A RESOLVER**

Para la versión completa¹:



Para la versión adaptada²:



1 Recuperado de http://detodounpoco-ale.blogspot.com.es/2008_07_01_archive.html

2 Recuperado de <http://www.jugarycolorear.com/2010/02/700-laberintos-para-ninos.html>

ANEXO 4:
LOS OBJETIVOS DE DAKAR

Para la versión completa, recortar los siguientes cuadros para introducirlos en los globos:

Infancia

Mejorar la educación integral infantil y...
Escuela primaria gratuita, obligatoria y...

...extenderla.
...de calidad para todos los niños y las niñas y que la terminen.

Jóvenes y personas adultas

Atender todas las necesidades de aprendizaje de todas las personas jóvenes y adultas...
Aumentar para 2015 en un 50% el número de personas adultas alfabetizadas especialmente...

...preparándoles para la vida activa.
...mujeres y facilitarles acceso a educación permanente.

Igualdad de género

Alcanzar la igualdad de género en educación para 2015 garantizando el acceso de...
--

...las niñas a una educación básica de calidad y a un buen rendimiento.

Calidad de la educación

Mejorar la calidad de la educación con especial hincapié en...
--

...la lectoescritura y matemáticas.

Para la versión adaptada, recortar los siguientes cuadros para introducirlos en los globos:

Infancia

Mejorar la educación infantil para...
Que la escuela primaria sea para todos y todas...

...todos los niños y niñas del mundo.
...buena, gratis y además permita que todos los niños y niñas la terminen.

Jóvenes y personas adultas

Ayudar a todas las personas jóvenes y adultas para que aprendan...
Aumentar el número de personas adultas que saben leer y escribir,...

...un oficio y así puedan trabajar.
...sobre todo mujeres.

Igualdad de género

Conseguir que todas las niñas vayan a la escuela y que...

...tengan un buen aprendizaje.

Calidad de la educación

Mejorar la educación y conseguir que todos y todas sepan...

...leer, escribir y hacer cuentas.

