

MÓDULO ESTUDIANTES

ACTIVIDAD 1. JUEGO “¿Y SI...?”

- **TIEMPO:** 40m.
- **RECURSOS:** Silla de ruedas, muletas, antifaces, tapones para los oídos, auriculares, recursos digitales, gafas, teléfonos móviles.
- **IDIOMAS:** ING / ESP / POR.

DESCRIPCIÓN:

Jugar es una forma de aprender, y puede llevarse a cabo a través de la fantasía. Es una actividad que se puede hacer con los niños para que experimenten distintas formas de sentir el mundo. Siendo conscientes de la situación de otra persona podemos adaptar nuestra forma de hablar, movernos, lo que decimos y cómo actuamos para una mejor comunicación e interacción.

OBJETIVOS:

- Desarrollar la empatía.
- Tomar conciencia de las limitaciones a las que se enfrentan algunos compañeros con una enfermedad rara cuando están en clase y en el patio de recreo.

INSTRUCCIONES:

- En el tiempo asignado a los juegos de rol o a la educación física, planifica una obra de teatro con los alumnos.
- Preguntar: ¿Conoces a alguien que camine en silla de ruedas? ¿Has observado cómo se desplaza? En nuestro colegio, ¿tenemos algún niño que...? ¿Quién se ha roto una pierna o un brazo? etc.

- Invita a algunos niños a probar y utilizar los recursos que has preparado de antemano.
- Los voluntarios, que utilicen los accesorios.
- Los niños sin atrezzo deben formar parejas con otros que tengan los ojos vendados o gafas modificadas.
- Todos dan un paseo por el colegio (por ejemplo: a la biblioteca; al patio...) y alguien filma al grupo por el camino con el teléfono móvil.
- Después del paseo, escucha lo que dicen los niños sobre la experiencia. Pregunta a los niños que han utilizado accesorios cómo se sintieron. ¿Qué les ha parecido? ¿Qué dificultades encontraron durante el paseo? ¿Y el resto de los niños? ¿Qué observaron? ¿Qué sintieron?
- Esta actividad puede ser el punto de partida para otras, relacionadas con otros contenidos curriculares. El juego puede ser grabado por los niños utilizando diferentes formas de representación y mostrado en un espacio de la escuela o de la comunidad.

MÓDULO ESTUDIANTES

ACTIVIDAD 1. JUGAR A “¿Y SI...?”

RECURSOS:

- Silla de ruedas, muletas, antifaces, tapones para los oídos, auriculares, recursos digitales, gafas, teléfonos móviles.

