

# Educación inclusiva un camino a recorrer



educación  
inclusiva  
un camino  
a recorrer



CEIP  
Consejo de  
Educación  
Inicial y  
Primaria



FLACSO  
URUGUAY

unicef   
para cada niño

## ANALES COLOQUIO EDUCACIÓN INCLUSIVA 2020

14 de noviembre de 2020

**Comité de Selección:** Insp. Nal. Mtra. Graciela Riotorto (CEIP), Mtra. Adriana Briozzo (Unicef), Mtra. Patricia Mauri (Flacso Uruguay).

### Resúmenes extendidos (en orden alfabético)

Aguilar, E.; Dávila, S.; Cantos, V.; Larrazábal M.: *Recreos para todos.*

Allio, F.; Echenique, A.; Fernández, A.; Rosso, C.; Tabárez, F. *La huerta un espacio de encuentro.*

Alonso, I.; Castelao, E.; Farcilli, L.; González, M.; Ingianna, M.; Minozzo, M.; Rodríguez, S. *La virtualidad nos interpela: transformando barreras en oportunidades.*

Camargo, A.; Correa, A.; Rodríguez Leal, M.; Rodríguez Amaro, N.; Rodríguez Bentaberry, N.; da Silva, V. *Educación inclusiva: comunicación pedagógica sin barreras.*

Costa, E.; Parard, A.; Rodríguez Mattos, M.; Suárez, L.; Testa, M. *El valor del recurso en la enseñanza de las matemáticas en el aula inclusiva.*

Hernández, E.; Rodríguez, V.; Machado, S.; Quintana, A. *El aula como oportunidad en la diversidad de los aprendizajes.*

Kelly, P.; Parodi, A. *Abordaje de un texto literario desde la perspectiva de la educación inclusiva.*

Olivera, A.; Rodríguez, D.; Sosa, S.; Álvarez, A.; Bizio, W. *Metodología lúdica: un andamio para la inclusión.*

**Anales Coloquio Educación Inclusiva 2020**

**CEIP - UNICEF - FLACSO Uruguay**

**Coordinación general:** Patricia Mauri

**Coordinación Editorial:** Sofía García Cabeza

**ISBN:** 978-9915-9329-2-7

**Editorial Flacso Uruguay**

FLACSO Editorial

Zelmar Michelini 1266, piso 2

11100 - Montevideo, Uruguay

Tel. (+598) 2903 0236

[www.flacso.edu.uy](http://www.flacso.edu.uy)



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons  
Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional.

Los contenidos incluidos en cada resumen son responsabilidad exclusiva de sus autores-as,  
no reflejando necesariamente la visión del Comité de Selección, ni de las instituciones  
organizadoras.

## Recreos para todos

Aguilar, E.; Dávila, S.; Cantos, V.; Larrazábal M.

Contacto: [eduisma@gmail.com](mailto:eduisma@gmail.com)

### RESUMEN

El proyecto institucional *Recreos para todos* surge de la necesidad de crear y pensar nuevos espacios colaborativos entre el cuerpo docente, además construir herramientas que permitan sustentar, fortalecer y acrecentar los vínculos de todo el alumnado de la institución educativa.

Este trabajo refleja la necesidad de generar nuevos juegos que promuevan hábitos de convivencia, posibilitando a los niños relacionarse, respetarse y disfrutar entre todos. Para ello se implementaron juegos en espacio físico y desde lo digital.

También, dentro del marco de Red Mandela, considera juegos inclusivos, permitiendo el acceso a todos los niños de la institución, contribuyendo así a posibilitar una educación inclusiva.

### PALABRAS CLAVE

Educación inclusiva, diversidad, comunicación, diseño universal para el aprendizaje.

### MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

En relación al principio de inclusión y focalizando específicamente en el desarrollo del proyecto "Recreos para todos, un espacio para jugar y compartir en la diversidad", es importante reflexionar en el juego como un derecho a la recreación y a la necesidad del niño Beatriz Chaverra (2009) afirma:

"Si pensamos que un derecho opera como garantía de satisfacción de una necesidad genuina, en plan de renovar el discurso didáctico pedagógico sobre el tema que nos ocupa, permitámonos suponer que el derecho de niños y niñas a jugar se relaciona de manera prioritaria con la necesidad de recreación y, subsidiariamente, con la de conocimiento y otras de similar envergadura (y no a la inversa como se lo suele plantear desde el desbalance antes referido). En el

mismo plan permitámonos, también, pensar el jugar no como necesidad sino como satisfactor; un potente satisfactor, en términos de Max Neef, "sinérgico". Por último, permitámonos una conjetura más: desde el punto de vista del derecho, el primer requisito de un juego es que sea lúdico, vale decir, divertido. Una afirmación de Perogrullo que, sin embargo, enciende los ánimos y despierta controversias en determinados círculos de la educación formal" (p. 13).

Comenzar a preguntarnos "¿a qué da derecho el derecho el juego?" es comenzar a pensar y reflexionar sobre nuestra propia formación y práctica docente en juego y en sintonía con la necesidad emergente de ver a las escuelas también como espacios públicos protegidos para que niños y niñas aprendan a jugar de un modo lúdico.

Hay varios conceptos que están vinculados fuertemente con la educación inclusiva, uno de los más importante es el derecho que tiene el sujeto a tener su propio proyecto de vida.

Este se relaciona con una educación inclusiva o sea aquella donde pueda llegar a todo el alumnado, aceptando las diferencias como tal, teniendo presente las individualidades, apostando así a una verdadera educación para la diversidad.

Es importante trabajar en la diversidad, es decir en las diferentes necesidades de los alumnos. Para ello es importante facilitar los accesos al conocimiento y a la educación. Ser flexible, brindar igualdad de posibilidades a todos. Es importante tener en cuenta que no son personas discapacitadas sino que están en situación de discapacidad.

Maria Eugenia Yadarola (2016) afirma que la "ausencia" de BARRERAS sumada al "apoyo" se puede lograr "capacidad", por eso es importante que el sistema educativo no sea obstáculo sino facilitador, actuando como apoyo y guía.

Desde esta línea es relevante considerar un enfoque de enseñanza pensado para todos/as considerando los fundamentos del diseño universal de aprendizaje (DUA), que permite a los docentes mirar la enseñanza desde la diversidad y accesibilidad. Alba Pastor (2011) plantea que se debe trabajar aceptando que la complejidad es una riqueza en el aula, la cual motiva y hace que las prácticas de los docentes sean

un reto cada día. La tarea de cada maestro es asegurar que la diferencia sea oportunidad para la inclusión, para el aprendizaje constructivo con el otro, desde el otro, sin considerar las diferencias individuales como problemas para solucionar.

## **PROPUESTA DE ACTIVIDADES**

### *PRIMERA ETAPA: MAYO-JUNIO*

Se lleva a cabo una investigación por ciclo, acerca de cuáles son los juegos más jugados a la hora del recreo y el por qué se eligen dichos juegos. Esto permite identificar el problema y conocer las opiniones de los alumnos sobre el mismo.

Para dicha investigación se pensó en las siguientes interrogantes que pudieran hacer reflexionar al alumnado: ¿los juegos seleccionados son accesibles para todos? ¿Por qué? ¿Qué modificaciones tendrían que realizarse para que todos puedan jugarlo? ¿Por qué es necesario pensar estos aspectos?

Cabe destacar que los alumnos al realizar la investigación y diagramado de nuevos juegos también han tenido presente el uso de la tecnología. Para esta actividad se contó con la guía y apoyo de la maestra y maestro MAC de la escuela. El objetivo de esta instancia fue diagramar nuevos juegos con una mirada inclusiva, utilizando la tecnología como soporte.

### *SEGUNDA ETAPA: JULIO*

Realizada la investigación, se han diseñado y diagramado diferentes tipos de juegos que se han seleccionado para pintar en el patio de la escuela: rayuela, oca, ludo, dama, circuitos, pistas de autos, tateti, minué.

Los diversos juegos permitirán a los alumnos manifestar sus emociones, potenciar e incrementar sus posibilidades motoras, ejercitar su inteligencia, relacionarse y convivir con los demás.

### *TERCERA ETAPA: AGOSTO-SEPTIEMBRE*

A través de la dinámica de talleres con padres, incluyendo los padres participantes del proyecto MANDELA, de diferentes grupos de ambos turnos, así como de los estudiantes magisteriales de segundo y tercer grado, se implementan y construyen los juegos, atendiendo a la variedad seleccionada en la segunda etapa.

#### **Elaboración de juegos tecnológicos con una mirada inclusiva**

Uno de los primeros juegos elaborados es con el programa *Scratch*. Este juego se llama “Conociendo al museo”, el mismo brinda la posibilidad de seleccionar objetos y contestar preguntas relacionadas a los mismos.

Desde una mirada inclusiva se pensó con los alumnos la idea de agregarle sonido, pensando en los niños con baja visión.

El segundo juego pensado está pensado con *Microbit*. El juego se llama “Precisión o explosión”. El mismo está diseñado para favorecer las habilidades motrices de los niños, también reconocer el camino antes de avanzar, utilizar los reflejos y también la velocidad para realizarlo. Cuenta con un cronómetro que está pegado a un modelo de dinamita. Cuando no se puede lograr el recorrido la bomba estalla (en el microbit).

Otro de los juegos diseñados es “Caminando con Zorrito”. Para este juego se utilizó un *Microbit*. El juego consiste en avanzar y retroceder de acuerdo con las preguntas que les brinden los casilleros. Las preguntas están pensadas y seleccionadas para clases de primero y segundo (entrevistas realizadas a los docentes de grupos).

Desde la inclusión se pensó en los niños con autismo, favoreciendo el juego a través de colores fuertes y llamativos.

#### **REFLEXIONES FINALES**

En el proyecto llevado adelante se pudo observar cómo el niño se compromete cuando se les presentan situaciones reales, problemas que les son propios y no

ajenos. En este caso las situaciones generadas en el recreo. Permite relacionar a los niños de diferentes edades, fortaleciendo las relaciones vinculares y la formación de la autonomía en la toma de decisiones y en el desplazamiento y convivencia en los diferentes espacios.

Se pueden generar espacios de reflexión y de retroalimentación con las demás clases, fortaleciendo vínculos institucionales. Cabe destacar que el juego constituye una motivación real para el niño, de diferentes edades, lo lúdico motiva el aprender a aprender en espacios dinámicos de convivencia participativa.

El trabajo de coordinación con todos los agentes de la institución, la importancia de la gestión del director y de los maestros para que se pueda llevar a cabo el trabajo en proyecto, es fundamental, evaluando los avances en los aprendizajes de los niños, en función del desarrollo de las propuestas planificadas y la participación activa de todos/as en el marco de una educación inclusiva.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Alba Pastor, C. [infor cefire valencia] (25 de setiembre de 2016). *Pensar desde la diversidad, hacer un curriculum accesible para todos* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://youtu.be/XcEvgwwwMYQ>

Chaverra, B. (2009). *Juego y deporte: Reflexiones conceptuales hacia la inclusión*. Medellín: Funámbulos Editores.

Yadarola, M. E. (2016). *Educación Inclusiva como parte de un proyecto inclusivo de vida*. IV Congreso Iberoamericano sobre el Síndrome de Down: "Derecho al futuro, un futuro de derechos", Salamanca.