

UNIDAD 2

Aprender Jugando con “Derribando: los mitos tienen muchas formas”

ACTIVIDAD 2

¿Dónde está la discapacidad?

DISEÑADO POR HOGAR DE CRISTO EN CONJUNTO CON MOMENTO CERO S.A. ©

Material descargado de academy.ludutech.com - Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos de esta ficha citando las fuentes.

PROPÓSITO DE LA UNIDAD

Contribuir al desarrollo moral, intelectual y ético, entendiéndolo como un principio fundamental de la época en que vivimos, en todos los ámbitos de la sociedad.

Los temas a debatir, son tópicos relevantes en la actualidad en todos sus ámbitos: en el trabajo, en el deporte, en la familia, y amistades entre otras. Por lo mismo, la experiencia de jugar “Derribando: los mitos tienen muchas formas” favorece y estimula, por un lado el clima necesario para generar discusiones en clases, y por otro lado también propicia que los estudiantes formen sus propias opiniones y puedan expresarlas en libertad.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

• Haber jugado al menos una vez “Derribando: los mitos tienen muchas formas”.

PALABRAS CLAVES

• Discapacidad Mental • Justicia • Derechos Humanos • Sociedad • Empatía
• Respeto • Escucha activa.

ASIGNATURAS RELACIONADAS

“Derribando: los mitos tienen muchas formas” es un juego que aborda temas de mitos e interacciones sociales por lo que es una temática que se puede abordar en: Formación Ciudadana, Orientación, Lenguaje y Comunicación, Filosofía, Artes Visuales, Ciencias Sociales, Educación Física, Tecnología, Música e Historia y Geografía.

OBSERVACIONES PARA EL PROFESOR

- Los participantes deben tener 12 años o más.
- El profesor debe saber jugar "Derribando: los mitos tienen muchas formas".
- La actividad está diseñada idealmente para 5 jugadores por mesa con un mínimo de tres.
- El ideal es que se tengan mesas redondas de 1,5 metros de diámetro aproximadamente. En el caso de no tener, se puede realizar igual la actividad juntando las mesas de los estudiantes. No debe haber nada sobre la mesa aparte del juego.
- Dado que el desarrollo de competencias es un proceso, es fundamental que el profesor observe lo que ocurre en las mesas de juego, para que con determinadas acciones y reflexiones dirigidas, favorezca la metacognición en los estudiantes.

- Revisar documento Organización Mundial de la Salud en: <http://www.who.int/topics/disabilities/es/>
- Revisar <http://www.rostrosnuevos.cl/nuestra-causa/la-discapacidad-mental/>
- Video motivacional “Discapacidad no es incapacidad” - Fundación Rostros Nuevos en: <https://www.youtube.com/watch?v=sVQa5M0Thlc>
- Imprimir Ticket de salida (anexo 2).
- Tener papelógrafos, ya sean pliegos de cartulina o papel kraft, hojas tamaño carta y scripts.

OBJETIVO	COMPETENCIA	EVALUACIÓN
OBJETIVO DE APRENDIZAJE Los estudiantes reflexionarán sobre las ideas preconcebidas que tienen sobre discapacidad mental, de causa psíquica y/o intelectual, acerca de las barreras que enfrentan, los estigmas y categorías que reducen sus posibilidades de inclusión social.	CONOCIMIENTOS <ul style="list-style-type: none"> • Perspectiva de derechos. • Discapacidad mental, psíquica y/o Intelectual. 	INDICADORES DE EVALUACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Comunica lo que quieren decir de manera asertiva y respetuosa. • Reflexiona sobre sus propios prejuicios sobre las personas con discapacidad mental, de causa psíquica y/o intelectual.
	HABILIDADES <ul style="list-style-type: none"> • Autoconocimiento. • Conciencia social. • Empatía. 	SUGERENCIA DE EVALUACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Ticket de salida (anexo 2).
	ACTITUDES <ul style="list-style-type: none"> • Honestidad. • Respeto. • Escucha. 	

INICIO 5 Min.	IMÁGENES ORIENTADORAS, REPRESENTACIONES Y MATERIALES
<p>➤ MOTIVACIÓN</p> <p>En Chile, de acuerdo a la Encuesta de Caracterización Socio Económica (CASEN) realizada el año 2015, existen cerca de 293.000 personas que presentan alguna discapacidad de origen mental, de las cuales casi 100.700 viven una situación de pobreza monetaria y/o multidimensional.</p> <p>Utilizamos el concepto de discapacidad mental para referirnos a las limitaciones o barreras para la inclusión social de personas por causas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Video motivacional “Discapacidad no es incapacidad” - Fundación Rostros Nuevos”

psíquicas (diagnósticos como trastornos bipolares, esquizofrenia, entre otros) y/o intelectual o cognitiva (síndrome down, autismo, retardo mental, entre otros).

La definición de la Organización Mundial de la Salud y de la Organización Panamericana de la Salud, en la que la discapacidad se entiende como un “...concepto que evoluciona y **que resulta de la interacción entre las personas con impedimentos, y las barreras debidas a la actitud y al entorno que evitan su participación plena y efectiva en la sociedad**, en pie de igualdad con las demás.” En consecuencia, las medidas orientadas a lograr la inclusión y la plena participación social de las personas con una discapacidad, se centran en la sociedad y no sólo en la persona.

Si consideramos que la interacción con el medio social, está complejizada por la presencia de barreras actitudinales o de acceso, ello constituye un elemento fundamental para la generación de discapacidad en las personas, entonces, la situación de pobreza se transforma en un factor adicional de vulnerabilidad que incrementa el riesgo de exclusión social tanto de las personas que tienen Discapacidad Mental, como de sus familias.

Presentar video propuesto en materiales.

DESARROLLO
70 Min.

**IMÁGENES ORIENTADORAS,
REPRESENTACIONES
Y MATERIALES**

➤ **INSTRUCCIONES ANTES DE JUGAR**

Ya que es una actividad que promueve el dialogo, la idea es que antes de la clase el profesor determine los integrantes de los grupos de trabajo para que queden heterogéneos respecto a las características personales de los que lo componen.

Formar grupos de 5 personas y pedirles que aleatoriamente elijan a una persona del equipo, que será el encargado de devolver el juego tal como se lo entregaron. Pasarle al integrante designado el mazo avanzado del juego “Derribando: los mitos tienen muchas formas”.

- Hoy jugaremos con el mazo avanzado.
- Tienen 30 minutos para jugar desde ahora ya.
- ¡Ya! Paren de jugar. En un papelógrafo, cada grupo deberá escribir la mayor cantidad de frases negativas que se dicen sobre las personas con discapacidad mental (psíquica y/o intelectual). Tienen 1 minuto. (el profesor cronometra a todos juntos). Cuando terminan deben entregar su papelógrafo al grupo de la derecha, o de forma que ningún grupo quede con su mismo papelógrafo.
- Cada grupo deberá elegir 2 frases del papelógrafo que le tocó, y confeccionar, en tamaño carta, dos nuevas cartas para el juego

- Un papelógrafo, hojas tamaño carta y scriptos por grupo.

<p>DERRIBANDO, sin que se repitan con las que ya tiene el juego, incluyendo los mismos elementos que compone las caratas: MITO – N° ENERGÍAS – PUNTAJE- NOTA DE EMPATÍA-DIBUJO.</p> <p><i>Es importante que el profesor observe el comportamiento de los estudiantes mientras juegan para abordar temas específicos en la metacognición. Al mismo tiempo, es fundamental que se respeten los tiempos, ya que la metacognición es lo que permite que los estudiantes se hagan conscientes del aprendizaje.</i></p> <p>➤ INSTRUCCIONES DESPUÉS DE JUGAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Devolver los juegos entregados a cada grupo. - Ordenar la sala. 	
---	--

CIERRE 15 Min.	IMÁGENES ORIENTADORAS, REPRESENTACIONES Y MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> • Se pide a cada grupo que un integrante comparta con la clase sus nuevas cartas para el juego. Se van dejando pegadas en el pizarrón frente a todos. • Luego, miran las nuevas cartas, descartan las repetidas, y responden el ticket de salida (anexo 2). 	<ul style="list-style-type: none"> • Ticket de salida (anexo 2).

Cómo poner el juego en la mesa



Ticket de Salida

1. De las cartas creadas por el curso, ¿Cuál fue la que te generó más emociones?, ¿cuáles emociones?, ¿por qué?

2. La próxima vez que veas a una persona con discapacidad mental, ¿qué vas a hacer?
