



## Gymkhana familiar

# LOS INCLUSIVOS

Equipo de Superhéroes con Diferentes Poderes

## INFORMACIÓN BÁSICA DE LA ACCIÓN



El Proyecto Escuela de Familias se aplica a más de 400 menores y sus familias, en el marco de los objetivos del Programa Erasmus+ de inclusión social y apoyo adicional a personas de entornos desfavorecidos y a inmigrantes.

<b>País :</b>	<b>España</b>
<b>Nombre de la iniciativa:</b>	[EN] The Inclusive: Superheroes team with Different Powers [ES] Los Inclusivos: Equipo de Superhéroes con Diferentes Poderes
<b>Coordinador/ Organización:</b>	Luis Manuel Martínez Domínguez (Universidad Rey Juan Carlos)
<b>Competencias clave trabajadas:</b>	Competencia Social y Ciudadana
<b>Tipo de iniciativa y canales utilizados para su desarrollo:</b>	Proyecto local competencias con valores y emociones positivas
<b>Colaboradores :</b>	
<b>Alcance:</b>	Ámbito familiar, social, escolar, universitario / nacional
<b>Contexto de aprendizaje:</b>	Formal
<b>Nivel(es) de enseñanza :</b>	Educación Primaria
<b>Dirigido a:</b>	Grupos y familias del CEIP Antonio Machado
<b>Cronología:</b>	16 de junio de 2017
<b>Enlaces relevantes:</b>	<a href="http://erasmusplus-fuenlabrada-fermo.eu">http://erasmusplus-fuenlabrada-fermo.eu</a>



# DESARROLLO

---

## **Justificación/contexto/motivación para introducir la iniciativa/reforma:**

Cada estudiante y su familia, desarrollan habilidades dentro del centro de educación formal pero fuera de las actividades de educación formal. La comunidad educativa puede aprovechar esta actividad para fomentar la empatía, estimular la autoestima, cambiar actitudes, vivir valores con el objetivo de ayudar para habitar en un mundo más inclusivo.

## **Objetivos**

Esta iniciativa presente sensibilizar a todos los ciudadanos y en particular a los estudiantes y a sus padres, sobre la inclusión como elemento enriquecedor para toda la comunidad:

- Proporcionar una estrategia de apoyo y materiales para sensibilizar y modificar actitudes respecto a la diversidad funcional y social.
- Facilitar la acción de los padres en relación con la educación inclusiva.
- Desarrollar la competencia social y empática de toda la familia con respecto a las personas diferentes por razón social o funcional.
- Facilitar la relación entre niños/as, jóvenes y adultos independientemente de sus características.
- Adquirir actitudes críticas hacia las barreras (arquitectónicas, sociales...) existentes en su localidad.
- Que desarrollen actitudes, hábitos de ayuda y colaboración con personas que puedan tener algún tipo de diferencia en su localidad.
- Desarrollar la confianza de los estudiantes en sus habilidades sociales inclusivas y mejorar su autoestima.

## **Aspectos objetivo de la iniciativa**

La iniciativa está diseñada para desarrollarse en entornos de educación formal.

Está dirigido a niños/as, jóvenes y adultos de todas las edades que acuden solos, en grupo o con su familia para desarrollar en torno a la educación inclusiva, la autonomía de los menores, confianza en sí mismos, a la vez que se promueve la responsabilidad social en el ámbito familiar

## **Estrategia general**

Se trata de una estrategia global (holística) pensada para entornos educativos formales en el marco de la aplicación actividades de ocio y celebración.



La iniciativa se apoya en materiales autoeducativos que se presentan como juegos para hacer interesante el desarrollo de las fortalezas a través de la propia actividad.

### Explicación detallada de la(s) competencia(s) clave implicadas:

Competencia Social y Ciudadana:

- Muestra empatía con personas con diversidad funcional y social
  - Es sencillo y natural a la hora de hablar.
  - Responde a las preguntas asegurándose que ha comprendido.
  - Ayuda en lo necesario al compañero que presenta dificultad pero con tendencia a dejar hacer todo aquello que este sea capaz de hacer por sí mismo.
  - Cuando el compañero camina despacio sabe adecuar su paso y le ayuda si es necesario, en el traslado de objetos y paquetes.
- Descubre posibilidades para facilitar el acceso a las personas con diversidad funcional y social en su vecindad:
  - Propone la eliminación de barreras arquitectónicas concretas.
  - Propone la eliminación de barreras de lenguaje y de comunicación.
  - En el entorno de tiempo libre fomenta la convivencia con aquellos estudiantes y adultas que presentan diferencias sociales o funcionales.

### Materias específicas implicadas o enfoque transversal:

Enfoque transversal

### Modo de aplicación de la iniciativa/reforma

Para formar parte de *Los Inclusivos*, cada participante debe conseguir el *Carné de Superhéroe Inclusivo (Inclusive Identicard)*:

- Se presenta el Carné a docentes y monitores para que se familiaricen con la herramienta.
- Se explica a los grupos y a las familias en qué consiste la iniciativa y cuál es su misión.
- Se entrega a los participantes con la explicación de los microdesafíos que deben realizar para formar parte del grupo de *Los Inclusivos*.
- Durante la estancia en la actividad, se coordinan equipos para clarificar qué microdesafíos se tienen en cuenta durante la jornada.
- Se trabaja con los participantes los microdesafíos previstos dentro del centro.
- Al llegar a casa los padres saben que pueden, de forma optativa, completar los microdesafíos del carné, pero serán bonificados los estudiantes que lo hagan recibiendo el carné de Inclusivo de las Galaxias

### Etapa/fase de desarrollo actual:

Primera parte. Gymkhana escolar el 16 de junio de 9:00 a 14:00



Segunda parte. Gymkhana en familia. Los padres deben confirmar el logro de los microdesafíos en casa.

Tercera parte. Entrega de carné (el día de entrega de notas) con los microdesafíos logrados en casa

### Aspectos didácticos

- Introducir a los participantes en el mundo de *Los Inclusivos* y sus importantes microdesafíos para unir a la sociedad.
- Identificación de las tareas que se tendrán en cuenta en cada contexto para completar el carné.
- Explicación de los objetivos del carné a familias, acompañantes y a todos participantes.

Entre las propiedades educativas del sistema, destacamos las siguientes:

- **Estructuración.** Permite una acción educativa natural y completa de forma profunda y ordenada.
- **Sencillez.** No requiere una especial preparación de los padres y se aplica en un día sin intervenciones especiales ni sofisticadas.
- **Transparencia.** Permite una evaluación concreta y mensurable de los logros en el desarrollo del carácter.
- **Motivación.** El carácter lúdico y la transparencia de las mejoras, hacen del recurso un elemento altamente estimulante para alcanzar competencias con valores y emociones positivas.
- **Cooperación.** Se trata de juegos para colaborar con los demás y superarse a sí mismo.
- **Optimismo.** La constatación de los logros y el clima de superación, crean en el entorno familiar y en los grupos humanos una concepción constructiva de la educación.

### Aspectos útiles

#### 1. Estudiantes

- Se transforma la relación educador/educando (con una visión nueva del educador, mejora la calidad de la relación)
- Se les dota de mayor confianza en sus potenciales (autoestima) al reconocer nuevas competencias.
- El Carné de Inclusivo se muestra eficaz en la comunicación de padres e hijos.
- Desarrollan sentido de la iniciativa, al tomar responsabilidades en los proyectos.
- Se reconocen sus habilidades oficialmente.

#### 2. Docentes/monitores/padres



- Se transforma la visión sobre la relación educativa con su propio hijo y su percepción de las personas con diferencia funcional o social (cambio de actitud).
- Se aprecian mejor el potencial y la individualidad de cada estudiante/hijo.
- Se comprenden mejor las dificultades de los estudiantes/hijos (lo que ayuda al apoyo personalizado).
- El proyecto proporciona una oportunidad para la reflexión familiar sobre las competencias sociales y la inclusión educativa y social, su identificación y su evaluación.
- Encontramos gran riqueza de intercambios multidisciplinares.

### 3. Centro educativo

- Establece una dinámica de reflexión que cuestiona la realidad profesional de docentes y padres: se da la oportunidad de que todos amplíen sus competencias.
- Se dedica más tiempo conjunto entre docentes innovadores y padres para el desarrollo pedagógico, lo que enriquece y desafía positivamente las prácticas didácticas de cada docente/monitor.
- Se aprecia el efecto de la innovación al realizar las pruebas piloto de este proyecto: se generan compañerismo y confianza verdaderos, que sirven de base para asumir nuevos retos de inclusión educativa y social.
- Se refuerzan las colaboraciones y la igualdad entre estudiantes con diferentes capacidades y situación social.

### Desafíos y maneras de enfrentarlos

- La parte más débil en la continuidad del proceso es la intervención en casa. Es fundamental el proceso de motivación de los padres y de los estudiantes para que motiven a sus padres.
- Falta de tiempo disponible en los centros educativos para la innovación pedagógica.
- Falta de recursos para el soporte científico desde la universidad
- Los efectos beneficiosos se pueden observar a corto plazo pero se requerirá de nuevas iniciativas para consolidar el desempeño en las competencias con valores y emociones positivas.

### Evaluación y control hasta este momento/previstos, así como medios en uso

Este proyecto se supervisa, desde el ámbito local, por el Observatorio URJC para el Estudio y el Desarrollo de Innovaciones Educativas de la Universidad Rey Juan Carlos.

### Repercusión

No existe ninguna evaluación programada antes de terminar la fase piloto, pero el equipo investigación remarca la importancia de encontrar financiación básica para diseñar un proyecto de evaluación.



### **Comunicación de la iniciativa / difusión de resultados y actividades:**

En el ámbito de los organismos de educación local:

- En conferencias sobre innovación.
- En ponencias a petición de los centros educativos y de tiempo libre que deseen incorporar la iniciativa.
- Ponencias en seminarios sobre educación en el ámbito universitario.
- Presentaciones a las instancias de la Consejería de Educación.

### **Pasos a seguir/ampliación**

- 1) Extensión del carné de Los Inclusivos al resto de la comunidad educativa
- 2) Desarrollar la experiencia Los Inclusivos con nuevos servicios y recursos

## **RESUMEN**

---

Esta iniciativa pretende sensibilizar a todos los ciudadanos, en particular a los estudiantes y a sus padres sobre la inclusión como elemento enriquecedor para toda la comunidad.

Consiste en un juego de superación personal en que cada participante debe reconocer que todas las personas somos héroes con nuestras capacidades y que cada cual está capacitado para formar parte de *Los Inclusivos: el equipo de Superhéroes con Diferentes Poderes*. Para lograr el objetivo, cada participante con ayuda de su familia o acompañantes, deberán superar una serie de microdesafíos hasta acreditar todas las habilidades que completan el carné.





## HORARIO DE LA ACTIVIDAD

9:00.- **Preparación de los equipos.** Cada equipo debe estar capitaneado por un grupo de profesores que les acompañan en la realización de las pruebas.

- Orión
- Casiopea
- Andrómeda
- Fénix
- Pegaso
- Draco

9:15.- **Microdesafíos.** A lo largo de toda la mañana. Observadores de la OGU (Organización de las Galaxias Unidas)

9:30.- **Pruebas por cursos** (Máximo 10 min. por prueba. Mínimo 6 min.)

Prueba 1	Prueba 2	Prueba 3	Prueba 4	Prueba 5
Canasta-balones	Portería-balones	Cuerda	Globos-elásticos	Preguntas culturales
Prueba 6	Prueba 7	Prueba 8	Prueba 9	Prueba 10

11:30.- **Juego de las gorras** 1º a 3º y 4º a 6º

Fénix	Orión
Pegaso	Casiopea
Draco	Andrómeda

12.15.- **Sogatira**

- Orion – Cassiopeia
- Andromeda – Phoenix
- Pegasus – Draco
- Orion – Phoenix
- Cassiopeia – Pegasus
- Andromeda – Draco
- Orion – Pegasus
- Cassiopeia – Andromeda
- Draco – Phoenix

12.45.- **Carrera de relevos 12x12** (una alumna y un alumno de cada curso)

13:20.- **Balón prisionero 1º a 3º / 4º a 6º** (Juan Carlos, Juan de Dios, José María Palomar, Ramón Antonio, Javier Lorenzo, Juan Antonio)

- Orion – Draco
- Andromeda – Pegasus



- Phoenix – Cassiopeia  
13:40.- Bulldog 1° a 3° y 4° a 6° (3 min. X 6 equipos)