



## Unidad Didáctica: Mediación para el Juego Inclusivo



Co-funded by  
the European Union

[Unidad Didáctica: Mediación para el Juego Inclusivo](#)

[Objetivos de Aprendizaje:](#)

[Duración:](#)

[Contenidos:](#)

[Sesión 1: Introducción al Juego Inclusivo](#)

- [Objetivo: Familiarizar a los mediadores con los principios del juego inclusivo.](#)
- [Actividades:](#)

[Sesión 2: Barreras y Adaptaciones](#)

- [Objetivo: Identificar barreras comunes en el juego y aprender a adaptar actividades.](#)
- [Actividades:](#)

[Sesión 3: Herramientas de Comunicación y Empatía](#)

- [Objetivo: Desarrollar habilidades de comunicación y empatía.](#)
- [Actividades:](#)

[Sesión 4: Práctica y Evaluación](#)

- [Objetivo: Aplicar lo aprendido en situaciones reales y evaluar el desempeño.](#)
- [Actividades:](#)

[Formulario de evaluación](#)



**PROJECT 2021-1-ES01-KA220-SCH-000024578**

**ERASMUS+ PROGRAM**

**PUBLISHING DATE: JUNE 8TH, 2023**

### CLÁUSULA DE EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD

"El proyecto "Inc-Leisure" está cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea. El contenido de esta guía es responsabilidad exclusiva de las organizaciones participantes en la Asociación Estratégica (Asociación AMICOS, Asociación Grao Vasco, Asociación Babilon, y OURC Dr.Zlatan Sremec) y ni la Comisión Europea, ni el Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE) son responsables del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."



## Objetivos de Aprendizaje:

1. Comprender el concepto de juego inclusivo y su importancia en el desarrollo infantil.
2. Adquirir habilidades para mediar y facilitar el juego entre niños con diversas capacidades.
3. Identificar barreras y estrategias para crear entornos de juego inclusivos.

## Duración:

- 4 sesiones (pueden adaptarse según las necesidades del grupo).

## Contenidos:

### Sesión 1: Introducción al Juego Inclusivo

- Objetivo: Familiarizar a los mediadores con los principios del juego inclusivo.
- Actividades:
  - Presentación sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil.

Según el artículo 31 de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, todo niño tiene derecho a jugar. Es una parte vital del desarrollo de un niño y un factor clave en cómo llegan a comprender el mundo que los rodea.

Los parques infantiles que están diseñados teniendo en cuenta únicamente niveles de capacidad específicos pueden excluir a numerosos niños que tienen el deseo y la necesidad de jugar y participar en las actividades escolares diarias. Por ello, crear un parque infantil exterior inclusivo es de gran importancia, ya que ofrece numerosos beneficios.

Uno de los beneficios de los parques infantiles es que ayudan a los niños a participar en juegos sociales. El juego social incluye cualquier tipo de juego en el que dos o más niños interactúan entre sí.

Jugar con otros es una parte importante de cómo los niños desarrollan habilidades sociales que continúan beneficiándolos incluso en la edad adulta. Por ejemplo, mediante el juego social, los niños pueden aprender a:

- Comunicar sus ideas
- Incluir y escuchar a los demás.
- Resolver conflictos
- Tomen turnos y compartan
- Reconocer las necesidades y emociones de los demás.

Se debe alentar a todos los niños a desarrollarse como personas integrales y a respetarse unos a otros, independientemente de si tienen o no necesidades especiales. Algunos niños con discapacidades se sienten particularmente estresados e incómodos fuera del entorno familiar. Tener acceso regular a juegos al aire libre (una forma divertida de gastar energía) puede ayudar a reducir la tensión y la ansiedad. Proporciona oportunidades para probar y desarrollar interacciones sociales apropiadas. Los niños aprenden a comunicarse, compartir y afrontar conflictos, mientras se divierten en un entorno con un bajo nivel de estrés.

- Discusión sobre la diversidad de habilidades y cómo afecta al juego.

Presentar casos explicativos de dificultades de aprendizaje y comunicación.

**Tipos de Dificultades**

**Necesidades del juego**

Dificultades auditivas	
Dificultades visuales	Comprensión de reglas de juego
Dificultades de movilidad	Movimiento libre - autonomía
Dificultades cognitivas	Gestión de emociones: frustración, ira
Dificultades sociales	

Las diferentes habilidades y capacidades de niños y niñas traen como consecuencias, durante el juego, el conflicto y reacciones y emociones que es necesario gestionar. El mediador juega el papel de facilitador para prevenir el conflicto, en juegos cooperativos o competitivos. Introduce las reglas de juego, y facilita su comprensión por parte de todos los jugadores y jugadoras. Ante el conflicto, interviene como agente mediador para reducir la intensidad de las reacciones agresivas, de enfado, incluso violentas. Ayuda, a través de la comunicación, clara y asertiva, a gestionar emociones extremas. Ayuda y muestra herramientas para gestionar emociones: verbalizar, comunicar las razones de los enfados, o establecer límites en las interacciones.

- Análisis de casos de éxito en la mediación de juegos inclusivos.

Ejemplo: programa Badaboom! Amicos.

Días de patios con programa de juegos inclusivos, dinámicos. Mediadores/as: personal especialista de Amicos (psicólogas). Días concertados con las escuelas que participan, en los que se diseñan una batería de juegos y actividades de grupo, entre 3 y 5 diferentes, repartidos por el patio. Cada juego tiene asignado un/a mediador/a. Se explica en un punto informativo del patio donde está cada juego, con información básica de en que consiste. Cada mediadora anima a la participación, y dispone de todo el material necesario. Explica claramente las reglas de juego, con información sencilla,

pictogramas y lenguaje simplificado. Inicia una ronda de juego, participando como una jugadora más, en alguna de las rondas o partidas.

## Sesión 2: Barreras y Adaptaciones

- **Objetivo:** Identificar barreras comunes en el juego y aprender a adaptar actividades.
- **Actividades:**
  - **Taller práctico:** Identificación de barreras físicas y sociales en un entorno de juego.

Imagen de uno o varios patios o parques y trabajar identificando: áreas de juego diferentes, accesibilidad, aspectos sensoriales (ruidos, olores). Incluir imagen con situación real de niños y niñas jugando e identificar posibles situaciones sociales de alerta (juego solitario, conflicto, deambulación...)

- **Estrategias para adaptar juegos tradicionales y crear versiones inclusivas.**

Solicitar a las participantes que propongan algún juego conocido, típico o tradicional de sus colegios. Elaborar el material necesario para facilitar la participación de niños/as con dificultades cognitivas. Pensar en posibles dificultades sensoriales (de visión, auditivas o de movilidad). Elaborar paso a paso el material explicativo en lenguaje sencillo y con pictogramas, o con fichas accesibles (braille, lenguaje de signos).

- **Role-playing:** Simulación de situaciones de mediación.

Con el material elaborado en el paso anterior, simular entre todas las participantes una situación de juego real, en la que surge algún conflicto, o en la que algún/a jugador/a tiene alguna dificultad no contemplada en el diseño del material. Un/a participante desempeña el rol de mediador (explicar reglas, jugar, mediar en el conflicto).

## Sesión 3: Herramientas de Comunicación y Empatía

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades de comunicación y empatía.
- **Actividades:**
  - **Juegos de rol:** Práctica de comunicación efectiva con niños y padres.
  - **Técnicas para escuchar activamente y comprender las necesidades individuales.**

## Sesión 4: Práctica y Evaluación

- Objetivo: Aplicar lo aprendido en situaciones reales y evaluar el desempeño.
- Actividades:
  - Observación y mediación en un entorno de juego real (parque, escuela, etc.).

Replicando lo realizado en las sesiones anteriores, sobre imágenes o situaciones hipotéticas, desarrollar una actividad en un entorno real. Materiales necesarios: papel, tijeras, cordones o cuerdas, adhesivos, pegamento, ordenador e impresora (acceso a AARASAC, diseñar e imprimir pictogramas), fichas de registro (contenido mínimo: identificación de áreas de juego -activo, semi-activo, sensorial-creativo, natural-, descripción de perfiles de jugadoras/es - edades, género, discapacidades, diversidades-, observaciones del juego - interacciones, conflictos, indicadores de exclusión-).

- Retroalimentación grupal y autoevaluación.

Desarrollar una sesión grupal abierta a comentarios, interacción y brainstorming. Anotar en pizarra, o con post-its, el mapa mental resultado de los comentarios y aportaciones. Registrar las ideas resultantes.

## Formulario de evaluación

1. Información General
  - Nombre del Profesor:
  - Fecha de la Actividad:
2. Evaluación de la Actividad
  - ¿Cómo calificaría la relevancia de esta actividad formativa para su práctica docente? (1-5)
  - ¿El contenido de la actividad fue claro y comprensible? (1-5)
  - ¿Cómo calificaría la utilidad de los materiales proporcionados durante la actividad? (1-5)
3. Sobre el Mediador de juego
  - ¿Cómo calificaría su nivel de comprensión sobre el papel de mediador en juego inclusivo después de esta actividad? (1-5)
  - ¿Siente que puede desempeñar el papel de mediador de juego en su trabajo? (Sí/No)
  - Si respondió sí, ¿podría proporcionar un ejemplo de cómo planea hacerlo?
4. Comentarios Adicionales
  - ¿Hay algún aspecto de la actividad que le gustaría mejorar o cambiar?
  - ¿Tiene alguna sugerencia para futuras actividades formativas relacionadas con el juego inclusivo?

Por favor, califique las preguntas de 1 a 5, siendo 1 “muy insatisfecho” y 5 “muy satisfecho”. Gracias por su tiempo y sus valiosos comentarios.

- Planificación de acciones futuras para promover la inclusión en el juego.

Recuerda que la mediación en el juego inclusivo es fundamental para crear espacios donde todos los niños puedan participar plenamente y disfrutar de experiencias significativas. ¡Buena suerte en tu formación como mediador de juego inclusivo!