



Atenem la diversitat.

Estratègies adaptatives i recursos integradors

Begoña Piqué Simón

Departament de Didàctica i Organització Educativa

Universitat de Barcelona

Setembre 2016

Atenem la diversitat.

Estratègies adaptatives i recursos integradors

Ensenyament: Formació del professorat

Especialitats: Educació infantil, Educació primària, Educació especial, Educació física i Educació musical

Assignatures: Escolarització d'Alumnes amb Necessitats Educatives Especials; Aspectes Didàctics i Organitzatius de l'Educació Especial; Didàctica General i Atenció a la Diversitat.

Professora: Begoña Piqué Simón

Cursos acadèmics: 1997/98 al 2006/07

Aquesta publicació compta amb la següent llicència de Creative Commons:



Atenem la diversitat. Estratègies adaptatives i recursos integradors, esta subjecta a una llicència de Reconeixement - NoComercial - SenseObraDerivada

Per citar l'obra:

Piqué Simón, B. (2016). *Atenem a la diversitat. Estratègies adaptatives i recursos integradors*. Barcelona: Universitat de Barcelona. Diposit digital <http://hdl.handle.net/2445/109095>

ÍNDEX

- Presentació	5
- Proposta de jocs	7
- Activitat 1. Paquets de ...	8
- Activitat 2. Joc del mocador	9
- Activitat 3. El peix invencible	10
- Activitat 4. En Jan Petit	11
- Activitat 5. Trens bojós	12
- Activitat 6. El joc de les nances	13
- Estratègies adaptatives	14
- Taula 1. Estratègies didàctiques per a l'atenció a l'alumnat amb necessitats educatives especials	15
- Taula 2. Adaptacions curriculars de les activitats o jocs	17
- Recursos integradors	19
- Estratègies integradores per a l'alumnat amb discapacitat psíquica emocional	19
- Estratègies integradores per a l'alumnat amb discapacitat psíquica cognitiva	20
- Estratègies integradores per a l'alumnat amb discapacitat sensorial visual	20
- Estratègies integradores per a l'alumnat amb discapacitat sensorial auditiva	21
- Estratègies integradores per a l'alumnat amb discapacitat física o motora	21
- Estratègies integradores per a l'alumnat estranger o en situació social desfavorida	22
- Jocs adaptats	24
- La frontera	24
- 1, 2, 3 pica paret (1)	25
- Som una orquestra	27
- Gavilán - gavilán	29

- Juego de las estatuas	31
- Un, dos, tres pica paret (2)	32
- L'aranya (1)	34
- Circuit tancat	36
- La serpiente venenosa	37
- El mocador	38
- L'illa dels tresors	39
- L'aranya (2)	41
- Veig, veig	42
- Stop	43
- El mocador amagat	45
- Las cuadrigas	47
- Un, dos, tres, pica paret! (3)	49
- Boogie- Boogie	50
- L'aranya (3)	51
- El pañuelo	52
- Memoria	54
- Coneixem als companys	55
- Cadena	56
- El telèfon	58
- Agraïments	62
- Bibliografia	66

PRESENTACIÓ

Des del curs 1997/98 al 2006/07 s'ha desenvolupat en diverses assignatures de didàctica i diferents especialitats de l'ensenyament de mestre (educació infantil, educació primària, educació especial, educació física i educació musical), l'activitat anomenada "Atenem la diversitat: juguem, cantem i ballem".

Entre els objectius d'aquesta activitat trobem: 1) Considerar les conseqüències educatives de diferents necessitats educatives especials; 2) Buscar estratègies adaptatives que es puguin incorporar a l'aula i afavorir la integració dels alumnes amb necessitats educatives especials; 3) Descobrir l'efecte "rebot" de les estratègies adaptatives per al conjunt d'alumnes de l'aula; i 4) Iniciar-se en el procés d'elaboració de les adaptacions curriculars.

En conseqüència els continguts d'aprenentatge tenen a veure amb: a) La resposta institucional a la diversitat: la planificació del currículum; b) El desenvolupament curricular per a l'atenció a la diversitat: l'estratègia adaptativa; i c) Altres estratègies d'atenció a la diversitat: la diversificació curricular.

L'activitat es compon de la següent seqüència didàctica:

1. Realitzar diferents jocs a proposta del professor o alumnes, com "paquets de ...", "els trens bojós", "les nanses", "el fantasma", "el mocador o les cintes", "embolic de sabates", "el peix invencible"; i també cançons com "Jan Petit", "la Masovera", "la Gallina Ponicana", "el Rotlletó" (veure l'apartat Proposta de jocs).
2. Formar grups i reformular els jocs o cançons en funció de la incorporació d'un alumne amb necessitats educatives especials.

3. Presentar a la resta del grup les adaptacions i/o modificacions realitzades per poder incorporar a l'activitat a tots els alumnes (veure l'apartat Estratègies adaptatives).
4. Reflexionar sobre les estratègies adaptatives aplicades: integrar a l'alumne en la dinàmica general de classe i l'efecte "rebot" per a la resta d'alumnes.
5. Elaborar un dossier de recursos integradors (veure l'apartat Recursos integradors).
6. Realitzar l'adaptació de material curricular a partir d'una unitat de programació d'un llibre de text de l'àrea escollida (veure l'apartat Jocs adaptats).

El material necessari per al desenvolupament de la sessió en funció dels jocs seleccionats, és una pilota, cordill, llana, cartolina, colors, tisores, mocadors, ampolles de plàstic, farina, globus, culleretes de cafè, cacauets, pinces de la roba, cascavell, xiulet.

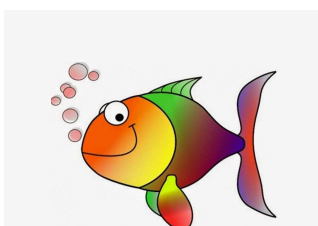
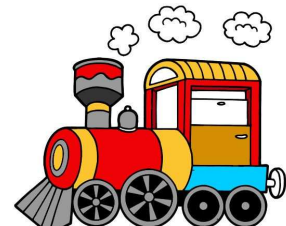
L'avaluació consisteix en el lliurament de les aportacions realitzades en petit grup sobre les estratègies adaptatives introduïdes en els jocs realitzats. També adaptar un joc, cançó o dansa de lliure elecció. I confeccionar un dossier de recursos integradors i de jocs adaptats.

Els resultats i productes obtinguts formen part del contingut d'aquest documents de treball. En elaborar-lo s'ha respectat la l'ús de la llengua (català - castellà) i l'estil d'escriptura dels estudiants.

PROPOSTA DE JOCS

La proposta de jocs es presenta a partir d'una fitxa que conté els següents elements: Nom del joc, edat dels participants, nombre de participants, emplaçament o lloc, temps de preparació, temps de realització; material necessari; continguts i objectius, avaluació i desenvolupament del joc, cançó o dansa.

Es presenten a continuació cadascun d'ells de forma complerta:

Activitat 1. Paquets de ... 	Activitat 2. Joc del mocador 
Activitat 3. El peix invencible 	Activitat 4. En Jan Petit 
Activitat 5. Trens bojós 	Activitat 6. El joc de les nanses 

ACTIVITAT 1: JUGUEM, CANTEM I BALLEM

Nom del joc: Paquets de ...

Edat dels participants: A partir de 6 anys.

Nombre de participants: A partir de 25 i més.

Emplaçament o lloc: Gimnàs, sala gran o pati.

Temps de preparació: 3 min. **Temps de realització:** de 5 a 15 min.

Material necessari: Un objecte musical o sonor per avisar del canvi de consigna.

Continguts i objectius:

- ▶ Discriminar amb precisió les ordres i/o consignes
- ▶ Realitzar amb rapidesa els desplaçaments
- ▶ Conèixer el contingut de les diferents consignes: colors, formes, ...
- ▶ Utilitzar la imaginació davant ordres de difícil execució
- ▶ Estimular la participació

Avaluació:

- ▶ Participació en totes les consignes

Desenvolupament del joc:

Els participants es van desplaçant lliurement per l'espai. La persona que guia el joc va donant diferents consignes que s'han d'executar per part dels participants:

... en grups de 5 amb una cosa del mateix color (jersei, cabell, pantalons, ...)

... en grups de 5 fent la lletra H

... en grups de 3 fent un triangle

... en grups segons tinguin la mateixa lletra en el nom

.. etc.

Els participants s'han d'agrupar en funció de les consignes donades.

ACTIVITAT 2: JUGUEM, CANTEM I BALLEM

Nom del joc: Joc del mocador

Edat dels participants: A partir de 5 anys.

Nombre de participants: 15 i més.

Emplaçament o lloc: Gimnàs, sala gran o pati.

Temps de preparació: 3 min.

Temps de realització: 10 min.

Material necessari: Mocadors grans o cintes per a tots els participants. Un objecte musical o sonor per iniciar el joc.

Continguts i objectius:

- ▶ Entendre les consignes del joc
- ▶ Acceptar les normes del joc
- ▶ Desplaçar-se hàbilment per tot l'espai
- ▶ Mostrar una bona agilitat física
- ▶ Anticipar-se a les situacions d'aproximació i retirada
- ▶ Cercar estratègies d'aproximació i retirada

Avaluació:

- ▶ Aconseguir el màxim nombre de mocadors

Desenvolupament del joc:

Els jugadors han de dur un mocador o cinta lligat als pantalons o altra peça de roba que siguin de fàcil accés. Entre ells s'han d'agafar o prendre, uns als altres, el màxim nombre de mocadors .

ACTIVITAT 3: JUGUEM, CANTEM I BALLEM

Nom del joc: El peix invencible

Edat dels participants: A partir de 6 anys.

Nombre de participants: 20 i més.

Emplaçament o lloc: Gimnàs, sala gran o pati.

Temps de preparació: 8 min.

Temps de realització: 15 min.

Material necessari: Un tros de llana d'un metre de llargada. Un peix fet amb paper o cartolina. Un objecte musical o sonor per senyalar l'inici del joc.

Continguts i objectius:

- ▶ Entendre les consignes del joc
- ▶ Acceptar les normes del joc
- ▶ Mostrar actituds de respecte envers els companys/es
- ▶ Saber mantenir l'equilibri
- ▶ Mostrar una bona agilitat física
- ▶ Anticipar-se a les situacions d'aproximació i retirada
- ▶ Cercar estratègies d'aproximació i retirada

Avaluació:

- ▶ Aconseguir mantenir el "peix invencible"

Desenvolupament del joc:

Els jugadors es col·loquen per parelles un davant de l'altre. Tots els jugadors han de dur lligat un tros de llana al turmell del que hi penja un peix de cartolina. Al senyal que dóna el guia del joc, els jugadors han d'intentar trepitjar el peix de la seva parella fins arrancar-li. Els jugadors que perden el peix es retiren del joc i els que conserven el peix, formen noves parelles. El joc finalitza amb una única parella guanyadora.

ACTIVITAT 4: JUGUEM, CANTEM I BALLEM

Nom del joc: En Jan Petit

Edat dels participants: A partir de 3 anys.

Nombre de participants: 6 i més.

Emplaçament o lloc: Gimnàs, sala gran o pati.

Temps de preparació: 5 min.

Temps de realització: 15 min.

Material necessari: Cançó d'en Jan Petit.

Continguts i objectius:

- ▶ Conèixer la cançó de Jan Petit
- ▶ Atendre les consignes de la cançó i dansa
- ▶ Manifestar sentit del ritme
- ▶ Mostrar agilitat en els moviments
- ▶ Saber mantenir l'equilibri
- ▶ Compartir moments de joia amb els companys/es

Avaluació:

- ▶ Participar i realitzar els passos de la dansa correctament

Desenvolupament de la cançó i dansa:

Els participants es posen en rotllana agafats de la mà i van voltant mentre canten la cançó d'en Jan Petit (*"En Jan Petit quan balla, balla, balla"*). En dir amb que balla (*"el dit, la mà, el peu, la panxa, el cul, .."*) s'atura la rotllana i els jugadors mostren la part del cos corresponent, mirant al centre del cercle o rotllana. Per finalitzar els participants roten sobre si mateixos en cantar *"ara balla en Jan Petit"*. A partir d'aquí es torna a reprendre la cançó i dansa

ACTIVITAT 5: JUGUEM, CANTEM I BALLEM

Nom del joc: Trens bojós

Edat dels participants: A partir de 5 anys.

Nombre de participants: 20 i més.

Emplaçament o lloc: Gimnàs, sala gran o pati.

Temps de preparació: 8 min.

Temps de realització: 4 min.

Material necessari: Un objecte musical o sonor per senyalar l'inici del joc.

Continguts i objectius:

- ▶ Respectar l'ordre establert
- ▶ Atendre les consignes i normes del joc
- ▶ Desplaçar-se amb rapidesa per l'espai
- ▶ Mostrar destresa en els moviments
- ▶ Cooperar amb el grup de referència
- ▶ Assumir el rol establert

Avaluació:

- ▶ No perdre el grup de referència
- ▶ Aconseguir un únic tren

Desenvolupament del joc:

Els participants es posen en grups de quatre fent un tren. Al senyal del guia, tots els trens corren per l'espai. Els participants que fan de màquina del tren (el primers), han d'intentar ajuntar-se amb la cua dels altres trens (l'últim). El joc finalitza quan només queda un tren molt llarg.

ACTIVITAT 6: JUGUEM, CANTEM I BALLEM

Nom del joc: El joc de les nanses

Edat dels participants: A partir de 5 anys.

Nombre de participants: 21 i més.

Emplaçament o lloc: Gimnàs, sala gran o pati.

Temps de preparació: 8 min.

Temps de realització: 15 min.

Material necessari: Un objecte musical o sonor per senyalar l'inici i final de les etapes de joc.

Continguts i objectius:

- ▶ Establir un ordre de realització
- ▶ Respectar les normes de joc
- ▶ Atendre el senyal d'inici i final de les seqüències del joc
- ▶ Mostrar una bona agilitat física
- ▶ Realitzar els moviments amb rapidesa
- ▶ Tenir cura en els desplaçaments

Avaluació:

- ▶ Aconseguir el màxim nombre de "nanses" en el desenvolupament del joc

Desenvolupament del joc:

Els jugadors s'han de col·locar en una filera de tres en tres. Ha de quedar un jugador sobrer, sense poder formar trio. Els jugadors del mig faran de gerros amb els braços a la cintura com si fossin nanses. La resta de jugadors han d'anar voltant a l'entorn d'aquests (gerros) mentre sona el senyal acústic. En finalitzar el senyal acústic, han de parar de voltar i agafar-se a una de les nanses (jugadors del mig). Qui no té cap nansa per agafar-se perd el joc i ocupa el lloc d'un jugador que fa de gerro.

ESTRATÈGIES ADAPTATIVES

A continuació de la presentació de les activitats o jocs es porten a terme amb el grup d'estudiants de forma lúdica i participativa. En finalitzar-les es sol·licita als estudiants que, per parelles, pensin que caldria modificar, canviar, afegir o suprimir del joc per a que un alumne amb necessitats educatives especials pugui participar a l'activitat.

S'ofereixen diferents exemples:

- Alumne amb discapacitat psíquica emocional
- Alumne amb discapacitat psíquica cognitiva
- Alumne amb discapacitat sensorial visual
- Alumne amb discapacitat sensorial auditiva
- Alumne amb discapacitat física o motora
- Alumne estranger o amb situació social desfavorida

A partir d'aquí sorgeixen diferents estratègies adaptatives que assegurin la participació i inclusió de tots els alumnes, sigui quines siguin les seves característiques i necessitats.

En la **taula 1** es poden veure les estratègies didàctiques per a l'atenció a l'alumnat amb necessitats educatives especials per a cada joc o activitat.

En la **taula 2** es pot observar quines han de ser les adaptacions i/o modificacions curriculars que cal incorporar a cadascuna de les activitats o jocs per a fer-la accessible a qualsevol alumne.

Taula 1. Estratègies didàctiques per a l'atenció a l'alumnat amb necessitats educatives especials

Activitat:	Necessitats derivades de:					
	Discapacitat psíquica emocional	Discapacitat psíquica cognitiva	Discapacitat sensorial visual	Discapacitat sensorial auditiva	Discapacitat motora	Origen estranger
Paquets de ...	- Oferir atenció personalitzada - Rebre ajuda del mestre/a - Rebre ajuda dels companys/es - Implicar l'alumnat en la realització de l'activitat - Ser protagonistes de l'activitat - Dirigir l'activitat el propi alumnat	- Introduir suport visual, gràfic o tàtil - Comprovar els resultats obtinguts en l'activitat - Comprovar que s'ha entès l'activitat - Emfatitzar el llenguatge	- Posar a tothom amb les mateixes condicions que l'alumnat amb nee - Introduir estímuls tàctils - Adaptar les consignes - Realitzar l'activitat en parelles - Cercar la col·laboració i cooperació dels companys/es - Canviar les consignes	- Usar suport visual, gràfic, gestual, ... - Vocalitzar bé les consignes i assegurar la comprensió	- Canviar les consignes - Ampliar l'espai de treball - Tothom en les mateixes condicions (a terra) - Rebre ajuda dels companys - Eliminar obstacles de l'espai de treball	- Introduir suport visual, gràfic o gestual - Assegurar la comprensió de l'activitat
El mocador	- Fer de model o exemple de l'activitat - Ser el protagonista del desenvolupament de l'activitat - Captar l'atenció en l'explicació - Canvi de consigna per a la realització de l'activitat - Progressió en l'augment de les dificultats en la realització de l'activitat	- Simplificar l'activitat - Canviar i/o modificar les consignes de realització de l'activitat - Fer una demostració i/o exemples - Introduir suport visual - Realitzar l'activitat en parelles	- Realitzar l'activitat en parelles - Introduir suport o estímulo sonor - Reduir el nombre d'alumnes que participen en l'activitat - Enlentar l'activitat	- Usar altres llenguatges (símbols, imatges) - Fer explicacions concretes i clares - Exemplificació per part dels companys/es - Introduir suports visuals - Anticipar l'activitat - Fer una explicació detingudament, amb concreció i claredat	- Canviar alguna consigna - Enlentar l'activitat - Realitzar tots/es l'activitat en les mateixes condicions que l'alumnat amb nee	- Explicació prèvia i/o anticipada de l'activitat - Exemplificar l'activitat per part del companys/es - Introduir vocabulari en llengua estrangera - Rebre ajuda dels companys/es - Explicació senzilla i clara de forma personalitzada

El peix invencible	• Recordar les normes de treball • Decisió de les normes per part del grup d'alumnes • Eliminar els elements competitiu en l'activitat • Crear un clima afectiu • Ampliar l'activitat	• Rebre ajuda dels companys/es • Treballar en parelles • Canviar les consignes de treball • Exemplificació de l'activitat • Repetició de l'activitat fins aconseguir la seva comprensió	• Adaptar els materials • Posar a tothom amb les mateixes condicions que l'alumnat amb nee • Treball en parelles • Incorporar suport tàctil • Canviar les consignes • Introduir suport sonor	• Acompanyar l'explicació amb suport visual o gestual • Exemplificar l'activitat	• Adaptar el material • Canviar la consigna • Eliminar obstacles de l'espai de treball • Realitzar l'activitat segons les condicions de l'alumnat amb nee	• Exemplificar l'activitat • Rebre ajuda dels companys/es • Explicació senzilla i clara de forma personalitzada • Assegurar la comprensió • Assignar parelles per a la realització de l'activitat • Aportar i preveure el material de treball suficient • Exemplificar l'activitat
En Jan Petit	• Oferir tasca de responsabilitat • Donar-li major protagonisme • Ser el director o guia de l'activitat	• Treballar en petits grups • Preparació prèvia de l'activitat • Enlentrir el ritme de l'activitat • Assegurar la comprensió • Canviar les consignes • Imitar els procediments a realitzar	• Enlentrir el ritme de l'activitat • Cooperació i guiatge entre els companys • Canviar les consignes • Anticipar l'activitat	• Anticipar l'activitat • Utilitzar altres llenguatges i/o suports (audiovisuals, gràfics, signes, ...)	• Rebre ajut per part dels companys • Modificar i/o canviar les consignes • Enlentrir el ritme de l'activitat	• Incorporar la llengua estrangera en l'activitat • Repetició de l'activitat • Il·lustrar l'activitat • Anticipar l'activitat

Taula 2. Adaptacions curriculars de les activitats o jocs

Activitat:	Necessitats derivades de:					
	Discapacitat psíquica emocional	Discapacitat psíquica cognitiva	Discapacitat sensorial visual	Discapacitat sensorial auditiva	Discapacitat motora	Origen estranger
Paquets de ...	- Oferir atenció personalitzada - Rebre ajuda del mestre/a - Rebre ajuda dels companys/es - Implicar l'alumnat en la realització de l'activitat - Ser protagonistes de l'activitat - Dirigir l'activitat el propi alumnat	- Introduir suport visual, gràfic o tàtil - Comprovar els resultats obtinguts en l'activitat - Comprovar que s'ha entès l'activitat - Emfatitzar el llenguatge	- Posar a tothom amb les mateixes condicions que l'alumnat amb nee - Introduir estímuls tàctils - Adaptar les consignes - Realitzar l'activitat en parelles - Cercar la col·laboració i cooperació dels companys/es - Canviar les consignes	- Usar suport visual, gràfic, gestual, ... - Vocalitzar bé les consignes i assegurar la comprensió	- Canviar les consignes - Ampliar l'espai de treball - Tothom en les mateixes condicions (a terra) - Rebre ajuda dels companys - Eliminar obstacles de l'espai de treball	- Introduir suport visual, gràfic o gestual - Assegurar la comprensió de l'activitat
El mocador	- Fer de model o exemple de l'activitat - Ser el protagonista del desenvolupament de l'activitat - Captar l'atenció en l'explicació - Canvi de consigna per a la realització de l'activitat - Progressió en l'augment de les dificultats en la realització de l'activitat	- Simplificar l'activitat - Canviar i/o modificar les consignes de realització de l'activitat - Fer una demostració i/o exemples - Introduir suport visual - Realitzar l'activitat en parelles	- Realitzar l'activitat en parelles - Introduir suport o estímulo sonor - Reduir el nombre d'alumnes que participen en l'activitat - Enlentar l'activitat	- Usar altres llenguatges (símbols, imatges) - Fer explicacions concretes i clares - Exemplificació per part dels companys/es - Introduir suports visuals - Anticipar l'activitat - Fer una explicació detingudament, amb concreció i claredat	- Canviar alguna consigna - Enlentar l'activitat - Realitzar tots/es l'activitat en les mateixes condicions que l'alumnat amb nee	- Explicació prèvia i/o anticipada de l'activitat - Exemplificar l'activitat per part del companys/es - Introduir vocabulari en llengua estrangera - Rebre ajuda dels companys/es - Explicació senzilla i clara de forma personalitzada

El peix invencible	• Recordar les normes de treball • Decisió de les normes per part del grup d'alumnes • Eliminar els elements competitiu en l'activitat • Crear un clima afectiu • Ampliar l'activitat	• Rebre ajuda dels companys/es • Treballar en parelles • Canviar les consignes de treball • Exemplificació de l'activitat • Repetició de l'activitat fins aconseguir la seva comprensió	• Adaptar els materials • Posar a tothom amb les mateixes condicions que l'alumnat amb nee • En parelles • Suport tàctil • Canviar les consignes • Introduir suport sonor	• Acompanyar l'explicació amb suport visual o gestual • Exemplificar l'activitat	• Adaptar el material • Canviar la consigna • Eliminar obstacles de l'espai de treball • Realitzar l'activitat segons les condicions de l'alumnat amb nee	• Exemplificar l'activitat • Rebre ajuda dels companys/es • Explicació senzilla i clara de forma personalitzada • Assegurar la comprensió • Assignar parelles per a la realització de l'activitat • Aportar i preveure el material de treball suficient • Exemplificar l'activitat
En Jan Petit	• Oferir tasca de responsabilitat • Donar-li major protagonisme • Ser el director o guia de l'activitat	• Treballar en petits grups • Preparació prèvia de l'activitat • Entenir el ritme de l'activitat • Assegurar la comprensió • Canviar les consignes • Imitar els procediments a realitzar	• Entenir el ritme de l'activitat • Cooperació i guiatge entre els companys • Canviar les consignes • Anticipar l'activitat	• Anticipar l'activitat • Utilitzar altres llenguatges i/o suports (audiovisuals, gràfics, signes, ...)	• Rebre ajut per part dels companys • Modificar i/o canviar les consignes • Entenir el ritme de l'activitat	• Incorporar la llengua estrangera en l'activitat • Repetició de l'activitat • Il·lustrar l'activitat • Anticipar l'activitat

RECURSOS INTEGRADORS

Posteriorment a la reflexió sobre les estratègies adaptatives aplicades a cadascun dels jocs o activitats, ha estat possible la consideració de que totes elles no només faciliten la integració de qualsevol alumne amb necessitats educatives especials a la dinàmica general de classe, sinó que també afavoreixen la participació i aprenentatge de la resta d'alumnes del grup. És a dir, aquelles estratègies que pensem i incorporem a l'activitat curricular per a facilitar l'accés de determinats alumnes, són també beneficioses per a tothom, tenen un efecte que anomenem "rebot". D'aquí la grandesa de la diversitat entesa com a ampliació d'oportunitats per aprendre i major riquesa de coneixements a adquirir.

Des d'aquesta perspectiva s'elabora amb els estudiants un dossier de recursos integradors, a partir d'estratègies que permeten diversificar l'accés al currículum, i amb la finalitat d'incloure a tot tipus d'alumnat en les activitats d'aprenentatge previstes en la planificació.

Estratègies integradores per a l'alumnat amb discapacitat psíquica emocional

- Proximitat afectiva de l'adult o alumne/a
- Oferir unes pautes o consignes clares abans de començar l'activitat
- Anotar les consignes de l'activitat en un lloc visible
- Demanar la participació de l'alumnat en la definició de consignes o pautes de realització de l'activitat
- Pactar prèviament la realització de les normes
- Adaptar les consignes a les seves possibilitats
- Proposar consignes senzilles

- Eliminar els elements competitius i alteradors de l'activitat
- Interioritzar o dramatitzar l'activitat
- Ambientar l'activitat amb elements motivadors i lúdics per a què l'alumne/a es familiaritzi amb l'activitat
- Incentivar l'alumne/a donant-li certa responsabilitat en l'activitat

Estratègies integradores per a l'alumnat amb discapacitat psíquica cognitiva

- Explicar detalladament l'activitat
- Usar un llenguatge clar, senzill i precís
- Assegurar la comprensió de l'activitat
- Usar suports gràfics en les explicacions orals
- Realitzar l'activitat en parelles
- Repetir l'activitat
- Fer una demostració de l'activitat
- Assignar un rol específic a l'alumnat en el desenvolupament de l'activitat
- Rebre ajuda d'un company/a
- Oferir un model, i/o exemples, per part del/la mestre/a, en la realització de l'activitat
- Anticipar el contingut de l'activitat amb anterioritat a la seva realització
- Donar l'opció a que l'alumnat esculli l'activitat
- Usar sistemes alternatius de comunicació

Estratègies integradores per a l'alumnat amb discapacitat sensorial visual

- Afegir un senyal o estímul sonor, tàctil, ...
- Realitzar l'activitat o part d'aquesta, per parelles
- Ser ajudat pels companys/es

- Enlentir el ritme de l'activitat. Ajustar el temps de l'activitat
- Posar a tot l'alumnat en les mateixes condicions que l'alumnat amb necessitats educatives especials
- Adaptar el material
- Reduir el nombre de participants en l'activitat
- Ampliar l'espai de treball
- Assignar un rol específic a l'alumnat
- Explicar detalladament l'activitat
- Eliminar, substituir, afegir o canviar una part de l'activitat
- Utilitzar diversos llenguatges: gestual, gràfic, braille,
- Planificar l'activitat

Estratègies integradores per a l'alumnat amb discapacitat sensorial auditiva

- Afegir un senyal o estímul visual, tàctil, simbòlic, ...
- Situar-se el professor/a sempre visible a l'alumne/a
- Eliminar, substituir, afegir o canviar una part (contingut o objectiu) de l'activitat
- Realitzar una demostració de l'activitat. Fer exemples de l'activitat
- Fer una simulació prèvia de l'activitat
- Explicar detalladament l'activitat, de cara a l'alumnat, donant consignes curtes i concretes, i acompanyades del gest
- Utilitzar diversos llenguatges: gestual, gràfic, signes, escrit, ...
- Anticipar el contingut de l'activitat prèviament a la seva realització
- Ser ajudat pels companys/es
- Realitzar l'activitat o part d'aquesta, per parelles

Estratègies integradores per a l'alumnat amb discapacitat física o motòrica

- Realitzar l'activitat per parelles
- Eliminar, substituir, afegir o canviar una part de l'activitat

- Ser ajudat pels companys/es
- Assignar un rol específic a l'alumnat
- Posar a tot l'alumnat en les mateixes condicions que l'alumnat amb necessitats educatives especials
- Adaptar el material
- Enlentir el ritme de l'activitat. Ajustar el temps de l'activitat
- Reduir el nombre de participants en l'activitat
- Ampliar l'espai de treball. Eliminar els obstacles
- Planificar l'activitat
- Establir un ordre en la realització de l'activitat

Estratègies integradores per a l'alumnat estranger o en situació social desfavorida

- Utilitzar diversos llenguatges: gestual, gràfic, escrit, ..., àrab, anglès, xinès, ...
- Ampliar el temps de realització de l'activitat
- Fer una demostració de l'activitat o exemplificar l'activitat
- Explicar detalladament l'activitat, de cara a l'alumnat, donant consignes curtes i concretes, i acompanyades del gest
- Repetir les consignes o pautes de realització de l'activitat
- Anticipar el contingut de l'activitat prèviament a la seva realització
- Ser ajudat pels companys/es
- Realitzar l'activitat o part d'aquesta, per parelles
- Incorporació de diferents idiomes a l'activitat o joc



JOCS ADAPTATS

En darrer terme, la reflexió sobre el tipus d'estratègies que cal incorporar en les diferents activitats per a oferir les mateixes oportunitats d'aprendre a tots els infants, dona lloc a l'elaboració de diferents propostes de jocs adaptats que a continuació s'exposen a manera d'exemple i com a model per a incorporar en la planificació curricular de qualsevol grup d'alumnes.

Cada joc o activitat bé identificada pel nom, l'edat i el nombre de participants, el lloc de realització i el material necessari. A continuació es dona compte del desenvolupament original del joc i la pertinent adaptació.

Nom del joc: LA FRONTERA.

Edat dels participants: A partir de 5 anys.

Nombre de participants: 2 grups de 10 persones, per exemple.

Emplaçament o lloc: Gimnàs, Sala gran o Pati (millor un lloc descobert).

Material necessari: Un missatge a transmetre.

Desenvolupament original del joc, cançó o dansa:

Farem dos grups: 1 i 2. El grup 1 es dividirà en dos parts, i a una d'aquestes parts del grup se li transmet un missatge. Col·locarem cada part del grup en un extrem de l'espai. El grup 2 s'ha de col·locar al mig d'aquestes dos parts del grup 1.

L'objectiu és que els que ténen el missatge han de cridar-lo per a que l'altra meitat el rebi i l'entengui. I, a l'hora, el grup 2 ha de fer el possible mitjançant crits, únicament, per impedir que aquest missatge no arribi als seus destinataris.

Joc adaptat:

En aquest cas de l'alumne/a amb necessitats educatives especials podria participar de dos formes o en dos rols diferents (no en tres, com seria el cas de la resta d'alumnes). Aquests dos rols serien:

- ✓ Formar part del grup que ha de situar-se al mig i cridar per impedir que arribi el missatge.
- ✓ Formar part de la meitat de grup que ha de transmetre el missatge a l'altra meitat.

Per poder fer-ho ha de ser ajudat per algun company, o pel mateix educador/a, que el vagi indicant, en el primer dels casos, quan ha de cridar i, en el segon dels casos, quin missatge ha de transmetre i quan ha de fer-ho. Penso que no és necessari alentir el joc ni utilitzar cap altre recurs més.

Nom del joc: 1, 2, 3 pica-paret

Edat dels participants: a partir de 5 anys

Nombre de participants: de 10 a 20 persones

Emplaçament o lloc: aire lliure o una sala gran

Material necessari: una paret

Desenvolupament original del joc, cançó o dansa:

Un nen/a es posa de cara a la paret amb les palpentes tocant-hi i la resta de cara a ell, es posen a uns 10 metres. El nen/a que esta de cara a la paret pica amb les mans cridant tres cops 1, 2, 3 pica-paret.

Seguidament els altres han d'avançar cap a ell, quan ell/a acaba de cridar es gira i si encara hi ha algu movent-se, aquest queda eliminat i així succesivament. Fins que algú arriba a la pared i corre fins a la paret on és el nen/a que para, la toca i torna a on havia començat, sense que el nen/a que para el toqui, ja que si és així, aquest guanya.

Joc adaptat:

Aquest joc com podem observar juga amb la vista, l'oïda i capacitats motores. Les adaptacions serien les següents:

- Ceguesa: si un alumne/a cec al qual no li toca parar, juga per facilitar la seva integració al joc, podrien jugar en parelles, així li seria molt més facil seguir el recorregut. Quan un nen/a en aquestes condicions li toqués parar, si té molt desenvolupat el sentit de l'oïda, la resta de companys es poden posar un objecte sorollós (cascabells, llaunes, petxines...) a la cama així l'últim que es mogué quedaria eliminat.
- Sordesa: el company/a que para, porta un mocador de color lligat a cada mà, així els altres participants poden veure amb més facilitat els moviments de la persona que para i poden seguir el joc amb facilitat, si el alumne/a que parés fós sord no hi hauria cap inconvenient per dur-lo a terme.
- Discapacitat física: encara que fós més lent no tindria cap problema per jugar, i en el cas que parés tampoc veig cap inconvenient.
- Discapacitat psíquica: depèn del seu tipus de disminució podria realitzar tota l'activitat o només podria desenvolupar una tasca o cap.

Nom del joc: Som una orquestra

Edat dels participants: 8 anys

Nombre de participants: grup - classe (25)

Emplaçament o lloc: a l'aula de música si hi ha, sinó a l'aula del grup.

Material necessari: instruments musicals tipus Orff, pissarra i batuta.

Desenvolupament original del joc, cançó o dansa:

El joc es desenvoluparà si és possible a l'aula de música comptant amb els materials citats prèviament. El mestre presenta el concepte d'orquestra i el de director d'aquesta. Els explicarà què indiquen els gestos que fa el director amb la batuta (com gestualitza el canvi de temps i el d'intensitat bàsicament)

El mestre reparteix els instruments de percussió *Orff* als alumnes, un a cadascun, i en un principi tots tocaran drets seguint el ritme de la batuta i ho faran fort o fluix segons les indicacions. Serà important l'entrada i el tall final de la interpretació que s'indicaran amb el gest de la batuta.

Es faran unes proves i es dividirà la classe en tres grups o orquestres de cambra, que els seus membres li escolliran un nom. A la pissarra el mestre escriurà unes graelles de puntuació amb diferents apartats (entrades, talls, intensitat , sincronització i direcció). Els grups escolliran a un membre que realitzarà les tasques de direcció de les altres orquestres.

El joc comença, li toca el torn a la primera orquestra i la direcció al component de la segona, el mestre en tot moment farà de jutge anotant les puntuacions a la pissarra, consensuant-les i argumentant-les amb els alumnes i anirà omplint amb una puntuació de l'1 al 10, tots els ítems o graelles. Al final sumarà la puntuació de manera global i guanyarà l'orquestra que més punts sumi.

Joc adaptat:

El joc es desenvoluparà si és possible a l'aula de música contant amb els materials citats prèviament.

El mestre presenta el concepte d'orquestra i el de director d'aquesta amb l'ajut d'imatges en cartolina, pòsters o dibuixant a la pissarra els diferents instruments que la formen, com s'organitzen. Acte seguit el professor presentarà les funcions del director d'orquestra, explicarà què indiquen els gestos que fa el director amb la batuta (com gestualitza el canvi de temps i el d'intensitat bàsicament) poc a poc de manera visual i explicant verbalment aquests gestos (com es mou la baqueta, si de dalt a baix, d'un costat a un altre...)

El mestre reparteix els instruments de percussió *Orff* als alumnes, un a cadascun, i en un principi tots tocaran asseguts seguint el ritme de la batuta (que portarà un picarol enganxat) i ho faran fort o fluix segons les indicacions visuals i verbals del mestre.

Serà important l'entrada i el tall final de la interpretació que s'indicaran amb el gest de la batuta i amb unes indicacions verbals per part del mestre.



Es faran unes proves i es dividirà la classe en tres grups o orquestres de cambra, on els seus membres li escolliran un nom. A la pissarra el mestre explicarà clarament i en veu alta escrivint simultàniament a la pissarra unes graelles de puntuació amb diferents apartats (entrades, talls, intensitat, sincronització i direcció). Els grups escolliran a un membre que realitzarà les tasques de direcció de les altres orquestres.

El joc comença, li toca el torn a la primera orquestra i la direcció al component de la segona, el mestre en tot moment farà de jutge anotant les puntuacions a la pissarra i comentant-les oralment, de forma consensuada i argumentada amb els alumnes i anirà omplint les graelles amb una puntuació de l'1 al 10 (també en veu alta), tots els ítems o graelles. Al final sumarà la puntuació de manera global i guanyarà l'orquestra que més punts sumi.

Nom del joc: Gavilan-gavilan.

Edat dels participants: a partir dels tres anys.

Nombre de participants: de quinze a vint aproximadament.

Emplaçament o lloc: recomenable una pista de basquet o futbol.

Necessari un lloc pla i gran.

Material necessari: un guix (en el cas que es vulgui marcar la línia divisòria)

Desenvolupament original del joc, cançó o dansa:

En una pista dividida imaginàriament o visualment en dos parts iguals es col·loca a sobre de la línia horitzontal el Gavilan (persona que atrapa als demés). Quan aquest estigui disposat a començar el joc cridarà: "Gavilan-gavilan" i els altres jugadors situats en front seu i

en una part del camp hauran de traspasar la línia arribant a l'altre camp sense ser atrapats pel Gavilan, el qual només es podrà moure per sobre de la línia horitzontal de divisió dels dos camps. Quant el Gavilan atrapi a algú s'hauran d'agafar de la mà i continuar fent el joc amb la mateixa funció sense deixar-se anar de les mans. El joc es donarà per finalitzat quant no quedi ningú per atrapar. El guanyador serà l'últim que falti per atrapar.

Joc adaptat:

Al principi el professor donarà una explicació clara i entenedora del joc, gestualitzant totes les accions. Després farà un exemple, que serveixi per orientar millor als jugadors, simulant el joc mitjançant l'ajuda de dos alumnes. Es relentirà el pas tant del Gavilan com dels altres jugadors.

En el cas que algú tingui dificultats per realitzar correctament el joc, aquest es realitzarà en parelles per tal d'ajudar-se l'un amb l'altre. Les parelles aniran agafades de la mà i no es podran separar.

L'acció que fa el Gavilan de cridar "Gavilan-gavilan" pot ser substituïda per un senyal acústic, visual o tàctil. El senyal acústic es realitzarà mitjançant un xiulet; el visual amb un mocador d'un color cridaner; i el tàctil es realitzarà de tal manera que una persona externa al joc, anirà per darrere dels altres jugadors i corrents anirà tocant esquena per esquena, donant així la sortida. A la vegada el professor avisarà amb un toc al Gavilant.

Nombre del juego: Juego de las estatuas

Participantes: entre 12 y 18

Espacio: Al aire libre o en un aula suficientemente grande, en un espacio sin obstáculos.

Edad: a partir de 6 años.

Material: ninguno.

Desarrollo del juego:

Hay una persona que para y todos los demás participantes deben evitar que esta persona les toque. Para evitarlo los participantes utilizarán la palabra "STOP". Al ser dicha, el participante se convierte en estatua y resta inmóvil hasta que uno de sus compañeros pasa por debajo de sus piernas y logra salvarle, volviendo a ser posible que corra y salve a otros compañeros. Si el que para toca a un participante sin que este haya pronunciado la palabra "STOP" queda descalificado del juego.

Adaptación del juego:

Participantes: entre 14 y 24

Espacio: Al aire libre o en un aula suficientemente grande, en un espacio sin obstáculos.

Edad: a partir de 6 años.

Material: un cascabel o campanilla que se colgarán las personas que paran. Pañuelos negros (para tapar los ojos).

Los participantes deberán estar unidos por parejas (de 2 en 2), y en el caso de que sean impares la pareja que para será formada por 3 personas.

Las 3 personas que paran llevarán consigo un cascabel (a modo de referente o señal auditiva) o campanilla. Estos intentarán tocar al resto de parejas para descalificarlas.

Los participantes deberán utilizar la palabra "STOP" para evitar ser descalificados. En el momento en el que la dicen se tienen que quedar paralizados como estatuas. Hasta que otra pareja no pase por debajo de las piernas de cada uno de ellos (el primero de la pareja al primero de la otra y el segundo, al segundo), no podrán seguir huyendo de los que paran. En caso de que a los participantes se les olvide pronunciar la palabra "STOP" quedan descalificados.

En esta versión del juego los participantes van cogidos por el brazo en parejas y solo se pueden soltar para salvar a otra pareja que esté petrificada. Uno de los participantes de cada pareja también deberá llevar los ojos tapados, en el caso de la pareja que para, si fuesen 3 participantes, el que lleve los ojos tapados sería el central.

Nom del joc: un, dos, tres pica paret.

Edat dels participants: nens de primària.

Nombre de participants: no hi ha un nombre concret (poden ser 10 més o menys).

Emplaçament o lloc: es pot realitzar en molts llocs (a l'aula, al pati, al gimnàs...etc).

Material necessari: només fa falta que hi hagi una paret gran i espai suficient.

Desenvolupament original del joc:

Un dels participants es posa tocant la paret d'esquena als altres, aquests estàn uns metres separats de la paret i del company que pica posats en línia a la mateixa alçada.

El que pica diu : "un, dos, tres pica paret, un, dos, tres ja!" i mentrestant els que estàn en filera avancen. Quan el que pica diu ja, es gira per mirar si algú es mou, per tant els que avancen han de quedar-se quiets com estàtues perquè si algú es mou llavors està eliminat. Si el que pica "pilla" a tots movent-se, l'últim en ser pillat és el que para (o pica), però si hi ha algú que arriba fins la paret, ha de tocar-la (sense que el que pica o vegi) i cridar "salvat!". En aquest cas, l'últim que cridi salvat serà el que pari en la partida següent.

Joc adaptat:

Un dels participants es posa tocant la paret d'esquena als altres, aquests estàn uns metres separats de la paret i del company que pica posats en línia a la mateixa alçada.

El que pica diu : "un, dos, tres pica paret, un, dos, tres ja!" [i a més fa els números amb la mà i quan diu pica paret li dóna palmades a la paret, i quan diu ja fa la palmada amb les dues mans] i mentrestant els que estàn en filera avancen [poden fer-ho en parelles si cal]. Quan el que pica diu ja, es gira per mirar si algú es mou, per tant els que avancen han de quedar-se quiets com estàtues perquè si algú es mou llavors està eliminat. Si el que pica "pilla" a tots movent-se, l'últim en ser pillat és el que para (o pica), però si hi ha algú que arriba fins la paret, ha de tocar-la [amb la mà o amb qualsevol part del seu cos] (sense que el que pica ho vegi) i cridar "salvat" [en el cas que no pugui cridar bastarà amb que piqui una mica més fot la paret]. En aquest cas, l'últim que cridi salvat [o piqui més fort la paret] serà el que pari en la partida següent.

Nom del joc: L' Aranya

Edat dels participants: Infantil i Primària

Nombre de participants: Mínim 4

Emplaçament o lloc: Pati

Material necessari: Línia divisòria (En la versió adaptada, un picarol per nen i una corda)

Desenvolupament original del joc, cançó o dansa:

Tots els nens (que fan de mosques) es col·loquen a un costat dels que separa la línia divisòria menys un que se situarà sobre aquesta línia i farà d'Aranya".

El joc comença quan el nen que fa d'Aranya crida: -Aranya!!- Llavors les mosques responen: -Peluda!!- I en aquests moments el joc consisteix en aconseguir, per part de les mosques, travessar la línia divisòria, sense ser atrapats per l'aranya. L'aranya no pot sortir de sobre la línia i quan atrapa algú, aquest passa a fer d'aranya amb ella i s'agafen de la mà els dos i intenten atrapar a les mosques entre tots dos sense deixar-se anar. Quan ja ha aconseguit creuar tothom la línia, es torna a començar. Aquest cop, tots els que fan d'aranya, agafats, criden el toc de començar i les mosques tornen a respondre.

En el moment que s'atrapa a algú mentre no estaven totes les aranyes agafades, o mentre no estaven sobre la línia, aquella persona està salvada perquè és com si no l'haguessin atrapat.

Finalment arribarà un moment que la cadena d'aranyes serà tant llarga que quasi cobrirà tota la línia divisòria però el joc no acaba fins que no s'ha atrapat a tothom. En el moment que només queden cinc jugadors, se'ls limita el temps a 10 segons per travessar la línia.

Es pot acabar el joc reflexionant sobre la importància del treball en equip veient que quantes més aranyes eren, més gent caçaven i per tant, demostrant que en equip, els problemes es resolen abans.

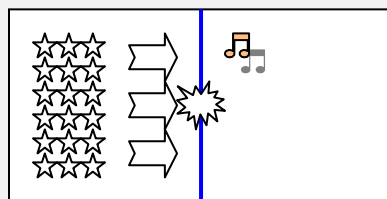
Joc, cançó o dansa adaptat/da:

Tots els nens es col·loquen amb un picarol a un costat de la línia divisòria formada per la corda, menys un que s'hi situarà a sobra, serà qui farà d'Aranya" i haurà d'anar cantant amb veu ben alta la cançó que el mestre prèviament li haurà dit, mentre intenta atrapar el màxim de mosques possible. El joc comença quan el nen que fa d'aranya, a l'hora que baixa la mà que tenia aixecada crida: - Aranya!!- Llavors els companys responen: -Peluda!!

Les mosques han d'aconseguir atravesar la corda sense ser atrapades per l'aranya abans que aquesta acabi de cantar la cançó. En el moment que s'atrapa a algú mentre no estaven totes les aranyes agafades, o mentre no estaven sobra la corda, aquella persona està salvada perquè és com si no l'haguessin atrapat. També passen a formar part de la cadena d'aranyes aquelles mosques que no hagin tingut temps de creuar la corda abans que acabés la cançó.

Finalment arribarà un moment que la cadena d'aranyes serà tant llarga que quasi cobrirà tota la línia divisòria però el joc no acaba fins que no s'ha atrapat a tothom. En el moment que només queden cinc jugadors, se'ls limita el temps a 10 segons per atravesar la línia.

Es pot acabar el joc reflexionant sobre la importància del treball en equip veient que quantes més aranyes eren, més gent caçaven i per tant, demostrant que en equip, els problemes es resolen abans.



☆ Mosques

✱ Aranya

| Corda

Nom del joc: Circuit tancat

Edat dels participants: a partir de 5 anys

Nombre de participants: 13 o més

Emplaçament: gimnàs o al pati

Material necessari: mòduls de diferents mides i ars (aros)

Desenvolupament original del joc:

El joc consisteix en que el professor/a adapti un circuit tancat amb materials com mòduls, ars o d'altres materials; . Depenent de l'edat dels alumnes haurà de realitzar un recorregut més difícil, seria més difícil si el professor/a deixa una mica d'espai entre els mòduls i així els alumnes haurien de saltar.

Per portar a terme aquesta activitat, es faran grups de 2 o 3 alumnes màxim. Aquest grup es col·locarà a la línia de sortida i quan el professor/a faci la senyal de sortida baixant un mocador el 2 o 3 alumnes surtirán a recórrer el circuit. L'alumne que arribi abans a la "meta" guanyarà el JOC.

Joc adaptat:

Donarem una explicació sobre en qué consisteix el joc per facilitar la comprensió dels alumnes.

Per aixó, s'Saúl de tenir en compte, que si a la nostra aula tenim un nen/a amb discapacitat auditiva, li haurem de fer una representació del joc perquè entengui el que ha de fer i ens pugui imitar o bé li podem explicar senyalant el material i el circuit per facilitar que ho entengui mitjançant la visualització.

Si el nen/a té una discapacitat visual, el professor haurà de donar la mà a l'alumne per ajudar a que aquest pugui finalitzar el circuit o bé també que els companys de grup d'aquest nen/a l'ajudin per arribar a la meta.

Nombre del juego: La serpiente venenosa.

Edad de los participantes: A partir de cuatro años.

Número de participantes: Todo el grupo.

Emplazamiento o lugar: Exterior.

Material necesario: los propios jugadores.

Desarrollo original del juego:

Todos los participantes se sitúan en un extremo del campo, excepto dos que están en el centro agarrados de la mano como "serpiente venenosa". Al dar la señal de "¡ya!" irán a perseguir a sus compañeros, intentando darles alcance, antes de que lleguen al otro lado del campo. Todos los que hayan sido capturados se incorporarán a formar parte de la serpiente; el juego finaliza cuando todos los compañeros integren la serpiente.

Juego adaptado:

Si observamos dificultades a la hora de desplazarse por que son los niños muy pequeños, podemos dividir la serpiente en pequeñas serpientes de tres o cuatro componentes.

Si el grupo está compuesto por algún niño con algún tipo de déficit visual, a éste se le pondría cogido de la mano con otro niño que le ayudase a suplir dicho déficit.

Si se observa también que el grupo está compuesto por algún niño con déficit auditivo, para iniciar el juego, además de la voz de "iya!" se haría un gesto con la mano, consistente en un movimiento vertical descendente de ésta para que el niño o niños con este tipo de déficit puedan darse cuenta de cuando empieza el juego. El educador o "arbitro" del juego a de procurar colocarse siempre en una posición en la que sea visible por todos los participantes a fin de poder ser visto su gesto con claridad y ser escuchado por todos.

Nom del joc: El mocador

Edat dels participants: Nens de primària entre 6 i 12 anys

Nombre de participants: 21

Emplaçament o lloc: Pati del col·legi

Material necessari: Mocador

Desenvolupament original del joc, cançó o dansa:

Deu nens es col·loquen a una paret del pati en filera un al costat de l'altre i se'ls anomena com a equip. Fem el mateix amb uns altres deu a la paret oposada a l'altra banda del pati. El nen que fa 21 es col·loca al centre dels dos equips (han d'estar ben comptats els passos per a què hi hagi la mateixa distància entre un equip i l'altre). Aquest es col·loca el mocador a la mà, al mig de les dues fileres.

El mestre otorga un número o nom diferent a cada participant de l'equip de manera desordenada. Els nens se l'han d'aprendre i recordar. Pel que fa al segon equip es fa el mateix. Es tracta que qui tingui el mocador digui un número o nom de tots els que té per escollir, i els que el tinguin surtin corrent a agafar el mocador. El primer que l'agafi i torni a casa seva sense ser atrapat per altre guanya.

Joc, cançó o dansa adaptat/da:

Pel que fa al joc adaptat, he pensat que es podria fer de dues maneres. Per una banda, otorgar el rol a una persona per aguantar el mocador, segons siguin les capacitats de l'alumne. En aquest cas se li hauria de donar les instruccions prèviament junt amb tota la classe per explicar-lis el joc correctament. També es podria fer l'activitat amb gestos, sense que calgués parlar per jugar. Moviments bruscos amb el peu o la mà... i que cada nen tingués un moviment assignat. Per una altra banda, també podriem fer el mateix joc, però enlloc d'anar corrent a buscar el mocador, es podrien anar arrossegant com si fossin serps. Guanyaria en tot cas, el primer que arribés a casa seva sense ser atrapat.

Nom del joc: L'illa dels tresors.

Edat dels participants: de 6 a 10 anys.

Nombre de participants: il.limitats i per parelles.

Emplaçament o lloc: espai reduït, no molt gran.

Material necessari: objectes del tresor.

Desenvolupament original del joc:

El mestre o director del joc reuneix tots els jugadors i els explica que uns pirates fa molt de temps van amagar un tresor a l'illa on es troben i que consta d'una sèrie d'objectes que hauran de recollir el més aviat possible. El mestre els dóna la pista dels objectes que constitueixen l'esmentat tresor; per exemple:

- un quadre o fotografia que representa una escena determinada
- un rellotge antic de tals característiques.
- un moble de tal estil
- un objecte determinat.
- ...

Els jugadors anoten la llista d'objectes per intentar cercar-los en l'espai on es desenvolupi el joc i el primer que porti la llista completa haurà guanyat.

Joc adaptat:

El mestre explicarà el conte dels pirates que un cop amagaren un tresor a l'illa del carib,- l'aula en aquest cas- on es trobem ara tots plegats. Ens posarem per parelles i quan el mestre anomeni el primer objecte a cercar, un component de la parella formada serà el que farà de guia per cercar els objectes i l'altre component serà el que les haurà de cercar. Es farà la recerca objecte a objecte i per parelles d'una en una amb un temps limitat de dos minuts per exemple. Ens podem ajudar amb una sèrie de pistes que el professor anirà dient i que podran ser visuals, sonores, tàctils, etc. depenent de cada situació. El guia de la parella es podrà ajudar d'aquestes pistes, mentre que els companys que resten observant podran animar i gaudir de la búsqueda. La primera parella que completi la llista haurà guanyat.

Nom del joc: La aranya

Edat dels participants: A partir de 5

Nombre de participants: A partir de 10

Emplaçament o lloc: Pati, gimnàs, espai obert, però delimitat

Material necessari: Per al joc original, cap

Desenvolupament original del joc, cançó o dansa:

Es delimita un espai de forma rectangular, com un camp de futbol, i es situa un nen/a al mig. Els altres, han de passar de costat a costat, sense que el nen/a que està al mig els toqui. Si els toca, es donen la mà i paren plegats. Així successivament fins que ja no queda cap nen/a que pugui travessar de cantó a cantó. Guanya l'últim nen/a que queda lliure. Els nens/es que paren es mouran d'un costat a un altre per la línia divisòria del rectangle, no pas per tot l'espai.

Joc, cançó o dansa adaptat/da:

ADAPTACIÓ 1

Abans d'iniciar l'activitat l'educador explica el joc. Quan s'assegura que els nens/es entenen la dinàmica, reparteix a cadascun d'ells un picarol amb un tros de tela o goma per que s'el lliguin al peu. Un cop lligat i els nens/es ja estan disposats, l'educador toca un xiulet per iniciar el joc. Cada cop que els nen/es arriben d'un lloc a un altre, l'educador el toca, i així els nens/es saben que han de tornar a passar pel mig de la pista. Això o farà fins que tots ells formin part de l'aranya.

ADAPTACIO 2

Un cop l'educador ja ha explicat la dinàmica i repartit els picarols i ja els tenen col·locats al lloc corresponent, fa que es distribueixi per parelles. Aquesta té el mateix funcionament però amb la diferència que els alumnes s'han de compenetrar entre ells per tal de practicar la dinàmica esmentada.

Nom del joc: "Veig, veig"

Edat dels participants: de 6 a 10 anys

Nombre de participants: el joc el poden realitzar varies persones, tot i que és millor jugar per parelles

Emplaçament o lloc: qualsevol (carrer, casa, aula, ...)

Material necessari: cap

Desenvolupament original del joc, cançó o dansa:

S'anomena a un/a jugador/a per a que pensi en un objecte que es trobi al seu entorn, i el/la o els/les altres jugadors/es l'hauran d'endevinar de la següent manera:

el/la jugador/a que ha pensat en l'objecte ha de començar dient,

- "veig, veig..."

el/la o els/les altres responen,

- "¿què veus?"

- "una coseta"

- "¿quina cosa és?"

- "una coseta de color..." (anomena el color de l'objecte)

la resta de jugadors/es han de mirar al seu voltant per a trobar un objecte d'aquell color i intentar endevinar de què es tracta. Si algú ho endevina passa a ser el/la jugador/a que començarà de nou el joc. Si no és així podran realitzar tres preguntes més per aconseguir

esbrinar l'objecte. Si tot i així no aconsegueixen endevinar-ho, el joc torna a començar i el component del grup encarregat de pensar en l'objecte seguirà sent el mateix.

Joc, cançó o dansa adaptat/da:

Aquest joc el podem adaptar per a que hi puguin participar nens/es amb algun tipus de discapacitat visual:

Tots/es els/les jugadors/es jugaran amb els ulls tancats i l'encarregat/a de pensar en l'objecte imaginarà qualsevol cosa que es pugui definir a partir del tacte. Aquest començarà el joc dient:

-“imagino, imagino...”

i els/les altres respondran:

-“¿què imagines?”

-“una coseta”

-“¿quina cosa és?”

-“una coseta que al tocar-la...” (anomena la sensació que li provoca el tacte de l'objecte)

Els/les altres jugadors/es intentaran endevinar què pot ser, si no ho aconsegueixen podran realitzar tres preguntes més. El/la guanyadora serà qui ho endevini.

Nom del joc: Stop

Edat dels participants: A partir de 5 anys

Nombre de participants: Mínim 10

Emplaçament o lloc: En un lloc espaiós (gimnàs, aula gran, pati,...)

Material necessari: Ganes de passars-ho bé

Desenvolupament original del joc, cançó o dansa:

En primer lloc l'educador/a mostrarà els límits del camp de joc (la grandària dependrà del nombre de participants i de l'edat d'aquests).

Aleshores l'educador/a demanarà un voluntari que serà el que parará.

El que para conta fins a 10 i mentrestant els altres nens/es van corrents per els límits marcats anteriorment.

Quan el nen/a que para ha acabat de contar fins a 10 a d'anar agafar al altres nens.

La resta de nens/es es poden salvar dient "STOP" i obrint les cames. Quan un altre nen/a els passi per sota de les cames ja estaran salvats i podran continuar jugant.

Quan el que para agafa a un altre nen/a es canvien els rols, és a dir, el que parava ja no para, i el nen/a agafat ara para.

El joc s'acaba quan tots els nens/es que no paren estan en STOP o quan l'educador/a ho veu necessari.

Joc, cançó o dansa adaptat/da:

En primer lloc els nens i nenes faran un tren i l'educador/a mostrarà els límits del camp de joc portant el tren i explicant les característiques dels límits.

Aleshores l'educador/a demanarà un voluntari que serà el que parará.

El que para portarà un braçalet de cascavells i contarà fins a 10 amb les mans i amb la veu i mentrestant els altres nens i nenes anirant escampant-se per tot el camp de joc.

Quan el nen/a que para acaba de contar ha d'anar agafar els altres nens i nenes.

La resta de nens i nenes es podran salvar dient "STOP", saltant i posant el palmell de la mà cap enfora, perquè quan el piqui un altre company, el que estava en STOP es salvarà.

Quan el nen/a que para agafar a algun altre nen o nena es canvien els rols, és a dir, el que parava ja no para, i el nen/a agafat ara para. I es canvien el braçalet.

El joc s'acaba quan tots els nens estan en STOP, o quan l'educador/a ho veu necessari.

Nom del joc: EL MOCADOR AMAGAT

Edat dels participants: A PARTIR DELS 8 ANYS

Nombre de participants: DE 10 A 30

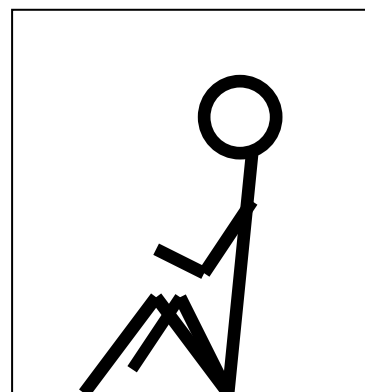
Emplaçament del joc: QUALSEVOL LLOC ON POGUEM SEURE AL TERRA, AULA, PATI, GIMNÀS, PLAÇA...

Material necessari: MOCADOR

Desenvolupament del joc:

Ens asseiem en rotllana a tocar de la persona que tenim al costat. hem de seure amb les cames fent un pont cap endavant, tal com indica la figura:

Tant bon punt tots estem asseguts, un voluntari es posarà dret el mig de la rotllana. Aquesta persona farà de gat, que ha de caçar a la rata. La rata serà el mocador que els participants que estiguin asseguts a la rotllana s'han d'anar passant de mà en mà per sota de les cames, talment com si aquestes fossin el cau de la rata.



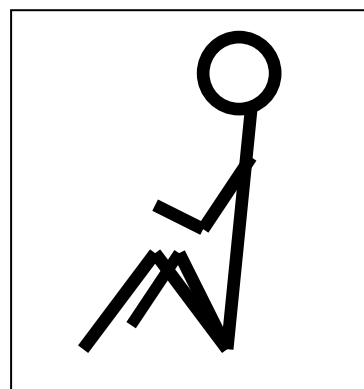
Els jugadors que formen part de la rotllana han de procurar passar-se el mocador per sota les cames tant ràpid com sigui possible per tal que el que fa de gat no pugui atrapar a la rata.

En el moment en que el jugador que fa de gat atrapa a la rata, la persona que estava amagant la rata, ha de cedir el seu lloc a la persona que feia de gat i posar-se al mig de la rotllana a fer de gat.

Joc adaptat:

Ens asseiem en rotllana a tocar de la persona que tenim al costat. hem de seure amb les cames fent un pont cap endavant, tal com indica la figura:

Tant bon punt tots estem asseguts, un voluntari es posarà dret el mig de la rotllana, tot seguit, tots plegats ens taparem els ulls amb un mocador. Aquesta persona farà de gat, que ha de caçar a la rata. La rata serà el mocador que durà un picarol lligat que els participants que estiguin asseguts a la rotllana s'han d'anar passant de mà en mà per sota de les cames, talment com si aquestes fossin el cau de la rata.



Els jugadors que formen part de la rotllana han de procurar passar-se el mocador per sota les cames tant ràpid com sigui possible per tal que el que fa de gat no pugui atrapar a la rata. Cal a més procurar fer molt de silenci per tal de saber on para la rata.

En el moment en que el jugador que fa de gat atrapa a la rata, la persona que estava amagant la rata, ha de cedir el seu lloc a la persona que feia de gat i posar-se al mig de la rotllana a fer de gat.

Nombre del juego: Las cuádrigas

Edad de los participantes: a partir de 10 años

Numero de participantes: un mínimo de 12 y conviene que sean mas.

Emplazamiento o lugar: espacios amplios y diafanos

Material necesario: se necesitan de dos a cuatro balones, dependiendo del número de grupos que jueguen. También se necesitará algún tipo de distintivo para saber quien pertenece a cada equipo. Y algún material, como una cuerda, para delimitar el campo de juego.

Desarrollo original del juego:

Con la cuerda se marca, en el espacio elegido para jugar, un gran cuadrado que será el campo de juego. Cada grupo se coloca en uno de los laterales del cuadrado, pueden ser dos equipos, tres o un máximo de cuatro. De los componentes del equipo se elegirá a cuatro personas que serán las cuádrigas, el resto del equipo se colocará en el centro del cuadrado en cuclillas y con las manos atadas por detrás de la espalda y cerca de los tobillos, en esta postura tendrán que moverse como puedan, dando saltos, etc. para que no les eliminen. El juego consiste en ir eliminando a los componentes de los otros grupos, esto lo harán las cuádrigas, para ello de los cuatro jugadores uno se colocará con la espalda arqueada, otro se subirá de pie o de rodillas encima y los otros dos se pondrán a los lados para sujetar al que va encima que será el encargado de eliminar a los demás tirando el balón. Cada vez que se lanza un balón hay que salir del campo de juego coger el balón y volver a la carga. Gana el equipo del que al final sobreviva algún componente.

Normas: el campo está delimitado, los componentes de cada equipo que están en el centro del campo tienen que estar de una forma determinada y tienen que ir identificados iguales que su equipo. No se puede tirar dos veces seguidas el balón sin haber salido del campo y luego vuelta a entrar en el caso de que esto ocurriera si se eliminase a alguien en esa acción, no se daría por válido y el equipo no podría volver a entrar hasta que no entrase el siguiente equipo.

Variantes: en este juego se pueden hacer muchas variantes. Si estamos en verano, en vez de con balones podemos jugar con globos de agua. Las cuadrigas se pueden sustituir por dos personas a caballo. Se puede cambiar la situación o postura en la que deben estar los componentes que se encuentran en el centro del campo.

Adaptación del juego:

Tipo de juego: reglado y psicomotor.

Duración: entre 10 minutos y lo que se alargue después

Objetivos: trabajar la cooperación, la atención, el equilibrio

Observaciones: desarrolla y trabaja principalmente la cooperación, la psicomotricidad y también la atención a la hora de intentar que no te den con el balón.

Adaptaciones para alumnos con discapacidades auditivas, visuales, ...

Para ciegos el juego se realizaría casi igual, ya que el ciego puede ir encima de su compañero, y también su compañero lo guiará de manera que puedan hacer un buen papel en el juego. O si el alumno ciego prefiere ir abajo, entonces el otro será el que guiará por donde tiene que ir. En el caso que el alumno con discapacidad visual no quiera ser una cuadriga podrá ser uno de los capturados que irá con el soporte de otro alumno.



Los componentes del equipo que estén en centro para ser capturados llevarán algún tipo de elemento que produzca ruido para poder orientar a las cuadrigas, en el caso que haya alumnos con discapacidad visual y auditiva. Y la pelota también podría ser sonora así tendrá mayor facilidad el alumno.

Si en la clase hay algún alumno con discapacidad psicomotriz, por ejemplo no poder mover la piernas, este será el elegido para ser el lanzador de la cuadriga.

Nom del joc: Un, dos, tres, pica paret!

Nombre de participants: Poden jugar-hi unes 10, 12 persones.

Joc original:

En començar el joc un nen o nena se situa de cara a la paret i la resta de nens i nenes es posen darrere seu a uns quants metres de distància. El nen o nena que "para", comença a picar a la paret amb els ulls tancats mentre diu: "*un, dos, tres, pica paret, un, dos, tres, ja!!*" Aleshores es gira cap a ls seus compnys i obre els ulls. Si veu algun company en moviment, aquest haurà de tornar enrere i tornar a començar.

La resta de nens/es han d'aprofitar quan el company/a està amb els ulls tancats i mirant a la paret, per moure's en direcció al nen/a que para. El joc consisteix en l'habilitat per avançar sense que el/la vegi el nen que para i en quedar-se immòbil. L'objectiu és arribar a tocar l'esquena del que para i marxar corrents sense que t'atrapin.

Joc adaptat:

En començar el joc un nen o nena se situa de cara a la paret i la resta de nens i nenes es posen darrere seu, en parelles, a uns quants metres de distància. El nen o nena que "para", comença a picar a la



paret amb els ulls tancats mentre diu: "*un, dos, tres, pica paret, un, dos, tres, ja!!*" i mostra a la resta de companys la cartolina de color verd (com a senyal perquè es puguin moure). Aleshores es gira cap als seus companys, mostra la cartolina vermella i obre els ulls. Si veu algun company en moviment, aquest haurà de tornar enrere i tornar a començar.

La resta de nens/es han d'aprofitar quan el company/a ensenya la cartolina verda i està amb els ulls tancats i mirant a la paret, per moure's en direcció al nen/a que para. El joc consisteix en l'habilitat per avançar sense que el/la vegi el nen que para i en quedar-se immòbil. L'objectiu és arribar a tocar l'esquena del que para i marxar corrents, en parelles, sense que els atrapin.

Nom del joc: "Boogie - Boogie"

Edat del participants : A partir de tres anys

Nombre de participants : com a mínim dues persones.

Emplaçament o lloc : Gimnàs, pati o sala gran

Material necessari : cançó del "Boogie - Boogie "

Desenvolupament original del joc, cançó o dansa:

Els participants es posen en rotllana i van voltant mentre canten la cançó del "Boogie - Boogie " (Ei, Boogie - Boogie, ei! Ei, Boogie - Boogie, ei! i ara piquem de mans, ei!) En dir la part del cos que es col·loca al centre de la rotllana, es balla i es fa rodar. Tot seguit s'atura la rotllana i els jugadors, mostren la part del cos corresponent, mirant cap al centre de la rotllana. Cada vegada que es diu una part i es fa rodar, la cançó es torna a reprendre.

Joc, cançó o dansa adaptat/da:

Els participants es posen en rotllana ben separats perquè d'aquesta manera es sentiran més espaiats i no hi hauran accidents. El joc s'alenteix perquè els nens tinguin temps a reaccionar de la part del cos que es demana. Una persona es col·locarà al centre de la rotllana per ajudar i indicar als nens amb alguna discapacitat auditiva de la part que toca fer "rodar" cada vegada, i una altra persona se situarà al costat dels nens amb alguna discapacitat visual per avisar-los també.

Començaran a voltar mentre canten la cançó del "Boogie - Boogie " (Ei, Boogie - Boogie,ei! Ei, Boogie - Boogie, ei! i ara piquem de mans, ei!) i aniran mostrant i fent rodar la part del cos demanada pels professors o monitors. D'aquesta manera tots els nens gaudiran sense cap dificultat d'aquest joc tan entretingut!

Nom del joc: L'aranya

Edat dels participants: a partir de 4 anys en amunt

Nombre de participants: entre 6 i 15

Emplaçament o lloc: en un lloc ampli, pati o gimnàs

Material necessari: dos mocadors, xiulet, cascavell, sorra

Desenvolupament original del joc, cançó o dansa:

Es dibuixa una ratlla al terra de punta a punta del camp. Un nen o nena es situa al mig d'aquesta ratlla. Quan es toca el xiulet surten tots els participants en el joc des d'una punta del camp. L'aranya els ha d'intentar tocar, sempre sense sortir de la línia que em dibuixat al terra. Si l'aranya toca algun participant, aquell passa també a ser aranya. Es va formant una cadena d'aranyes fins que no queden participants. L'últim en ser agafat per la teranyina guanya.

Joc, cançó o dansa adaptat/da:

Fem parelles de dos, agafats de la ma.

L'aranya porta un cascavell lligat amb un mocador al peu perquè tothom el pugui reconèixer.

Es fa una ratlla al terra amb sorra, o qualsevol cosa que trobem, per tal que tothom sàpiga on està.

S'aixeca el mocador i es toca el xiulet, senyal que els participants, sempre de la mà de la seva parella, comencen a córrer fins a creuar la línia de la teranyina. També es pot fer arrossegant-se pel terra o de genolls.

L'aranya va agafant els participants de mica en mica formant una teranyina. Aquesta teranyina es fa agafant-se els una amb els altres per les mans.

La última parella que queda és la que guanya el joc.

Nombre del juego: El pañuelo

Edad de los participantes: a partir de 5 años

Número de participantes: a partir de 7 participantes (uno de ellos aguantará el pañuelo)

Lugar: espacio exterior amplio

Material necesario: un pañuelo y tiza

Desarrollo original:

En primer lugar, se escoge un jugador que sostendrá el pañuelo y a la vez, conducirá el juego. Los demás jugadores se dividen en dos equipos mediante un actividad lúdica (piedra, papel o tijera, por ejemplo) para empezar a jugar. Después, dentro de cada grupo se le asigna un número a cada jugador. Se trazan en el suelo tres líneas paralelas con una separación aproximada de siete metros entre ellas.

En un extremo de la línea central se coloca el conductor del juego que mantendrá el brazo levantado sujetando el pañuelo y ambos equipos se colocan detrás de cada una de las rayas de los extremos.

El conductor del juego dirá en voz alta un número y los jugadores que lo tengan asignado (uno de cada equipo) correrán hacia él para intentar coger el pañuelo y volver a su fila antes de que el contrario lo coja.

Si un jugador no consigue llegar al otro lado de la línea de su equipo, quedará eliminado momentáneamente y se colocará al lado del que tiene el pañuelo. Para “salvarse” un compañero de su equipo deberá coger el pañuelo y chocarle la mano (se pueden salvar varios), aunque si el perseguidor los coge quedarán eliminados otra vez. En el momento que un jugador queda eliminado momentáneamente, los otros componentes del equipo deberán repartirse el número que éste llevaba. Ningún jugador puede cruzar la línea central hasta que su oponente haya cogido el pañuelo. Si alguien hace el gesto de coger el pañuelo y cruza la raya, queda “eliminado” quien la haya cruzado antes de tiempo.

El juego finaliza cuando todos los componentes de un equipo son eliminados y ningún jugador ha podido salvarlos.

Adaptación:

El conductor del juego, en lugar de llamar a los jugadores diciendo un número, lo haría enseñando un cartel con un número escrito bien visible para todos los participantes.

En caso de que uno de los participantes padeciera una discapacidad visual o motriz podría ocupar el lugar del conductor del juego. De este modo tendría un papel protagonista dentro del grupo. Quizá en este caso, más que hacer una adaptación lo que se requiere es distribuir las funciones de los participantes, teniendo en cuenta sus características personales.

Nom del joc: Memòria.

Edat dels participants: Mínim 4 anys.

Nombre de participants: Màxim 5 participants per partida.

Emplaçament o lloc: Qualsevol, preferiblement sobre una superfície plana.

Material Necessari: Un mínim de 5 fitxes amb imatges repetides per jugador. Material per prendre nota sobre les parelles encertades

Desenvolupament original el joc, cançó o dansa:

El joc consisteix en unes fitxes amb imatges repetides disposades boca avall, de manera que la imatge no pot ser visualitzada pel jugador. Aquest ha d'anar destapant les fitxes de dos en dos i intentar trobar la parella de imatges repetides. Després li tocaria el torn al següent jugador que hauria de repetir la mateixa operació, i així successivament amb la resta de participants. Si el jugador escull dos fitxes que no són la mateixa imatge, aquest ha de tornar a deixar les fitxes en el seu lloc original, en canvi si encerta les imatges iguals haurà de retirar la parella de la resta de fitxes. El guanyador és qui més parelles ha descobert.

Joc, cançó o dansa adaptat/da:

El joc consisteix en unes fitxes amb imatges repetides disposades boca avall, de manera que la imatge no pot ser visualitzada pel jugador. Aquest ha de comentar a la persona responsable de les fitxes quines vol destapar, tenint en compte que només es poden destapar dos per torn. El responsable haurà de dir quin és el contingut de la imatge i quina és la seva disposició sobre la superfície on estan disposades (per exemple, si s'ha decidit seguir un taulell s'haurà d'indicar el número de fila i el número de columna on es

troba la fitxa). El jugador ha d'intentar trobar les imatges parelles, ja sigui mitjançant la veu, o bé assenyalant. Després li tocaria el torn al següent jugador que hauria de repetir la mateixa operació, i així successivament amb la resta de participants. Si el jugador escull dos fitxes que no són la mateixa imatge, el responsable ha de tornar a deixar les fitxes en el seu lloc original, en canvi si encerta les imatges iguals haurà de retirar la parella de la resta de fitxes. El guanyador és qui més parelles ha descobert.

Nom del joc: Coneixem als companys/es

Edat dels participants: A partir de 4 anys

Nombre de participants: 20 i més

Emplaçament o lloc: Gimnàs, sala gran o pati

Material necessari: Pilota d'escuma amb picarol a l'interior, fitxes/resposta.

Desenvolupament original del joc:

Aquest joc consisteix en que tots els nens/es es coneguin una miqueta, per això la primera persona que llenci la pilota, en aquest cas el/la mestre, i estant tots els nens/es de peus en rotllana, començarà a fer-li unes preguntes al nen/a que tingui la pilota i ell/a li contestarà. En primer lloc li preguntarem el seu nom, seguidament el seu color preferit, l'edat, si té algun germà/na... quan el/la mestre hagi acabat fent-li dues o tres preguntes senzilles el nen/a haurà de llençar la pilota a un altre/a nen/a de la rotllana. Aquest segon nen/a haurà de respondre les mateixes preguntes que havia fet el/la mestre al primer nen/a, si aquest segon no se'n recorda el/la mestre li repetirà i així successivament fins que la pilota hagi passat per tots els nens/es i pel/la mestre.

Joc adaptat:

Per començar aquest joc el/la mestre ha de fer l'explicació amb explicacions breus i clares perquè s'entengui i no hi hagin confusions i mitjançant signes. Explicarà a tots els nens/es que ara tots agafaran amb l'ajuda del/la mestre, si cal, una fitxa (numerades per l'ordre de preguntes i, que prèviament a preparat el/la mestre amb el nom de cada nen/a, colors, etc.) per respondre les preguntes que ell/a mateix/a farà i seguidament es posaran tots asseguts fent una rotllana perquè coneixeran el nom de cada nen/a... Una vegada estan tots asseguts explicarà que ho faran per torns, que només podrà parlar el nen/a que tingui la pilota (d'escuma amb un picarol a dins), que aquest haurà de respondre les preguntes, i aixecar la tarja corresponent perquè tots els demés nens/es la puguin veure, que el/la mestre li faci i, en acabar, haurà de passar la pilota a un altre nen/a que seguidament contestarà les preguntes que anteriorment havia fet el/la mestre, si aquest no se'n recordés el/la mestre tornaria a repetir-les. L'activitat finalitzarà quan la pilota hagi passat per tots els nens/es i pel/la mestre. amb l'ajuda del mestre, si cal.

Nom del joc: Cadena.

Edat dels participants: Alumnes entre 6 i 9 anys.

Nombre de participants: Es poden fer grups de diferents nombres.

Emplaçament o lloc: Aula, pati,...

Material necessari: Cadires, papers o cartolines i retoladors.

Desenvolupament original del joc, cançó o dansa:

Es tracta d'un joc que serveix per a que els alumnes es coneguin. Es posen tots en una rotllana (inclòs el professor). El professor és el que comença a jugar per tal de donar als alumnes l'exemple de com

ho han de fer. El professor es presenta i diu alguna cosa que li agradi fer (ex: -Em dic Martí i m'agrada llegir), l'alumne que estigui al seu costat esquerre haurà de presentar-se i dir alguna cosa que li agradi fer però abans haurà de dir el que ha dit el professor (ex: Es diu Martí i li agrada llegir, jo em dic Laura i m'agrada jugar a bàsquet). L'alumne que estigui al costat esquerre de la Laura haurà de fer més feina, haurà de recordar el que ha dit el professor, el que ha dit la Laura i haurà de presentar-se i dir alguna cosa que li agradi fer. I així successivament amb tots els alumnes de l'aula de manera que es va formant una cadena i tots els alumnes acaben coneixent els noms dels seus companys i les coses que els agraden fer.

Joc, cançó o dansa adaptat/da:

Es formen grups reduïts de nens i nenes, cada grup es posaran en rotllana i estaran asseguts en cadires. Abans de començar el joc els alumnes agafaran una cartolina i amb un retolador i apuntaran, de manera clara i entenedora, el seu nom. El professor explicarà el joc a cada grup, intentarà fer-ho amb claredat. El mestre començarà la cadena de cada grup per tal de que no tinguin problemes en realitzar el joc. Ell començarà presentant-se i dient alguna cosa que li agradi fer (ex: -Em dic Martí i m'agrada llegir) ara vocalitzarà molt per tal de que se li entengui a la perfecció, quan digui el seu nom traurà la cartolina on està apuntat el seu nom i quan digui el que li agrada fer, en aquest cas llegir, ho farà acompanyant-se amb gestos de mímica que expressin que li agrada llegir. Això és el que hauran d'anar fent tots els alumnes, hauran de seguir la cadena igualment però aquesta vegada hauran de vocalitzar, treure la cartolina amb el nom en el moment que el diguin i dir el que els hi agrada fer mitjançant mímica. D'aquesta manera el joc estarà adaptat a alumnes amb diferents capacitats i tots els alumnes es podran conèixer.

Nom del joc: El telèfon (la resposta de l'absurd)

Edat dels participants: Preferentment a partir dels 8 anys.

Nombre de participants: Tants com es vulgui, però millor en grups petits de com a màxim 8 components per fer més lleuger i ràpid el joc.

Emplaçament o lloc: Qualsevol lloc.

Material necessari: per la joc normal, no en cal cap. Per el joc adaptat, paper i llapis, i una pissarra i guix.

Desenvolupament original del joc, cançó o dansa:

El joc consisteix a crear la resposta de l'absurd. Cada un dels participants haurà de recordar la pregunta que li farà el company de la seva esquerra i la resposta que li donarà el company de la seva dreta. Per poder completar el joc, cal que cada participant faci un pregunta al company de la dreta i que respongui a la pregunta que li farà el company de l'esquerra.

Tot això s'ha de fer xiuxiuejant a l'orella del company perquè ningú s'assabenti del què és el que s'està preguntant o responent en cada moment.

Al final del joc, un per un aniran dient, i en aquest ordre, quina ha estat la pregunta que li han formulat, i quina ha estat la resposta que li han donat. Si tot ha anat bé, i els participants han estat perspicaços, es crearà una resposta absurda a la pregunta plantejada.

La rutina del joc és la següent: tots els participants s'han de seure en rotllana completa i tancada. El torn comença amb un participant qualsevol, fent les preguntes sempre al company de la dreta, i així anar fent sempre en sentit antihorari fins a finalitzar amb tots els participants. Una vegada han acabat tots, cadascú ha de tenir

memoritzada una pregunta i una resposta, i un per un aniran dient en veu alta la pregunta que li han formulat i la resposta que li han donat els companys, i que, recordem, han hagut de memoritzar.

Joc, cançó o dansa adaptat/da:

Per persones amb discapacitat auditiva lleu o greu.

El joc consisteix a crear la resposta de l'absurd. Cada un dels participants haurà de *GUARDAR* la pregunta que li *DONARÀ ESCRITA* el company de la seva esquerra i la resposta que li *DONARÀ ESCRITA* el company de la seva dreta. Per poder completar el joc, cal que cada participant *ESCRIGUI* una pregunta al company de la dreta i que respongui a la pregunta que li *DONARÀ ESCRITA* el company de l'esquerra, *TOT SEMPRE ESCRIT EN DOS PAPERS DIFERENTS*.

Tot això s'ha de fer *DONCS, ESCRIVINT AMB LLETRA CLARA I GRAN TANT LA PREGUNTA COM LA RESPOSTA, DONANT A QUI LI FAS, UNA O L'ALTRA COSA QUE HAS ESCRIT, I QUEDANT-TE EL PAPER DE LES QUE ET FAN* perquè ningú s'assabenti del què és el que s'està preguntant o responent en cada moment.

Al final del joc, un per un aniran *LLEGINT EN VEU ALTA*, i en aquest ordre, quina ha estat la pregunta que li han formulat, i quina ha estat la resposta que li han donat. Si tot ha anat bé, i els participants han estat perspicaços, es crearà una resposta absurda a la pregunta plantejada.

La rutina del joc és la següent: tots els participants s'han de seure en rotllana completa i tancada. El torn comença amb un participant qualsevol, fent les preguntes sempre al company de la dreta, i així anar fent sempre en sentit antihorari fins a finalitzar amb tots els participants. Una vegada han acabat tots, cadascú ha de tenir *ESCRITA* una pregunta i una resposta, i un per un aniran dient en veu alta la pregunta que li han formulat i la resposta que li han donat els companys.



Per persones amb discapacitat auditiva total i amb dificultats de parla.

EL PROFESSOR DONARÀ ALS PARTICIPANTS DEL JOCS DE FORMA ESCRITA EN QUÈ CONSISTEIX EL JOC, A MÉS DE LLEGIR-HO ELL EN VEU ALTA. El joc consisteix a crear la resposta de l'absurd. Cada un dels participants haurà de *GUARDAR* la pregunta que li *DONARÀ ESCRITA* el company de la seva esquerra i la resposta que li *DONARÀ ESCRITA* el company de la seva dreta. Per poder completar el joc, cal que cada participant *ESCRIGUI* una pregunta al company de la dreta i que respongui a la pregunta que li *DONARÀ ESCRITA* el company de l'esquerra, *TOT SEMPRE ESCRIT EN DOS PAPERS DIFERENTS.*

Tot això s'ha de fer *DONCS, ESCRIVINT AMB LLETRA CLARA I GRAN TANT LA PREGUNTA COM LA RESPOSTA, DONANT A QUI LI FAS, UNA O L'ALTRA COSA QUE HAS ESCRIT, I QUEDANT-TE EL PAPER DE LES QUE ET FAN* perquè ningú s'assabenti del què és el que s'està preguntant o responent en cada moment.

Al final del joc, un per un aniran *DONANT ELS PAPERS AL MESTRE, EL QUAL ESCRIURÀ AMB LLETRA BEN GRAN EN UNA PISSARRA*, i en aquest ordre, quina ha estat la pregunta que li han formulat, i quina ha estat la resposta que li han donat. Si tot ha anat bé, i els participants han estat perspicaces, es crearà una resposta absurda a la pregunta plantejada.

La rutina del joc és la següent: tots els participants s'han de seure en rotllana completa i tancada. El torn comença amb un participant qualsevol, fent les preguntes sempre al company de la dreta, i així anar fent sempre en sentit antihorari fins a finalitzar amb tots els participants. Una vegada han acabat tots, cadascú/na ha de tenir *ESCRITA* una pregunta i una resposta, i un per un aniran *DONANT AL PROFESSOR* la pregunta que li han formulat i la resposta que li han donat els companys *PERQUÈ LES ESCRIGUI A LA PISSARRA.*

Per persones amb Síndrome de Down o amb discapacitat psíquica.

El joc consisteix a crear la resposta de l'absurd. Cada un dels participants haurà de recordar la pregunta que li farà el company de la seva esquerra i la resposta que li donarà el company de la seva dreta. Per poder completar el joc, cal que cada participant faci un pregunta al company de la dreta i que respongui a la pregunta que li farà el company de l'esquerra. *LES PREGUNTES HAURÀN DE SER SOBRE PARTS DEL COS, SOBRE QUÈ ES FA O ES POT FER AMB CADASCUNA D'ELLES, I/O SOBRE RUTINES QUOTIDIANES DE LA VIDA D'ELLS.*

Tot això s'ha de fer xiuxiuejant a l'orella del company perquè ningú s'assabenti del què és el que s'està preguntant o responent en cada moment.

Al final del joc, un per un aniran dient, i en aquest ordre, quina ha estat la pregunta que li han formulat, i quina ha estat la resposta que li han donat. Si tot ha anat bé, i els participants han estat perspicaços, es crearà una resposta absurda a la pregunta plantejada.

La rutina del joc és la següent: tots els participants s'han de seure en rotllana completa i tancada *EN GRUPS D'UNS 4-6 PARTICIPANTS*. El torn comença amb un participant qualsevol, fent les preguntes sempre al company de la dreta, i així anar fent sempre en sentit antihorari fins a finalitzar amb tots els participants. Una vegada han acabat tots, cadascú ha de tenir memoritzada una pregunta i una resposta, i un per un aniran dient en veu alta la pregunta que li han formulat i la resposta que li han donat els companys, i que, recordem, han hagut de memoritzar.

AGRAÏMENTS

Per a finalitzar, des d'aquestes línies vull agrair la implicació dels estudiants i valorar les seves aportacions donant compte de tots ells i elles, tot demanant disculpes a aquells i aquelles que hagi omès.

Montserrat Caballero, Judith Minguet, Anna Cruz, Anna Farré, Sònia Raventós, Sira Navarro, Esther Gómez, Gema Moreno, Mari Sánchez, Anna Pons, Laura Cuesta, Oscar Sanjurjo, Sònia Mellado, Carolina Jiménez, Eva Cutando, Roser Rafecas, Cristina Cardona, Almudena Navarro, Ana Sevillano, Jéssica Biel, Esmeralda Moral, Cristina Roca, Natalia Perramón, Elisabet Cañizares, Montse Morales, Azahara Poveda, Anna Garrido, Thais Jorba, Marta Sastre, Aroa Llorens, Laia Lojo, Montse Pujol, Erika Cano, Patricia Galera, Rosalía Gómez, Elena Martínez, Laura Masià, Marta Boixader, Miriam Carpintero, Juan José Rodríguez, Montse Marimón, Núria Font, Célia Lara, Yolanda Moscardó, Ana Moreno, Marta Jiménez, Fran Cantó, Roser Barrera, Esther Nadal, Irene Vergara, Pilar Zafra, Núria Fuertes, Marta Rodríguez, Tania González, Marta Estany, Lucía Ortiz, Estela Aroztegui, Joan Font, Paula Ortiz, Pilar Velasco, Raquel Enache, Gemma Tenas, Verònica García, Consuelo Melgosa, Elisabet Alonso, Cristina Cerdà, Alberto Díaz, Anna Sanz, Mireia Font, Sara Gómez, Patricia Higuera, Marta Juárez, Patricia Sánchez, Clara Sánchez, Mireia Ciruela, José M. Álvarez, Isabel Belmonte, Maria Villagrasa, M. Carmen López, Sergi Nogué, David Bernardo, Ismael Crespo, Evelyn Ruíz, Raquel Naranjo, Miquel Comino, Alba Saumell, Elisabet Barco, Jessica Bedmar, Miriam García, Natalia Alcalá, Rebeca García, Aïda B. Elola, Beatriz Carpio, Assia Boudar, Imma Domènech, Meritxell Lladó, Mónica Esteban, Carla Gutiérrez, Montse Vives, Jéssica Aguilera, Cristina Oliveros, Ingrid Herrera, Anabel González, Anna Rodeja, Josep Rius, Irene Loras, Aroha García, Maria Inmaculada Ruíz, Verònica Román, Inés Pelegrin, Sonia Segura, Núria Martínez, Angels Mallofré, Yolanda Roda, Marta Prats, Natalia Martínez, Jennifer Porras, Montse Prats, Débora Jiménez, Anna Esteban, Lorena Martínez, Anna Hierro, Judit Guasch, Lisette Durán, Jaume Vendrell, Marc Roca, David

Ariño, Daniel de Riba, Juan Ramón Guerrero, Vanesa Martínez, Irene Pérez, Cristina Casimiro, Àlex Claret, Ester Rodríguez, Elena Villegas, Marina Almenara, Sandra Bernal, Manel Gómez, Rosa Iglesias, Ruth Serón, Ester Ferrando, José Luis Mora, David Cano, Laura Plans, Maria Enguix, Judit Martín, Laura Ferrera, Oriol Pérez, Xavier Miranda, Critina Julià, Laia Sánchez, Miguel Angel Parra, Jordi Moltalvo, Sarai Yuste, Cristina Pech, Lucrecia Luján, Ma del Mar Maeno, Martí Graells, Nerea Pérez, Silvia Pozo, Cynthia de Andrés, Pedro Pérez, Xavier Riera, Marta Díaz, Sofía Jiménez, Javier Hernández, Erika Gutiérrez, Jordi Castellet, Jesús González, Irene Barone, Francisco Javier Domínguez, Ariana Juan Peinado, Inés Hernández, Agustí Alonso, Anna Alfaro, Carmen López, Carolina Chacón, Cristina Arjona, David Navarro, Elisabet Muñoz, Esteban Fernández, Gema Gendre, Gerard Caballero, Javier Martínez, Judit Serra, Judith Fort, Laia Cladellas, Magí Queralt, Marc Borrás, Mercè Bretcha, Natalia Pubill, Neus Suriñach, Paco Teijeiro, Pau del Toro, Ramón Hernández, Rebeca Velasco, Sara Poyato, Tomas Maxe, Joan Calvis, Eduard Miralles, Laura Tamayo, Marta Saura, Meritxell Pastor, Clara Malet, Gemma Malet, Tatat Espargaró, Txus Maestro, Rocio Pena, Joan Coll, Aida Franco, Toni Armisen, Patricia Blanca, Sandra Valero, Sarai Martínez, Marga Pons, Marta Figaró, Júlia Gomariz, Glòria Llevat, Laura García, Eli Delgado, Esther Sabaté, Judit García, Remei Borrull, Pablo Ortiz, Jesús Crespo, Aina Bisquerra, Anna Figueras, Sílvia Gil, Pilar Prieto, Daniel Ruiz, Jordi Puig, Mar Lara, Montserrat Pujol, Núria Balsalobre, Gerard Pamies, Miguel Liébana, Joan Figueras, Marta Coll, Sílvia Fernández, Cristina Muñoz, Cinta Arroyo, Carles Ferrer, Blai Masó, M. Carmen Nadal, Bárbara Morales, Cristal Méndez, María Mazzanti, Ignasi Marin, Clara Pelegrin, Mireia Cruz, Georgina Luelmo, Mercè Salvador, Anna Gutiérrez, Cristina Pernaute, Montse Herrero, Enric Estevan, Griselda Abril, Cristina Moncho, Núria Codina, Neus Colomer, Laura Fortuño, Mireia Pujol, Mar Español, Verónica Requena, Imma Ramírez, Irene Alonso, Anna Corts, Anna Espejo, Núria Monfort, Sarai Calvo, Sandra Campos, Cristina Romero, Marta Queraltó, Anabel Miranda, Sara Sardinero, Cristina Fonseca, Mercè Alís, Carmen Cisternas, Núria Garrido, Cristina Ojeda, Sandra Burgos, Cristina Sala, Sandra Ramis, Esther Martínez, Germina Zamorano, Gisela Bonet, Mónica Gómez, Agnès Cladera, Olímpia Gastón, Maite Martínez,

Maria Daza, Belén León, Ester Villanueva, Jessica Calvo, Cristina García, Maria Bautista, Sílvia Bermejo, Rosa Viñals, Sara Sánchez, Marina Llunell, Isabel Márquez, Núria García, Irene Calero, Montse Gibert, Gemma Gallardo, Neus Ibern, Verònica Sáez, David Tourón, Miriam Raventós, Rosa Esteve, Gonzalo Zalaya, Raquel Mayorga, Adriana Sánchez, Carla Turull, Silvia Mata, Sergi García, Alba Márquez, Marta Hernando, Mónica Roca, Miquel Subirats, Cristina Sotomayor, Judit Domínguez, Lorena Alba, Lidia Ansio, Meritxell Montardit, Esmeralda Martínez, Jennifer Alonso, Mireia Picazo, Cristina Sotomayor, Marc Turú, Oriol Palà, Eva Díaz, Rosario Luque, Laura Gómez, Marina Muñoz, Carme Artigas, Miriam Vidal, Laura Muñoz, Macarena Garrido, Natalia Estrada, Raquel Àvila, Magda Martínez, Ana Rodríguez, Cèlia Pizarro, Patricia Sillero, Jana Verdeny, Beatriu Fernández, Laura Mas, Cristina Ros, Anna Ortega, Ingrid Cirera, Maite Llamas, Ester Vilaseca, Silvia Torras, Patricia Serra, Nerea Laguna, Dara López, Carlota Ferrer, Marina Hernández, Regina Bergadà, Jessica Alvite, Soraya Ansio Mireia Boada, Almudena Barrera, Mireia Díaz, Antònia Bosch, Neus Guerrero, Aida Banet, Sandra Blasco, Lara Beltrán, Alba Alemany, Mireia Llopart, Noemi Díaz, Marta Cortada, Anna Gómez, Elisabet Almarcha, Maria Ferrer, Jennifer Guirao, Joana Ma Coll, Alba Torra, Patricia Bayo, Maria Campos, Mercè Gumà, Raquel Asís, Anna Serrà, Anna Parera, Laura Soler, Sara Martí, Laura Parés, Tània Pablo, Ester Valverde, Anna Martínez, Elisabeth Pena, Vanesa Verdú, Nadia Porcar, Miriam Ortega, Naroa Ortega, Elisabet Sivilla, Ana Martín, Marta Narro, Roser Pascual, Dolors Rifà, Verónica Miguel, Anna Perez , Laura Santos, Maria Triquell, Mireia Calatayud, Lara Martínez, Ariadna Pérez, Marta Grado, Judit Nogué, Lucia Gandia, Marion Acuña, Marga Alonso, Xènia Andrade, Erica Arias, Mercè Bagan, Carles Berbel, Clara Babiloni, Mònica Biel, Amaia Bordas, Noemi Calenzo, Rosabel Campillejo, Maria Carbó, Elizabeth Carmona, Ester Cintas, Núria Collé, Marta Comas, Elisabeth Cortes, Noemí Dávila, Ana Escoruela, Míriam Estévez, Laura Fernández, Diana Fernández, Judit García, Cristina García, Patricia Gil, Anna Grabalosa, Daniel López, Sandra Lorient, Carlos Marín, Mireia Martín, Sergio Martínez, Marta Maya, Georgina Mayola, Carmen Molero, Miriam Morales, Pablo Navarro, Elisa Núñez, Foix Ortiz, Noelia Palacios, Paola Parra, Aida Pérez, Irene Pous, Maria Assumpció Prats,

Laura Rabassa, Aroa Rodríguez, Gisela Rodríguez, Erika Rodríguez, Ester Romero, Estela Rossi, Arancha Rueda, Nora Sagristà, Sonia Sánchez, Cristina Sanchis, Gemma Santiuste, Ana Sanz, Ingrid Saurenhau, Cristina Senmarti, Cristina Serradell, Cristina Soro, Bianca Tomasini, Olga Torres, M Araceli Trullengue, Noemí Tudela, Jessica Valcarce, Adriana Valls, Ingrid Vilalta.



MOLTES GRÀCIES A TOTS I TOTES!

BIBLIOGRAFIA

- BARBA, C. *Nens de vidre*. Barcelona, Editorial Columna, 2000.
- CANEVARO, A. *Infants amb deficiències*. Barcelona, Ed. Rosa Sensat, 1988.
- CANEVARO, A. *Infants que es perden al bosc. Identitat i llenguatge en la infància*. Vic, Editorial Eumo, 1990.
- CEDILLO, P. *Háblame a los ojos*. Barcelona, Octaedro, 2004.
- CELA, J., GUAL, X., MARQUEZ, C., UTSET, M. *El tractament de la diversitat en les etapes infantil i primària*. Barcelona, Rosa Sensat, 1997.
- CORKILLE BRIGGS, D. *El niño feliz. Su clave psicológica*. Barcelona, Gedisa, 1989.
- CUOMO, N. *La integración*. Madrid, Visor (Colección Aprendizaje), 1994.
- ESPINÀS, J.M. *El teu nom és Olga*. Barcelona, Ed. La Campana, 1990.
- GEERTZ, C. *Los usos de la diversidad*. Barcelona, Paidós ICE/LTAB, 1996.
- HAAR TER JAAP. *El mundo de Ben Lighthart*. Madrid, Editorial SM, 1993.
- ITARD, J. *Víctor de l'Aveiron*. Madrid: Alianza, 1982.
- JACQUARD, R. *Yo y los demás*. Barcelona, Paidós, 1988.
- KENZABURO, O. *Un amor especial. Vivir en familia con un hijo disminuido*. Barcelona, Martínez Roca, 1988.
- LABORIT, E. *El grito de la gaviota*. Barcelona, Seix-Barral, 2003.
- LÓPEZ, M. i GUERRERO, JF. *Lecturas sobre integración escolar y social*. Barcelona, Ed. Paidós (Papeles de Pedagogía), 1993.
- MIÑANA, F. *Els altres i jo*. Barcelona, Difusora Europea, 1994.



- MONEREO, C. i altres. *Instantànies. Projectes per atendre la diversitat educativa*. Barcelona, Edicions 62, 1998.
- PÉREZ DE LARA, N. *La capacidad de ser sujetos. Más allá de las técnicas en educación especial*. Barcelona, Laertes, 1988.
- PINEDO, F.J. *Una voz para un silencio*. Madrid, CNJE, 1980.
- SACKS, O. *Veo una voz*. Madrid, Ed Anaya/Mario Muchnik, 1991.
- VILA, A. *Els fills diferents*. Barcelona, Columna Edicions, 1991.
- WALLACE, M. *Las gemelas que no hablaban*. Madrid, Ed. Siruela, 1990.