

ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA SOCIAL

Caso de María

María, una alumna escolarizada en 2º de Primaria, que presenta discapacidad visual por retinosis pigmentaria. Actualmente su resto visual le resulta funcional para las tareas escolares con las ayudas ópticas que tiene prescritas, pero tiene algunas dificultades en los desplazamientos en el exterior.

Para potenciar el aprendizaje de estas competencias sociales tanto para María como para su grupo clase hemos diseñado algunas actividades que se han dividido en los siguientes grupos:

- Actividades de sensibilización y recogida de información
- Actividades centradas en el conocimiento de juegos inclusivos
- Actividades que promueven un afrontamiento asertivo ante juegos no inclusivos
- Actividades que promueven la aceptación de los momentos de soledad

Actividades de sensibilización y recogida de información

Estas actividades son útiles para conocer los intereses de María, sus emociones, su nivel de C. Social, la cohesión e inclusión en el grupo clase, las actividades que realiza fuera del centro etc., y como instrumentos podemos utilizar *entrevistas* con el tutor, con el grupo clase, con la familia y con la propia alumna.

Pongamos algunos ejemplos de cuestiones que podemos realizarle a María y a su grupo clase (nos situamos **ANTES DEL RECREO**):

A María:

- ¿Cómo te lo pasas en el recreo?
- ¿A qué juegas? ¿A qué no juegas?
- ¿Qué haces cuando no puedes jugar...?

También es importante que las preguntas vayan dirigidas a su ocio extraescolar como:

- ¿Juegas fuera del colegio con otros niños?
- ¿Has pedido a otros niños que jueguen contigo fuera del colegio?

A su clase podemos preguntar cuestiones del tipo:

- ¿Cómo os lo pasáis en el recreo?
- ¿Jugáis todos los niños de la clase?

- ¿Si hay alguien que no pueda jugar, por qué creéis que esto ocurre?
- ¿Con quién jugáis por las tardes?

Además de las entrevistas, puede resultar muy interesante una actividad en la que los propios niños sean el agente activo de la búsqueda de información (lo que nos sirve también para trabajar la sensibilización de una forma lúdica). Hemos utilizado aquí el juego de “Los detectives” en el que hemos dividido la clase por grupos. Cada grupo debe rellenar un cuestionario sobre accesibilidad de los juegos en el patio: si todos los niños pueden jugar, si hay algún niño que no está jugando, qué hacen los niños que no pueden jugar, qué solución propondrían... (**AQUÍ YA TRABAJAMOS DURANTE EL RECREO**).

Y esto culmina **DESPUÉS DEL RECREO** con posterior asamblea y análisis de la información.

Actividades centradas en el conocimiento de juegos inclusivos

Si María y su clase conocen juegos inclusivos pueden proponerlos como alternativa a los juegos con alta carga visual, por eso es importante enseñárselos.

Para el aprendizaje de juegos inclusivos de forma lúdica hemos realizado una actividad llamada “Capitán Cataplán”.

Cada grupo recibe un pergamino con unos símbolos que debe descifrar el Capitán Cataplán (maestro EF). Cada pergamino corresponde a un juego inclusivo que aprenderán y jugarán en EF. Así implicamos y hacemos partícipes también a otros profesionales además del tutor.

Esta actividad se ha llevado a cabo **ANTES DEL RECREO**.

DURANTE EL RECREO María y sus compañeros proponen estos juegos cuando los compañeros estén jugando a algo a lo que no puedan jugar. También hemos trabajado cuestiones como ¿Cómo nos dirigimos a ellos si ya están jugando?

DESPUÉS DEL RECREO comentamos qué ha pasado y se buscan soluciones a las dificultades encontradas, mediante por ejemplo roleplaying.

Actividades que promueven un afrontamiento asertivo ante juegos no inclusivos

Le enseñaremos a María y a su clase a aprender a adaptar juegos.

En este caso hemos ejemplificado con el juego del pañuelo.

¿Por qué no pueden jugar todos, qué podemos hacer?

Después de que los niños aporten ideas sobre cómo podemos adaptar el juego para que todos participen, el maestro puede comentar que las claves son:

- Convertir en sonoro lo visual (dando palmadas, colocando cascabel al pañuelo...).
- Igualar la diferencia (por ejemplo, igualar la velocidad andando a pata coja).

A pesar de todo esto, hay momentos en los que María no puede jugar a juegos con alta carga visual, porque los alumnos no quieren cambiar de juego, no lo quieren adaptar, no es posible adaptarlo, o simplemente porque María quiere estar sola.

Así que el próximo paso es...

Actividades que promueven la aceptación de los momentos de soledad

Para ello hemos trabajado en la clase:

- La aceptación de que no siempre se puede jugar y que no se entienda esto como un rechazo de los demás.
- La búsqueda de alternativas de ocio individual con preguntas del tipo:
 - ¿Qué actividades divertidas conocéis que se puedan hacer solo?
 - ¿Cómo podemos encontrar nuevas posibilidades para jugar solo? (pueden buscar ayuda de los padres, hermanos, internet, exponerlo luego...)

Finalmente, debemos ayudar a transferir estos aprendizajes a su vida diaria, aprovechando, por ejemplo, talleres extraescolares con los que nos podamos coordinar para que finalmente sea ella sola la que lleve estas capacidades adquiridas y aprendidas a su barrio, bloque etc.