



Recurso

## Ponte en mi piel



**Edad**  
12 a 16 años

**Espacio y material**  
Aula-sala  
Ficha de personaje  
dados

**Tipología**  
Descargable

**Área curricular**  
Área de educación  
en valores sociales  
y cívicos  
Áreas de lengua  
catalana y literatura,  
lengua castellana  
y literatura

**Convención de los  
derechos de las  
personas con  
discapacidad**  
Artículo 9  
Accesibilidad  
Artículo 8. Toma de  
consciencia

**ODS**  
10. Reducción de las  
desigualdades  
4. Educación de calidad

**Autoría**  
Mel Ruíz, Educadora  
Social

**Fecha de publicación**  
Junio 2022

**Copyright**  
Creative commons

### Metodología

Esta actividad en formato de juego de mesa propone diferentes retos y preguntas de conocimiento para empatizar sobre la cotidianidad de las personas con discapacidad.

El juego de mesa consiste en que cada jugador/a tira un dado y avanza su ficha (de acuerdo al número obtenido) por el tablero en avanzar a través de las diversas casillas, contestando o haciendo la acción que indica en cada una de ellas. Dependiendo de la casilla en la que se caiga, se puede avanzar o, por el contrario, retroceder.

Gana la primera persona que llegue a la última casilla.

### Objetivos

- Dar a conocer las discapacidades física, visual, auditiva, así como otras formas de comunicación.
- Promover la empatía a través de la simulación de actividades cotidianas respecto a la discapacidad.
- Dotar de conocimientos sobre la discapacidad.

### Preguntas de reflexión y observaciones

- Trabajar simultáneamente la reflexión con las diferentes acciones o preguntas que deben realizar.
- Aprovechar las diferentes pruebas para explicar que algunas personas tienen afectadas algunas partes del cuerpo y hacen algunas cosas de manera diferente a la nuestra.

¿Ha sido fácil o difícil?

¿Por qué?

Algunas de las respuestas son:

- El perro guía o perro guía es un perro adiestrado para guiar personas ciegas o con una discapacidad visual. Actualmente, se denominan perros de asistencia, puesto que también acompaña a personas con otras discapacidades.
- Las barreras arquitectónicas son los obstáculos que impide la circulación o el acceso a un lugar o servicio.

- Algunas personas con discapacidad son: El Langui, Pablo Echenique, Frida Kahlo, Stephen Hawking, Beethoven, Van Gogh...
- Algunos de los deportes adaptados:
  - Boccia, parecido al juego de petanca, pero con un tubo-rampa que ayuda a mover las pelotas a personas con movilidad reducida.
  - Baloncesto en silla de ruedas.
  - Goalball (fútbol con la mano).
  - Fútbol-5 con una pelota sonora por personas con discapacidad visual
- Podemos encontrar varias barreras arquitectónicas: Escalones en los establecimientos, escaleras, calles poco anchas, semáforos sin sonido...

- La lengua de signos es usada por algunas personas con discapacidad auditiva.
- El braille lo utilizan para leer algunas personas con discapacidad visual.
- Las personas con discapacidad pueden hacer tantas cosas como quieran a pesar de que no siempre la harán igual que nosotros/as

Un pictograma es un dibujo que puede representar una realidad.

El uso de un pictograma para comunicar es para la persona una forma de transformar su realidad en imágenes que representan “conceptos”, “ideas”, “acciones”, “elementos que forman parte de su vida cotidiana”, y así, a través de esas imágenes, poder expresarse.

