



CAMBIAR O REDUCIR: GUÍA PARA EL FACILITADOR

Visión general de la actividad: Los participantes practican cómo hacer que una tarea o actividad sea más fácil, cambiando o reduciendo los pasos que un niño necesita dar para completarla.

Instrucciones: Antes de la presentación, copie los dos siguientes escenarios por separado en hojas grandes de papel y colóquelas en la pared.

Divida a los participantes en dos grupos grandes y pídale que se reúnan junto a los dos escenarios. Pida a cada grupo que lea su escenario y que luego escriba sugerencias debajo del mismo para simplificar la tarea o actividad. A la hora designada, pida a los grupos que se cambien a la otra hoja grande de papel y agreguen ideas nuevas. Si el tiempo lo permite, reúna al grupo para realizar un análisis.

Nota: Si lo desea, cambie los escenarios para adecuarse a las situaciones de los participantes.

EJEMPLO:

ESCENARIO 1

Un niño tiene dificultades de la vista y usa anteojos/gafas con lentes gruesas.

Tarea o actividad: Poner un papel en la mochila/cartera

Enumere los pasos. ¿Cómo puede cambiar los pasos?
¿Qué partes podría reducirse y por qué?

1. Los pasos:

- A. Tomar la mochila del casillero.
- B. Ponerla en el piso.
- C. Tomar el cierre/la cremallera con una mano y sostener la mochila con la otra.
- D. Abrir completamente el cierre/la cremallera de la mochila hasta llegar al final.
- E. Tomar el papel.
- F. Poner el papel en la mochila.
- G. Cerrar completamente el cierre/la cremallera de la mochila hasta llegar al final.
- I. Poner la mochila en el casillero.

2. Pasos que se cambiaron:

Cambiar el Paso B a "Poner la mochila sobre la mesa más cercana".

3. Partes que se redujeron:

Eliminar los Pasos C, D y G, ya que es posible que el cierre/ la cremallera sea demasiado pequeño/a.

ESCENARIO 2

Hay un niño que aprende en dos idiomas, cuya lengua materna es el vietnamita.

Tarea o actividad: Escuchar un audiolibro en el área de los libros.

Enumere los pasos. ¿Cómo puede cambiar los pasos?
¿Qué partes podría reducirse y por qué?