

Una contribución valiosa e inesperada



Final positivo

**CONCEPTO
CLAVE/DESVENTAJA**

Empatía

OBJECTIVOS

- Fomentar la empatía y la comprensión, y mostrar los pensamientos, sentimientos y desafíos de los alumnos en el espectro autista, para animar al grupo a ver el mundo desde su perspectiva.
- Promover la amabilidad y la inclusión, destacando la importancia de acoger y valorar las habilidades únicas de cada persona, demostrando cómo los actos de amabilidad y mente abierta pueden crear un entorno más inclusivo y de apoyo.
- Celebrar la diversidad y las fortalezas únicas, enfatizando que todas las personas tienen habilidades diferentes y distintas formas de pensar, y que la diversidad dentro de un equipo puede ser una fortaleza.

**PREGUNTAS
PARA
REFLEXIONAR
(FINAL
POSITIVO)**

- ¿Qué has aprendido sobre las fortalezas de Patrick? ¿Cómo ayudan al equipo?
- ¿Cómo cambia la actitud del equipo hacia Patrick al final del juego?

**RECURSOS
ADICIONALES**

• Role-Playing – Tarjetas de escenario

Divide al grupo en equipos pequeños y haz que representen diferentes situaciones en las que un/a compañero/a pueda sentirse excluido/a. Luego, el grupo deberá debatir cómo responder con amabilidad e inclusión. Puedes utilizar la herramienta digital Pickerwheel para seleccionar al azar el número del escenario de cada grupo:
<https://pickerwheel.com/tools/random-number-generator/>

Final positivo

**CONCEPTO
CLAVE/DESVENTAJA**

Empatía

RECURSOS ADICIONALES

• **El almuerzo en soledad**

Un/a niño/a está sentado solo durante el almuerzo mientras los demás charlan con sus amigos. Que un/a niño/a represente la escena y muestra cómo es posible incluirlo.

• **Excluido del juego**

Un grupo de niños está jugando durante el recreo y un/a niño/a pide unirse, pero nadie responde.

- ¿Cómo podéis aseguraros de que todos se sientan incluidos?

• **El último en ser elegido**

Un/a niño/a siempre es el/la último/a en ser elegido para las actividades en equipo. Se le ve triste.

Muestra una forma de hacer que se sienta bienvenido/a y valorado/a.

• **Sin sitio en la mesa**

Un/a niño/a entra al aula y no encuentra un sitio junto a sus compañeros.

- ¿Qué pueden hacer los demás para hacerle espacio?

• **Ignorado en una conversación**

Un/a niño/a intenta unirse a una conversación, pero nadie lo escucha.

- ¿Cómo podéis aseguraros de que se escuche la voz de todos?

• **Intereses diferentes**

Un/a niño/a ama dibujar, pero los demás solo hablan de deportes.

- Representa una manera de incluir sus intereses en la conversación.

• **Nervios por ser el nuevo/a**

Un/a niño/a nuevo/a está de pie solo/a, sin saber a dónde ir.

- ¿Qué puedes hacer para que se sienta bienvenido?

• **Exclusión de una fiesta de cumpleaños**

Un/a niño/a descubre que la mayoría de sus compañeros fueron invitados a una fiesta, pero él/ella no.

- ¿Cómo puedes mostrar amabilidad y apoyo?

Final positivo

**CONCEPTO
CLAVE/DESVEN
TAJA**

Empatía

**RECURSOS
ADICIONALES**

- **Equipos injustos**

Se está jugando un partido, pero un/a niño/a siempre queda en el equipo más débil.

- ¿Cómo puedes asegurarte de que los equipos sean justos e inclusivos?

- **Barrera del idioma**

Un/a compañero/a habla otro idioma y tiene dificultades para entender las reglas del juego.

- ¿Cómo puedes ayudarle a sentirse incluido y comprendido?

- **Tabla de fortalezas y diferencias**

Pide al grupo que escriban sus propias fortalezas y áreas de oportunidad. Luego, que el grupo reflexiones sobre cómo trabajar juntos ayuda a que todos tengan éxito.

- **Juego de palabras en equipo**

Propon que el grupo juegue a un juego de vocabulario como el del cuento, pero mezcla los equipos para que todos colaboren con distintos compañeros.

- **Carta para Patrick**

Pide al grupo que escriba una nota breve para Patrick, animándolo y reconociendo sus talentos.

Una contribución valiosa e inesperada



Final negativo

**CONCEPTO
CLAVE/DESVE
N
TAJA**

Empatía

OBJECTIVOS

- Comprender el impacto de la exclusión, ayudando al grupo a reconocer cómo la exclusión afecta emocional y socialmente a las personas.
- Fomentar la empatía y la reflexión, animando al grupo a pensar sobre sus propias acciones y cómo pueden ser más inclusivos en el futuro.
- Reconocer y valorar las diferencias, enseñando al grupo que cada persona tiene fortalezas únicas y que la diversidad fortalece los equipos y las amistades.

**PREGUNTAS
PARA
REFLEXIONAR
(FINAL
NEGATIVO)**

1. ¿Por qué crees que algunos compañeros se sienten incómodos con el comportamiento de Patrick en clase?
2. ¿Cómo crees que se siente Patrick cuando sus compañeros no lo quieren en el equipo?
3. ¿Cómo te sentirías tú si estuvieras en el lugar de Patrick? ¿Qué te gustaría que hicieran los demás?

**RECURSOS
ADICIONALE
S**

- **Videos:**
 - “The Present” – Un cortometraje animado sobre la empatía y la inclusión.
 - <https://www.youtube.com/watch?v=3XA0bB79oGc>

Final negativo

**CONCEPTO
CLAVE/DESVEN
TAJA**

Empatía

**RECURSOS
ADICIONALES**

- **Actividades:**

- Diario de reflexión – Pide al alumnado que escriba o dibuje cómo se sentirían si fueran Patrick.
- Reescritura de la historia – Deja que el alumnado cambie el final de la historia para hacerlo más positivo.
- Círculo de apreciación – Cada alumno/a dice algo positivo sobre un compañero o compañera, destacando talentos únicos.
- Persona invitada o actividad sobre concienciación del autismo – Invita a alguien a compartir experiencias reales sobre el autismo y la inclusión.