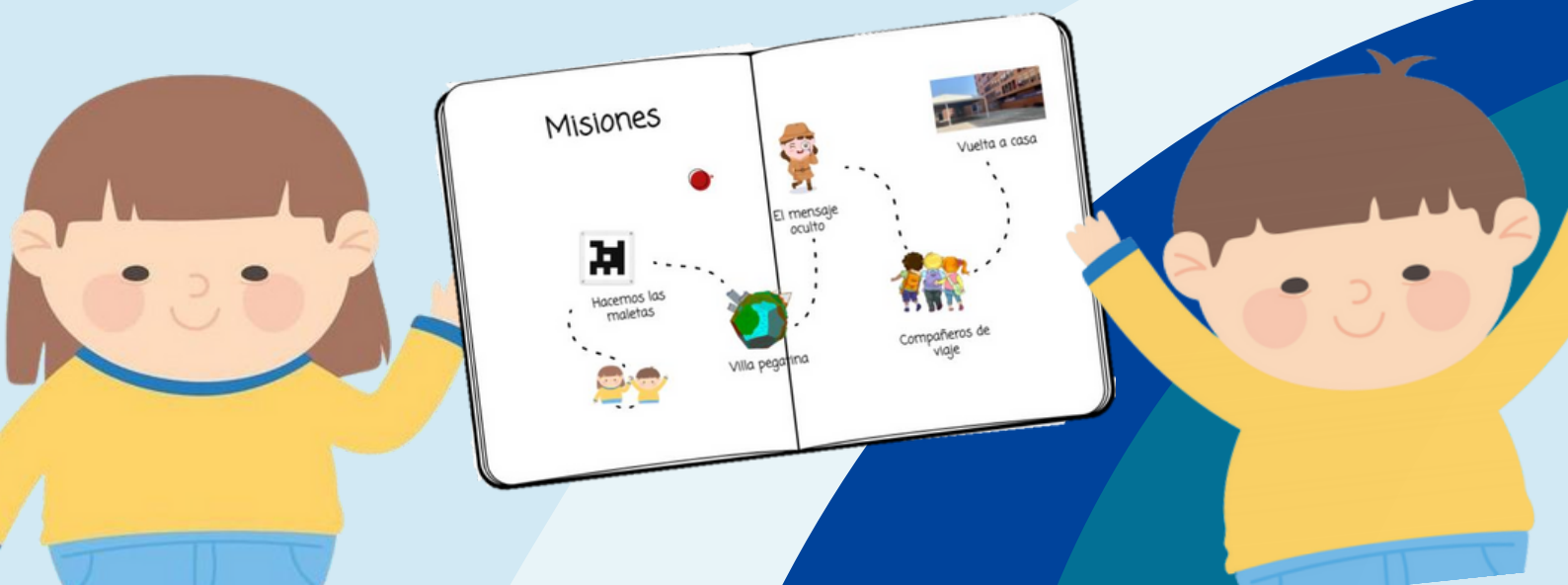


# UNA AVENTURA CON ASINDOWN

ASINDOWN EDUCATIVA



Todas las organizaciones están sometidas a procesos evolutivos y a cambios que las van transformando y adaptando a las necesidades y metas que se van diseñando. Es por ello que desde la Fundación Asindown continuamos nuestro trabajo en la línea de transparencia, calidad y profesionalidad que siempre hemos defendido, siendo estos pilares fundamentales para continuar creciendo y cumpliendo los objetivos y los fines marcados por los estatutos de la Fundación.

Desde la entidad pretendemos facilitar y promover cuantos medios sean necesarios para conseguir el desarrollo integral de las personas con síndrome de Down y/o otras discapacidades intelectuales favoreciendo su plena inclusión sociolaboral familiar y educativa como miembros activos de la sociedad.

Es un objetivo fundamental mejorar la calidad de vida de las personas a las que atendemos así como de sus familias, favoreciendo la inclusión y participación como ciudadanos de pleno derecho en todas las etapas de su vida, mediante la promoción de recursos y apoyos para la investigación y el desarrollo personal, social, educativo y laboral.

Trabajamos por consolidar la profesionalidad en la atención, la intervención y la coordinación, con este colectivo y con los agentes externos que lo solicitan. Sumado a esto, somos interlocutores y hacemos un trabajo de sensibilización y formación social, dando a conocer los derechos, los deberes y la realidad biopsicosocial actual de las personas con síndrome de Down y/o otras discapacidades intelectuales.

Parte de nuestro trabajo lo dedicamos en conseguir y conservar el compromiso por parte de las Administraciones Públicas y Privadas, con el fin de promover la inclusión y la mejora de la calidad de vida de las personas con discapacidad intelectual. Esto apoya a que los programas de nuestra organización continúen fomentando la inclusión social de nuestros usuarios en todas las etapas de sus vidas, encaminados a defender los derechos fundamentales e individuales de las personas con síndrome de Down y/o discapacidad intelectual.

Así la siguiente propuesta nace de llegar al alumnado y profesionales de una manera distinta, sensibilizando y formando lúdica y positivamente a quiénes apuesten por la inclusión.

## UNA AVENTURA CON ASINDOWN

Dirigido a la etapa de **Educación Primaria**, "Una aventura con Asindown" es un emocionante y novedoso proyecto que captura la atención de todas las personas que participan, gracias a su enfoque innovador y su compromiso con la inclusión y la educación. Concebido como un juego de gamificación, esta iniciativa es revolucionaria en el ámbito educativo al integrar la metodología de la gamificación, generando una experiencia interactiva y enriquecedora para todas las personas participantes.

El objetivo de este proyecto es promover la empatía y el conocimiento hacia las personas con síndrome de Down y/o discapacidad intelectual. A través de cuatro misiones desafiantes, los jugadores se sumergen en un viaje transformador, adentrándose en las características generales, del lenguaje y de las habilidades sociales asociadas a estas condiciones.

Cada misión representa una oportunidad para aprender y sensibilizarse sobre las vivencias únicas de quienes enfrentan la vida con síndrome de Down día a día. Los retos planteados en el juego fomentan la cooperación y el trabajo en equipo, lo que lleva a los/as participantes a comprender la importancia de la inclusión y la diversidad en la sociedad actual.

El proyecto es una herramienta pedagógica invaluable para escuelas y centros educativos, ya que combina la diversión y el entretenimiento con una enseñanza significativa.

"Una aventura con Asindown" demuestra que la gamificación, la educación y la inclusión pueden fusionarse para crear una experiencia transformadora. Esta iniciativa cambiará mentalidades y sembrará semillas de cambio en nuestra sociedad, impulsando un mundo más tolerante, respetuoso y empático. Cada paso dado en esta emocionante travesía nos acerca a una sociedad en la que la diversidad es celebrada y donde todos y todas tenemos un lugar para participar y ser valorados y valoradas.

Mediante la implementación de este innovador proyecto, se establece un sólido compromiso con la promoción de la igualdad de oportunidades para todas las personas, sin importar sus capacidades o condiciones. Al asegurar que el acceso al ocio y el entretenimiento sea inclusivo y accesible para todos/as, se derriban las barreras que, en el pasado, limitaban la participación plena de ciertos grupos de la población.

Esta iniciativa va más allá de simplemente proporcionar momentos de diversión; representa un verdadero motor de cambio social. Al brindar un entorno inclusivo para la participación en actividades lúdicas, se fomenta la comprensión mutua, se reducen los prejuicios y se crean lazos de empatía entre personas.

En conclusión, este proyecto representa un paso firme hacia la construcción de una sociedad más justa e inclusiva. Al garantizar la igualdad de oportunidades, accesibilidad y participación plena en el ocio y entretenimiento, se impulsan beneficios sociales, educativos y emocionales para todas las personas involucradas. La gamificación crea un contexto en el que la diversidad es celebrada y donde todos encuentran su lugar para aprender, crecer y disfrutar juntos. Este camino hacia la inclusión es un viaje continuo y necesario, y cada paso dado con este proyecto nos acerca a una sociedad más igualitaria y compasiva.

El proceso de creación del proyecto contempló los siguientes pasos:

- **Concepción de la idea:** el primer paso fue pensar la idea sobre la que giraría todo el proyecto. Se definió también el objetivo principal del juego y qué experiencia queríamos que vivieran los/as participantes.
- **Diseño del escenario y la historia:** se creó una narrativa coherente que se ajustara a la temática elegida. Se diseñaron los contenidos, los objetivos y las pistas de cada prueba.
- **Creación de enigmas y rompecabezas:** se diseñaron y elaboraron los distintos enigmas a resolver, junto con todo el material necesario para su desarrollo.
- **Pruebas y ajustes:** se crearon pruebas con un grupo reducido de personas para evaluar la dificultad, la lógica y la fluidez del juego.
- **Implementación de la tecnología:** se programó una herramienta digital con la que guiar todo el proyecto.
- **Capacitación del personal:** se preparó al equipo del área para explicar las reglas del juego y desarrollarlo en las aulas.

## OBJETIVOS

### Objetivo General.

**OG 1.** Contribuir a la transformación social mediante la tolerancia, el respeto y la no discriminación de personas con síndrome de Down y/o discapacidad intelectual, a través de un proyecto lúdico-educativo de sensibilización que fomenta la diversidad como un valor positivo.

### Objetivos Específicos.

**OE 1.** Contribuir con los objetivos de desarrollo sostenible marcados en la Agenda 2030, concretamente con los ODS 4 (educación inclusiva, equitativa y de calidad) y 10 (reducción de las desigualdades).

**OE 2.** Ofrecer una visión positiva de la diversidad y de las personas con discapacidad, mostrando las diferentes capacidades que tienen.

**OE 3.** Reflexionar sobre la implicación del concepto de igualdad, diversidad y respeto.

**OE 4.** Profundizar en aquellos temas específicos, que suscitan interés para el grupo destinatario, que favorecen la inclusión de las personas con diversidad.

**OE 5.** Ofrecer herramientas para el trato adecuado hacia las personas con discapacidad.

**OE 6.** Cooperar con los centros docentes en la creación de entornos inclusivos que promuevan la buena convivencia escolar entre todo el alumnado.

## METODOLOGÍA

### Actividades previas a la sesión

Se realizará una presentación de lo que es Asindown y una explicación del proyecto, elaborado mediante el software Genially. Comenzaremos explicando el reto: dos nuevos compañeros con síndrome de Down llegan a nuestro colegio y entre todos y todas tenemos que ayudarles a sentirse parte del grupo. **¿Cómo podemos hacerlo?**

Para conseguirlo habrá que superar una serie de pruebas que nos ayudarán a conocer qué es el síndrome de Down y cómo podemos ayudarles con sus dificultades.

### DURANTE LA SESIÓN....

Reflexionaremos sobre la situación inicial.

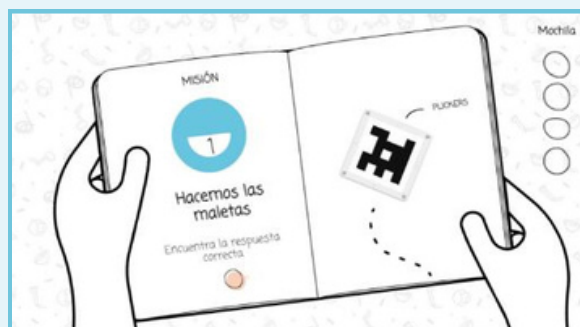
**“¿Qué podemos hacer cuando llegan dos nuevos compañeros a clase con síndrome de Down?”**



### PRIMERA MISIÓN: Hacemos las maletas

**Planteamos la situación: “¿Qué sabemos sobre el síndrome de Down?”**

Realizaremos una serie de preguntas mediante **Plickers** (herramienta de cuestionario en línea). A continuación plantearemos las preguntas de forma divertida y atractiva obteniendo los resultados de cada participante en tiempo real.



Mediante el cuestionario repasaremos las características de las personas con Síndrome de Down y daremos una visión realista, desmitificando algunas ideas erróneas socialmente extendidas.

**Material:** códigos Plickers/ App.

## SEGUNDA MISIÓN: Villa- pegatina

**Planteamos la situación: “¿Podemos jugar todos juntos/as?”**

Realizaremos un juego en el que llevarán pegatinas con símbolos en la frente. El alumnado buscará a los compañeros y compañeras con el símbolo igual que el suyo y conformará los grupos.



Después del juego se reflexionará sobre cómo se han sentido las personas que no encontraban a nadie con quien agruparse. Se pretende crear empatía y resaltar lo importante que es su papel para que nadie se quede aislado o sienta soledad o discriminación por ser diferente.

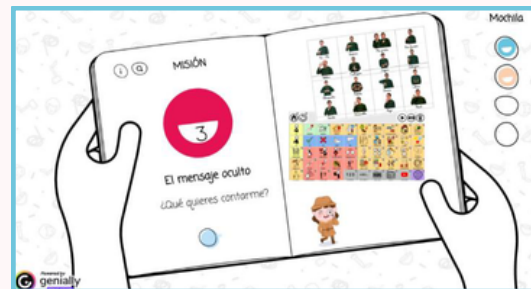
**Material:** Pegatinas con símbolos.

## TERCERA MISIÓN: El mensaje oculto

**Planteamos la situación: “¿Qué quieres contarme?”**

Se planteará la situación en la que los nuevos compañeros querrán contarnos cosas de su antiguo colegio, pero tienen dificultades de lenguaje.

La prueba consistirá en darles un tablero con vocabulario bimodal y/o un comunicador, con el que descifrarán una serie de palabras/frases.



El objetivo es que conocer diferentes formas de comunicación utilizadas por las personas que tienen dificultades para utilizar el lenguaje verbal.

**Material:** Tablero comunicador; gestos bimodal.

## CUARTA MISIÓN: Compañeros y compañeras de viaje

**Planteamos la situación: “¿Me ayudas?”**

Realizaremos un juego grupal en el que cada niño/a escribirá su nombre en una pegatina y, a su vez, la colocará en una pelota. Se colocarán todas mezcladas. El objetivo es que busquen la pelota con su nombre.



Después se propondrá que cada alumno/a en lugar de buscar su pelota coja una y la entregue a la persona correspondiente. Se resaltarán así la importancia de la colaboración y el trabajo en equipo.

**Material:** Etiquetas para escribir el nombre, pelotas y una bolsa.

## RECOMPENSA FINAL Y REFLEXIÓN

Al concluir esta emocionante experiencia, se llevará a cabo una reflexión final en la que cada alumno/a será reconocido/a por su valiosa participación. Se celebrará su dedicación y esfuerzo al otorgarles un merecido diploma que simbolizará su superación personal en la aventura educativa que han emprendido.

Además del diploma, cada alumno/a recibirá una pegatina especial con el símbolo distintivo de Asindown, una sonrisa que representa la empatía y el apoyo que han demostrado hacia sus compañeros/a con síndrome de Down.

Esta pegatina es más que un adorno, es un recordatorio constante de su compromiso con la inclusión y la solidaridad, y una manera de difundir un mensaje de aceptación y respeto hacia la diversidad en su entorno.

Finalmente, se resaltarán cómo el trabajo en equipo y la colaboración fueron fundamentales para el éxito de la misión, demostrando que la inclusión es una herramienta poderosa para construir un mundo más compasivo y justo.

En esta sesión de reflexión, se profundizará en lo que han aprendido sobre el síndrome de Down. Se enfatizará la importancia de desmitificar estereotipos, comprendiendo que cada persona es única, con capacidades y potencialidades que merecen ser valoradas. Se fomentará el respeto y la empatía como bases para una sociedad más inclusiva, donde todos tengan la oportunidad de desarrollarse plenamente.

Además, se explorarán las diversas formas en las que pueden colaborar con la inclusión educativa proponiendo actividades solidarias, campañas de sensibilización y otros proyectos de voluntariado que promuevan la igualdad de oportunidades en el ámbito educativo y en la comunidad en general.

## **ORGANIZACIÓN Y PROPUESTA**

El proyecto va dirigido a la etapa de **Educación Primaria**.

La duración de la sesión es, aproximadamente, de **50 minutos**.

La propuesta ofrecida por Asindown busca fomentar el mayor aprovechamiento posible, brindando un espacio en el que las dinámicas grupales involucren al alumnado de todos los niveles. De esta manera, se fomenta la interacción y la comprensión entre los estudiantes de distintas edades, promoviendo la cooperación y el apoyo mutuo.

Es importante destacar que esta propuesta es una base inicial, ya que Asindown se compromete a adaptar y concretar de manera personalizada según las necesidades y particularidades de cada centro educativo. La colaboración directa entre las personas responsables de la organización de la actividad y los/as técnicos/as de Asindown permitirá ajustar los detalles para garantizar una experiencia enriquecedora y satisfactoria para todos los involucrados.

En definitiva, la meta principal de esta propuesta es crear un espacio inclusivo y enriquecedor, donde la diversidad sea celebrada y donde se fomente la empatía y la colaboración entre todos los participantes. Asindown está comprometido a trabajar mano a mano con el centro educativo para asegurar que esta experiencia de intercambio sea valiosa y deje una impronta en la comunidad educativa, reforzando así el compromiso con la inclusión y el respeto a la diversidad funcional y/o discapacidad intelectual.

## **VIABILIDAD**

Este innovador proyecto se erige como un acto solidario, impulsado por la colaboración estrecha con diversas entidades que comparten un genuino interés en comprender y apoyar la verdadera realidad de las personas con discapacidad. A través de un trabajo conjunto, se busca brindar visibilidad a las experiencias y necesidades de este colectivo, generando conciencia y cambios significativos en la sociedad.

Con este proyecto se busca mejorar la calidad de la educación y su impacto en la sociedad, habiendo llevado a cabo previamente un análisis riguroso de los recursos necesarios, los objetivos que se pretenden alcanzar y el impacto que se espera tener en la comunidad educativa.

No tiene finalidad lucrativa, no obstante, se pretende que sirva como impulsora para llevar a cabo otras acciones de Asindown y poder continuar con los programas que permiten mejorar la calidad de vida de las personas con síndrome de Down y discapacidad intelectual, permitiendo ayudarles a conseguir sus auténticos proyectos de vida.

La ejecución de este proyecto educativo es posible gracias a un equipo altamente capacitado y dedicado. Dichos profesionales están muy implicados en el propósito del proyecto y poseen una amplia experiencia en su área de especialización. La colaboración entre todos los agentes involucrados garantiza un enfoque integral y efectivo, donde cada voz es escuchada y cada aporte es valorado. Esta alianza se traduce en un impacto positivo y duradero en la comunidad educativa.

**Contacto:**

**[etapa.educativa@asindown.org](mailto:etapa.educativa@asindown.org)**

