

## ► 11. Acercando la discapacidad (juego de rol).

Con este juego de simulación queremos que los alumnos/as comprueben las sensaciones que pueden tener o tienen jóvenes de su misma edad con una discapacidad y para ello presentamos una situación hipotética.

Marcos, un joven de 16 años tiene una parálisis cerebral y se ha apuntado en un campo de trabajo para arreglar una iglesia del siglo XI que tiene una biblioteca. A Marcos le gusta la literatura y el arte en general, es tímido pero valiente y en su instituto no le toman en serio debido a su discapacidad, sólo tiene un par de amigos y se lleva bien con su familia, aunque no están muy de acuerdo con esta nueva experiencia (proteccionismo).

Marta es la directora del campo de trabajo y no le han dicho que va Marcos por lo tanto hay muchos aspectos (barreras arquitectónicas, obstáculos, escaleras para acceder a la biblioteca de la iglesia, baños no adaptados, literas y habitaciones no preparadas, etc.) que tendrán que solucionar entre todos con buena voluntad. Además de Marta habrá dos monitores con caracteres contrapuestos hacia la discapacidad.

Marcos es admitido en el campo de trabajo (catálogo de biblioteca) y una vez allí verá las diferentes reacciones de los diversos tipos de jóvenes (que serán el resto de los personajes del juego) que asisten al campo: egoístas, solidarios, proteccionistas, paternalistas, los que miran hacia otro lado, etc., etc.

Los alumnos/as elaborarán un guión (breve y sencillo) y escenificarán todo el proceso descrito.