Acreditación 2023-1-ES01-KA120-SCH-000188655.
Objetivo 1: Capacitar al profesorado en Inclusividad: “Puentes para el siglo XXI”. Herramientas y estrategias para integrar estudiantes con diversidad y equidad en las aulas modernas.
Objetivo 2: Diseñar materiales inclusivos: “Todos a bordo: Aprendizaje sin barreras” Equidad e inclusividad en el proceso educativo.

EL BOSQUE DE LOS AMIGOS

ETAPA EDUCATIVA			EDUCACIÓN PRIMARIA		
ÁREA:	Atención educativa, Profundización.	**NIVEL:**	Primer ciclo: 1º	**DURACIÓN:**	25 a 30 minutos por sesión (3 sesiones)

PERFIL DEL ALUMNADO:

El grupo ordinario de referencia para esta actividad de 1º de Primaria es heterogéneo y requiere una respuesta diferenciada. Se identifican los siguientes perfiles según la normativa regional:

- **Alumnado con Altas Capacidades (AACC):** Estudiantes con mayor motivación y ritmos rápidos de aprendizaje.
- **Alumnado con TDAH:** Estudiantes que requieren instrucciones breves y roles dinámicos.
- **Alumnado con perfiles de Compensación Educativa (Circular 03/06/2025):** Incluye perfiles de **incorporación tardía** (desfase curricular) y desconocimiento **grave de la lengua de aprendizaje**.

Nota técnica: Conforme al punto 1.c de la Circular de 2025, se reconoce que el perfil de compensación educativa por desventaja socioeducativa es incompatible con la identificación simultánea de NEE, AACC o TDAH en el registro administrativo.

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD:

- Objetivo 1: Fomentar la colaboración y la ayuda mutua entre todos los miembros del grupo.
- Objetivo 2: Promover la inclusión y el respeto por las diferencias por las diferencias individuales.

Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by Felipe Javier Ramírez Lajarín is licensed under CC BY-SA 4.0

- Objetivo 3: Desarrollar la empatía y la resolución cooperativa de problemas ante obstáculos.
- Objetivo 4: Estimular la motricidad y la imaginación mediante el juego simbólico.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Los niños y niñas se convierten en animales mágicos del bosque. Cada "animal" tiene una manera diferente de moverse (por ejemplo: saltar como canguros, caminar despacio como tortugas, arrastrarse como serpientes, etc.).
El objetivo es ayudar a que todos los animales lleguen juntos a la "cueva segura", sorteando obstáculos y ayudándose mutuamente. Algunos animales tienen limitaciones (no ven, no hablan, van en parejas, etc.), por lo que necesitan el apoyo del grupo para avanzar.

- **Conejo**: salta en dos pies.
- **Tortuga**: camina despacio y puede ir en pareja.
- **Murciélago**: va con los ojos vendados y necesita guía.
- **Canguro**: salta con pies juntos.
- **Serpiente**: se arrastra por el suelo.
- **Pájaro**: mueve los brazos como alas y solo se comunica con sonidos.

CPR Centro de Profesores y Recursos Región de Murcia
Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by Felipe Javier Ramírez Lajarín is licensed under CC BY-SA 4.0





Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by Felipe Javier Ramírez Lajarín is licensed under CC BY-SA 4.0

MATERIALES NECESARIOS:

- Cintas, pañuelos o bandas elásticas (para vendar ojos o atar parejas).
- Aros, colchonetas, cuerdas (para simular obstáculos del bosque).
- Tarjetas con los tipos de animales y sus movimientos especiales.
- Música suave o de naturaleza (opcional, para ambientar).
- Espacio amplio (aula despejada, sala de psicomotricidad o patio).

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- **Inicio**: (Primera sesión)
  Transformación en Animales Mágicos. El docente reparte tarjetas de animales. Se debe dedicar por parte del docente un tiempo a la comprensión de los roles para asegurar una transición fluida a la fase motriz.
  - Conejo: Salta sobre los dos pies.
  - Tortuga: Camina muy despacio. Puede avanzar en pareja utilizando cintas o pañuelos para permanecer unidos.
  - Murciélago: Lleva los ojos vendados (representa limitación visual) y requiere guía constante.
  - Canguro: Salta con los pies juntos.
  - Serpiente: Se arrastra por el suelo.
  - Pájaro: Mueve los brazos como alas y solo se comunica mediante sonidos.

- **Desarrollo**: (Segunda sesión)
  Se explica la misión por el docente: llegar juntos a la cueva (un lugar simbólico marcado en el aula). Se colocan obstáculos suaves por el camino (aros para pasar, cuerdas para saltar, colchonetas para cruzar). El Cruce del Bosque para llegar a la Cueva Segura. El aula se transforma con aros (charcos), cuerdas (ramas bajas) y colchonetas (ríos).

Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by Felipe Javier Ramírez Lajarín is licensed under CC BY-SA 4.0

- **Dinámica:** El objetivo es llegar a la "Cueva Segura". La misión solo es exitosa si el grupo llega como bloque.
- **Cooperación:** Los alumnos deben identificar quién necesita ayuda (especialmente el Murciélago y la Tortuga) y adaptar su ritmo.

- **Finalización**: (Segunda Sesión)
  - A medida que avanzan, deben ayudarse mutuamente y tratar de completar el Cruce del Bosque, especialmente a quienes tienen más limitaciones.

- **Evaluación**: (Tercera sesión)

  Al llegar todos, se realiza una breve ronda: **Círculo de Reflexión**. Asamblea de 5 minutos para evaluar sentimientos y valores:
  - ¿Cómo te sentiste siendo tu animal?
  - ¿Ayudaste a algún compañero a cruzar un obstáculo?
  - ¿Cómo te ayudaron a ti?
  - ¿Qué aprendimos sobre trabajar en equipo?

  Variaciones en Evaluación: se propone una evaluación multinivel:
  - Formativa: Observación directa de la interacción y la ayuda mutua durante el recorrido.
  - Compartida: Autoevaluación del alumno mediante un panel de pictogramas (caritas de colores) para expresar su nivel de implicación y satisfacción.
  - Instrumento Adaptado: Para el alumno con discapacidad visual o TDAH, la evaluación será oral o mediante el uso de objetos táctiles que representen sus logros.

Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by Felipe Javier Ramírez Lajarín is licensed under CC BY-SA 4.0

INFORMACIÓN ADICIONAL:

Adaptaciones NEAE y Ajustes Razonables (NEAE)
He integrado tres ajustes específicos para garantizar la participación plena:

1. Discapacidad Visual: Uso de compañero-guía (tutoría entre iguales) y pistas podotáctiles (cuerdas o texturas en el suelo) para marcar el camino hacia la cueva.

2. Dificultades de Atención (TDAH): Se aplica la fragmentación de la tarea en hitos cortos. Se permite el movimiento activo mediante el rol de "Canguro" y se utilizan señales visuales claras para las transiciones, evitando la fatiga y la dispersión.

3. Altas Capacidades: Se introduce una variación en la complejidad. Estos alumnos asumen el rol de "Líderes de Estrategia", debiendo proponer soluciones creativas cuando el docente introduce "obstáculos sorpresa" (por ejemplo, un río que solo se cruza formando un puente humano). Puedes adaptar los animales a personajes de cuentos o series conocidas. También puedes asignarles un rol especial (como guías o animales sabios).

Otros contextos o cambios situacionales: Se puede repetir varias veces esta actividad, cambiando los roles, para que experimenten distintas formas de moverse y ayudar.

Evaluación adaptada
Este recurso ha sido diseñado específicamente como una **infografía de evaluación adaptada**, transformando los criterios de la lección en un formato accesible para alumnos de 1º de Primaria siguiendo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**. La infografía presenta una tabla clara con los siguientes elementos:

- **Apoyos Visuales:** Cada criterio va acompañado de un icono representativo (manos unidas 🤝 para la ayuda, una huella 🐾 para el movimiento animal y una cueva 🏠 para la meta grupal).

CPR Centro de Profesores y Recursos Región de Murcia
Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by Felipe Javier Ramírez Lajarín is licensed under CC BY-SA 4.0

- **Lenguaje Simplificado:** Enunciados cortos y directos para evitar la sobrecarga cognitiva y facilitar la lectura a quienes se inician en ella.
- **Niveles de Logro Intuitivos:** Uso de símbolos universales (Estrellas 🌟✨ y Bandera roja 🚩) para que el alumno identifique su progreso de forma visual y motivadora.
- **Fomento de la Autonomía:** Este instrumento permite que el alumno realice una **metacognición inclusiva**, reflexionando sobre su capacidad de ayuda y cumplimiento de roles dentro del grupo cooperativo.

Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by Felipe Javier Ramírez Lajarín is licensed under CC BY-SA 4.0



Guía de Autorreflexión Docente

1. **Co-docencia:** ¿Se ha coordinado eficazmente el apoyo con el profesorado de compensatoria u orientación?
2. **Accesibilidad:** ¿Los materiales (vendas, cintas, pictogramas) facilitaron realmente la participación?

Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by Felipe Javier Ramírez Lajarín is licensed under CC BY-SA 4.0

3. **PAP:** ¿Las medidas aplicadas permitieron al alumnado con Plan de Actuación Personalizado alcanzar los objetivos?
4. **Clima de Aula:** ¿Se ha transferido el valor de la ayuda mutua a situaciones fuera del juego?
5. **Mejora:** ¿Qué ajustes de tiempo o complejidad requieren los obstáculos tras observar la respuesta del alumnado?

Fundamentación Legal

Esta actividad se diseña bajo el marco jurídico educativo de la Región de Murcia para garantizar la equidad y la excelencia:

- **LOE/LOMLOE (Artículos 71, 76, 80 y 81):** Asegura los recursos para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE) y la compensación de desigualdades.
- **Decreto 359/2009 (Artículos 10, 13.2 y 20.1):** Regula la evaluación psicopedagógica y establece que la respuesta para AACC debe buscar el desarrollo equilibrado de capacidades, mientras que la compensatoria debe paliar desigualdades iniciales.
- **Circular de 3 de junio de 2025:** Concreta los criterios de atención para perfiles de compensación educativa, diferenciando entre incorporación tardía y desconocimiento grave del español.
- **Resolución de 18 de febrero de 2026:** Dicta instrucciones para la identificación y respuesta al alumnado con Altas Capacidades (AACC), subrayando que toda actuación debe realizarse obligatoriamente “en el marco de una escuela inclusiva**”.**

Principios Pedagógicos (DUA)

Cumpliendo con el Artículo **4.3 de la Ley Orgánica 2/2006**, la unidad aplica el Diseño **Universal para el Aprendizaje (DUA)** mediante:

1. **Múltiples Formas de Representación:** Uso de tarjetas visuales y pictogramas para que la información (roles y reglas) sea accesible independientemente del nivel lingüístico.
2. **Múltiples Formas de Acción y Expresión:** Se ofrecen variadas modalidades de movimiento y comunicación (gestual, auditiva y física) que permiten a cada alumno demostrar su progreso según su capacidad motriz y comunicativa.

"Recurso original de Felipe Javier Ramírez Lajarín, adaptado y ampliado pedagógicamente mediante el asistente técnico de investigación NotebookLM (Google) para la personalización del aprendizaje y la eliminación de barreras (DUA). El diseño instruccional y la curación de contenidos han sido dirigidos por el docente para garantizar el cumplimiento del Decreto 209/2022 y el Decreto 359/2009 de la Región de

Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by Felipe Javier Ramírez Lajarín is licensed under CC BY-SA 4.0

Murcia, así como otra normativa nacional y regional vigente aportada por el docente como fuentes. Para la generación de apoyos visuales y la fragmentación de tareas según los principios DUA, también se ha utilizado NotebookLM como herramienta de apoyo a la inclusión, permitiendo la adaptación de materiales para perfiles específicos (Discapacidad visual, TDAH y Altas Capacidades) basándose en las evidencias científicas de la neurociencia aplicada a la educación aportadas por el docente como fuentes y material de consulta"

Refrerencia:
Google. (2026). *NotebookLM* (Versión de mayo de 2026) [Modelo de lenguaje de IA]. https://notebooklm.google.com/

Cofinanciado por la Unión Europea

Recurso educativo inclusivo 2026 by Felipe Javier Ramírez Lajarín is licensed under CC BY-SA 4.0