



**Inclusive Playgrounds**  
Teacher Training Programme - PINC

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Cuaderno de Evaluación

PATIOS INCLUSIVOS - PROGRAMA DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO





**Inclusive Playgrounds**  
Teacher Training Programme - PINC



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## Información sobre el proyecto

|   |  |
|---|--|
| <b>Nº DE ACUERDO DE SUBVENCIÓN:</b>                       | 2020-1-ES01-KA203-082341 E10208658   |
| <b>ACRÓNIMO DEL PROYECTO:</b>                             | PINC   |
| <b>TÍTULO DEL PROYECTO:</b>                               | PATIOS INCLUSIVOS - PROGRAMA DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO  |
| <b>CALENDARIO Y DURACIÓN DEL PROYECTO:</b>                | Octubre de 2020 - Marzo de 2023 (30 meses)   |
| <b>PRODUCTOS INTELECTUALES:</b>                           | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Procesos inclusivos en educación.</li> <li>2. Guía teórica sobre el juego: El juego como facilitador de inclusión.</li> <li>3. Guía Práctica de Juego.</li> <li>4. Guía para liderar una comunidad educativa: estrategias de sensibilización hacia la inclusión.</li> <li>5. Hoja de ruta para el profesorado: recursos y didáctica de la formación PINC.</li> </ol> |
| <b>ORGANIZACIÓN RESPONSABLE:</b>                          | Universidad de Murcia  |
| <b>COORDINADORA:</b>                                      | Olga Rodríguez Ferrán  |
| <b>CORREO ELECTRÓNICO:</b>                                | olga.rodriguez@um.es   |
| <b>DIRECCIÓN POSTAL:</b>                                  | C/ Argentina, 19, 30720 San Javier, Murcia, España   |
| <b>RESPONSABLE DE LA EVALUACIÓN INTERNA DEL PROYECTO:</b> | Athanasios Kolovelonis   |
| <b>ENTIDAD:</b>   | Universidad de Tesalia, Grecia   |
| <b>CORREO ELECTRÓNICO:</b>                                | akolov@uth.gr  |
| <b>RESPONSABLE DE LA DIFUSIÓN DEL PROYECTO:</b>           | Dorothea Urban   |
| <b>ENTIDAD:</b>   | CESIE ( Italia)  |
| <b>CORREO ELECTRÓNICO:</b>                                | dorothea.urban@cesie.org   |

## Información de la guía

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| <b>COORDINADORES DE GUÍA:</b>       | Ambra Gentile, Valerio Giustino, Marianna Alesi, Giuseppe Battaglia and Antonino Bianco |
| <b>PERSONA RESPONSABLE E EMAIL:</b> | Ambra Gentile (ambra.gentile91@gmail.com)   |
| <b>ORGANIZACIÓN RESPONSABLE:</b>    | Universidad de Palermo  |
| <b>DIRECCIÓN POSTAL:</b>            | Viale delle scienze, edificio 15, 90128, Palermo, Italia.                               |



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



# Índice

- ◆ Cuaderno de Evaluación..... 1
  - ◆ Información sobre el proyecto ..... 3
  - ◆ Información de la guía ..... 4
- ◆ Evaluación módulo 1 ..... 7
- ◆ Evaluación módulo 2 ..... 9
- ◆ Evaluación módulo 3 ..... 11



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



# EVALUACIÓN MÓDULO 1



**Inclusive Playgrounds**  
Teacher Training Programme - PINC



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Evaluación módulo 1

*El profesorado puede utilizar esta sección para evaluar los conocimientos del alumnado sobre el módulo.*

1. Dé al menos 10 razones por las que debemos esforzarnos por lograr una mayor inclusión de las personas con discapacidad:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ¿Qué barreras observas en el proceso hacia una mayor inclusión en tu entorno (escuela, deportes, ocio, trabajo)?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ¿Qué cree que es necesario para superar estos obstáculos? ¿Qué recursos observas? ¿Qué puedes hacer TÚ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# EVALUACIÓN MÓDULO 2



**Inclusive Playgrounds**  
Teacher Training Programme - PINC



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# Evaluación módulo 2

El profesorado puede utilizar esta sección para evaluar los conocimientos del alumnado sobre el módulo.

1. Responde *verdadero* (✓) o *falso* (X):

La familia del alumnado sin discapacidad pueden negarse a participar en el proceso de inclusión de un alumno con discapacidad en un aula ordinaria"



Justifica tu respuesta (argumenta desde una visión múltiple: criterios legales, éticos, psicopedagógicos y educativos, sociales...).

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Enumerar las claves de la educación inclusiva para mejorar la inclusión social.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# EVALUACIÓN MÓDULO 3



**Inclusive Playgrounds**  
Teacher Training Programme - PINC



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Evaluación módulo 3

*El profesorado puede utilizar esta sección para evaluar los conocimientos del alumnado sobre el módulo.*

1. ¿Cuáles son los conceptos fundamentales del juego inclusivo?

- a. Inclusión, aprendizaje y diseño universal.
- b. Equidad, diseño universal y accesibilidad en el juego.
- c. Inclusión, equidad y juego.

**Correcto: b**

2. Explica los conceptos fundamentales del juego inclusivo:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es correcta?

- a. El juego mediado es variable, adaptativo y estimula el proceso hacia el juego libre y sin apoyo.
- b. El juego mediado sólo utiliza recursos materiales.
- c. El juego mediado es lo mismo que el juego dirigido.

**Correcto: a**

4. Enumere cinco características del juego mediado:

- a. ....
- b. ....
- c. ....
- d. ....
- e. ....

**Respuesta:** Proporciona un apoyo equitativo, varía según las necesidades de apoyo, utiliza recursos materiales y personales, es adaptativo y fomenta el proceso hacia el juego libre y sin apoyo.

5. El proceso de implementación consiste en:

- a. Observar activamente, calcular, seleccionar o crear, jugar y compartir.
- b. Observar, organizar, seleccionar o crear, jugar y evaluar activamente.
- c. Observar activamente, organizar, reflexionar, jugar y evaluar.

**Correcta: b**

6. Enumere los pasos del proceso de aplicación y explique brevemente cada uno de ellos.

.....

.....

.....

.....

.....

7. La observación activa es un paso fundamental en el proceso de aplicación porque:

- a. Se observa el espacio físico y sensorial, así como los perfiles de juego y no juego de los alumnos.
- b. Se observa el espacio y se recoge la información.
- c. Se centra en la detección de los alumnos objetivo.

**Correcta: a**

8. Explique brevemente por qué la observación activa es un paso fundamental en el proceso de aplicación:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

9. Los juegos se seleccionan o crean en función de:

- a. Los datos recogidos en la observación activa con respecto al espacio.
- b. Los datos recogidos en la observación activa respecto a los alumnos que presentan patrones de no juego.
- c. Los juegos que conocen los profesores.

**Correcta: b**

10. Describa brevemente los puntos clave a tener en cuenta a la hora de seleccionar los juegos:

.....

.....

.....

.....

.....

**Respuesta:** Se seleccionan o crean juegos a partir de los datos recogidos y analizados, teniendo en cuenta los espacios de juego que ya están en funcionamiento, haciéndolos inclusivos y creando otros para completar la respuesta de ocio y juego con las preferencias de los alumnos y sus estilos de actividad.

11. ¿Cuáles son los cuatro estratos en la fase de observación/análisis inicial de los recreos escolares?

.....

.....

.....

.....

.....

12. ¿Cuáles son los cuatro estratos en la fase de observación/análisis inicial de los recreos escolares?

.....

.....

.....

.....

.....



**Inclusive Playgrounds**  
Teacher Training Programme - PINC



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

13. ¿Qué elementos son importantes a analizar en la Cadena de Accesibilidad?

.....

.....

.....

.....

.....

14. ¿Qué niveles de interacción con los compañeros y compañeras en el juego podemos determinar?

.....

.....

.....

.....

.....

15. Describa brevemente los puntos importantes y el proceso de evaluación del juego inclusivo.

.....

.....

.....

.....

.....



**Inclusive Playgrounds**  
Teacher Training Programme - PINC



[inclusiveplaygrounds.eu](http://inclusiveplaygrounds.eu)



 Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.