



‘Divertirnos es cosa de tod@s’: el Concurso Escolar ONCE invita a descubrir que divertirse también puede ser inclusivo



La nueva edición del popular concurso invita a trabajar la empatía, la inclusión y la accesibilidad. El plazo de participación permanecerá abierto hasta el 18 de marzo de 2027. ¡Anímate y participa!

Añadir EDUCACIÓN 3.0 en Google

Ir al cine, jugar con amigos, practicar deporte o disfrutar de un concierto son actividades cotidianas que deberían estar al alcance de todos. Sin embargo, las personas con discapacidad todavía encuentran barreras que dificultan su participación y disfrute. Con esta realidad como punto de partida, el Concurso Escolar ONCE, promovido por el Grupo Social ONCE, propone en su 43ª edición que el alumnado ayude a imaginar nuevas formas de vivir el ocio juntos. Bajo el lema ‘Divertirnos es cosa de tod@s’, esta iniciativa invita a estudiantes y docentes de centros educativos de toda España (desde 3º de Primaria hasta FP e incluyendo a Educación Especial) a trabajar la empatía, la inclusión y la accesibilidad a través de una propuesta práctica y creativa. Su objetivo es que el alumnado aprenda que la inclusión no consiste solo en compartir los mismos espacios, sino también en garantizar que todos puedan disfrutar y sentirse parte.

Para facilitar el trabajo dentro del aula, esta edición ofrece tres recursos: la guía docente, que acompaña al profesorado durante el desarrollo de la actividad; la unidad didáctica, que aborda la inclusión y la empatía como elementos esenciales para educar en una ciudadanía comprometida con la diversidad; y el juego de cartas ‘Ponte en mi lugar’, disponible en versión imprimible y en digital, que plantea una experiencia gamificada en la que el alumnado descubre las barreras que pueden aparecer en las actividades de ocio.

Crear un personaje en una escena de ocio inclusivo

Después de descubrir y reflexionar sobre estas barreras, llega el momento del reto creativo: cada aula debe diseñar un cartel en el que aparezca un nuevo personaje que represente alguna discapacidad y participe en una actividad de ocio inclusiva. El alumnado tendrá que explicar también



qué recursos, apoyos o adaptaciones permiten que todas las personas puedan disfrutar de ella. El trabajo podrá realizarse mediante dibujo, collage, herramientas digitales o cualquier otra técnica que el grupo considere adecuada.

La accesibilidad también forma parte del reto: cada cartel deberá incorporar una audiodescripción de un máximo de 90 segundos , que permita comprender de forma clara y amena la pieza en su conjunto.

Participación y premios

La convocatoria está dirigida a 3º y 4º de Primaria (categoría A), 5º y 6º de Primaria (B), ESO y FP Básica (C), y Educación Especial (E). El plazo de participación permanecerá abierto hasta el 18 de marzo de 2027

Te puede interesar

PISA 2025: ¿cómo podemos mejorar la comprensión lectora y las matemáticas en el aula?

Psicólogos educativos en los colegios: qué problemas detectan y cómo ayudan a alumnos, familias y docentes

Cómo ha cambiado la gestión de los cobros y pagos en los centros educativos

Además, este año estrena una novedad: todas las aulas que presenten un trabajo recibirán una pulsera exclusiva para cada estudiante y docente. Los ganadores autonómicos y los cinco grupos finalistas de Educación Especial podrán elegir una actividad de ocio para toda el aula, valorada en hasta 300 euros. Por otra parte, las cuatro aulas ganadoras de la fase estatal disfrutarán de un festival inclusivo de fin de curso en su centro educativo.

(Este contenido ha sido elaborado en colaboración con el Concurso Escolar ONCE)

Más noticias sobre:

Concurso

Concurso escolar

No hay comentarios