

No hay, en estos casos, un desarrollo espontáneo del lenguaje.

d. Sorderas profundas

No hay percepción del habla, sólo de los elementos suprasegmentales como algunos elementos prosódicos: melodía, ritmo, etc.

No hay, tampoco en estos casos, un desarrollo espontáneo del lenguaje y las cualidades de la voz suelen estar alteradas.

1.3. El momento de aparición del déficit

Sin lugar a dudas, ésta es una de las variables con mayor peso específico a la hora de delimitar el perfil real de las características de la persona con un déficit auditivo y de sus necesidades. En este caso, hablamos de:

a. Sorderas prelocutivas

b. Sorderas post-locutivas

a. Sorderas prelocutivas

Son sorderas previas a la adquisición del habla, aproximadamente a los tres años de edad.

En estos casos, el niño ha tenido un nulo o escaso contacto con el "mundo sonoro" en general y con el lenguaje en particular.

En consecuencia, han de aprender un lenguaje que es totalmente nuevo y ajeno o, como mínimo, que no han llegado a desarrollar en forma de una estructura lo suficientemente sólida.

b. Sorderas post-locutivas

Se habla de sorderas post-locutivas cuando la sordera aparece después de los tres años de edad, o más exactamente cuando el niño ya ha adquirido el habla.

En estos casos, se ha producido un contacto con el lenguaje oral y se han desarrollado un mínimo de estructuras. Ello, lógicamente, hará variar totalmente el global de potencialidades, es decir, de necesidades, según las características del alumno.

1.4. La ayuda y la adecuación protéticas

Lógicamente, la posibilidad de una ayuda protética con buena respuesta y óptima adecuación permite elevar el nivel de potencialidades de la persona con déficit auditivo.

Básicamente, la ayuda protética la proporcionan los audífonos, amplificadores que aumentan la intensidad del sonido de forma que la curva de audición se acerque lo máximo posible a la normalidad.

Conviene aclarar, eso sí, que este aumento que normalmente se sitúa entre los 30 y los 50 db no es idéntico y uniforme en todas las frecuencias por lo que se hace patente la afirmación que entre no oír y oír con normalidad hay una infinidad de situaciones posibles.

Finalmente, cabría citar que audiológica y audioprotética son campos en un progreso continuo. Hay importantes avances que hacen cambiar las expectativas continuamente.

2. OTRAS VARIABLES QUE INCIDEN EN EL DESARROLLO GLOBAL

Todo lo que hasta aquí hemos dicho hace referencia a las variables directamente relacionadas con el déficit auditivo. Son suficientes como para que empecemos a ver como incuestionable el hecho de que cada persona con un déficit auditivo posee características distintas que abogan por la aceptación de la diversidad dentro del déficit que antes preconizábamos.

A esta diversidad de perfiles se añade la acción multifactorial y determinante de otro conjunto de variables, las que recogemos bajo el nombre de "otras variables que inciden en el desarrollo". No haremos aquí una descripción exhaustiva de todas ellas, pues muchas son comunes a toda la población, tengan o no una deficiencia auditiva. Nos disponemos, pues, tan sólo, a señalar las más significativas:

Podrían agruparse en tres bloques:

1. Variables relacionadas con el ambiente familiar

Entre ellas, cabría destacar las relacionadas con el grado de aceptación del déficit por parte de los padres, la presencia de sordera en ellos u otros miembros de la familia, etc.

2. Variables relacionadas con los factores educativos

A este bloque, pertenecerían variables como la posibilidad de recibir atención especializada desde el mismo momento en que se produce la detección de la sordera, la edad de escolarización, factores relacionados con la integración del alumno sordo, entre otras.

3. Variables relacionadas con el entorno social

Deberíamos mencionar aquí variables como la "representación social" predominante en la comunidad hacia las personas con algún tipo de hándicap y el nivel –tanto cuantitativo como cualitativo– de los recursos del entorno social de estas personas, tanto en el plano educativo como en el

Contenido principal: Habilidades motrices básicas.

Terreno: Espacio amplio y cerrado.

Material: Varios metros de goma elástica (preferiblemente ancha). Colchonetas (aunque éstas no son imprescindibles).

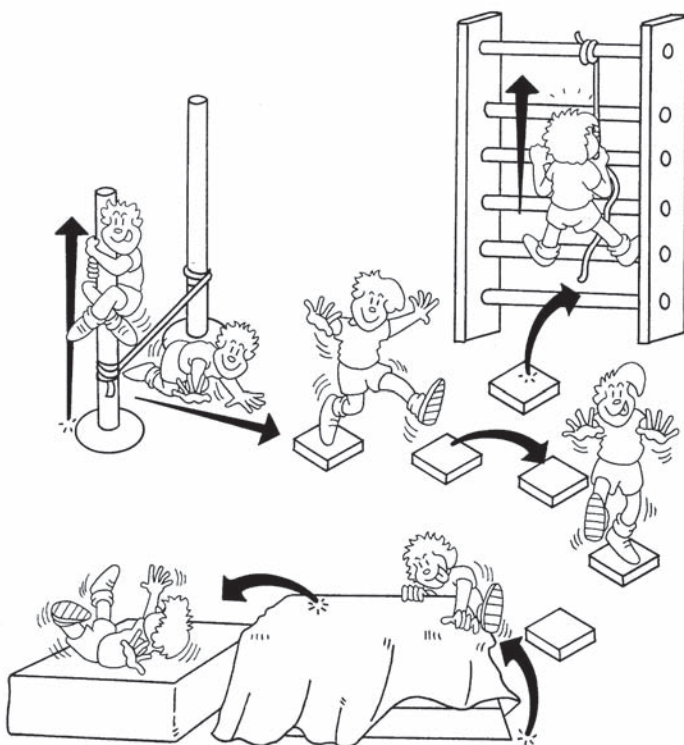
N.º participantes: Grupos de máximo 12 jugadores.

Situación inicial: Anteriormente al inicio de la sesión habremos creado "La Jungla". Para ello habremos distribuido la goma elástica por todo el espacio, atándola de un lado a otro formando a poder ser distintas alturas. Atándola a las espalderas, banco sueco, pared, techo, etc. El suelo lo habremos recubierto con colchonetas. Los jugadores sentados en el suelo.

Desarrollo y normativa: Una vez organizada "La Jungla" el objetivo del juego consistirá en intentar atravesarla. Para ello deberemos ponernos a gatas, agacharnos, reptar, saltar, etc. y todo lo que sea necesario para poder atravesarla y salir victoriosos de la azaña.

Orientaciones didácticas: Podremos ir variando la dificultad de "La Jungla", es decir, aumentar la espesura de la goma elástica, aumentar la altura, poner mayores dificultades, etc., dependiendo de las capacidades motrices de los jugadores.

LA SELVA



Contenido principal: Habilidades motrices básicas.

Terreno: El gimnasio o sala similar.

Material: Material de espuma del que podamos disponer (rampas, cilindros, ruedas gigantes, etc.), almohadas, cuerdas, bancos suecos, saltador (minitrám), colchonetas, telas grandes, pequeñas, telas elásticas, tacos de plástico, etc.

N.º participantes: Máximo 10 jugadores.

Situación inicial: Antes de entrar al gimnasio el educador habrá distribuido el material por el espacio con la intención de crear una situación y ambiente parecido al de una "selva". Colgarán cuerdas en las espalderas o en el techo a modo de lianas; tacos de plástico en el suelo a modo de piedras de río por las que deberán pasar sin poder caer en el agua; cilindros y rampas de espuma serán montes y montañas, etc. trozos de telas para confeccionar turbantes, vestidos de tarzán, etc.

Desarrollo y normativa: Una vez los jugadores entren en el gimnasio se sentarán en el suelo o en el banco sueco y observarán "la selva" durante unos minutos sin poder actuar, mientras el educador les va explicando "la selva" y sus posibilidades de acción. Seguidamente el educador dará la consigna de que a la de tres podrán jugar, subirse a dónde quieran o participar cuanto quieran, pero teniendo siempre presente no hacer daño a los demás, guardar el turno si se encuentran varios alumnos en un mismo espacio y respetar el material.

Orientaciones didácticas: En los grupos de mayor grado de discapacidad en los que haya asociado una falta de iniciativa será el propio profesor quien narre una historia en la que todos tengan que ir ejecutando las acciones que se vayan contando (vamos a atravesar un río, subir a la montaña, etc.).

¿QUIÉN ATRAPA LA LUZ?

Contenido principal: Estimular y desarrollar las capacidades sensoriomotrices.

Terreno: El gimnasio o cualquier espacio amplio.

Material: Ropas y una o dos linternas.

N.º participantes: Como el juego está pensado principalmente para los niveles DP4, el número de participantes será reducido, unos 5-6 alumnos y siempre con el soporte de otros educadores (2 como mínimo).

Situación inicial: El espacio estará transformado en un gran laberinto con ropas, de distintas dimensiones, colgadas del techo, cogidas a la pared y a diferentes alturas. Nos sentaremos en el suelo para observar entre todos el espacio.

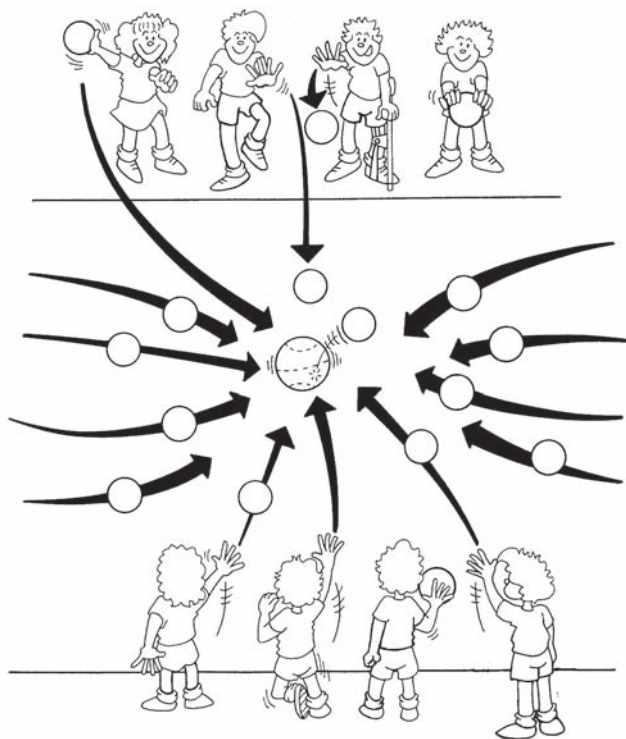
posición previamente pactada (pata coja, cuadrupedia, lateral etc.). También puede reducirse el espacio de vuelta a casa del jugador B1. Es recomendable que para llamar al compañero ciego se designe un solo jugador, que se situará en el centro del espacio de juegos y le avisará unos metros antes de que llegue a "casa" para que pare. Al principio es conveniente que esta acción de llamada la realice el educador para que los alumnos aprendan y para dar seguridad al jugador B1. Para que éste pueda salvar bastará con que se acerque a dos metros del compañero y diga su nombre. En este caso los compañeros que deseen ser salvados le llamarán para orientarle.

- **B2:** Juega con las mismas normas que sus compañeros y si lo precisa es llamado por uno de ellos o el educador en su carrera de vuelta a casa.
- Para salvar a sus compañeros éstos le deberán llamar por la voz si lo precisa. Dependiendo de su resto visual se utilizarán algunos recursos de los recursos del B1.

■ **Discapacidad Psíquica:**

- **DP1 y la mayoría de DP2:** No requieren adaptación.
- **DP3 y DP4:** Sólo podrán participar si juegan formando pareja con un compañero.

TIRO AL MÓVIL FIJO



Contenido principal: Habilidades motrices básicas.

Terreno: Cualquier espacio amplio y uniforme.

Material: Un balón por jugador y una pelota medicinal (2 kg) o similar.

N.º participantes: Grupos de 10 jugadores como máximo (en función del espacio disponible).

Situación inicial: Se delimitará un cuadrado en el suelo con líneas. En cada lado de ese cuadrado se encontrará un equipo tras la línea correspondiente. Cada jugador tendrá un balón en la mano. El balón medicinal se situará en el centro del campo.

Desarrollo y normativa: A la voz de "¡ya!" los jugadores de cada equipo intentarán con su balón desplazar al del centro tras una de las líneas de los otros equipos. Si lo consiguen, ese equipo recibirá 1 punto. Se volverá a iniciar el juego rotando de lugar en el sentido de las agujas del reloj. No puede traspasarse la línea bajo ningún concepto. Sólo podrán utilizarse los balones que, espontáneamente, crucen la línea del equipo. No es obligatorio lanzar todos los balones a la vez. Puede haber estrategias en función de cada equipo. Pierde el equipo que más puntos acumule.

Adaptaciones:

■ **Discapacidad Física:**

- **1A:** No requerirá adaptación
- **1B:** Tendrán un compañero ayudante que le facilite la recogida del balón siempre que lo requieran. Se recomienda utilizar balones de espuma para evitar posibles rebotes y golpes en la cabeza. De no tener balones de espuma, se recomienda proponer una tarea de puntería ya sea en pequeño grupo o individual. Si el jugador 1B presenta PC podrá lanzar el balón con el pie mediante la colaboración de un compañero o monitor de soporte que se lo colocará para poderlo lanzar.
- **2A:** Sentado en una silla, a poder ser baja para facilitar la recepción de los balones que le sean próximos. Se le puede asignar un compañero para que le facilite balones. Dependiendo de la edad y de su competencia motriz, el educador deberá hacer sombra para evitar un impacto fuerte del balón. Si presenta PC, puede, si lo prefiere, ponerse de rodillas en el suelo si ello mejora su recepción de balones.
- **2B:** Sin sentarse y lanzando siempre con el pie, en el caso de los jugadores usuarios de 2 muletas.
- Si presenta PC ídem a 2A PC
- **3:** No precisa adaptación

■ **Discapacidad Visual:**

- **B1:** Sería muy conveniente utilizar un balón de Goalball como balón de centro ya que al tener

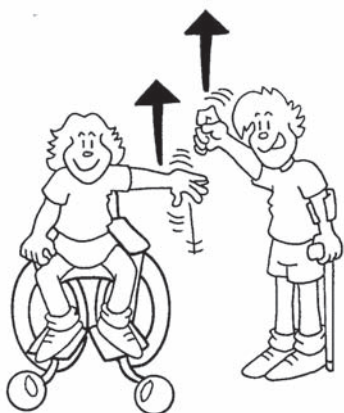
Situación inicial: El jugador que va a lanzar tiene 6 bolas en su poder. El educador se sitúa a 1,5 m de distancia de él como mínimo.

Desarrollo y normativa: El educador camina perpendicularmente al lanzador, a lo ancho del terreno. El jugador debe tratar de acertar los pies del educador lanzando con rapidez una tras otra sus bolas. Gana el jugador que toca un mayor número de veces los pies del educador.

Variantes: En lugar de lanzar las bolas, el jugador debe orientar su silla hacia los pies del educador, a medida que éste se desplaza. Esta variante tiene el objetivo de identificar el mejor ángulo de tiro.

Observaciones: Preferiblemente para personas con tetraplejía o PC con gran afectación del tren superior. Juego realizado por Miquel Chalé (FEDPC).

EL TÍTERE



Contenido principal: Conocimiento del cuerpo.

Terreno: Espacio amplio, llano y delimitado.

Material: No es necesario.

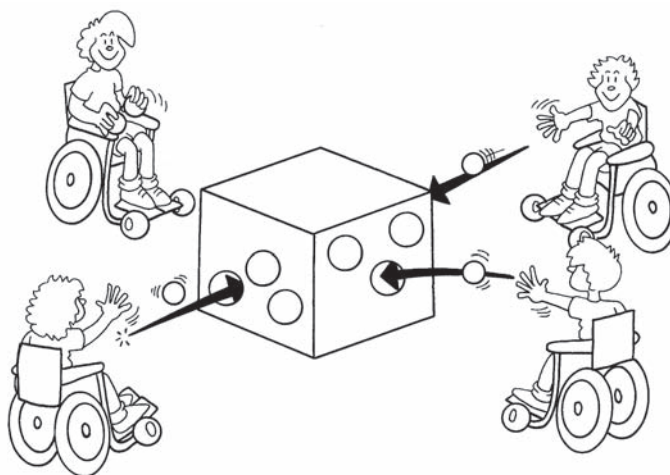
N.º participantes: Por parejas.

Situación inicial: Los miembros de las parejas uno frente a otro.

Desarrollo y normativa: Se trata de mover al títere. El jugador que adopta el rol de títere estará estático. Su compañero, mímicamente, simulará que tiene una cuerda o hilo y unas tijeras. Tirando del hilo podrá mover articularmente al títere (tocará con sus dedos la articulación y, posteriormente, *tirará* de ella mediante el hilo). Para finalizar ese movimiento articular, en el que el títere se quedará en la posición en que se encuentre, el jugador deberá *cortar* el hilo con sus tijeras antes de poder movilizar otra articulación.

Orientaciones didácticas: Si los jugadores van en silla de ruedas, deberán encarar las sillas de manera que faciliten las acciones. Si hay jugadores con problemas de equilibrio o usuarios de muletas, se aconseja que jueguen sentados en sillas.

EL TRAGABOLAS



Contenido principal: Habilidades motrices básicas y lateralidad.

Terreno: Espacio llano y delimitado.

Material: 12 pelotas tamaño tenis y una caja de cartón de 1 m³ con agujeros en cuatro de sus lados representando diversas formas geométricas (por donde pase la pelota) por cada grupo.

N.º participantes: 4 jugadores por caja.

Situación inicial: En función de la motricidad de los jugadores, se situarán cada uno delante de cada uno de los lados de la caja.

Desarrollo y normativa: A la señal lanzarán las pelotas, intentando introducirlas en los agujeros de la caja. Gana el jugador que más pelotas haya introducido.

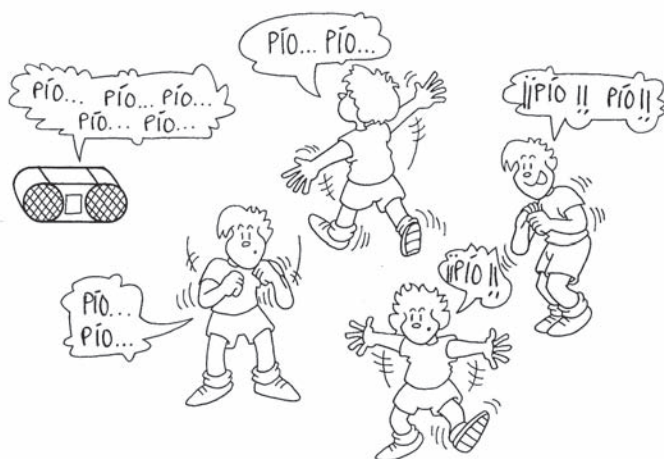
Observaciones: Recomendado para personas con afectación del tren superior. Pueden sustituirse las pelotas por saquitos de arena (o rellenos de arroz, legumbres, etc.) si es necesario.

SALTAR LA VALLA

Contenido principal: Pensamiento estratégico, control tónico, organización espacial y habilidades motrices básicas.

Orientaciones didácticas: En los grupos homogéneos de niveles con un grado de afectación importante (DP4 y algún DP3) y en los que encuentran dificultades en los lanzamientos de grandes distancias, será el educador el que juntamente con todos los jugadores se situará detrás de la línea de salida con tantos anillos en la mano como participantes haya. A la voz de ¡ya! lanzarán todos los anillos a la vez y todos saldrán a buscar un anillo cada uno, siempre con el soporte verbal y, si es necesario, directo del educador.

EL CUENTO DE LOS SONIDOS



Contenido principal: Percepción auditiva y habilidades motrices básicas.

Terreno: El gimnasio o una sala.

Material: Un cassette, una cinta en la que tendremos grabados distintos sonidos (que serán la base del cuento) y el material que podamos encontrar en el gimnasio (espalderas, colchonetas, ropas, picas, etc.)

N.º participantes: Máximo 10 jugadores.

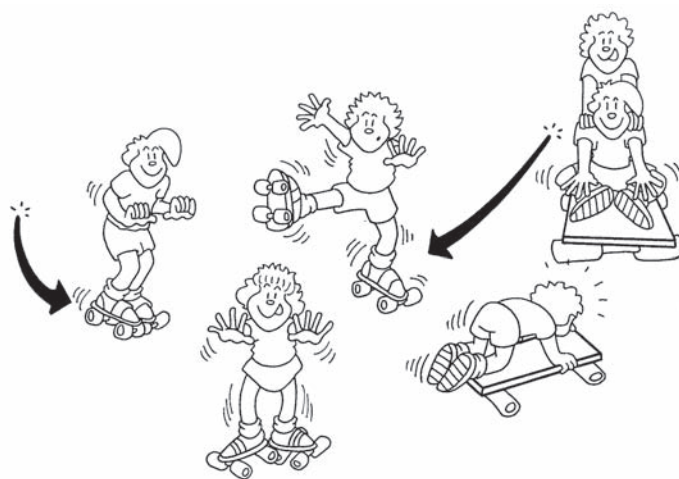
Situación inicial: Todos agrupados alrededor del cassette.

Desarrollo y normativa: En una primera fase, el educador presentará los distintos sonidos del cuento a los jugadores pidiéndoles que encuentren una acción o movimiento para cada uno de ellos. Entre sus propuestas y nuestra ayuda podemos establecer una relación de sonidos y movimientos (por ejemplo, al oír el ruido del mar se acercarán a las colchonetas, se estirarán sobre ellas y harán la acción de nadar, o que al oír el sonido de los pájaros correrán a subir a lo alto de las espalderas, etc.). Una vez establecida la relación de cada sonido con una acción nos dispondremos a escuchar el "cuento" y a interpretarlo.

Variantes: El cuento estará grabado de diversas maneras: una de ellas, la original, será dejando un gran margen de tiempo entre un sonido y otro. Poco a poco el tiempo entre los sonidos será cada vez más corto lo que comporta una mayor relación sonido/movimiento, un mayor desgaste físico, una mayor atención y concentración, etc. El orden de los sonidos también variará evitando así que el juego se realice por rutina.

Orientaciones didácticas: Dependiendo del grupo de alumnos que realicen la actividad y teniendo en cuenta su grado de discapacidad se propondrán cuentos más fáciles (sonidos familiares, poco número de sonidos, etc.) o con mayor nivel de dificultad (gran variación y número de sonidos, etc.). También podrán realizarse movimientos más o menos complejos en función de las características de los jugadores. El nivel DP4 requerirá una mayor atención directa por parte del educador.

DESLIZÁNDONOS



Contenido principal: Habilidades motrices básicas

Terreno: Pista exterior de superficie lisa (en la que se pueda patinar).

Material: Patines (cuatro ruedas, lineales), skates y tablas con ruedas (creadas en la escuela).

N.º participantes: Un grupo entre 10 y 15 jugadores (dependerá también del nivel de discapacidad de los jugadores y del número de educadores de soporte).

Situación inicial: Presentación y explicación de las posibilidades de desplazamiento del material.

Desarrollo y normativa: Una vez mostrado el material se dejará a los alumnos que practiquen con él libremente, ya sea con ayuda (los niveles más bajos) o sin ella, por parejas o a modo individual (siempre bajo la

secuela se tiene que conseguir un equilibrio entre la formación y la eliminación del líquido. Para ello se coloca en los primeros días de vida una válvula en los ventrículos cerebrales del niño unida a un tubo de plástico que acaba en el peritoneo y que realizará la función de drenar el líquido almacenado enviándolo al torrente sanguíneo donde se elimina con el material de desecho de la misma.

6. Incontinencia de esfínteres vesical y anal. Las personas con espina bífida padecen de incontinencia del sistema excretor. La razón es que estas funciones excretoras están reguladas por músculos que en el caso de las personas afectas están paralizados, por lo tanto, no consiguen controlar de forma voluntaria ni la micción ni la defecación. Por otro lado, al faltarles sensibilidad tampoco tienen la sensación de necesidad de vaciar la vejiga. Algunas personas consiguen tener sensación de plenitud de la vejiga por otras sensaciones asociadas como sudoración o intranquilidad y que aprenden a relacionar con la necesidad de miccionar o defecar a través de maniobras sencillas de presión en la zona púbica. En algunos casos se necesita un sondaje intermitente para mantener la vejiga vacía. Otras personas solucionan el problema con pañales o con colectores de orina que llevan colocados permanentemente. El problema más importante son las infecciones renales que puedan sufrir los afectados de espina bífida.

PARÁLISIS CEREBRAL INFANTIL

La definición más ampliamente aceptada y más precisa es la de **“un trastorno del tono postural y del movimiento, de carácter persistente pero no invariable, secundario a una agresión no progresiva en un cerebro inmaduro”**.

De esta definición se deducen varias consideraciones:

- Es *un trastorno del tono postural* y del movimiento, los franceses denominan a esta patología **enfermedad motriz cerebral** haciendo hincapié en el carácter motriz primordial.
- *De carácter persistente pero no invariable* quiere decir que las secuelas que esta patología comporta duran toda la vida, pero que como se manifiesta en los primeros meses de la vida, el niño tendrá posibilidades de evolucionar hacia una mejora en las adquisiciones de la motricidad y actividades propias del bebé y del niño.
- *En un cerebro inmaduro*, es decir, un cerebro que aún no ha finalizado su completa maduración. Se considera que un cerebro está maduro hacia los 3 años de vida. Por lo tanto, siempre que se produzca una agresión en el cerebro de un niño *antes de los 3 años*, aproximadamente, se podrá hablar de parálisis cerebral.

INCIDENCIA

La incidencia normal de la P.C. (parálisis cerebral) se sitúa alrededor de un 2% de los niños nacidos vivos aunque esta cifra varía, según las series estudiadas, los criterios de selección, el tiempo y el tipo de comunidad estudiada.

ETIOLOGÍA

Clásicamente se clasifican las causas de la P.C. en función de la etapa en la que ha tenido lugar la agresión.

- **Período prenatal:** durante el período intrauterino se pueden encontrar causas genéticas o cromosómicas o bien infecciones intrauterinas, el efecto de algunas drogas o tóxicos como el alcohol, diabetes materna, traumatismos etc.
- **Período perinatal:** es decir, en el momento del parto. Clásicamente la causa más conocida es el sufrimiento fetal durante el parto que produce una anoxia o falta de irrigación sanguínea en el cerebro del niño ocasionando una P.C. Afortunadamente esta causa está en descenso.
- **Período postnatal:** las infecciones, sobre todo la meningitis y la sepsis temprana, las intoxicaciones y los traumatismos craneoencefálicos son las causas más importantes de secuelas.

CLASIFICACIÓN

Se puede clasificar según la topografía de la afectación:

- **Hemiplejia:** o afectación de la pierna y del brazo del mismo lado.
- **Diplejia:** mayor afectación de los miembros inferiores que los superiores.
- **Paraplejia:** afectación de ambos miembros inferiores.
- **Tetraplejia:** afectación de los miembros superiores e inferiores.
- **Monoplejia, Triplejia etc.**

Se pueden clasificar según el tipo de alteración del control del movimiento:

- **Espástico.** el tono muscular está aumentado.
- **Hipotónico:** el tono muscular está disminuido.
- **Atetósico:** el tono muscular presenta fluctuaciones, es decir, que el tono varía de hipotonía a hipertonia según la actividad y con movimientos involuntarios anormales.

ESTACIÓN DE LA TELEVISIÓN

- Uno de los jugadores se sitúa tras una caja de TV e imita a un personaje famoso o expresa una palabra por mímica y el resto debe adivinarlo.



ESTACIÓN DEL DIBUJO

- Un jugador, con una manopla de cocina o con los dedos inmovilizados y siempre con las manos cruzadas, hará un dibujo de algo que sus compañeros deben adivinar. Así se evidencian las dificultades motrices de una persona que no puede utilizar las manos con precisión. Puede adoptarse la variante de realizar el dibujo con las manos a la espalda y un lápiz no tóxico en la boca.



Observaciones

La propuesta de las estaciones no es, evidentemente, cerrada. En función del material disponible y de la creatividad de los organizadores pueden proponerse actividades alternativas a cada estación o bien añadir más ocas con actividad.

una discapacidad muy leve podrán jugar sin ningún tipo de adaptación.

- **3:** Se apoyará contra la pared para mantener el equilibrio y podrá participar en el empuje del compañero.

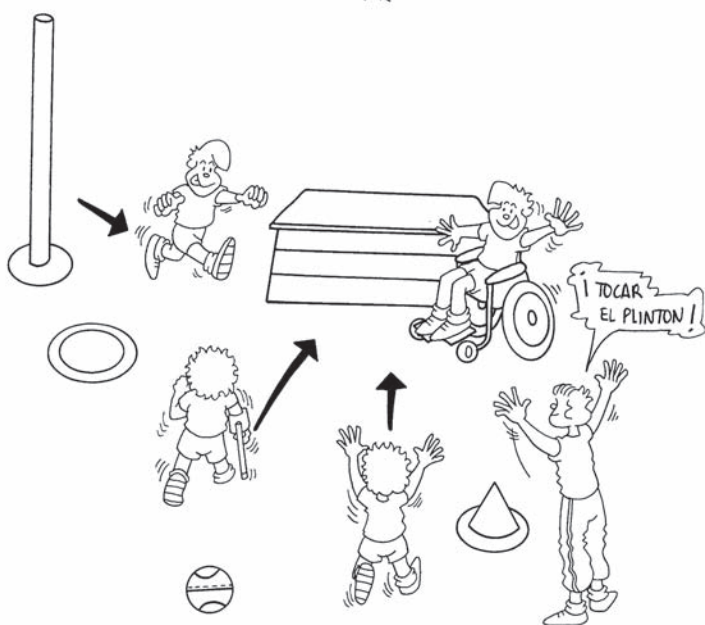
■ **Discapacidad Visual:**

- **B1:** Se indicara al jugador B1 que mantenga siempre en contacto las manos con el cuerpo del "tentetieso", si así lo precisa. Si es tentetieso es preferible que lo toquen constantemente para así darle seguridad.
- **B2:** No requiere adaptación.

■ **Discapacidad Psíquica:**

- **DP1:** No requiere adaptación.
- **DP2, DP3 y DP4:** (Estos últimos sin afectación de la movilidad) podrán participar en el juego aunque éste tendrá que adaptarse mínimamente, especialmente en lo referido a medidas de seguridad (colchonetas, etc.-). Observaremos que adoptar la posición de tentetieso ya es algo que puede resultarles sumamente dificultoso y que les comporte graves problemas de equilibrio y de inseguridad.
- **DP4:** Con movilidad reducida o inexistente, no podrá integrarse.

IR A TOCAR



Contenido principal: Percepción espacial.

Terreno: Espacio amplio y delimitado.

Material: El existente en el contexto.

N.º participantes: Máximo 30 jugadores.

Situación inicial: Distribuidos libremente por el espacio.

Desarrollo y normativa: Los jugadores corren libremente por el espacio buscando trayectorias libres y sin seguirse mutuamente, hasta que el educador dice: "ir a tocar... (un objeto, un color, un material...)". La consigna es que nunca se puede utilizar algo de uno mismo, buscando siempre algo exterior. En caso de que el grupo sea muy competitivo y busquen un resultado, se da un punto al último en llegar al objetivo. No debe eliminarse a ningún jugador. Pierde el que tenga más puntos.

Adaptaciones:

■ **Discapacidad Física:**

- En un principio, para motivar al jugador con movilidad reducida se nombrarán los objetos más próximos a él y, progresivamente se irá alejando el objetivo. Aquellos jugadores que tengan problemas de prensión, podrán acercarse simplemente al objeto y contactar con alguna parte del cuerpo o con las ayudas de deambulación (bastones, andadores, etc.).

■ **Discapacidad Visual:**

- **B1:** Jugará acompañado. De vez en cuando, el educador nombrará el objeto a localizar desde donde éste estará situado para que el alumno se oriente más. Puede cambiar de pareja en cada jugada.
- **B2:** Si se cree conveniente se puede preguntar previamente al jugador B2 qué objetos ve mejor dentro del espacio de juegos, para, a continuación, nombrarlos. Si existe mucha dificultad de desplazamiento y/o orientación deberían nombrarse siempre los objetos que tenga más próximos.

■ **Discapacidad Psíquica:**

- **DP1 y DP2:** No requiere adaptación una vez quede clara la consigna ir a tocar.
- **DP3 y DP4:** Será mejor que jueguen en pareja para no ser siempre los últimos en realizar la acción.

LOS TRANSPORTES

Contenido principal: Fuerza

Terreno: Cualquier espacio amplio

Material: No es necesario

Juegos específicos: discapacidad psíquica

POR TATE BONANY

INTRODUCCIÓN

Antes de entrar en los juegos específicos me gustaría realizar una matización sobre el material, elemento muy importante en el trabajo con personas con discapacidad psíquica. Esta matización la haré teniendo en cuenta el grado de afectación psíquica y la afectación física que ésta pueda comportar. En los niveles más afectados (DP4 y DP3) uno de los materiales que más les estimulará a la acción serán los blocmódulos de espuma. Este tipo de material es ideal por todas sus características: composición (espuma con revestimiento impermeable), color (llamativos), resistencia, seguridad, limpieza, posibilidades, etc. Con todos estos bloques de espuma se pueden crear un sinfín de estructuras y situaciones con las que realizar acciones tan diversas como: deslizarse, trepar, saltar, empujar, hacer equilibrio, girar, rodar, etc., y experimentar por tanto muchas sensaciones. En los alumnos en los que su capacidad física se encuentra muy afectada y no pueden tomar parte en las actividades que conllevan un alto componente de actividad motriz, posibilitaremos una tarea más "tranquila", ofreciéndoles otras actividades para estimular y desarrollar sus capacidades sensoriales; estímulos auditivos (canciones, música, ruidos etc.), estímulos táctiles (descubriendo su propio entorno a través del tacto, etc.), crear nuevas sensaciones (a través de masajes, juegos con luces y linternas, etc.). En los niveles con menor grado de afectación psíquica, y generalmente también menor afectación motriz (DP1, DP2 e incluso alumnos/as con DP3), el material a utilizar podrá ser mucho mayor. Podremos utilizar el material que normalmente se utiliza en cualquier sesión de Educación Física, aunque teniendo presentes una serie de consideraciones:

- Utilizar pocos objetos a la vez con el fin de no crear dispersión. Los objetos deberán ser en un principio grandes y lentos para posibilitar cualquier tipo de manipulación. Poco a poco se podrá disminuir el tamaño a la vez que se podrá aumentar su velocidad (por ejemplo, si nos planteamos una actividad con pelota, sea la que sea, sería conveniente empezar la actividad con globos gigantes mucho más grandes y lentos que las pelotas, y que les facilitarán mucho más la acción. En un segundo paso utilizar globos normales, más pequeños de tamaño y menos lentos, para pasar a las pelotas hinchables de plástico y terminar por las pelotas de plástico y las convencionales de cualquier deporte que son más pequeñas y que a su vez requieren mayor velocidad de acción y reacción.
- Debemos tener presente que el material será una pieza fundamental en cualquier actividad propuesta y a partir de él será mucho más fácil lograr el objetivo o actividad planteada.
- Por último, mencionar que muchos materiales utilizados en las sesiones de juegos pueden realizarlos los propios alumnos influyendo en la motivación y participación tanto a la hora de realizarlos como de manipularlos y utilizarlos.

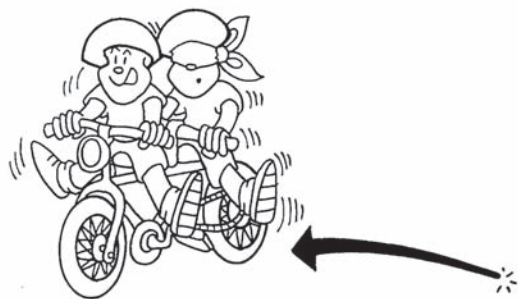
Orientación didácticas

En cualquier juego y en lo referente a las personas con discapacidad Psíquica, tendremos que tener siempre muy presente la importancia de valorar el proceso del alumno. Reforzar el sentimiento de diversión de todos los jugadores. Evitar que nadie se sienta culpable por una mala actuación.

1. LA ESTACIÓN DEL TÁNDEM

Grupos de máximo 14 participantes. Rotan por las subestaciones para evitar los tiempos de espera para montar en el tándem.

Se describen todas las subestaciones diseñadas por los dos grupos de estudiantes (M9 y T8).



El tándem

Con el objetivo de introducir a los jugadores en la realidad de las personas con discapacidad visual, los jugadores se desplazarán en un tándem de dos pasajeros. Un jugador hará de guía e irá delante y tras él, otro jugador con los ojos tapados.

Antes de iniciar la actividad se deberá concienciar al jugador que hará de guía que su compañero no verá nada, recordando que no se trata de una carrera de velocidad, sino de un paseo. Asimismo, al jugador que hará de pasajero deberemos recordarle que no debe sentir miedo, sino confiar en el guía y transmitirle las sensaciones que experimente (olores, lo que oye y siente).

Para iniciar la actividad, los jugadores llegarán al circuito utilizando la técnica guía. De este modo el jugador que simulará la ceguera no podrá ver el circuito y montará en el tándem ya con los ojos tapados. Hasta finalizar el circuito no podrá quitarse el antifaz, momento en que se intercambiarán los roles.

Para evitar la competitividad en velocidad, se trazarán dos circuitos distintos (montaña y ciudad). Al cambiar los roles, se cambiará también de circuito. De este modo, el jugador que ha hecho de guía también desconocerá el circuito. Ambos circuitos estarán situados lo más lejos posible que permita la instalación.

Circuito de montaña:

El camino estará marcado con tiza o cinta adhesiva. Se inicia una recta un poco prolongada para acostumbrarse a la coordinación de pedalada. Se situará tierra en algunas zonas del piso para detectar los cambios de textura. Más adelante podremos simular alguna rama de árbol que les roce al pasar por su lado.

Una curva les trasladará a una zona de agua (simulada con papel de aluminio) que empalmará con otro camino de tierra. Posteriormente se encontrarán con un paso a nivel (deberán pararse ante la barrera y oírán pasar al tren). Finalizando el recorrido se encontrarán con una vaca que llevará un cencerro y los jugadores deberán esquivarla. Por último pasarán por un lecho de hojas secas.

Material

- tándem,
- 2 cascos,
- antifaz,
- tierra,
- cinta adhesiva o tiza,
- hojas secas,
- cencerro,
- papel de aluminio,
- grabadora y cinta con ruidos,
- disfraz de vaca.

Circuito de ciudad:

También marcado con tiza o cinta adhesiva. Se inicia el circuito con una recta donde habrá una señal de máximo de velocidad (5 Km/h). Al final de la recta se encontrarán con un semáforo que será a la vez visual y sonoro. Seguirá un desvío por obras con una señal y será audible el ruido de máquinas. A continuación hallarán a un guardia urbano que, con un silbato y los brazos, les indicará la dirección a seguir. Después habrá un paso cebra. Deberán parar y esperar a que una anciana cruce la calle. Una señal de curva les obligará a girar, encarando la última recta, donde oirán a una ambulancia. Deberán ponerse a un lado hasta que les adelante y seguirán hasta llegar a la línea de final de recorrido.

Material

- tándem,
- 2 cascos,
- silbato,
- disfraz de anciana,
- grabadora con ruidos,
- cartulinas para dibujar las señales de tráfico.

Observaciones

- En el caso de que algunos alumnos no logren dominar el tándem, será el animador quien haga de guía.
- De no disponer de suficiente espacio y material para organizar los dos circuitos, será suficiente para cumplir el objetivo sensibilizador el realizar un recorrido sencillo, primando la vivencia del pasajero y su relación con el guía.

Como decíamos anteriormente esta definición está basada en un modelo funcional, que pone en relación las características del individuo con las características del entorno. Contiene tres elementos clave: las **capacidades** o competencias, los **entornos** y el **funcionamiento**. Estos elementos se pueden representar a través del siguiente triángulo:



Así mismo, cabe destacar dos características importantes que ponen de manifiesto el cambio producido en el concepto y en las ideas que se tenían sobre la deficiencia mental.

1. No requiere la existencia de una etiología específica para que una persona sea clasificada como deficiente mental
2. No se considera el retraso mental como una condición permanente, ya que es posible que un individuo sea considerado deficiente mental en un momento de su vida, pero no en otro (incluso en un lugar y no en otro).

CLASIFICACIÓN

Comúnmente el criterio que se utiliza para clasificar a estos sujetos es el nivel intelectual reflejado mediante el coeficiente intelectual (CI). La utilización de adjetivos para describir a cada grupo de sujetos deficientes mentales se ha empleado en clasificaciones más recientes para referirse al pronóstico que puede esperarse de ellos. En el siguiente cuadro aparecen las clasificaciones más empleadas.

CLASIFICACIONES DE LA DEFICIENCIA MENTAL				
CLASIFICACIÓN CLÍNICA AMERICANA	CLASIFICACIÓN EDUCATIVA	CLASIFICACIÓN DE LA AA.MR	INTERVALO DE CI	EDAD MENTAL ESPERADA
Retraso límite	Aprendizaje lento	Inteligencia límite	70-80	13
Morón	Educable	Medio	50-55 a 70	8-12
Imbécil	Entrenable	Moderado	35-40 a 50-55	3-7
		Severo	20-25 a 35-40	
Idiota	A custodiar	Profundo	de 20-25	< 0-3

La clasificación Clínica Americana ya no se usa en la actualidad y el cuadro anterior contiene las dos clasificaciones mayormente utilizadas: la de la AAMR y la de tipo educativo.

CARACTERÍSTICAS

En este apartado veremos las características fundamentales de cada uno de los grupos de deficientes establecidos en la clasificación de la AAMR (Grossman, 1983).

1. Deficiente Mental Medio:

Nivel intelectual entre 50-55 y 70 de CI.

Generalmente son capaces de cuidarse y de aprender destrezas académicas correspondientes al ciclo medio de enseñanza primaria. Desarrollan habilidades sociales con un nivel aceptable y de adultos trabajan en puestos competitivos y no protegidos. La manifestación más obvia en su retraso aparece durante los años escolares, yendo por detrás de su edad cronológica. Estas limitaciones académicas son la causa de que se les incluya en el grupo de deficientes.

ción hacia la **fase parálitica** en la que progresivamente aparece **debilidad y parálisis con dolor muscular**. La afectación de las células nerviosas puede originar parálisis de un solo músculo o de todos los músculos del tronco y miembros. El grado de debilidad muscular depende del porcentaje de células destruidas.

Cuando las células lesionadas no se regeneran, la parálisis es permanente. En este caso debe valorarse el grado de afectación del niño, ya que nos podemos encontrar con parálisis sólo de un miembro o pies a parálisis que afecta incluso parte del tronco.

La inestabilidad resultante de la debilidad o parálisis de los músculos que rodean la articulación puede traumatizar los tejidos de alrededor y producirse, finalmente, una deformidad.

La colocación de férulas, ortesis o zapatos ortopédicos viene determinada por la distribución de la parálisis y para evitar los efectos deformantes del desequilibrio muscular, para dar estabilidad, permitir la actividad donde la debilidad la dificulta y evitar que las deformidades alcancen otras partes del cuerpo de forma secundaria. El crecimiento es un factor que puede acentuar las deformidades, ya que mientras el niño crece, el miembro paralítico no crece paralelamente a los normales, y cuando el crecimiento se ha completado, el miembro paralítico será menor, a veces con varios centímetros de diferencia.

Muchas veces es necesario la cirugía ortopédica para estabilizar la deformidad y evitar futuros problemas. El niño gravemente incapacitado utilizará bastones con ortesis para andar o silla de ruedas.

PARÁLISIS DEL PLEXO BRAQUIAL

Es la parálisis total o parcial de la musculatura del miembro superior por una afectación neurológica importante del plexo braquial.

Se puede dividir en:

- A) **Parálisis braquial obstétrica**
- B) **Parálisis braquial traumática**

El plexo braquial de un niño puede lesionarse durante un parto difícil, cuando se aplica una fuerza de tracción a la cabeza mientras se produce la salida del hombro. Los niños afectados, a menudo, se presentan de nalgas. La tracción del plexo, en estas condiciones, puede lesionar las raíces superiores, dando **lugar a una parálisis de la extremidad superior**, o las raíces inferiores, dando lugar a la parálisis de los músculos de la mano. También puede existir **falta de sensibilidad** en alguna zona del brazo. Cuando hay una **falta de sensibilidad grave** en un brazo completamente paralizado,

significa que hay una **abolição de todas las sensaciones: dolor, temperatura, tacto y propiocepción**.

El pronóstico depende de la extensión de la lesión del plexo, de si existe rotura parcial o total de los tejidos nerviosos (vainas de mielina, axón o fibra nerviosa) y, por lo tanto, puede afectar todo el brazo o sólo una parte.

El pronóstico puede variar en cada caso. Si en los primeros 18 meses de vida el niño no presenta ninguna recuperación de la movilidad del brazo, este brazo no tendrá un crecimiento normal respecto al brazo sano. En muchos casos con lesión total no se consigue recuperación o ésta resulta incompleta y precisan de intervenciones quirúrgicas, sobre el plexo y raíces nerviosas, para intentar mejorar la función.

La movilidad de un niño con lesión del plexo braquial será inferior y dependerá de la extensión de la lesión. El niño normalmente mantiene el codo en flexión, con incapacidad para elevar el brazo y con tendencia a desarrollar contracturas musculares.

Para compensar esta falta de movilidad normal en la mano y el brazo, el niño utiliza el miembro afectado como ayuda para el sano, pudiendo, en muchos casos, ser autónomo en muchas actividades de la vida diaria.

La **parálisis braquial traumática** se produce como consecuencia de accidentes de tráfico, caídas de moto sobre el hombro, etc.

Las secuelas están localizadas en un brazo y la práctica deportiva está muy indicada en las personas que sufren dicha patología.

LESIONES DE LA MÉDULA ESPINAL

Son lesiones producidas a nivel medular. Las causas pueden ser muy diversas, bien por **malformación congénita, enfermedades o por traumatismos en la columna**. En todos los casos se produce una pérdida de la movilidad y de la sensibilidad de los músculos inervados por debajo del nivel lesional.

Dependiendo del lugar de la lesión medular presentará más o menos grupos musculares afectados. Por lo tanto, se debe también distinguir la **paraplejía** o afectación de ambos miembros inferiores de la **tetraplejía** o afectación de los miembros inferiores y superiores.

Causas de la lesión medular:

- **Traumatismos sobre el raquis**. Es la causa más común y conocida. Puede darse después de accidentes de coche, moto accidentes laborales, caídas, etc.
- **Compresión medular por tumores o quistes**: estos tumores pueden ser de la propia médula (tumor medular) o de

El juego y la diversidad

POR MERCEDES RÍOS

Chance (1979) sugiere que «el juego es como el amor: todos saben lo que es pero nadie puede definirlo». Pese a ello, en general, **como juego podemos considerar cualquier actividad con la finalidad de divertirse, pasarlo bien**. Existen muchas definiciones de juego y es difícil decantarse por una en concreto. Podemos citar como ejemplo la definición que encontramos de juego en el Diccionario de la RAE: «Jugar: hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse», o bien la que Johan Huizinga nos ofrece en su obra *Homo ludens*: «Una actividad libre, que se realiza dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, según determinadas reglas libremente aceptadas pero absolutamente obligatorias».

Se observa principalmente que el juego es un comportamiento infantil y que es una actividad innata, natural, sin aprendizaje previo, que brota de la vida misma. Si nos fijamos en un grupo de niños que juegan nos sorprende la espontánea alegría. De ello parece que se concluye que tan solo a los niños se le reconozca el derecho a jugar. El adulto, desde este punto de vista, ha de ser una persona seria para poder enfrentarse con éxito a las responsabilidades que ha tenido que adquirir como tal. Sostener esto implica negar lo serio que puede llegar a ser el juego. De hecho, de una manera u otra, conscientemente o no, podríamos decir que el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta su muerte. La actividad lúdica, evidentemente, será diferente en las diversas etapas biológicas.

Para el ser humano, como para los animales, el juego es una necesidad vital, una función propia, cuyo origen ha de buscarse en una serie de impulsos que se van desarro-

llando gradualmente según el entorno de cada sujeto. De esta manera se explica que la actividad lúdica esté presente en las más diversas formas, tanto en el hombre como en otras muchas especies animales.

Hay una diversidad muy importante de tipos de juegos. En este sentido, nosotros nos centraremos en el **juego motriz**, aquel donde está presente principalmente el movimiento.

El niño y la niña se introducen en el conocimiento mediante el juego y van entrando poco a poco en el complejo mundo de los adultos. Como afirma Piaget, «los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla».

Actualmente, se considera que el juego es una actividad esencial para el desarrollo integral del niño y, sin duda, también del adolescente.

Hacer jugar a un niño o a una niña es sencillo. Cuando juega recibe placer. En el tiempo libre, en el patio, en el gimnasio, etc., jugar es una posibilidad de expresión. Pero ¿es posible hacer algo más? ¿Podemos aportar algo más que el juego lúdico?

Si observamos las primeras veces que el niño juega en grupo podemos constatar individualismo, poca participación de la persona con menos capacidad física, etc. Así pues, el educador ha de proponer estímulos sucesivos que enriquezcan motriz, social e intelectualmente al niño: **aprender jugando y aprender a jugar mejor** (Blázquez, 1986). Es necesario que mediante el juego, el individuo experimente, descubra, vaya dando respuestas (correctas o no) que compare con otras vividas por los compañeros o

contará con un jugador colaborador (el pichi 2) que será el que recupere los balones y, estando cerca pero fuera de su área, le facilitará el balón para que pueda gritar pichi.

- **2A:** Ídem al 1B, pero el educador le ayudará a no desequilibrarse. Al hacer de pichi se sentará en una silla. Si el suelo no es abrasivo podrá sentarse o arrodillarse en el suelo.
- **2B:** Ídem a 2A pero lanzando con el pie
- **3:** Si hace de pichi, puede optar por estar de pie, de rodillas, en el suelo o sentado en una silla. Se mantiene la adaptación del speaker cuando corre. Con problemas de comunicación verbal, se considerará pichi simplemente cuando toque la pelota.

■ Discapacidad Visual:

Se adaptará el material: balón sonoro

- **B1:** Participará acompañado. Si son eliminados el jugador acompañante seguirá jugando solo. Si la pareja realiza una carrera completa, salvan a los jugadores eliminados y cobran dos vidas en lugar de una para futuros jugadores eliminados.
- **B2:** Se procurará utilizar un balón más grande y del color que mejor vea. Las bases estarán señalizadas con conos o cualquier objeto lo más visible posible. Se debe indicar a los compañeros que en todo momento verbalicen las situaciones de juego (si la base siguiente está ocupada, por ejemplo, se le puede permitir no ser penalizado en caso que esto ocurra). Otra opción en caso de no ver las bases suficientemente, es que el educador se sitúe en la base para indicarle la dirección. Se le puede permitir pasar a 1 m de la base para facilitarle la tarea o evitar choques.

■ Discapacidad Psíquica:

- **DP1 y algún DP2:** En general no se requerirá adaptación, teniendo en cuenta que deberá emplearse más tiempo para explicar el juego.
- **DP 2, DP3 y DP4:** No es posible su inadaptación.

PIES QUIETOS

Contenido principal: Habilidades motrices básicas y organización espacial.

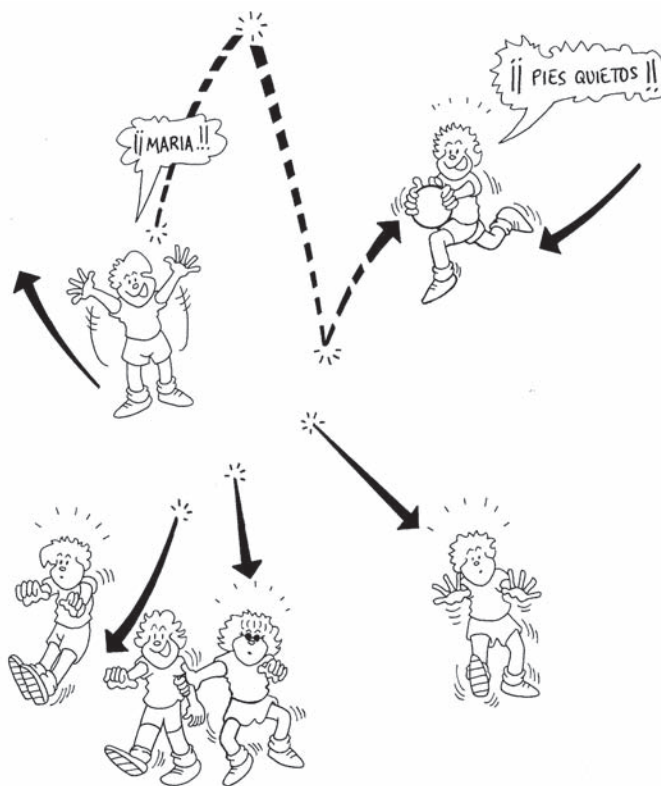
Terreno: Cualquier espacio amplio.

Material: Un balón por grupo (a ser posible de espuma)

N.º participantes: Máximo 15 jugadores por grupo.

Situación inicial: El grupo reunido en el centro del espacio

Desarrollo y normativa: Inicia el juego un jugador



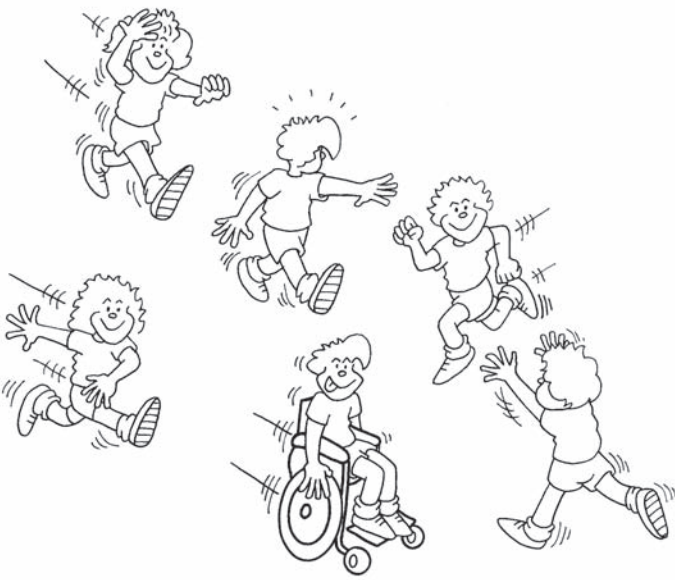
gritando el nombre de cualquier compañero y lanzando el balón hacia arriba. Éste deberá recogerlo y el resto de jugadores deberán correr alejándose al máximo del balón. Cuando haya atrapado el balón deberá quedarse donde lo ha cogido y gritará: "¡pies quietos!". Los compañeros quedarán quietos ("estatuas"). El poseedor del balón, si sus compañeros están muy lejos, podrá dar un máximo de tres pasos "de gigante" (zancada). Tratará entonces de golpear con el balón al jugador más próximo. Si lo consigue, se da un punto al tirador. El jugador anteriormente nombrado iniciará el juego de nuevo gritando el nombre de otro compañero. Gana el que obtenga mayor número de puntos.

Observaciones: Se ha decidido otorgar puntos, aunque hay la práctica extendida de eliminar a los tocados.

Adaptaciones:

■ Discapacidad Física:

- **1A:** Si huye, una vez todos movilizados, podrá dar 3 impulsos con la silla de ruedas y así se distanciará. Podrá mover la silla para evitar el balón. Si es el jugador que tiene el balón se le permitirá dar de 1 a 3 impulsos de silla de ruedas, en función de su movilidad y fuerza, simulando los 3 pasos de gigante.



Terreno: Cualquier espacio amplio y delimitado.

Material: No es necesario.

N.º participantes: Máximo 30 jugadores.

Situación inicial: Un jugador para (el manchador). El resto libres por el espacio.

Desarrollo y normativa: El educador iniciará el juego tocando una parte del cuerpo del jugador que para, colocando una mano allí donde ha sido tocado. Éste trata de, tocando en cualquier parte del cuerpo de sus compañeros, extender la mancha. Los tocados pasarán a ser, a su vez, manchadores. El resto evita ser manchado. El juego terminará cuando todos formen parte de la mancha.

Adaptaciones:

■ Discapacidad Física:

- **1A:** Al no poder maniobrar la silla con una sola mano, en el momento de ser tocado, el jugador 1A se pondrá una gorra que lo distinga como "manchador". La gorra, o cualquier otro distintivo rápido de colocar, la llevará encima de las piernas cuando empiece el juego. Si se observan situaciones de peligro por falta de dominio de la silla, adoptar la adaptación de 1B para tocar.
- **1B:** Ídem a 1A. Para manchar bastará que se sitúe a 1 m del adversario y le grite su nombre y la parte corporal que considere que le ha "tocado".
- **2A y 2B:** Ídem a 1B. Además, se le atará un pañuelo en el asidero de la muleta. El pañuelo lo llevará recogido y, al ser manchado, lo soltará y quedará colgando, evidenciando que es manchador. Es recomendable que el educador haga sombra sobre

aquellos jugadores con más problemas de equilibrio. A los jugadores con PC (2A y 2B), se les propondrán las adaptaciones anteriores (usar un pañuelo como distintivo) si el colocar la mano donde han sido tocados les genera problemas de equilibrio o si utilizan andador.

- **3:** Ídem que 2A y 2B con PC en el caso de jugadores con dificultades de equilibrio y buena manipulación de sus miembros superiores. Si presenta dificultades de comunicación verbal, y es atrapador, por la emisión de un sonido indicará al compañero que ha sido tocado sin necesidad de citar su nombre, y le señalará la parte del cuerpo que considere tocada.

■ Discapacidad Visual:

- **B1:** Si juega individualmente procurará moverse por el centro del espacio de juegos para perseguir a sus compañeros. Cuando deba perseguir se le entregará un jersey o sudadera a modo de "alarga mano" que agitarán intentando tocar al resto de los jugadores. Los jugadores deberán poner la mano en el lugar que les toque el jersey para perseguir. Cuando es perseguido se puede disponer alguna colchoneta muy fina y en un lugar predeterminado que le servirá tanto de refugio como de orientación. Puede permitirse, si se cree conveniente, que las colchonetas sirvan de refugio a todos los jugadores. Se procurará que el resto llamen a su compañero ciego para orientarle hacia los refugios o cambiar entre ellos. Si se juega con refugios debe regularse su estancia en ellos ya sea limitando el tiempo o el número de jugadores por refugio. Los refugios se situarán dejando un espacio central libre para el juego. El número de refugios estará en función de la orientación y habilidad motriz del jugador B1.
- Si juega acompañado por otro jugador se cogerán por la mano o el codo. La pareja no se considerará "manchadora" hasta que ambos miembros no hayan sido tocados. Cuando son manchadores no hará falta que pongan la mano en el lugar donde han sido tocados (para tener las manos libres y evitar choques). Para que el resto de jugadores sepan que son manchadores dirán en voz alta "¡manchadores!" o "¡contagiados!".
- **B2:** Juegan como el resto de sus compañeros. Se puede establecer que los jugadores que sean "contagiados" deban colocarse un peto o la parte superior del chándal anudada al cuello por las mangas, antes de poder perseguir. Se recomendará al jugador B2 que siga de cerca algún compañero para huir y así tener mejor referencia del espacio y de las circunstancias del juego. Dependiendo de su resto visual y su habilidad motriz se utilizarán algunos recursos de los jugadores ciegos.

Contenido principal: Habilidades motrices básicas y orientación espacial.

Terreno: Espacio amplio, llano y delimitado.

Material: No es necesario.

N.º participantes: Equipos de máximo 8 jugadores.

Situación inicial: Los equipos en fila india repartidos por el espacio.

Desarrollo y normativa: A la señal, se dispersan rápidamente por el espacio de manera libre todos los jugadores de todos los equipos. A la segunda señal, deben reunirse todos por equipos, de la misma forma, en el mismo lugar y en el mismo orden en el que estaban al principio. El equipo que consigue reunirse en el menor tiempo posible recibe un punto. Gana el equipo con mayor número de puntos.

Variantes: Cuando estén dispersos se desplazarán al ritmo de una música. Cuando pare la música será la señal de reunión. Variar las formas de desplazamiento. En el momento en que los equipos están libres por el espacio, al escuchar la señal, el primer jugador de cada equipo quedará inmóvil. Sus compañeros deberán localizarlo y formar la fila en el lugar donde su compañero se encuentre, en el mismo orden establecido inicialmente. Si nos encontramos con un grupo que tenga un alto dominio de la silla de ruedas, o con un buen nivel de deambulación, podremos introducir que en los desplazamientos cada jugador bote un balón.

Orientaciones didácticas: Se recomienda, tras algunas repeticiones, variar el orden de los jugadores, intentando que todos adopten el rol de cabeza de fila. Cuidado con los posibles choques.

Observaciones: Pueden participar todo tipo de personas con discapacidad física, intentando que los grupos sean lo más homogéneos posible.

CARA Y CRUZ

Contenido principal: Habilidades motrices básicas y velocidad.

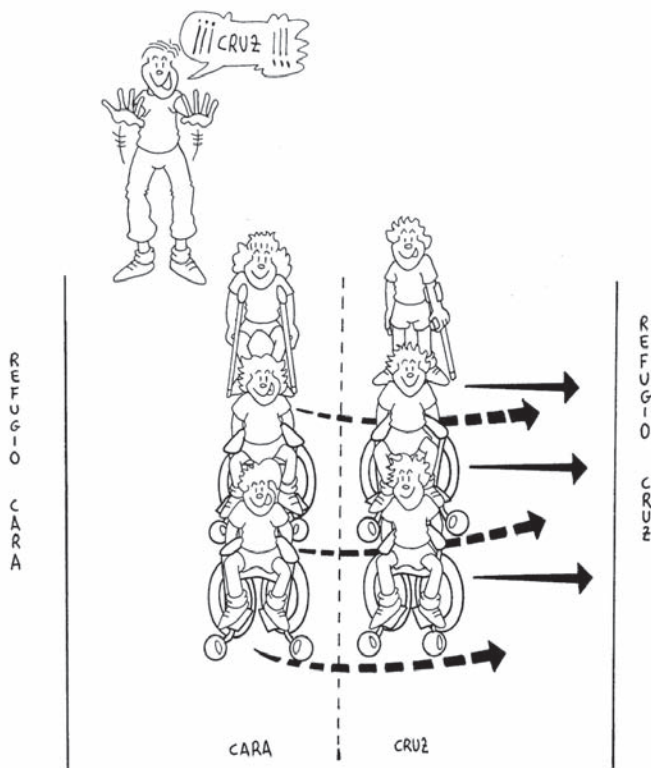
Terreno: Espacio amplio, llano y delimitado. Se marcarán dos líneas de refugio a una distancia de entre 5 y 10 m de cada equipo. Estas estarán paralelas a los equipos.

Material: No es necesario.

N.º participantes: 2 equipos de máximo 10 jugadores.

Situación inicial: Los dos equipos en fila india separados a una distancia de 1,5 ó 2 m y a 1 m entre cada uno de la fila.

Desarrollo y normativa: El educador asigna a cada equipo un nombre. *Cara* o *cruz*. Si nombra a uno de



los equipos, por ejemplo *cruz*, éstos deben huir siendo perseguidos por los *cara*, que intentarán atraparlos antes de llegar a la línea de refugio. Se contabilizan los atrapes de cada equipo y se suman la totalidad para decidir el ganador. Cada jugador puede atrapar solamente al adversario que tiene a su lado.

Variantes: Dependiendo del nivel de movilidad y de autonomía, puede incorporarse un balón de espuma en el suelo entre cada pareja de adversarios. Se tratará entonces de atrapar al adversario lanzándole el balón e impactando éste en su cuerpo (o en la silla de ruedas).

Orientaciones didácticas: Intentar que las parejas de adversarios sean lo más homogéneas posible. Se deberá prestar mucha atención a los atrapes, evitando posibles choques. En este sentido podrá decidirse si el atrape se realiza tocando o poniéndose a la altura del adversario.

EL CERROJO

Contenido principal: Organización espacial.

Terreno: Espacio liso y llano. Preferiblemente de parqué, cemento o PVC.

Contenido principal: Velocidad de reacción.

Terreno: Llano.

Material: No es necesario.

N.º participantes: Dos grupos de máximo 20 jugadores.

Situación inicial: Los jugadores estarán emparejados (A y B). Se formarán dos círculos concéntricos. En el primero, más reducido, estarán los jugadores "A" próximos entre sí (a un brazo de distancia). Sus parejas "B" se situarán detrás, a un metro de distancia, formando el segundo círculo.

Desarrollo y normativa: Los jugadores "A" estarán estáticos, mirando hacia el centro del círculo. Los jugadores "B" iniciarán el juego corriendo en el sentido de las agujas del reloj a la voz del educador pudiendo adelantarse. Cuando éste diga "volved a casa", tendrán que seguir el sentido de la carrera hasta situarse tras de su pareja (o entre sus piernas, en brazos, etc., según decida el educador). No se podrá cruzar por en medio ni cambiar el sentido de la marcha.

Adaptaciones:

■ **Discapacidad Física:**

- No requiere adaptación, pero debe tenerse en cuenta la dificultad de las posiciones finales y los posibles choques.

■ **Discapacidad Visual:**

- Cuando se desplacen los jugadores "B", podrán tocar en la espalda a sus compañeros "A" para orientarse llevando el otro brazo con la técnica de protección.
- Cuando se diga volved a casa los jugadores del grupo "A" llamarán por la voz a sus compañeros.

■ **Discapacidad Psíquica:**

- DP1 y la mayoría de jugadores DP2 podrán participar sin adaptación, prestando atención a los posibles choques.
- **DP3:** para facilitar su participación es recomendable identificar a cada miembro de una misma pareja con un distintivo del mismo color, o con un aro de determinado color tras uno de los compañeros. Será más fácil identificar al aro que al compañero.
- **DP4:** no es posible su participación.

CRITERIOS DE ADAPTACIÓN EN LA DISCAPACIDAD VISUAL

POR ANTONIO BLANCO

Dadas las características de este colectivo, debemos tener presente que las adaptaciones táctiles y sonoras propuestas para niños/as ciegos/as totales también pueden ser útiles para los niños/as de baja visión, pues con una visión reducida cuantos más canales de información puedan intervenir más ayudaremos al canal deficitario.

EL ESPACIO

El dominio espacial en los niños/as con deficiencias visuales o ceguera es un factor fundamental para su integración en los juegos. Un niño ciego que no domina el espacio de juegos, se desorienta y no es capaz de reorientarse autónomamente, por lo que puede desmotivarse y rechazar los juegos. El miedo a chocar con los compañeros o los obstáculos puede condicionar su participación en cuanto a su movilidad y velocidad de desplazamiento. La comprensión del propio juego puede dificultarse por bajar su nivel de atención al suponerle éste mucho estrés.

Básicamente se trata de dar a los niños los recursos necesarios para incrementar su autonomía. En ocasiones haciendo consciente al niño de las luces, colores, tacto, y del resto de las circunstancias de su entorno y del propio juego; Otras veces señalizando los espacios y creando puntos de orientación. En la mayoría de las ocasiones se trata de verbalizar (dar la explicación oral) de las circunstancias del juego que a continuación se practique.

Las adaptaciones específicas con respecto al espacio pueden contemplarse desde el ámbito visual, táctil o sonoro.

- **Ámbito sonoro:** se deben dar a conocer al niño los sonidos propios del espacio de juegos. La orientación de unos niños jugando en el patio cercano, una carretera próxima, el eco en una sala grande, el sonido de una pelota al botar en diferentes tipos de suelo, etc.; todo ello puede situar al niño/a y ayudarlo en su orientación espacial antes, durante y después de los juegos.
- **Ámbito táctil:** la concienciación de las diferentes texturas del suelo y paredes en los distintos espacios ayuda también a la orientación espacial y, por tanto, facilita su integración. La utilización de terrenos lisos y sin pendientes facilita los desplazamientos.
- **Los aspectos visuales del dominio espacial** deben cuidarse en extremo, pues, son uno de los factores más im-

portantes de orientación para los niños de baja visión. Se deben dar a conocer los diferentes colores de paredes, puertas, materiales y su localización espacial así como la orientación de los focos de luz (ventanas, fluorescentes). Las adaptaciones específicas del espacio pasan por utilizar las reducciones y ampliaciones del mismo para incrementar su dominio y reducir riesgos. Se pueden utilizar refugios o casas en los juegos de persecución o atrape. El número y la proximidad varía en función del nivel de afectación.

MATERIAL

Algunos niños ciegos pueden llegar a rechazar algunos materiales por temor y desconocimiento de sus características. Materiales duros o con aristas pueden ser rechazados a priori hasta conocer su utilización. De ahí la importancia de la familiarización previa con los materiales desconocidos antes de iniciar el juego.

Dentro del ámbito visual tendremos en cuenta el tipo de visión del alumno. A algunos niños de baja visión les molesta el exceso de luz, otros la necesitan; por lo tanto, debemos adaptar el material al espacio y a las condiciones de visión del alumno.

- Utilizar el color que mejor vea el alumno de baja visión en contraste con el suelo o fondos (paredes, techo, luz, etc.) y colocar conos o materiales grandes (espumas de colores) para ayudar al niño en los juegos.
- Para los juegos en los que intervenga la precisión conviene colocar, con papel o cinta adhesiva de fuerte contraste, una señal en el punto de precisión.
- En los juegos de persecución y desplazamiento la adaptación se realiza concienciando al niño sobre el color de la camiseta del compañero que debe perseguir o del que debe de huir. Se pueden utilizar petos de colores.

Con respecto al ámbito táctil los materiales deben cumplir una serie de características:

- Es recomendable la utilización de balones más grandes para aumentar el dominio de los mismos.
- Usar balones y cuerdas blandos y de tacto y olor agradables (balones de espuma, rugosos, etc.) facilita el control y la aceptación del material.

