

EmásF

Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 Depósito legal: J 864-2009

UNA EXPERIENCIA VIVIDA: EL ESQUEMA CORPORAL CON ALUMNOS CON DEFICIENCIA AUDITIVA.

Cristina Cadenas Sánchez

Diplomada de Magisterio de Educación Física. Universidad de Granada. España
Email: cristina.cadenas.sanchez@gmail.com

RESUMEN

El presente artículo muestra una propuesta de sesión de esquema corporal adaptada para los alumnos con necesidades educativas especiales, en concreto, con deficiencia auditiva. Fue aplicada a los alumnos de segundo curso de magisterio de Educación Física con la finalidad de trabajar no sólo las posibles adaptaciones y situaciones de este tipo de colectivo sino de poder expresar y reflexionar sobre la experiencia vivida.

Podremos ver cómo mediante el juego, los alumnos fomentan sus relaciones sociales, habilidades comunicativas, expresivas, transmiten una serie de actitudes positivas, gestos y hechos. No obstante, debemos considerar cómo la empatía, ha hecho que muchos de los alumnos reconsideren su postura hacia este tipo de personas.

PALABRAS CLAVE:

Sesión, Esquema Corporal, Deficiencia Auditiva, Adaptación y Necesidades Educativas Especiales (NEE).

1. INTRODUCCIÓN.

Hay muchos tipos de juegos como juegos para jóvenes, para adultos, de salón, al aire libre, cooperativos... pero hay un amplio sector de población con el que no han contado los “diseñadores” de juegos, y que la LOGSE agrupa bajo la denominación de alumnos con NEE (necesidades educativas especiales). Son los grandes olvidados de siempre, en el mejor de los casos; los marginados, la mayoría de ellos.

Queda fuera de toda discusión el alto valor educativo que el juego posee, propiciando el desarrollo de todas las facetas y ámbitos de la personalidad, de la conducta y, en suma, favoreciendo el desarrollo integral del individuo.

El juego es también un medio atractivo idóneo para globalizar e interrelacionar los diferentes contenidos de la Educación Física. Es un medio que facilita el aprendizaje y la socialización donde las conductas de habilidades motoras aparecen interrelacionadas con las cognitivas y las afectivas. Pero, además, el juego influye en el prestigio social del niño y en su autoestima, por lo que una participación adecuada a sus posibilidades reales en los juegos con sus compañeros facilitará su adaptación al grupo, favorecerá su integración y, en definitiva, una adecuada interacción social.

Nuestra sesión no se basa en diseñar juegos “para ellos”, distintos, específicos o especiales, sino que hablamos de JUEGOS PARA TODOS haciendo efectivo los principios de integración y normalización. En unos casos se modifica los aspectos del juego (normas, reglas, organización...), en otros se modifica el medio y/o los recursos, en otros se prestan ayudas personales y, llegado el caso se procede al establecimiento de criterios para compensar desigualdades que debe presidir en todo juego para que tenga éxito y no discrimine.

No pretendemos, que se utilicen los juegos de manera exclusiva para elaborar sesiones de trabajo, pues entendemos que el juego es un elemento más que ha de conformar el desarrollo integral del niño, pero no el único.

El objetivo se basa en la aportación que el juego hace como elemento indispensable para lograr la integración del niño, con determinadas discapacidades, en su grupo-clase de manera natural. Consideramos así mismo de especial relevancia el concienciar a los niños participantes en los juegos, para que, con la mayor naturalidad posible, se presten a colaborar y ayudar a sus compañeros con discapacidades, sin considerarlo como un acto de caridad sino de solidaridad, pero, y esto es importante, sólo debe prestarse esta ayuda cuando realmente exista otra posibilidad de participación en el juego.

Concretamente, la propuesta que ofrecemos fue desarrollada para los estudiantes de magisterio de educación física por medio de la asignatura “Didáctica del Juego Motor”. A pesar de que ninguno de ellos contaba con una deficiencia auditiva real, a varios alumnos se les proporcionó reproductores de mp3 con un volumen muy elevado con la finalidad de simular la situación.

2. MARCO TEÓRICO.

2.1. EL DEFICIT AUDITIVO.

Una primera clarificación debe referirse a la terminología. Se denomina déficit auditivo al trastorno sensorial caracterizado por la pérdida de la capacidad de percepción de las formas acústicas, es decir, por la pérdida de la capacidad auditiva (Miró, 2004). Es por ello, que el deficiente auditivo, será la persona que presenta un déficit auditivo sin especificar el grado, ni el tipo concreto de dicha pérdida.

Podemos distinguir dos tipos de deficiencia auditiva:

- De transmisión: Su origen se sitúa en el oído externo u oído medio, en el tímpano o la cadena de huesecillos. En este caso, se puede incidir médica o quirúrgicamente siendo su resultado favorable. Este tipo de sordera está relacionada con problemas que afectan a la audición en su vertiente cuantitativa.
- De percepción o neurosensoriales: En este caso el problema se encuentra a nivel de oído interno, de nervio auditivo o de zonas auditivas cerebrales. Por tanto, estas son las sorderas más graves y permanentes. Su pronóstico, a diferencia de la anterior, es mucho más grave y afecta a la audición no sólo cuantitativa sino cualitativa, es decir, a la calidad de lo que se oye, de cómo se oye.

En cuanto al grado de la pérdida auditiva, podemos resaltar que éste influye en el desarrollo de las habilidades lingüísticas, cognitivas y sociales. Se determina mediante diferentes tipos de pruebas entre las que se encuentran las audiometrías.

Éstas tienen dos parámetros fundamentales: intensidad y frecuencia. Mediante ellas se determina el nivel o grado de pérdida auditiva, clasificándolas en:

- ▶ Sorderas leves o ligeras: pérdidas entre 20 a 40 decibelios (db).
- ▶ Sorderas medias: pérdidas entre 40 a 70 db.
- ▶ Sorderas severas: pérdidas de 70 a 90 db.
- ▶ Sorderas profundas: pérdidas superiores a 90 db.

En el ámbito de la docencia, la dirección de la actividad física con personas con déficit auditivo ha de tener en cuenta los siguientes principios (Miró, 2004):

- a) Las principales dificultades que pueden presentar los alumnos con este déficit se basan en la comprensión de los mensajes y consignas que se den, si éstos son transmitidos de forma exclusiva a través del lenguaje oral.
- b) Existen unas necesidades específicas que deben tenerse presentes para poder dar una respuesta adecuada y compacta:
 - Necesidad de recurrir a estrategias visuales.
 - Necesidad de experiencia directa y mayor información de lo que sucede alrededor.

- Necesidad de mayor información referida a normas y pautas a seguir.
- c) El juego ha de suponer para este colectivo una de las escasas posibilidades de participación en actividades donde no todo el “peso central” recae en el lenguaje oral y escrito, en la comprensión de mensajes o su lectura. Una de las oportunidades, en definitiva, de participar en “igual de oportunidades” con los demás.

2.2. EL JUEGO COMO INSTRUMENTO EN EL PROCESO DE INTEGRACIÓN EN LOS NIÑOS CON DIFICULTADES.

La Ley de Ordenación General del Sistema Educativo español de 1990, y los decretos que la desarrollan, introducen el concepto de NEE, con la finalidad de poder garantizar una respuesta educativa adecuada para aquellos alumnos que se encuentren, por diversos motivos, en situación de desventaja para acceder a la educación.

El concepto de NEE, posee importantes implicaciones, tanto en la teoría como en la práctica educativa, pues existen una serie de notas distintivas implícitas que conviene resaltar. En primer lugar, es un término que encierra una intención de normalización, no discriminación. Así, se pone el acento, en los recursos educativos que la escuela precisa para responder adecuadamente a las necesidades que cualquier alumno pueda presentar a lo largo de su escolaridad, cualquiera que sea su origen (limitación personal de tipo orgánico, privación socio-cultural, etc.) y su carácter (temporal o transitorio).

Se entiende, además, que las necesidades educativas de un alumno tienen un carácter relativo e interactivo, pues las dificultades de aprendizaje dependen tanto de las características personales del alumno, como de las del entorno familiar y social en el que se desenvuelve.

Las necesidades educativas especiales se determinan en función de los recursos personales y materiales que unos determinados alumnos pueden necesitar para el logro de los objetivos de la educación. Con respecto a ello, la ley establece que el sistema educativo dispondrá de tales recursos con el objeto de que dichos alumnos puedan alcanzar su pleno desarrollo personal y social.

La Educación Especial no queda determinada en función de colectivos concretos y tipificados (alumnos con deficiencia mental, parálisis cerebral, etc.) sino que aparece como una posibilidad abierta a cualquier alumno que, en un momento determinado, de manera más o menos permanente, precisa de algún tipo de apoyo o atención complementaria a la acción educativa común, ordinaria y suficiente para la mayoría del alumnado (Arráez, 2000).

Por lo tanto, el término alumnos con necesidades educativas especiales, no es un eufemismo, para referirse a colectivos concretos, sino la referencia a una situación que puede afectar a cualquier alumno que, por causa de origen personal o social, puede presentar necesidades especiales, sin prejuzgar su capacidad de aprendizaje.

2.3. ADAPTACIONES CURRICULARES.

Las adaptaciones curriculares son una de las estrategias metodológicas que los docentes deberán emplear como vías y/o medidas específicas de atención a la diversidad en el proceso enseñanza-aprendizaje y se dirigirán a aquellos alumnos, grupo de ellos, que presenten diversos tipos de dificultades en su proceso educativo.

A la hora de concretar qué tipo y grado de adaptación es precisa se procederá, previamente, a una evaluación completa de cada sujeto en su contexto, con la finalidad de identificar las necesidades especiales que les sean propias y planificar las acciones oportunas de atención a la diversidad.

Según Arráez (1998), para elaborar adaptaciones curriculares, y en relación estrecha con el principio de significatividad, nos encontramos con un continuo de posibilidades, de elementos a adaptar que oscilan desde lo poco significativo a lo muy significativo.

En el primer grupo estarían aquellas modificaciones en los elementos de acceso que permitirán al alumno desarrollar las capacidades enunciadas en los objetivos generales de su etapas siendo suficiente lo planificado en la programación de aula. Serán consideradas como más significativas las adaptaciones que aporten a los elementos básicos del proyecto curricular de etapa.

Quizás la mayor dificultad con el que el docente se pueda encontrar estriben en aquellas modificaciones o alternativas que hagan referencia al cómo enseñar, pues no existe una metodología "ideal" que resuelva los problemas metodológicos que se plantean en la atención a la diversidad de los alumnos. Cada caso requiere una estrategia concreta que han de ser diseñadas tras una evaluación ajustada del alumno, sus características, intereses y necesidades.

El objetivo de este tipo de adaptaciones es facilitar a los alumnos con necesidades especiales el proceso de aprendizaje, para lo que ha de emplearse la metodología con la que más fácilmente pueda desarrollar las capacidades enunciadas en los objetivos general de etapa.

Los profesores deben desplegar las siguientes estrategias:

- Consisten en facilitar al alumno la información conceptual o procedimental básica para iniciar una secuencia de aprendizaje.
- Apoyo dentro del aula: la ayuda por parte del docente de carácter específico y puntual para que el alumno pueda desarrollar actividades comunes del grupo.
- Apoyo en horario específico: desarrollo de actividades de tipo complementario que "enriquecen" el currículum del alumno con la finalidad de facilitarle instrumentos de desarrollo (lenguaje de signos).

- De este modo se emplearán apoyos verbales, visuales o físicos. Los apoyos físicos engloban una amplia gama de acciones que comprenden ayudas de tipo mecánico para la realización de actividades tales como guías en el movimiento, asistencias en el desplazamiento o traslados.

2.4. EL JUEGO MODIFICADO COMO RECURSO METODOLÓGICO.

Es evidente que los alumnos con deficiencias presentan dificultades de aprendizaje asociadas a sus limitaciones de tipo intelectual, sensorial o motor. Pero éstas, por sí solas, no pueden ni deben justificar limitaciones en las posibilidades para aprender. El grado de ajuste del contenido, la secuencia y la forma de enseñar, será lo que determine el proceso en el nivel de aprendizaje y de integración a nivel escolar y social.

Lo que queremos significar es que la mayor parte de las dificultades se pueden compensar por medio de una intervención educativa modificada y/o adaptada al nivel de los alumnos que presentan esas dificultades. El profesorado que intenta adaptar los medios a su alcance (objetivos, contenidos, métodos de enseñanza, organización del aula, evaluación,...), para ajustarse a las necesidades de aprendizaje de sus alumnos, ya está en el camino (Arráez, 1998).

No se trata de una tarea sencilla, en absoluto, pues el equilibrio entre lo que debe ser igual para todos (en términos de las capacidades a las que se aspira), y a efectos de evitar discriminaciones de cualquier tipo, y lo que debe ser individual y distinto para cada cual (en términos de ajuste a las características de cada alumno), es siempre difícil de alcanzar.

Es por ello que, siempre que sea posible, los alumnos de un centro educativo con alguna alteración relacionada con su salud, deben intervenir en las clases de Educación Física con la mayor normalidad posible. Se tratará, en cada caso, de adaptar, limitar o eliminar las actividades que comporten un cierto riesgo y de aconsejar y potenciar aquellas más beneficiosas.

Los profesionales de la Educación que tiene en su clase a un alumno discapacitado necesitan orientación y asesoramiento de grupos de expertos, pues sólo así se podrá garantizar el éxito y se favorecerá el desarrollo integral del educando (Arráez, 1998).

La integración real solo es posible si se consigue en todos los aspectos y uno de ellos, y muy importante para el niño, es el juego. Si los niños, con hándicap o no, intervienen en un mismo juego, aunque haya normas o materiales que sean ligeramente diferentes, seguro que conseguiremos que se relacione, que hablen, que compartan ideas, emociones, inquietudes, y en definitiva que vivan y crezcan juntos en armonía.

3. PROPUESTA SESIÓN “ESQUEMA CORPORAL” ADAPTADA A ALUMNOS CON NEE (DEFICIENCIA AUDITIVA).

3.1. OBJETIVOS DE LA SESIÓN.

- **Conceptuales:**
 - Conocer e identificar las distintas partes de los segmentos corporales.
 - Interpretar las distintas situaciones que aparecen en la práctica de juegos adaptados a las necesidades educativas especiales.
 - Reconocer los valores, situaciones y actitudes que se fomentan en la práctica de estos juegos.
- **Procedimentales:**
 - Experimentar y explorar las capacidades perceptivo-motrices.
 - Localizar y observar las diferentes posibilidades de movimiento que nuestro cuerpo ofrece percatándose de su disposición.
 - Representar y demostrar su capacidad expresiva a través la música.
- **Actitudinales:**
 - Aceptar y valorar las propias limitaciones y la de los demás, siendo conscientes de que los diferentes grados de habilidad y destreza de cada uno no tiene que significar ningún tipo de discriminación.
 - Preocuparse por las dificultades que puedan presentar sus compañeros en la realización de una actividad.
 - Estar sensibilizados ante las deficiencias que puedan tener los compañeros a la hora de realizar diferentes tipos de actividades.

3.2. CONTENIDOS DE LA SESIÓN.

- **Conceptuales:**
 - Conocimiento del esquema corporal: movimientos globales y segmentales.
 - Conocimiento de las posibilidades de movimiento de los segmentos corporales.
 - Identificación de la fase de respiración y relajación.
- **Procedimentales:**
 - Utilización y observación de los segmentos corporales y posturas básicas.
 - Experimentación de estados de tensión y relajación de diferentes segmentos corporales.
 - Estructuración del esquema corporal: percepción, discriminación, utilización, representación y organización.
- **Actitudinales:**
 - Valoración y aceptación de la propia realidad corporal, sus posibilidades y limitaciones, y disposición favorable a la superación y el esfuerzo.
 - Actitud de respeto hacia el propio cuerpo y su desarrollo.
 - Seguridad, confianza en sí mismo y autonomía personal (sentimientos de autoestima, auto eficacia y expectativas realistas de éxito).

3.3. DESARROLLO DE LA SESIÓN.

JUEGO 1: "LOS AUTOCHOQUES"

- **Objetivos del juego:**

- Identificar las partes del cuerpo nombradas por el profesor.
- Experimentar el contacto que se siente al chocar las mismas partes del cuerpo con el compañero.
- Ser conscientes del peligro que pueden correr los compañeros al recibir un impacto demasiado fuerte.

- **Descripción:**

La distribución de la clase es de manera individual. Suena la música. Todos van esquivando a los demás desplazándose por el espacio hasta que el director de juego para la música, momento en el que además nombra una parte del cuerpo. En este momento, todos han de intentar chocar con los demás con esa parte del cuerpo. Vuelve a sonar la música y siguen esquivándose.

- **Variantes:**

- Que los alumnos se apoyen en una sola pierna ("a pata coja").
- Con una cuerda que deberán llevar atadas a los pies.
- Los jugadores forman parejas unidas por cualquier parte del cuerpo, de manera que parezcan siameses.

- **Adaptación al alumno con deficiencia auditiva:**

- Cuando en la realización del juego se pare la música, el alumno con deficiencia auditiva no presentará dificultades debido a que siente las vibraciones de la música. Una vez parada la música, en el momento de realizar el choque se mostrará una cartulina con la parte del cuerpo que deba chocar, para que no haya ningún problema por parte de éste.

- **Duración:** 5 minutos.

- **Materiales:** cuerdas.

JUEGO 2: "LA ORQUESTA CORPORAL"

- **Objetivos del juego:**

- Identificar las acciones que deben realizar una vez hayan escuchado la música.
- Representar los diferentes movimientos expuestos a través del cuerpo.
- Estar sensibilizado con el problema auditivo que presenta el compañero, ayudándolo en las representaciones.

- **Descripción:**

Distribuimos a la clase de manera individual. El juego consiste en que los alumnos deberán representar con las partes de su cuerpo la letra de cada canción que escuchen mientras van trotando por el espacio.

- **Variantes:**

El ritmo de la música puede variar de manera que se vaya incrementando o disminuyendo.

- **Adaptación al alumno con deficiencia auditiva:**
 - Cuando la música esté sonando y los alumnos vayan trotando por el espacio y deban representar la acción, el alumno con deficiencia se percatará de ella a través de un papel o cartulina en el cual le hayamos escrito la acción que debe realizar.
- **Duración:** 5 minutos.
- **Materiales:** Cartulinas y música.

JUEGO 3: "GLOBO MUSIC"

- **Objetivos del juego:**
 - Reconocer e identificar las distintas partes del cuerpo dependiendo de la intensidad de la música.
 - Ejecutar correctamente los diferentes toques que se pueden realizar con las distintas partes del cuerpo en función de la intensidad.
 - Sentir la música como medio de relación con sus compañeros.
- **Descripción:**

Se distribuye la clase de manera individual. El juego consiste en que cada alumno debe tocar el globo con las distintas partes del cuerpo dependiendo de la intensidad de la música.
- **Variantes:**
 - Deberán formar parejas e ir tocando el globo entre ellos.
 - Cada parte del cuerpo con la cual toquen el globo quedará inmovilizada.
- **Adaptación al alumno con deficiencia auditiva:**
 - El profesor elaborará una escala que irá aumentando o disminuyendo según el volumen de la música. Esto es un apoyo para el alumno con deficiencia, pero en realidad este alumno se podrá guiar según las vibraciones que le transmita la intensidad de la música.
- **Duración:** 5 minutos.
- **Materiales:** globos y cartulina.

JUEGO 4: "CARRERA DE GLOBOS"

- **Objetivos del juego:**
 - Distinguir e identificar las partes del cuerpo con las que se ha de realizar el ejercicio.
 - Observar y reconstruir la parte del cuerpo asignada demostrando los conocimientos adquiridos anteriormente.
 - Apreciar y tolerar las acciones del compañero, respetando las reglas y actuar de forma cooperativa.
- **Descripción:**

Dividimos a la clase en seis grupos de seis personas. El juego consiste en que cada grupo deberá formar parejas, y éstas tendrán que llevar el globo con la parte del cuerpo que le indique el profesor, una vez hecho esto, a cada pareja se le asignará una pieza para que al finalizar el juego, formen la parte del cuerpo con la que es llamada su grupo. Ganará el grupo que antes termine. Los grupos deberán tener un nombre y un gesto referente a la parte del cuerpo con el que estén identificados.

▪ **Variantes:**

- El grupo será de seis personas, con lo cual no está dividido por parejas. Deberán formar un círculo entre ellos y mantener los globos sin que se les caiga al suelo.
- Ponerles una serie de obstáculos para dificultarles el paso hasta la otra meta.
- Los alumnos deberán realizar el recorrido del juego en “cucullas” o en cuadrupedia.

▪ **Adaptación al alumno con deficiencia auditiva:**

- Cuando el profesor indique las partes del cuerpo con las que llevar el globo, el alumno con deficiencia deberá prestar atención a las cartulinas que se le mostrará.

▪ **Duración:** 5-7 minutos.

▪ **Materiales:** globos, fichas, (como variante: ruedas, conos y aros).

JUEGO 5: “LA GYMKHANA”

▪ **Objetivos del juego:**

- Analizar y comprender cada una de las pistas dadas en cada pieza, con el fin de conseguir el objetivo del juego.
- Desenvolverse de forma armoniosa por el entorno, probando distintas estrategias.
- Cooperar y respetar las opiniones y actitudes de los compañeros que se puedan dar en el juego.

▪ **Descripción:**

La distribución de la clase será de seis grupos con seis personas. El juego consiste en que los alumnos han de seguir unas pistas dadas por el profesor. Estarán situadas en diferentes partes del espacio, a través de las cuales los alumnos irán descubriendo las distintas partes del cuerpo, con el fin de agruparlas y formar una figura humana. Una vez unidas las piezas, mirarán detrás de cada ficha y encontrarán una palabra que tendrán que representar entre todos.

▪ **Variantes:**

- Unir a las parejas mediante una cuerda.

▪ **Adaptación al alumno con deficiencia auditiva:**

- A la hora de explicarle el juego, se le dará un esquema con ejemplos gráficos para que pueda entenderlo mejor.

▪ **Duración:** 10 minutos.

▪ **Materiales:** papel, cartulinas, (y en caso de variantes cuerdas.)

JUEGO 6: "PASA EL ARO"

- **Objetivos del juego:**

- Conocer las posibilidades y limitaciones de movimiento que tiene su propio cuerpo.
- Desarrollar diferentes estrategias de movimiento para realizar más fácil el paso del aro por las diferentes extremidades.
- Prestar atención a los distintos movimientos que realiza el compañero, valorándolo de manera positiva.

- **Descripción:**

La distribución de la clase es la misma que en el juego anterior (seis grupos de seis personas). La actividad lúdica consiste en que los alumnos tienen que formar un círculo, y uno de ellos llevará un aro. Éste deberá ir pasando por todos los miembros del grupo. La única regla es que los compañeros no deben separarse, ni soltarse de las manos.

- **Variantes:**

- Los alumnos deberán llevar el juego con otro aro más.
- Siameses: los alumnos deberán permanecer pegados a un compañero de manera que el aro pase por los dos a la vez.

- **Adaptación al alumno con deficiencia auditiva:**

- Explicación del ejercicio mediante gráficos y esquemas en formato papel.

- **Duración: 5 minutos.**

- **Materiales: Aros y papel.**

JUEGO 7: "FIGURAS"

- **Objetivos del juego:**

- Reconocer e interpretar diferentes figuras a través del cuerpo humano.
- Organizarse de forma correcta para la consecución del ejercicio.
- Inclinarsse por la opción más adecuada, valorando y respetando las demás opiniones.

- **Descripción:**

La clase estará distribuida en grupos de seis, formados por seis alumnos. El juego consiste en que los grupos deberán realizar todos los movimientos necesarios para formar la figura que le indique el profesor, sobre el suelo del espacio. El grupo que antes termine será el ganador.

- **Variantes:**

- Los grupos tendrán que formar figuras poniéndose de "cucullas", en vez de estar tumbados en el suelo.

- **Adaptación al alumno con deficiencia auditiva:**

- Se le explicará el juego mediante gráficos y dibujos sobre un papel.

- **Duración: 5 minutos.**

- **Materiales: ninguno.**

JUEGO 8: "FRENTE A FRENTE"

▪ **Objetivos del juego:**

- Conocer y situar las partes del cuerpo mencionadas sacando conclusiones de la utilidad que éstas tienen en la vida diaria.
- Construir y ejecutar una estrategia con la finalidad de que el alumno no se quede sin aro.
- Reaccionar de forma correcta ante la posibilidad de quedarse sin aro en el juego, mostrando una actitud positiva ante sus compañeros.

▪ **Descripción:**

La clase estará agrupada por parejas. Los aros están distribuidos por todo el terreno. Los niños y niñas se colocan por parejas. Cada pareja en un aro. Un jugador sin pareja, o bien el profesor, se situará en el centro del terreno. El jugador que está en el centro va nombrando partes del cuerpo. Las parejas deben poner en contacto las partes nombrada. Cuando se nombra un objeto diferente a una parte corporal, todo el mundo debe cambiar de aro, sin que sea necesario mantener las parejas. El jugador que no tenía pareja busca también un aro. Aquel que se quede sin aro será quien nombre las partes del cuerpo la próxima vez.

▪ **Variantes:**

- Pondremos conos por todo el espacio, complicando así, el recorrido del juego para los niños.
- Cambiaremos las parejas, y situaremos en los aros grupos de tres personas.
- Siameses: los alumnos se mantendrán pegados por cualquier parte del cuerpo, de manera que les cueste moverse por el espacio.

▪ **Adaptación al alumno con deficiencia:**

- Explicación del ejercicio mediante dibujos y gráficos, para que el alumno pueda entenderlo perfectamente. El jugador del centro, que nombrará las partes del cuerpo contará con una pizarra que deberá mostrar al mismo tiempo que verbaliza la acción.

▪ **Duración:** 5 minutos.

▪ **Materiales:** aros, papel, pizarra y en caso de variantes: conos.

JUEGO 9: "ESTE SOY YO"

▪ **Objetivos del juego:**

- Dibujar el contorno del compañero mediante el sentido del tacto identificando lo dibujado.
- Experimentar nuevas sensaciones a través de la realización de este ejercicio.
- Valorar la dificultad de la realización del ejercicio siendo consciente de que el alumno no utiliza el sentido de la vista.

▪ **Descripción:**

La clase se distribuirá por parejas, igual que en el juego anterior. Cada pareja debe disponer de sus ceras o tizas. Uno de la pareja se tumba sobre el suelo del espacio. El compañero dibuja la silueta con los ojos tapados, e intentará reseguir el contorno corporal de su otro compañero. Una vez que haya pintado en el suelo al

compañero se quitará el pañuelo de los ojos y mediante las pistas proporcionadas por el profesor intentarán descubrir quién es realmente su pareja.

- Variantes:
 - Se le tapan los ojos a cada uno que compone la pareja.
- Adaptación al alumno con deficiencia auditiva:
 - Se le explicará el juego mediante gráficos dibujados en el papel o cartulina.
- Duración: 5 minutos.
- Materiales: pañuelos, fizas o ceras.

3.4. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN.

Una vez finalizada la sesión, se les pidió a los alumnos colaboradores (deficientes auditivos) que apagaran el reproductor multimedia (mp3) y determinaran su actuación así como las dificultades que hayan encontrado en el transcurso de la misma.

Tras su reflexión, concluyeron que, en un principio, se sentían un poco aislados y perdidos en tanto en cuanto la situación de no poder escuchar les producía agobio en sí mismos.

Por otro lado, manifestaban que las adaptaciones propuestas han sido una ayuda importante para los alumnos con deficiencia auditiva. El trabajo con la música, con el esquema corporal, les había ayudado a poder integrarse fácilmente con el resto de la clase.

Además, señalaron que hubo momentos en el que los compañeros (sin deficiencia) al verlos un poco perdidos, mostraban actitud de cooperación, respeto, compañerismo y unión, lo que se tradujo en hechos positivos por medio una óptima transmisión de valores.

En definitiva, esta sesión sirve para todo tipo de alumnado (independientemente de si poseen deficiencia auditiva o no) ya que ayuda a mejorar las relaciones entre los compañeros, a desarrollar el carácter empático, las habilidades de comunicación y sobre todo a interiorizar y conocerse a sí mismo observando así nuestras debilidades y aspectos más personales que hacen que seamos como somos.

4. CONCLUSIONES.

Como conclusión al trabajo realizado, se podrían extraer varios aspectos sobre los beneficios de los juegos con necesidades educativas especiales.

Frecuentemente los docentes de Educación Física, se enfrentan con grupos de escolares donde la diversidad es palpable, esto es, hay niños con necesidades educativas especiales (NEE) y otros que no las presentan.

De acuerdo con lo anterior, los docentes deben resolver el dilema de cómo lograr satisfacer los intereses de los niños con necesidades educativas especiales sin dejar de atender las demandas del resto de los compañeros.

Trabajar con niños que presentan NEE implica, usualmente, un gran reto para los maestros, ya que, en su mayoría, estos estudiantes han visto reducidas sus experiencias de juego, ya sea por falta de interés, por falta de oportunidades, por falta de motivación, o miedo al rechazo o fracaso.

Por las propias características del alumnado hay que realizar una adecuación, no pedirle algo que le suponga un fracaso; llegar a introducir un periodo de ensayo para observar su reacción.

Habrá que disponer de periodos cortos de atención individualizada con el propósito de desmenuzar la actividad para que haya más adaptación, incluso repetir ejercicios de forma variada hasta tener una memoria de lo realizado.

El tipo de aprendizaje que se utilizará, sobre todo con estos niños, será el aprendizaje sin error, dándoles toda la ayuda, de forma que entiendan la actividad entera para llevarla a cabo, una vez comprendida, de forma natural.

El refuerzo positivo será continuamente un elemento motivador además, sabemos que, el docente debe dar al menos un feedback o conocimiento de resultados por cada alumno que se encuentre en clase. Esta acción mejorará no sólo el rendimiento sino la actitud del alumnado frente a la práctica deportiva.

Las técnicas a utilizar serán fundamentalmente lúdicas, para una mayor motivación, multisensoriales y adecuadas a los recursos de que dispongamos (humanos y materiales).

Por ende, como docentes tendremos en cuenta estos aspectos de modo que podamos desarrollar de la forma más óptima y adaptativa una sesión con cualquier tipo de alumnado (flexibilidad en nuestra programación) ya que, tanto maestros como profesores, han de estar formados para la aplicación de estrategias y actuación frente a problemas o situaciones como la que hemos presentado en el presente artículo.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Arráez, J.M. (1998). Teoría y praxis de las adaptaciones curriculares en la educación física: un programa de intervención motriz aplicado en la educación primaria. Málaga: Ediciones Aljibe.

Arráez, J.M. (2000). ¿Puedo jugar yo?. El juego modificado: Propuesta para la integración de niños y niñas con necesidades educativas especiales. Granada: Proyecto Sur.

Bantulá, J. (2004). *Juegos motrices cooperativos* (3º edición). Barcelona: Editorial Paidotribo.

Cangelosi, D. (2006). *La integración del niño discapacitado visual*. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas (NOVEDUC).

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editorial Parainfo.

Ministerio de Educación y Ciencia. (1990). Ley Orgánica 1/1990 de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. Madrid: BOE.

Miró, J. (2004). El déficit auditivo. En Ríos, M., Blanco, A., Bonany, T. y Carol, N. (2004). *Actividad física adaptada: El juego y los alumnos con discapacidad* 5ª edición, (pp. 26-30). Barcelona: Editorial Paidotribo.

Orden por la que se regula el procedimiento de diseño, desarrollo y aplicación de adaptaciones curriculares en los centros docentes de Educación Infantil, Primaria y Secundaria de la Comunidad Autónoma (BOJA 10-8-94).

Vera, J.M. et al. (2008). Atención a los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del profesorado, Ministerio de Educación, cultura y deporte.

Fecha de recepción: 27/2/2012

Fecha de aceptación: 25/3/2012