

# TRABAJO FIN DE GRADO

Juan Miguel González León

Especialidad: Educación Física

Facultad de Ciencias de la Educación – Universidad de Granada



## Jornadas deportivas con discapacitados físicos

Programa de intervención basado en unas jornadas deportivas semanales enfocadas a la integración de niños con y sin discapacidad física motriz, cuyo día a día estará compuesto por una serie de actividades deportivas adaptadas a las necesidades y/o minusvalías de éstas personas, en las que no sólo será vigente el fomento de la práctica deportiva, sino que agudizará la interacción entre diferentes personas en la búsqueda de consolidar igualdad y solidaridad entre los mismos y el cumplimiento primordial del artículo 1 de los Derechos Humanos. Además, no sólo se les propondrán actividades a realizar, sino que habrá un espacio en el que el propio alumno podrá proponer deportes y/o juegos adaptados.

Las presentes jornadas irán complementadas por una página web interactiva, convirtiéndose en un medio a través del cual podrán comunicarse entre sí; fomentar el conocimiento sobre discapacidades a través de contenidos teóricos o vídeos; compartir sus experiencias a modo de “diario”; chatear; etc. Todo el contenido será supervisado por los monitores y/o responsables de dicho evento.

### Palabras clave:

*Jornadas deportivas; inclusión; minusvalía motora; necesidades educativas especiales; adaptación.*



UGR

Universidad  
de Granada



## ÍNDICE

<b>1. Introducción, justificación, estado de la cuestión.....</b>	<b>Página 1</b>
<b>2. Análisis de necesidades y priorización de las mismas.....</b>	<b>Página 5</b>
<b>3. Objetivos.....</b>	<b>Página 7</b>
<b>4. Población beneficiaria del programa.....</b>	<b>Página 8</b>
<b>5. Diseño de la evaluación.....</b>	<b>Página 13</b>
<b>6. Temporalización.....</b>	<b>Página 15</b>
<b>7. Diseño de la intervención.....</b>	<b>Página 16</b>
<b>8. Referencias bibliográficas.....</b>	<b>Página 21</b>
<b>9. Páginas web consultadas.....</b>	<b>Página 24</b>
<b>10. Otras fuentes de interés.....</b>	<b>Página 25</b>
<b>11. Anexos</b>	
<b>11.1. Marco conceptual.....</b>	<b>Página 25</b>
<b>11.2. Marco legislativo.....</b>	<b>Página 27</b>
<b>11.3. Otras sesiones.....</b>	<b>Página 29</b>
<b>11.4. Relación con las competencias básicas.....</b>	<b>Página 43</b>
<b>11.5. Formulario de inscripción.....</b>	<b>Página 45</b>
<b>11.6. Ficha de registro.....</b>	<b>Página 46</b>
<b>11.7. Cuestionario final para alumnos.....</b>	<b>Página 48</b>
<b>11.8. Diploma.....</b>	<b>Página 49</b>
<b>11.9. Recursos TIC.....</b>	<b>Página 50</b>



## **AGRADECIMIENTOS**

Llegado el final de este trabajo, tan laborioso y emocionante a su vez, trae consigo el final de años de formación universitaria que, a pesar de que finalmente sea uno mismo quien logre cumplir las diferentes expectativas y/o metas que se marcan a lo largo de la carrera, e incluso a lo largo de la vida de uno mismo, bien es cierto que no se pueden ignorar de tales logros aquellos consejos, apoyo, o la simple presencia de determinadas personas que, de una u otra forma, moldearon nuestra persona hasta hacer de nosotros quienes nos hemos llegado a convertir hoy en día.

Comenzaré por agradecer a mis antiguos profesores del Ciclo de Grado Superior en Educación Infantil, tales como Paula, Fátima, Ramona, Francisco y Alberto, sacando el máximo provecho de todo cuanto veían positivo en mí, apaciguando aquello negativo, y vinculándome no sólo al mundo de la Educación, sino a la vida misma.

Mi vínculo hacia la Educación Física proviene de mis profesores de Primaria y mi pasión por el deporte. Sin embargo, he de agradecerle a Eduardo de la Torre, antiguo profesor de la Facultad de Ciencias de la Educación, que lograra fortalecer dicho vínculo a través de reflexiones que me mostraron este área de un modo diferente, y apreciarla como un enorme abanico de posibilidades y beneficios hacia la persona, y valorarme como capaz de aplicarla adecuadamente por mis actitudes.

Tuve la suerte de tener a Juan de Dios Villanueva como profesor en varios años de la presente carrera, quien desde el primer momento supo sacar de mí un grado de creatividad y motivación que ni yo mismo pensé que podía alcanzar, lo cual me ha ayudado considerablemente en diferentes aspectos de mi vida. Gracias de todo corazón.

No hay que olvidar quienes somos, y de dónde venimos. Por consiguiente, se hace inevitable finalizar con mi más conmovedor y sincero agradecimiento hacia mis seres queridos, quienes jamás dejaron de apostar o creer en mí, facilitándome cada paso que he decidido dar y amortiguando los duros golpes de la vida con cariño, confianza, entrega y devoción, aspectos que no se compran con dinero, y de los que apostaría a que muchos no han podido gozar. No sabría cómo agradecerlos todo cuanto habéis hecho por mí. Os lo debo todo.



## **1. INTRODUCCIÓN, JUSTIFICACIÓN, ESTADO DE LA CUESTIÓN**

El primer artículo de la Declaración Universal de los Derechos Humanos (ONU) dice: *“Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como están de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros”*.

En relación a la Educación Física, toda persona puede y debe aprender a educar su cuerpo, independientemente de las diferencias (ya sean físicas o internas) que puedan existir entre las mismas, y a su vez, buscar que entre ellas se respeten y ayuden. El hecho de que una persona padezca un tipo determinado de minusvalía física (motora o fisiológica), no debe ser motivo que les aisle del deporte, el cual mejorará grandes e importantes aspectos de su vida, y mucho menos que deba practicarlo de manera aislada, sino todo lo contrario, hay que facilitar que pueda aprender dichos conocimientos dentro de un contexto general como personas con similares derechos que son. Por ello, se ha de buscar en la medida de lo posible evitar que esa minusvalía además pase a ser social.

Tanto es así, que tanto la legislación como diferentes acontecimientos clave se decantaron por amparar a estas personas hacia la búsqueda de igualdad de oportunidades, tal y como podemos apreciar a continuación esquemáticamente:

- Publicación de *“Libro Blanco: Educación en España. Bases para una política educativa”*. A través del mismo, un Comité Internacional de expertos nombrados por la UNESCO destacaron la necesidad de ajustar la Educación Especial al nivel de cada sujeto, añadiendo que *“no incluirían entre los necesitados de Educación Especial a los retrasados, intelectual o culturalmente leves, que puedan ser atendidos en clases de recuperación en los Centros docentes del sistema regular”*.
- Ley General de la Educación de 1970, suponiendo un importante cambio a favor de la Educación Especial hacia su reconocimiento y cambio de perspectiva, a la vez que se adoptaba dicho término legalmente. A partir de entonces aumentó considerablemente la escolarización de niños denominados como deficientes o inadaptados que habían estado excluidos, en la búsqueda de una vida “plena”.
- Constitución española de 1979. Primera vez en la que realmente se consideran las necesidades y derechos de los disminuidos psíquicos, físicos y sensoriales, donde se



establecía en su artículo 49 lo siguiente: “*Los poderes públicos realizarán una política de previsión, tratamiento, rehabilitación e integración de los disminuidos físicos, sensoriales y psíquicos, a los que prestarán la atención especializada que requieran y los ampararán especialmente para el disfrute de los derechos que este Título otorga a todos los ciudadanos*”. Con ello, se intentaba poner fin a lo que casi hasta los años 60 era símbolo de vergüenza para las familias de estas personas.

- Informe Warnock (1979). Elaborado por una comisión de expertos a partir de la Ley General de Educación de 1970, entre cuyas prioridades destacaba un nuevo programa de formación del profesorado; la educación para los niños con necesidades educativas especiales menores de 5 años, y la educación y aumento de oportunidades para los jóvenes de 16 a 19 años.
- Ley 13/1982, de 7 de abril, de integración social de los minusválidos, donde no sólo se establecía la integración del minusválido en el sistema ordinario de la educación general, sino que además, se añadía la necesidad de concretar programas de apoyo y recursos adecuados a sus necesidades, persiguiendo: la normalización, integración, sectorización e individualización de la persona deficiente.
- Con ello surge un decreto en octubre de 1982, en el que se establecen cuatro formas diferentes de integración: completa (educación dada en unidades ordinarias con programas de apoyo individualizados), combinada (unidades ordinarias y aulas específicas en centros ordinarios), parcial (aulas específicas en centros ordinarios), o bien la escolarización en centros específicos de Educación Especial.
- R.D. 334/1985 de 6 de marzo, de Ordenación de la Educación Especial, donde la educación pasa a ser un derecho de todos –sin excepciones por necesidades– tras constatar el principio del derecho a la educación establecido en la LODE.
- Todo ello dio lugar en 1986 a la creación de un Centro Nacional de Recursos para la educación especial (Real Decreto 969/1986, de 11 de abril), constituyendo “*el lugar de elaboración, reflexión y experimentación de las orientaciones básicas emanadas del ministerio de educación y ciencia en relación con la educación especial*” (publicado en «BOE» núm. 121, de 21 de mayo de 1986, páginas 18092 a 18093).
- Con la Resolución de 15 de junio de 1989 de la Dirección General de Renovación Pedagógica, se consideran los elementos básicos para garantizar las mayores



posibilidades de éxito en educación para alumnos con “Necesidades Educativas Especiales” (NEE) que son escolarizados en régimen de integración: a) Proyecto Educativo de Centro que asuma la diversidad; b) la identificación de las necesidades educativas especiales; c) las adaptaciones curriculares individualizadas.

- LOGSE (Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo de 13 de septiembre de 1990), que sirvió para fortalecer todos los avances que se habían alcanzado durante los últimos años con respecto a la Educación Especial, donde aparece un nuevo concepto que supliría a todos los anteriores: necesidades educativas especiales (NEE). Cuyo capítulo V estaba dedicado a ello.
- Ley 9/1999, de 18 de noviembre, de Solidaridad en la Educación. *“Con la Ley de Solidaridad en la Educación, la Junta de Andalucía renueva y consolida su compromiso con la igualdad de oportunidades, la universalización del derecho a la educación y la integración social de los sectores de población desfavorecidos, haciéndolo efectivo a través de la promoción de políticas públicas que conduzcan a la consecución del Estado del Bienestar”* (BOJA del 2 de diciembre de 1999).
- La Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), cuyo primer del Título II –dedicado a la Ley de la Equidad–, se centra en el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, donde se concreta entre otros aspectos que *“los centros contarán con la debida organización escolar y realizarán las adaptaciones y diversificaciones curriculares precisas para facilitar a todos los alumnos la consecución de los fines establecidos”* (Capítulo I, art. 72 del Título II). Además, se pasa de hablar de integración a principios de normalización o inclusión.
- La Ley 49/2007, de 26 de diciembre, por la que se establece el régimen de infracciones y sanciones en materia de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.
- Orden de 25 de Julio de 2008 para la Comunidad Autónoma Andaluza, donde se contemplan diversas medidas que buscan hacer efectiva la educación adaptada al alumnado, tal y como son el acceso del alumno a la situación de aprendizaje, cambios en los contenidos educativos, y la modificación del tiempo de escolaridad.



- Ley 2/2013, de 15 de mayo, de Igualdad de Oportunidades para las Personas con Discapacidad.
- Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social en el Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, donde queda unificado por primera vez toda la legislativa que ampara a personas con NEE.

Por consiguiente, hemos visto cómo con el paso de los años la importancia hacia las personas con necesidades educativas especiales han seguido una clara progresión, siendo asignadas por Puigdemívol (1993) a las siguientes situaciones: “...cuando un alumno/a precisa, transitoria o permanentemente, de ayudas pedagógicas y/o servicios educativos determinados muy específicos.”, pero cuyo hecho no debe aislarles del resto de la sociedad. En nuestro caso, nos centraremos en aquellas personas con minusvalías motoras. “Las Minusvalías Motoras son una alteración del aparato motor causada por un funcionamiento deficiente del sistema nervioso central, del sistema muscular, del sistema óseo o una interrelación de los tres sistemas que dificulta o imposibilita la movilidad de una o diversas partes corporales”. (Basil, 1997, citado en Ríos, 2003).

Desde el deporte, es posible lograr la inclusión de personas que poseen este tipo de alteraciones motoras con el resto de la sociedad, además de adquirir beneficios su salud.

En los últimos años, han surgido las conocidas “Actividades Físicas de Ocio y Tiempo Libre”, que por otro lado quedan incluidas dentro de los denominados “Deporte para Todos” o “Programas para la Salud”. Aquellas personas con minusvalía no deben quedar fuera de ello, lo cual requiere determinadas adaptaciones del deporte y, por supuesto, una adecuada formación del profesorado para atenderla sus necesidades.

En 1918, tras la Primera Guerra Mundial, se llevaron a cabo deportes para un grupo de soldados de nacionalidad alemana que volvían con algún tipo de discapacidad o amputaciones de algún miembro del cuerpo por heridas de guerra, por lo que el deporte acabó constituyendo un modo de superar las secuelas sufridas en dicha contienda.

De vital importancia para la competición deportiva de personas con discapacidad son los Juegos Paralímpicos, cuyo origen reside en la fundación del Centro Nacional de Lesiones Medulares en Stoke Mandeville (Aylesbury, Inglaterra) en 1944, bajo la dirección del Dr. Ludwig Guttmann. En dicho centro, los pacientes se sometían a



prácticas deportivas a través de las cuales obtuvieron beneficios tanto físicos como sociales. Supuso un gran avance que dio lugar a los primeros Juegos de Stoke Mandeville (1948) –evento que se celebró a la vez que los Juegos Olímpicos de Londres de ese mismo año–, significando la primera celebración de deportes competitivos para deportistas con discapacidad. Cuatro años después, tuvieron lugar en Roma los primeros Juegos Paralímpicos oficiales de la historia, en conjunto con los Olímpicos.

Considerando que la educación escolar busca satisfacer de forma global las necesidades de todo el alumnado, y dada la presencia de personas con determinadas discapacidades en el mismo, no es de extrañar que se haya querido establecer esta adaptación deportiva en la escuela. Ya en julio de 1974 tuvo lugar por primera vez unas jornadas en forma de “fiesta del deporte escolar para discapacitados físicos” a nivel nacional, llevada a cabo en la RFA en Hamburgo y Schleswig-Holstein.

También Zuhrt (1986), propuso un modelo para una fiesta escolar del deporte con discapacitados, con el fin de proveer a estas personas de estímulos y el asentamiento de una base a partir de una gama de opciones lo más estable y equilibrada posible.

Así pues, con éste programa de intervención se buscará contribuir en la lucha por la equidad de oportunidades e inclusión de personas con discapacidad física motriz y, por lo tanto, con NEE, donde no sólo les ampare las actuaciones políticas y Administraciones, sino que la igualdad sea palpable en su entorno próximo, donde además, gracias a las características del mismo, estará vinculado a las *ocho competencias básicas* establecidas en el Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria (BOE, 8/12/06), enriqueciendo a la persona en torno al uso de sus propios recursos y actitudes –considerados como imprescindibles– para desenvolverse en su día a día (ver “*Anexo 11.3. Relación con las competencias básicas*”).

## **2. ANÁLISIS DE NECESIDADES Y PRIORIZACIÓN DE LAS MISMAS**

“Según un nuevo informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS) y el Banco Mundial, alrededor de 1.000 millones de personas –un 15% de la población– sufren algún tipo de discapacidad en el mundo” (ElMundo.es).





Aquellas personas que poseen algún tipo de discapacidad, se ven influenciadas por una problemática que les repercute desde distintos ámbitos, perjudicando así su inclusión en la sociedad y, por consiguiente, impidiendo que la calidad de sus vidas sea mayor. Entre dichos ámbitos, podemos señalar los siguientes (Juan C. Muñoz y María A. Antón, 2006):

Ámbito familiar	Ámbito escolar	Ámbito laboral	Ámbito social
<ul style="list-style-type: none"> <li>No aceptación de las deficiencias por parte de sus padres.</li> <li>Superprotección que limita su desarrollo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El profesorado no se adapta a sus características y ritmos de aprendizaje.</li> <li>No se favorece la autonomía personal y la integración social.</li> <li>Falta de colaboración continua familiar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dificultad de integración laboral.</li> <li>Se subestima la capacidad de la persona dándole un trabajo de menor cualificación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Barreras de comunicación ante la falta de concienciación social, dando lugar a un entorno de aislamiento psíquico y físico.</li> <li>Presencia de barreras arquitectónicas.</li> </ul>

Por suerte, nuestra sociedad cuenta con personas que dedican un valioso tiempo a la búsqueda de alcanzar beneficios a través de la Educación Física, contando con el apoyo de médicos en torno a esta convicción, entre los cuáles, siguiendo a Toro y Zarco (1998), podemos destacar:

- Mejora de la salud y la forma física. Si en una persona sin discapacidad ya es algo importante, en los discapacitados, todavía más, puesto que tienen limitaciones de movimiento, tienden a engordar, lo que no ayuda a mejorar su imagen personal.
- Mejora de la autoestima. Al igual que cualquier persona sin discapacidad, les gusta estar bien con ellos mismos, ver que pueden realizar todo tipo de actividades y que la pueden realizar con éxito. El deporte adaptado e integrado es una herramienta muy útil para conseguirlo.
- Desarrollo de valores intrínsecos del deporte (respeto, compañerismo, sacrificio, trabajo en equipo y capacidad de superación).
- Reducir las limitaciones de la deficiencia, tanto física como psicológicamente.
- Desarrollar integralmente a la persona. Hay que enseñar conceptos, contenidos, pero sobre todo educar, humanizarle.
- Ocupar el tiempo de ocio de una forma idónea.
- Conseguir una potenciación social. Cualquier actividad en el ámbito grupal, ya aumentará de por sí la socialización.



Por otro lado, no hay que olvidar que esta influencia y beneficios pueden verse reducidos por una serie de factores (José A. Ruíz y Fernando Villegas, 2010):

- Las condiciones materiales.
- La insuficiencia de tiempo de clase dedicado a los aprendizajes fundamentales debido a las reeducaciones en el tiempo escolar.
- El temor a los accidentes.
- La falta de convicción y de formación de determinados maestros.

### **3. OBJETIVOS**

En vista de las necesidades diagnosticadas en el presente programa de intervención, se perseguirá la consecución de los siguientes objetivos:

- Fomentar el interés del niño con y sin discapacidad física motriz hacia el ámbito deportivo.
- Mejorar la salud y la forma física de la persona a través de la asimilación de nuevos conocimientos y experiencias vinculadas a la Educación Física.
- Contribuir a la mejora de las habilidades motrices básicas genéricas y específicas de los participantes.
- Trabajar las cualidades físicas básicas en un contexto recreativo, solidario, cooperativo y lúdico.
- Desarrollar las cualidades coordinativas y perceptivo-motrices a partir de la práctica deportiva.
- Enriquecer la habilidad de concentración y capacidad de reacción de la persona.
- Promover el aprendizaje hacia la adaptación de deportes y juegos a la minusvalía del niño/a.
- Fomentar la autoestima y sentimiento de aceptación del niño con discapacidad física motriz dentro de la sociedad.



- Favorecer la comunicación y relación entre los participantes, utilizando como medio el deporte y las nuevas tecnologías de la información y comunicación.
- Utilizar las TIC como recurso educativo y de aprendizaje que fomente el desarrollo integral de la persona.

#### 4. POBLACIÓN BENEFICIARIA DEL PROGRAMA

La aplicación de estas jornadas deportivas irá orientada a niños y niñas entre 6 y 12 años, quedando divididos en dos amplios grupos de 6-8 años, y 9-12 años, por lo que se requerirá de un monitor mínimo para cada grupo. Entre dichos participantes, destacará la presencia e inclusión de niños con discapacidad física motriz que afecte principalmente al tren inferior, y por lo tanto, usuarios en silla de ruedas, algún tipo de muleta, o bien con problemas de equilibrio. No obstante, también se podrá incluir alumnos en los que el tren superior esté afectado, realizando las adaptaciones pertinentes a las diferentes actividades propuestas en el presente programa de intervención (Ejemplo: usar los pies o la cabeza en lugar de los brazos).

La discapacidad física motriz, “*es una alteración del aparato motor causada por un funcionamiento deficiente del sistema nervioso central, del sistema muscular, del sistema óseo o de una interrelación de los tres sistemas, que dificulta o imposibilita la movilidad funcional de una o diversas partes corporales*” (Basil, Bolea y Soro-Camats, 1997).

Dentro de las discapacidades físicas motrices con las que nos podremos encontrar, destacan:



Esquema de las principales discapacidades. Elaboración personal.

- **Espina bífida:** Desde la “Federación Española de Asociaciones de Espina Bífida e Hidrocefalia” (FEBHI), se define como “*una grave malformación congénita, que se incluye dentro del espectro de los Defectos del Tubo Neural (DTN). El tubo neural*



es un canal estrecho que se pliega y cierra “entre la tercera y cuarta semana del embarazo” para formar el cerebro y la médula espinal. La Espina Bífida se produce cuando la parte del tubo neural que forma la médula espinal no se cierra completamente entre el 23 y 26 día de embarazo”. Atendiendo a su tipología, encontramos: Espina Bífida oculta; Espina Bífida con meningocele; Espina Bífida con mielomeningocele. Desde la “Federación de Asociaciones de Espina Bífida de Andalucía” (F.A.E.B.A.), nos informan sobre las posibles consecuencias que puede producir la Espina Bífida, siendo:

- Pérdida de sensibilidad por debajo de la lesión.
  - Debilidad muscular por debajo del nivel de la lesión.
  - En los casos en que el niño tenga hidrocefalia, acúmulo de líquido cefalorraquídeo a nivel cerebral, tendrá que ser intervenido para derivar el exceso de líquido. Esta complicación puede empeorar la calidad de vida de estos niños.
  - Otras posibles secuelas: criptorquídea, alergia al látex, pubertad precoz, prolapso rectal, tendencia a la obesidad, estrabismo, etc.
  - A nivel ortopédico podrán presentar alteraciones como: luxación de cadera, escoliosis, cifosis, alteraciones ortopédicas de los pies.
- **Lesión medular:** La AMERICAN SPINAL INJURY ASSOCIATION 1982) la define como “*pérdida o alteraciones de la función sensitiva y/o motora de cualquier parte de los segmentos de la médula espinal. Se denomina lesión completa a la ausencia de función sensitivo-motora de niveles inferiores al de la lesión de la médula, e incompleta, a la permanencia de alguna función sensitiva o motora en niveles infralesionales*” (1982, citado en García Molto, A., 1997). Las causas más frecuentes provienen de accidentes de coches o de trabajo, caídas, problemas médicos, deportes, etc.
- Se clasifican en: Traumatismo sobre el caquis; compresión medular por tumores o quistes; tuberculosis medular; enfermedades degenerativas del sistema nervioso; enfermedades congénitas. Las consecuencias que puede ocasionar en el niño, atendiendo a la información proporcionada por la “Fundación Teletón”, destaca la alteración en la función de la vejiga y de los intestinos y la debilidad de músculos por debajo del nivel de lesión medular; enfermedades degenerativas y/o congénitas;



compresión y/o tuberculosis medular; así como una mayor vulnerabilidad a sufrir problemas cardíacos y respiratorios, sobre todo si la lesión es a niveles torácicos o cervicales.

- **Parálisis cerebral:** Es el déficit motor más frecuente. La “Asociación Española de Pediatría” (AEPED) la define como *“un grupo de trastornos del desarrollo del movimiento y la postura, causantes de limitación de la actividad, que son atribuidos a una agresión no progresiva sobre un cerebro en desarrollo, en la época fetal o primeros años”*. En cuanto a su tipología, destacan:

- Según la topografía de la afectación: Hemiplejía o hemiparesia (afecta a los miembros de un mismo lado); paraplejía, diplejía o disparesia (afecta a los miembros inferiores); tetraplejía o tetraparesia (afecta a los miembros superiores e inferiores).
- Según las características neuromusculares observadas: Espástico (contracción involuntaria por aumento del tono muscular); atetósico (movimientos involuntarios, descontrolados y espasmódicos); atáxico (tono muscular disminuido; estabilidad postural deficiente; coordinación de habilidades defectuosa).
- Según la severidad del compromiso: Leve (30% de compromiso funcional); moderado (entre 30% y 50%); severo (entre 50% y 70%); grave (entre 70% y 100% de compromiso funcional).

Los efectos que pueden causar son: discapacidad intelectual; problemas en el control postural; limitación del movimiento; crisis epilépticas; trastornos de la audición; déficit visual; entre otras.

- **Enfermedades neuromusculares:** La Federación Española de Enfermedades neuromusculares (ASEM) las define como *“conjunto de más de 150 enfermedades neurológicas, de naturaleza progresiva, en su mayoría de origen genético y su principal característica es la pérdida de fuerza muscular. Son enfermedades crónicas que generan gran discapacidad, pérdida de la autonomía personal y cargas psicosociales”*. Además, destacan que no disponen de tratamientos efectivos ni curación, cuya aparición puede producirse en cualquier etapa de la vida. Pueden clasificarse según su causa u origen, que suele ser de dos tipos: genética y adquiridas. Destacan los siguientes tipos: Distrofia muscular de Duchenne; Atrofia



espinal infantil; Esclerosis múltiple en placas; Poliomiélitis. Los efectos pueden llegar a ser extremos en ocasiones, pudiendo llevar a la muerte de la persona, casi todas suelen afectar a la hipotonía de la musculatura, dejándoles muy dependientes de otras personas.

- **Parálisis del plexo braquial:** El Dr. Antonio García López, especialista en Cirugía Ortopédica y Traumatología en 1994 y quien además ha realizado más de 600 intervenciones de plexo braquial, la define como *“pérdida de fuerza con afectación de la sensibilidad del miembro superior que se produce por daño de los nervios del plexo braquial”*. Por plexo braquial hay que entender que se trata de *“la red nerviosa que se origina en la médula espinal distribuyéndose por el brazo. Por él se transmiten todos los movimientos y sensaciones del miembro superior”*. Pueden ser muy leves, como puede ser en el caso de un estiramiento o lesión por compresión; o bien muy graves si los nervios del plexo braquial se cortaron. La terapia física puede ayudar a recuperar la sensibilidad y la función del brazo, donde el grado de mejora dependerá de la gravedad y localización de la lesión. Su origen puede deberse a: estiramiento en el momento del parto; casos con lesión intrauterina o en cesáreas; accidentes de tráfico, laborales, y heridas por arma blanca o de fuego. Tipos: a) Avulsión radicular o lesión preganglionar; b) Lesión postganglionar. En cuanto a sus consecuencias, generalmente giran en torno a la pérdida de la sensibilidad (por lo tanto, abolición del dolor, temperatura, tacto y propiocepción); debilidad muscular; enrojecimiento, calor o hinchazón; dolor en el hombro, brazo, mano o el dedo; así como hormigueo, entumecimiento o sensaciones inusuales en el hombro, brazo o mano.
- **Amputaciones:** *“Una amputación es la ausencia de un segmento corporal o parte de él por causa congénita o adquirida la cual puede ser resultado de un accidente o por necesidad de detener una enfermedad. Se considera una amputación ideal, aquella realizada por debajo de la articulación a una distancia considerada óptima según la articulación afectada”* (S. Willar, H., L. Hopkins, H., S. Spackman, C. y otros; 1998). Puede deberse a múltiples clases de accidentes o lesiones. Las nuevas técnicas quirúrgicas, rehabilitación temprana, así como el uso y diseño de nuevas prótesis funcionales han significado un notable avance y mejora hacia estas personas para lograr que su día a día sea desempeñado de la forma más cómoda y corriente posible.



- **Traumatismo craneoencefálico:** Según el Instituto Nacional de Trastornos Neurológicos y Accidentes Cerebrovasculares (USA), *“ocurre cuando un trauma repentino causa daño al cerebro. El daño puede ser focal –limitado a una sola área del cerebro– o involucrar a más de un área del cerebro. El traumatismo cerebral puede resultar de una “lesión cerrada de cabeza” o una “lesión penetrante de la cabeza”. Una lesión cerrada ocurre cuando la cabeza se golpea fuerte y repentinamente contra un objeto pero el objeto no penetra en el cráneo. Una lesión penetrante ocurre cuando un objeto perfora el cráneo y penetra en el tejido cerebral”*. En torno a las causas, la gran mayoría se debe a accidentes de tráfico. En relación a los tipos, destacan: conmoción cerebral o concusión (pérdida postraumática temporal de la conciencia); contusión y laceraciones cerebrales (pueden ir acompañados de heridas superficiales graves y de fracturas localizadas en la base del cráneo o con depresión de fragmentos óseos). Las consecuencias que puede tener dependerán del grado de afección que tenga, así podemos considerar los siguientes efectos: físicas (discapacidad motora y/o sensitiva; cognitivas (alteración en la memoria, atención y juicio); conductuales (alteraciones emocionales); comunicativas (alteraciones de expresión y comprensión de lenguaje); afectación de esfínteres.
- **Artritis idiopática juvenil (Artritis crónica juvenil):** Se trata de la forma más común en los niños de artritis. La “Arthritis Foundation”, en relación a la artritis, dice que *“Es artritis si hay signos de inflamación y si el dolor en la articulación está presente durante el reconocimiento físico. La artritis puede ser una enfermedad crónica, lo que significa que podría durar meses o años. La artritis juvenil se refiere a la artritis o a una condición relacionada con la artritis (enfermedad reumática) que ocurre antes de los 16 años de edad”*. El deporte juega un papel fundamental en su tratamiento, ayudando a mantener las articulaciones en movimiento y los músculos fuertes, a la vez que recupera movilidad y fortaleza. Existen varios tipos: oligoartritis, que afecta a pocas articulaciones; poliartritis, que afecta a cinco o más articulaciones; artritis sistémica, que afecta a todo el cuerpo; artritis asociada a entesitis, a menudo se refiere a ella como espondiloartritis; artritis psoriásica juvenil, que afecta la piel; y artritis indiferenciada. En cuanto a los síntomas que puede provocar en las articulaciones destacan: hinchazón, rigidez,



enrojecimiento, calor o dolor en la articulación afectada. Además, existen otros síntomas adicionales como la fatiga, insomnio, falta de apetito y pérdida de peso.

A continuación, nos basaremos en la *categorización de la discapacidad física motriz* que exponen Mercedes Ríos y Neus Carol (1998) para contemplar los diferentes medios de locomoción que dispondrán tales personas:

Usuarios de silla de ruedas	Usuarios de muletas y parálisis cerebral deambulantes con dificultades de equilibrio y manipulación de miembros superiores
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alumnos con afectación del tren inferior y alumnos con parálisis cerebral que dirigen la silla con los brazos sin dificultad.</li> <li>• Alumnos con afectación del tren inferior y superior, y alumnos con parálisis cerebral que dirigen la silla con los pies o con los brazos con mucha dificultad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alumnos usuarios de una muleta y parálisis cerebral con dificultades de equilibrio y mayor afectación de una mitad del cuerpo.</li> <li>• Alumnos usuarios de dos muletas y parálisis cerebral con dificultades de equilibrio y problemas de manipulación de los dos brazos.</li> <li>• Alumnos con parálisis cerebral con problemas de equilibrio y buena manipulación en miembros superiores y/o problemas de comunicación verbal.</li> </ul>

## 5. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN

### MECANISMOS E INSTRUMENTOS:

- Ficha de registro.
- Encuesta a los alumnos.
- Diario web del alumno/a.

Considerando que nuestros participantes pueden o no contraer algún tipo de discapacidad y/o minusvalía, habrá que realizar evaluaciones específicas para ellos, exigiendo a cada uno en función de sus posibilidades, pero centrándonos especialmente en el aspecto actitudinal. También habrá que tener en cuenta las edades de los mismos, que recordemos, se distribuirán en dos grupos diferentes en función de las mismas.

La evaluación se llevará a cabo en dos momentos:





A) Al comienzo de la unidad con el fin de detectar las posibles necesidades (Evaluación Inicial).

B) A lo largo de la unidad mediante técnicas como la observación del desempeño en las diferentes actividades o juegos (Evaluación Formativa).

C) Al final de las jornadas, se llevará a cabo una autoevaluación en forma de cuestionario que supondrá el análisis individual en torno a su evolución, satisfacción y cooperación con sus compañeros (Evaluación Final).

La evaluación psicopedagógica inicial se realizará siguiendo la “*Guía para la atención educativa a los alumnos y alumnas con discapacidad motora*” que la Conserjería de Educación y Ciencia de la Junta de Andalucía ofrece:

#### Guía para la atención educativa a los alumnos y alumnas con discapacidad motora

- Conocer el cuadro motor ante el que nos encontramos.
- Recabar toda la información posible de los servicios sanitarios y sociales que han venido atendiendo a este alumnado.
- Considerar que una de las principales fuentes de información inicial va a ser la familia y/o la persona afectada.
- Las evaluaciones serán multiprofesionales e interinstitucionales.

Por consiguiente, esta evaluación inicial intentará responder a las siguientes preguntas: ¿Cómo se desplaza la persona?; ¿cómo manipula?; ¿cómo vamos a sentarlo?; ¿requerirá adaptaciones en su mobiliario escolar?; ¿controla esfínteres?; ¿tiene crisis convulsivas?; ¿tiene otras deficiencias asociadas?

En este sentido, la ficha de inscripción del niño a las jornadas irá acompañada de un formulario que contiene una serie de puntos de observación, por lo que la ayuda de las familias será de vital importancia en este sentido, rellenándose todos los apartados posibles en dicha inscripción (ver “*Anexo 11.4. Formulario en ficha de inscripción*”)

Gracias a ello, obtendremos una información relevante acerca de sus necesidades que, a su vez, nos facilitará las decisiones a tomar en torno al planteamiento de objetivos útiles y/o funcionales, materiales (ejemplo: disponer de sillas de ruedas para posibles adaptaciones de actividades para alumnos con discapacidad motriz o sin ella –en el caso de que usen otros medios como pueden ser muletas), ritmos de trabajo apropiados, estrategias metodológicas y agrupamientos adecuados, buscando que la respuesta



educativa sea lo más acertada posible. Además, desde el primer momento de esta ficha estaremos determinando si se trata de un participante con o sin NEE.

Durante las jornadas, diariamente se analizará la evolución del participante desde el ámbito afectivo, cognitivo, motor y social, atendiendo siempre a las posibilidades individuales de cada participante, y con ello, con un nivel de exigencia diferente, por lo que la ejecución plena y exacta de los ejercicios no será estricta en esta evaluación, ya que podría provocar todo lo contrario a cuanto buscamos: distanciamiento hacia el deporte, y sentimiento de inferioridad de cara a sus compañeros, pero sí se considerará en cierta medida para conocer el grado de mejora (Ver “*Anexo 11.5. Ficha de registro*”).

Complementariamente a ello, cada día se analizarán los diarios personales de cada participante que diariamente expondrán en la página web del evento. De aquí, podremos obtener una relevante información que nos ayudará a rellenar incluso las fichas de registro.

El último día de las jornadas, se pasará un cuestionario (Ver “*Anexo 11.6. Cuestionario final para alumnos*”) en el que los participantes se autoevaluarán en función de su participación y evolución a lo largo de las jornadas, así como a la actitud de sus compañeros en general y la validez de las presentes jornadas deportivas. También se permitirá la posibilidad de rellenar dicho cuestionario a través de la página web.

Tras finalizar las jornadas, y una vez estudiados los resultados obtenidos realizaremos una reflexión sobre los mismos, con la finalidad de comprobar si la metodología ha sido productiva, si los materiales, agrupamientos y organización han sido los correctos y si los alumnos han desarrollado adecuadamente los contenidos de la unidad. Junto a ello, reflexionaremos sobre nuestra actuación personal, si ha favorecido y en qué medida en la consecución de los resultados.

## **6. TEMPORALIZACIÓN**

Las jornadas deportivas costarán de un total de *15 horas de prácticas* durante *cinco días*, por consiguiente, se distribuirán en 3 horas al día. Podrán llevarse a cabo tanto en un *polideportivo* como en las *pistas/pabellón* de un *Centro Escolar*, considerando que



éstos tengan la accesibilidad adecuada a personas que tienen que desplazarse en silla de ruedas y/o muletas. Por consiguiente, su aplicación podrá llevarse en cualquier contexto, tanto escolar como fuera de él.

A continuación, se ofrece de manera detallada la temporalización que seguirán diariamente las jornadas.

	1 <sup>er</sup> día	2 <sup>o</sup> día	3 <sup>er</sup> día	4 <sup>o</sup> día	5 <sup>o</sup> día
1 <sup>a</sup> media hora	Bienvenida + objetivos del día	Bienvenida + debate (¿Qué hemos averiguado? → web) + objetivos del día	Bienvenida + debate (¿Qué hemos averiguado? → web) + objetivos del día	Bienvenida + debate (¿Qué hemos averiguado? → web) + objetivos del día	Bienvenida + debate (¿Qué hemos averiguado? → web) + objetivos del día
1 hora	Práctica deportiva	Práctica deportiva	Práctica deportiva	Práctica deportiva	Práctica deportiva
15 minutos	Descanso y reflexión	Descanso y reflexión	Descanso y reflexión	Descanso y reflexión	Descanso y reflexión
40 minutos	Propuesta de juegos (participantes) y/o adaptación de deportes	Propuestas de juegos (participantes) y/o adaptación de deportes	Propuestas de juegos (participantes) y/o adaptación de deportes	Propuestas de juegos (participantes) y/o adaptación de deportes	Propuestas de juegos (participantes) y/o adaptación de deportes
5 minutos	Vuelta a la calma	Vuelta a la calma	Vuelta a la calma	Vuelta a la calma	Vuelta a la calma
Media hora final	Reflexión final + recordatorio de puntos clave	Reflexión final + recordatorio de puntos clave	Reflexión final + recordatorio de puntos clave	Reflexión final + recordatorio de puntos clave	Cuestionarios, diplomas, reflexión final.

## 7. DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN

El programa de intervención que actualmente propongo, se tratará de unas jornadas deportivas semanales enfocada a la integración deportiva de niños con y sin discapacidad física motriz, cuyo día a día estará compuesto por una serie de actividades deportivas adaptadas a las necesidades y/o minusvalías de éstas personas, en las que no sólo será vigente el fomento de la práctica deportiva, sino que agudizará la interacción entre diferentes personas en la búsqueda de consolidar igualdad y solidaridad entre los mismos y el cumplimiento primordial del artículo 1 de los Derechos Humanos. Dichas actividades, las cuáles son aplicables en diferentes tipos de contexto dadas sus características (tanto en contexto escolar como fuera de él), irán de la mano junto con la creatividad para que todos se sientan integrados dentro de un contexto lúdico (Ejemplo: todos son piratas; personajes de “Astérix y Obélix”; etc.) donde dadas sus características, tendrán diferentes niveles de exigencia en función de sus posibilidades. Además, no sólo el monitor/es les propondrán actividades a realizar, sino que habrá un



espacio en el que el propio alumno partirá de sus conocimientos previos y podrá proponer deportes y/o juegos que ya conoce, o bien que hayan elaborado personalmente a partir de los conocimientos adquiridos en dichas sesiones.

Así pues, no podemos continuar sin antes hacer mención a la vinculación existente con el constructivismo, cuyo fin reside en que el alumno construya su propio aprendizaje, construyendo significados a medida que va aprendiendo, es decir, una construcción realizada con los esquemas o conocimientos que la persona posee previamente, que ya construyó en su interacción con el medio que lo rodea. Éste es el camino que se pretende que el niño adquiera y posea a partir de dichas jornadas, facilitándole instrumentos para que él mismo sea quien establezca el deporte entre sus prioridades vitales en su vida diaria, puesto que le enriquecerá tanto como persona, en la interacción con otras, e incluso tendrá repercusión en la mejora de su salud (física, mental y social).

Actualmente, las tecnologías de la información y de la comunicación han sido integradas al proceso educativo. También se conocen como TIC, siendo el conjunto de tecnologías desarrolladas para administrar información y enviarla a cualquier lugar del mundo. El uso de las tecnologías también puede servir como medio de información y de entretenimiento. De acuerdo con Becker (1998), nos indica que *“la relación constructivismo/ordenador proporciona al estudiante un recurso ilimitado de información que les permitirá investigar y examinar sus vidas, facilitar la comunicación, exponer sus opiniones y experiencias a una audiencia más amplia, superando la barrera del aula escolar, escuela y/o comunidad local –todas las condiciones óptimas para un aprendizaje constructivista-”*.

Es por ello que dichas jornadas irán complementadas por una web interactiva en la que los participantes podrán interactuar en sus respectivos hogares, convirtiéndose en un medio a través del cual podrán comunicarse entre sí; fomentar el conocimiento sobre discapacidades a través de enlaces webs de interés, apartados de complementación teórica o visualización de vídeos; compartir sus experiencias a modo de “diario”, pudiendo así expresar diferentes aspectos tales cómo se han sentido, qué les ha llamado más la atención, propuestas de mejora y complementarias, etc. Será de vital importancia que el contenido y escrituras de los niños sean supervisados y controlados por los diseñadores educativos. En el caso de que hubiera niños cuya discapacidad física motriz no lo permita hacer uso de este medio, podrá servirse de la ayuda de algún familiar.



Al final de las jornadas, se les premiará con diplomas ( ver “Anexo 11.7. Diploma”) en los que no sólo se les reconocerá su participación en dichas jornadas, sino su intención y capacidad de estar dispuesto a cambiar la presente sociedad egocéntrica en busca de la integración y preocupación por el prójimo.

Así pues, considerando todos estos aspectos mencionados, además de las indicaciones dadas en puntos anteriores, ofreceremos a continuación la primera de las cinco sesiones (Ver las demás sesiones en “Anexo. 11.2. Otras sesiones”) que se llevarán a cabo con ambos grupos de edades diferentes (uno de 6-8, y otro de 9-12), cuya dinámica será similar, pero su nivel de exigencia variará:

SESIÓN 1	
<b>Título</b>	<i>¡Bienvenidos a Deportilandia!</i>
<b>Justificación</b>	<p>Dicha sesión será de vital importancia dada las características de los participantes, y su presunto temor a no ser aceptado por sus compañeros. Es por ello que ciertos valores deben quedar claramente establecidos y transmitidos entre los niños y niñas a través de reflexiones grupales, tales como pueden ser la solidaridad, respeto, igualdad, empatía, etc. Para ello, se llevarán a cabo actividades en las que no sólo se pondrán a prueba sus habilidades motrices y cualidades físicas, sino que servirán para ponerse en el lugar de la persona que posee discapacidad física, apreciar sus dificultades, e implicar en la superación de las mismas, además de establecer vínculos de amistad entre los participantes a través del compañerismo que exigirán las mismas.</p> <p>El deporte será mostrado como un mundo que no sólo les puede hacer disfrutar y gozar de todo cuanto les rodea, sino que será de vital relevancia para su salud física, mental y social.</p> <p>Paralelamente, servirá para apreciar el grado de movilidad y/o discapacidad de los participantes, así como el grado de implicación de todos.</p>
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incrementar el interés del niño con paraplejía hacia el ámbito deportivo.</li> <li>• Fomentar la autoestima y sentimiento de aceptación del niño con discapacidad física motriz dentro del grupo.</li> <li>• Apreciar la relevancia del deporte para la mejora de la salud física, mental y social de la persona.</li> <li>• Establecer los primeros vínculos de amistad entre los integrantes del grupo.</li> <li>• Empatizar con los compañeros a través de la práctica deportiva.</li> <li>• Ayudar al compañero a lograr las metas que implica cada actividad.</li> <li>• Trabajar las cualidades físicas básicas de los participantes.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar la lateralidad por medio del desempeño de actividades físicas.</li> <li>• Implicar al alumno en el uso de sus habilidades motrices básicas genéricas y específicas a través de la ejecución de las actividades.</li> <li>• Respetar las diversas normas y reglas de los juegos a practicar.</li> <li>• Tomar conciencia de las requeridas adaptaciones de las diferentes actividades para lograr la implicación de todos los participantes.</li> </ul>
<b>Duración</b>	3 horas.
<b>Materiales</b>	Sillas de ruedas; balones de baloncesto; balones de goma espuma; tizas; bolsas de habas; radio; cd de música relajante.
<b>Actividades</b>	<p><u>Bienvenida + objetivos del día</u> (30 minutos): Comenzará con una cálida bienvenida y comunicación de los objetivos del día y de las jornadas en sí. Se llevará a cabo un pequeño juego de presentación, “<i>la pelota presentadora</i>”, donde los participantes – formando entre todos un círculo– se irán pasando una pelota a la vez que indican a sus compañeros su nombre, edad, y aficiones. Todo ello concluirá con una reflexión grupal sobre la importancia del deporte así como a la integración, solidaridad, respeto, y empatía hacia toda persona o ser vivo.</p> <p><u>Juegos</u> (1 hora):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Estiramientos musculares</i> (5’): De forma individual, se realizarán estiramientos musculares de manera descendente y con un nivel de exigencia siempre diferente en función de las posibilidades de cada uno, manteniendo la posición 25 segundos. El tren superior no requerirá adaptación.</li> <li>• <i>El Espejo</i> (10’): Todos los participantes se colocarán en sillas de ruedas. Para llevarla a cabo, se formarán previamente parejas, donde será de vital importancia que se intente vincular a personas con discapacidad con otra que no posea. A continuación, un compañero seguirá a otro por toda la zona –previamente delimitada– imitando todos sus gestos, intercambiando los turnos de imitación a la señal del monitor (cada 2’-3’). A los 5’, se cambiarán de pareja.</li> <li>• <i>Bolas de nieve</i> (15’): Se establecerán parejas entre los participantes, diferentes a las anteriores. Con una tiza, se dibuja una enorme cara en la pared, de tal modo que los participantes deberán lanzar bolsas de habas o balón de goma espuma para alcanzar diferentes partes de la cara. Para ello, un miembro de la pareja le pasará la bolsa de habas a su compañero con una sola mano, éste la recibirá sin que se le caiga y, seguidamente, la lanzará. La distancia irá incrementándose a medida que progresen en la misma y además, se irán variando los roles, así como la mano utilizada para pasar y/o lanzar. El monitor podrá dar también indicaciones de dónde lanzar: “<i>lanzar con mano izquierda a ojo izquierdo</i>”.</li> <li>• <i>Los diez pases</i> (20’): Se formarán dos equipos. Cada uno de ellos deberá pasarse el balón de goma espuma con la mano indicada por el profesor, haciendo un total de diez pases antes de que algún miembro del otro equipo lo intercepte en el aire. Si la pierden, comenzará el otro equipo. Importante: distancia de defensa mínima de 1 metro, cuyos desplazamientos se llevarán a cabo en función de sus posibilidades.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Todos a una</i> (10’): Se formarán un grupo de 6 niños aproximadamente. 5 de ellos formarán un círculo por la zona previamente delimitada. Dentro de él habrá un alumno botando el balón, de tal forma, que a la señal del monitor, todo el grupo deberá dirigirse al lugar indicado por el monitor lo más rápidamente posible y sin tocar al alumno central. El monitor les irá dando indicaciones tales como: “mano derecha en la cabeza del compañero de nuestra izquierda”, y todos lo realizarán.</li> </ul> <p><u>Descanso y reflexión</u> (15 minutos): En este descanso, se destacarán los valores, las cualidades y habilidades trabajadas, a la vez que se buscará que el alumno reflexione sobre ello. <i>Recomendable</i>: utilizar música relajante de fondo.</p> <p><u>Propuesta de juegos y/o adaptación de deportes</u> (40 minutos): La mayor parte de este espacio se dejará para que los niños sean quienes propongan juegos a llevar a cabo, siempre y cuando consideren las posibilidades y necesidades de sus compañeros y, con ello, puedan participar todos sin peligro alguno. Tras ello, se dejará un espacio final donde será el monitor quien les proponga adaptar algún tipo de deporte. En el caso de hoy, el deporte será el <i>baloncesto</i> (normas y reglas adaptadas a necesidades).</p> <p><u>Vuelta a la calma</u>: “<i>Dibujo imaginario</i>” (5 minutos). Los participantes formarán un círculo y sentados en sillas (pueden usarse también sillas normales para participantes sin discapacidad física motriz). Deberán hacer dibujos imaginarios en la zona superior de la espalda o en el cuello al son de la música relajante que de fondo estará sonando.</p> <p><u>Reflexión final</u> (30 minutos): Los últimos momentos de las sesiones se dejarán para reflexionar en torno a los valores y puntos clave trabajados durante la jornada, donde se buscará la palabra del alumno y el respeto de las opiniones que vayan surgiendo por parte de todos los integrantes. En este caso, además, se les recordará que cuando lleguen a sus hogares podrán hacer uso de la web para consultar información, ver vídeos relacionados con las características de las jornadas, y lo más importante, hacer uso del diario día a día, plasmando los sentimientos que han surgido en él, cómo se han sentido, propuestas de mejora o actividades a realizar al día siguiente, etc.</p>
<p><b>Criterios de evaluación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Valora los beneficios que puede aportar el deporte a su salud y forma física?</li> <li>• ¿Se muestra activo en la ayuda y/o colaboración con sus compañeros hacia la consecución de las diferentes metas?</li> <li>• ¿Mantiene una actitud positiva en la realización de las actividades?</li> <li>• ¿Propone juegos y/o posibles adaptaciones de actividades teniendo en cuenta las posibilidades propias o de sus compañeros?</li> <li>• ¿Intenta mejorar en el dominio de la lateralidad?</li> <li>• ¿Respeto las diferentes normas y reglas de los juegos practicados?</li> <li>• ¿Refleja un sentimiento de aceptación entre sus compañeros?</li> <li>• ¿Distingue y valora las posibilidades, límites y características corporales propias y de los demás?</li> <li>• ¿Participa en las reflexiones que se promueven a lo largo de la sesión?</li> </ul>



## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar Montero, L. A. (1991). El informe Warnock. *Cuadernos de Pedagogía*, (197), 62-64. Recuperado en <http://blocs.xtec.cat/educacioespecialssdh/files/2009/01/informe-warnock.PDF>
- Alonso Parreño, M. J. (2011). *El impacto de la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad en la legislación educativa española*. Madrid: CERMI. Recuperado en <http://www.cermi.es/es-ES/ColeccionesCermi/Cermi.es/Lists/Coleccion/Attachments/75/3901Derechosdelnio.pdf>
- Basil, C., Bolea, E. y Soro-Camats, E. (1997). La discapacitat motriz. En Giné, C. (coord.). *Trastorns del desenvolupament i necessitats educatives especials*, pp. 249-352. Barcelona: Edicions UOC.
- Becker, H. (1998). Teaching, learning and computing: 1998. *A national survey of schools and teachers*.
- García Molto, A. (1997). *Satisfacción laboral y diferencias motivacionales y de personalidad en lesionados medulares con distintas situaciones de empleo*. Universidad complutense de Madrid: Departamento de Psicología Diferencial y del Trabajo. Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19972000/S/4/S4014401.pdf>
- Germán Zucchi, D. (2001). Deporte y discapacidad. *Revista digital Lecturas de Educación Física y Deporte*, año 7, nº 43. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd43/discap.htm>
- González Cruzado, G. M. (2007). Las diferentes minusvalías y sus características. *Revista digital Lecturas de Educación Física y Deporte*, año 11, nº 104. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd104/minusvalias.htm>
- Illán Romeo, N. y Arnáiz Sánchez, P. (1999). *Capítulo I. La evolución histórica de la Educación Especial. Antecedentes y situación actual*. Málaga: Aljibe.
- Lorenzo Vicente, J. A. (2009). *Perspectiva legal de la Educación Especial en España (1970 2007): hacia la plena integración educativa y social de las personas con discapacidad*. Recuperado en <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2962732.pdf>





- Ministerio de Educación Gobierno de Chile y Unidad de Educación Especial (2007). *Guía de apoyo técnico-pedagógico: Necesidades educativas especiales en el nivel de Educación Parvularia. Necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad motora*. Chile: Ministerio de Educación. Recuperado en <http://www.educacionespecial.mineduc.cl/usuarios/edu.especial/File/GuiaMotora.pdf>
- Muñoz Díaz, J. C. y Antón Herrera, M. A. (2006). Las discapacidades Físicas. Integración en Educación Física. *Revista digital Lecturas de Educación Física y Deporte*, año 11, n° 98. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd98/discap.htm>
- Muñoz Díaz, J. C. y Antón Herrera, M. A. (2006). Las discapacidades físicas. Integración en Educación Física. *Revista digital Lecturas de Educación Física y Deporte*, año 11, n° 98. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd98/discap.htm>
- Muñiz Díaz, J. C. (2009). Adaptaciones en el área de educación física en las actividades para alumnos con paraplejia que pueden usar andador. *Revista Digital de Educación Física*, año 1, n° 1. Recuperado en <http://emasf.webcindario.com/ADAPTACIONES EN LAS ACTIVIDADES PARA ALUMNOS CON PARALISIS CEREBRAL QUE USAN ANDADOR.pdf>
- Navarro, F. M., Labiano, A. M. M., Calero, R. C., Cordoba, J. A. N., Velasco, R. G., Olivas, L. M., y otros (2008). *Agentes de movilidad del ayuntamiento de Madrid. Test*. MAD-Eduforma. Recuperado de [http://books.google.es/books?id=173e-wR6t6cC&pg=PA42&lpg=PA42&dq=Ley+de+Integraci%C3%B3n+Social+13/1982+de+7+de+abril+integracion+completa+en+unidades+de+ense%C3%B1anza,+con+programas+de+apoyo;&source=bl&ots=Zmgy1ycw6J&sig=NXActH1\\_5P572Unv15ok6gtMcYg&hl=es&sa=X&ei=UrU2U\\_ChNeO40QW34oCgDw&ved=0CDYQ6AEwAQ#v=onepage&q=Ley%20de%20Integraci%C3%B3n%20Social%2013%2F1982%20de%207%20de%20abril%20integracion%20completa%20en%20unidades%20de%20ense%C3%B1anza%2C%20con%20programas%20de%20apoyo%3B&f=false](http://books.google.es/books?id=173e-wR6t6cC&pg=PA42&lpg=PA42&dq=Ley+de+Integraci%C3%B3n+Social+13/1982+de+7+de+abril+integracion+completa+en+unidades+de+ense%C3%B1anza,+con+programas+de+apoyo;&source=bl&ots=Zmgy1ycw6J&sig=NXActH1_5P572Unv15ok6gtMcYg&hl=es&sa=X&ei=UrU2U_ChNeO40QW34oCgDw&ved=0CDYQ6AEwAQ#v=onepage&q=Ley%20de%20Integraci%C3%B3n%20Social%2013%2F1982%20de%207%20de%20abril%20integracion%20completa%20en%20unidades%20de%20ense%C3%B1anza%2C%20con%20programas%20de%20apoyo%3B&f=false)



- ONU (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos*. Recuperado de <http://www.derechoshumanos.net/normativa/normas/1948-DeclaracionUniversal.htm?gclid=CNKL8ffzo74CFebItAodTmgAPw>
- Renate, Z. (1986). *Educación del movimiento y del cuerpo*. Argentina: Editorial Médica Panamericana.
- Riera, M. C. (2010). La Educación Física Adaptada para el alumnado que presenta discapacidad motriz en los centros ordinarios de primaria de Cataluña. *Apunts. Educación física y deportes*, (103), 112-112. Recuperado en [http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2949/MCR\\_TESIS.pdf?sequence=1](http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2949/MCR_TESIS.pdf?sequence=1)
- Ríos Hernández, M. (2003). *Manual de Educación Física adaptada al alumnado con discapacidad*. Barcelona: Paidotribo.
- Ríos Hernández, M. (2013). *La inclusión en el área de educación Física en España. Análisis de las barreras para la participación y aprendizaje*. Universidad de Barcelona. Recuperado en [http://www5.uva.es/agora/revista/9/agora9\\_rios\\_6.pdf](http://www5.uva.es/agora/revista/9/agora9_rios_6.pdf)
- Ríos Hernández, M., Blanco Rodríguez, A., Tate Bonany, J., Neus Carol, G. (1998). *Actividad física adaptada: el juego y los alumnos con discapacidad*. Barcelona: Paidotribo.
- Ruiz España, J. A. y Villegas Jaén, F. (2010). Educación Física y discapacidad motriz. *Revista digital Lecturas de Educación Física y Deporte*, año 15, nº 148. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd148/educacion-fisica-y-discapacidad-motriz.htm>
- S. Willard, H., L. Hopkins, H., S. Spackman, C. y otros (1998): *Willard and Spackman. Terapia ocupacional*. Buenos Aires: Editorial médica panamericana.
- Stainback, S., Stainback, W. y Jackson, H.J. (1999). *Hacia las aulas inclusivas*. Madrid: Narcea.
- Toro, S. y Zarzo J. (1998): *Educación física para niños y niñas con necesidades educativas especiales*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Torres Navarro, M. A. (2011). *Recursos metodológicos en Educación Física con alumnos con discapacidad física y psíquica*. Madrid: Editorial Pila Teleña.



## 9. PÁGINAS WEB CONSULTADAS

- *Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado*: <http://boe.es>
- *Asociación de Inspectores de Educación de Andalucía*: <http://www.adideandalucia.es/>
- *Asociación Española de Pediatría*: <http://www.aeped.es/>
- *Blog de Soraya Toledo “Educación Especial”*: <http://sorayatoledo.wordpress.com/>
- *Centro médico español Elobot*: <http://o.elobot.es/>
- *Educación Especial. Ministerio de Educación Gobierno de Chile*: <http://www.educacionespecial.mineduc.cl/>
- *Educación Física. Recursos Didácticos*: <http://edufisrd.weebly.com/>
- *Federación de Asociaciones de Espina Bífida de Andalucía*: <http://www.faeba.es/>
- *Federación Española de Asociaciones de Espina Bífida e Hidrocefalia*: <http://www.febhi.org/>
- *Fundación Teletón*: <https://teleton.org>
- *Guía para la atención educativa a los alumnos y alumnas con discapacidad motora*: [http://www.juntadeandalucia.es/averroes/averroes/html/portal/com/bin/contenidos/B/ProfesoradoEnRed/NecesidadesEducativasEspeciales/Seccion/NeEdEs/BibliografiaPublicaciones/guiasacnee/1205322787606\\_wysiwyg\\_guiaatencioneducativaalumna\\_dodiscapacidadmotora.pdf](http://www.juntadeandalucia.es/averroes/averroes/html/portal/com/bin/contenidos/B/ProfesoradoEnRed/NecesidadesEducativasEspeciales/Seccion/NeEdEs/BibliografiaPublicaciones/guiasacnee/1205322787606_wysiwyg_guiaatencioneducativaalumna_dodiscapacidadmotora.pdf)
- *Instituto Nacional de Trastornos Neurológicos y Accidentes Neurovasculares*: <http://espanol.ninds.nih.gov/>
- *Lecturas, Educación Física y Deportes, Revista Digital*: <http://efdeportes.com/>
- *OpenCourseWare de la Universidad de Sevilla*: <http://ocwus.us.es/>
- *“Plexo Braquial”, del Dr. Antonio García López*: <http://www.plexobraquial.es/>
- *Portal de la Junta de Andalucía*: <http://juntadeandalucia.es/>



- *Traumatismo Cráneoencefálico basado en la evidencia. Fundación Mapfre:*  
<http://www.traumatismocraneoencefalico.com/>

## **10. OTRAS FUENTES DE INTERÉS**

- Hernández Gallardo, S. C. (2007). El constructivismo social como apoyo en el aprendizaje en línea. *Apertura: Revista de Innovación Educativa*, 7 (7). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68800705>
- Hernández Requena, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, Vol. 5, Núm. 2. Recuperado de <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>
- Wilson, B. G. (1996). *Constructivist learning environments: Case studies in instructional*. New Jersey: Educational Technology. Recuperado de [http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=mpsHa5f712wC&oi=fnd&pg=PR5&dq=What+is+a+constructivist+learning+environment%3F+En+B.+Wilson+\(Ed.\)+Constructivist+learning+environments:+case+studies+in+Instructional+design&ots=XikDb8SJr&sig=0hx0wUPunUJdH6Go6G6O\\_hGZmsY#v=onepage&q&f=false](http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=mpsHa5f712wC&oi=fnd&pg=PR5&dq=What+is+a+constructivist+learning+environment%3F+En+B.+Wilson+(Ed.)+Constructivist+learning+environments:+case+studies+in+Instructional+design&ots=XikDb8SJr&sig=0hx0wUPunUJdH6Go6G6O_hGZmsY#v=onepage&q&f=false)



## 11. ANEXOS

### 11.1. MARCO CONCEPTUAL

- Deficiencia: La OMS define la deficiencia como *“la pérdida o alteración de una estructura o una función psicológica, fisiológica o anatómica”*.
- Inclusión: siguiendo a Stainback, S., Stainback, W. y Jackson, H.J. (1999), la escuela inclusiva supone *“La superación del término “integración”, ya que éste sólo tiene sentido cuando se trata de situar a alguien en un lugar de donde previamente ha estado excluido”*. Atendiendo a Pilar Arnaiz, *“la inclusión se centra, pues, en cómo apoyar las cualidades y necesidades de cada uno y de todos los estudiantes en la comunidad escolar, para que se sientan bienvenidos y seguros y alcancen el éxito”*.
- Minusvalía motora: *“Las Minusvalías Motoras son una alteración del aparato motor causada por un funcionamiento deficiente del sistema nervioso central, del sistema muscular, del sistema óseo o una interrelación de los tres sistemas que dificulta o imposibilita la movilidad de una o diversas partes corporales.”* (Basil, 1997, citado en Ríos, 2003).
- Discapacidad física motriz: *“es una alteración del aparato motor causada por un funcionamiento deficiente del sistema nervioso central, del sistema muscular, del sistema óseo o de una interrelación de los tres sistemas, que dificulta o imposibilita la movilidad funcional de una o diversas partes corporales”* (Basil, Bolea y Soro-Camats, 1997).
- Necesidades Educativas Especiales (NEE): según Puigdellívol (1993), se asignan a las siguientes situaciones: *“...cuando un alumno/a precisa, transitoria o permanentemente, de ayudas pedagógicas y/o servicios educativos determinados muy específicos.”*, pero cuyo hecho no debe aislarles del resto de la sociedad.
- Integración: Según la Real Academia Española, se define como *“acción y efecto de integrar o integrarse”*, donde el verbo “integrar” supone *“hacer que alguien o algo pase a formar parte de un todo”*.



## 11.2. MARCO LEGISLATIVO

Considerando las características del presente programa de intervención, y tras consultar la legislación educativa andaluza y española de ámbito estatal en vigor en Andalucía (vía <http://www.adideandalucia.es>), se expondrá aquella normativa que, por consiguiente, queda vinculada:

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

- ❖ **ORDEN de 31 de julio de 2012**, por la que se modifica la Orden de 3 de agosto de 2010, por la que se regulan los servicios complementarios de la enseñanza de aula matinal, comedor escolar y actividades extraescolares en los centros docentes públicos, así como la ampliación de horario (BOJA 09-08-2012).
- ❖ **ORDEN de 3-08-2010**, por la que se regulan los servicios complementarios de la enseñanza de aula matinal, comedor escolar y actividades extraescolares en los centros docentes públicos, así como la ampliación de horario (BOJA 12-08-2010).
- ❖ **ORDEN de 17-2-1999** por la que se regulan las ayudas para la realización de actividades complementarias y extraescolares en los Centros Docentes Públicos, a excepción de los centros de Adultos y los universitarios (BOJA 18-7-1999).
- ❖ **INSTRUCCIONES de 18-12-1998**, de la Dirección General de Planificación y Ordenación Educativa, sobre la organización y desarrollo de las actividades complementarias y extraescolares.
- ❖ **ORDEN de 14-7-1998** que regula las actividades complementarias y extraescolares y los servicios prestados por los Centros Docentes Públicos no universitarios (BOJA 1-8-1998).
- ❖ **ORDEN de 11-11-1997** por la que se regula el voluntariado y la participación de Entidades Colaboradoras en Actividades Educativas Complementarias y Extraescolares de los Centros Docentes (BOJA nº 138 de 27-11-1997).
- ❖ **ORDEN de 25-7-1996** por la que se establece el procedimiento para la solicitud de percepciones por servicios complementarios en Centros Privados Concertados (BOJA de 24-8-1996).
- ❖ **REAL DECRETO 1694/1995**, de 20 de octubre, que regula las actividades escolares complementarias, las actividades extraescolares y los servicios complementarios de los Centros



Concertados (B.O.E. nº 287, de 1-12-95).

## EDUCACIÓN ESPECIAL Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- ❖ **ACLARACIONES de 4 de marzo de 2013** de las Direcciones Generales de Participación y Equidad y de Planificación y Centros sobre escolarización del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.
- ❖ **CIRCULAR de 10 de septiembre de 2012** de la Dirección General de Participación y Equidad por la que se establecen criterios y orientaciones para el registro y actualización de datos en el censo del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en el Sistema de Información "Séneca".
- ❖ **INSTRUCCIONES de 20 de abril de 2012**, de la Dirección General de Participación e Innovación Educativa, por la que se establece el protocolo de actuación y coordinación para la detección e intervención educativa con el alumnado con problemas o trastornos de conducta y por trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad.
- ❖ **ACUERDO de 20 de marzo de 2012**, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Plan de Actuación para la Mejora de la Atención Educativa al alumnado escolarizado en centros específicos de educación especial en Andalucía 2012-2015 (BOJA 02-04-2012).
- ❖ **INSTRUCCIONES de 10 de marzo de 2011** de la Dirección General de Participación e Innovación Educativa por las que se concretan determinados aspectos sobre los dictámenes para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. (Destacando aspectos vinculados a los dictámenes de escolarización de alumnos con n.e.e.).
- ❖ **ORDEN de 25-7-2008**, por la que se regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la educación básica en los centros docentes públicos de Andalucía. (BOJA 22-8-2008)
- ❖ **DECRETO 167/2003**, de 17 de junio, por el que se establece la ordenación de la atención educativa a los alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales asociadas a condiciones sociales desfavorecidas (BOJA 23-6-2003)
- ❖ **ORDEN de 19-9-2002**, por la que se regula la realización de la evaluación psicopedagógica y el dictamen de escolarización (BOJA 26-10-2002)
- ❖ **ORDEN de 19-9-2002**, por la que se regula la elaboración del Proyecto Curricular de los



Centros Específicos de Educación Especial y de la programación de las aulas específicas de Ed. Especial en los centros ordinarios (BOJA 26-10-2002)

- ❖ **ORDEN de 19-9-2002**, por la que se regula el período de formación para la transición a la vida adulta y laboral, destinado a los jóvenes con necesidades educativas especiales (BOJA 26-10-2002)
- ❖ **DECRETO 147/2002**, de 14 de mayo, por el que se establece la ordenación de la atención educativa a los alumnos con n.e.e. asociadas a sus capacidades personales (BOJA 18-5-02)
- ❖ **REAL DECRETO 334/1985**, de 6 de marzo, de ordenación de la Educación Especial (BOE 16-03-85).
- ❖ **Ley 13/1982** de Integración Social del Minusválido. (BOE: 30-04-82)

### 11.3. OTRAS SESIONES

Para complementar este trabajo, incluiré el resto de sesiones que completarán las presentes jornadas.

SESIÓN 2	
<b>Título</b>	<i>Los juegos de Astérix y Obélix</i>
<b>Justificación</b>	Utilizando una temática popular, se intentará que todos los participantes se sientan miembros d una misma comunidad, en éste caso la de Astérix y Obélix, quienes aspirarán a las mismas metas, mismos objetivos, y que al final, todos gozan de los mismos derechos.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorar la necesidad de implantar la igualdad en nuestra sociedad.</li> <li>• Potenciar la cohesión grupal.</li> <li>• Incrementar el interés del niño con paraplejía hacia el ámbito deportivo.</li> <li>• Fomentar la autoestima y sentimiento de aceptación del niño con discapacidad física motriz dentro del grupo.</li> <li>• Fortalecer los vínculos de amistad entre los integrantes del grupo.</li> <li>• Empatizar con los compañeros a través de la práctica deportiva.</li> <li>• Fomentar la motivación a partir de un contexto creativo.</li> <li>• Ayudar al compañero a lograr las metas que implica cada actividad.</li> </ul>





	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar las cualidades físicas básicas de los participantes.</li> <li>• Implicar al alumno en el uso de sus habilidades motrices básicas genéricas y específicas a través de la ejecución de las actividades.</li> <li>• Respetar las diversas normas y reglas de los juegos a practicar.</li> <li>• Tomar conciencia de las requeridas adaptaciones de las diferentes actividades para lograr la implicación de todos los participantes.</li> </ul>
<b>Duración</b>	3 horas.
<b>Materiales</b>	Pegatina o prenda que simbolice la aldea; radio; cd con música relajante picas; balones; cronómetro; pelotas de goma; palas de tenis playa; sillas de ruedas.
<b>Actividades</b>	<p><u>Bienvenida + objetivos del día</u> (30 minutos): Para comenzar la sesión, se comentarán los aspectos más relevantes que se han transmitido a través de la web de dicho evento, destacando lo más coincidente entre los diarios, propuestas, o valores más importantes hasta el momento vistos, así como también se podrán aportar nuevos conocimientos adquiridos que se han investigado a partir de la web. A continuación, realizarán un divertida dinámica que servirá para uniendo el grupo, “<i>Los disparates</i>”, donde cada uno de los niños, sentados en círculo, preguntarán al compañero de su derecha algo y éste le contesta, el siguiente igual y así hasta que contestan todos. Tendrán que acordarse de lo que les han contestado y lo que les han preguntado.</p> <p>Cuando todos tienen una pregunta y una respuesta se dice en alto. Por ejemplo: “<i>Sergio me ha preguntado que para que sirven las letras y Gonzalo me ha contestado que para darle consistencia a la sopa</i>”. La gracia del juego reside en que la respuesta a la pregunta del de tu izquierda es la contestación a tu pregunta del de la derecha. Al final, el profesor hará hincapié en lo importante que es escuchar a la otra persona mientras nos cuenta algo, y se iniciará un pequeño debate sobre ello.</p> <p>Tras ello, se comunicarán los objetivos del día, donde muchos seguirán coincidiendo para continuar en su fortalecimiento, y por supuesto, introduciéndoles en el mundo imaginario en el que se sumergirán en la presente sesión, siendo la aldea de Astérix y Obélix, donde todos forman serán miembros de la misma dispuestos a participar en los juegos de ambos populares personajes. Si se dispone de ello, se les aportará algún tipo de prenda o pegatina que les simbolice como tales aldeanos.</p> <p><u>Juegos</u> (1 hora):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Estiramientos musculares</i> (5’): De forma individual, se realizarán estiramientos musculares de manera descendente y con un nivel de exigencia siempre diferente en función de las posibilidades de cada uno, manteniendo la posición 25 segundos. El tren superior no requerirá adaptación.</li> <li>• <i>Torre de control</i> (10’): Se forman parejas y se decide quién hace de “guerrero” y quién de “vigilante”. Se hace una pista con dos filas de picas, se colocan obstáculos a lo largo del camino. El guerrero tiene los ojos vendados y llevará un balón, mientras que el vigilante debe guiarlo verbalmente, evitando los</li> </ul>



obstáculos para llegar al final del camino, donde tendrá que lanzar el balón y colarlo dentro de una portería de fútbol. Luego se cambian los papeles, pudiendo modificar la situación de la pista y los obstáculos. También se podrán cambiar incluso de compañeros.

- *¡La poción mágica!* (15'): Todos los participantes deben “beber de la poción mágica”, que será un balón al que todos deberá llegar. Para ello, entre todos los participantes se formarán dos o tres grupos, cuyos integrantes se colocarán en diferentes puntos de la pista o pistas, de tal modo que todos deberán pasar el testigo al siguiente compañero, en forma de carrera de relevos. Concluirá cuando todos “hayan bebido de la poción”. A continuación, se repetirá dicha actividad pero con diferentes integrantes en el grupo. Todos serán ganadores siempre y cuando hayan bebido todos los participantes, pero sí se les incitará a superar el tiempo que haya tardado cada grupo en superar la prueba, por lo que será importante que el monitor controle dichos tiempos.
- *¡Que no caiga!* (20'): Se formarán grupos de 5 o 6 personas, que formarán un círculo entre los mismos. Deberán desplazarse desde un lado de la pista hasta el otro pasándose entre todos una pelota de goma con palas de tenis playa. No se penalizará si cae al suelo, pero sí deberán detenerse hasta que la pelota de goma vuelva a estar en movimiento. Al llegar al final, uno de los participantes se meterá dentro del círculo, con una pelota de goma diferente, y deberán regresar todos sin que las dos pelotas caigan (una controlada por los participantes, y otra por el que se ha quedado en el centro). La actividad puede continuar metiendo a más componentes en el centro y que se pasen esa segunda pelota entre ellos, e incluso variar los integrantes de los grupos.
- *Comecocos* (10 minutos): Todos los participantes harán uso de sillas de ruedas. Se formarán dos grupos, quienes a su vez, harán un tren. Un grupo hará de comecocos y deberá perseguir al otro antes de que el profesor cuente 20, momento en el que se cambiarán los papeles y los que eran perseguidos serán los nuevos comecocos. Para poder avanzar, deberán de respetar el tren y que no se rompa la fila. Esta actividad no sólo hará que se diviertan, sino que a los participantes sin discapacidad les hará ponerse en el lugar de quienes se desplazan en silla de ruedas.

Descanso y reflexión (15 minutos): Se hará una pausa en la sesión para destacar los valores, las cualidades y habilidades trabajadas en las anteriores actividades, a la vez que se buscará que el alumno reflexione sobre ello. *Recomendable*: utilizar música relajante de fondo.

Propuesta de juegos y/o adaptación de deportes (40 minutos): Aquí se elegirán por consenso los juegos más atractivos que propusieron el día anterior a través de la página web, considerando ante todo su seguridad para todo, para lo cual todos debatirán si es o no seguro y divertido para todos. Tras ello, se dejará un espacio final donde será el monitor quien les proponga adaptar algún tipo de deporte. En el caso de hoy, el deporte a adaptar será el *tenis* (normas y reglas adaptadas a las necesidades que se requieran), haciendo uso de palas de tenis playa.

Vuelta a la calma: Se llevará el juego de “*Las letras*” (5'), donde por parejas se deberá formar la letra que el profesor indique. Para formarlas, deberán utilizar su



	<p>propio cuerpo.</p> <p><u>Reflexión final</u> (30 minutos): Los últimos momentos de las sesiones se dejarán para reflexionar en torno a los valores y puntos clave trabajados durante la jornada, donde se buscará la palabra del alumno y el respeto de las opiniones que vayan surgiendo por parte de todos los integrantes.</p>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Concibe y aplica el concepto de igualdad?</li> <li>• ¿Se integra con sus compañeros?</li> <li>• ¿Establece lazos de amistad con otros participantes?</li> <li>• ¿Se muestra activo en la ayuda y/o colaboración con sus compañeros hacia la consecución de las diferentes metas?</li> <li>• ¿Propone juegos y/o posibles adaptaciones de actividades teniendo en cuenta las posibilidades propias o de sus compañeros?</li> <li>• ¿Respeta las diferentes normas y reglas de los juegos practicados?</li> <li>• ¿Distingue y valora las posibilidades, límites y características corporales propias y las de los demás?</li> <li>• ¿Manifiesta motivación al participar en las actividades?</li> </ul>

<b>SESIÓN 3</b>	
<b>Título</b>	<i>Piratas al abordaje</i>
<b>Justificación</b>	Los piratas siempre han sido una temática muy popular y querida por los niños, donde la aventura y diversión queda relacionada. Los piratas solían librar muchas batallas y conflictos, lo cual aprovechará para buscar tratar la resolución de los mismos de manera adecuada, o bien, saber prevenirlos, especialmente cuando se está compitiendo. Nuevamente se estará utilizando una temática popular, para que los participantes se sientan miembros d una misma comunidad.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la conveniencia de pedir disculpas cuando se ha cometido un error.</li> <li>• Reflexionar en torno a situaciones problemáticas reales para adquirir habilidades sociales adecuadas para afrontarlas.</li> <li>• Evitar conductas de sumisión y de agresividad a la hora de afrontar un problema.</li> <li>• Mantener una actitud positiva y respetuosa al participar en competencias.</li> <li>• Incrementar el interés del niño con paraplejía hacia el ámbito deportivo.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar la autoestima y sentimiento de aceptación del niño con discapacidad física motriz dentro del grupo.</li> <li>• Empatizar con los compañeros a través de la práctica deportiva.</li> <li>• Fomentar la motivación a partir de un contexto creativo.</li> <li>• Ayudar al compañero a lograr las metas que implica cada actividad.</li> <li>• Trabajar las cualidades físicas básicas de los participantes.</li> <li>• Implicar al alumno en el uso de sus habilidades motrices básicas genéricas y específicas a través de la ejecución de las actividades.</li> <li>• Respetar las diversas normas y reglas de los juegos a practicar.</li> <li>• Tomar conciencia de las requeridas adaptaciones de las diferentes actividades para lograr la implicación de todos los participantes.</li> </ul>
<b>Duración</b>	3 horas.
<b>Materiales</b>	Pinturas/pañuelos; picas; radio; cd con música relajante balones; sticks; pelotas pequeñas o normales de goma espuma; sillas de ruedas.
<b>Actividades</b>	<p><u>Bienvenida + objetivos del día (30 minutos):</u> Como siempre, se comentarán los aspectos más relevantes que se han transmitido a través de la web de dicho evento, destacando lo más coincidente entre los diarios, propuestas, o valores más importantes hasta el momento vistos, así como también se podrán aportar nuevos conocimientos adquiridos que se han investigado a partir de la web.</p> <p>Esta sesión será de vital importancia en lo que a reflexiones iniciales se refiere. Se buscará que surjan experiencias reales de conflictos, y a partir de ellos, debatirán el modo tanto de superarlos positivamente como prevenirlos, por lo que valores como el respeto, solidaridad, comprensión, compañerismo...serán vitales. Esta actitud para usar habilidades sociales adecuadas y prevenir conflictos serán los objetivos principales del día que se les transmitirán a los alumnos, y con ello, se les dirá que van a ser piratas, pudiéndoles dar un pañuelo que se colocarán en la cabeza, o bien pintarles las caras con parches, cicatrices y/o bigotes.</p> <p>Para ayudar a tratar los valores de hoy, se iniciará una dinámica de grupo titulada “<i>Cuando me gritas, me siento mal</i>”, en la que el monitor irá exponiendo situaciones habituales del entorno escolar, y los niños deberán estructurar su mensaje siguiendo los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definir la situación que provoca el conflicto.</li> <li>2. Expresar el sentimiento en primera persona: Yo, a mí...</li> <li>3. Proponer el cambio deseado.</li> </ol> <p>CASO 1: Dos niños discuten porque uno de ellos no le devuelve los cromos que le prestó para verlos. ¿Qué le dirías?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Te he prestado los cromos repetidos para que los veas y ahora no me los</i></li> </ol>



*quieres dar...*

2. ... *y a mí eso no me gusta porque creo que te los vas a quedar...*

3. ... *así que, por favor, quiero que me los devuelvas.*

CASO 2: Dos amigos dan de lado a un tercer niño, no dejándole que juegue con ellos ni que participe en sus conversaciones. ¿Qué les dirías?

1. *Cuando intento jugar con vosotros os vais corriendo a otro sitio...*

2. ... *y yo me pongo triste porque me gustaría ser vuestro amigo...*

3. ... *aunque prefiero que juguemos juntos como antes.*

Juegos (1 hora):

- *Estiramientos musculares* (5'): De forma individual, se realizarán estiramientos musculares de manera descendente y con un nivel de exigencia siempre diferente en función de las posibilidades de cada uno, manteniendo la posición 25 segundos. El tren superior no requerirá adaptación.
- *Barcos ciegos* (15'): Se formarán grupos de 5 o 6 personas, donde una de ellas será el pirata que va en su barco y los demás serán tiburones. El pirata, debe llegar a la otra parte del puerto, por lo que primero se realizará un viaje de prueba sin los ojos vendados. A partir de éste viaje, el resto se realizará con los ojos vendados. Los tiburones se ubicarán obstaculizando el camino junto a algunas picas, que harán de boyas sonoras. Los tiburones no harán ruido alguno al no ser que el pirata se aproxime mucho a ellos, en cuyo caso dirán con voz grave y siniestra ¡¡te comeré!!, a lo que el pirata contestará con un gentil ¡disculpe!, alejándose de dicha zona para seguir avanzando hacia el puerto. En caso de que se aproxime a una "boya sonora", los tiburones harán el sonido de una alarma. El puerto deberá alcanzarse sin tocar los diferentes obstáculos. Una vez que el puerto sea alcanzado, otro participante ejercerá de pirata, cambiándose de sitio los tiburones para que éste no conozca su posición.
- *Pelota vasca* (15'): Se establecen grupos de 5 o 6 personas, compitiendo de dos en dos equipos. Será muy importante que se les indique, que previamente al comienzo del juego, se deberán dar la mano y desear suerte entre los diferentes concursantes. También será relevante hacer los grupos equilibrados.

Así pues, tras un orden establecido, el primero deberá lanzar el balón a la pared, y el siguiente participante deberá devolverla a la pared antes de que dé dos botes en el suelo la pelota, y así sucesivamente. En el caso de disponer de silla de ruedas, se permitirán más botes. No se eliminarán jugadores, pero sí se restarán los fallos (más botes de los preestablecidos). Ganará el equipo que menos fallos haya tenido.

Al final del juego, nuevamente se darán la mano y la enhorabuena por el partido jugado, y se enfrentarán nuevos grupos, o bien, se hacen nuevos equipos.

- *Penaltis con sticks* (15'): Se formarán grupos de 5 o 6 personas. Por cada



partido, habrá un equipo lanzador y otro defensor. Los lanzadores, por turnos, irán tirando penaltis a los defensores, quienes también por turnos en la portería, deberán hacer de porteros y defenderlas. En todo momento se jugará con los sticks y pelotas de goma espuma (recomendable: pequeñas). Si el balón es parado, se cambiarán los turnos y los lanzadores serán ahora defensores. Previamente al inicio del partido se saludarán cordialmente y desearán suerte, al igual que a la conclusión del mismo repetirán dicho saludo y se darán la enhorabuena. Ganará aquel equipo que llegue antes a los 10 goles.

- *El tesoro maldito* (10 minutos): Para esta actividad, todos estarán sentados en sillas de ruedas (en caso de que no dispongan de silla de ruedas, se sentarán en el suelo y se desplazarán a gatas). Se formarán dos equipos colocados en fila. El primero tendrá sujeto el tesoro (balón medicinal), que a la señal del monitor, se lo pasará al siguiente compañero, y éste al siguiente, y así sucesivamente. Cuando el tesoro llegue al último, se desplazará rápidamente a colocarse el primero, y comienza de nuevo el ciclo. Ganará aquel equipo que primero realice un número previamente consensuado entre todos. Previamente al inicio del partido se saludarán cordialmente y desearán suerte, al igual que a la conclusión del mismo repetirán dicho saludo y se darán la enhorabuena.

Descanso y reflexión (15 minutos): Se hará una pausa en la sesión para destacar los valores, las cualidades y habilidades trabajadas en las anteriores actividades, a la vez que se buscará que el alumno reflexione sobre ello. *Recomendable*: utilizar música relajante de fondo.

Propuesta de juegos y/o adaptación de deportes (40 minutos): Como cada día, se llevarán a cabo por consenso los juegos más atractivos que propusieron el día anterior a través de la página web, considerando ante todo su seguridad para todo, para lo cual todos debatirán si es o no seguro y divertido para todos. Tras ello, se dejará un espacio final donde será el monitor quien les proponga adaptar algún tipo de deporte. En el caso de hoy, el deporte a adaptar será el *hockey* (normas y reglas adaptadas a necesidades e intereses comunes que se requieran), haciendo uso de sticks.

Vuelta a la calma y reflexión final (35 minutos): Se realizará una actividad de vuelta a la calma que enlazará con una reflexión final de los valores trabajados en la sesión. Se titula “el toque herido”, donde se formarán parejas entre los alumnos (si observara la posibilidad de que pudiera haber algún conflicto entre algunos, formará una pareja con ellos). Uno de cada pareja le cuenta un problema personal a su compañero/a correspondiente, mientras ambos deben pasarse dos balones a la vez intentando sostenerlo el menor tiempo posible. La persona que escucha tiene que empatizar con él, es decir, practicar sus habilidades sociales. Posteriormente se intercambiarán los roles a desempeñar.

Si el profesor lo ve oportuno, tiene la posibilidad de variar las parejas en el desarrollo del juego, especialmente si le interesa que se solucionen varios conflictos entre varios componentes.

Para finalizar el monitor hace una síntesis de las ideas más importantes en relación a:

- La importancia del diálogo en todas las situaciones de nuestra vida,



	<p>especialmente en el manejo de los conflictos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· El trabajo en equipo es fundamental para el logro de objetivos comunes.</li> <li>· Es importante que se tome en cuenta en el manejo de conflictos los intereses y necesidades de las partes.</li> <li>· Reconocer que cada uno es importante contribuye al logro de objetivos comunes. En el manejo de conflictos es importante la búsqueda de alternativas que satisfagan parcial o totalmente a las partes.</li> <li>· El caos y la violencia no contribuyen al manejo de los conflictos.</li> </ul>
<p><b>Criterios de evaluación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Actúa adecuadamente y conscientemente a la hora de pedir disculpas?</li> <li>• ¿Localiza las conductas agresivas, las asume e/o intenta prevenirlas?</li> <li>• ¿Respeto a sus compañeros o rivales antes, durante y después de realizar las actividades?</li> <li>• ¿Se muestra activo en la ayuda y/o colaboración con sus compañeros hacia la consecución de las diferentes metas?</li> <li>• ¿Propone juegos y/o posibles adaptaciones de actividades teniendo en cuenta las posibilidades propias o de sus compañeros?</li> <li>• ¿Respeto las diferentes normas y reglas de los juegos practicados?</li> <li>• ¿Distingue y valora las posibilidades, límites y características corporales propias y las de los demás?</li> <li>• ¿Manifiesta motivación al participar en las actividades?</li> <li>• ¿Aumenta el control y desempeño de las habilidades motrices básicas genéricas y específicas?</li> <li>• ¿Mejora la capacidad de concentración y reacción de la persona?</li> </ul>

#### SESIÓN 4

<p><b>Título</b></p>	<p><i>Deportistas de élite</i></p>
<p><b>Justificación</b></p>	<p>Esta sesión irá encaminada a incentivar sus sus ganas e ilusión por dedicarse o practicar el deporte, y a ver que los sueños pueden hacerse realidad por encima de cualquier impedimento. Para ello, a lo largo de la sesión se irán dando ejemplos y nombres de deportistas reales que, con y sin discapacidad física motriz, llegaron a ser figuras reconocidas y respetables en el mundo del deporte. Por consiguiente, las características de esta sesión tratarán principalmente la superación de uno mismo y los impedimentos que el entorno pueda presentarnos.</p>



<p><b>Objetivos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer diversas figuras importantes dentro del mundo del deporte con y sin discapacidad física motriz.</li> <li>• Incitar al alumno a superarse a sí mismo y las barreras que la sociedad presentará en el día a día.</li> <li>• Creer en la posibilidad de triunfar en la vida sin que nada nos lo impida.</li> <li>• Mantener una actitud positiva y respetuosa al participar en competiciones.</li> <li>• Incrementar el interés del niño con paraplejía hacia el ámbito deportivo.</li> <li>• Fomentar la autoestima y sentimiento de aceptación del niño con discapacidad física motriz dentro del grupo.</li> <li>• Empatizar con los compañeros a través de la práctica deportiva.</li> <li>• Ayudar al compañero a lograr las metas que implica cada actividad.</li> <li>• Trabajar las cualidades físicas básicas de los participantes.</li> <li>• Implicar al alumno en el uso de sus habilidades motrices básicas genéricas y específicas a través de la ejecución de las actividades.</li> <li>• Respetar las diversas normas y reglas de los juegos a practicar.</li> <li>• Tomar conciencia de las requeridas adaptaciones de las diferentes actividades para lograr la implicación de todos los participantes.</li> </ul>
<p><b>Duración</b></p>	<p>3 horas.</p>
<p><b>Materiales</b></p>	<p>Medios audiovisuales o fotocopias; radio; cd con música relajante; paracaídas; palas de tenis playa o bates de goma; pelota pequeña de goma o goma espuma; balón medicinal; pelota de vóley o goma espuma.</p>
<p><b>Actividades</b></p>	<p><u>Bienvenida + objetivos del día</u> (30 minutos): Como siempre, se comentarán los aspectos más relevantes que se han transmitido a través de la web de dicho evento, destacando lo más coincidente entre los diarios, propuestas, o valores más importantes hasta el momento vistos, así como también se podrán aportar nuevos conocimientos adquiridos que se han investigado a partir de la web.</p> <p>A continuación, se hablará los objetivos que se tratarán en esta sesión, siendo la superación de uno mismo y la consecución de nuestras metas. Para ello, se contarán historias inspiradoras y admirables de deportistas que llegaron a dar un elevado rendimiento deportivo, a pesar de las numerosos obstáculos que la vida les ponía a su paso. Se podrá hacer uso de medios audiovisuales si se disponen de ellos, o bien, a través de fotocopias. Así, podrán mencionarse historias como las de Carl Joseph, Porter Ellet, Aaron Fotheringham, Óscar Postorius, Julio González Ferreira, Álex Zanardi, Enhamed Mohamed, Chris Wadell, etc. Será importante conocer las opiniones de los niños tras haberlas contado, y que debatan entre ellos.</p> <p>También podrá realizarse la siguiente dinámica de grupo, titulada “<i>El paracaídas de los sueños</i>”, donde todos los participantes, colocados en círculo y sujetando el paracaídas, lo mueven a la vez que uno tras otro se van metiendo dentro, asoman</p>





la cabeza por el agujero y dicen en voz alta cuál es sueño o qué les gustaría ser, seguida de la frase “¡lo conseguiré!”, a lo que todos responden a la vez “¡lo conseguirá, lo conseguiremos!”.

Juegos (1 hora):

- *Estiramientos musculares (5’)*: De forma individual, se realizarán estiramientos musculares de manera descendente y con un nivel de exigencia siempre diferente en función de las posibilidades de cada uno, manteniendo la posición 25 segundos. El tren superior no requerirá adaptación.
- *Pichi (15’)*: Este juego es una clara variante del pichi, donde en lugar de utilizar bates y pelotas profesionales, se hará uso de palas de tenis playa o bates de goma, así como de pelota pequeña de goma o goma espuma para jugar. Se establecerán dos equipos equilibrados, donde unos batean y otros lanzan. Si está desequilibrado, aquellos participantes que no posean silla de ruedas se desplazarán a pata coja, o bien, con un disco de goma espuma en la cabeza y sin que se les caiga. Si logran batear la pelota, deberán trasladarse rápidamente a la siguiente base, para intentar hacer una carrera, mientras que los demás intentarán darle la pelota lo más ligero posible al pichi para cazar al bateador. Si es cazado, volverá con su equipo. Si el equipo lanzador atrapa el balón en el aire –excepto el pichi/lanzador– se producirá “cambio”, y se intercambiarán los papeles del juego. Ambos equipos deberán saludarse educada y previamente, y al final, darse la enhorabuena.
- *¡Diez o me quemo! (15’)*: Por parejas y situados frente a frente, a una distancia aproximadamente de 2 metros, se pasarán una pelota de vóley o goma espuma con la palma de la mano (palmeándola) sin llegar a cogerla, hasta dar un total de 10 toques sin que caiga al suelo. Si se supera el reto, se aumentará el número de toques mínimo para superar la prueba. Se intercambiarán las parejas.
- *Colacao y cocacola (15 minutos)*: Una mitad del grupo será colacao, y la otra cocacola. Competirán por parejas, situándose en una línea previamente marcada, que separará ambos bandos. El monitor dirá uno de los dos nombres, y en función del que sea, éste deberá pillar a su compañero rápidamente hasta la línea final que indique el monitor desde el principio de la partida. Se intentará que las parejas sean lo más equilibradas posibles, donde en el caso de que uno de los integrantes posea silla de ruedas y el otro no, éste deberá desplazarse a pata coja. Se podrán intercambiar las parejas con el avance de la partida. Ambos contrincantes siempre deberán saludarse educada y previamente, y al final, darse la enhorabuena.
- *Lanzamiento de peso (10’)*: Haciendo uso de balones medicinales, y con dos grupos divididos en dos filas diferentes, ambas tras una misma línea previamente delimitada, a la señal del profesor lanzarán el balón medicinal tan lejos como puedan, tomando una postura correcta que el monitor les indicará. Se anotará la distancia alcanzada con un metro, y se dará turno al siguiente participante. Se repetirá dos veces la ronda para que tengan la oportunidad de superarse.

Descanso y reflexión (15 minutos): Se hará una pausa en la sesión para destacar



	<p>los valores, las cualidades y habilidades trabajadas en las anteriores actividades, a la vez que se buscará que el alumno reflexione sobre ello. <i>Recomendable</i>: utilizar música relajante de fondo.</p> <p><u>Propuesta de juegos y/o adaptación de deportes</u> (40 minutos): Tras el correspondiente descanso y tiempo de reflexión, se llevarán a cabo por consenso los juegos más atractivos que propusieron el día anterior a través de la página web, considerando ante todo su seguridad para todo, para lo cual todos debatirán si es o no seguro y divertido para todos. Tras ello, se dejará un espacio final donde será el monitor quien les proponga adaptar algún tipo de deporte. En el caso de hoy, el deporte a adaptar será el <i>volley</i> (normas y reglas adaptadas a necesidades e intereses comunes que se requieran), haciendo uso de pelotas de vóley o goma espuma.</p> <p><u>Vuelta a la calma</u> (5 minutos): Se llevará a cabo un juego titulado “<i>el pistolero</i>”. En gran grupo forman un círculo. Hay alguien colocado en el centro del círculo, quien señala a alguno de los componentes del círculo y dispara, para que entonces, éste se agache y quienes estén a sus laterales se disparan mutuamente lo más rápido posible. Irá ganando el que dispare primero. Este será un juego en el que nadie tendrá más ventaja que otro, y cualquiera tendrá la posibilidad de ganar.</p> <p><u>Reflexión final</u> (30 minutos): Este momento será para reflexionar en torno a los valores y puntos clave trabajados durante la jornada, donde se buscará la palabra y reflexión del alumno y el respeto de las opiniones que vayan surgiendo por parte de todos los integrantes.</p>
<p><b>Criterios de evaluación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Muestra interés y motivación al conocer historias de importantes figuras del deporte?</li> <li>• ¿Refleja convicción en torno a la consecución de sus sueños?</li> <li>• ¿Respeto a sus compañeros o rivales antes, durante y después de realizar las actividades?</li> <li>• ¿Se muestra activo en la ayuda y/o colaboración con sus compañeros hacia la consecución de las diferentes metas?</li> <li>• ¿Mejora la capacidad de concentración y reacción de la persona?</li> <li>• ¿Propone juegos y/o posibles adaptaciones de actividades teniendo en cuenta las posibilidades propias o de sus compañeros?</li> <li>• ¿Respeto las diferentes normas y reglas de los juegos practicados?</li> <li>• ¿Distingue y valora las posibilidades, límites y características corporales propias y las de los demás?</li> <li>• ¿Manifiesta motivación al participar en las actividades?</li> <li>• ¿Aumenta el control y desempeño de las habilidades motrices básicas genéricas y específicas?</li> </ul>

**SESIÓN 5**

<b>Título</b>	<i>El principio de mi aventura</i>
<b>Justificación</b>	Llegada la última sesión, será aquella en la que los sentimientos deban estar a flor de piel, llegando al corazón de los niños con palabras dedicadas a la bondad, al compañerismo, y al respeto que han logrado alcanzar, apreciando cada mejora alcanzada, e incitándoles a seguir en la misma línea a partir de este momento, para que no lo tomen como algo que duraba una semana, sino algo que han adquirido para aplicarlo el resto de sus vidas, y expandir dichos valores a todos cuanto les rodean, sirviendo de ejemplos a seguir no sólo en la lucha por alcanzar sus propios sueños y mantener sus vidas vinculadas al deporte –ya sea profesionalmente o como simple hobby–, sino en el respeto y ayuda a la consecución de las metas de los demás, independientemente de las aparentes diferencias.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Valorar los avances logrados a través de las jornadas deportivas.</li><li>• Adoptar una actitud cooperativa y empática hacia los demás en su día a día.</li><li>• Apreciar los beneficios que la Educación Física le ha aportado y le puede seguir aportando.</li><li>• Potenciar los vínculos de amistad surgidos a lo largo de las jornadas deportivas.</li><li>• Ser capaz de autoevaluarse adecuada y sinceramente así mismo en función de sus progresos y participación.</li><li>• Fortalecer la cohesión del grupo.</li><li>• Valorar la actitud de sus compañeros y monitor/es, así como los aportes que las presentes jornadas deportivas le han proporcionado.</li><li>• Fomentar la autoestima y sentimiento de aceptación del niño con discapacidad física motriz dentro del grupo.</li><li>• Empatizar con los compañeros a través de la práctica deportiva.</li><li>• Ayudar al compañero a lograr las metas que implica cada actividad.</li><li>• Trabajar las cualidades físicas básicas de los participantes.</li><li>• Implicar al alumno en el uso de sus habilidades motrices básicas genéricas y específicas a través de la ejecución de las actividades.</li><li>• Respetar las diversas normas y reglas de los juegos a practicar.</li><li>• Tomar conciencia de las requeridas adaptaciones de las diferentes actividades para lograr la implicación de todos los participantes.</li></ul>
<b>Duración</b>	3 horas.



<b>Materiales</b>	Material de escritura (lápiz; goma...); radio; cd con música relajante; corona de cartulina previamente construida; balones de diversos tamaños; sticks; conos; pelotas de tenis;
<b>Actividades</b>	<p><u>Bienvenida + objetivos del día</u> (30 minutos): Por última vez, se comentarán los aspectos más relevantes que se han transmitido a través de la web de dicho evento, destacando lo más coincidente entre los diarios y propuestas, así como también se podrán aportar nuevos conocimientos adquiridos que se han investigado a partir de la web.</p> <p>A continuación, tendrá lugar importantes reflexiones que, junto a las finales de la jornada, son los puntos más fuertes de la presente sesión. En esta ocasión, se les hará reflexionar en torno a los grandes avances logrados en cuanto a la unión del grupo, y el aprecio que tienen entre sí. A raíz de ello, se comunicarán los objetivos del día, siendo la cohesión del grupo y cooperación entre los mismos, así como reflexionar en torno a todo cuanto han aprendido.</p> <p>Se dará comienzo a una dinámica de grupo titulada “<i>¡Eres estupendo!</i>”. Los niños se situarán en círculo. De uno en uno y a través de un orden previamente consensuado, irán saliendo al centro del círculo, donde el monitor le colocará una corona de cartulina en la cabeza. A continuación, todos sus compañeros comenzarán a decir por orden una cualidad positiva de la persona que tiene la corona. Al concluir la ronda, se le dará un fuerte aplauso y pasará al centro el siguiente.</p> <p><u>Juegos</u> (1 hora):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Estiramientos musculares</i> (5’): De forma individual, se realizarán estiramientos musculares de manera descendente y con un nivel de exigencia siempre diferente en función de las posibilidades de cada uno, manteniendo la posición 25 segundos. El tren superior no requerirá adaptación.</li> <li>• <i>Carrera colectiva</i> (10 minutos): Todos realizarán una carrera alrededor de la pista o zona de dimensiones similares aproximadamente, donde tendrán que dar el mayor número de vueltas posibles entre todos, sumando puntos cada vez que todos y cada uno de los participantes han pasado la línea de salida. Para ello, inicialmente, el profesor les incentivará a modo de reto, ejemplo: “<i>¿a que no sois capaces de dar 5 vueltas entre todos antes de 10 minutos?</i>”.</li> <li>• <i>Batalla de balones</i> (15’): Se forman dos equipos. Se reparte un número considerable de balones de diferentes tamaños por ambas zonas del campo previamente señaladas, una para cada equipo (15 metros de separación aproximadamente entre un equipo y otro). A la señal, cada equipo deberá lograr que en su campo haya el menor número posible de pelotas, por lo que tendrán que desplazarlas con los sticks a la zona del otro equipo. Ganará aquel equipo que tenga menos balones en su zona. Tras varias rondas, se modificarán los equipos.</li> <li>• <i>Alcanza la torre</i> (15’): Se forman dos equipos colocados frente a frente en ambas zonas de una pista de balonmano. En cada equipo, habrá un participante que esté fuera de la pista, haciendo de torre. Los miembros del equipo deberán pasarse el balón entre ellos hasta que éste llegue a la torre sin que caiga al suelo. Se sumará un punto cada vez que el balón llegue a la torre, momento en</li> </ul>



el que éste participante le devolverá el balón a sus compañeros para que repitan rápidamente dicho proceso. Podrán modificarse los equipos tras varias rondas.

- *Carrera de conos* (15'): Se forman grupos de 3 o 4 personas. Cada grupo dispondrá de un cono, y cada miembro tendrá a su vez una cesta con pelotas de tenis (la cual será sujeta por uno de los componentes). Los participantes tendrán que golpear con la pelota de tenis el cono a una distancia de 2 o 3 metros para que éste sea desplazado a través de un circuito previamente elaborado por el monitor. Tras varias rondas, se modificarán los grupos.

Descanso y reflexión (15 minutos): Se hará una pausa en la sesión para destacar los valores, las cualidades y habilidades trabajadas en las anteriores actividades, a la vez que se buscará que el alumno reflexione sobre ello. *Recomendable*: utilizar música relajante de fondo.

Propuesta de juegos y/o adaptación de deportes (40 minutos): Por ser el último día, en este espacio no sólo se pondrán en práctica aquellas actividades que por consenso se hayan elegido de las propuestas realizadas en la página web, sino que serán ellos mismos quienes propondrán diversos deportes que adaptar, considerar si dichas adaptaciones son adecuadas y precisas, y ponerlo en práctica.

Vuelta a la calma (5 minutos): Se llevará a cabo un juego titulado “*El fotógrafo*”. Entre todos los participantes se elegirá a uno que hará de fotógrafo, mientras que el resto se colocará frente a él posando para “la foto”. El fotógrafo les observará durante 5 segundos y se dará la vuelta. A continuación, uno de los participantes se esconderá detrás de todo el grupo sin que pueda verle el fotógrafo, mientras que estos no se mueven de su posición ni posturas. Cuando estén preparados, el fotógrafo se girará y tendrá que decir el nombre de la persona que falta. Se repetirá este proceso dos rondas.

Reflexión final/cuestionarios/diplomas (30 minutos): Este espacio será de extrema importancia, ya que será el último momento que tendremos para llegar al corazón de los participantes, por lo que será muy útil que una música relajante de fondo acompañe a las palabras de agradecimiento, valoración, orgullo y satisfacción que dedicaremos a los participantes. Se les recordará una vez más la importancia que el deporte puede tener en sus vidas, aportando datos reales sobre ello. No sólo se les hará saber lo tan valiosos que se han convertido y/o sus avances, sino que se les incitará a seguir así a partir de ese instante. Están preparados para ser un ejemplo a seguir por parte de toda la sociedad, y deben creer estar dispuestos a cambiar el mundo, preocuparse por sí mismos y por los demás, ayudándoles a conseguir las metas que se propongan. Por supuesto, se hará una ronda en la que todos expresarán públicamente cómo se han sentido a lo largo de las jornadas, qué han aprendido, y qué están dispuestos a hacer.

También se les pasarán unos cuestionarios para que realicen una autoevaluación en torno a sus propias actitudes y progresos, sobre la aceptación o trato que ha tenido entre los diversos participantes y monitor/es, así como una valoración general sobre las jornadas.

Finalmente, se les hará la entrega de unos diplomas donde no sólo se les reconocerá su participación en dichas jornadas, sino su intención y capacidad de



	estar dispuesto a cambiar la presente sociedad egocéntrica en busca de la integración y preocupación por el prójimo.
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Es consciente de los avances logrados a través de las jornadas deportivas?</li> <li>• ¿Valora la Educación Física como un medio para obtener diferentes beneficios para su persona?</li> <li>• ¿Ha establecido vínculos de amistad con sus compañeros?</li> <li>• ¿Realiza una evaluación personal y hacia los demás sincera y positivamente?</li> <li>• ¿Es capaz de compartir sus impresiones con sus compañeros?</li> <li>• ¿Se muestra activo en la ayuda y/o colaboración con sus compañeros hacia la consecución de las diferentes metas?</li> <li>• ¿Propone juegos y/o posibles adaptaciones de actividades teniendo en cuenta las posibilidades propias o de sus compañeros?</li> <li>• ¿Respeta las diferentes normas y reglas de los juegos practicados?</li> <li>• ¿Distingue y valora las posibilidades, límites y características corporales propias y las de los demás?</li> <li>• ¿Manifiesta motivación al participar en las actividades?</li> <li>• ¿Ha aumentado el control y desempeño de las habilidades motrices básicas genéricas y específicas?</li> </ul>

#### 11.4. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

En este apartado, se procederá a señalar algunos de los motivos por los que se considera que las ocho competencias básicas quedan cubiertas con este programa de intervención.

- *Competencia lingüística:* Teniendo en cuenta que no sólo se refiere a la expresión oral sino que también a la escrita, ambas son tratadas y usadas en la presente. Todas las actividades por las que está compuesta requieren de una comunicación oral que, en muchas de ellas, requerirá de un lenguaje específico (Ejemplo: vocabulario concreto de ciertas actividades y/o deportes), sofisticado y educado. Al igual que el uso adecuado de la página web exigirá y fomentará un uso de la expresión escrita para la descripción de su día a día, comunicación con compañeros a través del chat, elaboración de propuestas, entre otros; por lo que será vital que sea revisada y controlada por los responsables o monitores.



- *Competencia matemática*: Las matemáticas es algo que siempre estará presente en el mundo del deporte, ya que se requiere de un razonamiento matemático a la hora de contar puntos en una partida, los movimientos determinados para la ejecución correcta de ejercicios, calcular trayectorias, distancias, dimensiones, volúmenes, etc.
- *Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico*: Las actividades, basadas en Educación Física, no sólo permitirán contribuir en la percepción del entorno de una persona, sino en el conocimiento de su propio cuerpo.
- *Tratamiento de la información y competencia digital*: Gracias al uso de la página web que éste programa de intervención ofrece, fomentará toda una gama de conocimientos a través de las TIC, donde tendrán a su disposición diferentes vías para adquirirlos, ya sea a través de enlaces webs a páginas de interés educativo, contenidos plasmados relacionado con los puntos clave de las jornadas, vídeos, etc. Con ello, dispondrán de un importante recurso de comunicación e información.
- *Competencia social y ciudadana*: Las jornadas en sí pretenden mejorar las condiciones de personas con discapacidad física motriz y personas que no las posean, para fomentar no sólo sus vínculos y afectos, sino empatizar entre ellas y ayudarse mutuamente a la consecución de sus metas diarias. Ello conlleva a que todas las jornadas se centren en promover adecuadas y educadas habilidades sociales, resolución mutua de conflictos, cooperación, respeto hacia los demás, empatizar, o valorar a los demás, intentando encauzar una sociedad de lo más plural.
- *Competencia cultural y artística*: En unas jornadas donde van a gozar de variadas actividades, o informarse del presente o pasado cultural (Ejemplo: historias de deportistas de diferentes épocas con discapacidad física motriz mundialmente conocidos), o donde la creatividad siempre estará presente (Ejemplo: cuando todos son personajes de Astérix y Obélix), se van a tratar de diversas realidades que les enriquecerán a nivel artístico y cultural.
- *Competencia para aprender a aprender*: En la mayoría de las actividades que se van a llevar a cabo siempre se encontrarán con determinadas situaciones de juego que tendrán que aprender a afrontar (resolución de problemas), o contemplar diversas soluciones de uno mismo (Ejemplo: cuando varios tienen opiniones diferentes y deben no sólo respetarlas, sino considerarlas también como válidas). Además de ello, uno de los objetivos que se pretende con las presentes jornadas es que adquieran una serie de conocimientos para que por sí mismos sean capaces de, en el



futuro, llevarlos a la práctica (Ejemplo: adaptar una actividad para que otros niños con discapacidad física motriz puedan sumarse a la misma).

- *Autonomía e iniciativa personal:* Las jornadas deportivas van a requerir que el niño se involucre en la toma de decisiones en situaciones donde la autosuperación y perseverancia van a estar presentes en una alta medida. A su vez, la organización tanto individual como colectiva en las diferentes actividades que se lleven a cabo van a contribuir considerablemente en esta competencia.

### 11.5. FORMULARIO EN FICHA DE INSCRIPCIÓN

<b><u>CUESTIONES</u></b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
<b>¿Posee algún tipo de discapacidad física motriz?</b>		
<i>* En caso afirmativo, continuar respondiendo.</i>		
<b>Movilidad y desplazamiento</b>		
- Mantiene el control de la postura sentado		
- Controla la cabeza erguida		
- Se desplaza de forma funcional y autónoma andando		
- Se desplaza con apoyos. Indicar		
- Se desplaza con sillas de ruedas autopropulsada		
- Se desplaza con sillas de ruedas eléctrica		
- Se desplaza con sillas de ruedas ayudado por otra persona		
- Sube y baja escaleras de forma autónoma		
<b>Manipulación</b>		
- Presión de los útiles de escritura		
- Presión sobre el papel		
- Movimientos coordinados de las manos y brazos		
- Usa adaptadores de los útiles de escritura		
- Usa equipo informático estándar		
- Usa equipo informático con periféricos especiales. Indicar		
<b>Puesto escolar</b>		
- Usa pupitre adaptado o específico		
- El mobiliario está dispuesto de una forma especial		
- Está ubicado/a en un lugar especial dentro del aula		
- Usa material didáctico adaptado		
<b>Comunicación</b>		





- Se expresa oralmente		
- Usa sistemas de comunicación aumentativa		
- Reconoce símbolos, logotipos, imágenes		
- Es capaz de hacer trazos y garabatos		
- Hace trazos de forma coordinada		
- Copia letras		
- Hace clasificaciones y seriaciones		
- Lee números		
- Presenta problemas fono-respiratorio-auriculares		
- Tiene intencionalidad comunicativa		
<b>Carácter general</b>		
- Controla esfínteres		
- Se observan problemas visuales, auditivos		
- Existen crisis convulsivas		
<b>Observaciones:</b>		

## 11.6. FICHA DE REGISTRO

Los puntos que principalmente se analizarán y que serán recogidos en la ficha de registro serán:

- Se involucra y promueve el contexto recreativo, solidario, cooperativo y lúdico.
- Propone alternativas y/o adaptaciones de juegos a las necesidades propias y de sus compañeros.
- Distingue las posibilidades, límites y características corporales propias y las de los demás.
- Respeta el reglamento de las actividades propuestas.
- Facilita a sus compañeros el desempeño de las diferentes funciones que requieren las actividades.
- Aumenta el control y desempeño de las habilidades motrices básicas genéricas y específicas.
- Mejora la capacidad de concentración y reacción de la persona.



- Toma conciencia de los beneficios que puede aportar la práctica deportiva a su salud y forma física.
- Coopera activamente en pos de un fin común que a su vez permita superar limitaciones y/o problemas.
- Relaciona la acción motriz con las estrategias lógicas de la actividad.
- Intercambia puntos de vista con sus compañeros.
- Asume los roles que requieren las diferentes actividades.
- Aumenta el sentimiento de aceptación del niño dentro del grupo.
- Realiza un uso adecuado de la página web del evento.

A continuación, se muestra un modelo de lo que podría ser una ficha de registro para evaluar diariamente tales criterios:

CENTRO/RECINTO:		LOCALIDAD:										FOTO
FECHA DE LAS JORNADAS:												
NOMBRE Y APELLIDOS:												
ITEMS	Lunes		Martes		Miércoles		Jueves		Viernes		Observaciones	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Aumenta su interés hacia el ámbito deportivo.												
Se involucra y promueve el contexto recreativo, solidario, cooperativo y lúdico.												
Propone alternativas y/o adaptaciones de juegos a las necesidades propias y de sus compañeros.												
Distingue las posibilidades, límites y características corporales propias y las de los demás.												
Respeto el reglamento de las actividades propuestas.												
Facilita a sus compañeros el desempeño de las diferentes funciones que requieren las actividades.												
Aumenta el control y desempeño de las habilidades motrices básicas genéricas y específicas.												
Mejora la capacidad de concentración y reacción de la persona.												
Toma conciencia de los beneficios que puede aportar la práctica deportiva a su salud y forma física.												
Coopera activamente en pos de un fin común que a su vez permita superar limitaciones y/o problemas.												
Relaciona la acción motriz con las estrategias lógicas de la actividad.												
Intercambia puntos de vista con sus compañeros.												
Asume los roles que requieren las diferentes actividades.												
Aumenta el sentimiento de aceptación del niño dentro del grupo.												
Realiza un uso adecuado de la página web del evento.												



### 11.7. CUESTIONARIO FINAL PARA ALUMNOS

Dicho cuestionario será rellenado por los participantes el último día de las jornadas, donde se autoevaluarán en función de su participación y evolución a lo largo de las jornadas, así como a la actitud de sus compañeros en general y la validez de las presentes jornadas deportivas. No sólo se permitirá que lo rellenen por escrito, sino que se colgará en la web para dar la posibilidad de rellenerlo a través de ella.

<b>Nombre del alumno:</b>	
<b>Edad:</b>	<b>Sexo:</b> <i>H</i> <i>M</i>
<b>Fecha de nacimiento:</b>	<b>Fecha de la entrevista:</b>
<b>Lugar de las jornadas:</b>	
<b>COMPLETA LAS SIGUIENTES FRASES:</b>	
1. <b>Las actividades que más me gustaron hacer fueron:</b>	
2. <b>Entre mis compañeros me he sentido:</b>	
3. <b>Mi compromiso y participación fue:</b>	
4. <b>He logrado mejorar en:</b>	
5. <b>Mis compañeros me ven como:</b>	
6. <b>Mis monitores consideran que soy:</b>	
7. <b>Las jornadas deportivas me han ayudado a:</b>	
8. <b>Me gustaría cambiar de las jornadas:</b>	
9. <b>A partir de ahora, estoy dispuesto a:</b>	
10. <b>En el futuro, me gustaría ser:</b>	



### 11.8. DIPLOMA

A continuación se ofrece el modelo de diploma que se les hará entrega al final de las jornadas, en reconocimiento por su entrega, actitud, compañerismo y disposición a ayudar a los demás:





## 11.9. RECURSOS TIC

El enlace a la *página web oficial* de las presentes jornadas es el siguiente:

<http://juanmiguel-gl.wix.com/jd-con-df>



Entre sus diversos apartados, destacan:

- Inicio: donde además de darles la bienvenida a los visitantes a la web, se les ofrece información sobre las jornadas, así como el anuncio oficial de las mismas.
- Diario: Apartado dedicado exclusivamente para que los participantes hagan un diario común donde cuentan sus experiencias, propuestas de mejora, etc.
- Aprendiendo: Ofrece información de gran interés en torno a las discapacidades físicas, a través de diferentes preguntas que son respondidas en dicho apartado.
- Estrellas: Presenta imágenes de estrellas deportivas con algún tipo de discapacidad física, donde además, se ofrece la posibilidad de conocer información acerca de ellos.
- Formulario: Se ofrece contacto con los organizadores, información sobre los pasos a seguir para la inscripción, así como la descarga del formulario.

El *anuncio oficial* de las presentes jornadas puede contemplarse a través del siguiente enlace:

<http://youtu.be/oSsEzdBgrrQ>