



“Alguien hizo un círculo para dejarme fuera, yo hice uno más grande para incluirlos a todos”
(Anónimo)

PROPUESTA DE MANUAL FORMATIVO

Monitor de Apoyo a la Inclusión
¿Puedo jugar yo?

Juegos y actividades físicas recreativas para la animación y dinámica de grupos
El juego como instrumento en el proceso de integración de los niños con dificultades



Por VICENT COSTA

Técnico especializado en deporte adaptado e inclusivo

Autor del libro *¡Sí, soy (dis)capaz! El deporte al alcance de todos* (Edición propia, diciembre 2024)

Ibiza, abril 2025

INTRODUCCIÓN, FUNDAMENTOS Y JUSTIFICACIÓN

La denominación de la formación Monitor de Apoyo a la Inclusión está enfocada a juegos y actividades físicas y recreativas para la animación y dinámicas inclusivas de grupos. Es un planteamiento mucho más simple que la formación de Monitor de Actividades Físicas y Deportivas Adaptadas e Inclusivas

El juego posee un alto valor educativo, propiciando el desarrollo de todas las facetas y ámbitos de la personalidad, la conducta y, en suma, favoreciendo el desarrollo integral del individuo.

Es un medio atractivo e idóneo para globalizar e interrelacionar los diferentes contenidos en la Actividad Física. Se trata de un medio que facilita el aprendizaje y la socialización donde las conductas de habilidades motoras aparecen interrelacionadas con las cognitivas y afectivas.

Además, el juego influye en el prestigio social del niño y en su autoestima, por lo que una participación adecuada a sus posibilidades reales en los juegos con sus compañeros facilitará su adaptación al grupo, favorecerá su integración y, en definitiva, una adecuada interacción social.

Al igual como adelanto en la anterior propuesta formativa, el presente documento formativo está estrechamente relacionado con el apartado 2 ¿Estamos preparados? de mi libro *¡SÍ, SOY (DIS)CAPAZ! EL DEPORTE AL ALCANCE DE TODOS* (Edición propia, Ibiza 2024)

Este curso supone la materialización de un proyecto que se dirige a todas aquellas personas (maestros, educadores, monitores, animadores, entrenadores, etc.) que, de una u otra forma, dedican su esfuerzo a la enseñanza dentro del ámbito de la educación infantil, primaria y secundaria y, de manera especial, a los que trabajan con niños con necesidades educativas especiales en la modalidad de enseñanza integrada.

Esta modalidad formativa que llamo *¿Puedo jugar yo?* no se basa en el diseño de juegos “para ellos”, distintos, específicos o especiales, sino que hablamos de JUEGOS PARA TODOS, haciendo efectivos los principios de Integración y Normalización para conseguir mayor participación y disfrute. Una vez estudiadas las necesidades en los momentos de juego, el objetivo es apoyar con intervenciones concretas, como puede ser la adaptación de juegos. En unos casos se modifican aspectos del juego (normas, reglas, organización...), en otros se modifica el medio y/o recursos, en otros se prestan ayudas personales y, llegado el caso, se procede al establecimiento de criterios para compensar desigualdades en orden a conseguir un equilibrio de fuerzas que debe presidir en todo juego para que tenga éxito y no discrimine (que implique la eliminación de los participantes en algún momento del desarrollo del juego).

Mi intención es que el lector entienda que este conocimiento comprende información acerca de algo sobre lo que comenzar, que sirva como punto de partida. No pretendo ofrecer un recetario de juegos, sino más bien herramientas para que el educador pueda utilizar para elaborar sesiones de trabajo, pues entendemos que el juego es un elemento más que ha de conformar el desarrollo integral del niño, pero no el único. Todo ello dentro de la necesidad de transformación del modelo educativo para favorecer la inclusión de todo el alumnado.



GUIÓN DEL MANUAL FORMATIVO

Monitor de Apoyo a la Inclusión

BLOQUE 1

PARTE TEÓRICA

Definición y origen del juego

Características del Juego (Lavega)

El juego educativo

Necesidades Educativas Especiales (N.E.E)

Integración en las actividades recreativas y deportivas

El juego modificado. Recurso metodológico

Recomendaciones para la práctica recreativa y deportiva

Beneficios de la actividad física

Aspectos prácticos en la integración

Herramientas metodológicas en actividades recreativas y deportivas

Perfil del educador

BLOQUE 2

PARTE PRÁCTICA

Fichero con ejemplos de juegos y propuestas de modificación

Juego **La granja**

Características

Descripción

Edad recomendada

Participantes

Material

Modificaciones para niños con dificultades

Juego **El canguro**

Características

Descripción

Edad recomendada

Participantes

Material

Modificaciones para niños con dificultades

Juego **El maquinista**

Características

Descripción

Edad recomendada

Participantes

Material

Modificaciones para niños con dificultades

Juego **La estatua**

Características

Descripción

Edad recomendada

Participantes

Material

Modificaciones para niños con dificultades

Juego **La oruga**

Características

Descripción

Edad recomendada

Participantes

Material

Modificaciones para niños con dificultades

Juego **La botella borracha**

Características

Descripción

Edad recomendada

Participantes

Material

Modificaciones para niños con dificultades



Definición y origen del juego

Etimológicamente, el término *juego* procede del latín *iocum iocari* que significaba “diversión, broma, cosa poco seria”. Indistintamente, se usa junto a actividad lúdica. *Ludico* significa “tiempo de recreo o diversión”, en latín.

El Diccionario de la Real Academia Española define *juego* como “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Se trata de una actividad libremente elegida, fuera de la vida corriente, que absorbe por completo al jugador, que lo practica sin ningún interés (fin en sí mismo), que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales y ordenado por reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas (Huizinga, 1968).

Para tratar de fundamentar y justificar el Juego, existen varias teorías para dar respuesta ¿para qué y por qué juegan los niños y los adultos? Sólo por nombrarlas, dichas teorías están agrupadas en 4 grandes bloques:

A. Biológicas

- Como recreo (Claparede)
- El excedente de energía (Spencer)
- De la recapitulación (Hall)
- Como pre-ejercicio (Groos)

B. Psicológicas

- Como catarsis (Carr)
- Funcional y psicoanalítica (Kartman)

C. Estructurales

- De la derivación por ficción (Claparede)
- De la dinámica infantil (Buytendijk)
- De la interpretación del juego por la estructura del pensamiento (Piaget)
- Como factor de desarrollo del conocimiento (Vygotski)

D. Conceptuales

- De la exploración y reglas del juego (Morris)
- De la exploración de la conducta (White)
- Etológica (Browne)
- De la competencia en el juego y movilización de energía (Wellner)
- Del nivel óptimo de movimiento (Ellis)
- Del aumento y reducción de la capacidad sensorial (Ryan)

Características del Juego (Lavega)

- Voluntario, libre
- Divertido, agradable, alegre, satisfactorio

- Espontáneo, instintivo, irracional
- Gratuito, improductivo, intrascendente
- Incierto, fluctuante, aventurero
- Ambivalente, oscilatorio
- Comprometido, intencionado, consciente
- Estético, creativo
- Fantasioso, simbólico, ficticio
- Serio, necesario, solemne
- Reglado, normativizado

El juego educativo

La educación a través del cuerpo y del movimiento no puede reducirse a aspectos perceptivos o motores, sino que implica además aspectos expresivos, comunicativos, afectivos y cognoscitivos.

Para constituir un hecho educativo, el juego ha de tener carácter abierto, sin que la participación se supedite a características de sexo, niveles de habilidad u otros criterios de discriminación; y debe, asimismo, realizarse con fines educativos centrados en la mejora de las capacidades motrices y de otra naturaleza, y no con la finalidad de obtener un resultado en la actividad competitiva.

Necesidades Educativas Especiales (N.E.E)

Este concepto representa la expresión de un cambio de perspectiva producido en la consideración que se tiene, hasta este momento, de la educación especial y del tratamiento a la diversidad que se debe dar a nivel educativo.

Es un término que encierra una intención de normalización y no discriminación. Aparece como una posibilidad abierta a cualquier alumno que, en un momento determinado, de manera más o menos permanente, precisa de algún tipo de apoyo o atención complementaria a la acción educativa común, ordinaria y suficiente para la mayoría del alumnado.

Integración en las actividades recreativas y deportivas

Ahora nos surge una pregunta a la cabeza sobre si es mejor que participen en un recurso o actividad comunitarios... o por otro lado que lo hagan en uno específico. Lo ideal sería que los recursos específicos desapareciesen para permitir participar a las personas con discapacidad en cualquier actividad o servicio para la comunidad. Pero las dificultades (en el siguiente apartado se exponen) hacen que se diseñe ocio y actividades recreativas y deportivas para un determinado grupo y que se adapte a la discapacidad y a los objetivos concretos de ese grupo. No obstante, hay que dejar claro que las actividades específicas se han de organizar como un complemento y no como una alternativa al ocio comunitario.

El juego modificado. Recurso metodológico

Es evidente que los alumnos con deficiencias presentan dificultades de aprendizaje asociadas a sus limitaciones de tipo intelectual, sensorial o motor. Estas dificultades se pueden compensar por medio de una intervención educativa modificada y/o adaptada al nivel de los alumnos que presentan esas dificultades.

El educador ha de adaptar los medios a su alcance (objetivos, contenidos, métodos de enseñanza, organización de grupo, evaluación...) para convertir el juego en una terapia imprescindible para la estimulación y reeducación de las habilidades del niño así como para la adquisición de técnicas de comunicación social. Quizá la mayor dificultad con que el educador se pueda encontrar sea en aquellas modificaciones o alternativas que hagan referencia a la cuestión ¿cómo enseñar?, pues no existe un procedimiento "ideal" que resuelva los problemas metodológicos que se plantean en la atención a la diversidad de los alumnos. Cada caso requiere unas estrategias concretas, que han de ser diseñadas tras una evaluación ajustada del alumno, sus características, intereses y necesidades.

Recomendaciones para la práctica recreativa y deportiva

Las pautas dependerán tanto del desarrollo psíquico como del físico, así que vamos a comentar algunas generalidades. Para dinamizar actuaciones específicas de cada caso habría que realizar una evaluación y diagnóstico previo de cada una de las personas con diversidad funcional que van a participar.

1. Para personas con discapacidad física

- En afecciones graves están contraindicadas las actividades masivas y acompañadas de excitación continua.
- Prestar especial importancia a los movimientos lentos y repetitivos.
- Variar con frecuencia las actividades ya que mantienen poco tiempo la atención en la misma actividad.
- Utilizar aparatos auxiliares para facilitar la práctica de la actividad (sillas de ruedas, material adaptado...)
- Tener un ratio bajo, lo aconsejable 4 alumnos por educador. Dependiendo de la evaluación y diagnóstico individual podría llegar a ser 1:1
- Primar los movimientos gruesos frente a la motricidad fina, ya que aquellos favorecen la exploración.
- Dar importancia a la relajación.
- Buscar éxitos tempranos simplificando la tarea de tal modo que el individuo pueda realizarla.

2. Para personas con discapacidad sensorial (visual)

- Hay que suplir la ausencia de estímulos con mayor trabajo de sensaciones cinestésicas (control de los movimientos automáticos y voluntarios) y táctiles.
- Facilitar la toma de conciencia de las partes corporales y las posturas y el reconocimiento de las partes corporales de los otros.
- Fomentar la percepción de la sensación de equilibrio, desequilibrio y aprendizaje de las caídas: primero, amortiguando con todos los miembros; luego, sólo con

- los superiores.
- Variar las experiencias motoras y las actividades en busca del éxito.
 - Mejorar la locomoción, llamando su atención sobre elementos constantes del entorno.
 - Mejorar la estructuración espacial y temporal a través de sonidos (nociones de distancia) y el tacto (conocimiento de objetos). Se puede usar también la memorización de recorridos.
3. Para personas con discapacidad sensorial (auditiva)
- Favorecer la expresión gestual como medio de comunicación, sin perjudicar la expresión verbal.
 - Trabajar el equilibrio, ya que se ve afectado por sus deficiencias acústicas.
4. Para personas con discapacidad intelectual (leve y moderada)
- Desarrollar patrones de movimiento en la persona y nuevos patrones de pensamiento, con ejercicios muy sencillos.
 - Desarrollar habilidades perceptivo-motoras (equilibrio, coordinación, percepción sensorio-motora, velocidad de reacción).
 - Desarrollar las aptitudes físicas (fuerza, resistencia, flexibilidad).
 - Fomentar el desarrollo social y emocional (juegos, habilidades deportivas).
 - Realizar actividades para el ocio (deportes, excursiones)
5. Para personas con discapacidad intelectual (severa y profunda)
- El trabajo está en potenciar la estimulación sensorio-motora, actividades de comunicación con el entorno e inhibición de reflejos primitivos. Conviene evitar un exceso de estimulación en un sentido pues fatiga el sistema nervioso.
- Estimulación visual: utilizar luces, espejos.
 - Estimulación táctil: utilizar diferencias de temperatura, agua, esponjas.
 - Estimulación auditiva: música, modificaciones de la voz.
 - Estimulación olfativa y gustativa: flores, perfumes, frutas.
 - Estimulación propioceptiva: actividades en todas las posturas, flexionar-extender, tirar-empujar, rodar, etc.

Beneficios de la actividad física

a) Físicos

- Combate el estrés
- Permite rehabilitar determinadas deficiencias

b) Cognitivos y conductuales

- Ayuda al aprendizaje
- Mejora las habilidades sociales
- Desarrolla la creatividad

c) Emocionales

- Favorece el crecimiento personal
- Favorece el desarrollo de la autoestima y la autoconfianza

d) Sociales

- Permite a la familia disponer de tiempo libre para sus propias ocupaciones
- Mayor apoyo social
- Reconocimiento, aceptación, formar parte de la sociedad.

Aspectos prácticos en la integración

A continuación expongo una serie de consideraciones prácticas para llevar a cabo actividades recreativas y deportivas:

1. Programación de actividades

- Naturaleza del proyecto - ¿qué se quiere hacer?
- Origen y fundamento - ¿por qué se quiere hacer?
- Objetivos, propósitos - ¿para qué se quiere hacer?
- Metas (objetivos operativos) - ¿cuánto se quiere hacer?
- Ubicación - ¿dónde se quiere hacer?
- Metodología, actividades y tareas - ¿cómo se quiere hacer?
- Calendario - ¿cuándo se quiere hacer?
- Destinatarios - ¿a quién va dirigido?
- Recursos humanos - ¿quién lo hará?
- Recursos materiales y financieros - ¿con qué se hará?

2. La persona con diversidad funcional

A la hora de integrarla hay que conocer el estado de salud (problemas cardíacos, de movilidad, epilepsia, etc.), el nivel de autonomía y las habilidades de relación. De esta forma se pueden adaptar las actividades y proporcionar el apoyo que necesite.

Hay que tener en cuenta otros tipos de problemas que podemos encontrarnos:

- Problemas de atención
- Problemas de comunicación, problemas auditivos, visuales, etc.
- En casos de retraso intelectual, interacciones no correspondientes con el efecto deseado.
- Problemas de conducta: agresiones, autolesiones, negativas, estereotipias, etc.
- Convulsiones, caídas desde silla de ruedas.
- Sexualidad: tocamientos (a sí mismos y a otros), curiosidad, etc.

3. La familia

Al principio, podemos encontrar por parte de sus familiares miedos y resistencias a que participen en determinadas actividades, sobre todo debido a negativas y desagradables experiencias anteriores.

4. La comunidad

Hay que tener en cuenta que las actividades que se realicen con personas con discapacidad dentro de un colectivo normalizado deben ser en pequeño número de miembros. No se trata de esconder ni exigir a la población que los trate tal como son sino que con grandes grupos puede conseguirse que se vean como algo anormal. Para entender mejor esta situación, un ejemplo sería cuando nos topamos con grandes grupos de turistas japoneses o con excursiones del IMSERSO con personas mayores. Aquí los “raros” o “extraños” serían éstas..

Herramientas metodológicas en actividades recreativas y deportivas

La práctica de actividades recreativas y deportivas es un momento acertado para educar a las personas con N.E.E. por la existencia de una gran carga afectiva entre el educador y la persona. Esta relación hace que el contacto humano necesario en el proceso educativo sea más rico y prometedor.

Estos son sólo algunos ejemplos de aplicación de fórmulas para el trabajo con personas con discapacidad:

- Adquisición de hábitos de la alimentación, la higiene, vestirse y desvestirse, etc.

Hay tres opciones para ello:

- Decirle cómo lo ha de hacer: “coge la cuchara con la mano derecha... ¡eso es!”
- Demostrarle como se hace: “mírame... ¡muy bien!”
- Observarle y ayudarle

Se antoja necesario mantener en vigor la conducta de comer, vestirse y asearse sin ayuda, una vez aprendido.

- Adquisición de habilidades sociales

Se refiere a la capacidad del ser humano para relacionarse con el resto con el fin de integrarse en la sociedad y participar de ella. Existen una serie de aspectos que el educador ha de saber trabajar en las personas con discapacidad: capacidad de trabajar de manera cooperativa, la empatía, saber adaptarse a situaciones a partir de la observación y la imitación, saber decir “no”, etc.

- Pautas a tener en cuenta para personas con silla de ruedas

- La persona ha de pasar gran parte de su vida sobre la silla, ha de sentirse cómoda, se han de prevenir y no agravar malformaciones, úlceras por presión... La silla de ruedas ha de ser personal, individualizada y adaptada. Además, forma parte de sí mismo por lo cual hay que ser respetuoso.
- Colocar la silla de ruedas correctamente antes de iniciar la marcha comprobando la postura de brazos y piernas de la persona usuaria, especialmente piernas ya que puede tener trastornos de sensibilidad y no darse cuenta de golpes, pellizcos, etc.
- Asegurarse que lleva el cinturón o las fijaciones bien sujetas y ajustadas.
- Realizar todas las maniobras de forma suave e informarlas a la persona para poder prevenir movimientos bruscos.
- Si la persona usuaria es autónoma en sus desplazamientos hemos de fomentar que lo haga y no ayudarle a menos que lo solicite.

- Como ayudar a una persona invidente

- El educador ha de estimular a la persona a pedir ayuda cuando lo necesite y no ofrecérsela antes de preguntar si le gustaría recibirla.
- La persona ciega ha de familiarizarse con aquellas instalaciones que no conozca; el educador ha de acompañarla y explicarle los lugares, objetos y mobiliario que hay.

- Es necesaria una buena iluminación y evitar en lo posible situaciones a contraluz.
 - En recintos cerrados, no dejar las puertas entreabiertas, mejor cerradas o abiertas. Además, conviene avisarle si hay cambios en la ubicación, previamente informada, de mesas, sillas, etc.
 - Para ayudar a localizar objetos, darle pistas no visuales: “lo tienes a tu derecha”
 - Cuando te acerques a una persona con deficiencia visual tendrás que hacer una presentación verbal.
 - Cuando se quiera que se acerque a un lugar determinado, se le llama por su nombre, dándole pistas auditivas del lugar al que tiene que dirigirse e indicándole los obstáculos que le rodean.
- Como hablar a una persona con deficiencia auditiva
 - Avísale cuando vayas a hablar con él, indícale el tema de conversación y cada vez que se cambie de tema hay que decírselo.
 - Háblale desde cerca, delante de él, a su altura.
 - No hables deprisa pero tampoco lento.
 - Háblale con voz pero sin chillar.
 - No hables con la boca llena ni pongas nada delante los labios.
 - Habla con frases completas, claras, gramaticalmente correctas y que sigan un orden lógico.
 - Si no entiende una palabra busca otra que signifique lo mismo.

Perfil del educador

Son funciones y competencias del educador:

- Ejecutar las pautas de actuación que les indican los otros profesionales multidisciplinares (médicos, profesores, monitores, entrenadores, etc.)
- Procurar la seguridad y el cuidado personal de la persona con discapacidad.
- Fomentar comportamientos sociales adaptados.
- Colaborar, si se da el caso, en la administración de medicamentos según dictamen facultativo.
- Transformar actividades negativas de los compañeros de grupo y sus familias.

En el momento de las actividades:

- Actuar de acuerdo a las necesidades, deficiencias, posibilidades, ritmo, características individuales del individuo.
- Dar importancia a las actividades en sí, ya que se aprende haciendo.
- Matizar los objetivos propuestos y atenerse a un gradual proceso de alcanzar las metas.
- Tener especial empeño en los elementos de motivación y si los contenidos serán propios a su nivel intelectual, no a su edad cronológica.
- Tener como finalidad el desarrollo en la persona con diversidad funcional cuatro actitudes básicas: creatividad, normalidad, autonomía personal y aceptación de sí mismo y por parte de los demás.
- Tener en cuenta rasgos personales como son el control emocional, la paciencia, la iniciativa, el realismo, el optimismo, la afectividad y el inconformismo.



Observaciones previas

- En el apartado “características”

Pretendo recoger las que cada juego posee como rasgo identificador más relevante. No son exclusivas ni excluyentes de otras que sin duda poseen.

- En el apartado “modificaciones”

- En el caso de los alumnos con problemas de visión actuarán, cuando ello se haga necesario, acompañados de compañeros dependiendo de su nivel de desarrollo motor, de la dificultad de la tarea y de la soltura para desenvolverse en situaciones de la vida cotidiana. En cualquier caso, será el propio individuo el más indicado para solicitar las ayudas pertinentes y el educador el que tome la decisión más conveniente.

- Los deficientes auditivos, salvo excepciones en determinadas situaciones que se especificarán en cada juego, serán apoyados siempre por medio de signos visuales o gestuales.

- Para los deficientes intelectuales recibirán, siempre que sea necesario, un refuerzo concretado en explicaciones más exhaustivas.

- Cuando se utilice la expresión “según sus posibilidades” significa que, dado el gran abanico de diversificación que puede existir entre el alumnado con necesidades educativas especiales, es el propio educador el que, a su juicio, como conocedor principal de la realidad en la que se encuentra inmerso, deberá tomar la determinación necesaria y adoptar las medidas oportunas para cada caso.

Fichero con ejemplos de juegos y propuestas de modificación

Nombre

La granja

Características

Expresivo-cognitivo

Descripción

Se colocan en una bolsa cuatro cartulinas con el dibujo del animal cinco veces repetido (5 cerdos, 5 gallinas, 5 caballos, 5 vacas). Cada niño cogerá un papel y deberá imitar el sonido del animal que le haya correspondido. Imitando a estos animales se irán a reunir por grupos de animales: los cerdos en la pira, las gallinas en el corral, los caballos en el establo y las vacas en la vaquería.

Edad recomendada

A partir de 4 años

Participantes Grupo-clase

Material Una bolsa con cartulinas con los dibujos de los animales

Modificaciones para niños con dificultades

- Motoras
 - Miembros superiores: juegan en igualdad de condiciones.
 - Miembros inferiores: juegan en igualdad de condiciones.
 - Silla de ruedas: juegan en igualdad de condiciones.

- Sensoriales
 - Deficientes visuales: necesitan ayuda verbal por parte del educador o de algún compañero.
 - Deficientes auditivos: además del sonido, se hará imitación gestual del animal.

- Intelectuales
 - Se explicarán detalladamente las características de estos animales para que los puedan imitar.

Variantes

- Usar en lugar de animales otros sonidos como instrumentos musicales.
- Imitación gestual

Nombre **El canguro**

Características Motor

Descripción Los jugadores se situarán sobre una línea, colocados uno al lado del otro, con una pelota entre las rodillas. A la voz de ¡ya! los niños comenzarán a desplazarse a saltos hasta llegar a la meta. Si se les cae la pelota volverán a cogerla y saldrán del lugar donde la hayan perdido.

Edad recomendada A partir de 5 años

Participantes Grupo-clase

Material Un balón o globo por jugador

Modificaciones para niños con dificultades

- **Motoras**
 - Miembros superiores: juegan en igualdad de condiciones.
 - Miembros inferiores: cogerán la pelota con los miembros útiles de su cuerpo.
 - Silla de ruedas: juegan en igualdad de condiciones, con el balón sobre sus piernas.

- **Sensoriales**
 - Deficientes visuales: jugarán desplazándose de la mano de un compañero que hace de guía.
 - Deficientes auditivos: jugarán igual, pero a la voz de ¡ya! se acompañará un gesto.

- **Intelectuales**
 - Utilizarán un balón que no pese demasiado o un globo y se les darán explicaciones hasta su total comprensión.

Variantes

- Colocar pelota entre los tobillos.
- Realizar el recorrido hacia atrás.

Nombre **El maquinista**

Características Cognitivo-perceptivo-motor

Descripción Los niños se disponen en grupos de 3 ó 4, cogidos por los hombros, formando un tren. Todos, excepto el último que es el maquinista, irán con los ojos tapados. El maquinista transmite hacia delante las órdenes de desplazamiento por vía táctil, mediante un código preestablecido.

Código: arrancar (1 apretón de hombros), parar (2 apretones de hombros), atrás (3 apretones de hombros), izquierda (1 apretón hombro izquierdo), derecha (1 apretón hombro derecho).

Edad recomendada A partir de 5 años

Participantes Grupo-clase

Material Antifaces

Modificaciones para niños con dificultades

- **Motoras**
 - Miembros superiores: dependiendo de sus posibilidades transmitirán el código con el miembro útil o con ayuda de un implemento.
 - Miembros inferiores: juegan en igualdad de condiciones, desplazándose a su ritmo.
 - Silla de ruedas: se les puede colocar en la primera posición. Si va en el centro, en lugar de tocar el hombro al compañero de delante le tocará la cintura o puede ayudarse de un implemento.

- **Sensoriales**
 - Deficientes visuales: jugarán en cualquier posición menos de maquinista.
 - Deficientes auditivos: juegan en igualdad de condiciones.

- **Intelectuales**
 - Se les explicará detalladamente las reglas del juego.

Variantes

- Cambiar el código.
- Poner obstáculos.

Nombre

La estatua

Características

Expresivo-perceptivo

Descripción

Los jugadores se colocan por tríos, adoptando los roles de “escultor” (no puede ver), “modelo” (adoptará diversas posturas) y “masa humana” (para ser moldeada). El escultor ciego, por medio del tacto, ha de captar la posición adoptada por el “modelo” y a continuación tendrá que reproducirla de la forma más aproximada posible con la “masa humana” de que dispone. Si acierta en la reproducción del modelo se intercambiarán los roles asignados.

Edad recomendada

A partir de 6 años

Participantes

Tríos

Material

Antifaces

Modificaciones para niños con dificultades

- **Motoras**
 - Miembros superiores: juegan palpando con su miembro útil.
 - Miembros inferiores: juegan en igualdad de condiciones.
 - Silla de ruedas: serán “esculpidos” en función de la movilidad de su tren superior.

- **Sensoriales**
 - Deficientes visuales: juegan en igualdad de condiciones.
 - Deficientes auditivos: juegan en igualdad de condiciones.

- **Intelectuales**
 - Jugarán tras una explicación detenida y tras repetir varias veces el juego para que adquieran la mecánica del mismo.

Variantes

- Adoptar la postura de diferentes animales u objetos cotidianos.

Nombre

La oruga

Características

Motor-predeportivo

Descripción

Se forman dos equipos y se colocarán en “fila india”, con una distancia de 1 m. entre jugador y jugador. Éstos mantendrán las piernas abiertas formando entre todos un gran túnel. El primero de cada grupo tendrá una pelota y, a la señal del educador, la pasará por debajo de las piernas al segundo. Éste hará lo propio con el tercero y así sucesivamente hasta el final.

Cuando el balón llegue al último, éste deberá correr y colocarse el primero, comenzando de nuevo el ejercicio. Gana el equipo que antes termine.

Edad recomendada

A partir de 7 años

Participantes

Equipos de 6 jugadores

Material

Balones y/o otros objetos

Modificaciones para niños con dificultades

- **Motoras**
 - Miembros superiores: juegan en igualdad de condiciones.
 - Miembros inferiores: abrirán las piernas en función de sus posibilidades. Si no pudiesen abrirlas, pasarán el balón rodando por el suelo.
 - Silla de ruedas: si la silla lo permite pasará el balón por debajo de ésta. Si no fuese posible, se pasará la pelota por un lado de la silla.

- **Sensoriales**
 - Deficientes visuales: la pelota será sonora y se lanzará rodando por el suelo. Al incorporarse y correr se le permite que vaya tocando a sus compañeros.
 - Deficientes auditivos: juegan en igualdad de condiciones.

- **Intelectuales**
 - Jugarán tras una explicación detenida y tras repetir varias veces el juego para que adquieran la mecánica del mismo.

Variantes

- Puede variar el número de participantes.
- Variar el tipo de acción motriz a realizar.

Nombre **La botella borracha**

Características Motor-socializador

Descripción Se jugará en grupos de 6 - 8 jugadores. Uno del grupo se coloca en el centro del círculo, formado por los pies del resto de jugadores y simulará ser una "botella" que se balancea y cae de un lado a otro. Los demás compañeros han de impedir que ésta caiga al suelo, colocando la "botella" en el centro y en posición vertical para que caiga de nuevo. El que hace de "botella" no podrá despegar los pies del suelo y llevará los ojos tapados.

Edad recomendada A partir de 8 años

Participantes Grupos de entre 6 y 8 jugadores

Material Antifaz

Modificaciones para niños con dificultades

- Motoras
 - Miembros superiores: juegan en igualdad de condiciones. Cuando formen parte del círculo se podrán ayudar del pecho para recibir a la “botella”.
 - Miembros inferiores: se cerrará más el círculo si presentan problemas de equilibrio.
 - Silla de ruedas: cuando jueguen como “botella” se sentarán en un taburete y dejarán caer el tronco. Cuando estén en el círculo jugarán en igualdad de condiciones.

- Sensoriales
 - Deficientes visuales: juegan en igualdad de condiciones. Cuando formen parte del círculo podrán estar en continuo contacto con el que hace de “botella”. Además, éste podrá realizar algún sonido para que les sirva de ayuda verbal.
 - Deficientes auditivos: juegan en igualdad de condiciones.

- Intelectuales
 - Jugarán en igualdad de condiciones tras una explicación detallada.

Variantes

- Puede variar el número de participantes.
- Jugar por parejas. La “botella” sólo puede caer hacia delante o hacia atrás.
- Recibir la “botella” con distintas partes del cuerpo (manos, pecho...).
- Para niños más pequeños podrá jugarse de rodillas.
- Variar el tamaño del círculo, según la edad de los jugadores.

Ibiza, abril 2025