

## UNIDAD DIDÁCTICA: “JUEGOS PARALÍMPICOS”

### INTRODUCCIÓN

La propuesta educativa recogida en este documentos forma parte de una unidad didáctica globalizada que se articula en torno a la *WebQuest* “Conócete-Conóceme”. Mediante los “Juegos Paralímpicos” se pretende que nuestras alumnas y alumnos cooperen y se diviertan, al tiempo que conocen y vivencias actividades lúdico-deportivas adaptadas a cada discapacidad.

### OBJETIVOS

- Conocer los juegos paralímpicos y vivenciar situaciones lúdicas y deportivas desde la perspectiva de las personas con discapacidad.
- Valorar las capacidades de las personas con discapacidad, ayudándoles a superarse.
- Establecer relaciones interpersonales basadas en valores de cooperación, ayuda, respeto e igualdad; en un contexto lúdico.
- Mostrar actitudes de rechazo hacia las conductas violentas o discriminatorias que se manifiesten durante el juego.

### CONTENIDOS

- |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Conceptos</i>      | <ul style="list-style-type: none"><li>- Paralimpiadas.</li><li>- Abecedario dactilológico.</li><li>- Goalball.</li></ul>                                                                                                                                                                    |
| <i>Procedimientos</i> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Juegos adaptados para vivenciar: Privación de visión en el movimiento, privación de audición en la comunicación, restricciones motrices de brazos y piernas.</li><li>- Uso de letras del abecedario dactilológico.</li></ul>                        |
| <i>Actitudes</i>      | <ul style="list-style-type: none"><li>- Solidaridad hacia personas con discapacidad</li><li>- Valoración de las posibilidades propias y ajenas.</li><li>- Cooperación.</li><li>- Respeto e igualdad.</li><li>- Normas de clase y hábitos de higiene.</li><li>- Diálogo y empatía.</li></ul> |

## TEMPORALIZACIÓN EN SESIONES

SESIÓN TIC	<ul style="list-style-type: none"><li>❑ Introducción a las paralympadas a través de las actividades recogidas en la <i>WebQuest</i>.</li></ul>
SESIÓN 1	<ul style="list-style-type: none"><li>❑ Juegos adaptados para vivenciar la privación de visión en el movimiento: <b>“Basta”</b> (Animación), <b>“Goalball en línea”</b>, <b>“Fútbol indio”</b> y <b>“Braille simulado”</b> (Vuelta a la calma).</li></ul>
SESIÓN 2	<ul style="list-style-type: none"><li>❑ Introducción al abecedario dactilológico.</li><li>❑ Juegos para vivenciar la privación auditiva y de la expresión oral en la comunicación mediante el uso del abecedario dactilológico: <b>“Juego de los saludos”</b> (Animación), <b>“Tierra, mar y aire”</b>, <b>“las películas”</b> y <b>“las diferencias”</b> (Vuelta a la calma).</li></ul>
SESIÓN 3	<ul style="list-style-type: none"><li>❑ Juegos adaptados para vivenciar las restricciones motrices de brazos y piernas: <b>“Ciegas/os, mudas/os y cojas/os”</b> (Animación), <b>“Fútbol-sala con manos pegadas al cuerpo”/ “Rugby con los pies juntos”</b> y <b>“Relajación muscular por parejas”</b> (Vuelta a la calma).</li></ul>
SESIÓN 4	<ul style="list-style-type: none"><li>❑ Juegos adaptados para vivenciar las restricciones motrices de piernas: <b>“Desplazamientos con ojos cerrados”</b> (Animación), <b>“Goalball sentado”</b> y <b>“Relajación muscular por parejas de piernas y brazos”</b> (Vuelta a la calma).</li></ul>
SESIÓN 5	<ul style="list-style-type: none"><li>❑ Introducción a la organización de la paralympiada.</li><li>❑ Juego de animación y para formar equipos: <b>“Arca de Noé”</b>.</li><li>❑ Competiciones de: <b>“Goalball en línea”</b></li><li>❑ Recogida de material y puesta en común (Vuelta a la calma).</li></ul>

## EXPLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

En este apartado se explicarán las actividades (juegos y adaptaciones realizadas en los mismos) que no son habituales en el área de Educación Física. Tales actividades se han destacado en color azul en la temporalización de la unidad didáctica.

**“Basta”**. En gran grupo, todos y todas con los ojos cerrados (antifaz de insomnio) se van desplazando libremente por un espacio circular delimitado por cuerdas (relieve). A la señal, todos paran y los sujetos que la quedan se dirigen desde el centro hacia fuera del círculo. Si captura a alguien en el camino dirá **“basta”** y se intercambiarán los roles.

**“Goalball en línea”**. Se delimita un terreno de juego rectangular dividido en dos zonas. Cada equipo de cinco coloca a cuatro miembros en una zona del terreno de juego (el quinto jugador será el encargado de dirigir a su equipo, que está privado de visión). El objetivo es lograr marcar y evitar que lo haga el adversario.

Reglas básicas: no se puede abandonar la propia línea de relieve (cuerda frente al jugador), no se puede elevar el balón de Goalball (no sonarían los cascabeles), hay que guardar silencio para escuchar el balón de Goalball

“Fútbol indio”. En grupo de diez con antifaces de insomnio. Se disponen en círculo, con las piernas separadas y tocando “pie con pie”. Hay que tratar de pasar el balón de Goalball entre las piernas de un adversario y evitar que pase entre las propias. Cada vez que se produzca este hecho puntuará el equipo que lo haga.

“Braille simulado”. En grupos de cinco que compiten con los demás grupos para descifrar una adivinanza propuesta por el docente. Con los antifaces puestos podrán usar el tacto para examinar siluetas que le acerquen a la solución del enigma. Algunos ejemplos pueden ser:

“Tengo una cabeza de hierro y mi cuerpo es de madera. Al que le golpee un dedo menudo grito pega” (Martillo).

“Es la reina de los mares, su dentadura es muy buena y por no ir nunca vacía va siempre llena”. (Ballena).

“Doy calorcito, soy muy redondo, salgo temprano y tarde me escondo” (Sol).

“Llevo mi casita al hombro, camino sin tener patas y voy marcando mi huella con un hilito de plata” (caracol).

## RECURSOS NECESARIOS

Materiales no convencionales en el área de educación física, como:

- Antifaz de insomnio.
- Pelota con cascabeles (o balón específico de Goalball)
- Cartulinas con relieves que deberá preparar el docente o el alumnado en el área de plástica.

Material convencional del área de educación física: cuerdas (para relieves), colchonetas, espalderas, plinto, etc.

## EVALUACIÓN

**Del aprendizaje:** será continua, con tres fases:

- a) Inicial: Primera sesión: cuestionario de conocimientos previos y ficha personal. Segunda sesión: juego representativo de cada unidad didáctica. De esta: “Basta”
- b) Procesual: ininterrumpida, mediante: lista de control, escala de valoración y actividades de clase. Algunos criterios:

### Procedimientos (lista de control)

- Participar activamente en los juegos.
- Cooperar con el grupo en las actividades que así lo requieran.

Actitudes (escala de valoración)

- Respetar las normas de clase.
- Aceptar de buen grado la participación en grupos mixtos.

- c) Sumativa: sobre la sesión quinta, mediante: lista de control, escala de valoración (completándolas), verbalización y cuestionarios (co-evaluación y auto evaluación). Algunos criterios

Conceptos (verbalización)

- Conocer las reglas del Goalball.

**De la enseñanza:** mediante la confrontación de dos perspectivas, la del alumnado (recogida en la puesta en común de la sesión quinta, a través de un debate con preguntas clave) y la del docente (registrada el apartado “observaciones” del diseño teórico de las sesiones)

## **BIBLIOGRAFÍA**

- ARRÁEZ MARTÍNEZ, J. M. (2000): *¿Puedo jugar yo?* Proyecto Sur. Granada.
- BLÁQUEZ SÁNCHEZ (1991): *Evaluar en EF*. INDE. Barcelona.
- RÍOS HERNÁNDEZ, M. Y OTROS (2003): *El juego y los alumnos con discapacidad*. Paidotribo. Barcelona.