



**CARTILLA
DIDÁCTICA DE
INCLUSIÓN**

Contenido

Introducción	4
Justificación	5
Objetivos	6
Objetivo General	6
Objetivos Específicos.....	6
Conceptos.....	7
Discapacidad	7
Dificultades de aprendizaje.....	7
Inclusión	7
Adaptabilidad	7
Aulas inclusivas.....	8
Discapacidad Motriz y Parálisis Cerebral	9
1. Trastornos físicos periféricos:	9
2. Trastornos neurológicos:.....	10
1. Espasticidad:.....	10
2. Atetosis:.....	11
3. Ataxia:.....	11
DISCAPACIDAD INTELECTUAL.....	25
Características del niño con discapacidad intelectual	26
Síndrome de Down.....	26
Hidrocefalia:	27
¿Cuáles son las Causas de la Discapacidad Intelectual?	28
Síntomas de discapacidad intelectual	28
JUEGOS	29
INTRODUCCIÓN: DISCAPACIDAD MOTRIZ.....	39
Discapacidad motriz y parálisis cerebral:	40
La discapacidad motriz se clasifica en los siguientes trastornos:	40
Origen de una discapacidad motriz.....	42
Qué características posee:	43
Detección de alumnos con discapacidad motriz.....	45

ACTIVIDADES (FÍSICAS).....	47
AUTISMO	60
Actividades que adoran hacer los niños y personas autistas.....	61
Expresión artística	62
La importancia de pasarlo bien	64
El poder de la repetición	65
Actividades que la persona autista disfrute y construye	67
La regla de los 10 segundos	67
Aprende a detectar cuando es el momento de terminar la actividad	68
Actividades con objetos	68
Haz que te escuche y comprenda	75
Lectura de imágenes	75
Anticipación.....	76
Llevarlo a conocer y exponerlo a muchos sitios.....	77
Hacerle exigencias acordes a su nivel de desarrollo.....	78
Dar instrucciones en forma apropiada.....	79
Exigir las mismas normas de comportamiento	80
Unificar criterios.....	81
Trabajo en equipo.	81
Empoderamiento.	82
Elogio y reconocimiento.....	82
Aprovechar fortalezas.	83

Introducción

La ONU y la Organización Internacional de la Educación (2007) plantean la inclusión educativa como el proceso de identificar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los estudiantes a través de la mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades; reduce la exclusión en la educación e involucra cambios y modificaciones en contenidos, enfoques, estructuras y estrategias.

Todo con una visión común en que se incluyan todos los niños, niñas, jóvenes y adultos donde se propone la escuela como parte de todos donde desarrolle un proceso social llamado educación, la idea es transformar, no sólo es acceder, es participar, es sobre todo ofrecer una educación de calidad que dé respuesta a las diferencias, es tratar de hacer efectivo para todos dicho derecho, con el único fin de crear una sociedad igualitaria donde se trate, brinde y respete en igualdad de condiciones a los individuos con necesidades educativas especiales.

Por ello la inclusión educativa hace un llamado al reconocimiento de las habilidades y potencialidades propias, distintas que posee cada sujeto, a esas necesidades que necesitan y exigen respuestas diversas; Es por ello que la presente cartilla didáctica de inclusión educativa brinda una serie de actividades, diseñadas para fortalecer, potenciar y mejorar los procesos académicos y las prácticas pedagógicas al interior de las aulas de clase donde existan necesidades educativas especiales como lo es, el autismo, discapacidad: sensorial, intelectual y motora.

Justificación

Mediante la realización de esta cartilla se pretende brindar una serie de actividades para poder hacer procesos de adaptación curricular en las aulas de clases con niños que presenten autismo, discapacidad: sensorial, intelectual y motora, donde se fortalezcan y mejoren los procesos de aprendizaje de una forma más accesible, divertida que está al alcance de todos, demostrando que a las personas con necesidades educativas especiales se pueden integrar al aula de clases brindándole así una mejor calidad de vida.

Desde esta perspectiva la educación inclusiva debe atender aquellas necesidades educativas que necesitan de sus conocimientos, metodologías, recursos según amerite, siempre apoyadas en políticas definidas es decir en currículos flexibles, actividades significativas, docentes con vocación donde les sea grato realizar un mayor esfuerzo por trabajar con este tipo de población para que se promuevan instituciones que ofrezcan una educación que sea verdaderamente inclusiva.

Objetivos

Objetivo General

Brindar actividades que fortalezcan y potencien el aprendizaje de los niños con necesidades educativas especiales como el autismo, discapacidad: sensorial, intelectual y motora que faciliten los procesos de adaptación curricular en las aulas de clase de una forma accesible y divertida.

Objetivos Específicos

- Implementar las actividades propuestas en la cartilla donde se fortalezcan los procesos de aprendizaje de los niños con necesidades educativas especiales (el autismo, discapacidad: sensorial, intelectual y motora).
- Facilitar el proceso de adaptación curricular en las aulas de clases por medio de actividades enfocadas a niños con necesidades educativas especiales.
- Integrar al aula de clases a los niños con necesidades educativas especiales desarrollando las actividades propuestas para brindarles una mejor calidad de vida.

Conceptos

Discapacidad

Es un concepto que evoluciona y que resulta de la interacción entre las personas con deficiencias y las barreras a la actitud y al entorno que evitan su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con los demás; En si se trata de la condición de una persona que tiene dificultades para desarrollar tareas cotidianas y corrientes que al resto de los individuos no les resulta complicadas.

Dificultades de aprendizaje

Son un término genérico que designa un conjunto heterogéneo de perturbaciones que se manifiestan por dificultades persistentes en la adquisición y en la utilización de la escucha, de la palabra, de la lectura, de la escritura, del razonamiento o de las matemáticas, o de habilidades sociales. Estos desórdenes son intrínsecos a la persona y son presuntamente causados por un disfuncionamiento del sistema nervioso central.

Inclusión

La Inclusión es un enfoque que responde positivamente a la diversidad de las personas y a las diferencias individuales, entendiendo que la diversidad no es un problema, sino una oportunidad para el enriquecimiento de la sociedad, a través de la activa participación en la vida familiar, en la educación, en el trabajo y en general en todos los procesos sociales, culturales y en las comunidades.

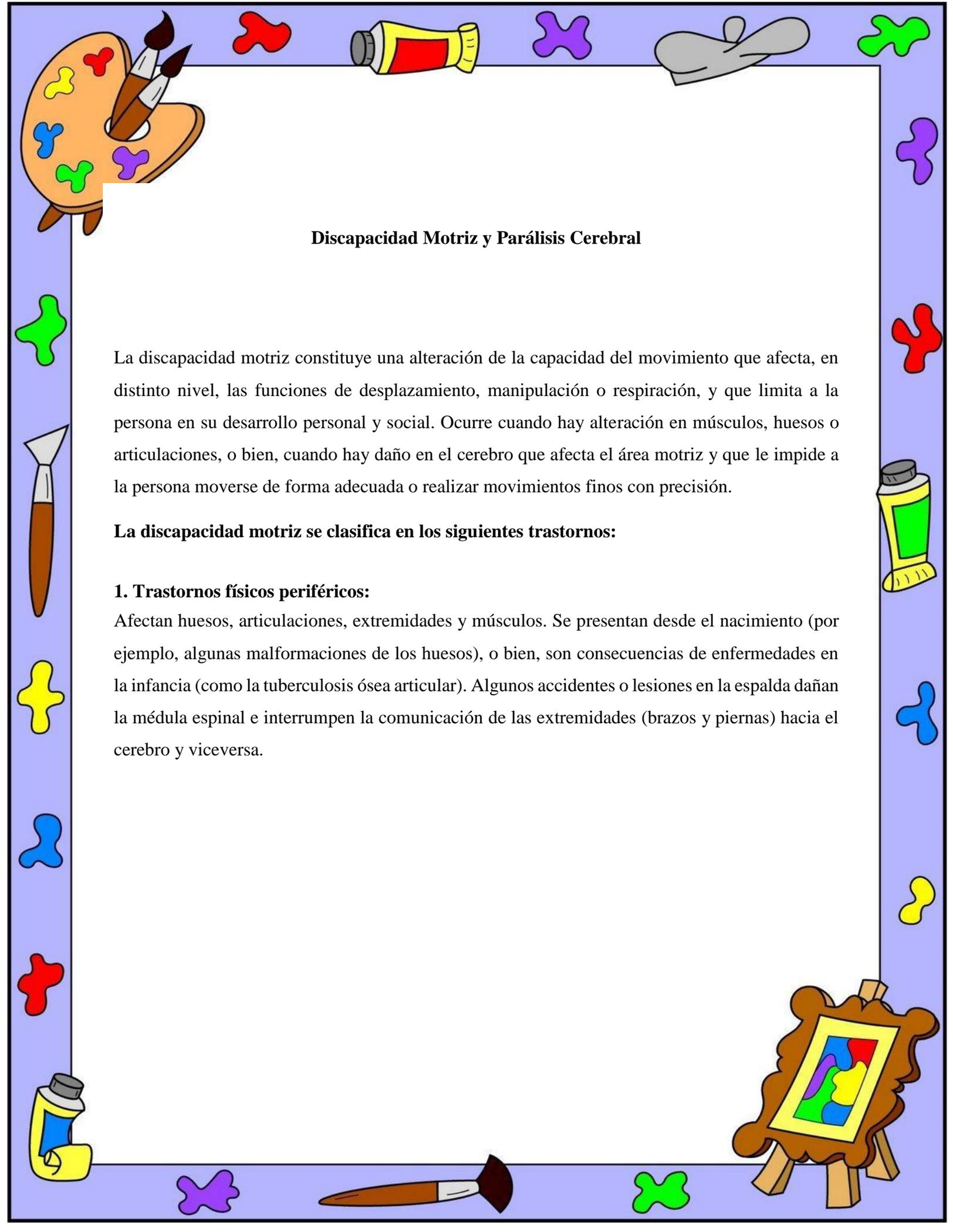
Adaptabilidad

Es la pertinencia del currículo y la oferta educativa de acuerdo a contextos y poblaciones específicas, es decir que la educación sea flexible, con el fin de que ésta se pueda adaptar a

las necesidades de la sociedad y pueda responder a las necesidades específicas de los estudiantes.

Aulas inclusivas

Es una visión de la educación dónde las diferencias individuales son atendidas y dónde el objetivo del educador es el de integrar a cada uno de los estudiantes, incluidos aquellos con alguna discapacidad, para que logren alcanzar su máximo desarrollo académico. Consiste, a grandes rasgos, en ofrecer una educación a la que puedan acceder todos, proporcionando un entorno estimulante y en el que una persona con una necesidad educativa especial pueda aprender y relacionarse con su grupo de iguales.



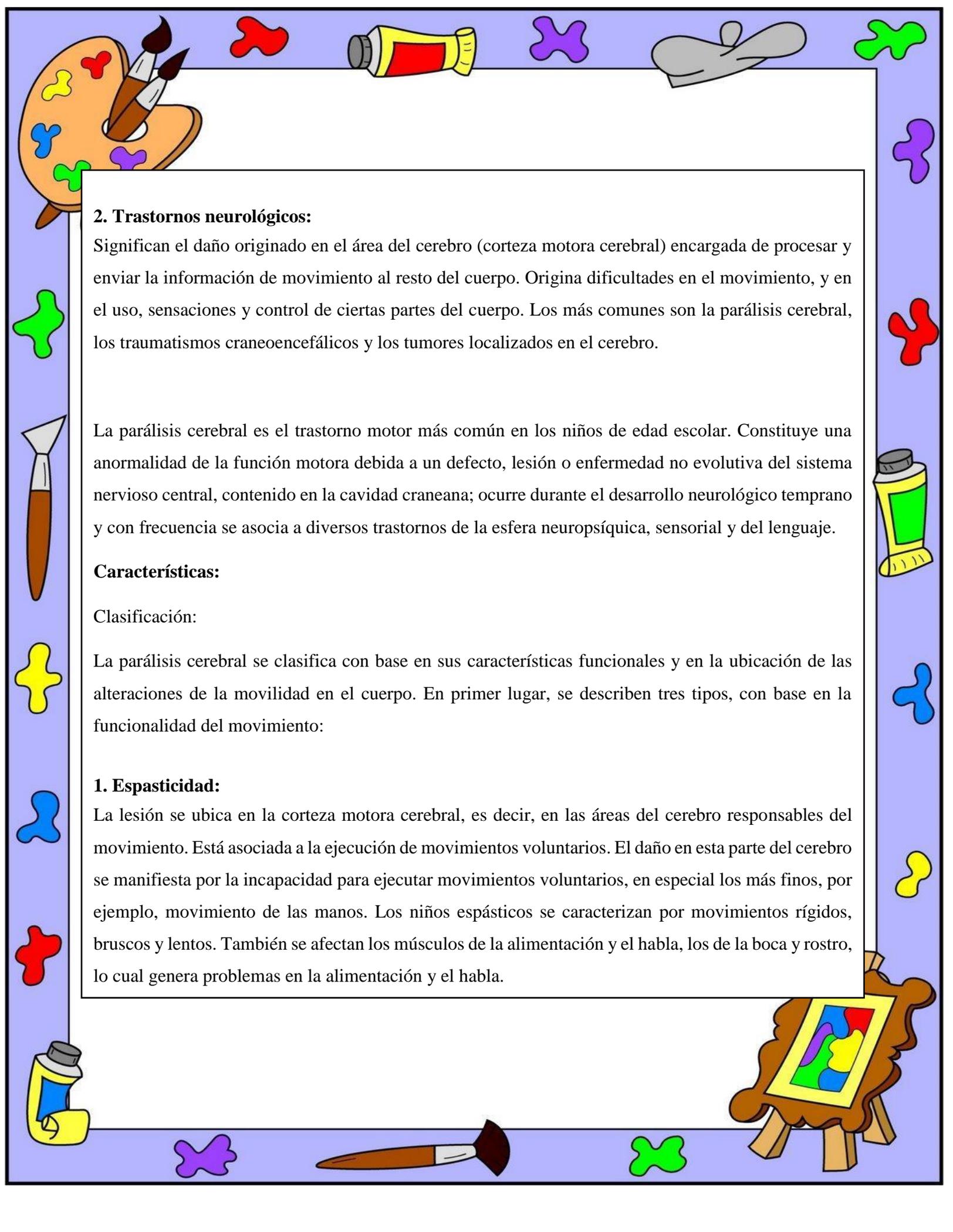
Discapacidad Motriz y Parálisis Cerebral

La discapacidad motriz constituye una alteración de la capacidad del movimiento que afecta, en distinto nivel, las funciones de desplazamiento, manipulación o respiración, y que limita a la persona en su desarrollo personal y social. Ocurre cuando hay alteración en músculos, huesos o articulaciones, o bien, cuando hay daño en el cerebro que afecta el área motriz y que le impide a la persona moverse de forma adecuada o realizar movimientos finos con precisión.

La discapacidad motriz se clasifica en los siguientes trastornos:

1. Trastornos físicos periféricos:

Afectan huesos, articulaciones, extremidades y músculos. Se presentan desde el nacimiento (por ejemplo, algunas malformaciones de los huesos), o bien, son consecuencias de enfermedades en la infancia (como la tuberculosis ósea articular). Algunos accidentes o lesiones en la espalda dañan la médula espinal e interrumpen la comunicación de las extremidades (brazos y piernas) hacia el cerebro y viceversa.



2. Trastornos neurológicos:

Significan el daño originado en el área del cerebro (corteza motora cerebral) encargada de procesar y enviar la información de movimiento al resto del cuerpo. Origina dificultades en el movimiento, y en el uso, sensaciones y control de ciertas partes del cuerpo. Los más comunes son la parálisis cerebral, los traumatismos craneoencefálicos y los tumores localizados en el cerebro.

La parálisis cerebral es el trastorno motor más común en los niños de edad escolar. Constituye una anomalía de la función motora debida a un defecto, lesión o enfermedad no evolutiva del sistema nervioso central, contenido en la cavidad craneana; ocurre durante el desarrollo neurológico temprano y con frecuencia se asocia a diversos trastornos de la esfera neuropsíquica, sensorial y del lenguaje.

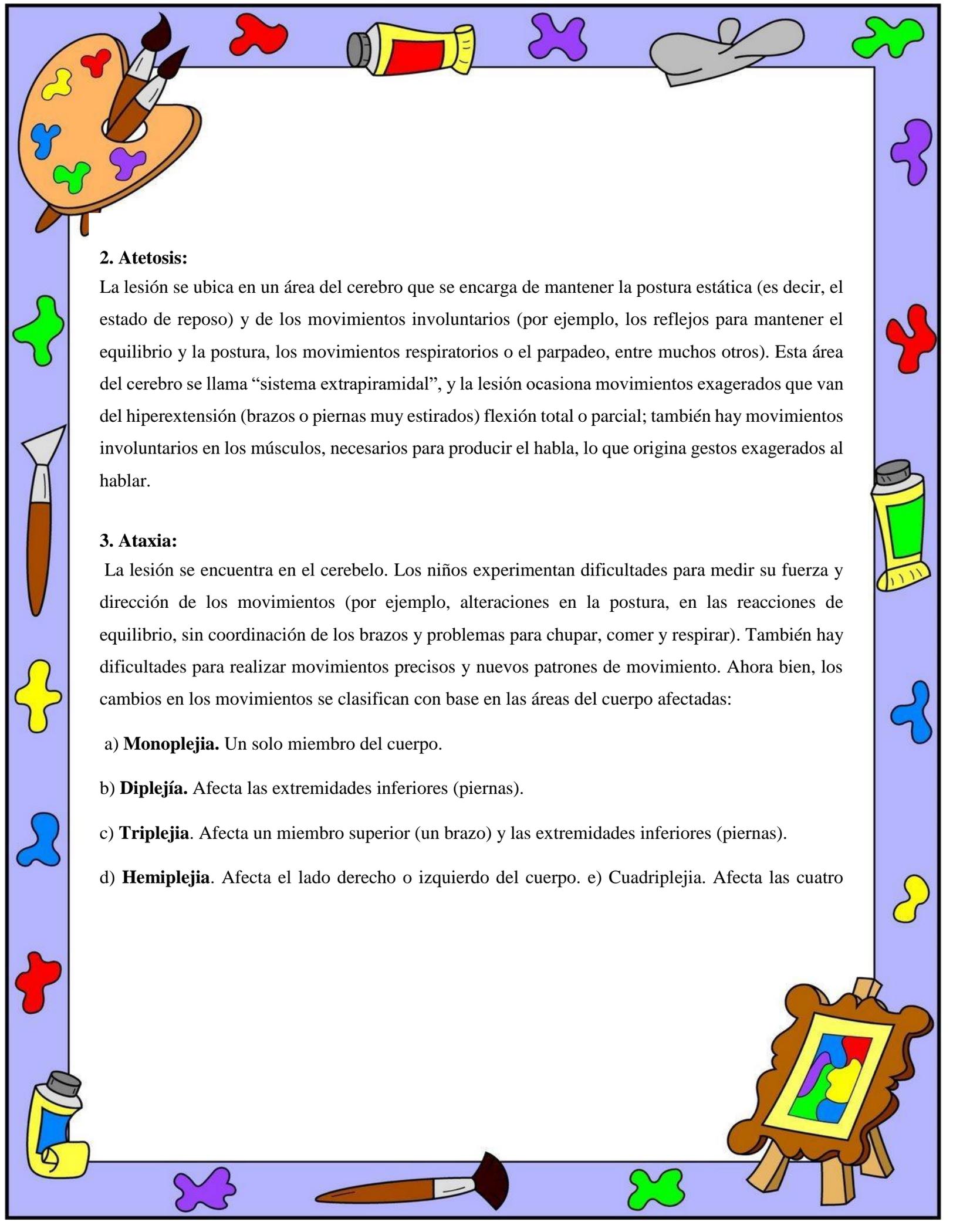
Características:

Clasificación:

La parálisis cerebral se clasifica con base en sus características funcionales y en la ubicación de las alteraciones de la movilidad en el cuerpo. En primer lugar, se describen tres tipos, con base en la funcionalidad del movimiento:

1. Espasticidad:

La lesión se ubica en la corteza motora cerebral, es decir, en las áreas del cerebro responsables del movimiento. Está asociada a la ejecución de movimientos voluntarios. El daño en esta parte del cerebro se manifiesta por la incapacidad para ejecutar movimientos voluntarios, en especial los más finos, por ejemplo, movimiento de las manos. Los niños espásticos se caracterizan por movimientos rígidos, bruscos y lentos. También se afectan los músculos de la alimentación y el habla, los de la boca y rostro, lo cual genera problemas en la alimentación y el habla.



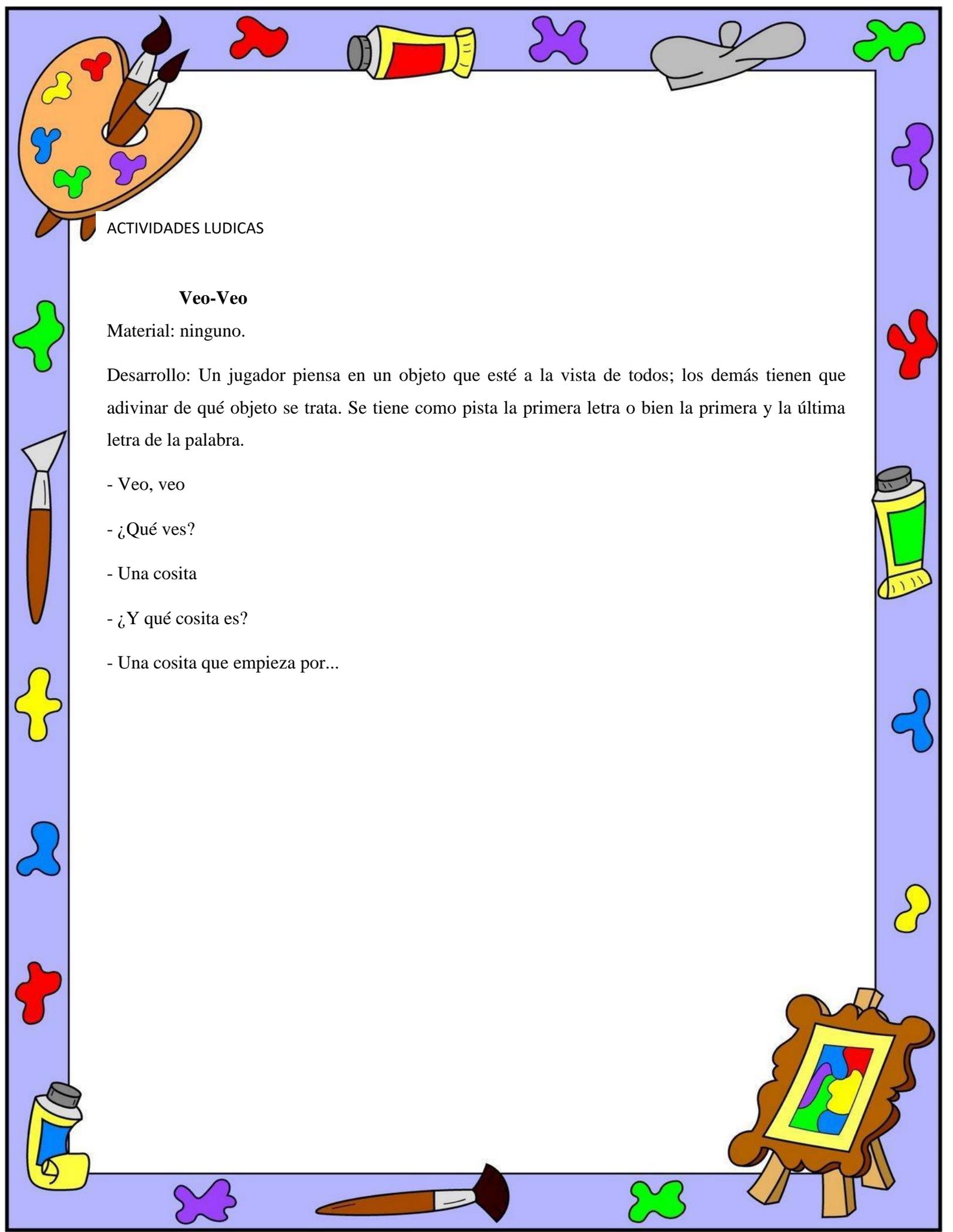
2. Atetosis:

La lesión se ubica en un área del cerebro que se encarga de mantener la postura estática (es decir, el estado de reposo) y de los movimientos involuntarios (por ejemplo, los reflejos para mantener el equilibrio y la postura, los movimientos respiratorios o el parpadeo, entre muchos otros). Esta área del cerebro se llama “sistema extrapiramidal”, y la lesión ocasiona movimientos exagerados que van del hiperextensión (brazos o piernas muy estirados) flexión total o parcial; también hay movimientos involuntarios en los músculos, necesarios para producir el habla, lo que origina gestos exagerados al hablar.

3. Ataxia:

La lesión se encuentra en el cerebelo. Los niños experimentan dificultades para medir su fuerza y dirección de los movimientos (por ejemplo, alteraciones en la postura, en las reacciones de equilibrio, sin coordinación de los brazos y problemas para chupar, comer y respirar). También hay dificultades para realizar movimientos precisos y nuevos patrones de movimiento. Ahora bien, los cambios en los movimientos se clasifican con base en las áreas del cuerpo afectadas:

- a) **Monoplejía.** Un solo miembro del cuerpo.
- b) **Diplejía.** Afecta las extremidades inferiores (piernas).
- c) **Triplejía.** Afecta un miembro superior (un brazo) y las extremidades inferiores (piernas).
- d) **Hemiplejía.** Afecta el lado derecho o izquierdo del cuerpo. e) **Cuadriplejía.** Afecta las cuatro



ACTIVIDADES LUDICAS

Veo-Veo

Material: ninguno.

Desarrollo: Un jugador piensa en un objeto que esté a la vista de todos; los demás tienen que adivinar de qué objeto se trata. Se tiene como pista la primera letra o bien la primera y la última letra de la palabra.

- Veo, veo
- ¿Qué ves?
- Una cosita
- ¿Y qué cosita es?
- Una cosita que empieza por...

¡Estatua de sal!

Material: Ninguno

Desarrollo: Consiste en poner música, al ritmo de la cual el niño baila, se mueve por el espacio...y cuando para la música y decimos “¡estatua de sal!” el niño para y Debe permanecer quieto e inmóvil. Como una estatua en la postura que se ha quedado.

Con la práctica el niño puede lograr un minuto de inmovilidad, e incluso más.

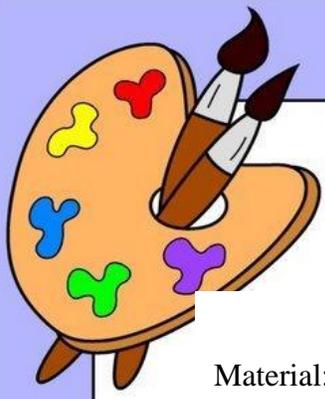
Las burbujas del autocontrol

Material: Botecito para hacer burbujas.

Desarrollo: Consiste en presentar a los niños las burbujas, tiramos burbujas y lo primero que va a hacer va a ser intentar explotarlas, cogerlas, etc. Pues bien, ahora lo que haremos será decirles que a ver si pueden estarse quietos, no tocarlas, pasar de ellas. Para ellos va a ser difícil porque lo que quieren es explotarlas, pero lo conseguirán y así les explicaremos que lo que sucede es que se están auto controlando. Quieren explotarlas, pero no lo hacen.

De esta manera podemos trabajarlo para todas las situaciones, cuando queramos hablar tengamos que estar en silencio tendremos que acordarnos de lo mismo que hacemos con las burbujas cuando le queramos pegar a un compañero y no lo hagamos estaremos acordándonos de las burbujas también, y así para cumplir todas las normas de la clase.

Además, podemos tener el botecito en clase para cuando alguien necesite un poco de autocontrol bastara con echarle unas gotitas mágicas y listo ¡¡Es muy efectivo!!



La red

Material: Ninguno

Desarrollo: Un alumno se queda en medio, mientras que el resto de la clase se colocará en un lado de la cancha, una vez que estén todos organizados el que está en medio dice: “¡1, 2, 3, echo la red!”, de esta forma los alumnos saldrán corriendo hacia el otro lado de la cancha intentando no ser atrapados. Una vez atrapados se van uniendo de la mano al estudiante que al principio empezó quedando y sin soltarse van atrapando compañero por compañero.

¿Qué se ha ido?

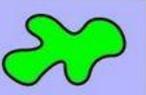
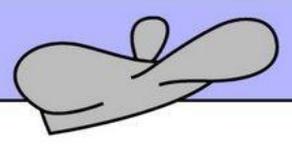
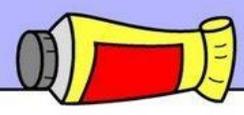
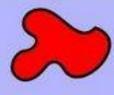
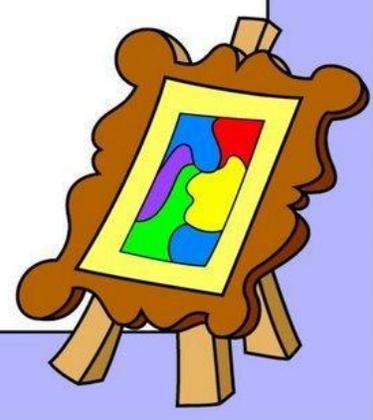
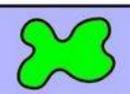
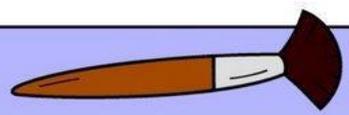
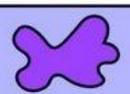
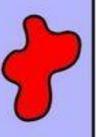
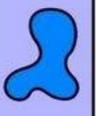
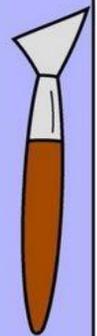
Materiales: Se necesita todo tipo de materiales, tales como juguetes, material escolar, materiales procedentes de la naturaleza, o cualquier material del entorno de los jugadores.

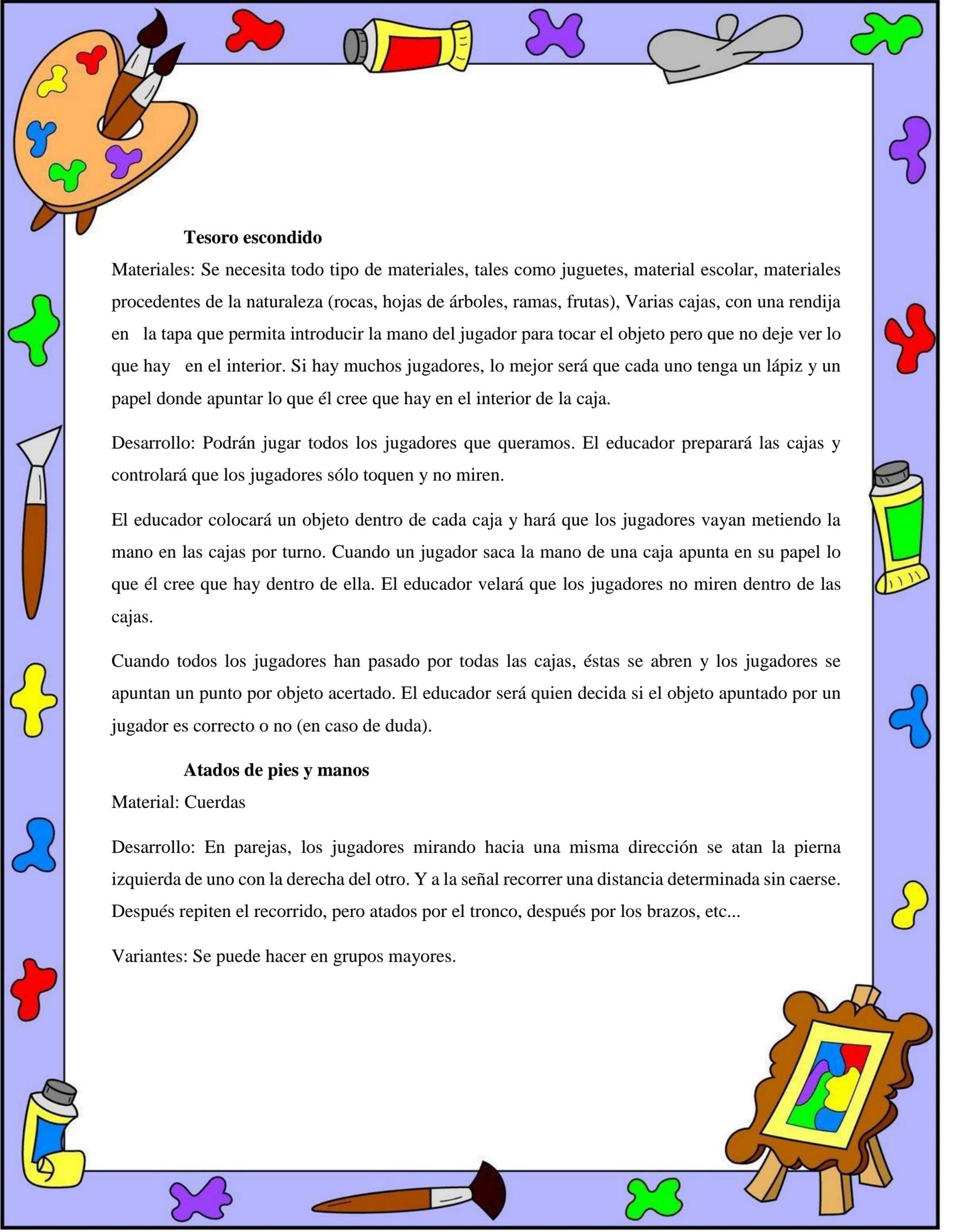
Desarrollo: Se necesitan al menos dos jugadores, uno para hacer de madre y el otro que tratará de adivinar qué objeto se ha ido, aunque también se podrá jugar en grupo. Uno hará de madre y el resto de jugadores intervendrán en el juego. La madre se cambiará en la siguiente ronda con el jugador que ha ganado el juego.

Se colocarán todos los materiales de los que dispongamos encima de una mesa, o en el suelo. Luego la madre irá cambiando de posición aquellos objetos que ella quiera, siempre bajo la atenta mirada de los jugadores.

A continuación, todos los jugadores menos la madre se dan la vuelta y dejan de mirar a los objetos. Entonces la madre retira uno de ellos o lo cambia de lugar.

A continuación, todos los jugadores se dan la vuelta y tratarán de acertar cual es el objeto retirado o cambiado de lugar. El primer jugador que lo consiga será el ganador y hará de madre en la siguiente ronda.





Tesoro escondido

Materiales: Se necesita todo tipo de materiales, tales como juguetes, material escolar, materiales procedentes de la naturaleza (rocas, hojas de árboles, ramas, frutas), Varias cajas, con una rendija en la tapa que permita introducir la mano del jugador para tocar el objeto pero que no deje ver lo que hay en el interior. Si hay muchos jugadores, lo mejor será que cada uno tenga un lápiz y un papel donde apuntar lo que él cree que hay en el interior de la caja.

Desarrollo: Podrán jugar todos los jugadores que queramos. El educador preparará las cajas y controlará que los jugadores sólo toquen y no miren.

El educador colocará un objeto dentro de cada caja y hará que los jugadores vayan metiendo la mano en las cajas por turno. Cuando un jugador saca la mano de una caja apunta en su papel lo que él cree que hay dentro de ella. El educador velará que los jugadores no miren dentro de las cajas.

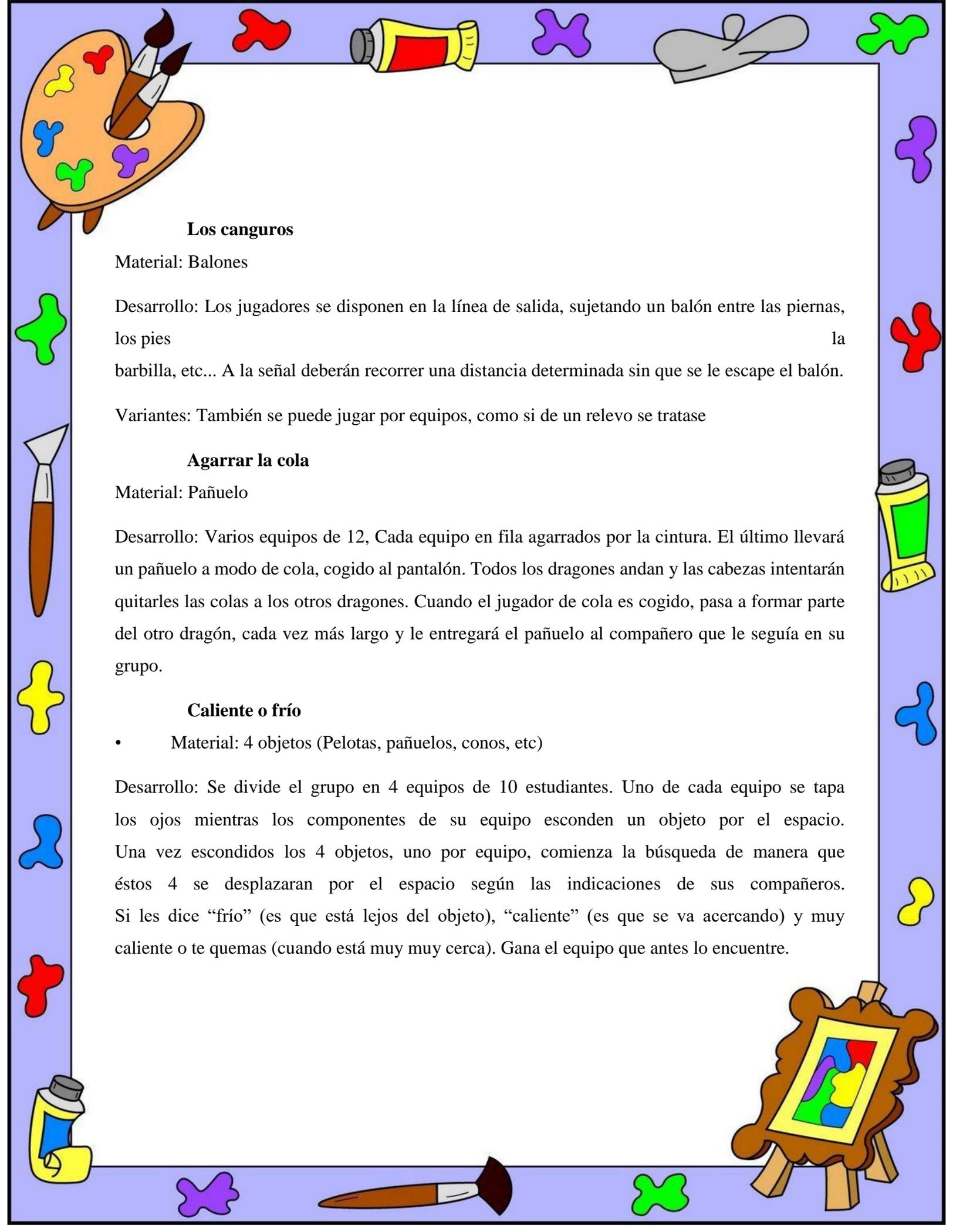
Cuando todos los jugadores han pasado por todas las cajas, éstas se abren y los jugadores se apuntan un punto por objeto acertado. El educador será quien decida si el objeto apuntado por un jugador es correcto o no (en caso de duda).

Atados de pies y manos

Material: Cuerdas

Desarrollo: En parejas, los jugadores mirando hacia una misma dirección se atan la pierna izquierda de uno con la derecha del otro. Y a la señal recorrer una distancia determinada sin caerse. Después repiten el recorrido, pero atados por el tronco, después por los brazos, etc...

Variantes: Se puede hacer en grupos mayores.



Los canguros

Material: Balones

Desarrollo: Los jugadores se disponen en la línea de salida, sujetando un balón entre las piernas, los pies y la barbilla, etc... A la señal deberán recorrer una distancia determinada sin que se le escape el balón.

Variantes: También se puede jugar por equipos, como si de un relevo se tratase

Agarrar la cola

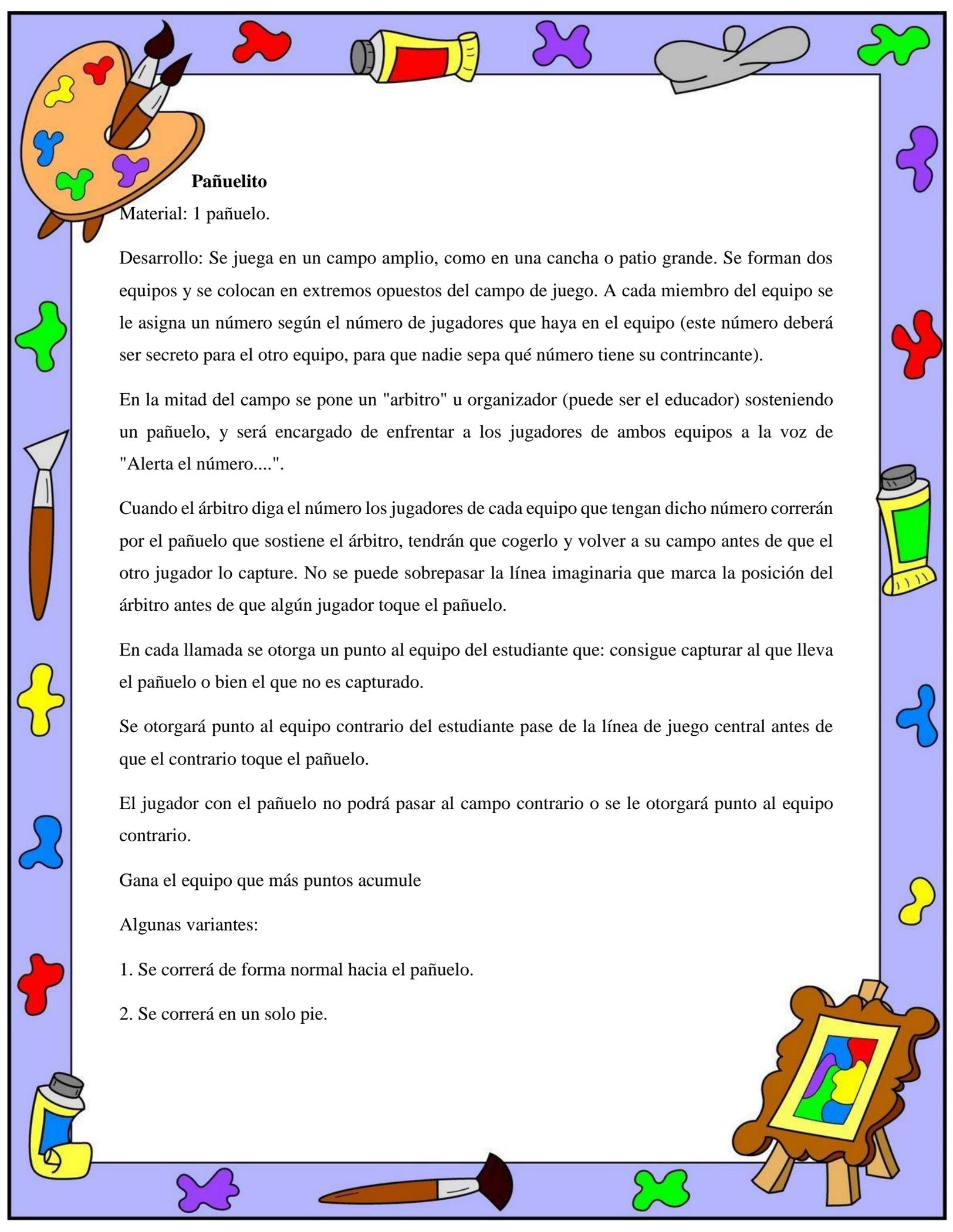
Material: Pañuelo

Desarrollo: Varios equipos de 12, Cada equipo en fila agarrados por la cintura. El último llevará un pañuelo a modo de cola, cogido al pantalón. Todos los dragones andan y las cabezas intentarán quitarles las colas a los otros dragones. Cuando el jugador de cola es cogido, pasa a formar parte del otro dragón, cada vez más largo y le entregará el pañuelo al compañero que le seguía en su grupo.

Caliente o frío

- Material: 4 objetos (Pelotas, pañuelos, conos, etc)

Desarrollo: Se divide el grupo en 4 equipos de 10 estudiantes. Uno de cada equipo se tapa los ojos mientras los componentes de su equipo esconden un objeto por el espacio. Una vez escondidos los 4 objetos, uno por equipo, comienza la búsqueda de manera que éstos 4 se desplazaran por el espacio según las indicaciones de sus compañeros. Si les dice “frío” (es que está lejos del objeto), “caliente” (es que se va acercando) y muy caliente o te quemas (cuando está muy muy cerca). Gana el equipo que antes lo encuentre.



Pañuelito

Material: 1 pañuelo.

Desarrollo: Se juega en un campo amplio, como en una cancha o patio grande. Se forman dos equipos y se colocan en extremos opuestos del campo de juego. A cada miembro del equipo se le asigna un número según el número de jugadores que haya en el equipo (este número deberá ser secreto para el otro equipo, para que nadie sepa qué número tiene su contrincante).

En la mitad del campo se pone un "árbitro" u organizador (puede ser el educador) sosteniendo un pañuelo, y será encargado de enfrentar a los jugadores de ambos equipos a la voz de "Alerta el número....".

Cuando el árbitro diga el número los jugadores de cada equipo que tengan dicho número correrán por el pañuelo que sostiene el árbitro, tendrán que cogerlo y volver a su campo antes de que el otro jugador lo capture. No se puede sobrepasar la línea imaginaria que marca la posición del árbitro antes de que algún jugador toque el pañuelo.

En cada llamada se otorga un punto al equipo del estudiante que: consigue capturar al que lleva el pañuelo o bien el que no es capturado.

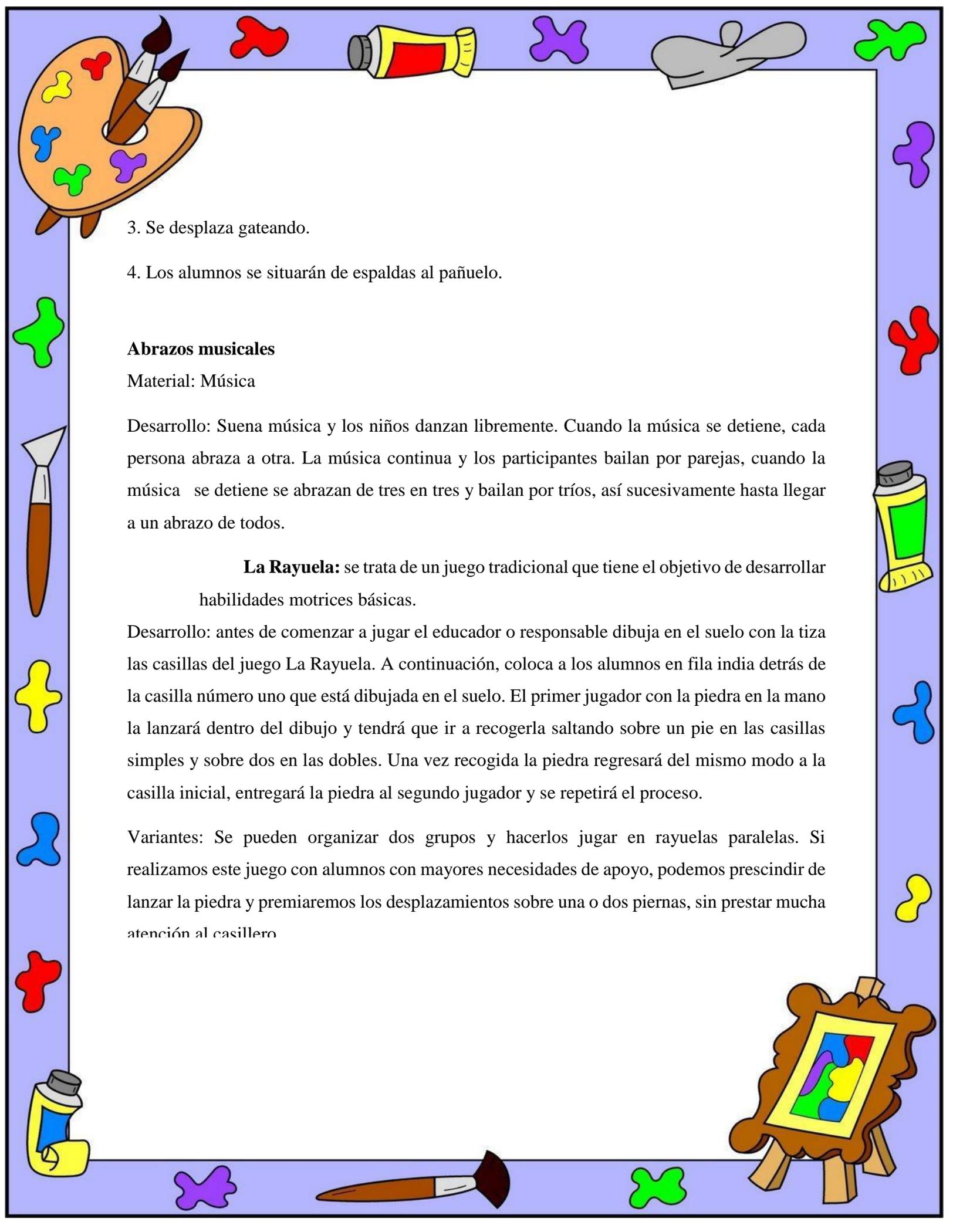
Se otorgará punto al equipo contrario del estudiante pase de la línea de juego central antes de que el contrario toque el pañuelo.

El jugador con el pañuelo no podrá pasar al campo contrario o se le otorgará punto al equipo contrario.

Gana el equipo que más puntos acumule

Algunas variantes:

1. Se correrá de forma normal hacia el pañuelo.
2. Se correrá en un solo pie.



3. Se desplaza gateando.

4. Los alumnos se situarán de espaldas al pañuelo.

Abrazos musicales

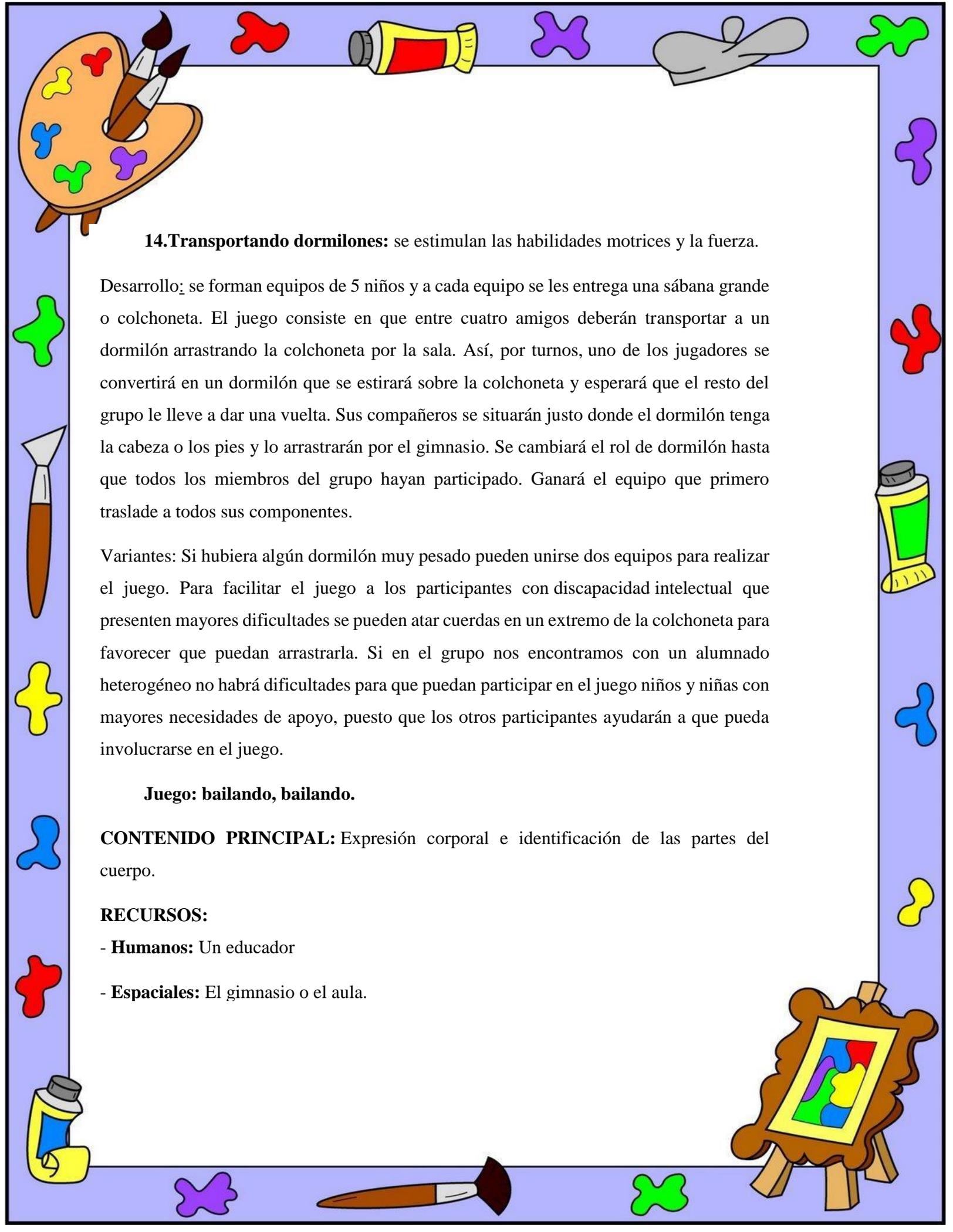
Material: Música

Desarrollo: Suena música y los niños danzan libremente. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continua y los participantes bailan por parejas, cuando la música se detiene se abrazan de tres en tres y bailan por tríos, así sucesivamente hasta llegar a un abrazo de todos.

La Rayuela: se trata de un juego tradicional que tiene el objetivo de desarrollar habilidades motrices básicas.

Desarrollo: antes de comenzar a jugar el educador o responsable dibuja en el suelo con la tiza las casillas del juego La Rayuela. A continuación, coloca a los alumnos en fila india detrás de la casilla número uno que está dibujada en el suelo. El primer jugador con la piedra en la mano la lanzará dentro del dibujo y tendrá que ir a recogerla saltando sobre un pie en las casillas simples y sobre dos en las dobles. Una vez recogida la piedra regresará del mismo modo a la casilla inicial, entregará la piedra al segundo jugador y se repetirá el proceso.

Variantes: Se pueden organizar dos grupos y hacerlos jugar en rayuelas paralelas. Si realizamos este juego con alumnos con mayores necesidades de apoyo, podemos prescindir de lanzar la piedra y premiaremos los desplazamientos sobre una o dos piernas, sin prestar mucha atención al casillero



14. Transportando dormilones: se estimulan las habilidades motrices y la fuerza.

Desarrollo: se forman equipos de 5 niños y a cada equipo se les entrega una sábana grande o colchoneta. El juego consiste en que entre cuatro amigos deberán transportar a un dormilón arrastrando la colchoneta por la sala. Así, por turnos, uno de los jugadores se convertirá en un dormilón que se estirará sobre la colchoneta y esperará que el resto del grupo le lleve a dar una vuelta. Sus compañeros se situarán justo donde el dormilón tenga la cabeza o los pies y lo arrastrarán por el gimnasio. Se cambiará el rol de dormilón hasta que todos los miembros del grupo hayan participado. Ganará el equipo que primero traslade a todos sus componentes.

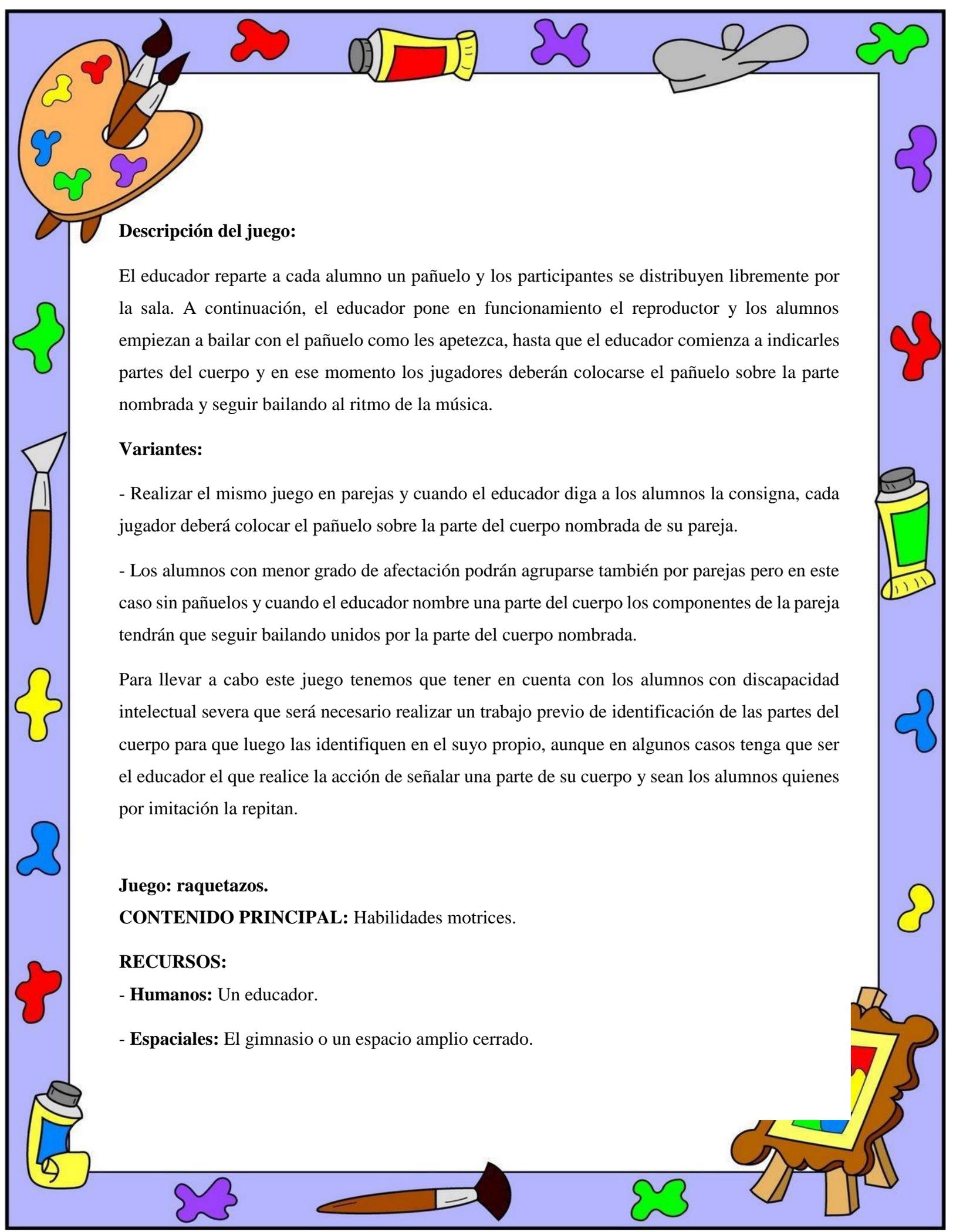
Variantes: Si hubiera algún dormilón muy pesado pueden unirse dos equipos para realizar el juego. Para facilitar el juego a los participantes con discapacidad intelectual que presenten mayores dificultades se pueden atar cuerdas en un extremo de la colchoneta para favorecer que puedan arrastrarla. Si en el grupo nos encontramos con un alumnado heterogéneo no habrá dificultades para que puedan participar en el juego niños y niñas con mayores necesidades de apoyo, puesto que los otros participantes ayudarán a que pueda involucrarse en el juego.

Juego: bailando, bailando.

CONTENIDO PRINCIPAL: Expresión corporal e identificación de las partes del cuerpo.

RECURSOS:

- **Humanos:** Un educador
- **Espaciales:** El gimnasio o el aula.



Descripción del juego:

El educador reparte a cada alumno un pañuelo y los participantes se distribuyen libremente por la sala. A continuación, el educador pone en funcionamiento el reproductor y los alumnos empiezan a bailar con el pañuelo como les apetezca, hasta que el educador comienza a indicarles partes del cuerpo y en ese momento los jugadores deberán colocarse el pañuelo sobre la parte nombrada y seguir bailando al ritmo de la música.

Variantes:

- Realizar el mismo juego en parejas y cuando el educador diga a los alumnos la consigna, cada jugador deberá colocar el pañuelo sobre la parte del cuerpo nombrada de su pareja.
- Los alumnos con menor grado de afectación podrán agruparse también por parejas pero en este caso sin pañuelos y cuando el educador nombre una parte del cuerpo los componentes de la pareja tendrán que seguir bailando unidos por la parte del cuerpo nombrada.

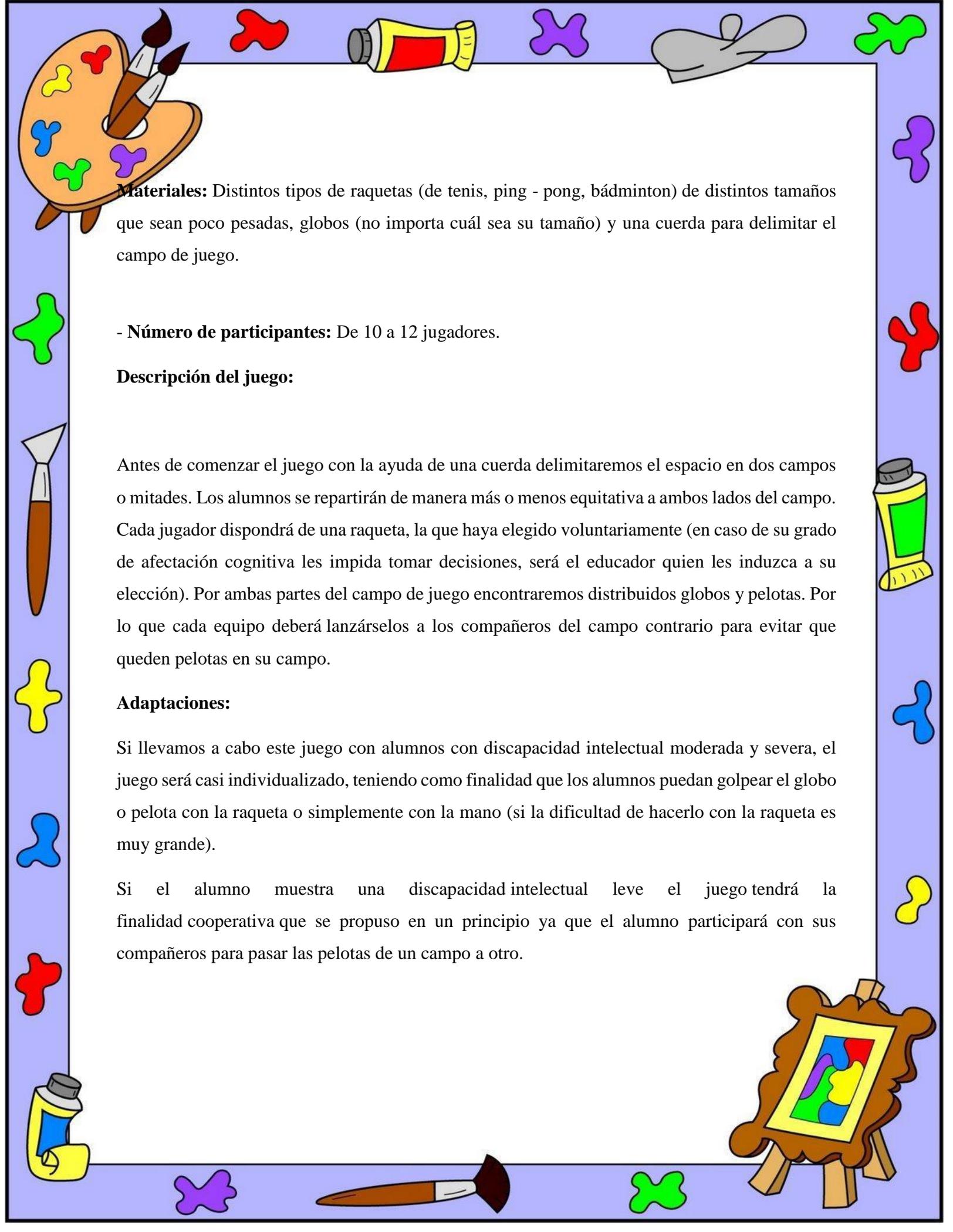
Para llevar a cabo este juego tenemos que tener en cuenta con los alumnos con discapacidad intelectual severa que será necesario realizar un trabajo previo de identificación de las partes del cuerpo para que luego las identifiquen en el suyo propio, aunque en algunos casos tenga que ser el educador el que realice la acción de señalar una parte de su cuerpo y sean los alumnos quienes por imitación la repitan.

Juego: raquetazos.

CONTENIDO PRINCIPAL: Habilidades motrices.

RECURSOS:

- **Humanos:** Un educador.
- **Espaciales:** El gimnasio o un espacio amplio cerrado.



Materiales: Distintos tipos de raquetas (de tenis, ping - pong, bádminton) de distintos tamaños que sean poco pesadas, globos (no importa cuál sea su tamaño) y una cuerda para delimitar el campo de juego.

- **Número de participantes:** De 10 a 12 jugadores.

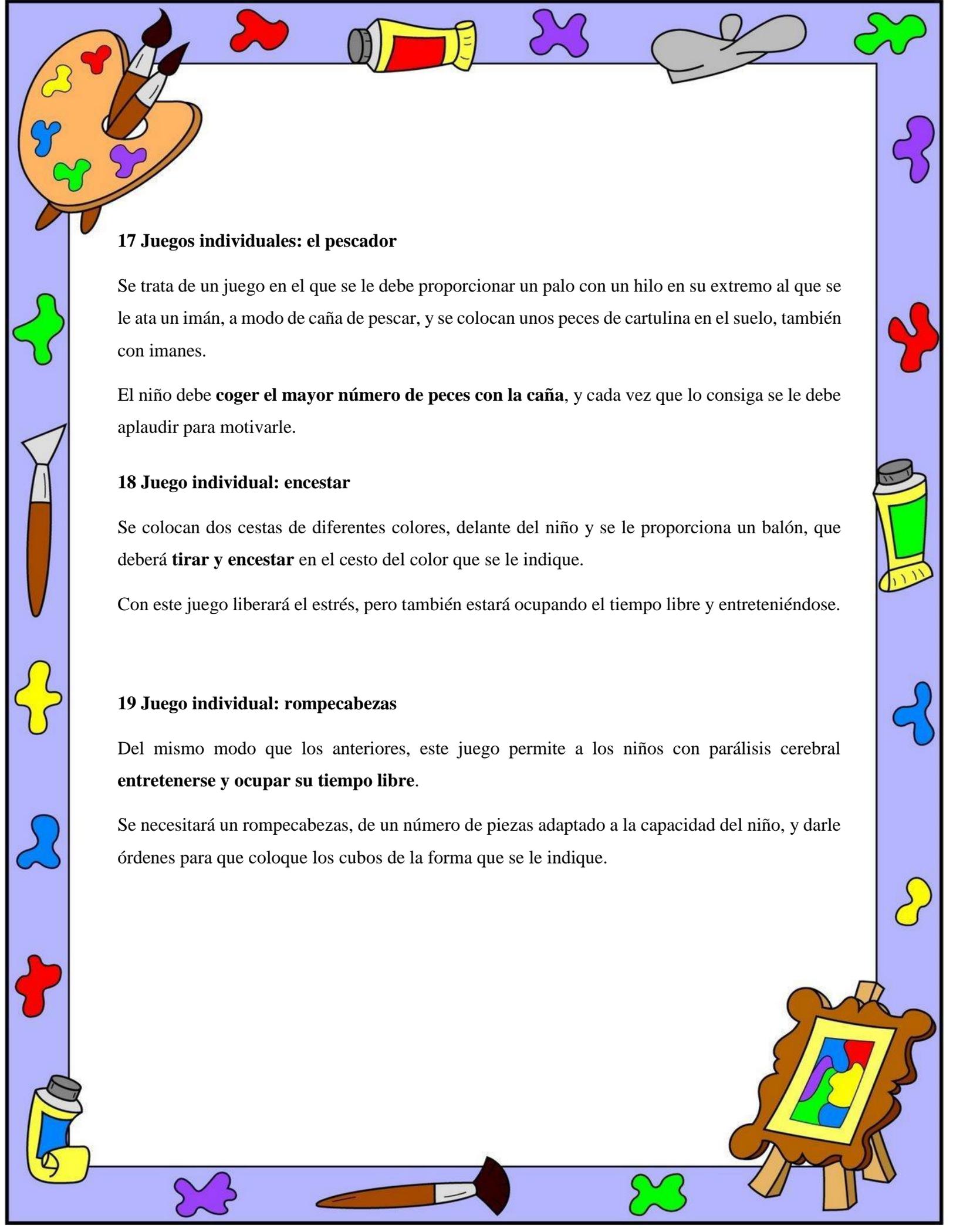
Descripción del juego:

Antes de comenzar el juego con la ayuda de una cuerda delimitaremos el espacio en dos campos o mitades. Los alumnos se repartirán de manera más o menos equitativa a ambos lados del campo. Cada jugador dispondrá de una raqueta, la que haya elegido voluntariamente (en caso de su grado de afectación cognitiva les impida tomar decisiones, será el educador quien les induzca a su elección). Por ambas partes del campo de juego encontraremos distribuidos globos y pelotas. Por lo que cada equipo deberá lanzárselos a los compañeros del campo contrario para evitar que queden pelotas en su campo.

Adaptaciones:

Si llevamos a cabo este juego con alumnos con discapacidad intelectual moderada y severa, el juego será casi individualizado, teniendo como finalidad que los alumnos puedan golpear el globo o pelota con la raqueta o simplemente con la mano (si la dificultad de hacerlo con la raqueta es muy grande).

Si el alumno muestra una discapacidad intelectual leve el juego tendrá la finalidad cooperativa que se propuso en un principio ya que el alumno participará con sus compañeros para pasar las pelotas de un campo a otro.



17 Juegos individuales: el pescador

Se trata de un juego en el que se le debe proporcionar un palo con un hilo en su extremo al que se le ata un imán, a modo de caña de pescar, y se colocan unos peces de cartulina en el suelo, también con imanes.

El niño debe **coger el mayor número de peces con la caña**, y cada vez que lo consiga se le debe aplaudir para motivarle.

18 Juego individual: encestar

Se colocan dos cestas de diferentes colores, delante del niño y se le proporciona un balón, que deberá **tirar y encestar** en el cesto del color que se le indique.

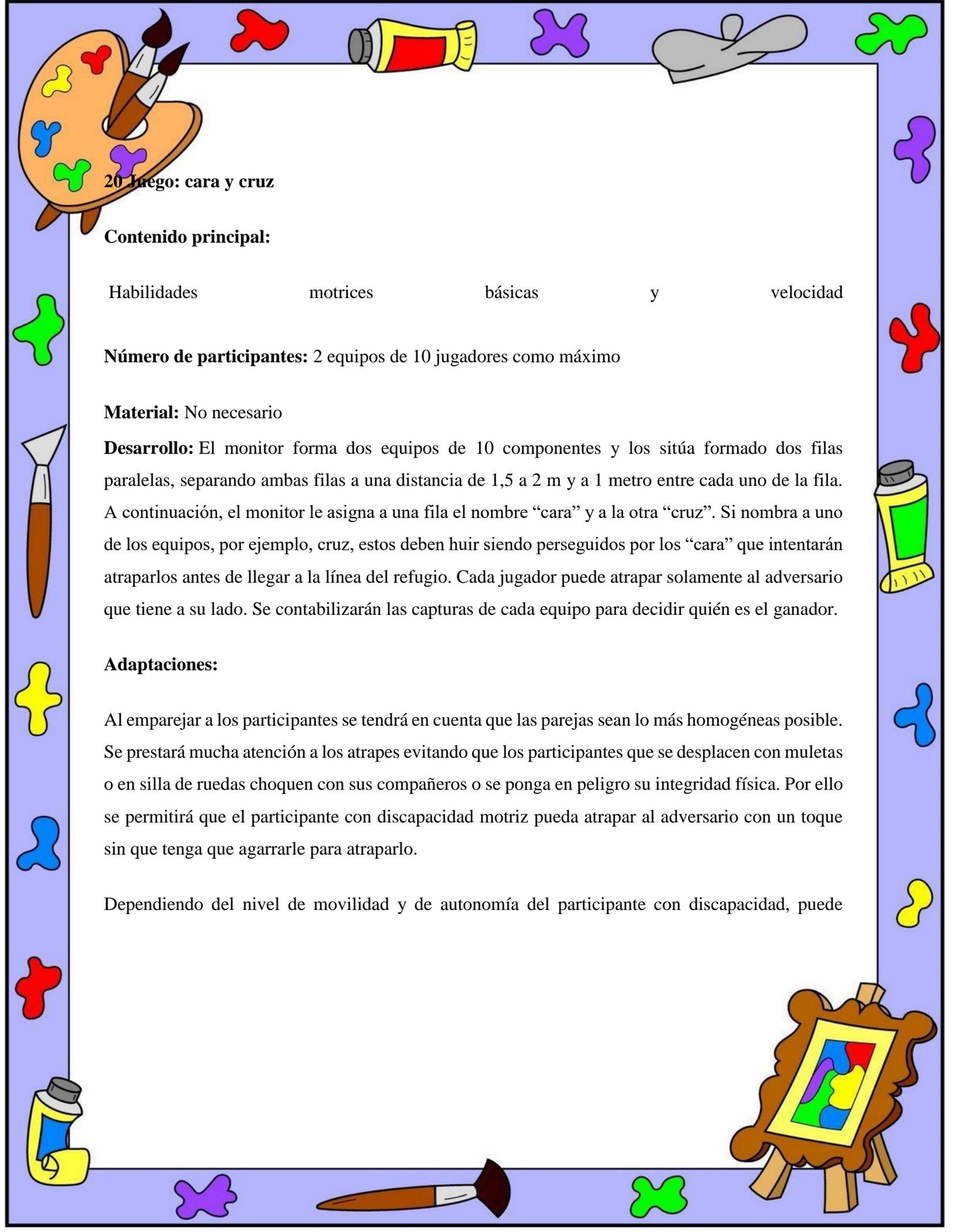
Con este juego liberará el estrés, pero también estará ocupando el tiempo libre y entreteniéndose.

19 Juego individual: rompecabezas

Del mismo modo que los anteriores, este juego permite a los niños con parálisis cerebral **entretenerse y ocupar su tiempo libre**.

Se necesitará un rompecabezas, de un número de piezas adaptado a la capacidad del niño, y darle órdenes para que coloque los cubos de la forma que se le indique.





20 Juego: cara y cruz

Contenido principal:

Habilidades motrices básicas y velocidad

Número de participantes: 2 equipos de 10 jugadores como máximo

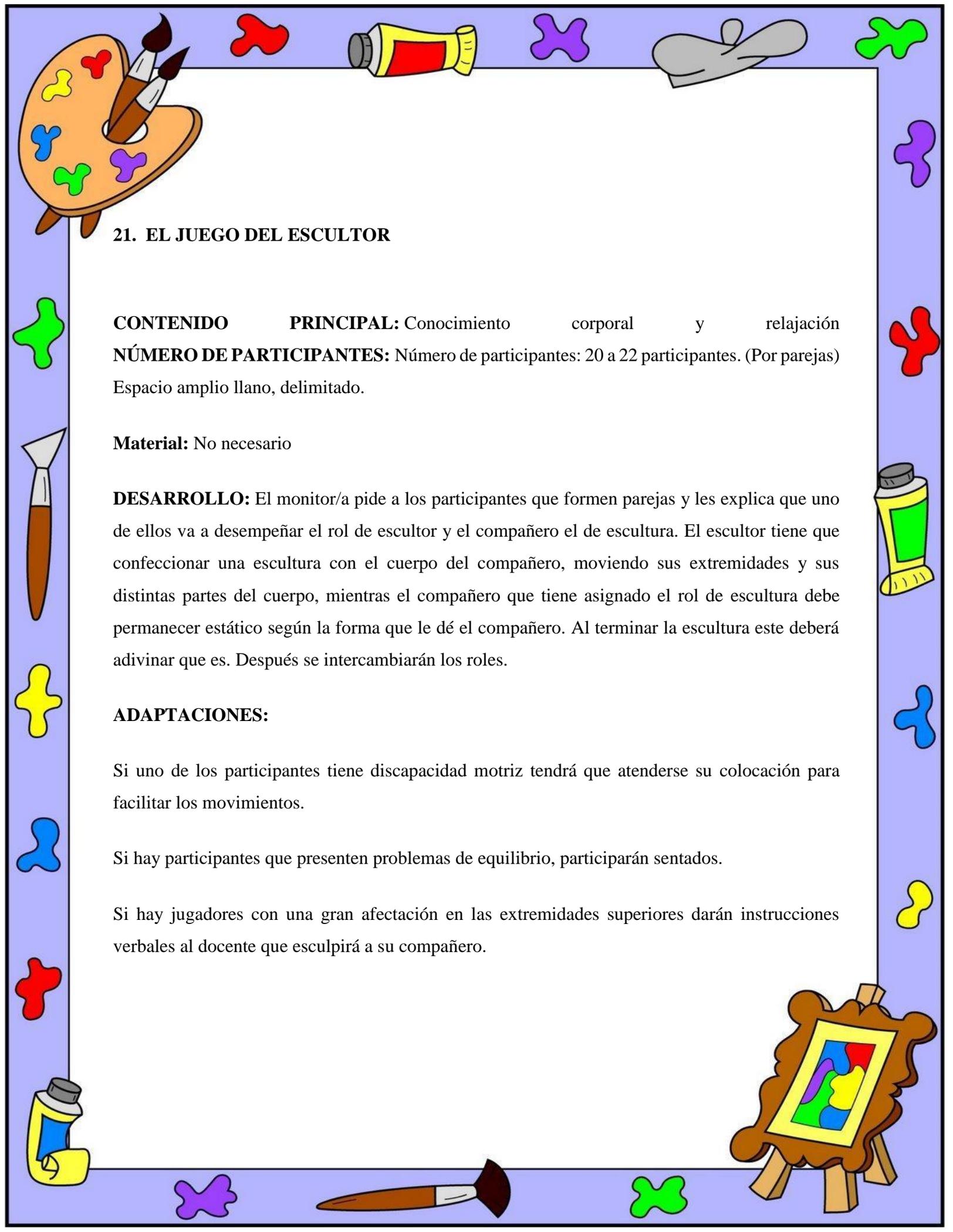
Material: No necesario

Desarrollo: El monitor forma dos equipos de 10 componentes y los sitúa formado dos filas paralelas, separando ambas filas a una distancia de 1,5 a 2 m y a 1 metro entre cada uno de la fila. A continuación, el monitor le asigna a una fila el nombre “cara” y a la otra “cruz”. Si nombra a uno de los equipos, por ejemplo, cruz, estos deben huir siendo perseguidos por los “cara” que intentarán atraparlos antes de llegar a la línea del refugio. Cada jugador puede atrapar solamente al adversario que tiene a su lado. Se contabilizarán las capturas de cada equipo para decidir quién es el ganador.

Adaptaciones:

Al emparejar a los participantes se tendrá en cuenta que las parejas sean lo más homogéneas posible. Se prestará mucha atención a los atrapes evitando que los participantes que se desplacen con muletas o en silla de ruedas choquen con sus compañeros o se ponga en peligro su integridad física. Por ello se permitirá que el participante con discapacidad motriz pueda atrapar al adversario con un toque sin que tenga que agarrarle para atraparlo.

Dependiendo del nivel de movilidad y de autonomía del participante con discapacidad, puede



21. EL JUEGO DEL ESCULTOR

CONTENIDO PRINCIPAL: Conocimiento corporal y relajación

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Número de participantes: 20 a 22 participantes. (Por parejas)

Espacio amplio llano, delimitado.

Material: No necesario

DESARROLLO: El monitor/a pide a los participantes que formen parejas y les explica que uno de ellos va a desempeñar el rol de escultor y el compañero el de escultura. El escultor tiene que confeccionar una escultura con el cuerpo del compañero, moviendo sus extremidades y sus distintas partes del cuerpo, mientras el compañero que tiene asignado el rol de escultura debe permanecer estático según la forma que le dé el compañero. Al terminar la escultura este deberá adivinar que es. Después se intercambiarán los roles.

ADAPTACIONES:

Si uno de los participantes tiene discapacidad motriz tendrá que atenderse su colocación para facilitar los movimientos.

Si hay participantes que presenten problemas de equilibrio, participarán sentados.

Si hay jugadores con una gran afectación en las extremidades superiores darán instrucciones verbales al docente que esculpirá a su compañero.



DISCAPACIDAD INTELECTUAL

La discapacidad intelectual implica una serie de limitaciones en las habilidades que la persona aprende para funcionar en su vida diaria y que le permiten responder ante distintas situaciones y lugares.

La discapacidad intelectual se expresa en la relación con el entorno. Por tanto, depende tanto de la propia persona como de las barreras u obstáculos que tiene alrededor. Si logramos un entorno más fácil y accesible, las personas con discapacidad intelectual tendrán menos dificultades, y por ello, su discapacidad parecerá menor.

A las personas con discapacidad intelectual les cuesta más que a los demás aprender, comprender y comunicarse.

La discapacidad intelectual generalmente es permanente, es decir, para toda la vida, y tiene un impacto importante en la vida de la persona y de su familia.

La discapacidad intelectual (antes denominada retraso mental), es una alteración en el desarrollo del ser humano caracterizada por limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual como en las conductas adaptativas y que se evidencia antes de los 18 años de edad. Afecta alrededor del 2% de la población general.



Características del niño con discapacidad intelectual

Se presenta en el ser humano antes del nacimiento, durante el parto o durante los cinco primeros años de vida, como resultado de altas temperaturas que producen meningitis y convulsiones, es decir, contracciones violentas e involuntarias que afectan el funcionamiento del cerebro; también por un traumatismo derivado de un golpe fuerte en el cerebro, que ocasiona diferentes formas y características de la discapacidad intelectual.

- Comportamiento infantil continuo
- Disminución en la capacidad de aprendizaje
- Incapacidad para cumplir con las pautas del desarrollo intelectual
- Incapacidad para satisfacer las exigencias educativas en la escuela
- Falta de curiosidad

Las Discapacidades De Tipo Intelectual Más Comunes Son:

Síndrome de Down.

Alteración genética ocasionada por la presencia de un cromosoma extra en el par 21, y se produce durante la división celular en el momento de la gestación, sin que alguno de los padres sea responsable de que esto suceda. Los niños con síndrome de Down presentan rasgos físicos similares, de modo que se parecen mucho entre sí, y enfrentan una condición de vida diferente, no una enfermedad. Tres características distinguen a los niños: bajo tono muscular, discapacidad intelectual y retardo en el lenguaje.

Las alteraciones cromosómicas llevan el apellido del médico que las descubrió, en este caso el doctor John Langdon Down (en 1866); otros síndromes, los de Roid y West, aunque poco comunes, también conllevan discapacidad intelectual. Síndrome significa conjunto de características.

Hidrocefalia:

(cráneo demasiado grande) o microcefalia (cráneo pequeño). Son más visibles y también provocan discapacidad intelectual; sin embargo, es poco el porcentaje en que se presentan.

Signos y síntomas físicos

- Vómitos
- Somnolencia
- Irritabilidad
- Alimentación deficiente
- Convulsiones
- Ojos fijos hacia abajo (en puesta de sol)
- Deficiencia en el tono y la fuerza muscular
- Respuesta deficiente al tacto
- Crecimiento deficiente
- Dolor de cabeza
- Visión borrosa o doble
- Agrandamiento anormal de la cabeza de un niño pequeño
- Somnolencia o letargo
- Náuseas o vómitos
- Falta de equilibrio
- Falta de coordinación
- Falta de apetito
- Incontinencia urinaria



¿Cuáles son las Causas de la Discapacidad Intelectual?

Durante la gestación: problemas de diabetes, desnutrición de la madre, consumo de drogas, exposición a radiaciones, alteraciones de los cromosomas (síndrome de Down, cromosoma X frágil, etc.), alteraciones del sistema nervioso central (como hidrocefalia) o alteraciones del metabolismo (como la fenilcetonuria).

Durante el parto; traumatismos craneales, algunos partos prematuros, presentación anormal del feto, hemorragia intracraneal, trastornos respiratorios.

Después del nacimiento; factores ambientales adversos (falta de estimulación, carencias alimenticias, maltrato físico, etc...), traumatismos craneales (consecuencia de golpes, caídas, accidentes, etc...), consumo de determinados productos tóxicos, algunas infecciones (meningitis, encefalitis, etc...) y/o trastornos degenerativos (enfermedad de Huntington, síndrome de Rett).

Síntomas de discapacidad intelectual

Falta o retraso del desarrollo de habilidades motoras, destrezas del lenguaje y habilidades de autoayuda, especialmente cuando se compara con sus pares.

Insuficiencia para crecer intelectualmente o comportamiento infantil continuado.

Falta de curiosidad.

Problemas para mantenerse al día en la escuela.

Incapacidad para adaptarse (ajustarse a nuevas situaciones).

Dificultad para entender y acatar reglas sociales.

Tratamiento desde la Psicomotricidad:

El objetivo principal del tratamiento es desarrollar al máximo el potencial de la persona. El entrenamiento y la educación especial pueden comenzar desde la lactancia, lo cual incluye destrezas sociales para ayudar a la persona a desempeñarse de la manera más normal.

posible”[1], la ejecución de diferentes actividades psicomotrices son de gran ayuda para la consecución de dicho objetivo.

JUEGOS

1. Veo-Veo

Material: ninguno.

Desarrollo: Un jugador piensa en un objeto que esté a la vista de todos; los demás tienen que adivinar de qué objeto se trata. Se tiene como pista la primera letra o bien la primera y la última letra de la palabra.

- Veo, veo
- ¿Qué ves?
- Una cosita
- ¿Y qué cosita es?
- Una cosita que empieza por...

2. ¡Estatua de sal!

Material: Ninguno

Desarrollo: Consiste en poner música, al ritmo de la cual el niño baila, se mueve por el espacio...

y cuando para la música y decimos “¡estatua de sal!” el niño para y Debe permanecer quieto e inmóvil

Como una estatua en la postura que se ha quedado.

Con la práctica el niño puede lograr un minuto de inmovilidad, e incluso más.



3. Las burbujas del autocontrol

Material: Botecito para hacer burbujas.

Desarrollo: Consiste en presentar a los niños las burbujas, tiramos burbujas y lo primero que van a hacer va a ser intentar explotarlas, cogerlas, etc. Pues bien, ahora lo que haremos será decirles que a ver si pueden estarse quietos, no tocarlas, pasar de ellas. Para ellos va a ser difícil porque lo que quieren es explotarlas pero lo conseguirán y así les explicaremos que lo que sucede es que se están auto controlando. Quieren explotarlas pero no lo hacen.



De esta manera podemos trabajarlo para todas las situaciones, cuando queramos hablar tengamos

que estar en silencio tendremos que acordarnos de lo mismo que hacemos con las burbujas cuando le queramos pegar a un compañero y no lo hagamos estaremos acordándonos de las burbujas también, y así para cumplir todas las normas de la clase.



Además podemos tener el botecito en clase para cuando alguien necesite un poco de autocontrol

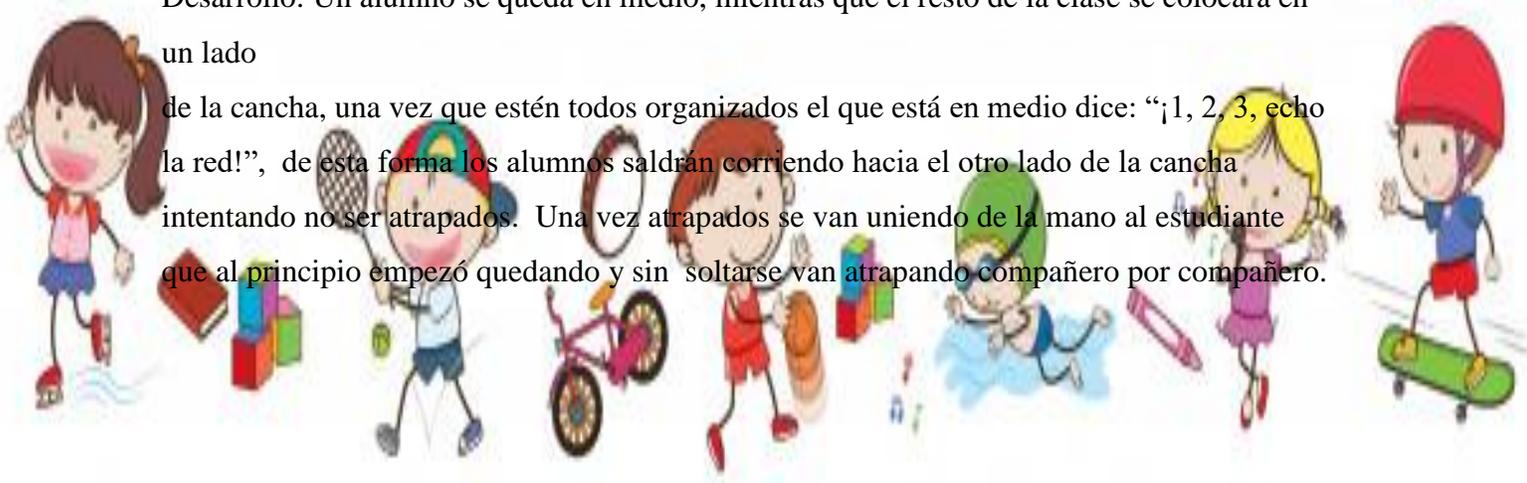
bastará con echarle unas gotitas mágicas por encima y listo. ¡¡Es muy efectivo!!



4. La red

Material: Ninguno

Desarrollo: Un alumno se queda en medio, mientras que el resto de la clase se colocará en un lado



de la cancha, una vez que estén todos organizados el que está en medio dice: “¡1, 2, 3, echo la red!”, de esta forma los alumnos saldrán corriendo hacia el otro lado de la cancha intentando no ser atrapados. Una vez atrapados se van uniendo de la mano al estudiante que al principio empezó quedando y sin soltarse van atrapando compañero por compañero.

5. ¿Qué se ha ido?

Materiales: Se necesita todo tipo de materiales, tales como juguetes, material escolar, materiales procedentes de la naturaleza, o cualquier material del entorno de los jugadores.

Desarrollo: Se necesitan al menos dos jugadores, uno para hacer de madre y el otro que tratará de adivinar qué objeto se ha ido, aunque también se podrá jugar en grupo. Uno hará de madre y el resto de jugadores intervendrán en el juego. La madre se cambiará en la siguiente ronda con el jugador que ha ganado el juego.

Se colocarán todos los materiales de los que dispongamos encima de una mesa, o en el suelo. Luego la madre irá cambiando de posición aquellos objetos que ella quiera, siempre bajo la atenta mirada de los jugadores.

A continuación todos los jugadores menos la madre se dan la vuelta y dejan de mirar a los objetos. Entonces la madre retira uno de ellos o lo cambia de lugar.

A continuación, todos los jugadores se dan la vuelta y tratarán de acertar cual es el objeto retirado o cambiado de lugar. El primer jugador que lo consiga será el ganador y hará de madre en la siguiente ronda.

Consejo: es bueno cambiar de vez en cuando los objetos con los que se juega, para que los jugadores no se habitúen a ellos.

6. Tesoro escondido

Materiales: Se necesita todo tipo de materiales, tales como juguetes, material escolar, materiales procedentes de la naturaleza (rocas, hojas de árboles, ramas, frutas), Varias cajas, con una rendija en la tapa que permita introducir la mano del jugador para tocar el objeto pero que no deje ver lo que



hay en el interior. Si hay muchos jugadores, lo mejor será que cada uno tenga un lápiz y un papel donde apuntar lo que él cree que hay en el interior de la caja.

Desarrollo: Podrán jugar todos los jugadores que queramos. El educador preparará las cajas y controlará que los jugadores sólo toquen y no miren.

El educador colocará un objeto dentro de cada caja y hará que los jugadores vayan metiendo la mano en las cajas por turno. Cuando un jugador saca la mano de una caja apunta en su papel lo que él cree que hay dentro de ella. El educador velará que los jugadores no miren dentro de las cajas.

Cuando todos los jugadores han pasado por todas las cajas, éstas se abren y los jugadores se apuntan un punto por objeto acertado. El educador será quien decida si el objeto apuntado por un jugador es correcto o no (en caso de duda).

7. ATADOS DE PIES Y MANOS

Material: Cuerdas

Desarrollo: En parejas, los jugadores mirando hacia una misma dirección se atan la pierna izquierda de uno con la derecha del otro. Y a la señal recorrer una distancia determinada sin caerse. Después repiten el recorrido pero atados por el tronco, después por los brazos, etc...

Variantes: Se puede hacer en grupos mayores.

8. LOS CANGUROS

Material: Balones

Desarrollo: Los jugadores se disponen en la línea de salida, sujetando un balón entre las piernas,

los pies,

la barbilla, etc... A la señal deberán recorrer una distancia determinada sin que se le escape el balón.

Variantes: También se puede jugar por equipos, como si de un relevo se tratase

9. GARRAR LA COLA

Material: Pañuelo

Desarrollo: Varios equipos de 12, Cada equipo en fila agarrados por la cintura. El último llevará un pañuelo a modo de cola, cogido al pantalón. Todos los dragones andan y las cabezas intentarán quitarle las colas a los otros dragones. Cuando el jugador de cola es cogido, pasa a formar parte del otro dragón, cada vez más largo y le entregará el pañuelo al compañero que le seguía en su grupo.

10. CALIENTE O FRÍO

• Material: 4 objetos (Pelotas, pañuelos, conos, etc)

Desarrollo: Se divide el grupo en 4 equipos de 10 estudiantes. Uno de cada equipo se tapa los ojos mientras los componentes de su equipo esconden un objeto por el espacio.

Una vez escondidos los 4 objetos, uno por equipo, comienza la búsqueda de manera que éstos 4 se desplazarán por el espacio según las indicaciones de sus compañeros.

Si les dice “frío” (es que está lejos del objeto), “caliente” (es que se va acercando) y muy caliente o te quemas (cuando está muy muy cerca). Gana el equipo que antes lo encuentre.

• **Variante:** En lugar de esconder el objeto el mismo equipo se lo esconderán un equipo al otro, evitando que los de un equipo lo escondan en un lugar fácil de encontrar.

11. Pañuelito

• Material: 1 pañuelo.

Desarrollo: Se juega en un campo amplio, como en una cancha o patio grande. Se forman dos equipos y se colocan en extremos opuestos del campo de juego. A cada miembro del equipo se

le asigna un número según el número de jugadores que haya en el equipo (este número deberá ser secreto para el otro equipo, para que nadie sepa qué número tiene su contrincante).

En la mitad del campo se pone un "árbitro" u organizador (puede ser el educador) sosteniendo un pañuelo, y será encargado de enfrentar a los jugadores de ambos equipos a la voz de "Alerta el número....".

Cuando el árbitro diga el número los jugadores de cada equipo que tengan dicho número correrán por el pañuelo que sostiene el árbitro, tendrán que cogerlo y volver a su campo antes de que el otro jugador lo capture. No se puede sobrepasar la línea imaginaria que marca la posición del árbitro antes de que algún jugador toque el pañuelo.

En cada llamada se otorga un punto al equipo del estudiante que consigue capturar al que lleva el pañuelo o bien el que no es capturado.

Se otorgará punto al equipo contrario del estudiante pase de la línea de juego central antes de que el contrario toque el pañuelo.

El jugador con el pañuelo no podrá pasar al campo contrario o se le otorgará punto al equipo contrario.

Gana el equipo que más puntos acumule.

• Algunas variantes:

1. Se correrá de forma normal hacia el pañuelo.
2. Se correrá en un solo pie.
3. Se desplaza gateando.

4. Los alumnos se situaran de espaldas al pañuelo.

12. ABRAZOS MUSICALES

Material: Música

Desarrollo: Suena música y los niños danzan libremente. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continua y los participantes bailan por parejas, cuando la música se detiene se abrazan de tres en tres y bailan por tríos, así sucesivamente hasta llegar a un abrazo de todos

13. La Rayuela:

se trata de un juego tradicional que tiene el objetivo de desarrollar habilidades motrices básicas.

Desarrollo: antes de comenzar a jugar el educador o responsable dibuja en el suelo con la tiza las casillas del juego La Rayuela. A continuación, coloca a los alumnos en fila detrás de la casilla número uno que está dibujada en el suelo. El primer jugador con la piedra en la mano la lanzará dentro del dibujo y tendrá que ir a recogerla saltando sobre un pie en las casillas simples y sobre dos en las dobles. Una vez recogida la piedra regresará del mismo modo a la casilla inicial, entregará la piedra al segundo jugador y se repetirá el proceso.

Variantes: Se pueden organizar dos grupos y hacerlos jugar en rayuelas paralelas. Si realizamos este juego con alumnos con mayores necesidades de apoyo, podemos prescindir de lanzar la piedra y premiaremos los desplazamientos sobre una o dos piernas, sin prestar mucha atención al casillero.

14. Transportando dormilones:

se estimulan las habilidades motrices y la fuerza.

Desarrollo: se forman equipos de 5 niños y a cada equipo se les entrega una sábana grande o colchoneta. El juego consiste en que entre cuatro amigos deberán transportar a un dormilón arrastrando la colchoneta por la sala. Así, por turnos, uno de los jugadores se convertirá en un dormilón que se estirará sobre la colchoneta y esperará que el resto del grupo le lleve a dar una vuelta. Sus compañeros se situarán justo donde el dormilón tenga la



cabeza o los pies y lo arrastrarán por el gimnasio. Se cambiará el rol de dormilón hasta que todos los miembros del grupo hayan participado. Ganará el equipo que primero traslade a todos sus componentes.

Variantes: Si hubiera algún dormilón muy pesado pueden unirse dos equipos para realizar el juego. Para facilitar el juego a los participantes con discapacidad intelectual que presenten mayores dificultades se pueden atar cuerdas en un extremo de la colchoneta para favorecer que puedan arrastrarla. Si en el grupo nos encontramos con un alumnado heterogéneo no habrá dificultades para que puedan participar en el juego niños y niñas con mayores necesidades de apoyo, puesto que los otros participantes ayudarán a que pueda involucrarse en el juego.



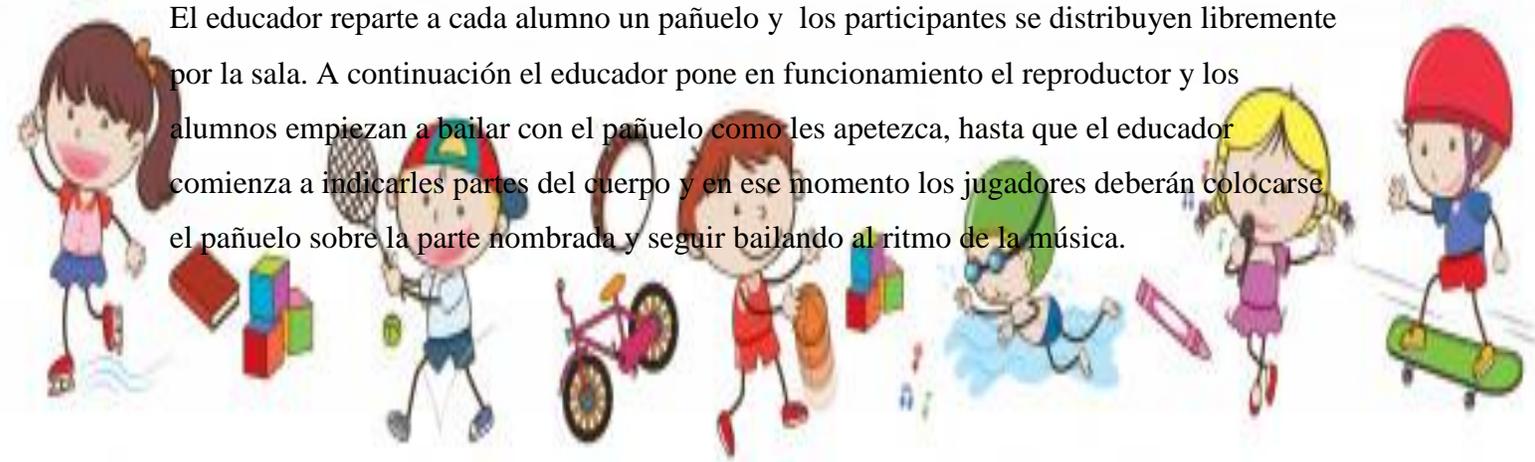
15. JUEGO: BAILANDO, BAILANDO.

CONTENIDO PRINCIPAL: Expresión corporal e identificación de las partes del cuerpo.

RECURSOS:

- 
- **Humanos:** Un educador
 - **Espaciales:** El gimnasio o el aula.
 - **Materiales:** Pañuelos, telas, reproductor de cd y cd de música.
 - **Temporales:** 25 minutos.
 - **Número de participantes:** De 10 a 15 alumnos.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:



El educador reparte a cada alumno un pañuelo y los participantes se distribuyen libremente por la sala. A continuación el educador pone en funcionamiento el reproductor y los alumnos empiezan a bailar con el pañuelo como les apetezca, hasta que el educador comienza a indicarles partes del cuerpo y en ese momento los jugadores deberán colocarse el pañuelo sobre la parte nombrada y seguir bailando al ritmo de la música.

VARIANTES:

- Realizar el mismo juego en parejas y cuando el educador diga a los alumnos la consigna, cada jugador deberá colocar el pañuelo sobre la parte del cuerpo nombrada de su pareja.

- Los alumnos con menor grado de afectación podrán agruparse también por parejas pero en este caso sin pañuelos y cuando el educador nombre una parte del cuerpo los componentes de la pareja tendrán que seguir bailando unidos por la parte del cuerpo nombrada.

Para llevar a cabo este juego tenemos que tener en cuenta con los alumnos con discapacidad intelectual severa que será necesario realizar un trabajo previo de identificación de las partes del cuerpo para que luego las identifiquen en el suyo propio, aunque en algunos casos tenga que ser el educador el que realice la acción de señalar una parte de su cuerpo y sean los alumnos quienes por imitación la repitan.

16. JUEGO: RAQUETAZOS.

CONTENIDO PRINCIPAL: Habilidades motrices.

RECURSOS:

- **Humanos:** Un educador.

- **Espaciales:** El gimnasio o un espacio amplio cerrado.

- **Materiales:** Distintos tipos de raquetas (de tenis, ping - pong, bádminton) de distintos tamaños que sean poco pesadas, globos (no importa cuál sea su tamaño) y una cuerda para delimitar el campo de juego.

- **Temporales:** 20 minutos.

- **Número de participantes:** De 10 a 12 jugadores.

INTRODUCCIÓN: DISCAPACIDAD MOTRIZ

La discapacidad ha sido considerada como una problemática que tiene consecuencias personales, familiares y sociales que llevan a la exclusión social. La condición de discapacidad causa múltiples cambios en la vida de una persona y de sus familiares, los cuales se relacionan con la condición de dependencia asociada a una limitación física o mental. (Moreno Fergusson, Rodríguez, Gutiérrez Duque, Ramírez, & Barrera Pardo, 200

Según las más recientes estimaciones de la Organización Mundial de la Salud (OMS), en el mundo más de mil millones de personas viven con algún tipo de discapacidad, es decir, que alrededor del 15% de la población presenta esta condición. En América Latina se ha reportado que aproximadamente el 10% de la población total (85 millones) tiene algún tipo de discapacidad .

Para Colombia, según el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) de 2005, en el país hubo aproximadamente 2,6 millones de personas con discapacidad, las cuales representaban el 6,4% de la población colombiana (3). De estos, el 9,1% tenían discapacidad motriz, el 14% discapacidad sensorial, el 34,8% discapacidad cognitiva, y el 19,8% discapacidad mental.

La discapacidad puede revestir la forma de una deficiencia física, intelectual o sensorial, una dolencia que requiera atención médica o una enfermedad mental.

Es por esto que hemos diseñado una serie de actividades programadas para aplicar en el aula con niños y niñas que sufran de algún tipo de deficiencia motriz, y por tal motivo esta cartilla servirá como manual práctico para el docente lo cual lo hace un docente inclusivo con clases inclusivas

DISCAPACIDAD MOTRIZ



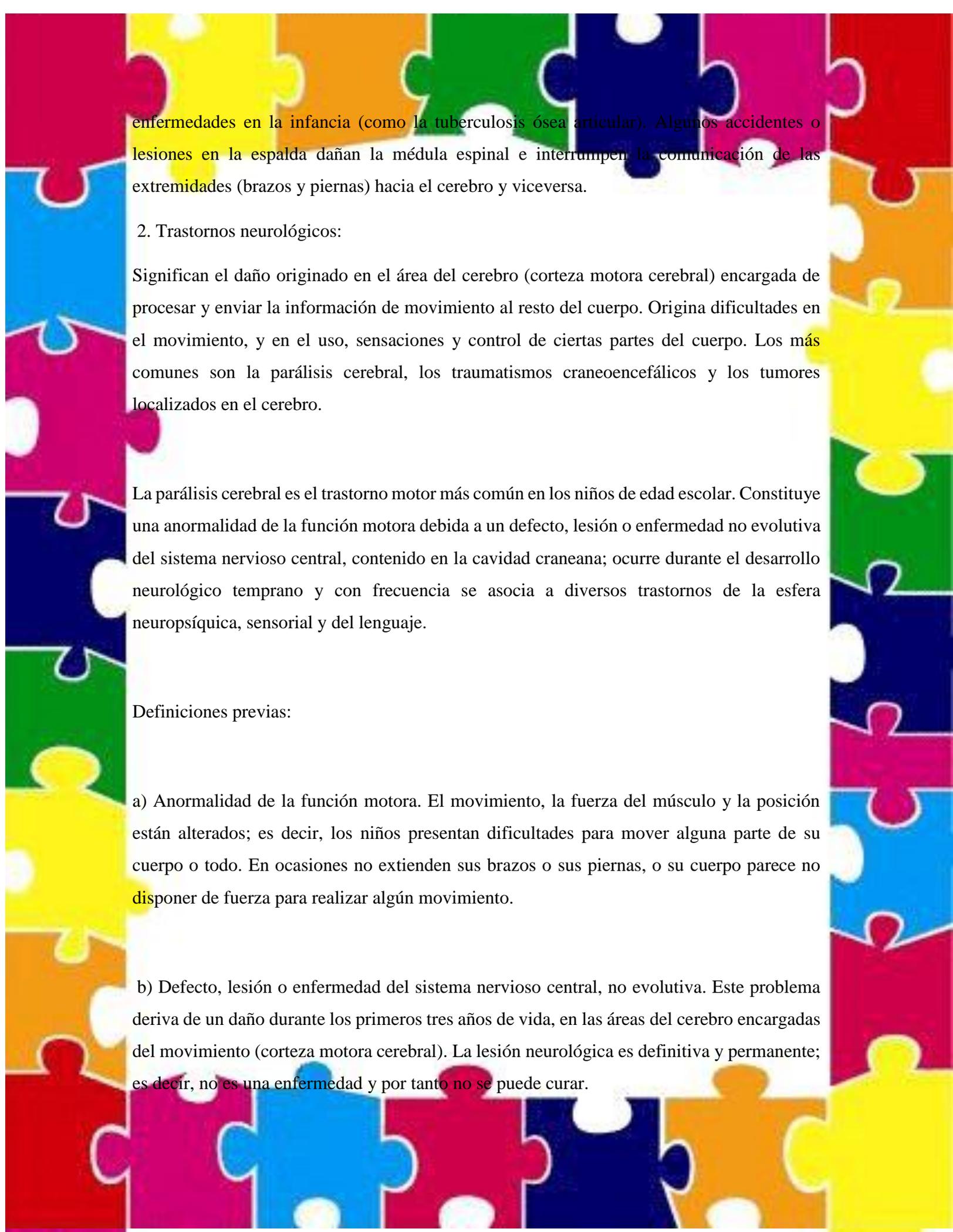
Discapacidad motriz y parálisis cerebral:

La discapacidad motriz constituye una alteración de la capacidad del movimiento que afecta, en distinto nivel, las funciones de desplazamiento, manipulación o respiración, y que limita a la persona en su desarrollo personal y social. Ocurre cuando hay alteración en músculos, huesos o articulaciones, o bien, cuando hay daño en el cerebro que afecta el área motriz y que le impide a la persona moverse de forma adecuada o realizar movimientos finos con precisión.

La discapacidad motriz se clasifica en los siguientes trastornos:

1. Trastornos físicos periféricos:

Afectan huesos, articulaciones, extremidades y músculos. Se presentan desde el nacimiento (por ejemplo, algunas malformaciones de los huesos), o bien, son consecuencias de



enfermedades en la infancia (como la tuberculosis ósea articular). Algunos accidentes o lesiones en la espalda dañan la médula espinal e interrumpen la comunicación de las extremidades (brazos y piernas) hacia el cerebro y viceversa.

2. Trastornos neurológicos:

Significan el daño originado en el área del cerebro (corteza motora cerebral) encargada de procesar y enviar la información de movimiento al resto del cuerpo. Origina dificultades en el movimiento, y en el uso, sensaciones y control de ciertas partes del cuerpo. Los más comunes son la parálisis cerebral, los traumatismos craneoencefálicos y los tumores localizados en el cerebro.

La parálisis cerebral es el trastorno motor más común en los niños de edad escolar. Constituye una anomalía de la función motora debida a un defecto, lesión o enfermedad no evolutiva del sistema nervioso central, contenido en la cavidad craneana; ocurre durante el desarrollo neurológico temprano y con frecuencia se asocia a diversos trastornos de la esfera neuropsíquica, sensorial y del lenguaje.

Definiciones previas:

a) Anormalidad de la función motora. El movimiento, la fuerza del músculo y la posición están alterados; es decir, los niños presentan dificultades para mover alguna parte de su cuerpo o todo. En ocasiones no extienden sus brazos o sus piernas, o su cuerpo parece no disponer de fuerza para realizar algún movimiento.

b) Defecto, lesión o enfermedad del sistema nervioso central, no evolutiva. Este problema deriva de un daño durante los primeros tres años de vida, en las áreas del cerebro encargadas del movimiento (corteza motora cerebral). La lesión neurológica es definitiva y permanente; es decir, no es una enfermedad y por tanto no se puede curar.

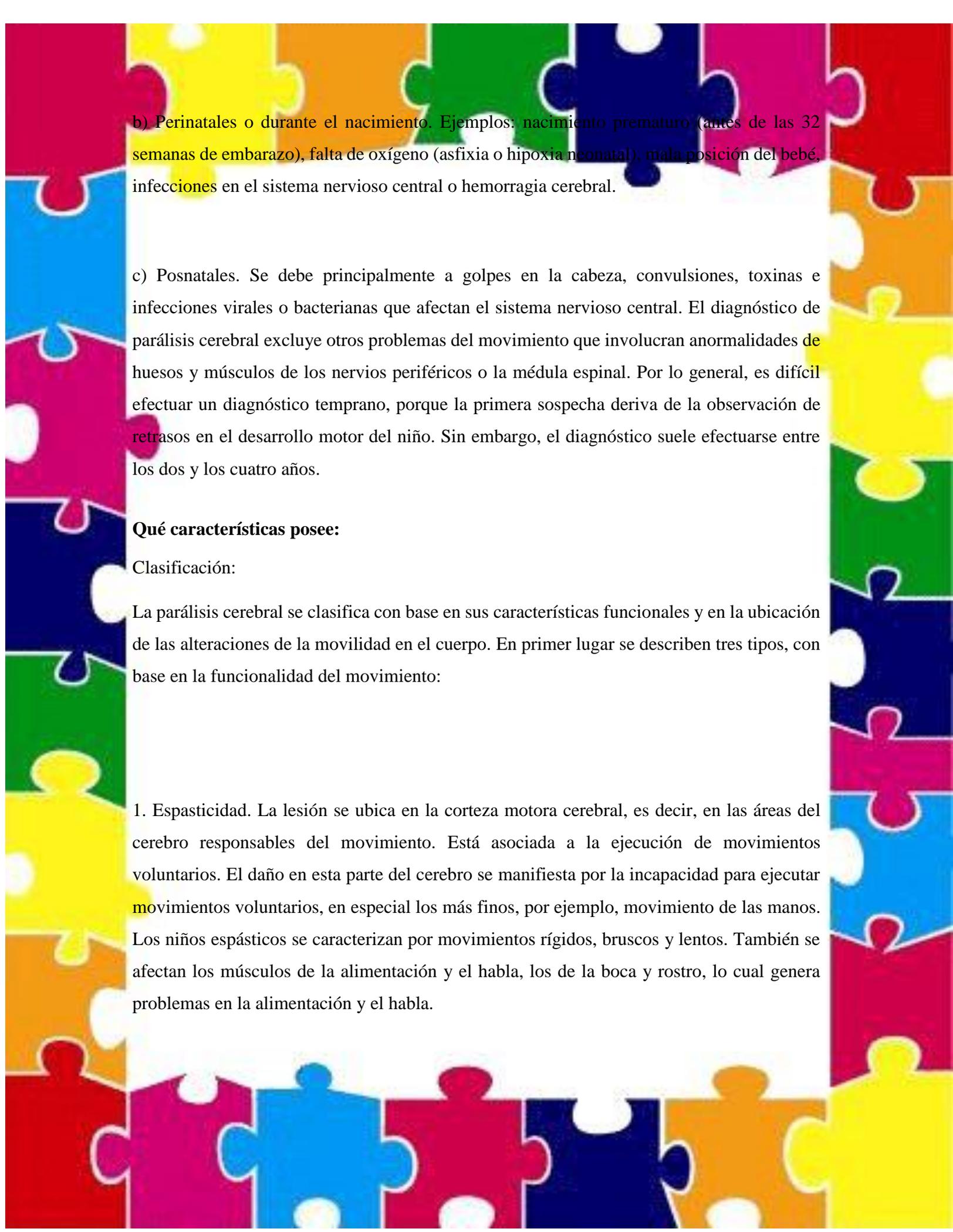
c) Se relaciona con diversos trastornos de la esfera neuropsíquica. La lesión puede afectar, además de la función motora, otras funciones del cerebro como la atención, la percepción, la memoria, el lenguaje y el razonamiento. Depende del tamaño de la lesión y la edad del niño cuando ocurre la lesión.



Origen de una discapacidad motriz

Las causas del daño cerebral que interfiere con la motricidad se clasifican de acuerdo con la etapa en que se presentan:

a) Prenatales o antes del nacimiento. Incluyen malformaciones con las que nacen los bebés (por convulsiones maternas). Ocurren cuando la sangre de la madre es diferente a la sangre del bebé; también por la exposición a la radiación o a sustancias tóxicas, restricción del crecimiento en la etapa de formación del bebé, infecciones o presión alta durante el embarazo o embarazo múltiple (gemelos, triates, etcétera).



b) Perinatales o durante el nacimiento. Ejemplos: nacimiento prematuro (antes de las 32 semanas de embarazo), falta de oxígeno (asfixia o hipoxia neonatal), mala posición del bebé, infecciones en el sistema nervioso central o hemorragia cerebral.

c) Posnatales. Se debe principalmente a golpes en la cabeza, convulsiones, toxinas e infecciones virales o bacterianas que afectan el sistema nervioso central. El diagnóstico de parálisis cerebral excluye otros problemas del movimiento que involucran anomalías de huesos y músculos de los nervios periféricos o la médula espinal. Por lo general, es difícil efectuar un diagnóstico temprano, porque la primera sospecha deriva de la observación de retrasos en el desarrollo motor del niño. Sin embargo, el diagnóstico suele efectuarse entre los dos y los cuatro años.

Qué características posee:

Clasificación:

La parálisis cerebral se clasifica con base en sus características funcionales y en la ubicación de las alteraciones de la movilidad en el cuerpo. En primer lugar se describen tres tipos, con base en la funcionalidad del movimiento:

1. Espasticidad. La lesión se ubica en la corteza motora cerebral, es decir, en las áreas del cerebro responsables del movimiento. Está asociada a la ejecución de movimientos voluntarios. El daño en esta parte del cerebro se manifiesta por la incapacidad para ejecutar movimientos voluntarios, en especial los más finos, por ejemplo, movimiento de las manos. Los niños espásticos se caracterizan por movimientos rígidos, bruscos y lentos. También se afectan los músculos de la alimentación y el habla, los de la boca y rostro, lo cual genera problemas en la alimentación y el habla.

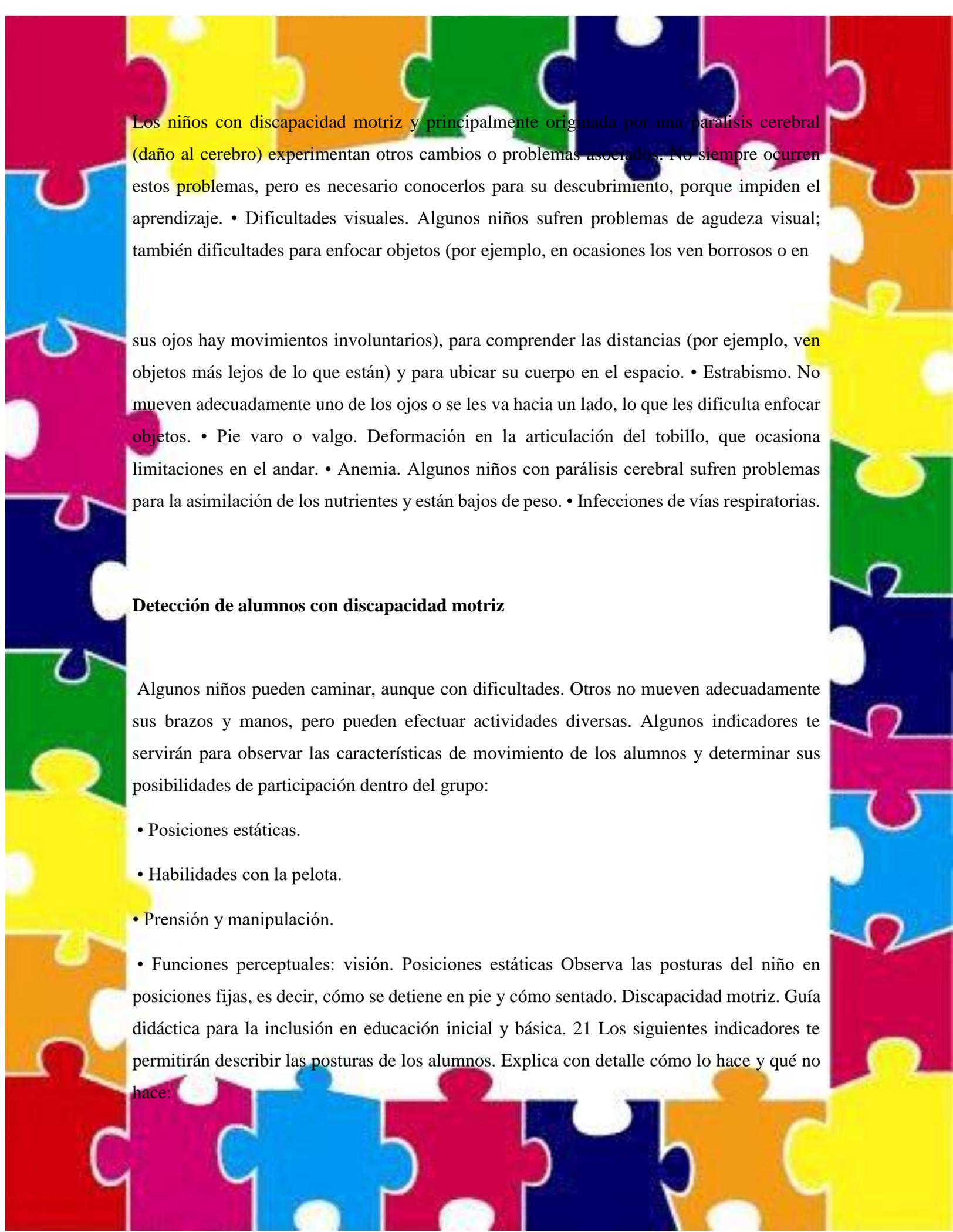
2. **Atetosis.** La lesión se ubica en un área del cerebro que se encarga de mantener la postura estática (es decir, el estado de reposo) y de los movimientos involuntarios (por ejemplo, los reflejos para mantener el equilibrio y la postura, los movimientos respiratorios o el parpadeo, entre muchos otros). Esta área del cerebro se llama “sistema extrapiramidal”, y la lesión ocasiona movimientos exagerados que van de la hiperextensión (brazos o piernas muy estirados) flexión total o parcial; también hay movimientos involuntarios en los músculos, necesarios para producir el habla, lo que origina gestos exagerados al hablar.

3. **Ataxia.** La lesión se encuentra en el cerebelo. Los niños experimentan dificultades para medir su fuerza y dirección de los movimientos (por ejemplo, alteraciones en la postura, en las reacciones de equilibrio, sin coordinación de los brazos y problemas para chupar, comer y respirar). También hay dificultades para realizar movimientos precisos y nuevos patrones de movimiento. Ahora bien, los cambios en los movimientos se clasifican con base en las áreas del cuerpo afectadas:

- a) **Monoplejía.** Un solo miembro del cuerpo.
- b) **Diplejía.** Afecta las extremidades inferiores (piernas).
- c) **Triplejía.** Afecta un miembro superior (un brazo) y las extremidades inferiores (piernas).
- d) **Hemiplejía.** Afecta el lado derecho o izquierdo del cuerpo. e) **Cuadriplejía.** Afecta las cuatro extremidades del cuerpo (brazos y piernas).



Problemas



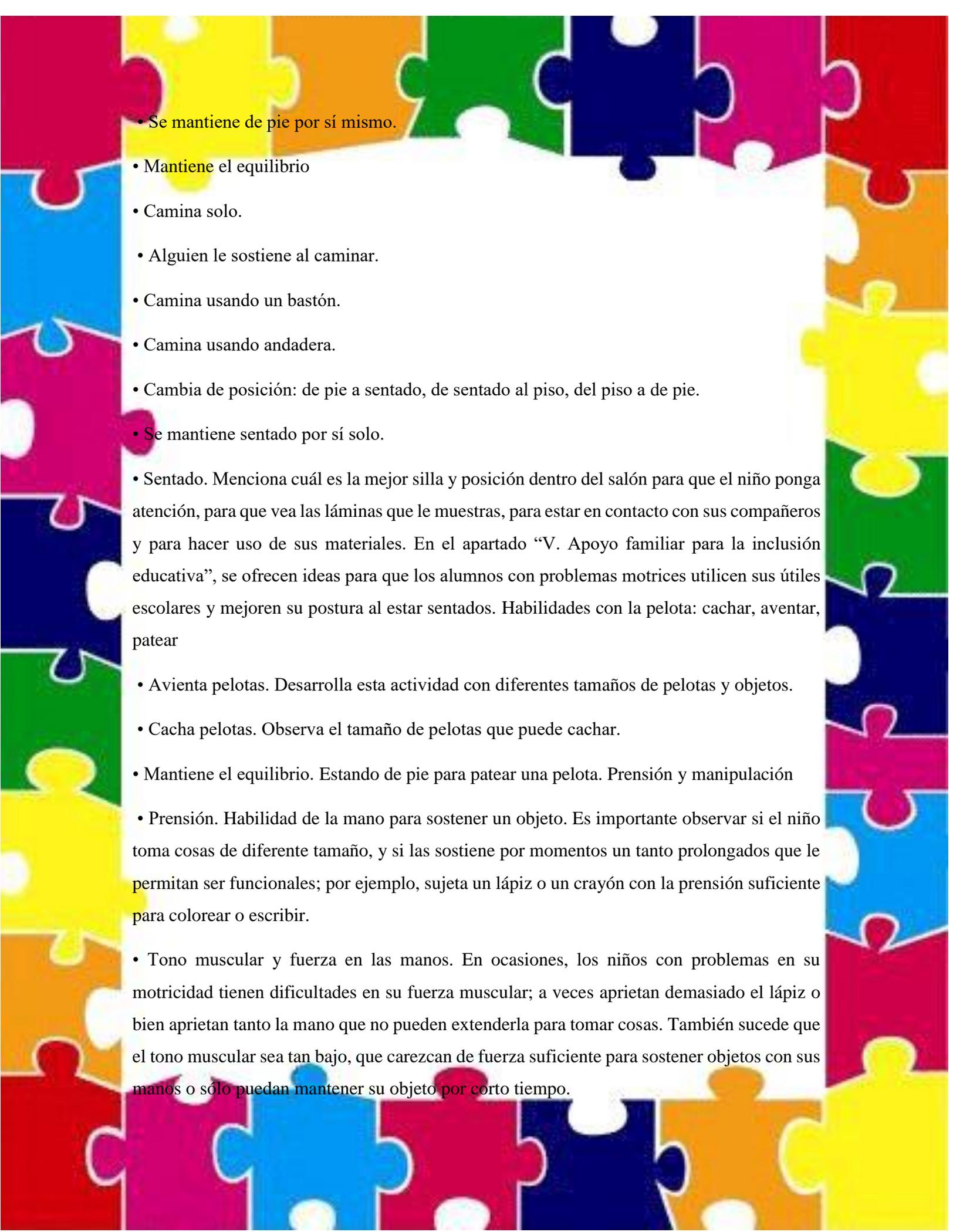
Los niños con discapacidad motriz y principalmente originada por una parálisis cerebral (daño al cerebro) experimentan otros cambios o problemas asociados. No siempre ocurren estos problemas, pero es necesario conocerlos para su descubrimiento, porque impiden el aprendizaje.

- Dificultades visuales. Algunos niños sufren problemas de agudeza visual; también dificultades para enfocar objetos (por ejemplo, en ocasiones los ven borrosos o en sus ojos hay movimientos involuntarios), para comprender las distancias (por ejemplo, ven objetos más lejos de lo que están) y para ubicar su cuerpo en el espacio.
- Estrabismo. No mueven adecuadamente uno de los ojos o se les va hacia un lado, lo que les dificulta enfocar objetos.
- Pie varo o valgo. Deformación en la articulación del tobillo, que ocasiona limitaciones en el andar.
- Anemia. Algunos niños con parálisis cerebral sufren problemas para la asimilación de los nutrientes y están bajos de peso.
- Infecciones de vías respiratorias.

Detección de alumnos con discapacidad motriz

Algunos niños pueden caminar, aunque con dificultades. Otros no mueven adecuadamente sus brazos y manos, pero pueden efectuar actividades diversas. Algunos indicadores te servirán para observar las características de movimiento de los alumnos y determinar sus posibilidades de participación dentro del grupo:

- Posiciones estáticas.
- Habilidades con la pelota.
- Prensión y manipulación.
- Funciones perceptuales: visión. Posiciones estáticas Observa las posturas del niño en posiciones fijas, es decir, cómo se detiene en pie y cómo sentado. Discapacidad motriz. Guía didáctica para la inclusión en educación inicial y básica. 21 Los siguientes indicadores te permitirán describir las posturas de los alumnos. Explica con detalle cómo lo hace y qué no hace:

- 
- Se mantiene de pie por sí mismo.
 - Mantiene el equilibrio
 - Camina solo.
 - Alguien le sostiene al caminar.
 - Camina usando un bastón.
 - Camina usando andadera.
 - Cambia de posición: de pie a sentado, de sentado al piso, del piso a de pie.
 - Se mantiene sentado por sí solo.
 - Sentado. Menciona cuál es la mejor silla y posición dentro del salón para que el niño ponga atención, para que vea las láminas que le muestras, para estar en contacto con sus compañeros y para hacer uso de sus materiales. En el apartado “V. Apoyo familiar para la inclusión educativa”, se ofrecen ideas para que los alumnos con problemas motrices utilicen sus útiles escolares y mejoren su postura al estar sentados. Habilidades con la pelota: cachar, aventar, patear
 - Avienta pelotas. Desarrolla esta actividad con diferentes tamaños de pelotas y objetos.
 - Cacha pelotas. Observa el tamaño de pelotas que puede cachar.
 - Mantiene el equilibrio. Estando de pie para patear una pelota. Prensión y manipulación
 - Prensión. Habilidad de la mano para sostener un objeto. Es importante observar si el niño toma cosas de diferente tamaño, y si las sostiene por momentos un tanto prolongados que le permitan ser funcionales; por ejemplo, sujeta un lápiz o un crayón con la prensión suficiente para colorear o escribir.
 - Tono muscular y fuerza en las manos. En ocasiones, los niños con problemas en su motricidad tienen dificultades en su fuerza muscular; a veces aprietan demasiado el lápiz o bien aprietan tanto la mano que no pueden extenderla para tomar cosas. También sucede que el tono muscular sea tan bajo, que carezcan de fuerza suficiente para sostener objetos con sus manos o sólo puedan mantener su objeto por corto tiempo.

- Control del tronco y de la cabeza. Observa si el niño mantiene su postura sentado al realizar actividades con las manos.
- Habilidades para soltar. Observa si el alumno cambia objetos de una mano a otra, y lo deja suavemente sobre un espacio.
- Desarrollo bilateral. Se refiere al uso de ambas manos de manera práctica; por ejemplo, al escribir se necesita sujetar el lápiz con una mano y con la otra sostener el papel. Asimismo para cortar, se requiere el uso coordinado de ambas manos. Funciones perceptuales: visión
- Agudeza visual. Capacidad de centrar imágenes para comprenderlas; por ejemplo, tamaño, distancia entre objetos y contrastes
- Campo visual. Espacio delante de nosotros y que percibimos: aproximadamente 104 grados.
- Seguimiento visual. Capacidad de seguir un objeto en movimiento. En el caso de los niños con parálisis cerebral es importante conocer las características de su visión (si no baja o no mueve la cabeza con facilidad para ver su cuaderno); en especial con el propósito de presentarle las imágenes, los materiales y los cuadernos en la zona con visión adecuada.

ACTIVIDADES (FÍSICAS)

Nombre: Ejercicio **1. EL PERIÓDICO** ☺

Objetivo: Tener conocimiento del tono corporal en las diferentes zonas del cuerpo reajustando el mismo para mantener el equilibrio dinámico. Material: 1 hoja de periódico para cada alumno Observaciones: La hoja de periódico debe estar desplegada en su totalidad. Movimientos lentos permiten un mejor control, movimientos rápidos mayor dificultad. El alumno debe percibir el control corporal que se realiza para el mantenimiento del equilibrio. Organización: todos los alumnos se colocan aleatoriamente por el espacio. Desarrollo: los alumnos deberán desplazar una hoja de papel de periódico con las distintas partes del cuerpo. A la voz del profesor cambiar el segmento del cuerpo con el que tocamos la hoja. Variantes

- Lo transportamos con la espalda. - Lo transportamos en la cadera por parejas. - Lo transportamos con la cabeza. Adaptación para niños invidentes - Desplazamos una hoja por parejas en diferentes posturas. - Una hoja por tríos, cuartetos, etc. - Los alumnos van emitiendo sonidos con el fin de facilitar al alumno invidente la ubicación de los mismos. - Reducimos el espacio.

EmásF, Revista Digital de Educación Física. Año 2, Num. 11 (julio-agosto de 2011) ISSN: 1989-8304 Depósito Legal: J 864-2009 13 Imagen 2. Alumnos de la Diplomatura en Educación Física realizando la tarea motriz “El periódico” ☺

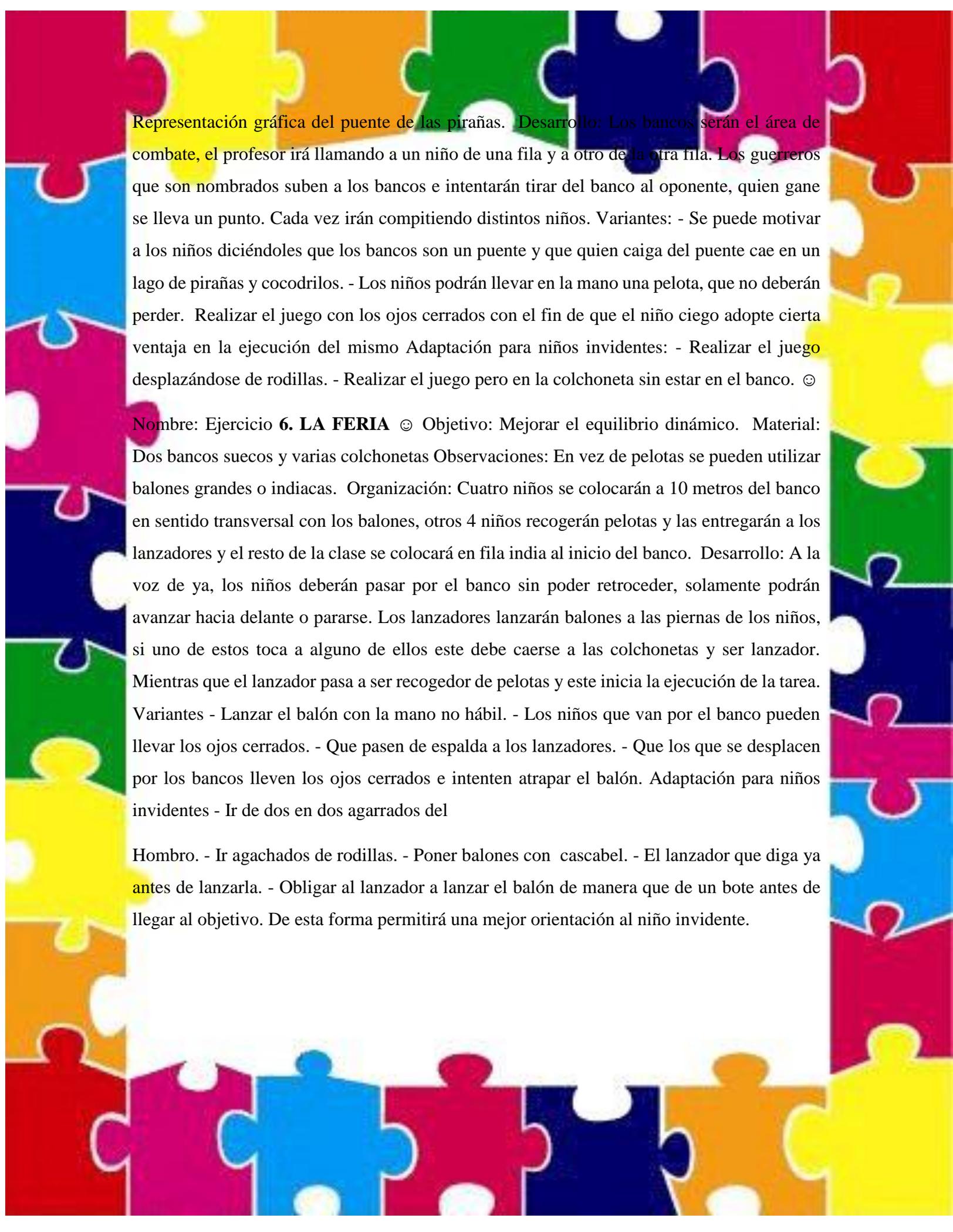
Nombre: Ejercicio 2. **EL RODILLO** ☺ Objetivo: Desarrollar habilidades de rodamiento y control del movimiento del cuerpo. Material: 5 filas de 4 colchonetas Observaciones: El niño invidente debe hacer el recorrido primeramente andando o a cuadrupedia para reconocer el espacio. Organización Dividimos a los alumnos en 5 grupos los cuales se pondrán en fila delante de las colchonetas Desarrollo: los primeros alumnos de cada fila se colocan en sentido transversal a la colchoneta e inician un rodamiento hasta el final de la misma. Al llegar al extremo regresa al punto de partida e inicia el rodillo otro compañero. Variantes: se puede variar la forma de rodar: con brazos laterales al tronco, brazo derecho debajo de la cabeza, brazos levantados paralelos a la cabeza, etc. Adaptación para niños invidentes - Podemos colocar dos filas una en cada extremo de la colchoneta con el fin de proporcionar mayor seguridad al niño invidente. - Pueden ir por parejas, haciendo de guía el compañero vidente. - Dar indicaciones verbales cuando el niño esté a punto de llegar al extremo de la colchoneta o mandar aplaudir a todos los niños.

Nombre: Ejercicio 3. **LA CARRETERA** ☺ Objetivo: Trabajar distintos elementos del equilibrio dinámico. Material: Una cuerda o colchonetas. Observaciones: El niño invidente debe hacer el recorrido primeramente caminando para reconocer el espacio. Organización: todos los alumnos se situarán encima de las líneas marcadas en el campo. Desarrollo: se indica a los niños que son coches y que deben circular solamente por la carretera (líneas del campo), pueden rebasar a otros compañeros pero sin pisar fuera de las líneas. Variantes: se

puede variar la forma de desplazarse: a cuatro patas, a la pata coja, hacia atrás, por parejas en forma de tren, a la carretilla, etc. Adaptación para niños invidentes - Podemos colocar una cuerda por el recorrido de algunas de las líneas. - Indicarle verbalmente la situación de los pies respecto a la línea. - Ir agarrado al hombro de otro compañero. - En vez de caminar por las líneas caminaremos por una pista formada con colchonetas.

Nombre: Ejercicio **4. EL PUENTE DE LAS PIRAÑAS** ☺ Objetivo: Mejorar el equilibrio dinámico y la percepción corporal. Material: Dos bancos suecos y cuatro colchonetas. Observaciones: podemos variar la longitud del puente, poniendo 2, 3, o 4 b bancos. Representación gráfica del puente de las pirañas. Organización: A ambos lados del banco se colocan en el suelo las colchonetas. Los niños se pondrán en fila india en un extremo del banco. Desarrollo: El docente informará a los niños que el banco es un puente y que debajo del hay pirañas. Emitirá órdenes a los niños de cómo atravesar el banco (puente). Algunas de las órdenes pueden ser estas: - Andando, corriendo, caminando hacia atrás. - A cuatro patas, a la pata coja. - Con dos pelotas en la mano, con 4 aros, por parejas, de tres en tres agarrados de la mano, etc. Variantes: El profesor se ubicará en el medio encima del banco, y los niños tendrán que atravesar el mismo sin tirar al profesor. Cada vez nos pondremos en una postura más problemática dificultando el paso a los niños. Adaptación para niños invidentes - Desplazarse únicamente de rodillas o cuclillas para una menor dificultad, pues al bajar el centro de gravedad aumentará el equilibrio. - Realizar el juego pero en la colchoneta sin estar en el banco.

Nombre: Ejercicio **5. LOS GUERREROS** ☺ Objetivo: Mejorar la conciencia y esquema corporal, además del equilibrio. Material: Dos bancos suecos y varias colchonetas Observaciones: es un juego que gusta muchísimo a los niños debido al contacto físico que existe entre ellos. El monitor procurará hacer parejas homogéneas en relación al nivel de fuerza y equilibrio, e intentará que todos los niños ganen alguna batalla. Organización: Se coloca dos bancos en sentido longitudinal, a ambos lados de estos se ponen en el suelo colchonetas para evitar que los niños se hagan daño al caer. Se harán dos filas de niños (guerreros), una fila situada en un extremo del banco y la otra en el otro. Imagen 3.

A decorative border made of colorful puzzle pieces in shades of red, yellow, green, blue, and pink, framing the text on the page.

Representación gráfica del puente de las pirañas. Desarrollo: Los bancos serán el área de combate, el profesor irá llamando a un niño de una fila y a otro de la otra fila. Los guerreros que son nombrados suben a los bancos e intentarán tirar del banco al oponente, quien gane se lleva un punto. Cada vez irán compitiendo distintos niños. Variantes: - Se puede motivar a los niños diciéndoles que los bancos son un puente y que quien caiga del puente cae en un lago de pirañas y cocodrilos. - Los niños podrán llevar en la mano una pelota, que no deberán perder. Realizar el juego con los ojos cerrados con el fin de que el niño ciego adopte cierta ventaja en la ejecución del mismo Adaptación para niños invidentes: - Realizar el juego desplazándose de rodillas. - Realizar el juego pero en la colchoneta sin estar en el banco. ☺

Nombre: Ejercicio 6. **LA FERIA** ☺ Objetivo: Mejorar el equilibrio dinámico. Material: Dos bancos suecos y varias colchonetas Observaciones: En vez de pelotas se pueden utilizar balones grandes o indiacas. Organización: Cuatro niños se colocarán a 10 metros del banco en sentido transversal con los balones, otros 4 niños recogerán pelotas y las entregarán a los lanzadores y el resto de la clase se colocará en fila india al inicio del banco. Desarrollo: A la voz de ya, los niños deberán pasar por el banco sin poder retroceder, solamente podrán avanzar hacia delante o pararse. Los lanzadores lanzarán balones a las piernas de los niños, si uno de estos toca a alguno de ellos este debe caerse a las colchonetas y ser lanzador. Mientras que el lanzador pasa a ser recogedor de pelotas y este inicia la ejecución de la tarea. Variantes - Lanzar el balón con la mano no hábil. - Los niños que van por el banco pueden llevar los ojos cerrados. - Que pasen de espalda a los lanzadores. - Que los que se desplacen por los bancos lleven los ojos cerrados e intenten atrapar el balón. Adaptación para niños invidentes - Ir de dos en dos agarrados del

Hombro. - Ir agachados de rodillas. - Poner balones con cascabel. - El lanzador que diga ya antes de lanzarla. - Obligar al lanzador a lanzar el balón de manera que de un bote antes de llegar al objetivo. De esta forma permitirá una mejor orientación al niño invidente.

Nombre: Ejercicio **7 EL ZOOLOGICO** © Objetivo: Disminuir el nivel de activación y trabajar el sentido del oído, favoreciendo la integración. Material: Ninguno Observaciones: Se pueden asignar los nombres de los animales mediante papeletas. Organización: Un niño se separa del grupo con el fin de que no logre escuchar la asignación de los roles de animales. Desarrollo: El profesor asignará a cada alumno el nombre de un animal, dependiendo del número de alumnos este se repetirá en 2, 3 o 4 ocasiones. A la voz de ya, todos los alumnos deben emitir el sonido que caracteriza a ese animal, el perro “guau, guau”, el gato “miau, miau”. El alumno que habíamos separado previamente deberá agrupar a los animales por su sonido. Para ello escogerá distintas zonas del pabellón. Variantes: Poner a dos alumnos para emparejar a los animales. Adaptación para niños invidentes: - Se puede realizar este juego con los ojos tapados con el fin de favorecer la integración del niño ciego. - La persona que selecciona y agrupa a los animales puede ir con los ojos tapados

8 PRACTICAR AERÓBICOS:

Otra opción puede ser practicar aeróbicos en silla de ruedas, siempre que la música sea al ritmo de baja intensidad (120 a 130 beats por minuto) y se eviten movimientos específicos como los de torsión, los de brazos asimétricos, los movimientos excesivos de brazos por encima de los hombros y la flexión y extensión del tronco.

El aeróbic sobre silla de ruedas debe incluir rutinas específicas para ejercitar principalmente hombros, codos y muñecas.

9 JUGAR CON GLOBOS:

Los juegos con globos sirven para fomentar de manera divertida destrezas motoras como golpear, agarrar o dar puntapiés. Inflaremos globos grandes de colores brillantes, y los golpearemos con varias partes del cuerpo. El educador o educadora deberá asegurarse de que los globos están alejados siempre de la boca y recoger los globos que se vayan rompiendo.

Se les podría atar el o los globos con una cuerda a la silla o bien a ellos y ellas para que no se les escape muy lejos.

10 JUEGO: EL ESCULTOR

CONTENIDO PRINCIPAL: Conocimiento corporal y relajación

MATERIAL: No necesario

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Número de participantes: 20 a 22 participantes. (Por parejas) Espacio amplio llano, delimitado.

DESARROLLO: El monitor/a pide a los participantes que formen parejas y les explica que uno de ellos va a desempeñar el rol de escultor y el compañero el de escultura. El escultor tiene que confeccionar una escultura con el cuerpo del compañero, moviendo sus extremidades y sus distintas partes del cuerpo, mientras el compañero que tiene asignado el rol de escultura debe permanecer estático según la forma que le dé el compañero. Al terminar la escultura este deberá adivinar que es. Después se intercambiarán los roles.

ADAPTACIONES:

Si uno de los participantes tiene discapacidad motriz tendrá que atenderse su colocación para facilitar los movimientos.

Si hay participantes que presenten problemas de equilibrio, participarán sentados.

Si hay jugadores con una gran afectación en las extremidades superiores darán instrucciones verbales al docente que esculpirá a su compañero.

10 JUEGO: LA ESTRELLA DE LANA

CONTENIDO PRINCIPAL: Habilidades motrices básicas

MATERIAL: Un ovillo de lana

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 25 a 30 participantes. Espacio amplio llano, delimitado

DESARROLLO: El monitor/a sitúa a los participantes formando un círculo separados entre sí por 1, 5 metros como mínimo y después le proporciona el ovillo de lana a un jugador que debe decir en voz alta al grupo a quien lo va a pasar agarrando un extremo de la lana. Y así sucesivamente hasta que todos los miembros del grupo estén unidos por la lana formando entre todos una estrella. Puede repetirse la acción hasta que se acabe la lana del ovillo.

ADAPTACIONES:

El monitor/a deberá prestar atención si el ovillo cae al suelo y en el caso de que se realizase esta técnica con alumnos con gran afectación motriz en las extremidades superiores, expresarían el nombre a quien va a dirigirse el ovillo y el monitor/a lo lanzará por ellos.

11 JUEGOS INDIVIDUALES: EL PESCADOR

Se trata de un juego en el que se le debe proporcionar un palo con un hilo en su extremo al que se le ata un imán, a modo de caña de pescar, y se colocan unos peces de cartulina en el suelo, también con imanes.

El niño debe coger el mayor número de peces con la caña, y cada vez que lo consiga se le debe aplaudir para motivarle.

12 JUEGO INDIVIDUAL: ENCESTAR

Se colocan dos cestas de diferentes colores, delante del niño y se le proporciona un balón, que deberá tirar y encestar en el cesto del color que se le indique.

Con este juego liberará el estrés pero también estará ocupando el tiempo libre y entreteniéndose.

13 JUEGO INDIVIDUAL: ROMPECABEZAS

Del mismo modo que los anteriores, este juego permite a los niños con parálisis cerebral entretenerse y ocupar su tiempo libre.

Se necesitará un rompecabezas, de un número de piezas adaptado a la capacidad del niño, y darle órdenes para que coloque los cubos de la forma que se le indique.

14 PELOTA AL EMBUDO

Objetivo: Conseguir un buen control de la postura en el lanzamiento de la bola, para lograr una buena base de equilibrio sobre la cual mejorar la precisión. Mejorar la coordinación de los brazos en el gesto de lanzamiento. Materiales: 4 bancos suecos pelotas de tenis, boccia, de jockey (plástico) canaleta (opcional) Como se juega: Los jugadores se sitúan como se muestra en el dibujo, a 2, 3, 4, ó 5 m. según las posibilidades de los alumnos. Se lanza la bola tratando de hacerla pasar al campo contrario (zona que delimitan los bancos suecos del contrario), se pueden empujar y sacar de nuestro campo las bolas del adversario que haya en el mismo. Las bolas que salgan de la zona de bancos no puntúan. Al terminar los lanzamientos se cuentan el nº de bolas nuestras (hay que identificarlas con colores o marcas) que hay en campo contrario y cada una supone un punto. Se puede jugar 1x1, 2x2 o 3x3 (variable)

15 BOLOS

Objetivo Conseguir equilibrar bien el cuerpo para poder lanzar con precisión Materiales Mazas de gimnasia, cilindros de madera (testigos), botellas de plástico etc.. Pelotas de tenis, boccia o similares Canaletas y puntero. Si los participantes no pueden usar correctamente los brazos. Como se juega Derribar unos bolos colocados a cierta distancia (3 a 6 m. según las posibilidades de los alumnos) Se podrá lanzar con las manos, pies o canaletas y punteros según características de los alumnos. Se puede jugar 1 x1 2x2 ó 3x3. 3. DIANA CON PELOTAS ADHESIVAS O DARDOS. Se puede utilizar una diana convencional de unos 40 cm. De diámetro y puntuada en 6 anillos concéntricos (20, 10, 8, 6, 4, 2). Según las posibilidades de los alumnos se varían las distancias de lanzamiento, tamaño de diana y bolas, nº de oportunidades etc. se puede colocar la diana en el suelo y que el alumno deje caer la bola si tiene dificultades para lanzar. Se puede jugar 1 x1 2x2 ó 3x3. Utilizar dardos de punta gruesa y de goma para evitar accidentes Juego recomendable para el trabajo de psicomotricidad.

16 BALÓN AL CAJON Objetivo didáctico: aprender a calcular la trayectoria y distancia en los lanzamientos, a partir de una correcta equilibración del tronco Materiales: pelotas de

tenis, de goma, de gimnasia rítmica, etc... Cajón grande. Plinto, de altura variable. Como se juega: Se trata de realizar lanzamientos sobre un cajón grande de altura variable, sumando puntos por cada acierto. Se puede diseñar el juego con diversas variantes: Los jugadores se sitúan todos al mismo lado del cajón y a 3 ó más metros y realizan lanzamientos alternativos. Los jugadores contrarios se sitúan a ambos lados del cajón. Situar entre los lanzadores y el cajón a los jugadores contrarios que tratarán de interceptar los lanzamientos... Exigir que antes de entrar el balón en la caja de uno, dos o más botes. Variar las distancias de lanzamiento y la altura y dimensiones del cajón.

17 VOLEIBOL SENTADOS A grandes rasgos es una modalidad de deporte muy similar al voleibol que juegan los alumnos de pie, va a permitir jugar juntos a alumnos sin capacidad de desplazarse y a alumnos "normales" ya que todos jugarán sentados en el suelo excepto aquellos que van en SR, que jugarán en su silla. Como en cualquier deporte hay que tener en cuenta aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios. Con las modificaciones oportunas el juego se desarrolla de forma similar al volei de pie, con los mismos gestos técnicos (adaptados) y elementos tácticos. Reglamento: Terreno de juego. Más pequeño que en el voleibol de pie, con las medidas que figuran en el gráfico. Balón: igual al del volei de pie (cuero, 260-280 gr. y 66 cm. de diámetro) también se pueden utilizar balones de goma espuma, plástico etc. Posición del cuerpo: para que el golpe sea reglamentario, el culo no debe permanecer en contacto con el suelo. Y es esta parte del cuerpo (no brazos ni piernas), la que fija la posición del jugador en el campo. El resto de las reglas, sustituciones, nº de toques por equipo, rotaciones, saques, bloqueos etc.. son las del voleibol de pie.

18 BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS

Es quizá el deporte para discapacitados con lesión medular más conocido y más practicado hasta el punto de que tiene cierta cobertura en televisiones y otros medios de comunicación. Es un deporte muy completo en el que se mejora la condición física general y el funcionamiento de los distintos aparatos y sistemas orgánicos, especialmente el cardiorrespiratorio y el locomotor, además fomenta la afectividad, el espíritu de trabajo en grupo, la solidaridad, el respeto a las normas, a uno mismo y al adversario. Los aspectos técnicos y tácticos son muy similares a los del baloncesto normal: Técnica: se trabajarán los aspectos técnicos del baloncesto en general, botar, pasar, recibir, tirar a canasta,

desplazamientos con y sin balón etc. sin embargo en este apartado hay que tener en cuenta que de forma previa o simultánea el alumno tiene que aprender a manejar su SR. realizando arrancadas explosivas, paradas bruscas, giros etc. esto es imprescindible ya que desde la silla el alumno realiza todos los gestos técnicos incluso algunos de ellos los realiza no con el cuerpo sino con la propia silla como por ejemplo, los pivotes o las fintas. Táctica: se trata de que el alumno sepa desenvolverse en las distintas situaciones de juego tanto en ataque como en defensa, desarrollando los conceptos característicos del baloncesto. Instalaciones y material. Tanto las instalaciones como el material que se utiliza son los del baloncesto y minibasquet normal. Para facilitar el proceso de aprendizaje en una primera etapa es conveniente utilizar el campo y canastas del minibasquet ya que la reducción de las distancias facilita el desarrollo del juego. Como única salvedad respecto a las instalaciones esta la necesidad de reforzar la protección de los postes de las canastas y cualquier otro elemento contra el que pueda chocar la silla de ruedas. Reglamento Básicamente es el mismo del baloncesto normal con unas pocas modificaciones: Clasificación de los jugadores: según el grado de minusvalía los jugadores se puntúan de 1 a 4 puntos (1- 1.5- 2- 2.5- 3- 3.5- 4). Sumando los puntos de los 5 jugadores del equipo que coinciden en la cancha no puede ser mayor de 13.5 puntos. Zona: el jugador en ataque puede permanecer en el área restringida 5 seg. en vez de 3. Pasos: el jugador que avanza con el balón no puede dar más de 2 impulsos a su silla teniendo el balón colocado sobre sus muslos, debiendo botar, pasar o tirar después de esos dos impulsos. Prohibido levantar los glúteos del asiento de la silla. Hay que tener en cuenta que algunos jugadores que juegan en silla de ruedas pueden desplazarse con bastones y andar con sus propias piernas. Fuera de banda: se considera fuera cuando el jugador con posesión pisa o sobrepasa con las ruedas de su silla la línea de banda. Esta regla no se cumple en la línea de 6.25 ni en la de tiros libres donde se permite que las ruedas pisen las líneas.



19 JUEGO: CARA Y CRUZ

CONTENIDO PRINCIPAL: Habilidades motrices básicas y velocidad

MATERIAL: No necesario

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 2 equipos de 10 jugadores como máximo

DESARROLLO: El monitor forma dos equipos de 10 componentes y los sitúa formado dos filas paralelas, separando ambas filas a una distancia de 1,5 a 2 m y a 1 metro entre cada uno de la fila. A continuación el monitor le asigna a una fila el nombre “cara” y a la otra “cruz”. Si nombra a uno de los equipos, por ejemplo cruz, estos deben huir siendo perseguidos por los “cara” que intentarán atraparlos antes de llegar a la línea del refugio. Cada jugador puede atrapar solamente al adversario que tiene a su lado. Se contabilizarán las capturas de cada equipo para decidir quién es el ganador.

ADAPTACIONES:

Al emparejar a los participantes se tendrá en cuenta que las parejas sean lo más homogéneas posible. Se prestará mucha atención a los atrapamientos evitando que los participantes que se desplacen con muletas o en silla de ruedas choquen con sus compañeros o se ponga en peligro su integridad física. Por ello se permitirá que el participante con discapacidad motriz pueda atrapar al adversario con un toque sin que tenga que agarrarle para atraparlo.

Dependiendo del nivel de movilidad y de autonomía del participante con discapacidad, puede incorporarse un balón de gomaespuma para que atrape a los demás lanzándoselo.



20 JUEGO: EL ESCULTOR

CONTENIDO PRINCIPAL: Conocimiento corporal y relajación

MATERIAL: No necesario

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Número de participantes: 20 a 22 participantes. (Por rejas) Espacio amplio llano, delimitado.

DESARROLLO: El monitor/a pide a los participantes que formen parejas y les explica que uno de ellos va a desempeñar el rol de escultor y el compañero el de escultura. El escultor tiene que confeccionar una escultura con el cuerpo del compañero, moviendo sus extremidades y sus distintas partes del cuerpo, mientras el compañero que tiene asignado el rol de escultura debe permanecer estático según la forma que le dé el compañero. Al terminar la escultura este deberá adivinar que es. Después se intercambiarán los roles.

ADAPTACIONES:

Si uno de los participantes tiene discapacidad motriz tendrá que atenderse su colocación para facilitar los movimientos.

Si hay participantes que presenten problemas de equilibrio, participarán sentados.

Si hay jugadores con una gran afectación en las extremidades superiores darán instrucciones verbales al docente que esculpirá a su compañero.



EL AUTISMO NO ES
UN MUNDO APARTE



- RECONOZCAMOS CON CARÍÑO Y SIN DISCRIMINACIÓN -



AUTISMO

El autismo es un trastorno del desarrollo, de origen neurobiológico, que da lugar a diferencias significativas en las habilidades que típicamente se esperan en los niños y niñas, en tres aspectos fundamentales: Interacción social, comunicación verbal y no verbal, y flexibilidad de intereses y de conducta.

La prevalencia del autismo ha generado mucha controversia mundial, pues en los años 80 se estimaba que 1 de cada 10.000 personas presentaba dicho trastorno, pero investigaciones recientes señalan que 1 de cada 88 personas cumplen con los criterios de algún trastorno del espectro autista (TEA) (Bajo, 2012)., Aún no es totalmente claro si en efecto ha incrementado su prevalencia, lo cual daría lugar a considerar factores ambientales como los responsables de tal incremento; si esta situación obedece a que el diagnóstico tiende a hacerse cada vez más temprano, o bien, al aumento de servicios y reconocimiento de este trastorno entre los profesionales y la población general. El hecho es que hoy en día, los TEA son mucho más frecuentes de lo que se pensaba y aunque no contamos aún con estudios epidemiológicos en Colombia, se debe considerar que aproximadamente el 1% de la población podría presentar dicho trastorno en alguna de sus variantes. Es de esperarse, por lo tanto, que en la mayoría de instituciones educativas existan varios niños con diferentes grados de autismo y que también sea común en la población que busca ayuda de los profesionales de la salud mental; razones suficientes para que se fortalezca la formación en torno a este tema.

El concepto de TEA implica diferentes manifestaciones de sus tres síntomas patognomónicos. Leo Kanner describió 11 casos de niños con este trastorno, en un reconocido artículo en el que por primera vez se emplea el término autismo (1943) y logra describir claramente sus dificultades para establecer contacto afectivo, para comunicarse de manera efectiva y para entretenerse de manera funcional. Artículos como éste, sumados a la información que generalmente suministran los medios de comunicación, pueden dar lugar a una falsa idea de homogeneidad entre todos los casos de TEA, pero lo cierto es que algunas personas con este diagnóstico hablan con claridad, mientras que otros no lo hacen; algunos se alejan de las personas, mientras que otros intentan relacionarse; además, pueden ser más o menos inteligentes y presentar o no comorbilidad con otros trastornos orgánicos o del



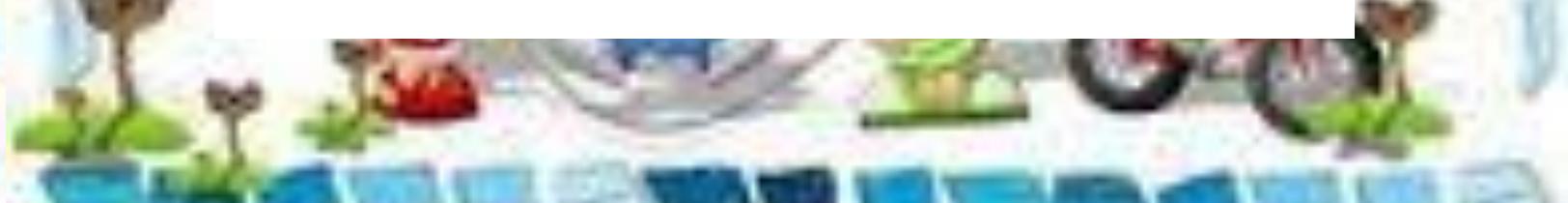
desarrollo. Ante un grupo tan amplio y diverso, es importante resaltar que todos por igual requieren de apoyo profesional, independientemente de su nivel de funcionamiento.

Actividades que adoran hacer los niños y personas autistas

Musicalidad

Hay una diferencia clave en decir “Es hora de irse para la cama, vamos a ponernos el pijama, etc” o cantar la típica canción “Vamos para cama que hay que descansar, para que mañana podamos madrugar”.

Cuando me percaté de que hablar de modo “habitual” no es efectivo con personas autistas, decidí probar a decir las cosas cantando. Funciono.

- **Hacer música con el cuerpo**, es decir, hacer "body percussion", crear sonidos pegando palmadas con las manos, palmeando las piernas, la barriga, los mofletes...
 - Experimentar con los sonidos de la boca, ya que no suena igual una "a" larga que una corta, una "u" con la boca muy cerrada, tapando la nariz, silbando... Se puede inventar una canción en un lenguaje inventado con sonidos variados y palabras no existentes en nuestra lengua.
 - "Dialogar" con los sonidos del cuerpo o de la boca. Es una mezcla de las dos actividades anteriores y puede venir muy bien para niños pequeños, ya que nosotros ponemos una base y ellos nos repiten (a modo de eco) o intentan responder con una variación de sonido o de musicalidad.
 - Imitar sonidos del entorno, de animales, de electrodomésticos, jugar con onomatopeyas... En el parque, en casa o de excursión, siempre estamos rodeados de sonidos, solo hay que prestarles atención.
 - Hacer sonar instrumentos musicales adecuados para los peques como panderetas, maracas, flautas, guitarras infantiles, tambores... intentando buscar ritmos o acompañando una canción. Si quieren seguir su formación musical, aquí te explicamos cómo elegir el instrumento más adecuado.
- 

- 
- **Inventar o construir instrumentos.** No es necesario contra con un instrumento "al uso". Muchos objetos cotidianos pues hacer "música" (o al menos ritmos) y también podemos crear tambores, maracas o flautas caseros, reciclar para crear instrumentos...
 - Escuchar los sonidos del entorno, tanto naturales como artificiales, y describirlos con sus propias palabras para ser más conscientes de lo que nos rodea y ampliar las habilidades lingüísticas.

Expresión artística

En estas ocasiones, sítvete del lenguaje artístico como medio de expresión de frustraciones y sentimientos. Además podrás ver que su estado de ánimo se verá reflejado en los colores que escoja. De este modo, sabrás si la actividad está funcionando o no.

PINTAR CON PAPEL DE EMBALAR DE BURBUJAS

Cubrir los pies y las manos con el papel de burbujas y habilitar una zona en el suelo amplia para que puedan pintar a lo grande, ¡la diversión está asegurada!



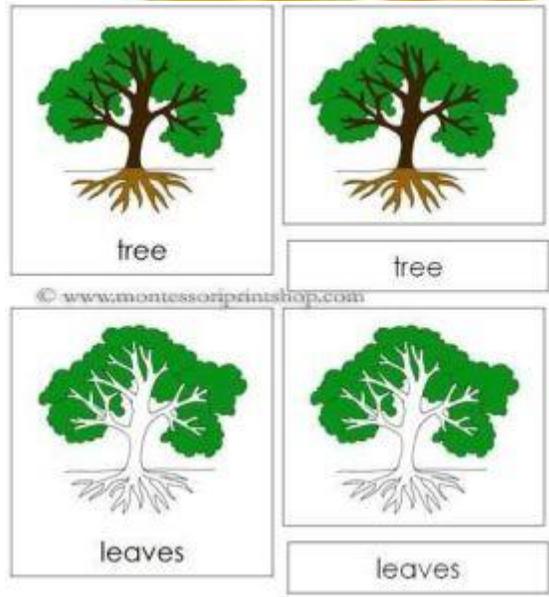


La belleza del mundo

Aprovecha los momentos de paseo para canalizar la atención de la persona sobre la belleza de la naturaleza. Una simple flor puede desencadenar una gran felicidad para una persona autista: la clave está en transmitirle tu propia sensación.

Lo que me gustó del material es que el niño aprendía cuál eran las partes del árbol y si el niño era mayor proponían usar el material para calcarlo y mejorar su motricidad fina. En un cumple también me regalaron un rompecabezas de flor que cumplimenté junto con el árbol. Hice esto cuando era invierno hacía mucho frío y mi niño tenía menos de dos años.





La importancia de pasarlo bien

Otra clave es la anticipación de la persona autista. Generalmente, las personas autistas esperarán pasivamente a tus instrucciones. Esto no es así si la actividad desempeñada está resultando atractiva.

Cometa paso a paso

Materiales:



- 2 palitos de madera de 60 centímetros cada uno.
- 1 pliego de papel celofán del color que quieras.
- 1 bola de pabilo.
- Cinta del color que quieras.
- Retazos de tela.
- Pegamento.

Procedimiento:

1. Coloca los palitos de madera uno sobre otro en forma de cruz, átalas en el centro con un nudo de pabilo y une las cuatro puntas.
2. Una vez que tengas algo parecido a un diamante, fórralo con el papel que escogiste.
3. En el palito de madera que se encuentra de forma horizontal, ata una tira de pabilo a ambos lados y únelas con un nudo, tal como se muestra en la figura.
4. Haz la cola de tu cometa con la cinta del color que elegiste y pégale pequeños retazos de tela, ubicados a la misma distancia. Eso es todo, tu cometa está lista para volar

El poder de la repetición

Cuanto más familiar sea una actividad para la persona autista, más le gustará. Esto es así porque ellos disfrutan de la rutina, es decir, de las actividades estructuradas en tiempo y espacio.



LA CAZA DE LA CULEBRA

OBJETIVOS: Fomentar la agilidad y la atención.



DESARROLLO: En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de participantes haya menos uno. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 participantes toman la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por el animador a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren hacia ella ganando quien la tome primero.



Actividades que la persona autista disfrute y construye

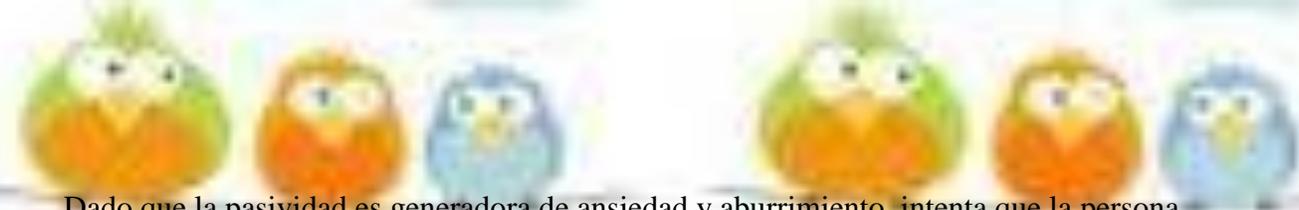
Un ejemplo podría ser crear burbujas de jabón en el brazo de la persona que luego aclararás con agua. Repítelo varias veces y observarás una respuesta sonriente por parte de la persona. Pequeños detalles de forma repetitiva es la forma de divertir a estas personas.



La regla de los 10 segundos

Sea cual sea la actividad que desempeñes, intenta que sea un juego de turnos. Esto hará que la persona autista mantenga su interés y participación en la actividad.





Dado que la pasividad es generadora de ansiedad y aburrimiento, intenta que la persona emita una respuesta verbal o no verbal cada aproximadamente 10 segundos.

Necesitarás empezar un acto, pausar y esperar a menudo para dar la oportunidad a la persona para su turno comunicativo. Sé paciente durante las pausas y espera a una respuesta por parte de la persona.

Si esta respuesta no se da, cambia tu estrategia.

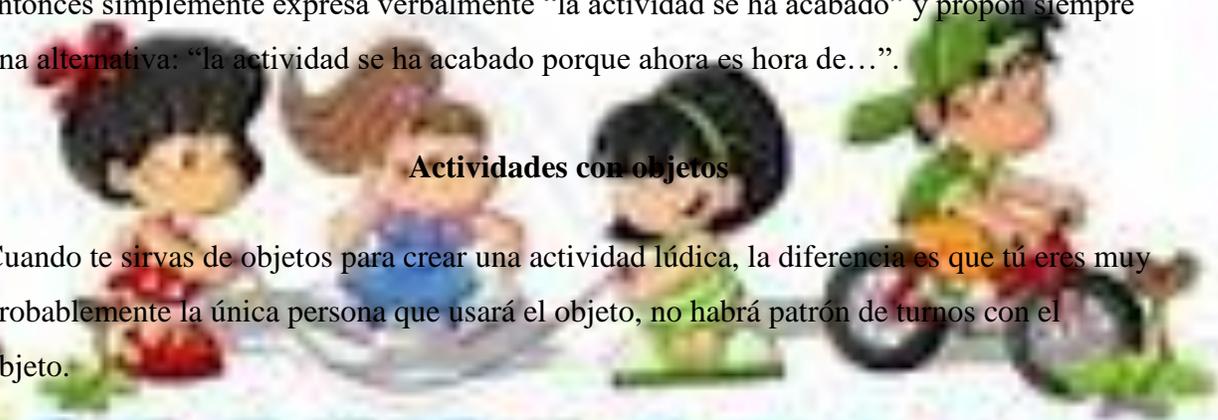
Aprende a detectar cuando es el momento de terminar la actividad

Nuevamente, es muy poco probable que una persona autista te transmita verbalmente que desea terminar con la actividad. Si las respuestas de la persona disminuyen y no puedes generarlas a través de variaciones, es tiempo de terminar con la actividad y ofrecer otro abanico de posibilidades diferentes.

Del mismo modo, si eres tú quien se está aburriendo, no dudes en cambiar de actividad. La persona detectará con mucha precisión si te estás aburriendo por medio de tu lenguaje no verbal y se frustrará al no comprender tu reacción.

Si cuando intentas abortar la actividad porque lo deseas pero observas que las respuestas de la persona autista se vuelven más intensas, desorganizadas e hiperactivas, es hora de calmar las cosas de forma gradual.

Disminuye poco a poco el ritmo de la actividad y baja tu tono de voz. Si esto no funcionase, entonces simplemente expresa verbalmente “la actividad se ha acabado” y propón siempre una alternativa: “la actividad se ha acabado porque ahora es hora de...”.



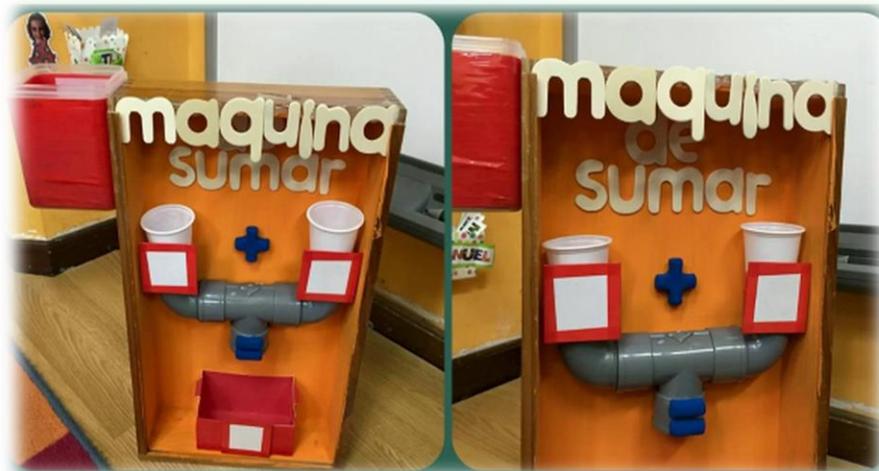
Actividades con objetos

Cuando te sirvas de objetos para crear una actividad lúdica, la diferencia es que tú eres muy probablemente la única persona que usará el objeto, no habrá patrón de turnos con el objeto.

Comienza por hacer un pequeño gesto con el objeto para provocar un gran efecto. Observa la reacción de la persona: sonrisas, expresiones de placer, etc.

Si la persona retrocede o parece aburrida o preocupada, para y espera. Intenta repetir la acción pero de un modo atenuado e intenta observar de nuevo si la persona emite alguna respuesta con el cuerpo o la cara.

Si la persona sonrío, se acerca, parece interesada o excitada, repite el gesto con el objeto y luego haz una pausa. Espera a que la persona te comunique de algún modo que desea que lo vuelvas a hacer.



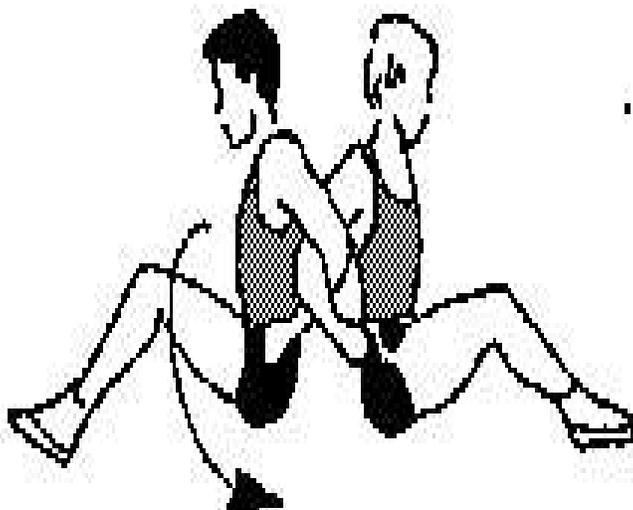
Juego de pillar

A parte de la actividad física y vitalidad que genera, es de los primeros juegos que motivan al niño una vez que “aprende el juego”, haciendo que de forma progresiva se abra hacia los



demás. El juego representa que el niño puede escapar de su inmersión interior y confiar en los demás.

ESPALDA CONTRA ESPALDA



Objetivo: Cooperación.

N.º de participantes: Parejas.

Material: Ninguno.

Organización: Todos los participantes deberán estar repartidos por parejas y de pie, espalda contra espalda.

Desarrollo: A la señal deberán intentar sentarse en el suelo, pero sin dejarse caer, ya que podrían hacerse daño. Una vez en el suelo, deberán intentar levantarse.





El escondite

A través del escondite se tendrán en cuenta las sensaciones de ansiedad o separación para que al final del juego el niño con autismo pueda sentir la alegría del encuentro.

1. El grupo de jugadores elige a la persona encargada de buscar a los demás, tradicionalmente llamado "el policía" o "el que la liga".
2. La persona elegida tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida, suelen ser 10, 20 o 50.
3. Al terminar de contar, la persona debe avisar diciendo "ya voy" y comenzar a buscar a los demás.
4. Al encontrar a una de las personas escondidas tiene que tocarlo con la mano y continuar buscando.
5. Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando (llamado "casa") y tocarlo.

Una variante del juego consiste en que el niño que busca no debe tocar a quien encuentra, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la persona.





Contar cuentos

A través de los cuentos, los niños con autismo tendrán la oportunidad de expresarse a través que el cuento avanza, mostrando sus ideas y pensamientos a medida que presta más atención. Cuéntale historias con las que el niño pueda sentirse identificado para facilitarle aún más la expresión de sus sentimientos a través del lenguaje.



Letra L: El León Lolo.



L I

Había una vez un león que se llamaba Lolo. Un día se encontró un teléfono en el suelo. Lo cogió y llamó a su amigo el lobo para que fuera a verle. Entonces vino un elefante a la cueva y el león le dijo: ¡vete de mi casa! De repente se hizo de noche y apareció el lobo. El león le dijo a su amigo lobo que echara al elefante. El elefante se marchó porque pesaba mucho y Lolo y el Lobo se fueron de paseo. Se encontraron al elefante que estaba llorando y se lo llevaron a su casa. Le dieron longaniza de cena, le acostaron cuando salió la luna y le prometieron que serían sus amigos.

<http://www.imageneseducativas.com>

Expresión artística

Es un juego muy eficaz para aquellos momentos que el niño con autismo se siente abrumado por el mundo y se siente reacio a tener contacto con los demás. Con tan sólo unos lápices de colores y papel, el niño podrá plasmar sus ideas y pensamientos en sus dibujos, lo que te servirá para interpretar su estado de ánimo.



A decorative header featuring a row of six colorful, stylized birds in shades of orange, blue, and green, set against a light blue sky background.

Jugar con las letras

Objetivo: Lograr que los estudiantes aprendan a identificar y escribir las letras del alfabeto con ayuda de las TIC. Una gran parte de los niños con autismo tiene dificultades en el lenguaje. A menudo, desarrollan un vocabulario pobre y estructuras gramaticales incorrectas que les impide comunicarse con facilidad. Asimismo, tienen problemas para comprender el lenguaje de los demás por lo que son incapaces de entender preguntas, instrucciones y bromas simples. Por eso, es importante familiarizarlos con las letras y las palabras. Una buena estrategia para lograrlo es mediante juegos y actividades que incluyan las letras. Por ejemplo, puedes recortar algunas letras de cartón y colocarlas dentro de un calcetín grande. A la misma vez, pon delante del niño una cartulina con las letras que escondiste. El juego consistirá en que el pequeño encuentre, dentro del calcetín, las letras que están en la cartulina, para hacer que coincidan. Cada vez que encuentre una letra puedes pronunciarla y motivarlo a que repita el sonido. También puedes entregarle una letra e incentivarlo a que la busque por toda la casa, como si fuera un tesoro escondido. El niño se divertirá mucho y, a la misma vez, aprenderá a identificar las letras.

Jugar con números

Objetivo: Reconocer y usar los números en forma oral y escrita Muchos niños con autismo experimentan una gran fascinación por los números, a pesar que a menudo son incapaces de comprender la lógica de los cálculos. Aun así, les encanta alinear o jugar siempre con la misma cantidad de objetos. Puedes aprovechar ese interés a tu favor para estimular sus habilidades numéricas. Busca diferentes tipos de objetos y ten a mano algunas cajas donde puedas guardarlos. Por ejemplo, puedes encontrar algunos lápices, botones, pelotas o incluso calcetines y varias cajas acorde a estos tamaños. Cuando tengas todo, siéntate a jugar con el niño y pídele que ponga en cada caja un número determinado de objetos dependiendo de su forma, color o clase. También puedes aprovechar la hora de la cena o la merienda para contar cuántas galletas ha comido o cuántos cereales le añade a la leche. Y mientras le bañas, puedes cantarle canciones relacionadas con los números.



Haz que te escuche y comprenda

Objetivo: Reconocer la importancia de escuchar y comprender las instrucciones dadas. Uno de los mayores problemas de un niño con autismo es su dificultad para comunicarse con los demás. De hecho, la mayoría suelen hacer caso omiso de las conversaciones, las instrucciones o las preguntas, ya sea porque no comprenden o porque no les interesa. Sin embargo, esta es una de las esferas que más atención demanda ya que de ella dependerá, en gran medida, el grado de autonomía e independencia que se alcance en la edad adulta. El primer paso consiste en llamar la atención del niño antes de hablar. Ya sea tocándole el hombro o llamándolo por su nombre. El objetivo es que el niño se acostumbre a prestar atención cada vez que se le habla, así aumentan las probabilidades de que pueda comprender al menos una parte del mensaje. También es importante hablar claro, despacio y haciendo pausas. Por ejemplo, en vez de decirle: “Toma la cuchara y comete la sopa”; puedes decir: “Toma la cuchara” y cuando lo haya hecho: “Come la sopa”. El segundo paso es repetir las frases varias veces, hasta que te cerciores de que el niño las ha comprendido. Es conveniente que seas redundante o que parafrasees, así aumentan las probabilidades de que el pequeño te entienda. Otro truco consiste en hablarle de temas que despierten su interés, como lo que está haciendo en ese momento o lo que va a hacer dentro de un rato. De esta manera se sentirá más motivado a escuchar lo que dices y poco a poco se irá adaptando a mantener una conversación.

Lectura de imágenes

Objetivo: Identificar la secuencia de actividades que van a realizar por medio de imágenes.

1. Primero nos saludamos
2. Luego tendremos un juego libre
3. Después vamos a pintar
4. Luego iremos al parque
5. Al regresar, tendremos clase de música
6. Por último, nos iremos a casa

Se hace la descripción al tiempo que se señala cada imagen frente al niño o niña. Cuando vaya a iniciar cada actividad muestra la imagen correspondiente; al finalizarla, anuncia que la actividad se terminó, se voltea o quita la imagen y se menciona la que sigue. De esta forma va siendo claro para el niño lo que falta. Es frecuente que los niños o las niñas con autismo quieren repetir una actividad que les agrada en particular y se muestran ansiosos o irritables si no se les permite. La secuencia de actividades les facilita aceptar que existe un momento predeterminado para ello y que no la pueden realizar de inmediato. Gracias a su memoria visual sobresaliente, recuerdan las imágenes de las actividades y la forma como

están secuenciadas. Hay muchas formas de presentarle la agenda al niño y niña. Puede hacerse con dibujos, fotografías o con objetos que representan las actividades que se van a realizar: En esta gráfica, se aprecia que las primeras tres actividades ya se realizaron y aún faltan otras. Ver las imágenes de esta manera clarifica al niño el paso del tiempo. Esta fotografía muestra una agenda con elementos reales, para darle mayor claridad a un niño que aún no comprende bien los dibujos. Más adelante, se pueden utilizar dibujos que representan las actividades. Estos dibujos deben ser simples y no necesariamente tienen que ser muy bonitos.

Anticipación.

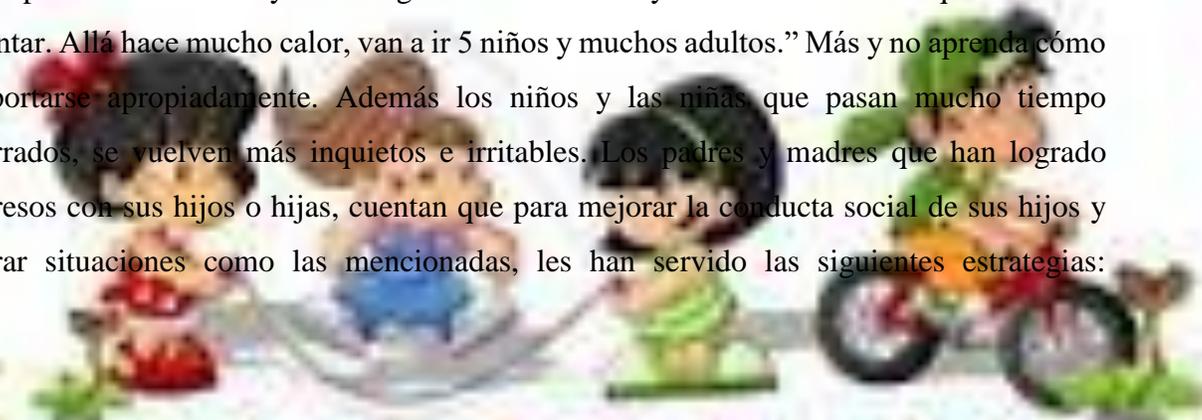
Objetivo: Enseñar a comprender una secuencia temporal planificada. Debido a su particular forma de procesar la información, los niños y las niñas con autismo evocan en su mente las imágenes de lo que conocen o ha ocurrido antes. Lo que es nuevo o diferente de lo habitual les genera ansiedad y malestar. Por tanto, anticipar es fundamental para que la novedad o los cambios no los sorprendan. Consiste en dibujarle o mostrarle una foto mientras se le explica la situación que va a vivir a continuación. Esta estrategia es siempre útil y tiene muchas aplicaciones. Sirve para anticipar cambios de actividades, para avisar que algo no ocurrirá como el niño o niña esperaba, para darle información sobre un sitio nuevo que se visitará, o para aclararle el comportamiento que se espera que tenga. Estos son algunos ejemplos: a. Saludo b. Baño c. Motora Fina d. Lonchera e. Masajes Uso de anticipación para anunciar un cambio de actividad: Primero nos saludamos; luego tendremos un juego libre; después vamos a pintar; hoy no iremos al parque, porque está mojado y con barro; por esto vamos a jugar pelota en el corredor; al regresar tendremos clase de dibujo y por último nos iremos a casa. Vamos a trabajar en la clase, pero primero debemos guardar el carro en el armario; cuando salgamos a recreo, lo puedes volver a sacar. Uso de anticipación para que acepte una frustración: Al tiempo que lo dice, le quita la imagen de la actividad anteriormente planteada y la cambia lentamente frente al niño o niña, por la imagen de la nueva actividad que se realizará. Uso de anticipación para anunciar un cambio de lugar: En los jardines infantiles es frecuente que se realicen las actividades en varios lugares o salones, lo que a veces confunde al niño con autismo, pues por su tendencia a ser repetitivo, se le dificulta hacer cambios. Para



facilitar esto, se pueden usar algunas señas que le indiquen en qué sitio se van a realizar las actividades. Por ejemplo, se hace un marco de color a cada imagen. Este color es el mismo de la entrada a ese lugar. Uso de anticipación para anunciar un lugar o una actividad que usualmente rechaza: Esta secuencia de imágenes fue utilizada por una madre para preparar a su hijo para ir a la peluquería. El niño rechazaba esta actividad porque no le gustaba la sensación de las tijeras en su cabello y por el ruido del lugar. Al ver las imágenes el niño anticipaba que la actividad no se extendería y le aclaraba que el objetivo era exclusivamente el corte de su cabello. Orientaciones pedagógicas para la atención y la promoción de la inclusión de niñas y niños menores de seis años con Discapacidad. La siguiente gráfica muestra la anticipación que le hizo una jardinera al niño para que accediera a guardar el carro, puesto que en un comienzo se alteraba si le mencionaban que era hora de trabajar: Uso de anticipación para informarle cómo es un lugar nuevo que visitará. En este ejemplo, la madre le describe lo que sucederá, al tiempo que le muestra en imágenes. El niño logra imaginarse la experiencia que va a vivir.

Llevarlo a conocer y exponerlo a muchos sitios.

Objetivo: Aprender a comportarse adecuadamente en diferentes lugares. Muchos padres evitan salir a diferentes sitios con sus niños o niñas con autismo, porque se comportan de manera inadecuada, con pataletas o conductas repetitivas. Los padres se avergüenzan de las miradas que reciben, ya que muchas personas de forma imprudente incluso los culpan y creen que es un malcriado; no saben cómo manejar esta situación, por el comportamiento irritable del niño o de la niña y terminan encerrados en sus casas para evitar problemas. Esto es un error, porque de esta manera consiguen que se aisle cada día “Vamos a ir a la finca de una amiga mía en San Luis. Nos vamos a ir en bus y nos demoramos una hora. En la finca hay un río cerca, donde nos podemos bañar, pero todos juntos. Hay un lago con patos, pero ahí no nos podemos meter. Hay muchas gallinas en el corral y unos caballos en los que no vamos a montar. Allá hace mucho calor, van a ir 5 niños y muchos adultos.” Más y no aprenda cómo comportarse apropiadamente. Además los niños y las niñas que pasan mucho tiempo encerrados, se vuelven más inquietos e irritables. Los padres y madres que han logrado progresos con sus hijos o hijas, cuentan que para mejorar la conducta social de sus hijos y superar situaciones como las mencionadas, les han servido las siguientes estrategias:





Anticiparle con una agenda visual, el lugar que van a visitar y las actividades que realizarán. No frecuentar siempre los mismos lugares, ir a diferentes parques, supermercados, cambiar de rutas, visitar diferentes familiares. Esto le permite al niño adaptarse con más facilidad a los cambios de entornos. Cuando van a realizar una visita, o ir a un lugar donde les tocará esperar, es útil llevar algunos juguetes del agrado del niño o de la niña. En casa se le anticipa que los puede utilizar al llegar a tal lugar. Esto evita que el niño o la niña comiencen a tocar lo que no debe y evita que comience a comportarse en forma inadecuada porque está aburrido.

Hacerle exigencias acordes a su nivel de desarrollo.

Objetivo: Enseñarle lo mismo que a los demás compañeros, la importancia del trabajo en equipo. Al ver al niño o a la niña con autismo interesado en muy pocas cosas, puede ocurrir que no se le enseñe lo mismo que a los demás. Es necesario tener presente lo que a su edad se debe aprender en las diferentes áreas del desarrollo: motricidad gruesa (movimientos de piernas y brazos) y fina (movimientos de precisión con las manos), comunicación, socialización, independencia personal, cognitiva. Si al principio, el niño o niña con autismo no aprende al mismo ritmo de sus compañeros, no se debe desistir. Se deben emplear diferentes apoyos e insistirle de buena manera. Entre estos apoyos están: Mostrar lo que otro niño o niña hace. El modelo es el mejor apoyo para que un niño o una niña con autismo aprendan, porque ya se sabe que su estilo de aprendizaje es visual. Insistirle verbalmente sin mostrarle lo que se espera de él, no es igual de efectivo; incluso el exceso de información verbal los molesta. Acompañamiento de sus compañeros. Esta estrategia se conoce como “pares tutores” y consiste en buscar compañeros que le ayuden al niño o a la niña a realizar la actividad “David, ven con nosotros!” Orientaciones pedagógicas para la atención y la promoción de la inclusión de niñas y niños menores de seis años con Discapacidad. Dividir la tarea en pequeños pasos y hacer un dibujo o una fotografía de cada paso. Mostrar en imágenes cada paso que se va a realizar le ayuda al niño o a la niña con autismo a completar una tarea. Por ejemplo, en lugar de darle una sola indicación de vestirse, se le presentan en imágenes cada una de las acciones que se espera que lleve a cabo: Un padre de familia expresa: “La insistencia con amor siempre es efectiva; María al comienzo no aceptaba que le diéramos abrazos y besos; nos propusimos insistir en esto, así que todos los días la abrazábamos y besábamos, con mucha ternura y con juegos que le agradaban; lo hacíamos



brevemente pero de todos modos lo hacíamos. María poco a poco lo fue volviendo costumbre e incluso empezó espontáneamente a expresarnos afecto de la misma manera”.

Dar instrucciones en forma apropiada.

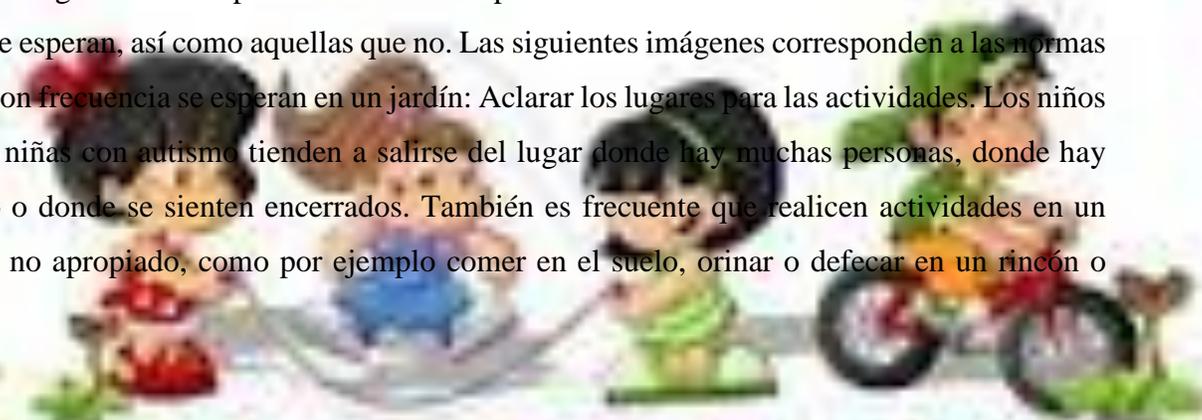
Objetivo: Dar instrucciones orales y seguirlas de forma acertada. Es frecuente que los niños y las niñas con autismo no sigan las instrucciones que reciben y continúen en su actividad como si no oyeran, porque no comprenden las palabras que les dicen. Es fundamental para su desarrollo, que aprendan el significado de las instrucciones que se les dan y que las cumplan como los demás compañeros. Inicialmente se les enseña a reconocer instrucciones simples como “siéntate”, “párate”, “guarda”, “mira acá”, “coge”, “dame”, etc. El adulto le debe dar la instrucción frente a la cara, con una frase corta, de una a tres palabras. Se espera un instante y si el niño o la niña no realizan la acción, se le guía para que la realice. Es muy importante felicitarlo cuando la realice, para que comprenda que esa era la acción esperada y se motive a repetirla. Cuando entienda y cumpla con estas órdenes, se le solicita a otras personas que también se las dé, para que no se acostumbre únicamente a la manera como lo dice la jardinera, el padre o la madre. Luego se enseña otra serie de instrucciones, de a 5 cada vez. Exigirle las mismas actividades. El niño o la niña con autismo deben realizar las mismas actividades que sus compañeros. Si todos están haciendo una ficha, él o ella también la deben hacer. Puede requerir que se le lleve la mano, o traerlo desde otro lugar muchas veces, pero se debe insistir. Si quiere realizar una actividad diferente, se le debe mostrar en la agenda visual la imagen de la actividad que están haciendo en el momento; se le muestra lo que hacen los demás y se le insiste. Indicarle claramente lo que se espera y no se espera de la tarea. Es necesario seguir el procedimiento descrito y no cometer algunos errores, que les impidan aprender a seguir instrucciones: Es un error dar la instrucción cuando el niño o la niña no están atendiendo. No se debe dar la orden desde lejos, o cuando el niño o la niña están muy concentrado en algo, pues debido a su atención en túnel no escuchará lo que se le dijo. Por esto es necesario estar al frente para hablarle. No se debe repetir la instrucción. Con frecuencia, los adultos no esperan a que el niño o la niña entiendan y actúe, sino que repiten muchas veces la instrucción, y lo confunden por el exceso de información verbal. Otro error es dejar la instrucción sin cumplir. Es necesario asegurarse que el niño o la niña realice la acción indicada en la instrucción, para que esas palabras tengan significado. Si le dicen



“dame el muñeco” y no lo hace, entonces le deben llevar la mano para que lo entregue. Si le dicen “ven” pero no se acerca, el adulto u otra persona lo debe apoyar para que se desplace. Evitar frases que confunden al niño. Muchas veces utilizamos palabras que no son claras para el niño o que él puede malinterpretar. Una instrucción como “Vístete rápido que nos cogió la noche”, puede no ser clara para el niño o la niña, pues, por un lado, contiene muchas palabras diferentes a la instrucción esencial que implica vestirse; por Otro lado, la expresión “nos cogió la noche”, puede dar lugar a que el niño imagine que la noche los va a coger o agarrar. Es importante además que en el hogar comunitario o el jardín infantil, el niño o la niña con autismo aprendan a seguir las instrucciones en forma grupal. Una jardinera contó la siguiente estrategia: “Para garantizar que Pedro siguiera todas las instrucciones a lo largo del día, yo le daba la orden en forma grupal, por ejemplo todos nos sentamos; todos jugamos, todos sacamos la lonchera. Las acompañaba de una lámina o dibujo que representaba la acción requerida. Inmediatamente me dirigía hacia él, le repetía la orden y le mostraba la lámina de frente. De esta forma Pedro aprendió a seguir instrucciones grupales y al final del año ya no necesitaba que se le repitiera de manera individual”.

Exigir las mismas normas de comportamiento.

Objetivo: Exigir que cumpla las normas de comportamiento. Antes que considerarlo como un autista, hay que recordar que es un niño o una niña. Muchos padres, madres, cuidadores o jardineras olvidan esto y utilizan el autismo como explicación o justificación para su comportamiento, y no le exigen lo mismo que a los demás. El autismo no puede ser excusa para que deje de cumplir las normas. Una experta en autismo, les dice a los padres y madres en Orientaciones pedagógicas para la atención y la promoción de la inclusión de niñas y niños menores de seis años con Discapacidad. Sus conferencias: “Una cosa es que su hijo tenga autismo y otra es que sea maleducado”. Para que cumpla las normas, muchas jardineras y padres sugieren: Anticipar las conductas esperadas. Se deben ilustrar las normas o hábitos que se esperan, así como aquellas que no. Las siguientes imágenes corresponden a las normas que con frecuencia se esperan en un jardín: Aclarar los lugares para las actividades. Los niños y las niñas con autismo tienden a salirse del lugar donde hay muchas personas, donde hay ruido o donde se sienten encerrados. También es frecuente que realicen actividades en un lugar no apropiado, como por ejemplo comer en el suelo, orinar o defecar en un rincón o



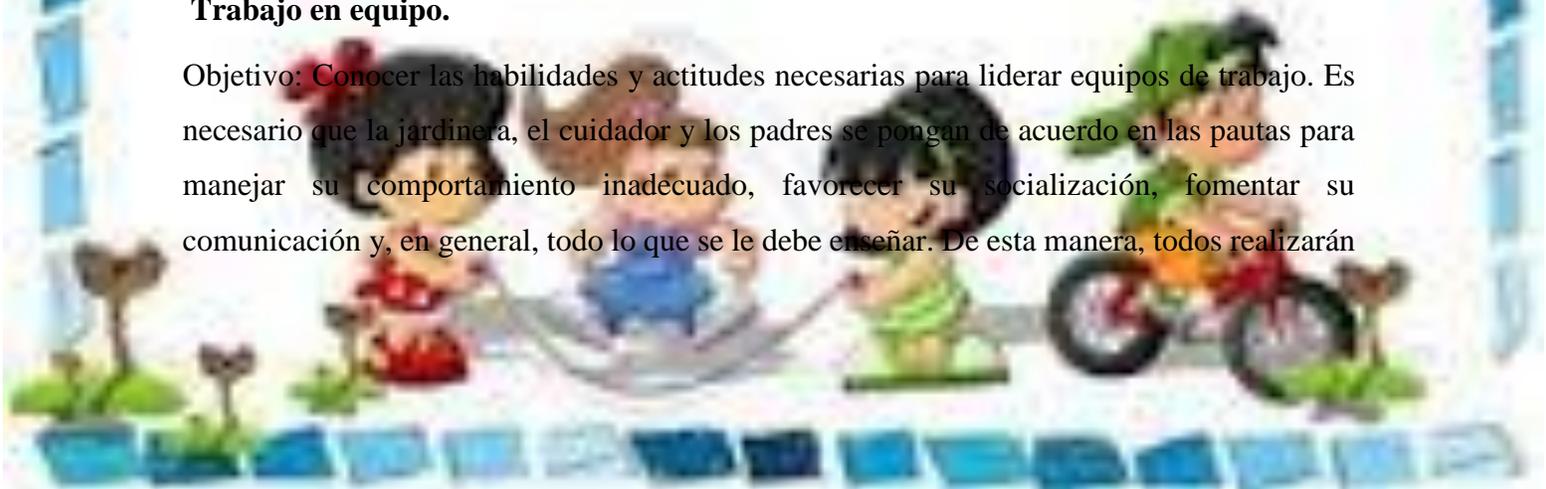
detrás de un mueble, saltar en las camas. Tanto en casa como en el jardín se le deben indicar las actividades por realizar, así como el lugar donde se llevarán a cabo. Todas las veces que se salga, es necesario traerlo al sitio que se le indicó. Ejemplo: Hacer cumplir las normas y no cederle. Se deben hacer cumplir sin permitir que se vuelvan un juego o que el niño o la niña logre evadirlos. Una jardinera refiere que un niño con autismo en su grupo hacía pataletas cuando no se hacían las cosas como él quería. Ella y los compañeros aprendieron a ignorar su llanto. Si estaba enojado, le recordaban con las láminas de la secuencia de actividades lo que correspondía hacer en el momento. Gradualmente el niño aumentó su tolerancia a diferentes situaciones y sus pataletas fueron desapareciendo. Adicionalmente, es importante resaltar que se deben hacer cumplir las normas, pero sin mostrarle enojo o malestar. El niño raya las paredes, el padre lo lleva hasta el lugar donde puede hacerlo y le ofrece los materiales apropiados.

Unificar criterios.

Objetivo: unificar criterios en formación y dialogar con los demás. Muchas veces sucede que los adultos que tienen relación con el niño no se ponen de acuerdo sobre las normas que debe seguir el niño o la niña. Algunos exigen una norma, otros no lo hacen; algunos le ceden, otros le exigen, lo que no facilita que aprenda y avance. En el jardín pueden estar varias personas, así que todos deben conocer el sistema de apoyos visuales que se utiliza para recordarle al niño o a la niña las actividades o normas que corresponden al momento; la persona directamente responsable no debe ser la única que le habla y le explica al niño. Es frecuente que las demás jardineras que no están a cargo directamente, actúan como si le “pertenciera” Solamente a la titular. Deben tener presente que hace parte de ese jardín o institución y por tanto, es responsabilidad de todos.

Trabajo en equipo.

Objetivo: Conocer las habilidades y actitudes necesarias para liderar equipos de trabajo. Es necesario que la jardinera, el cuidador y los padres se pongan de acuerdo en las pautas para manejar su comportamiento inadecuado, favorecer su socialización, fomentar su comunicación y, en general, todo lo que se le debe enseñar. De esta manera, todos realizarán



un trabajo conjunto; de lo contrario, se sentirán solos en el proceso, y estarán poco motivados a persistir en las metas y estrategias.

Empoderamiento.

Objetivo: Promover la igualdad de género. Esta palabra no es muy común. Significa dar poder, lo cual es sinónimo de fortalecerse. Antes se pensaba que cuando una persona enfrentaba un problema de cualquier tipo, debería buscar una institución o un profesional para que le diera solución. En los últimos años se busca que las personas mismas aprendan sobre la situación que viven, a gestionar apropiadamente los recursos y se fortalezcan. En el caso del autismo, los padres, las madres, los cuidadores y las jardineras que más satisfacciones reportan con los logros alcanzados en sus niños y niñas, son aquellos que se han propuesto aprender sobre el tema, asumir esta experiencia como un reto y no resignarse a que sean otros quienes consiguen los avances. Empoderarse implica aprender sobre el tema y llenarse de fuerza, valor y motivación para emprender las acciones necesarias para el desarrollo del niño o de la niña.

Elogio y reconocimiento.

Objetivo: Ampliar sus intereses, enfocar las relaciones con las demás personas. Los niños y las niñas con autismo, como ya se ha mencionado, tienden a mantener unos pocos intereses y sus puntos de vista son muy rígidos. Por esta razón, necesitan muchas estrategias que les ayuden a ampliar sus intereses, a tener en cuenta lo que los demás piensan y a enfocarse en las reacciones de las otras personas, para saber cómo comportarse en forma apropiada. Cuando logran algún avance en estos aspectos, deben ser elogiados por su esfuerzo. Por otra parte, se pueden frustrar si fracasan o las cosas no les resultan bien. Por esto resulta muy útil emplear con frecuencia frases positivas y acciones que les indiquen a los niños que lo que han hecho es lo que esperamos. Hay muchas maneras de hacerlo: Decirle “muy bien”, “esto te quedó excelente”, “así era” También hacerlo con expresiones como un aplauso, una sonrisa, un gesto manual. Emplear signos como una cara feliz, un sello, un chulo.



Aprovechar fortalezas.

Objetivo: Descubrir las habilidades que posee un niño autista. Las personas con autismo tienen muchas habilidades, que es necesario descubrir y aprovechar: Habilidades para el dibujo. Se debe emplear esta habilidad para establecer relación con otros, animándoles a que realicen dibujos o tarjetas para sus familiares o compañeros. También pedirles que hagan dibujos de objetos cotidianos o de situaciones de la vida diaria y luego se les pregunta sobre ellos, para que por esta vía se aumente su capacidad de expresarse. Habilidades de memoria. Se les pueden asignar actividades en actos sociales como cantar, recitar, puesto que recuerdan fácilmente canciones, poesías, rimas. Si han aprendido alguna información o actividad, puede servir de modelo o monitor a otros niños. Una profesora de un jardín se dio cuenta de que su alumno con autismo tenía muchos conocimientos sobre los planetas; lo llevó a todos los otros salones de clase, para que les hiciera una exposición sobre el tema. Habilidades para el uso de aparatos. Es muy frecuente que los niños y niñas con autismo aprendan fácilmente a utilizar el equipo de sonido, juegos de video de computador. Esto puede servirles para entretenerse y luego compartir estas actividades con otros niños o niñas. Los que tengan posibilidad de usar un computador en su casa o comunidad, pueden aprender juegos, se les pueden mostrar imágenes de muchos temas, se les puede enseñar a dibujar y más adelante a practicar lectura y escritura. No hay por qué sentir temor de que el niño pase todo el tiempo en esto, puesto que para evitarlo se emplea la agenda visual, en la cual se le muestra que realizará otras actividades adicionales.

