

BASES DIDÁCTICAS PARA LA INTEGRACIÓN DE NIÑOS/AS CON MINUSVALÍAS MOTORAS EN EDUCACIÓN FÍSICA A TRAVÉS DE JUEGOS.

**Rubén José Annicchiarico Ramos, Pilar Barreiro Senra.
C.E.I.P Pío XII (Santiago de Compostela), C.E.I.P. Monte dos Postes (Santiago de Compostela).**

Resumen: Cada vez es más frecuente encontrarse en las aulas ordinarias a alumno/as con necesidades educativas especiales, ya que la tendencia actual es a integrar a estas personas. Por ello, el docente debe conocer ciertas características de algunas minusvalías susceptibles de ser integradas.

En algunos casos, las tareas y juegos planificados para el grupo-clase tendrán que ser variadas o adaptadas para poder responder a las demandas de todo el alumnado, en especial del que presenta las necesidades educativas especiales. Y una forma adecuada de contribuir al desarrollo integral del alumno/a, desarrollando sus capacidades físicas, sensoriales, perceptivas, psicológicas y sociales es a través de un recurso placentero, lúdico y motivante como el juego.

Palabras clave: NEE (necesidades educativas especiales), minusvalía, integración, juego, beneficios.

INTRODUCCIÓN.

En los últimos años, se ha incrementado de forma notoria el apoyo de las Administraciones Públicas y Privadas en lo que se refiere a la práctica de la actividad física de las personas con discapacidad, a partir de una planificación de las actividades enfocadas a las personas con unas determinadas limitaciones, de una manera más racional y positiva que hace posible que éstas puedan acceder a las instalaciones deportivas y recreativas.

En cuanto a la escuela, actualmente es cada vez mayor la integración de niño/as disminuidos psíquicos, físicos y sensoriales, por lo que no es de extrañar que el maestro/a de Educación Física pueda tener dentro de un grupo uno o varios escolares con alguna minusvalía, siendo necesario que conozca sus características generales para determinar sus posibilidades y limitaciones.

Por otra parte, una de las dificultades más importantes que presentan los alumnos/as con necesidades educativas especiales, transitorias o permanentes, consiste en el reducido repertorio de conductas sociales que poseen, y que se observan más claramente en las relaciones con los iguales. Estas dificultades se traducen en la falta de reciprocidad, la ausencia de juego en grupo o cooperativo, la escasa motivación en las interacciones y el aislamiento. Debemos ayudarles a aceptar la deficiencia, ya que como cualquier otro alumno/a necesitan ser reconocidos, valorados y elogiados por sus progresos, por muy lentos y poco relevantes que éstos pudieran parecer; por ello, debemos reforzarlos positivamente.

Nuestra propuesta se centra en los juegos en general (motores, sensoriales, de confianza, de desinhibición, cooperativos, competitivos...), para integrar a escolares con discapacidades motoras.

Existe un elevado número de juegos y deportes adecuados al alumnado que presentan algún tipo de discapacidad, pero lo que pretendemos es modificar otros juegos conocidos y adaptarlos para que puedan llevar a cabo con el resto de sus compañeros/as. Y, en algunos casos, ni siquiera hará falta dicha adaptación para conseguir con estos alumnos/as los objetivos que ordinariamente nos hayamos planteado para el grupo-clase.

LAS NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES EN LA ESCUELA.

Durante la década de los 70, el concepto de necesidades educativas especiales cobró fuerza; con él nos referimos al “conjunto de medios (profesionales, materiales, de atención al entorno, de ubicación...) que es preciso instrumentalizar para la educación de los alumnos/as que por diferentes razones, temporalmente o de manera permanente, no están en condiciones de evolucionar hacia la autonomía personal y la integración social con los medios que habitualmente están a su disposición en la escuela” (Warnok, 1978).

Hay tres términos básicos que se deben definir y diferenciar para la configuración de un proceso de atención a personas que presentan alguna minusvalía:

- Una deficiencia es toda pérdida o mal funcionamiento de una estructura o función psicológica, fisiológica y/o anatómica.
- Una discapacidad es una restricción o ausencia -debida a una deficiencia- de la capacidad de realizar una actividad dentro de los márgenes que habitualmente se consideran normales para cualquier persona.
- La minusvalía hace referencia a aquellas situaciones desventajosas, a consecuencia de una deficiencia o de una discapacidad, en las que el individuo se siente limitado para desarrollar un rol que es normal para su edad, sexo, costumbres sociales...

ESTUDIO DEL CASO.

El caso en el que se centra nuestra propuesta se enmarca dentro de lo que se considera una minusvalía motora. Un minusválido motor se podría definir como “toda persona incapaz de atender por ella misma, total o parcialmente, las necesidades de su vida individual y/o social normal como consecuencia de una deficiencia, congénita o no, en sus capacidades físicas”. Las minusvalías motoras más importantes podrían ser: La parálisis cerebral, la espina bífida y las lesiones del aparato locomotor.

Esta propuesta se trata de una distrofia muscular. Las distrofias musculares son un conjunto de enfermedades genéticamente determinadas que tienen como signo común la debilidad muscular, en general de carácter progresivo. Aunque se pueden manifestar a cualquier edad, la mayoría de ellas aparecen en la infancia.

En este caso, se trata de la distrofia muscular de Duchenne (DMD). Ésta constituye la forma clínica más grave: conduce al paciente que la sufre a la silla de ruedas, en general dentro de la segunda década de la vida, y a la muerte alrededor de los 20 años.

Es de transmisión hereditaria, ligada al cromosoma X, lo que determina que sean portadoras las mujeres, manifestándose casi exclusivamente en los varones. Presenta una incidencia de 1:3.500 varones nacidos vivos.

La enfermedad puede describirse en cuatro periodos:

- 0 – 2 años: Los síntomas suelen pasar desapercibidos. Destaca, sobre todo, que el niño tiene dificultades para incorporarse del suelo.
- 2 – 6 años: En este periodo aparece una tendencia a la marcha en puntillas, así como una actitud hiperlordótica. La dificultad para incorporarse del suelo se hace cada vez más patente.
- 6 – 12 años: La debilidad muscular es cada vez mayor y la deambulación se hace más difícil. Comienzan las caídas, por lo que el niño tendrá que usar una silla de ruedas. Además se establece un cuadro de insuficiencia respiratoria que junto con la miocardiopatía existente, compromete la vida del niño.
- 20 años: Generalmente, el niño suele fallecer debido a un proceso infeccioso.

El caso sobre el que tratamos se sitúa en el 3º periodo de la enfermedad, encontrándose en el momento de la aplicación de esta experiencia postrado en una silla de ruedas. A nivel médico existen unas recomendaciones; esta fase debe ser activa, dentro de las limitaciones propias de la situación en la que se encuentra el niño. Se procurará ofrecerle una silla de ruedas lo más ligera posible, ya que durante un cierto tiempo tendrá suficiente

fuerza para autopropulsarla en superficies planas. Posteriormente, el uso de una silla eléctrica le dará más autonomía. Las movilizaciones pasivas continuarán efectuándose con la finalidad de evitar contracturas articulares, que a la larga serían dolorosas.

El tratamiento incluye también aspectos sociales importantes, como la adaptación de la vivienda y de la escuela a las necesidades del niño, procurando al máximo su integración en ambas y el establecimiento de un soporte psicológico del niño y sus familiares, especialmente padres y hermanos.

MÉTODOS.

Respecto a los alumnos/as con necesidades educativas especiales (y en este caso centrándonos en minusvalías motoras), es importante trabajar todas las capacidades motoras, para mejorar el dominio del propio cuerpo. Así, debemos planificar correctamente el desarrollo motor y perceptivo del discapacitado/a, atendiendo a:

- Tipo de deficiencia, tipología, etc.
- Capacidades físico-motrices: Fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad.
- Capacidades perceptivo-motrices: Corporalidad (esquema corporal, tono muscular, respiración y relajación), espacialidad y temporalidad (estructuración espacio-temporal).
- Capacidades resultantes: Coordinación dinámica general y específica, equilibrio estático y dinámico y agilidad.
- Nivel de habilidades y destrezas básicas.
- Habilidades deportivas: Gestos básicos, comprensión de las reglas del juego...

También debemos tener en cuenta ciertas pautas de actuación:

- Hacer que perciba que a mayor eficiencia motriz, aumentan las posibilidades de movimiento de su cuerpo en el tiempo y en el espacio, lo que se traduce en autonomía, autoconfianza y seguridad.
- Plantear tareas donde pueda salir exitoso/a, como base de futuros logros.
- Planificar ejercicios en base a las posibilidades musculares reales, que tengan una clara relación con las necesidades cotidianas de utilización del movimiento corporal.
- Evaluar posibilidades reales de mejora de los elementos básicos de su potencial psicomotriz.
- Proponer un proyecto de trabajo para que pueda percibirse, conocerse, vivenciar y utilizar adecuadamente su cuerpo.

Es importante plantear una progresión adecuada, que tenga en cuenta la capacidad neuromuscular, para ir avanzando poco a poco en los niveles de complejidad. Para el discapacitado/a lo importante es que lo que sepa hacer lo sepa hacer bien, y le servirá para hacer frente a los requerimientos de su vida cotidiana.

Adquirirá una importancia primordial la utilización del juego como recurso metodológico, ya que si bien es recomendable en la Educación Primaria por sus muchas ventajas, igualmente lo es para el tratamiento de las necesidades educativas especiales. Siguiendo a José María Cagigal (1957), el juego es una “acción libre, espontánea, desinteresada e intranscendente, que surge de la vida habitual, se efectúa en una limitación espacial y temporal, conforme a unas determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es la tensión”. Presenta ciertas características interesantes como ser: ficticio, gratuito, libre, incierto, convencional... Con él se facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje y se fomentan diferentes tipos de aprendizaje:

- Aprendizaje adaptativo: Se desarrolla la capacidad de adaptación, ya que quien participa en él debe adaptarse a situaciones, problemas, entornos y medios

- diferentes y diversos, así como a normas y reglas a convenir o aceptar con los otros.
- Aprendizaje creativo: Se centra en un proceso de creatividad que enriquece el aprendizaje.
 - Aprendizaje coeducativo: Las actividades motrices toman un carácter de interacción esencial entre alumnos/as, lo que permite confrontar percepciones y esquemas; se intercambia información, se modifican conceptos o esquemas previos, se conocen y comparten estrategias aprendidas por los otros y se mejoran las relaciones, ya que dialogan, discuten y se ponen de acuerdo para concretar y confeccionar o adoptar reglas.
 - Aprendizaje espontáneo y natural: La actividad se convierte en natural y espontánea, reportando placer y satisfacción.
 - Aprendizaje significativo: El alumnado introduce la actividad en su centro de interés, con lo que asimilación de contenidos, se convierte en una necesidad.
 - Aprendizaje integral: Se pueden desarrollar todo tipo de contenidos (conceptuales, procedimentales o actitudinales) y relacionar con las otras áreas.
 - Aprendizaje personal: Gracias al juego los alumnos/as exploran, experimentan y conocen sus propias posibilidades y limitaciones, así como las de los demás, aceptándose mutuamente.

RESULTADOS.

En ocasiones, cuando nos encontramos en nuestras aulas con alumnos/as que presentan necesidades educativas especiales, sean del tipo que sean, nos imaginamos una situación compleja y difícil de abordar. Así, tendemos a buscar la mayor cantidad posible de información para recoger multitud de actividades o ejercicios específicos para esa minusvalía.

Una vez llevada a cabo esta experiencia, nos hemos dado cuenta de que hay un gran número de juegos sobradamente extendidos que se pueden aplicar con niños que se encuentran en esta situación. Realmente no creemos que sea necesario inventar juegos nuevos, sino modificar algunos conocidos por todos nosotros/as para adaptarlos a las necesidades del momento. De esta manera conseguiremos potenciar la participación y satisfacer las necesidades de movimiento de nuestro alumnado.

Algunos ejemplos de juegos que se han llevado a cabo y con los cuales se ha obtenido un buen resultado son los siguientes:

- Juegos de presentación:
 - Decir su nombre y lo que le gusta. Por ejemplo: “Me llamo Juan y me gusta el fútbol”.
 - Moverse por el espacio y saludar a los compañeros/as de diferentes maneras: estrechándose la mano, dándose un abrazo, chocando las manos, etc.
 - “Pelota presentadora”: todos en círculo, y cada vez que alguien lanza la pelota dirá su nombre en voz alta.
 - “Pelota y nombre de un compañero/a”: cada vez que se lanza la pelota se dirá el nombre del jugador/a al que se pasa.
 - “Parejas dispareas”: se mueven todos por el espacio y cuando el profesor/a indique se agrupan por parejas, tratando de encontrar un número determinado de diferencias entre ellos que comunicarán al grupo.
 - “Parejas semejantes”: todos se desplazan por el espacio y a la voz de aviso se agrupan por parejas tratando de encontrar un número determinado de semejanzas que comunicarán al grupo.
- Agrupamientos:
 - “Racimos de uvas”: se desplazan libremente y deben formar grupos de tantas personas como se indique: grupos de 3, de 5, de 6...

- Se mueven por el espacio y cuando el profesor/a avise se colocan siguiendo una indicación. Por ejemplo: agrupamiento según el color de la camiseta, según el color del pelo, de los ojos, según la estatura, según el sexo, etc.
 - “Familias de animales”: cada alumno/a emitirá el sonido de un animal y tendrá que encontrar otros alumnos/as que emitan el mismo sonido.
- Juegos con paracaídas:
- “El torbellino”: agitar el paracaídas entre todos, haciendo “olas”.
 - “La presentación”: al inflarlo, uno va al centro y decir su nombre. También puede ser algo que rime con el nombre, decir su nombre y el del compañero/a anterior, etc.
 - “El globo o paraguas”: lo más básico, subirlo o hincharlo, y después bajarlo, todos a la vez.
 - “La ola”: aguantando el paracaídas a la altura de la cadera, intentar coordinarse y hacer la ola levantando y bajando el paracaídas.
 - “El cangrejo”: todos sujetan el paracaídas a la altura de la cintura. Uno se mete debajo y se mueve por debajo del paracaídas, tocando a quien quiera en las piernas; éste grita “cangrejo” y también se mete debajo. Así sucesivamente, hasta que todos son cangrejos y mueven el paracaídas conjuntamente.
 - “El choque”: inflarlo y chocar las manos con alguien que está a la derecha, a la izquierda, etc.
 - “La ciudad de los fantasmas”: todos con el paracaídas excepto uno que se queda fuera. Se levanta el paracaídas y se meten debajo. El que está fuera debe tocar a uno y adivinar de quién se trata.
 - “Las serpientes”: con cuerdas pequeñas, que son serpientes, se mantean y hay que intentar que no toquen a nadie o elevarlas lo máximo posible.
 - “Palomitas de maíz”: se ponen varias pelotas encima, y se las eleva.

CONCLUSIONES.

Consideramos importante transmitir las **beneficiosas consecuencias educativas** que puede suponer, sabiendo conducir las situaciones que surjan, el tener un alumno/a con necesidades educativas especiales dentro del grupo:

- Respecto al propio alumno/a con n.e.e. mejoraremos su bagaje motor, con la importancia que ello conlleva; recordemos que para este tipo de personas una mínima mejora motriz tiene mucha relevancia, porque servirá para potenciar su autonomía, sus acciones cotidianas y consecuentemente su calidad de vida. Además elevaremos su autoestima, al darse cuenta de que es capaz de hacer cosas que antes no hacía. Desde un punto de vista social, conseguiremos una mejor inserción en su grupo y una posterior adaptación a la vida en sociedad.
- Respecto a los demás compañeros/as, desarrollaremos la creatividad (proponen cómo hacer para que dicho alumno/a tenga una mayor participación en las actividades) y, lo que es muy importante, la capacidad de ponerse en la “piel” de otras personas y comprender su problemática (empatía). Todos se encuentran en igualdad de condiciones, entendiendo la dificultad de esta acción; finalmente llegan a darse cuenta de las repercusiones que presenta en la vida cotidiana el tener que desplazarse en una silla de ruedas.
- Respecto al docente:
 - Por un lado nos obliga a un constante reciclaje y a buscar información, además de consultar gran cantidad de bibliografía. El hecho de adaptar las actividades, tareas o juegos que componen la programación conlleva un cierto esfuerzo.
 - Por otro lado, el más importante y gratificante, nos da una gran satisfacción el poder verlos aprender, sonreír y disfrutar, además de todos los beneficios anteriormente citados.

En conclusión, quizás desde nuestra área y a través del juego es desde donde más podamos ayudar a este tipo de alumnos/as, ya que nuestras sesiones funcionarán como catarsis (recordemos que les es muy necesario liberar tensiones, sobre todo al tener limitada la capacidad de movimiento) y les ayudarán desde un punto de vista utilitario, como ya hemos comentado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- *Annicchiarico, R. (2002). Bases didácticas para las necesidades educativas especiales en edad escolar: Una experiencia de integración. La Revistilla. Volumen 11.*
- *Annicchiarico, R. (2001). Temario específico para oposiciones a Educación Primaria en la especialidad de Educación Física. Sin publicar.*
- *Bernal, J. (2001). Juegos y actividades adaptadas. Madrid. Gymnos.*
- *Cagigal, J.M. (1996). Obras selectas. Cádiz: C.O.E., A.E.D.pT.*
- *Devís, J. y Peiró, C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados. Barcelona: Inde.*
- *M.E.C. (1999). El alumnado con discapacidad. Juegos y deportes específicos. Madrid: M.E.C.*
- *M.E.C. (1997). El área de Educación Física y el alumnado con discapacidad motora. Madrid: M.E.C.*
- *Toro, S.; Zarco, J (1995). Educación Física para niños y niñas con necesidades educativas especiales. Málaga: Aljibe.*
- *Warnock, M (1990). Informe sobre NEE. Siglo Cero, 130, pp. 12-24.*
- *VV.AA. (1992). Diseño Curricular Base de Educación Primaria. Área de Educación Física. Galicia.*
- *VV.AA. (2001). El juego y los alumnos con discapacidad. Barcelona. Paidotribo.*