

ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIAIS NAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA. ¿SEGREGADO OU INTEGRADO?

*Fco. Javier Portas Oliveira**
Centro de Formación e Recursos
Vigo

Posiblemente, case que con toda seguridade, os profesionais docentes de Educación Física atópanse ante o reto máis importante da historia desta disciplina. Este non é outro que a integración dos alumnos con necesidades educativas especiais (n.e.e.) nas clases ordinarias. Loxicamente é un reto; un gran reto, por se tratar dunha situación totalmente nova para o profesorado. Pero non é un obstáculo insalvable. Nin tampouco unha situación para desesperarse, nin moito menos.

Hai que desterra-lo medo a ter alumnos con n.e.e. nas clases. Axiña se presentan as dúbidas: ¿está o profesorado preparado para isto?, ¿ten a suficiente formación para enfrontarse a estas situacións?, ¿saberá desenvolver-la función docente nas aulas atendendo ó alumnado normal e mais ó que ten n.e.e.?, atender ás necesidades educativas especiais ¿non suporá desatender-los outros alumnos?, etc.

Os que xa tiveron a sorte, e dise sorte conscientemente, de ter nas súas clases alumnos con n.e.e. observaron como cun pouco de intuición, sentido común, e con lixeiras e doadas adaptacións de materiais, espazos e metodoloxías (sen chegar en moitos casos ás A.C.Is¹), se poden acadar resultados sorprendentes. Resultados que non só quedan reflectidos nas melloras no ámbito físico, senón que se observan tamén auténticos logros con referencia á socialización do neno e a súa autoestima, xa que unha participación adecuada ás súas posibilidades reais nos xogos cos seus compañeiros facilitará a adaptación ó grupo, favorecerá a integración e, en definitiva, unha adecuada interacción social. Vantaxes todas elas que xustifican dabondo o feito de acoller a estes nenos nas clases sen maiores traumas, e co convencemento de que se está a realizar un traballo que paga moito a pena.

Polo tanto, desde estas páxinas anímase a superar ese medo inicial que

* Asesor.

¹ A.C.Is: Adaptacións Curriculares Individualizadas, que xa implican modificacións nos elementos prescritivos do currículo, é dicir, nos obxectivos, nos contidos e/ou nos criterios de avaliación dos alumnos.

todo o profesorado manifesta cando se lle comunica que terá alumnado de integración; e por suposto inténtase erradicar totalmente a tentación de aparcas a estes nenos con n.e.e. nas aulas e ximnasios para que non entorpezan o desenvolvemento normal da clase. Segregando a estes alumnos coa práctica docente estáselles a facer un fraco favor ós nenos con n.e.e., e tamén ós outros alumnos, porque se está a cohibi-la interacción entre eles. Estáselles negando a todos eles unha das posibilidades máis enriquecedoras que atoparán no seu proceso de aprendizaxe.

Están demostrados experimentalmente os beneficios que proporciona a integración destes alumnos en centros educativos ordinarios, comparados coa súa escolarización en centros educativos especiais. Non semella o obxectivo deste artigo mencionalos aquí porque xa hai abundantes estudos sobre o tema.

Outro aspecto que se deba afas-tar da práctica docente é o de actuar individualmente. O deseño, realización e avaliación das actividades deberá ser sempre en equipo, e máis se existen alumnos con necesidades educativas especiais. A participación de tódolos profesionais que estean en contacto co neno con n.e.e. é imprescindible no deseño, seguimento e avaliación das actividades desenvolvidas. Así pois, será moi enriquecedor para tódolos profesionais traballar en equipo e complementar así informacións, achegar diferentes puntos de vista, acordar cri-

terios de observación e de avaliación, compartir experiencias e apreciacións sobre estes nenos, etc. O equipo de traballo debería estar formado polo titor correspondente, os mestres do equipo docente, o profesor de apoio, o orientador, o logopeda, e os membros do Equipo Específico Provincial. É dicir, tódolos profesionais que traballen con ese alumno. Ademais, este equipo de atención deberá contar coa colaboración das familias, sobor de todo, para conseguí-la información pertinente e face-lo seguimento dos progresos dos nenos con estas necesidades.

Atendendo a isto, os profesionais de Educación Física non se deberían pechar nos ximnasios, senón que deberían participar nestes equipos, porque a información que se poida achegar referente ó seu desenvolvemento motor, socialización co grupo, etc., é moi importante.

Ás veces o atranco máis grande non o orixina o profesorado senón que está nas casas. ¿Como facerlles ver ós pais, titores, etc. dun neno con n.e.e. que este pode facer exercicio físico sen que sexa contraproducente para a súa saúde?, ¿como facerlle entender, *a priori*, que o seu fillo se verá beneficiado coa práctica deportiva?, ¿como convencelos para que deixen de ser atrancos, e se convertan en impulsores e animadores destas prácticas integradoras?, ¿como conseguir que entendan que o medo ó que lle poida pasar ó seu fillo eivado non debe ir máis aló do que poden sentir outros pais de alumnos normais? (Nas familias, a sobreprotec-

ción, e o non querer aceptar que o seu fillo ten unha serie de necesidades educativas especiais, son os principais problemas cos que se atopa o profesorado). Por iso, desde estas liñas tamén se anima ós profesionais de Educación Física para que non se deixen vencer polas circunstancias; para que loiten contra elas. Non con imposicións, nin enfrontamentos cos pais, senón co diálogo, coa demostración práctica diaria, invitándolles a presenciar, se é necesario e se o desexan, algunhas das súas sesións e que valoren eles mesmos os beneficios que tal integración lles reportará ós seus fillos. Hai que ter en conta que para acadar bos resultados no eido da integración é imprescindible a colaboración das familias. Sen ela, posiblemente, case que con seguridade, o proxecto estará abocado ó fracaso.

Neste artigo, polo tanto, preténdese demostrar a través de xogos moi coñecidos por tódolos profesionais da área o sinxelo que resulta a adopción dalgúñas modificacións para que o alumnado con necesidades educativas especiais poida participar con toda normalidade e naturalidade nas actividades desenvolvidas nas clases de Educación Física. Como xustificación e demostración do dito ata aquí sirvan de exemplo esta decena de xogos, a maior parte deles motóricos por se-los que presentan máis dificultades na súa adaptación ós diferentes problemas que poidan padecerlos alumnos con n.e.e.

EXEMPLO 1. ACHICANDO BALÓN²

1.1. *Descrición:* Os xogadores repártense en dous equipos, separados por unha liña. Cada equipo terá un mesmo número de balóns. Ó sinal de comezo cada equipo deberá desprenderse de tódolos balóns canto antes lanzándoos ó campo contrario e devolvendo os do outro equipo, que seguirán chegando á súa zona de xogo. Gañará o equipo que menos balóns teña no seu poder cando se sinale o final do xogo. Penalizarase o equipo que tire os balóns ó campo contrario despois de rematado o xogo, e os balóns que estean en movemento no momento de se produci-lo sinal de finalización serán considerados non válidos.

1.2. *Material:* Para este xogo só se precisan balóns de cores moi vivas e bolsas de plástico.

1.3. *Adaptacións para nenos con dificultades:* Está claro que neste xogo as maiores adaptacións sufriranas aqueles nenos que teñan problemas de visión. Así, poderase diferenciar as adaptacións que se deberán realizar para os alumnos con deficiencias visuais ou para os alumnos cegos. Para os primeiros a simple utilización dos balóns de cores vivas e de maior tamaño, se é posible, sería suficiente para integralos totalmente na actividade mencionada. Cos alumnos cegos deberase te-la precaución de envolver

² Ilustracións adaptadas ós xogos descritos baseadas nas de E. Peñalver, *Juegos y Educación Física*, Ed. Alhambra, 1987.

algúns ou tódolos balóns en bolsas de plástico que será obrigatorio desprazar rodando polo piso para que poidan escoita-lo seu ruído. Neste caso a actividade debería realizarse nun relativo silencio ou nivel de ruído aceptable.

Outros alumnos que poderían ter problemas nesta actividade son os que padezan dificultades motóricas, pero as adaptacións necesarias para integralos no xogo son tamén moi doadas. Os alumnos que teñan as dificultades nun membro superior poderán xogar co membro útil, e se as dificultades aparecen nos dous membros poderán utilizalos pés pero lanzando o balón sen elevalo do chan e non moi forte para evitar accidentes. Se os alumnos presentan as súas dificultades nos membros inferiores xogarán en igualdade de condicións aínda que se poderá toma-la decisión de emprazalos en lugares estratéxicos para que poidan recolle-los balóns debido a súa lentitude de desprazamento. Deste xeito integraranse no xogo incluso os alumnos que asistan ás clases en cadeira de rodas.

Para lograr unha maior adaptación ás dificultades dos alumnos poderanse introducir certas variantes ó xogo, como por exemplo, devolve-los balóns con diferentes partes do corpo, cambia-las posturas dos xogadores (sentados, deitados...), etc.

Os alumnos que presenten outras dificultades tales como as sensoriais auditivas ou as mentais xogarán en igualdade de condicións xa que as

regras deste xogo son moi sinxelas e doadamente comprensibles.

Trátase dunha actividade motórica (aínda que tamén se podería considerar predeportiva de balonmán) e co seu desenvolvemento o alumnado estará a traballar sobor de todo os lanzamentos e as recepcións, aínda que indirectamente tamén a velocidade, a forza e a axilidade están presentes.

EXEMPLO 2. COELLOS, ¡Á TOBEIRA!

2.1. *Descrición:* Xogan dous equipos. Un é o que corre dunha tobeira a outra que estarán nas liñas de fondo, e o outro equipo dividirase en dúas metades e colocaranse a ámbolos dous lados da pista ou ximnasio (liñas de banda). Cada xogador deste último equipo terá un balón. Ó sinal de saída, o equipo que corre (coellos) tenta chegar dunha tobeira á outra (que estará noutro extremo do campo), sen que os xogadores do outro equipo (cazadores) lles acerten cos balóns. Os cazadores poderán recolle-los balóns dentro da zona destinada ó desprazamento de coellos e volver a lanzalos se están detrás das liñas delimitadas para isto. Os xogadores cazados poden quedar tombados no chan ou pasar a ser cazadores. É norma básica a obrigatoriedade de lles tirar ás pernas dos coellos por razóns obvias de seguridade.

2.2. *Material:* Balóns lixeiros e petos de cores rechamantes que se poden facer con bolsas de lixo grandes.



2.3. Adaptacións para nenos con dificultades: Neste xogo existe máis movemento dos participantes e é algo que hai que ter moi en conta porque esixirá o deseño dun maior número de adaptacións. Así pois, para os alumnos que teñan dificultades motóricas nos membros inferiores (aínda que estean en cadeira de rodas), cando xoguen como coellos, terán que ser cazados dúas o máis veces en función das súas limitacións, ou consideraranse cazados cando a pelota lles dea nunha determinada zona das pernas. Cando as limitacións estean nos membros superiores poderase adoptar a modificación explicada no xogo do exemplo nº1.

Para os alumnos con dificultades sensoriais tamén se deberán deseñar algunhas modificacións. Por exemplo, para os deficientes visuais bastará con que se utilicen os petos rechamantes para diferencia-los coellos dos cazado-

res. Os alumnos cegos, cando sexan coellos, terán que fuxir dándolle a man a un compañeiro e terán máis vidas cós demais. Cando sexan cazadores os coellos pasarán dunha tobeira a outra berrando para que estes alumnos se orienten pola voz. Para os alumnos con deficiencias auditivas ou xordos non hai que facer ningunha adaptación.

Os alumnos con dificultades mentais explicáraselles exhaustivamente e as primeiras veces deberán observa-lo xogo. Despois permitiráselles actuar algunhas veces da man dun compañeiro. Posteriormente xogarán en igualdade de condicións. Loxicamente haberá que ter moi en conta o nivel de afectación que presente o neno.

Pódese tamén introducir a variante de cambia-la forma de desprazamento (cuadrupedias, pata coxa, pés xuntos, reptacións...). Cos máis cativos é moi doado facerse entender tan só cambiando o nome do animal (xa non somos coellos, agora somos osos. Agora serpes. Agora canguros, etc.).

Este xogo tamén é unha actividade motórica e, coma no caso anterior, poderíase considerar predeportiva de balonmán. Co seu desenvolvemento o alumnado estará a traballar, sobor de todo, os lanzamentos e recepcións, a velocidade de execución do lanzamento, a forza e a axilidade. Ademais, os alumnos que corren realizarán habilidades básicas (saltos, xiros, etc.) para evitar seren alcanzados polas pelotas, ademais de traballa-la velocidade de desprazamento.

EXEMPLO 3. POLICÍA E LADRÓNS

3.1. *Descrición:* O neno que sexa o policía ten que pilla-los demais compañeiros. Os xogadores pillados deberán permanecer inmóbiles (ou facendo outras actividades no sitio, por exemplo un número de abdominais adecuado ás idades, saltos, etc.), ata que outro compañeiro o salve. Pasado un tempo procederase a cambia-lo policía seguindo un criterio previamente determinado para evitar conflitos.

3.2. *Material:* Unicamente os petos rechamantes construídos coas bolsas de lixo.

3.3. *Adaptacións para nenos con dificultades:* Os alumnos que teñan as súas dificultades nos membros superiores xogarán en igualdade de condicións, a non ser que exista unha gran dificultade que aconselle toma-la decisión de dicirles que, no seu caso, serve con que soamente toquen ós outros, ou incluso acouta-lo espazo de xogo. Se as dificultades están nos membros inferiores poderase adapta-lo xogo de xeito que teñan máis vidas en función do seu nivel. Cando sexan estes alumnos o policía poderán pilla-los seus compañeiros tocándolles cun complemento ou lanzándolles unha pelota. Neste último caso, a pelota, despois de lle dar ó xogador, ten que caer ó chan. Se o xogador tocado é quen de colle-la pelota sen que toque o chan seguirá xogando. Para os alumnos que se despracen en cadeira de rodas poderanse adoptar tamén estas modificacións, ou introdu-



ci-la figura da casa, ou zona de seguridade no xogo. Tamén se podería aumenta-lo número de policías no xogo para darlle unha maior mobilidade.

Os deficientes auditivos e xordos xogarán en igualdade de condicións, e os deficientes visuais só terán que se fixar nos petos de cores vivas. Os alumnos cegos deberán ir acompañados por un ou dous compañeiros, collidos da man, segundo a súa necesidade.

Ós alumnos con deficiencias mentais indicaráselles claramente as regras do xogo e serán acompañados polo profesor cando teñan que estar quedos porque foron pillados.

Poderanse introducir variantes para salva-los compañeiros e conseguir obxectivos afectivos como por exemplo darse unha aperta, un bico, unha palmadiña, etc.; ir a un lugar determinado e facer unha tarefa (abdominais, lumbares, flexións, etc., en número axeitado); dicir unha palabra clave, etc.

Este xogo poderíase encadrar dentro das actividades motóricas de locomoción. Co seu desenvolvemento, sobor de todo, incrementarase a velocidade de reacción, a velocidade de

locomoción e a axilidade (xiros, fintas, cambios de dirección, etc.)

EXEMPLO 4. O RABO DO RAPOSO

4.1. *Descrición:* Tódolos xogadores distribuídos polo espazo delimitado levarán colocado un pano de cores metido no elástico do pantalón a modo de rabiño. Desprazándose polo espazo, tentarán quita-lo maior número posible de rabiños evitando á súa vez que lle rouben o seu. Cando isto último ocorra deberá permanecer de pé no sitio ata que poida roubar un rabiño, sen move-los pés, de alguén que pase preto del ou ata que alguén con máis dun llo dea para continuar xogando.

4.2. *Material:* Panos ou anacos de tea de cores moi vivas e rechamantes.

4.3. *Adaptacións para nenos con dificultades:* A principal adaptación que se fará neste xogo é relativa ó número de panos que poderán leva-los alumnos con necesidades educativas especiais.

Así pois, ós nenos que teñan dificultades motóricas nos seus membros inferiores permitiráselles que leven dous ou máis rabiños en función das súas posibilidades de fuxir. De igual xeito se fará cos alumnos que estean en cadeira de rodas.

Cos deficientes mentais adoptárase a mesma solución. Levarán máis dun rabiño en función das súas posibilidades ata que dominen a mecánica do xogo.



Pola contra, cos alumnos que teñan as súas dificultades nos membros superiores haberá que lles dicir que rouben os rabiños co membro útil (no caso de que exista), ou buscar outras adaptacións no caso de que sexan os dous membros superiores os afectados (por exemplo: pórse a carón do perseguido, tocar co ombreiro ó compañeiro, etc.). Nestes casos haberá que ter moito coidado no referente á seguridade dos participantes e a prevención de accidentes.

As adaptacións para os deficientes sensoriais (deficientes visuais ou cegos) serán basicamente: a utilización de panos de cores vivas para face-los rabiños e, se é necesario, en función das posibilidades dos alumnos irán acompañados dun compañeiro. Neste último caso considerarase roubado o rabiño con só lle tocar ó que o leva. Os deficientes auditivos e xordos xogarán en igualdade de condicións.

Poderase introducir tamén algunha variante, coma por exemplo que aqueles que queden sen rabiño sigan xogando de pantallas para axudar ós que aínda o conservan.

Esta actividade, ó igual cá anterior, é un xogo motórico de locomoción que potencia a velocidade de reacción,

a velocidade de locomoción e a axilidade (xiros, fintas, cambios de dirección, etc.). A novidade desta actividade, radica no número de posibles contrincantes que lle poidan saír a un determinado alumno. Na actividade anterior había un só contrincante (o policía). Nesta, calquera dos compañeiros pode roubarlle o seu pano, polo que se precisa unha maior atención e velocidade nas reaccións e nos desprazamentos.

EXEMPLO 5. CARREIRA DE CEGOS

5.1. *Descrición:* Os xogadores divídiranse en equipos e cos ollos tapados débense situar en fila detrás dunha liña de saída, fronte a un compañeiro lazarillo. Ó sinal de saída o primeiro de cada equipo sae en dirección ó seu lazarillo guiándose polas palabras ou sons en clave do seu compañeiro. Ó chegar ó seu carón volverá para da-lo relevo ó segundo neno do seu equipo. Trátase de procurar que todos cheguen ó seu destino o antes posible, pero sen implicacións competitivas. Tamén se poderá facer saíndo todos xuntos a modo de tren.

5.2. *Material:* Vendas ou panos para tapa-los ollos.

5.3. *Adaptacións para nenos con dificultades:* Os deficientes motóricos esta vez non terán ningún problema para xogar en igualdade de condicións.

Dentro dos deficientes sensoriais, os deficientes visuais e os cegos terán vantaxe sobre os alumnos normais



polo que tamén xogarán sen precisar de ningunha adaptación. Para os deficientes auditivos ou xordos poderase adopta-la solución de que os lazarillos acompañen a estes alumnos dándolles un tipo de sinais táctiles.

Os alumnos con deficiencias mentais xogarán en igualdade de condicións se o seu atraso llelo permite, se non poderase adopta-la mesma solución cá empregada cos deficientes sensoriais auditivos ou xordos.

As variantes que se poden introducir neste xogo son: realiza-lo traxecto por parellas para dinamizar máis a actividade, colocar algúns obxectos ou pequenos obstáculos (non perigosos) para aumenta-la emoción no traxecto de cada cego, etc. Neste último caso o lazarillo debe dirixilo e indicarlle os obstáculos do traxecto.

Este xogo é sensorial, potencia a capacidade de reacción ante estímulos auditivos e, indirectamente, a orientación espacial cando se utilicen os obstáculos.

EXEMPLO 6. O ESCACHA CADEAS

6.1. *Descrición:* Os xogadores colocaranse un detrás doutro e agarraranse

pola cintura ó compañeiro de adiante. O primeiro da cadea deberá agarrarse fortemente a un obxecto consistente (o poldro, un poste, etc.) O último membro da cadea tentará escachar algún elo turrando cara a atrás e cara ós lados, ¡nunca cara a adiante!, e isto hai que llo deixar moi claro a este xogador. Se logra escachar algún elo este pasará á posición última da cadea para comezar novamente o xogo. Poderase tamén introducir un tempo de xogo para os que non sexan quen de escacha-la cadea. ¡Ollo cos golpes! Deberanse adoptar tódalas medidas de seguridade posibles: acolcha-lo elemento e, se é posible, tamén o chan que imos utilizar, cando a cadea cae ó chan o xogador que está a turrar deberá deixar de facelo, etc.

6.2. *Material:* Un mínimo de dez colchóns.

6.3. *Adaptacións para nenos con dificultades:* Os alumnos que presenten as súas dificultades motóricas nos membros superiores ou estean en cadeira de rodas formarán sempre parte da cadea e estarán colocados nas primeiras posicións. Os alumnos que presenten as dificultades nos membros inferiores poderán xogar en igualdade de condicións cos nenos normais (lembrade que se non é capaz de escacha-la cadea nun tempo determinado poderá ser cambiado, pedir axuda a outro compañeiro, etc.).

Os deficientes mentais xogarán en igualdade de condicións despois dunha detida explicación do profesor, e



se é necesario despois de que observen o xogo desde fóra unhas cantas veces.

Os deficientes sensoriais xogarán en igualdade de condicións. Unicamente haberá que coloca-los cegos na dirección da cadea.

As variantes que se poden introducir neste xogo son: turrar por paredes, enfrontar dúas cadeas e que turren os dous últimos de cada unha, etc.

Coa realización deste xogo estase a conseguir, sobor de todo, un desenvolvemento xeral da forza.

EXEMPLO 7. FUXIR DO CASTELO

7.1. *Descrición:* Deberase dispor un espacio coutado con aberturas ou portas. Un xogador, que será o gardián, situarase en cada porta e bloquearaa. Os demais xogadores repartiranse polo interior do castelo e deberán fuxir del polas portas enganando ou despistando o seu gardián. Como é lóxico, soamente se permite saír do castelo polas

portas e os gardas poden deixa-la súa porta para intentar colle-los xogadores interiores.

7.2. *Material:* Cordas ou cintas de cores vivas e rechamantes e varios pivotes sinalizadores.

7.3. *Adaptacións para nenos con dificultades:* No caso de nenos con dificultades motóricas nos membros superiores xogarán en igualdade de condicións e, se son gardas, simplemente se terá que cambia-lo verbo pillar ou coller polo de tocar. É dicir, nestes casos os alumnos con estas dificultades tocarán simplemente ós compañeiros que tenten saír pola súa porta. Se a dificultade está nos membros inferiores daránselles máis vidas en función das súas posibilidades de movemento. Se son gardas tocarán soamente ós seus compañeiros. Se os nenos están en cadeira de rodas haberá que lles dar máis vidas e poderán ser axudados por un compañeiro que levará con coitado a cadeira. Se son gardiáns terán un complemento brando para tocar ós demais xogadores ou ben pódese-lles reduci-la súa porta. Tamén se lles poderá dicir que lles lancen unha pelota ós que queiran atravesala súa porta.

Dentro dos alumnos con deficiencias sensoriais, os deficientes auditivos e xordos xogarán en igualdade de condicións. Os cegos deberán ir collidos da man dun compañeiro ou de dous en caso de necesidade. Loxicamente terán máis vidas. Ós deficientes visuais bastaralles con que as cordas sexan de

cores vivas, e os compañeiros leven petos tamén de cores rechamantes se fose necesario. No caso de que a deficiencia visual fose profunda poderían xogar cun compañeiro.

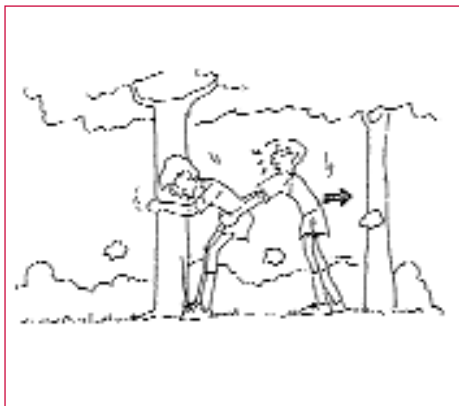
Os alumnos con deficiencias mentais necesitarán unha explicación detallada do xogo e as primeiras veces poderían xogar da man dalgún compañeiro.

Como variantes poderase propo-lo cambio das dimensións das portas, ou incrementa-lo número de gardiáns, darlles novos papeis ós collidos e ós que logran fuxir do castelo, etc.

Este é un xogo motórico no que se ven involucradas algunhas habilidades básicas, pero ideal sobor de todo para traballa-la velocidade de desprazamento, a velocidade de reacción e a axilidade nos movementos.

EXEMPLO 8. OS PIPOTES

8.1. *Descrición:* Os alumnos colocaranse en fila e, flexionados pola cintura, estarán separados uns dos outros aproximadamente tres ou catro metros. O último comezará a salta-los seus compañeiros que son os pipotes. Cando chegue ó primeiro lugar da fila flexionarase do mesmo xeito que estaban os saltados. A continuación seguirá o alumno que estaba colocado xusto diante del, e así sucesivamente ata que salten todos.



8.2. *Material:* Petos de cores rechamantes.

8.3. *Adaptacións para nenos con dificultades motóricas nos membros superiores ou inferiores cando salten ós compañeiros, estes deberán colocarse a unha altura inferior para facilitarlle-lo salto. Se o neno se despraza en cadeira de rodas loxicamente non poderá saltar ós demais nenos, pero si poderá pasar coa súa cadeira por un lateral do compañeiro que debe dar un pulo e tocarlle as costas, por exemplo. Cando sexa el o saltado, os demais deberán facelo por riba das súas pernas, apoiando as mans nos repousabrazos da cadeira de rodas.*

No caso dos deficientes mentais o xogador que debe ser saltado diminuirá a altura do salto en función do grao de deficiencia do saltador.

Dentro das dificultades sensoriais as modificacións irán encamiñadas ós nenos que presenten dificultades visuais e ós cegos, xa que os deficientes

auditivos e xordos xogarán en igualdade de condicións. Para os primeiros deberáse esixir ós alumnos que serán saltados que se coloquen os petos de cores rechamantes que contrasten co chan. Para os cegos bastará con que coloquen primeiramente as mans nas costas dos compañeiros que van saltar (para que calculen distancias e alturas), e se é preciso diminuíranse as alturas pedíndolles ós alumnos que flexionen máis as pernas cando sexa a vez destes alumnos cegos.

As variantes deste xogo son moitas. A modo de exemplo pódense citalas de perseguir ó que salta diante (neste caso haberá que darlle máis vantaxe ou tempo de intervalo ós alumnos con n.e.e.), formar equipos e marcarse un percorrido para ver cál o fai no menor tempo, realizar diferentes saltos, intercalar saltos e reptacións, etc.

Esta actividade é un xogo motórico para desenvolver a forza, a coordinación xeral e a axilidade no salto.

EXEMPLO 9. A BOTELLA TOLA

9.1. *Descrición:* Faranse grupos de seis ou oito xogadores e un estará colocado no centro do círculo que deben formalos demais. O xogador do medio cos pés no sitio e o corpo ríxido simulará ser unha botella tola que se balancea e cae dun lado ó outro. Os demais compañeiros impedirán que esta caia ó chan pasándose a botella tola.

9.2. *Material:* Ningún.



9.3. *Adaptacións para nenos con dificultades:* Neste xogo, polas súas características, deberanse realizar un maior número de adaptacións. Así pois, para os alumnos que presenten dificultades nos seus membros superiores, cando formen parte do círculo poderanse axudar do peito para recibirla botella. Se as dificultades as presentan nos dous membros superiores serán eles os que fagan de botella. Pechando máis o círculo estarase a resolver os problemas de equilibrio que adoitan presentar os nenos con dificultades nos membros inferiores. Se o alumno está en cadeira de rodas, cando xogue como botella sentarase nun tallo e deixará caer o tronco. Cando estean no círculo xogarán en igualdade de condicións, aínda que deberán aproximar a súa situación á botella xirando a cadeira de rodas un pouco para non mancalo compañeiro que fai de botella.

Os deficientes sensoriais auditivos ou xordos xogarán en igualdade de condicións. Os alumnos con deficiencias visuais ou cegos tamén poderán xogar en igualdade de condicións, aínda que cando formen parte do círculo

deberán estar en contacto permanente co compañeiro que fai de botella. Ademais, a botella poderá facer calquera son que lles sirva de axuda verbal.

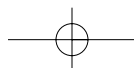
No caso de deficientes mentais deberáselles ofrecer unha explicación detallada, e observarán o xogo unhas poucas veces antes de entrar a participar eles. Posteriormente, o profesor estará disimuladamente detrás destes alumnos por se se lles cae a botella.

As variantes deste xogo poden ser: aumenta-lo número de xogadores ou diminúilo, recibirla botella con diferentes partes do corpo (mans, peito...), cambia-la postura dos xogadores e da botella (de pé, de xeonllos...), varia-lo tamaño do círculo segundo as idades dos xogadores, etc.

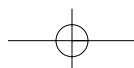
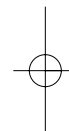
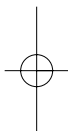
Este é un xogo motórico onde os alumnos que forman o círculo traballan a forza do tren superior, e indirectamente o equilibrio. O alumno que fai de botella estará desenvolvendo o valor da confianza nos seus compañeiros.

EXEMPLO 10. CARA E CRUZ

10.1. *Descrición:* Os alumnos colocaranse en dúas filas, unha en fronte da outra, de xeito que se formen parellas. Unha destas filas chamarase cara, a outra cruz. Entre estas dúas filas haberá unha ringleira de balóns brandos. Corresponderalle un balón a cada parella. Ó sinal de cara, a fila así denominada fuxirá ata unha liña previamente



TUPOLOGÍA DO XOGO:		Nº:
Nome do xogo:		
Descrición:	Gráficas:	
Material necesario:		
ADAPTACIÓN PARA ALUMNADO CON DIFICULTADES		
1. Alumnado con dificultades motorias:		
1.1. Nos membros superiores:		
.....		
1.2. Nos membros inferiores:		
.....		
1.3. En cadeira de rodas:.....		
.....		
2. Alumnado con dificultades sensoriais:		
2.1. Deficientes visuais:		
.....		
2.2. Cegos:		
.....		
2.3. Deficientes auditivos:		
.....		
2.4. Xordos:		
.....		
3. Alumnado con deficiencias mentais:		
.....		
.....		
OBSERVACIONES:		
.....		
.....		



fixada tratando de evitar que os xogadores do equipo cruz lles dean cos balóns. Se o mestre di cruz invértense os papeis de fuxidos e lanzadores. Gañará o equipo que conserve máis vidas despois de varias fuxidas que o mestre irá intercalando para que os xogadores non saiban de antemán quen fuxirá e quen lanzará os balóns.

10.2. *Materiais*: Petos de cores rechamantes e balóns brandos de cores vivas.

10.3. *Adaptacións para nenos con dificultades*: O que está claro é que, polas características do xogo, se deberán realizar, para tódolos alumnos que presentan dificultades, unha serie de adaptacións.

É o momento de comprobar que isto de adaptar xogos ás necesidades educativas dos alumnos non é nada difícil. Pódese utilizar unha ficha coma a da páxina anterior para clasifica-

xogos e ser máis operativos. Deste xeito, pouco a pouco, poderase ir elaborando un ficheiro cun grande número de xogos adaptados que fagan máis doada a docencia da área.

Como conclusión xeral deste traballo poderíanse subliñar os beneficios que reporta a integración de alumnos con necesidades educativas especiais non só para eles mesmos, senón para o resto do alumnado que se enriquece con outras realidades e para o propio profesorado. Os beneficios referentes á autoestima de tódolos implicados no proceso de integración, á socialización do alumnado con n.e.e. a partir da interacción social co resto do alumnado, ó proceso facilitador da aprendizaxe por emulación, sen contar coa lóxica mellora de aspectos do ámbito psicomotriz, fan deste proxecto da integración algo polo que paga moito a pena traballar nesta dirección.

