

# EDUCACIÓN FÍSICA SIN BARRERAS

**Bases Pedagógicas de la Educación Especial: Dra. Sandra  
Vázquez Toledo**

**2º MEF. Facultad de Educación. Zaragoza (2011)**

Autor de los pictogramas: Sergio Palao. Procedencia: arasaac. Licencia: CC (BY- NC)

Autoras del Power Point: Marisa Royo, Mónica Salvo y Ana Heredia.

Autores del trabajo: Adriano Huybregts, Andoni Lasierra Pradel y Ana Gómez del Río

# EL PAÑUELO

## Objetivos

- Objetivos generales:
  - Desplazarse mediante la marcha o carrera.
- Objetivos específicos:
  - Conseguir coger el pañuelo del profesor antes que el resto de sus compañeros.

## Competencias básicas

- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia en comunicación lingüística.

## Metodología

- Temporalización:
  - 20 min.
  - Añadiremos un poco de tiempo a la explicación para que los niños entiendan la actividad.
- Espacios:
  - No realizaremos ninguna adaptación espacial.
- Materiales/Recursos:
  - La mitad de un campo de fútbol sala.
  - Pañuelos de diferentes colores.
- Agrupamientos:
  - Se dividirá la clase en dos grupos de igual o similar número y no se realizará ninguna agrupación especial.

## Desarrollo de la actividad

El profesor explicará la actividad de forma oral, vocalizando y hablando despacio para que los alumnos con deficiencia auditiva puedan leer los labios. Acompañaremos la explicación con apoyo visual a través de pictogramas.

Se divide a la clase en dos equipos. A los miembros de cada equipo se les asignarán una serie de determinados colores.

Los dos equipos se disponen enfrentados limitados por dos líneas. El profesor se pondrá en medio a la misma distancia de los dos grupos.

El profesor sacará un pañuelo de un color. Los dos niños (uno de cada grupo) con ese color, deberán ir corriendo a cogerlo. Ganará el primer niño que coja el pañuelo.

# EL PAÑUELO

VAMOS → A → JUGAR → AL → PAÑUELO

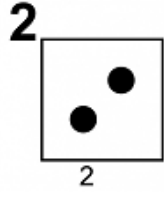
EN → 2 → GRUPOS

UN → COLOR → POR → NIÑO

EL → PROFESOR → ENSEÑARÁ → UN → PAÑUELO



LOS



2



NIÑOS



CON



EL



COLOR



DEL



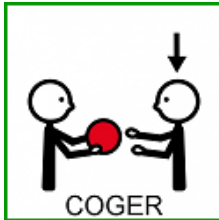
PAÑUELO



CORRERÁN



A



COGER



EL



PAÑUELO



GANA



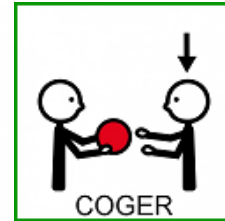
EL



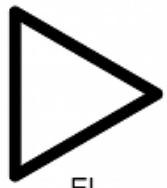
PRIMERO



EN



COGER



EL



PAÑUELO

## CARRERA DE GLOBOS

### Objetivos

- Objetivos generales:
  - Desplazarse en cuadrupedia.
  - Tomar conciencia de la estructuración espacio-temporal.
- Objetivos específicos:
  - Finalizar la carrera de globos en el menor tiempo posible.

### Competencias básicas

- Autonomía e iniciativa personal.

### Metodología

- Temporalización:
  - Añadiremos un poco más de tiempo de lo normal a la explicación para que los niños con deficiencia auditiva entiendan la actividad.
  - Aproximadamente 20 min. Será el tiempo que emplearán los alumnos en realizar la carrera de globos.
- Espacios:
  - Tatami para evitar lesiones de rodilla y contusiones al desplazarse en cuadrupedia.
- Materiales/recursos:
  - Tatami con suelo acolchado.
  - 1 globo por persona.
- Agrupamientos:
  - Si hay más de un niño con trastorno generalizado del desarrollo (autismo) se repartirán uno por cada grupo.
  - Dichos niños saldrán en primer lugar, y una vez que lleguen al final saldrá el siguiente miembro del grupo.

### Desarrollo de la actividad





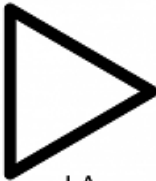



El profesor explicará la actividad de forma oral reforzada con pictogramas.






La clase se dividirá en grupos de 4 personas, realizando las adaptaciones de agrupación mencionadas anteriormente.




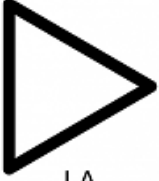




El profesor dará la salida y el primer niño desplazándose en cuadrupedia avanzará soplando el globo hasta llegar a la meta. Una vez que llegue saldrá el siguiente alumno de su grupo.



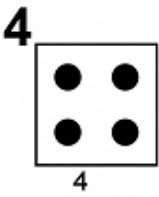

El grupo que acabe antes la actividad, será el vencedor.

## CARRERA DE GLOBOS


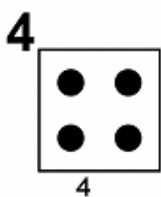



 VAMOS		 JUGAR		 LA
 CARRERA		 GLOBOS		

 TODOS	 LOS	 NIÑOS	 CON	 GLOBO
--	---	--	---	--






 LOS	 NIÑOS	 EN	 LA	 SALIDA
 DE	 LA	 CARRERA		

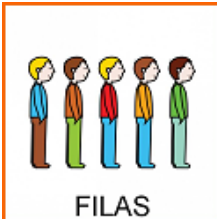

GRUPOS DE 4 NIÑOS

LOS 4 NIÑOS EN FILA

SALEN LOS PRIMEROS DE LAS

FILAS GATEANDO

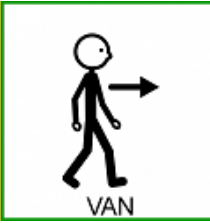




LOS



NIÑOS



VAN



SOPLANDO



EL



GLOBO



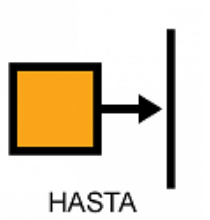
DESDE



LA



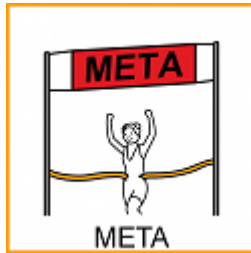
SALIDA



HASTA



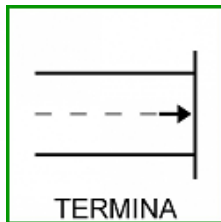
LA



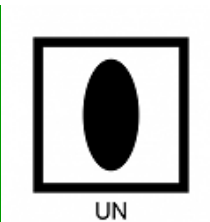
META



CUANDO



TERMINA



UN



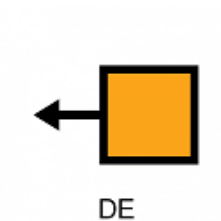
NIÑO



SALE



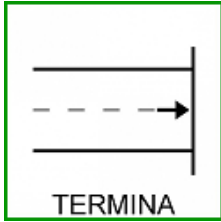
EL



DE



DETRÁS



## CUENTO MOTRIZ

### Objetivos

- Objetivos generales:
  - Realizar diferentes movimientos utilizando diferentes partes del cuerpo.
- Objetivos específicos:
  - Representar motrizmente un cuento.

### Competencias básicas

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en autonomía e iniciativa personal.

### Metodología

- Temporalización:
  - La actividad durará unos 40 minutos aproximadamente.
- Espacios:
  - Tatami para evitar lesiones.
- Materiales/recursos:
  - Tatami acolchado.
  - Power Point del cuento.
  - Cañón-proyector para el power point
- Agrupamientos:
  - Individualmente o agrupación conjunta de todos los alumnos con deficiencias y trastornos para ir representando el cuento.

### Desarrollo de la actividad

El profesor narrará un cuento acompañado de un power point hecho con pictogramas (*cuento adjunto: San Jorge*).

Los niños irán representando con gestos lo que vaya contando el profesor.

## CUENTO MOTRIZ

VAMOS → A → CONTAR → UN → CUENTO

CUANDO → EL → PROFESOR → CUENTA → EL

CUENTO → LOS → NIÑOS → HACEN → TEATRO

DEL → CUENTO