



Juegos Paralímpicos: Inclusión y diversidad en el deporte (Propuesta didáctica)

**Descripción:**

Esta propuesta didáctica está diseñada para fomentar la conciencia y el entendimiento sobre los Juegos Paralímpicos, promoviendo valores de inclusión, diversidad y empatía en los estudiantes, a través de una serie de actividades dentro y fuera del aula, los estudiantes explorarán las características y los valores de los Juegos Paralímpicos, al tiempo que participarán en juegos adaptados que simulan las experiencias de los atletas paralímpicos.

Fundamentación:



Los Juegos Paralímpicos son un evento multideportivo que se realiza cada cuatro años, en el que participan personas con discapacidades físicas, sensoriales e intelectuales de todo el mundo.

Historia y Precursores:

Los atletas con discapacidades compitieron por primera vez en los Juegos Olímpicos antes de la llegada de los Juegos Paralímpicos.

El primer evento deportivo organizado para veteranos de la Segunda Guerra Mundial con lesiones medulares tuvo lugar en 1948 en Londres, gracias al médico alemán Ludwig Guttmann.

Los primeros Juegos Paralímpicos oficiales se celebraron en Roma en 1960, con 400 atletas de 23 países.

Características:

Los Juegos Paralímpicos son similares a los Juegos Olímpicos, pero están dedicados a atletas con discapacidades severas.

Abarcan un total de 25 disciplinas deportivas, tanto en verano como en invierno.

Los atletas se clasifican en 10 categorías según el tipo de discapacidad que presenten.

Datos de los Juegos Paralímpicos de París 2024:

Días de competición: 11 (del 29 de agosto al 8 de septiembre).

Países participantes: 182.

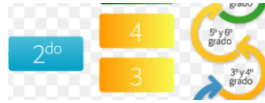
Número de deportistas: 4.400 (2.202 hombres, 1.859 mujeres y 339 plazas indistintas).



Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: 2024

Ciclo: 2^{do}



Tramo: 3

Grado: Tercero y Cuarto grado

Competencia general: Comunicación, relacionamiento con el otro, Intrapersonal.



Espacio	Unidades Curriculares	Competencias específicas	Contenidos	Criterios de Logro
Desarrollo personal y conciencia corporal	Educación Física	Competencia Motriz CE1. Concientiza prácticas motrices reflexivas, emocionales y observables del cuerpo humano promoviendo un estilo de vida saludable que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos, con relación al deporte, el juego, recreación, gimnasia y expresiones del movimiento motriz.	Para 3ro: Juego y recreación. Juegos motores, reglas e intenciones. Identificación y explicación en diferentes roles y contextos reales Para 4to: El Juego y la recreación • Diferentes juegos motrices con una perspectiva inclusiva, sus reglas e intenciones	Vincula el jugar como práctica lúdica. Vincula los distintos juegos motores con una perspectiva inclusiva, sus reglas e intenciones.
Técnico Tecnológico	Ciencia de la Computación y Tecnología Educativa	CE2. Reconoce, construye y aplica de manera creativa diferentes soluciones para abordar distintas situaciones, registra el proceso y comunica los resultados de manera efectiva CE3. Utiliza diferentes tipos de herramientas tecnológicas (digitales y manuales) y recursos de las ciencias de la computación de manera adecuada y responsable para el diseño y la construcción de soluciones.	Tecnologías digitales para la comunicación sincrónica y asincrónica: aulas virtuales, foros y portfolios personales.	Selecciona e incorpora, con mediación, elementos del lenguaje multimedial en sus producciones de acuerdo a sus propósitos.



Metas de aprendizaje: Los estudiantes identificarán y explicarán, en diferentes roles y contextos reales, las reglas e intenciones de los juegos motores y recreativos con perspectiva inclusiva, para promover la empatía y la comprensión de la diversidad.

Las y los estudiantes utilizarán tecnologías digitales para compartir sus hallazgos en el aula virtual, desarrollando habilidades en comunicación sincrónica y asincrónica, para mejorar su capacidad de colaboración y expresión en contextos virtuales, guiados y contextualizados por el docente en el entorno de aprendizaje.

(Metas de aprendizaje sugeridas. Se deben adaptar por cada docente a las actividades puntuales que se propongan)

Plan de aprendizaje:

Se implementarán actividades adaptadas a la edad de los estudiantes, enfocadas en la sensibilización sobre los Juegos Paralímpicos y la participación inclusiva en juegos adaptados, para que todos participen.



Actividad 1: (Fuera del aula)

En esta actividad los estudiantes deberán buscar información sobre los Juegos Paralímpicos 2024, ¿dónde se realizan?, ¿qué deportistas uruguayos han participado?, ¿y cuáles participan en esta instancia?

Realizarán la búsqueda de la información y compartirla en el aula virtual que el docente utiliza con mayor frecuencia, (Crea, u otra plataforma educativa).

Luego en el aula se realizará una puesta en común y reflexión sobre la información obtenida. Es decir, que los niños compartirán sus hallazgos en clase, utilizando un lenguaje sencillo y apoyados por el docente, quien guiará una breve reflexión sobre lo aprendido.

Esta actividad tiene como propósito introducir a los estudiantes en la investigación básica y compartir información en un entorno colaborativo.

Competencias Desarrolladas: CE2, CE3, Comunicación, Relacionamiento con el Otro.



Actividad 2: Juegos para todos

Los juegos adaptados son una excelente manera de enseñar a los niños sobre la diversidad, la empatía y la inclusión. A continuación, se plantean algunos juegos para realizar en el patio de la escuela:

Se formarán equipos para realizar los siguientes juegos.

Lanzamiento de canasta desde una silla o banco:

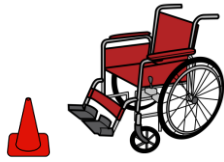
Se coloca una canasta a una distancia adecuada, donde los niños lanzarán pelotas sentados en una silla o un banco, intentando encestar en una caja o canasto. Cada vez que embocan es un punto para su equipo. Termina el juego cuando pasan todos los integrantes de los equipos. Gana el equipo que tenga más puntos.



Bolos en silla de ruedas o banco:

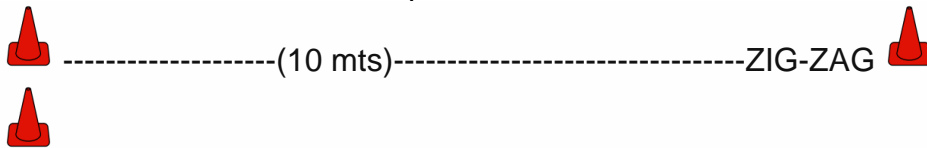
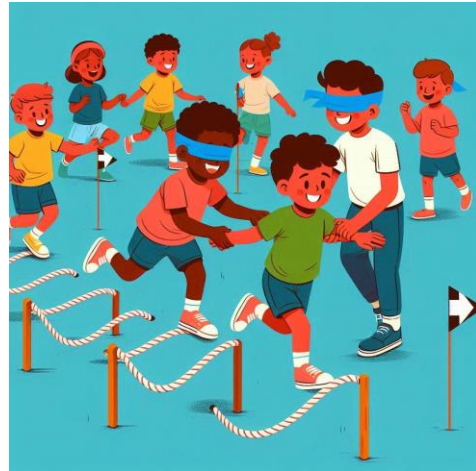
En esta propuesta se colocará una silla de ruedas o un banco en un extremo y a una distancia determinada por el docente. La intención es que desde la silla de ruedas o el banco se lance la bola intentando tirar los bolos, cada equipo irá ganando puntos si tiran todos los bolos. Se termina el juego cuando participan todos los integrantes de cada equipo y gana el equipo que tenga más puntos.

En esta propuesta se pueden utilizar sillas de rueda si el docente puede conseguir o de otra manera utilizar bancos, también sucede con los bolos, adaptará los materiales de acuerdo a los materiales con los que cuenta en su escuela.



Carrera de ciegos con guía y obstáculos:

Consiste en realizar un circuito sencillo con obstáculos donde se debe correr en línea recta (10 metros) y al final hacer zigzag (cuatro picas dispuestas en línea recta y separadas unos 2-3 metros entre ellas). El estudiante se vendará los ojos y un compañero de su equipo lo ayudará a realizar el recorrido. Si toca alguno de los obstáculos debe volver a empezar. Se cronometrará el tiempo que le lleve. El juego finalizará cuando todos los integrantes de los equipos realicen el mismo. Gana el equipo que realice el recorrido en el menor tiempo.



Se pretende fomentar la empatía y la inclusión mediante juegos que permitan a los niños experimentar diferentes formas de moverse y competir, ampliando el bagaje motor de los niños a través de movimientos poco comunes.

Competencias Desarrolladas: CE1, Comunicación, Intrapersonal.

Actividad final: Conociendo a nuestros representantes paralímpicos

Breve presentación en clase sobre los deportistas uruguayos que participarán en los Juegos Paralímpicos de París 2024, como Hanna Arias y Henry Borges.



Entrenador J. Pablo Burnalli, nadadora Hanna Arias y Prof. Serrana Hernández en el Campus de Maldonado previo a los juegos Paralímpicos 2024

Imagen gentileza de Serrana Hernández

Ejecución: Los estudiantes realizarán un dibujo o escribirán una frase sobre lo que más les impresionó de estos atletas.

Con esta actividad se busca sensibilizar e inspirar a los estudiantes, ayudándoles a reconocer el valor de la superación personal.

Competencias Desarrolladas: CE1, CE2, Intrapersonal, Relacionamiento con el Otro.

**Sugerencias didácticas y de evaluación:**

Realizar preguntas abiertas para que los estudiantes expresen cómo se sintieron durante las actividades y qué aprendieron sobre las personas con discapacidad.

Evaluación lúdica

Observar la participación activa y el respeto mutuo durante los juegos adaptados, valorando la colaboración y el esfuerzo.

Criterio	Logrado (3 puntos)	En Proceso (2 puntos)	No Logrado (1 punto)
Participación Activa	Participa de manera constante en todas las actividades, contribuyendo con ideas y esfuerzos.	Participa de manera intermitente, contribuyendo ocasionalmente con ideas y esfuerzos.	Participa poco o nada en las actividades, sin contribuir con ideas o esfuerzos.
Respeto Mutuo	Muestra respeto constante hacia los compañeros y docentes, escucha y valora las opiniones ajenas.	Muestra respeto en la mayoría de las ocasiones, pero puede interrumpir o desatender a otros.	Muestra falta de respeto, interrumpiendo o desatendiendo a los compañeros y docentes.
Colaboración	Trabaja de manera colaborativa con el grupo, apoyando y facilitando el trabajo en equipo.	Colabora ocasionalmente con el grupo, pero necesita mejorar en su apoyo y trabajo en equipo.	Rara vez colabora con el grupo, contribuyendo poco al trabajo en equipo.
Aplicación de Competencias Motrices	Demuestra un dominio adecuado y seguro de las competencias motrices necesarias para las actividades.	Aplica las competencias motrices con algunas dificultades, pero logra participar en las actividades.	Muestra dificultades significativas en la aplicación de las competencias motrices, afectando su participación.



<p>Aplicación de Competencias Tecnológicas</p>	<p>Utiliza las herramientas tecnológicas con eficiencia, contribuyendo de manera efectiva a la investigación y presentación.</p>	<p>Utiliza las herramientas tecnológicas con algunas dificultades, pero logra contribuir a la investigación y presentación.</p>	<p>Muestra dificultades importantes en el uso de herramientas tecnológicas, afectando su contribución a la investigación y presentación.</p>
--	--	---	--

**Bibliografía:**

- ANEP. (2022). *Educación Básica Integrada (EBI): Plan de estudios* [documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/2022/noticias/setiembre/220927/EBI%202022%20v7.pdf>
- ANEP. (2022). *Progresiones de Aprendizaje* [documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/progresiones/Progresiones%20de%20Aprendizaje%202022.pdf>
- ANEP. (2022). *Marco Curricular Nacional* [documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/MCN%20%20Agosto%202022%20v13.pdf>
- Freepik. (s.f.). *Colección atletas con discapacidades* [Imagen]. Disponible en https://www.freepik.es/vector-gratis/coleccion-atletas-discapacitados-dibujados-mano_4697785.htm#fromView=search&page=1&position=0&uuid=b7899474-8b43-4acd-86e2-10e4ec1a2d8f
- Freepik. (s.f.). *Comunidad multitécnica* [Imagen]. Disponible en https://www.freepik.es/foto-gratis/comunidad-multietnica-personas-discapacitadas-lapices_10419052.htm#fromView=search&page=1&position=0&uuid=ab67dd9b-9dd3-4217-a6b3-b775aef07fa1
- Intendencia de Montevideo. (2023). *Actividad en verano de personas con discapacidad*. Montevideo.gub.uy. Disponible en <https://montevideo.gub.uy/sites/default/files/styles/galeriaslideshowcontenido/public/biblioteca/20230120dicimouysm1625.jpg?itok=NhWIKTmG>
- Núñez, C. Copilot. (2024, agosto). *Un niño haciendo un recorrido en un circuito* [Imagen generada con IA]. Disponible en <https://copilot.microsoft.com/?showconv=1#>
- Vázquez, F. (2019). *Juegos paralímpicos en Educación Física* [Página en línea]. Disponible en <https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/articulo/juegos-paralimpicos-en-educacion-fisica/>

Autores: Marcos Díaz y Cecilia Nuñez

Licenciamiento: [Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)