

VALORA
la diferencia

EDUCACIÓN

SECUNDARIA



TRABAJAR LA DISCAPACIDAD DESDE EL AULA

INDICE

1. DESAFÍOS DE LA INTEGRACIÓN EN SECUNDARIA	5
2. ACTIVIDADES	6
2.1. TXT: Un mundo sin barreras	6
2.2. Taller de hip-hop	8
2.3. Si vas en moto: ¡Usa el casco es de lógica!	10
2.4. Gymkhana: Jerez sin barreras	12
2.5. Estas sí que son estrellas	16
2.6. La ciudad accesible	19
2.7. Superhéroes sin capa	20
3. INFORMACION DE INTERES	24
Si compartes clase con algún/a compañero/a con discapacidad...	
4. Inter@ctúa	25
5. Anexos	27
5.1. Alfabeto dactilológico	27
5.2. Alfabeto braille	28

1. DESAFÍOS DE LA INTEGRACIÓN EN SECUNDARIA

Es preciso que la sociedad intérprete la integración como un enriquecimiento bidireccional y mutuo, para que sea justo y real. Porque aún hoy la interpretación usual es que esta integración se basa en un derecho de la persona con discapacidad - cierto - y en un deber de la sociedad - cierto - y que el beneficiario de la integración es la persona con discapacidad y es cierto, pero este tipo de educación integrada es igual o tan beneficiosa para el resto de l@s compañer@s. Entendemos que la integración no es solamente un principio de justicia social, o un imperativo legal al amparo de nuestra constitución, estamos convencidos que es fundamentalmente un beneficio mutuo.

La Fundación Belén buscaba palpar la percepción de la juventud ante la discapacidad a través de un estudio sociológico en 33 institutos de integración, que fue realizado por la Comunidad de Madrid, sus conclusiones son muy interesantes. Participaron en la encuesta casi mil estudiantes entre 14 y 16 años de 3º y 4º de ESO de la Comunidad de Madrid.

Se desprende de este estudio que la ayuda a la persona con discapacidad supone el bienestar moral del adolescente: un 73% afirman "sentirse bien" cuando así actúan. Y, al preguntarles el porqué, responden en un 83,6% "tengo conciencia de hacer el bien".

Al preguntar sobre qué le supone pensar en la persona con discapacidad, un 28% responde que le hace sufrir y si el encuestado tiene algún familiar con discapacidad este porcentaje alcanza el 58 %, sin embargo un 51% no sabe expresar lo que siente.

Y en este dato es donde vamos a reparar. ¿Porqué el 51 % del alumnado adolescente no sabe expresar sus sentimientos respecto a la discapacidad?. Sin duda la respuesta no es unívoca y genera mas interrogantes que nos deben poner manos a la obra. Lo que parece claro es que trabajar la discapacidad desde el aula con alumn@s de secundaria debe dirigirse al abordaje de una serie de áreas de interés como pueden ser los derechos de las personas con discapacidad, el voluntariado, la cooperación social y sin duda a través de un trabajo basado en los sentimientos y en la expresividad. Sólo de esa forma quizás se invierta la pirámide y nustr@s adolescentes se definan más claramente en sus sentimientos, opiniones y valores.

"El tema de la integración escolar es creer que la meta de toda educación consiste en enseñar a modular respuestas emocionales apropiadas para cada momento de la vida. Creer que ser profesor/a no es solamente impartir conocimientos, sino sobre todo formar personas. Pensar que otro futuro y otro mundo es posible...ponerse manos a la obra".

2. ACTIVIDADES

2.1. TXT: Un mundo sin barreras

Un mundo sin barreras, eso es lo que deseamos para todas las personas con discapacidad. Sin duda una de las mejores formas es sensibilizándonos tod@s con sus necesidades y su causa. Hoy día ha surgido un nuevo lenguaje, dinámico, práctico y directo que es el que utilizan los/las jóvenes para comunicarse por SMS. Una nueva forma de comunicación que hace furor y que surge de la necesidad de ahorro y de la más afinada imaginación. Aquí te mostramos algunas de las abreviaturas mas famosas y ya prácticamente estandarizadas:

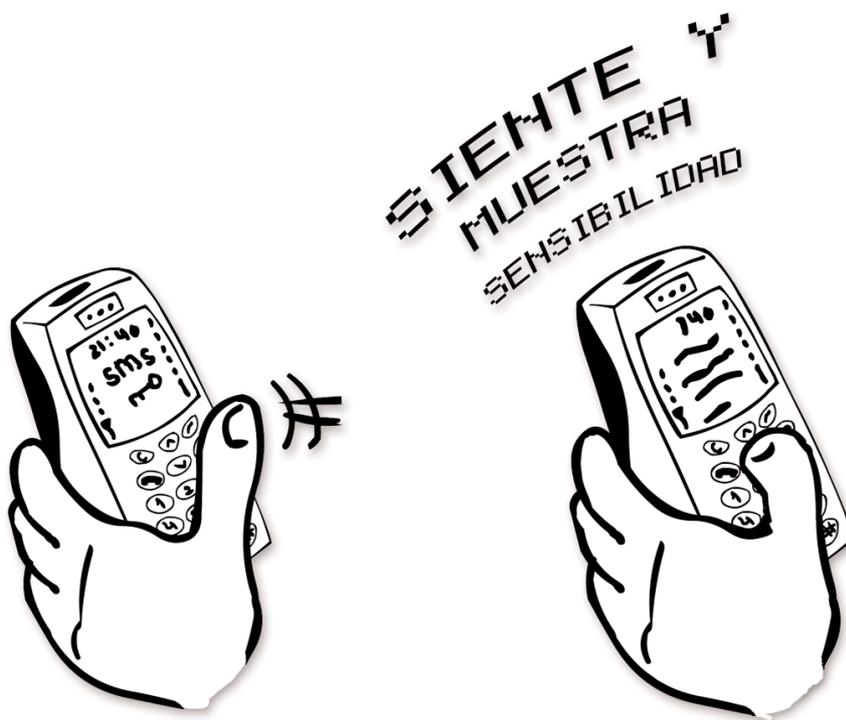
a2	adiós	k qrs?	¿qué quieres?
ASDC	Al salir de clase	k rsa!	¡qué risa!
bb?	¿lo ves?	k tl?	¿qué tal?
bboo	besos	NPN	no pasa nada
bbq	Barbacoa	kdda	quedada
bj	baja	kdms?	¿quedamos?
bss	besos	nsti	Instituto
bye	adiós	kls	clase
b7s	besitos	kntm	cuéntame
CA	cuanto antes	KO	estoy muerto
cbt	cobertura	ktden	fastídate
clga	colega	kyat	cállate
crg	cargador	lg	lugar
d da	de día	ls	los,las
d nxe	de noche	MIML	mándame un mensaje luego
d2	dedos	MiM	misión imposible
dsk	disco	ma	mamá
dnd	¿dónde?	MK?	¿me quieres
e-m	e-mail	msj	mensaje
ers 2?	¿eres tú?	mtto	moto
eys	ellos	mvl	móvil
Fin d smn	fin de semana	mxo	mucho
gnl	¡genial!	n	no
grnd	grande	net	Internet

Desde esta actividad te proponemos que diseñes algún imaginativo mensaje desde tú móvil y lo envíes a la dirección de correo electrónico: omad@aytojerez.es. Absolutamente todas se colgarán con tu nombre y tus datos si así lo deseas en la Web de la OMA. Ya lo sabes envía tu mensaje de apoyo a las personas con discapacidad y miles de personas recibirán tu apoyo.

Veamos un ejemplo:

b7s a ls prsnas k tnen dkpcidá smos clgs QTIBD.

Besitos a las personas que tienen discapacidad. Somos colegas.
Que tengan un buen día.



Siente y
Muestra
Sensibilidad

2.2. Taller de hip-hop

"El Langui", un rapero muy especial

Tiene carisma, sentido el humor y talento. Es la primera vez que un discapacitado físico y un gitano triunfan con su 'hip hop' de Pan Bendito. Son 'La Excepción' y su primer disco acaba de recibir el Premio de la Música 2003.

Es vital, positivo y posee un gran sentido del humor. Tiene 24 años, la mirada limpia y se llama Juan Manuel Montilla Macarrón, alias El Langui.



Nació en Pan Bendito, "un barrio humilde" madrileño, en el populoso distrito de Carabanchel. Su vida ha estado íntimamente ligada a su peña de once amigos, "la peñita", dice con cariño, a su barrio y al hip-hop. Comparte escenario con Antonio Moreno, alias Gitano Antón y a Javier Ibáñez, alias La Dako Style, formando el grupo La Excepción. Hace unos meses que han grabado su primer disco, Cata Cheli, y ya han vendido 10.000 copias sin promoción y dice orgulloso que llevan "más de ochenta conciertos en el último año en salas con aforos desde 300 a 6.000 personas", y en los

Premios de la Música 2003 se llevaron el premio al mejor álbum de hip-hop. Tiene toda la vida por delante y está pletórico de proyectos y de ilusión. Ah, se me olvidaba, El Langui es una persona con discapacidad física.

El apodo le viene a Juan Manuel de lánguido, que es como le llamaban los amigos cuando era pequeño. Y se quedó con el sobrenombre " porque en el 'hip-hop' se funciona con los apodos". Es menudo y tiene un andar inestable, debido a la parálisis que le produjo la falta de oxígeno en el momento del parto, aunque él siempre bromea diciendo que "se debe a un gelocatil adulterado". Terminó graduado escolar a regañadientes y reconoce que su infancia estuvo plagada de "infinidad de adversidades, pero mi vida me gusta un montón, no me siento único pero si me considero especial. A lo mejor necesito sentirme así para seguir adelante". Pero, sobre todo, tiene esa consideración de sí mismo" por cómo me he criado, por la familia, por el tipo de amigos, el vivir en un barrio como Pan Bendito, un barrio bajo, donde te tienes que dar a respetar".

El Langui vive con su pareja sentimental en casa de sus padres, y habla de éstos con cariño, "son muy enrollaos", y les agradece que no le hayan protegido de una manera especial. Al revés, dice, y pone como ejemplo que su madre le obligue a superarse poniendo algunas cosas en sitios algo más complicados de los habituales, o cuando se cae y, después de comprobar que no se ha hecho daño, le deja que se levante sin ayuda.

Es el típico chico de barrio, plagado de recuerdos y vivencias con sus once amigos de la peña El Compás, a los que se siente unido desde muy pequeños. Da a entender, y además es evidente, que 'la peñita' ha vivido al margen de los malos ambientes del barrio, y esto no ha debido de ser fácil, pues el actual Pan Bendito, lleno de edificios de ladrillo, fue en otros tiempos una zona tipificada como marginal, cubierta de chabolas y casas bajas. Salpica toda la conversación con referencias a sus colegas, hablando la mayoría de las veces en plural, por lo que la idea de grupo se refuerza. Reconoce que la meta de 'la peñita' es mejorar como personas, y utilizan la música como vehículo para comunicarse con los demás.

Dice que empezaron a rimar con 13 años, como preludio de lo que después sería su carrera musical y el embrión del grupo de hip hop La Excepción. Afirma que se lo empezaron a tomar en serio en un momento "en que necesitas contar lo que sucede y de contar tu vida, porque el 'hip-hop' es de calle, y lo utilizas porque necesitas expresarte y no conoces otra manera. Y además el rap es libertad y te permite hacerlo". Reconoce que siempre han ido a contracorriente y han buscado una personalidad propia para su música.

"El hip-hop hizo el papel de tiritas para mis heriditas, dejando pequeñas costritas", dice El Langui en uno de las canciones de su disco Cata Cheli. Éste tiene diecinueve temas con títulos como 'Por bule', b'Gorrión Bernardino', 'Alma de molino', 'tres chaborros y un destino' o 'Zapato ortopédico', que atrapa a quien los escucha por el ritmo, el gran ingenio de sus letras y por su sentido del humor. Son los componentes de La Excepción admiradores de Los Chichos, están apadrinados por Ketama y Frank T, un fenómeno del hip hop, y comparten manager con los hermanos Carmona y Niña Pastori. Juan Manuel Montilla es rico en amor, amigos e ilusiones, estoy seguro que triunfará en la música y en la vida porque su magnetismo, su fuerza interior, sus ganas de vivir y su entorno son el mejor antídoto contra los obstáculos de la vida.

Texto de José Luis Fernández Iglesias.



FICHA DE TRABAJO

* Podéis realizar varias actividades en torno a la audición del tema número 6 del disco: "Zapato Ortopédico". Es una especie de autobiografía de Juan Manuel "El Langui" desde el humor y la picardía. Se puede transcribir la letra y analizarla.

* En un segundo momento se puede componer un hip-hop semejante usando instrumentos musicales, de percusión y combinando una original letra que vosotros mismos podréis componer. Esperamos tus composiciones.

2.3. "Si vas en moto: USA EL CASCO. Es de lógica"



Según los datos que se desprenden de los controles realizados por la Policía Local en una campaña informativa y de control para el uso del casco, el 64,5 % de los conductores y conductoras de ciclomotores y motocicletas utiliza el casco. La cifra es similar si se habla tan sólo de ciclomotores, ya que del total, 180 conductores / as (el 61,4%) llevaba el casco. Sin embargo, entre l@s motoristas, el empleo de este elemento protector obligatorio está mucho más extendido, y de los 37 conductores / as entrevistados, 33 (el 88,8%) llevaba casco.

La falta de concienciación entre los conductores/as, principalmente entre los más jóvenes, contrasta con las dramáticas estadísticas de accidentes y con los estudios que revelan que no usar el casco multiplica los riesgos de lesiones graves en un accidente. El año pasado, por ejemplo, en España hubo 758 muertos y más de 6.100 heridos graves entre los usuarios de ciclomotores y motocicletas. El 85% de los muertos y el 50% de los heridos graves lo fueron por lesiones cráneo-encefálicas. En Jerez, desde enero de 2003 hasta junio de 2004, se han producido 531 accidentes con ciclomotores implicados en los que hubo heridos de diversa consideración. Siendo esa cifra de 65 accidentes con heridos en el caso de las motocicletas. En total, en este periodo, fallecieron seis ocupantes de vehículos de dos ruedas: cuatro conductores de ciclomotores y uno de motocicletas, y un acompañante de un ciclomotor.

Frente a eso, se ha llegado a la conclusión de que el uso del casco reduce casi en un 30 por ciento la posibilidad de que el usuario de una moto sufra lesiones mortales en un accidente de tráfico. Sin embargo, no usarlo, reduce en más de un 20 por ciento la probabilidad de salir ileso y aumenta 40 veces la posibilidad de sufrir lesiones craneales graves.

Diversos estudio médicos demuestran en condiciones de igual velocidad, un motorista equipado con casco sufre lesiones menos graves que un motorista que no lo lleve. El casco aumenta el margen de seguridad del usuari@. Por ejemplo, un accidente a 20 km/h para un/a motorista sin casco puede suponer conmoción cerebral, mientras que uno que lo lleve resultará con toda probabilidad ileso. Para que se dé la misma lesión, es decir, conmoción cerebral, la velocidad a la hora del accidente tiene que aumentar considerablemente. Lo mismo sucede con lesiones de más importancia.



En todo caso, no todos los cascos son una garantía para reducir la posibilidad de lesiones graves. A la hora de comprar este elemento protector hay que tener en cuenta ciertas premisas. Siempre es mejor que el casco sea integral, ya que los que dejan al descubierto la cara y la parte baja del cráneo no nos ofrecen tanta protección en caso de accidente. Es recomendable también que el casco tenga colores vivos y claros, así como elementos reflectantes, que nos harán más visibles ante los demás conductores. El casco debe ser de la

talla del usuario o usuaria, de modo que cuando cierre la hebilla de seguridad no sea posible sacarlo. También es importante comprobar la visibilidad con la visera bajada. Ésta no debe empañarse, ya que restaría visión. Para evitarlo, hay viseras especiales y productos para que no aparezca vaho.

Pese a los riesgos y a los controles, hay quien aún no se concienza sobre el uso del casco. La Policía Local, en los últimos años, viene haciendo especial hincapié en perseguir el no uso del casco, algo que se supervisa tanto en los controles de ciclomotores como en las patrullas ordinarias de los agentes del 092. La prueba es que desde el 1 de enero de 2003 hasta el 30 de junio de 2004, se tramitaron 3.570 denuncias por no usar casco en ciclomotor o motocicleta. No usar el casco es considerado una infracción leve, según la Ley de Seguridad Vial, y conlleva una sanción económica de 91 euros. Además, si el conductor del ciclomotor o motocicleta no lleva un casco que ponerse para continuar la marcha después de que lo hayan interceptado, la Policía Local le puede inmovilizar el vehículo.

¿Porqué hay gente que no se pone el casco?

La mayoría de los/las conductores/as de vehículos de dos ruedas que no usa casco dice que se le olvida usarlo o alega razones estéticas o de comodidad para no llevarlo puesto mientras circula. Así se desprende de los datos procedentes de una campaña que la Policía Local de Jerez realizó en el año 2002, sumándose a una iniciativa a nivel nacional de la Dirección General de Tráfico. En aquella ocasión, la dinámica de la campaña consistía, entre otras cosas, en preguntar a l@s usuari@s de ciclomotores y motocicletas el por qué usaban o no el casco, a fin de completar los datos estadísticos de la DGT, con datos cualitativos, más allá de las simples cifras de uso.



En aquellos controles se inspeccionaron 305 vehículos, la mayoría, 296, ciclomotores, y en los que viajaban 29 pasajeros. Los nueve conductores de motocicletas llevaban todos cascos, y de los de ciclomotores, había 100 que prescindían de él. De entre los pasajeros, sólo cinco llevaban casco.

De lo observado en la campaña se desprende que el 30 por ciento de los conductores que no usa el casco manifestaba que se le había olvidado. Ese argumento, teniendo en cuenta que los/las conductores/as lo exponen en un control policial, y aunque seguramente sea objetivo en muchos casos, podría interpretarse, en un alto nivel, como una "excusa" ante los agentes, creyendo, tal vez los encuestados, que así salvarían la multa. Es por ello que hay que observar con mayor importancia el segundo argumento mayoritario que los conductores dieron en los controles, y que denota más sinceridad. El 21 por ciento de los/las conductores/as que no usaba casco confesaba no hacerlo por razones estéticas o de comodidad, como el calor, el despeinarse, o simplemente, que no se sentían cómod@s.

Tras esos dos argumentos, el otro mayoritario era que no usaban casco porque el trayecto era corto, algo que suscitó el 16% de las respuestas de los que no utilizaban este elemento protector.

Entre los pasajeros, el porcentaje de los que no usaba casco era del 85,71% de los encuestados. El 62,5 por ciento de los que no lo usaba decía que el conductor no tenía casco para ellos en esos momentos, y otros alegaban que no lo sabían, que se les había olvidado, o que se despeinaban.

Ante un accidente, el casco tiene cuatro misiones fundamentales: proteger la cabeza del impacto directo contra la superficie que colisione; evitar que cualquier objeto penetre en la cabeza; absorber la mayor parte posible de la energía producida por el golpe, y distribuir la energía del impacto sobre el cráneo, de la manera más homogénea posible. Por ello, si el casco recibe un impacto fuerte, corre el riesgo de perder su capacidad de proteger la cabeza.

Tras la lectura del texto en clase por grupos se puede iniciar un interesante trabajo de debate y reflexión con las siguientes preguntas:

¿Sueles ponerte el casco cuando vas en bicicleta?

¿Cueles ponerte el casco cuando vas en moto?

¿Te pones el cinturón de seguridad cuando vas en coche?

¿Eres ruidoso cuando vas en moto?

¿Qué opinión tienes sobre la publicidad que se hace sobre tráfico?

Información facilitada por la Delegación Municipal de Seguridad y Circulación.

Para más información Delegación de Seguridad y Circulación.

C/ Corredera, 27. Teléfono: 956359440

Fax: 956359441

e-mail: circulacion@aytojerez.es

La Delegación tiene suscrito un convenio con el Instituto MAPFRE de Seguridad Vial

2.4. Gymkhana "Jerez sin barreras"

En el entorno de la clase de educación Física o bien en enmarcado en una actividad lúdica con motivo de otra festividad, se puede celebrar una gymkhana lúdica en torno al tema de las barreras arquitectónicas y la discapacidad.

Terreno: Pensada para un espacio abierto de la ciudad, como un parque, también se puede llevar a cabo en las instalaciones del Centro educativo.

Participantes: Por equipos de 2 a 6 participantes.

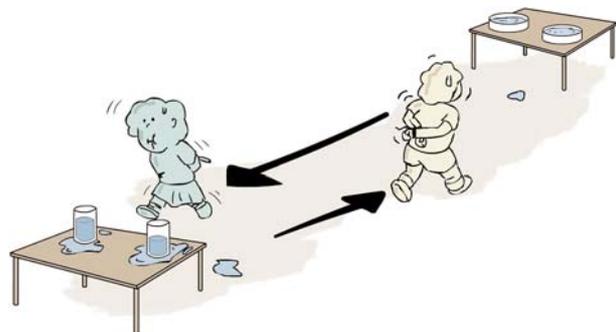
Situación inicial y desarrollo: Al iniciar la celebración de la gymkhana se facilitará a los equipos un sobre en el que aparecerá el orden en el que cada uno deberá realizar las pruebas y la localización de todos los puestos de control. En cada prueba habrá un representante de la organización que controlará el buen desarrollo de la misma, el material y anotará las puntuaciones. En función de los recursos disponibles, y del carácter mas o menos competitivo y sensibilizador, se podrán dar premios a los vencedores o simplemente dar un diploma acreditativo.

Descripción de las pruebas

1. LLENAR UN VASO

El controlador atará las manos de los/las jugadores / as tras la espalda. Est@s deberán ir a una mesa donde habrá dos barreños llenos de agua, llenarse la boca de agua e ir corriendo a otra mesa situada entre 5 y 10 m de distancia donde habrá dispuestos vasos. Se trata de que todos los miembros del grupo llenen un vaso completamente.

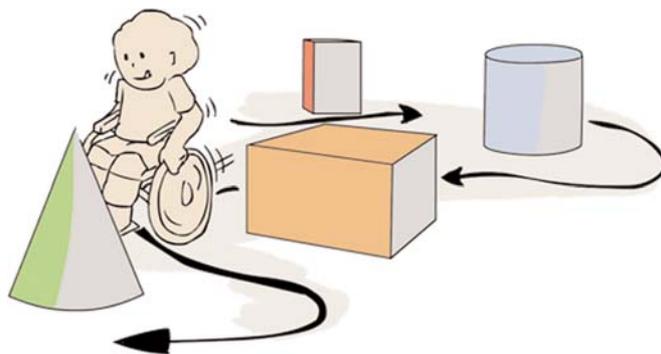
Material: 2 mesas, vasos de plástico, 2 barreños de plástico, garrafas de agua, cronometro.



2. ZIGZAG

Un recorrido de 50 metros donde habrá repartidos obstáculos (conos, globos, rampas...) que se deberán superar en el menor tiempo posible desplazándose en una silla de ruedas. Habrá penalizaciones por no tocar un globo, no subir una rampa, tocar los conos, etc...

Material: Conos, cronometro, globos, picas, rampas, silla de ruedas.

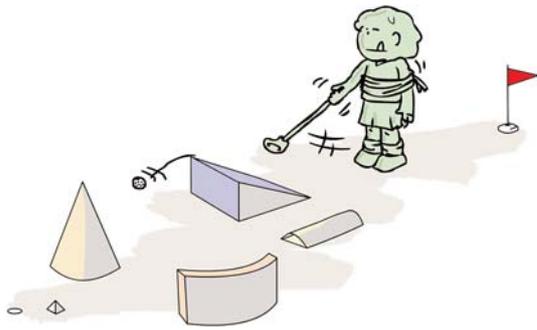


3. KARAOKE

Al oír una canción conocida, los participantes deberán continuarla una vez se haya detenido su reproducción. Se contarán las palabras acertadas.

Material: reproductor de casete y cintas con música.





4. MINIGOLF

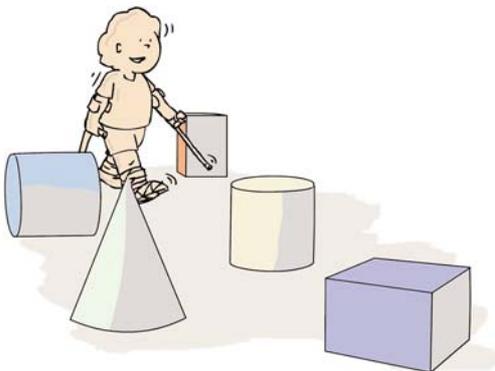
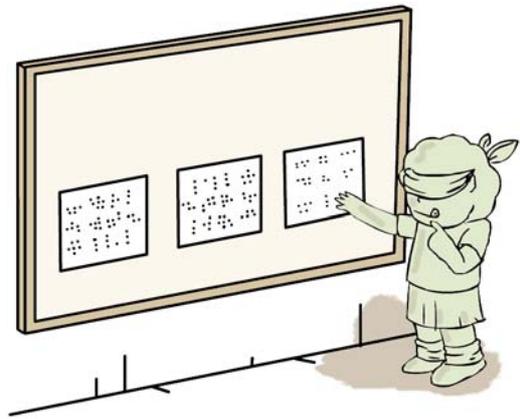
Los jugadores deberán introducir una pelota en el hoyo evitando algunos obstáculos en un tiempo máximo determinado, con un brazo inmovilizado con cinta adhesiva o cuerda.

Material: Sticks, cronometro, pelotas de golf, material para obstáculos, cinta o cuerda.

5. BRAILLE

En una pizarra se verá el alfabeto braille dibujado con puntos negros. A través del tacto deberán leer palabras en Braille, en un tiempo máximo determinado, que estarán escritas en cartulina perforada. Posteriormente se mostrará a los participantes las mismas palabras escritas en braille real en su tamaño correcto.

Material: pizarra, antifaces, cartulinas con palabras en braille, palabras en braille real (ONCE).



6. PRIMEROS AUXILIOS

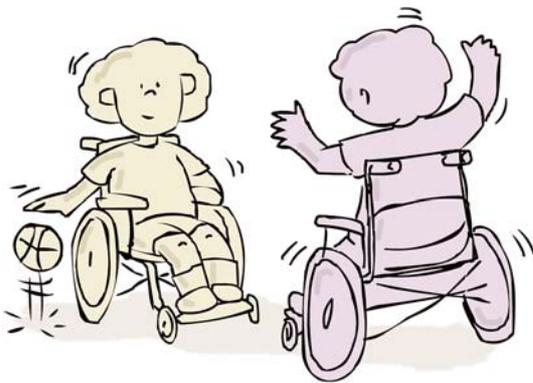
Todos los miembros del equipo deberán realizar un circuito de habilidades, después de haberse inmovilizado mutuamente una extremidad con vendas. La mitad del equipo tendrá inmovilizada una pierna y deberá hacer el circuito con muletas. La otra mitad, tendrá inmovilizado un brazo y cargará un peso en el brazo libre durante el circuito. Se sumará el tiempo total del equipo.

Material: venda o cuerda, muletas, cronómetro, material para el circuito.

7. LEER LOS LABIOS

Uno de los participantes leerá una frase que le facilitará el monitor de control, pero sin emitir ningún sonido. Su compañero/a deberá repetirla en voz alta hasta reproducirla correctamente. Posteriormente deberá reproducirla en lenguaje de signos, que estará representado gráficamente en una pizarra.

Material: cartulinas con frases y diferentes dibujos, cronometro, pizarra.



8. MINIBASQUET

Se jugarán partidos de mini básquet por parejas en silla de ruedas por parejas. Si existe dificultad para conseguir las sillas de ruedas se pueden hacer concursos de triples, tiro libre desde una silla convencional.

Material: canastas de básquet, balón de baloncesto, sillas de ruedas, sillas y mesas de puntuación para los árbitros.

9. CARA BONITA

Un/a jugador/a deberá, con los ojos tapados, pintar la cara de un/a compañer@. Un miembro de control extraerá de una bolsa un papel al azar donde aparece como deberá pintar a su compañer@. Habrá cinco posibilidades: payaso, drácula, señal de tráfico, pelota de fútbol y mariposa. El participante que está siendo pintado desconoce que lo están pintando y deberá adivinarlo cuando se mire al espejo.

Material: Antifaces, pinturas de maquillaje, desmaquillador, toallitas, espejo, bolsa y papeles con los personajes.

10. LOS PLANETAS Y EL SOL

Los participantes se dan la mano y forman un círculo: son los planetas. Un jugador se sitúa en el centro del círculo: es el sol. Los planetas giran alrededor del sol. El participante que es tocado por el sol se quema y es eliminado. Gana el participante que no ha sido tocado y se convierte en sol la próxima jugada. Si algún/a jugador/a se suelta para evitar ser tocado por el sol también es eliminado. El/La educador/a puede decir ¡cambio de sentido! Para modificar el sentido del giro de los planetas.

11. EL ELEFANTE

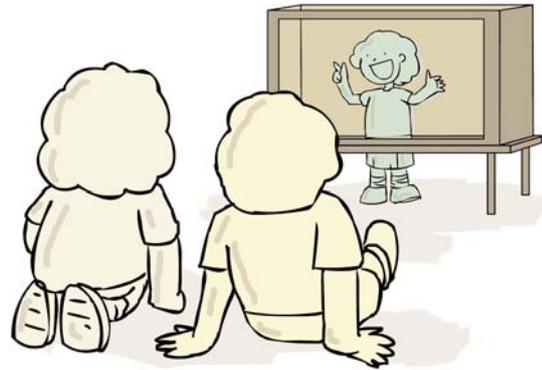
Cada participante será atado con una mano encima de otra y deberá dibujar un elefante.

Material: 2 mesas, cuerda, papel, rotuladores, cronometro.

12. MIRANDO LA TELEVISIÓN

Uno de los participantes se sitúa tras una caja de TV y por mímica transmite el nombre de varios programas televisivos que los demás miembros del equipo tendrán que adivinar.

Material: Caja decorada como si fuese una televisión, mesa.



2.5. Estás sí que son estrellas. Fútbol para ciegos



En el marco de la clase de educación física se puede poner en marcha esta actividad que consistirá en jugar un campeonato de fútbol sala para ciegos. La adaptación de este deporte es simplemente apasionante para los chavales que disfrutan más si cabe de esta práctica deportiva espectacular y mejoran el desarrollo desus sentidos.

El fútbol para ciegos comenzó a practicarse en las escuelas. El escenario ideal era el patio en los recreos. Era en Europa en los años veinte, o quizá mucho antes, pero desde aquellos tiempos, resultó un deporte atractivo para el deportista ciego. Un desafío. Daba igual el tamaño y el material del balón, lo único que importaba era que se escuchara, marcar goles y divertirse.



El fútbol de ciegos creció condicionado por los reducidos espacios que las escuelas destinaban al deporte, y a sus necesidades prioritarias para su practica, debido a que en grandes superficies se diluía el juego, forzaba la orientación, y le quitaba ritmo a los partidos. Por estos y otros obstáculos condicionantes, y ante evidencias contrastadas que atentaban contra la diversión y la seguridad, se opto por practicar fútbol sala, que en sí mismo, y con las adaptaciones necesarias entrega mayor dinamismo al juego por sus reducidas

dimensiones, por las vallas laterales que además de permitir jugar ininterrumpidamente sin tantos saques de banda, son un elemento de orientación y seguridad para el jugador.

Con un portero deficiente visual, que tiene limitada su maniobrabilidad ante el jugador ciego, por su pequeña área de portero incluida dentro del área penalti. Con un compañero más, generalmente vidente, que ejerce las funciones de Guía detrás de la portería rival y que orienta a su equipo cuando ataca y el balón se encuentra en el último tercio del campo de juego.

El fútbol sala de ciegos con un reglamento pulido y elaborado como lo es el de la Federación Española de Deportes de Ciegos, o el de la International Blind Sports Association (IBSA), no es un deporte peligroso. Esta idea ignorante y prejuiciosa se disipa cuando se presencia un partido de fútbol sala de ciegos con la estructura adecuada. Existen choques, pero no más que en un partido de videntes de cualquier competición oficial de FIFA. , si tenemos en cuenta que se trata de un deporte en donde el contacto con el rival es constante, y ocho jugadores disputan un balón en unas dimensiones de 20 (veinte) por 40 (cuarenta) metros.

Al hablar de fútbol sala de ciegos, hablamos de habilidad para manejar un elemento externo (balón), que requiere técnica individual para la localización del sonido (balón) y del obstáculo (jugadores rivales), y todo esto desde la orientación individual y colectiva, el dominio espacial y corporal que permita una coordinación para el regate, el pase a un compañero o el disparo a puerta, intentando siempre no perder el orden táctico individual y colectivo.

El Fútbol Sala de Ciegos, es una gran opción deportiva para el ciego o deficiente español, y el ruido de cascabeles de su balón adaptado se escucha en toda la geografía española, para diversión y emoción de todos sus practicantes y espectadores, por esa magia, a veces incomprensible, que genera el fútbol.

2.6. Arquitectura y urbanismo

Arquitectura y urbanismo simula la puesta en marcha de diferentes planes urbanísticos en una ciudad imaginaria. La clase recibirá el plano de una ciudad imaginaria, que se dividirán cinco distritos. Cada grupo debe atender las necesidades de viviendas, dotar de servicios mínimos, garantizar la armonía arquitectónica y mantener la coherencia urbana en diferentes barrios por construir.

Para llevar a cabo la tarea, hay que disponer sobre un plano diferentes tipos de viviendas y toda clase de servicios como hospitales, zonas ajardinadas, bibliotecas, colegios, zonas deportivas, equipamientos sociales...

Objetivos del taller

1. Reflexionar sobre la sostenibilidad urbana.
2. Pensar un espacio urbano ideal que asegure el equilibrio entre presión demográfica, recursos disponibles y servicios al ciudadano.
3. Aproximarse a la problemática de las barreras arquitectónicas y la accesibilidad.

Desarrollo

En el centro del aula se pone un gran cartel con la ficha de trabajo. HAY QUE DISEÑAR UNA CIUDAD. Se pueden formar siete equipos, uno por cada distrito y otro más que sería el órgano que tomaría las decisiones y daría las indicaciones. Dicho órgano estaría presidido por el/la profesor/a que haría las funciones de presidente/a de la comisión. Cada grupo tiene que responder a una serie de cuestiones.

¿Qué nombre le vamos a dar al distrito?

¿Qué equipamientos necesitamos?

¿Qué medios de transporte urbano necesitamos?

¿Cómo vamos a garantizar la accesibilidad del distrito? (Medidas concretas)

¿Qué tipo de equipamientos serían necesarios? ¿Dónde?

La comisión ejecutiva será la encargada de en el debate final dar los recursos y organizar las prestaciones y los servicios de cada distrito equilibrando la ciudad en su computo global. Se pueden hacer fotocopias de los distritos para que cada equipo trabaje con rotulador las propuestas de equipamientos, zonas verdes, servicios, transporte y finalmente se plasmen en un documento global de toda la ciudad.

Duración aproximada del taller: de 45 minutos a 1 hora.

Recomendado: a partir 12 años.



FICHA DE TRABAJO. Arquitectura y urbanismo

PLANIFICA TU CIUDAD

NOMBRE EQUIPO:
COMPONENTES:
CLASE:
NOMBRE DE LA CIUDAD:

2

3

6

4

1

5

2.7. Superhéroes sin capa

Stephen Hawking
El genio discapacitado

Autor: Jesús Estrada
Fuente: Revista En Marcha, No. 34, Ago-Dic 02



A lo largo de la historia se han conocido muchos casos de personajes heroicos, quienes, a pesar de muchas adversidades y en contra de todas las probabilidades, han dejado una huella imborrable en la memoria de la humanidad.

Una de estas leyendas, que hoy día sigue asombrando al mundo por su perseverancia y sus descubrimientos científicos, es el físico y cosmólogo Stephen Hawking, quien además de haber revolucionado el mundo de la física a través de sus sorprendentes teorías ha logrado vencer una difícil enfermedad que le impide hablar y moverse.

Por todo ello, Hawking, no solamente ha causado un fuerte impacto en el complejo mundo de las ciencias, sino que incluso ha trascendido los cerrados círculos científicos para convertirse en una personalidad admirada por el público en general, casi una estrella, hecho que incluso le ha llevado a aparecer en numerosos programas y series de televisión como Los Simpsons. Pero llegar hasta este estado excepcional de reconocimiento no ha sido tarea fácil, para ello ha debido superar numerosas barreras y obstáculos, entre ellos convencer a la comunidad científica de sus novedosas teorías y superar su enfermedad.

Venciendo una enfermedad

Una de las características de Stephen Hawking es su perseverancia, tanto profesional como personal. El investigador ha luchado desde hace 38 años contra la esclerosis lateral amiotrófica (ELA), un mal que padecen 350.000 personas alrededor del mundo.

En España se diagnostican 900 casos al año, y en total hay 4.000 afectados. El ELA es una enfermedad neurológica degenerativa, que progresivamente produce dificultades de coordinación en las extremidades, atrofia de manos, rigidez de piernas, calambres y problemas para hablar.

A los 21 años, cuando Hawking finalizaba sus estudios universitarios, le fue diagnosticado el ELA. Esta enfermedad le ha acompañado a lo largo de su vida y de sus investigaciones y no ha representado un impedimento para llegar al éxito profesional y personal (tiene tres hijos y un nieto).

En enero (2002) cumplió 60 años de vida, ocasión que fue celebrada con diferentes actos especiales en el Reino Unido. Para llegar a su actual nivel de reconocimiento, el científico no solamente ha contado con su perseverancia, sino también con un notorio sentido del humor.

Con ese sentido del humor relata su lucha contra el ELA en su página Web (<http://www.hawking.org.uk>), donde explica que "a menudo me preguntan: ¿Cómo se siente por tener ELA? La respuesta es, no siento mucho. Intento llevar una vida tan normal como sea posible y no pensar en mi condición, o lamentar las cosas que no puedo hacer, que no son muchas."

El tiempo que comenzó a progresar en sus investigaciones, la lucha contra su enfermedad se fortaleció a través del desarrollo de una optimista filosofía de vida. Hawking explica que "antes de que diagnosticaran mi enfermedad, me sentía aburrido de la vida, me parecía que no había nada digno por hacer."

Después de salir del hospital, comprendí repentinamente que había muchas cosas con mérito que podría hacer. De hecho, después descubrí que estaba disfrutando de la vida mucho más que antes."

El científico incluso ha compaginado su visión de la vida con sus estudios, en una ocasión escribió que "la especie humana es tan insignificante comparada con el Universo que ser discapacitado no tiene mucha trascendencia."

El secreto de su silla

La silla de ruedas de Stephen Hawking no es cualquier silla de ruedas, es un instrumento fundamental para su trabajo que está equipado con lo último de la tecnología para ayudarlo a desplazarse y comunicarse.

Hasta 1985, Hawking aún podía, con cierta dificultad, moverse y hablar. Sin embargo, ese año enfermó de pulmonía y tuvo que ser sometido a una traqueotomía. La intervención lo despojó permanentemente del habla. Como recuerda en su página web, "por esa época, sólo podía comunicarme dictando letra por letra o levantando mis cejas". Un tiempo después, un especialista en ordenadores de California escuchó del problema del científico y le envió un programa informático que él había desarrollado, llamado Equalizer.

A través de la tecnología, Hawking pudo volver a comunicarse oralmente con el mundo. El programa Equalizer transforma en voz las palabras que el científico selecciona de una serie de menús en la pantalla del ordenador, presionando un interruptor con sus dedos. También se controla a través de un interruptor sensible al movimiento de la cabeza o del ojo. Unos años después, el científico incorporó un potente ordenador portátil, cargado con una versión más avanzada del programa, a su silla de ruedas.

Gracias a esta tecnología, Hawking no solamente ha podido recuperar el habla, sino que ha podido escribir tres libros, decenas de artículos científicos y dictar múltiples conferencias alrededor del mundo.

En un alarde de su popular sentido del humor, Hawking afirma que lo único que le molesta del programa es que le obliga a hablar con acento estadounidense.

Francisco de Goya Pintor español



Goya era...isordo! Goya era sordo: esto no es ninguna novedad; lo que sí es menos conocido es que su sordera comportó que el regente Godoy impulsara la creación de la primera aula para sordos en España. Y, es curioso que tuviera que ser la lesión de un pintor real la que motivara este hecho porque EL PRIMER ALFABETO PARA SORDOS, lo inventó un español. Juan Pablo Bonet (1573-1632), en 1628. Los historiadores españoles Antonio Gascón y Ramón Ferrerons realizaba un estudio sobre Bonet cuando se encontraron con datos referentes a una lámina de Goya que representa de forma didáctica un alfabeto manual y que, en su, opinión, permite reconstruir la evolución del lenguaje para sordos en España.

"Se pensaba que esta lámina era un estudio artístico de manos, pero de hecho se trata de un dibujo pedagógico para enseñar a comunicarse con las manos", afirma Gascón. El hecho de que en este dibujo el artista indique en algunos signos con trazo grueso el movimiento de arco de círculo preciso para expresar otro signo demuestra su finalidad didáctica. La lámina, realizada en tinta sepia sobre fondo ocre, no se ha exhibido nunca públicamente, pero se cree que puede mostrarse en el otoño europeo coincidiendo con la publicación en el boletín del Museo del Prado de un trabajo suyo (de Gascón) sobre esta lámina.

HABLAR "POR LA MANO"

"Se habla de la sordera de Goya como si fuera la falta de un dedo o algo parecido, pero es algo muchísimo más grave, agudizado por la situación de la época", comenta Ferrerons, que recuerda que la mayoría de sordos eran tratados generalmente como locos y no tenían acceso a ningún tipo de educación, ni siquiera la religiosa. "Esta lámina demuestra que Goya conocía el lenguaje de las manos".

El artista enfermó hacia 1792, un año antes de iniciar su conocida serie de grabados "Los caprichos", y de resultas le quedó una sordera profunda y permanente. En marzo de 1794, Goya escribió una carta a su amigo Zapater que en una reciente reunión con Godoy éste había aprendido a hablar "por la mano" para poder comunicarse con él. De hecho, la sordera de Goya animó a Godoy a interesarse por los problemas de los sordomudos, y en 1802 se abrió para ellos el primer colegio (en España). Durante estos años aparecen diversos elementos que dan cuenta de la gravedad de la sordera de Goya que, le obligó a renunciar a la dirección de pintura de la Real Academia de San Fernando.

Goya dibujó esta lámina titulada "Las cifras de la mano", en 1812 en la residencia de los duques de Alba. Ferrarons y Gascón explican que este dibujo presenta algunas variaciones respecto al alfabeto divulgado casi 200 años antes por Bonet, como la ausencia del signo "x" o la presencia de diferencias en la configuración manual o la orientación de la palma en signos como la "c" o la "q". En su opinión, sin embargo, "la aportación fundamental a la historia del lenguaje de signos es que pone de relieve el primitivo topo del signo alfabético, distinto al actual, situado ante el cuello y la parte superior del pecho para que el interlocutor pueda captar simultáneamente la expresión del rostro". En los siglos precedentes, los signos

alfabéticos se ejecutaban en el espacio a la altura de la cintura. "La lámina es importante porque permite ver la evolución de las letras y realizar un estudio cronológico de su evolución", explica Gascón. Hay que tener en cuenta que se trata de un alfabeto manual que representa letras, a diferencia del de signos, que es muy probable, aunque no se ha demostrado, que Goya acabara adoptando el lenguaje de signos por ser más rápido.



Diario "El País"
Sábado 29 de mayo de 1999 - Dr. Julio Kanfman.

FECHA DE TRABAJO

¿Qué te parece más relevante de la vida de estos "superhéroes"?

¿Conoces otros modelos de superación? Cítalos.

Investiga sobre la vida de otros personajes famosos por su superación:
Louis Braille.

Podéis elaborar un gran mural con recortes de prensa, paginas web y otras referencias, a modo de "muro de la superación" con los resultados de dichas investigaciones.

3. INFORMACIÓN DE INTERES

Si compartes clase con algunas personas con discapacidad...

- Atrofiar el corazón o los sentimientos es la mayor castración humana".
- Tu compañero/a con discapacidad podrías ser tú mismo. Utiliza la imaginación. Ponte en su lugar. Utiliza, sin miedo, el corazón como un puente. Acércate.
- Existe una creciente presión hacia la homogeneidad; hazte fuerte: atrévete a ser diferente y a apreciar la diferencia, sintiendo.
- Sé consciente de los problemas de comunicación y relación de los demás. No pienses sólo en ti.
- Para estar en clase la persona con discapacidad hace un esfuerzo adicional. Admíralo.
- La integración es cosa de tod@s, por eso cada cual tiene que poner de su parte también un esfuerzo adicional, para hacerla vivida. Para hacerla real. Incorpora el tuyo.
- La diferencia es enriquecedora. Disfrútala.
- Aprende a mirar con naturalidad toda diferencia, es la mejor fórmula para integrar.
- La soledad es un dolor, pero también es una injusticia. Pregunta, interésate, no pases.
- Sé valiente, intervén ante cualquier caso, por mínimo que sea, de "maltrato".
- Hay actitudes que son exigibles, las tengamos o no, la solidaridad es una de ellas.

4. INTERACTUA



<http://www.educalia.org/externs/grafiti03/s/index.htm?taller=1>

• ¿Qué significa tener una discapacidad en la sociedad actual? ¿Cuáles son las barreras que hay que superar? Reflexiona, expresa tu opinión y representala creando un flyer gráfico que combine texto e imagen.



<http://www.educared.net/aprende/anavegar5/Podium/images/D/2476/index.htm>

• La casa inteligente es una web del concurso que el portal educared convoca para generar iniciativas interesantes en el campo educativo. Nos interesa profundizar desde esta página en el campo de la domótica y como puede esta beneficiar a las personas con discapacidad. En este sentido también se puede plantear una visita al CEAPAT (Centro Estatal de recuperación y ayudas técnicas perteneciente al IMSERSO que posee un piso totalmente adaptado para personas con discapacidad en San Fernando).

C.R.M.F. San Fernando (Cádiz)
 Pintor Fernando Vela, s/n
 11100- San Fernando (Cádiz)
 Tlfo. 956-487904



<http://www.cervantesvirtual.com/portal/signos/>

La Biblioteca Virtual de Signos es un nuevo proyecto que se suma a otros ya puestos en marcha por la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes de la Universidad de Alicante. En la Biblioteca de Signos se muestran diferentes publicaciones, a través de las herramientas proporcionadas por las nuevas tecnologías (Internet), en lengua de signos española (LSE). Muy interesante.

5. ANEXOS

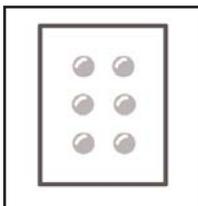
• Abecedario Dactilológico



• Braille

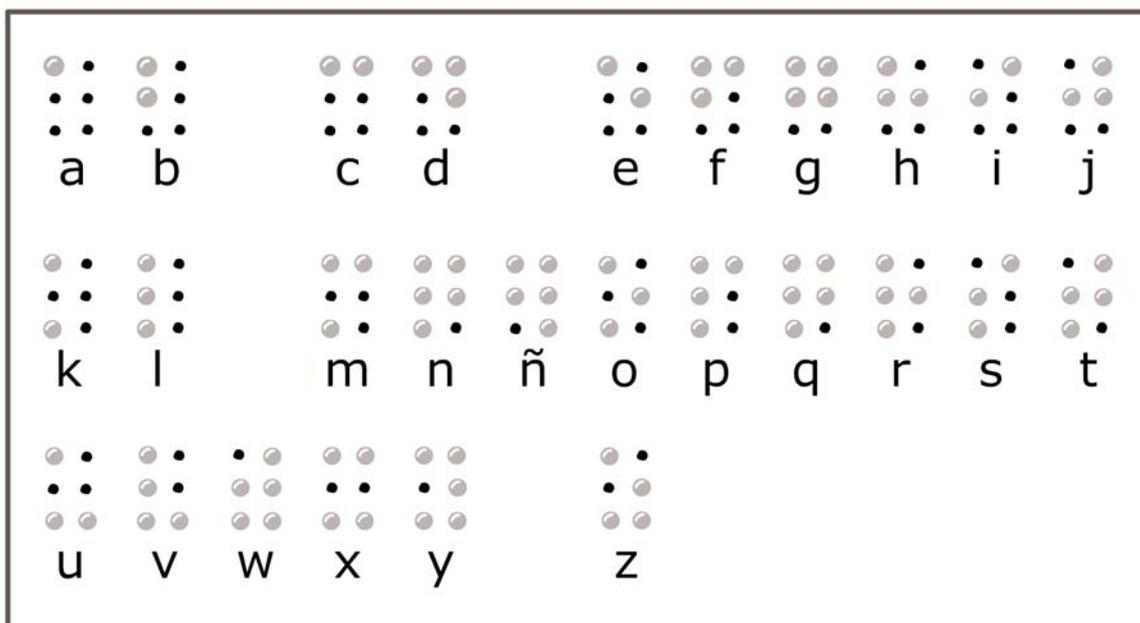
El sistema braille, inventado en el siglo XIX, está basado en un símbolo formado por 6 puntos: aquellos que estén en relieve representarán una letra o signo de la escritura en caracteres visuales.

Es importante destacar que no es un idioma, sino un código. Por lo tanto, las particularidades y la sintaxis serán las mismas que para los caracteres visuales.



El tamaño y distribución de los 6 puntos que forman el llamado Signo Generador, no es un capricho sino el fruto de la experiencia de Louis Braille. Las terminaciones nerviosas de la yema del dedo están capacitadas para captar este tamaño en particular.

Pero este signo sólo permite 64 combinaciones de puntos, siendo insuficientes para toda la variedad de letras, símbolos y números de cada idioma. Esta limitación obligará a la invención de los llamados "símbolos dobles", que veremos más adelante. Se intentó utilizar un símbolo braille de 8 puntos (lo que aumentaría considerablemente el número de combinaciones posibles), pero resultaba incómodo para la lectura y obligaba a recorrer con el dedo cada uno de ellos para entender qué símbolo representaban.



Los puntos negros pequeños son los puntos del signo generador que no están en relieve, sólo se dibujaron para una mejor comprensión de cada símbolo.



Ayuntamiento de Jerez

Plan Municipal por la Accesibilidad
e Integración Social de las Personas con
disCAPACIDAD

2003-2007

OMAd

Oficina Municipal de Atención a la
disCAPACIDAD