

CORPORACIÓN
UNIVERSITARIA



CENDA

ANEXO 1

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES PARA LA CONSULTA, LA REPRODUCCIÓN
PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Bogotá, D.C., Fecha

Señores
BIBLIOTECA

Estimados Señores:

Yo David Andrés González Castillo, Juan Carlos Argüello (nosotros)
Argüello identificado(s) con C.C. No.
1014259109

autor(es) del trabajo de grado titulado Juego Multiverso para Personas con Discapacidad Múltiple
Presentado y aprobado en el año 2019 como requisito para optar al título de Especialista
Discapacidad, Educación Física, Recreación y Deportes Adaptados

Autorizo (amos) a la Biblioteca de la Corporación Universitaria CENDA para que, con fines académicos, muestre a la comunidad académica la producción intelectual de la Corporación Universitaria CENDA, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo de grado en el catálogo bibliográfico de la Biblioteca y en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Institución.
- Se permite la consulta, reproducción, a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato CD-ROM o digital desde Internet, Intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "**Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores**", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.


Firma y documento de identidad
1014259109

Av. Caracas No. 35 - 18 Tel: 245 32 16 - Ext: 103 ó 221
Catálogo en línea: <http://biblioteca.cenda.edu.co/>
E-mail: biblioteca@cenda.edu.co
Bogotá D.C., Colombia

FORMULARIO DE LA DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO DE GRADO:

JUEGO MULTIVERSO PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD MÚLTIPLE

AUTOR O AUTORES

Apellidos Completos	Nombres Completos
GONZALEZ CASTILLO ARGUELLO ARGUELLO	DAVID ANDRES JUAN CARLOS

TUTOR (ES)

Apellidos Completos	Nombres Completos
HOYOS CUARTAS	LUZ AMELIA

JURADO (S)

Apellidos Completos	Nombres Completos
FELICIANO FUENTES URREA MENDIVELSO LEAL	DIANA MARLEN SANDRA ROSA ELENA

TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE:

Especialización

NOMBRE DEL PROGRAMA: en Discapacidad, Educación Física, Recreación y Deportes: Adaptados

CIUDAD: Bogotá AÑO DE PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO: 2019

NÚMERO DE PÁGINAS 69

TIPO DE ILUSTRACIONES: Figuras y tablas

PALABRAS CLAVE

Juego Polimotor

Personas con Discapacidad Múltiple

Sistematización de experiencias

KEYWORDS

Polimotor game

Persons with multiple disabilities

Experiences sistematization

Resumen:

Este trabajo de investigación, es el resultante de un ejercicio de sistematización de experiencias, en donde su primer apartado relata los antecedentes que se encontraron a partir de la búsqueda de intervenciones que se realicen desde las áreas de la Educación Física, la Recreación y el Deporte para Personas con Discapacidad Múltiple; su segundo apartado, los referentes teóricos, que sustentan el trabajo y finalmente la descripción de la metodología de sistematización de experiencias con su posterior desarrollo.

Abstract:

This research work is the result of an exercise in the systematization of experiences, where the first part relates to the antecedents that will be found from the search for interventions that are relevant from the areas of Physical Education, Recreation and Sports for Personas with Multiple Disabilities; In the second section, the theoretical references, which support the work and finally the description of the methodology of systematization of experiences with their subsequent development.

**CARTA DE ENTREGA DEL
ESTUDIANTE**

Bogotá D.C, Fecha

Señores

Biblioteca

Corporación Universitaria CENDA

Por medio de la presente hacemos entrega oficial del trabajo de grado para optar al título de PROGRAMA titulado “Juego Multiverso para Personas con Discapacidad Múltiple”, elaborada por el(los) estudiante(s) David Andres Gonzalez Castillo, Juan Carlos Argüello Argüello, C.C 1014259109, 1014251538 y presentado como requisito para optar al título de Especialista en Discapacidad, Educación Física, Recreación y Deporte: Adaptados.

Cordialmente,



1014259109

El Juego multiverso una alternativa para el goce de las Personas con Discapacidad Múltiple

Presentado por:

David Andrés González Castillo

Juan Carlos Arguello Arguello

Trabajo para optar para el grado de
Especialista en Discapacidad, Educación Física, Recreación y Deporte Adaptados

Corporación Universitaria Cenda

Bogotá D. C 2019

El Juego multiverso una alternativa para el goce de las Personas con Discapacidad
Múltiple

Presentado A:

Luz Amelia Hoyos Cuartas

Corporación Universitaria Cenda
Bogotá D. C 2019

Agradecimientos

Agradezco a Dios por haberme cruzado por este programa de Especialización, a mis padres que confiaron en mi en todo momento, a los integrantes de la fundación FIPADH o Centro Avanzar de Normandia, por su amable recibimiento, a mi asesora Luz Amelia Hoyos Cuaartas por su paciencia constante apoyo y en especial en los niños y jovenes participes de este trabajo.

Tabla de contenido

Capitulo I. Plantamientos iniciales	14
Antecedentes:.....	14
Descripción del problema	17
Justificación	19
Pregunta Problema.....	21
Objetivo General.....	21
Objetivos especificos	21
Capitulo II. Marco teórico	22
Personas con discapacidad Múltiple	23
Discapacidades de base de la población	24
Parálisis Cerebral.	24
Discapacidad Cognitiva Moderada.	25
Juego Polimotor	26
Desarrollo Multilateral.....	28
Capitulo III Metodología	30
Instrumentos de recolección de Información.....	31
Población	34
Muestra	34
Cronograma de actividades:.....	40
Capitulo IV. Resultados de la investigación.....	42
Material adaptado:	43
Juego Multiverso	46
La Multi-cesta	46
Desplazamiento Múltiple.	47
Tumba pinos.	49
Arc-gol.	50
Gran total	52

Capitulo V. Conclusiones.....	53
Referencias	54
Anexos.....	56

LISTA DE TABLAS

TABLA 1 SESIONES DE CLASE	32
TABLA 2 FICHA DE CARACTERIZACIÓN	36
TABLA 3 CRONOGRAMA SEPTIEMBRE	40
TABLA 4 CRONOGRAMA OCTUBRE	40
TABLA 5 CRONOGRAMA NOVIEMBRE	41
TABLA 6 CRONOGRAMA DICIEMBRE	41
TABLA 7 FICHA DE PUNTACIÓN- MULTICESTA	47
TABLA 8 CARACTERIZACIÓN DEL RETO-DESPLAZAMIENTO-MÚLTIPLE	48
TABLA 9 FICHA DE PUNTUACIÓN. DESPLAZAMIENTO MÚLTIPLE	48
TABLA 10 CARACTERIZACIÓN RETO-TUMBAPINOS	49
TABLA 11 FICHA DE PUNTUACIÓN DE TUMBA-PINOS	50
TABLA 12 FICHA DE PUNTUACIÓN ARC-GOL	51
TABLA 13 FICHA DEL GRAN TOTAL	52

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 ESQUEMA CICLICO DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	31
FIGURA 2 FOTO DE LA PUESTA EN ESCENA DEL JUEGO.....	31
FIGURA 3 FOTO DE LA PRIMERA PRÁCTICA.....	32
FIGURA 4 BALONES ADAPTADOS.....	43
FIGURA 5 EXTENSIONES DE GOLPEO	43
FIGURA 6 CANCHA MULTI-HABILIDAD Y CESTA.....	44
FIGURA 7 BALONES NO ADAPTADOS.....	44
FIGURA 8 MULTI-CESTA.....	46
FIGURA 9 DESPLAZAMIENTO MÚLTIPLE.....	47
FIGURA 10 TUMBA-PINOS	49
FIGURA 11 ARC-GOL	50

Lista de Abreviaturas

CI. Coeficiente Intelectual

PCDM. Persona con Discapacidad Múltiple

DSMV. Manual Diagnostico de Trastornos Mentales

CIF. Clasificación Internacional del Funcionamiento

AAIDD. Asociación Americana de Discapidades Intelectuales y del Desarrollo

Capítulo I. Plantamientos iniciales

Antecedentes:

En el siguiente apartado se presenta una revisión documental de antecedentes referentes a la caracterización de las personas con discapacidad múltiple, además de los antecedentes y experiencias de adaptación de prácticas de actividad física y deportiva que tengan como finalidad una práctica donde involucre una mayor participación de este tipo de población.

En este caso, en la revisión internacional se ha visto que en países como Estados Unidos se han hecho esfuerzos para incentivar a las personas con discapacidad severa o múltiple a participar en la clase de educación física, programas como el Peer Tutoring (tutoría entre iguales) descrito por Klavina (2013), permite observar, la exploración de los efectos que produce los procesos de inclusión de este tipo de población en la clase de Educación Física, y el entrenamiento que se le debe dar al estudiante acompañante, que es un niño sin ningún tipo de discapacidad, dando como resultado un ambiente de cooperación y aprendizaje mutuo que deriva en la participación activa de un programa General de Educación Física.

Por esta misma ruta, se encuentra una investigación de Klavina y Rodionova (2015) donde se realiza el seguimiento a dos estudiantes en este caso observando las interacciones físicas, sociales y educativas entre niños de primaria con discapacidades severas o múltiples y personas sin discapacidad, el estudio demostró un resultado favorable en uno de ellos con una interrelación con su Peer Tutoring (PT) del 100%, pero no se encontró que el programa .incidiera significativamente cuando el estudiante con discapacidad interactuaba con otros pares (2%), en el otro alumno el efecto que produjo el intercambio con su PT fue del (44%) y con sus iguales fue del (22%).

Por otro lado, se encuentra el trabajo realizado por Yuste (2014) quien implementa una unidad didáctica en una institución de educación especial enfocado hacia la iniciación deportiva, incidiendo positivamente en la práctica activa de algunas modalidades en las cuales se encuentran el fútbol, el baloncesto, y el atletismo que permitieran la participación

de un grupo mayoritario de esta población de personas con discapacidad intelectual, trastorno generalizado del desarrollo y plurideficiencia. En este caso se aprecia que para que exista una sesión con un alto grado de logro, se tiene que enfocar no tanto en la calidad de los ejercicios si no mas bien en la estructura de la clase, en cuanto a la metodología se debe contar con un diagnostico inicial, para poder elaborar el plan de trabajo y así incidir satisfactoriamente sobre la población objeto, por último resalta los pilares de libertad de exploración de habilidades, materiales, etc.; enfatizando en el apoyo interdisciplinar que proveen los profesionales que residen en la institución.

No obstante, existen también trabajos de investigación enfatizados en elaborar propuestas de intervención basado en juegos para Personas con Parálisis Cerebral, de acuerdo a Grillo, Camacho, Martínez, Hoyos y Chavarro (2014), se clasifican Juegos que permitan la participación de esta población en una actividad tan fundamental como lo es el Juego, en este caso se realiza una clasificación de cada práctica lúdica, conforme a niveles de dificultad, que permitan disfrutar y desarrollar varias habilidades en los Sujetos que poseen dicha discapacidad.

Además de publicaciones, en el ámbito internacional también se pueden encontrar antecedentes de trabajos que en este caso pertenecen a la adaptación deportiva para un grupo de personas con algún tipo de discapacidad, desarrollados desde la línea de investigación Actividad Física y Discapacidad de CENDA.

Abril y Suarez (2015), en su investigación hablan del proceso de adaptación del deporte alternativo Shuttleball para personas con discapacidad cognitiva leve, este trabajo se implemento en la IPS Pasuss y en el IED Gustavo Restrepo, con personas entre los siete y veintitrés años de edad, como resultado de este proyecto de investigación se vio que Shuttleball como deporte adaptado puede ser una práctica deportiva de carácter recreativo, e inclusive puede llegar a constituirse como un deporte de alto rendimiento; el proyecto genero satisfacción en los participantes de las dos instituciones. Los autores concluyen que la participación habitual de las personas en el deporte de Shuttleball, generó espacios de interacción con sus pares en un ambiente de inclusión social.

El proyecto de grado de Matallana, y González (2016) se enfocó en adaptar el voleibol para personas con discapacidad visual. La población con la que se trabajó fueron jóvenes y adultos de edades entre 17 y 47 años, quienes cuentan con diferentes niveles de déficit visual. Como resultado de la investigación, los autores observaron entre ellas la facilidad de adquisición de nociones técnicas y tácticas que tenían los participantes ya que eran deportistas de Goalball y debilidades como las adaptaciones generadas con el material a utilizar en este caso la sonoridad del balón.

La investigación de Hernández y Cuellar (2017), se centró en el tema de cómo adaptar el Softball para personas con discapacidad, en la cual se trabajó con personas con diferentes discapacidades (visual, auditiva, cognitiva y física) entre 12 y 56 años de edad, y adicionalmente se incluyeron personas sin discapacidad, en donde también se puede decir que más que deporte adaptado es deporte inclusivo ya que permite la práctica simultánea de personas con y sin discapacidad ajustándose a las posibilidades de los participantes y manteniendo la naturaleza de juego propia de este deporte. Como resultado de esta práctica deportiva se evidenció que el deporte del Softbol se pudo adaptar a todas las discapacidades. Hernández y Cuellar (2017) plantean que:

Por medio de todos los resultados y variables que se manejaron durante este proceso se da garantía de su desarrollo y fiabilidad, esta disciplina da una dinámica de juego agradable hacia todas las discapacidades y con lo cual se puede decir que el softbol adaptado si es viable para practicarlo con este tipo de población (p.104).

La tesis de grado de Marroquín, Chitiva y Melo (2018) se basó en la práctica deportiva del Dodgeball, en donde se adaptó este deporte para que personas con discapacidad visual pudieran practicarlo; este proyecto se hizo con los deportistas de Goalball de la selección de Cundinamarca con un rango de edad de 18 a 50 años, dando como resultado de la investigación que la adaptación del Dodgeball permitió: “fortalecer habilidades motrices, destrezas en los desplazamientos en el campo de juego, mejora de la percepción auditiva y de la ubicación temporo espacial.”(p.134)

Finalmente con esta revisión documental, se evidencia que en las investigaciones internacionales existentes, se han realizado esfuerzos que permiten involucrar a las personas con discapacidad múltiple o severa en la clase de educación física y la práctica deportiva, transformando la percepción que reciben de las dos áreas implicadas, de manera similar esta sucediendo en los trabajos que se encuentran expuestos en los documentos de la línea de investigación de CENDA, que hasta la fecha han adaptado deportes a diversos grupos poblacionales con algún tipo de discapacidad, pero sin incluir a personas con multidiscapacidad o multidéficit.

Descripción del problema

Este proyecto de investigación está orientado a una práctica que involucre una mayor funcionalidad en las personas con discapacidad Múltiple (PCDM) haciéndoles partícipes de un conocimiento significativo de sus habilidades utilizando el juego polimotor como un medio de exploración y mejoramiento de sus capacidades que implique un destacado aprovechamiento de su entorno, a la vez de incrementar los aportes que le brinda esta experiencia en su calidad de vida, a continuación se describirá por que se llegó a esta situación problema.

Una experiencia que cabe recalcar son los inicios del deporte adaptado, que ha ido evolucionando a lo largo de la historia, aunque se remonta desde épocas antiguas, su auge fue en Inglaterra exactamente en Stoke Mandeville con el medico Ludwig Guttman, su visión permitió ver otra posibilidad de integrar a gran parte de la población que quedo mutilada por la Segunda Guerra Mundial (1945), en esta perspectiva histórica se puede interpretar, como las prácticas deportivas respondían a la necesidad de reintegración a la vida social, que estaba enfrentando el ser humano en ese momento.

Con la visión del presente trabajo, se quiere generar un aporte que permita transformar los imaginarios de las personas con discapacidad, que como es sabido en épocas anteriores, han pasado por el sacrificio, la caridad, la marginación y la falta de oportunidades. Hoy el movimiento Paralímpico y los deportes adaptados contribuyen en la

transformación de este tipo de percepción, en los diferentes ámbitos donde las personas con discapacidad se encuentran inmersas, emergiendo así otro tipo de posibilidad de acción de este grupo poblacional.

Aunque, se han visto grandes avances en el Paralimpismo, han quedado situaciones por resolver, en este caso es que existe una deficiencia en la aceptación de modalidades deportivas que permitan la vinculación de personas con plurideficiencia o multidiscapacidad, que por medio, del análisis de los antecedentes el deporte adaptado en este tipo de discapacidad, es de difícil acceso, en tal sentido las personas con discapacidad no pueden beneficiarse con los aportes que le brinda esta practica, y tampoco reciben una incidencia en su calidad de vida.

Actualmente se puede evidenciar que las personas con discapacidad múltiple están siendo atendidas principalmente con propósitos terapéuticos, sin embargo, sino existen más posibilidades de interacción y participación de este tipo de población, ellos verán limitada su interacción social. Ejemplificando este tipo de afirmación los autores de este trabajo encuentran el caso de un joven de 17 años, residente en Bogotá, y quien en su institución recibe servicios médicos, por un equipo multidisciplinarios de: Fonoaudiología, Fisioterapia, Psicología y Educación Especial; sin embargo, en este equipo no se vincula un profesional que trabaje con prácticas que involucren el cuerpo con otra perspectiva, como lo puede ofrecer la Educación Física, la Recreación o el Deporte.

Análogamente, se ha visto que el desarrollo tecnológico y creativo del hombre que actualmente ha beneficiado a la gran mayoría de la humanidad, iniciando con el deporte y permeando las demás áreas pertenecientes el campo de la motricidad y atención a las personas con discapacidad , países con un alto nivel de desarrollo han intentado vincular a este tipo de población (PCDM), en la práctica de alguna modalidad deportiva, en este caso adaptada a las necesidades de las personas de dicho grupo, aunque se ve un interés mayoritario en la participación en el área de la Educación Física en entidades de Educación Formal, es necesario que estas prácticas trasciendan y sean visibles en otros ambientes que configuraran de algún modo, el estilo de vida de los sujetos.

Países como Colombia específicamente en ciudades capitales, han hecho avances importantes en la atención a las personas con discapacidad, no solo desde la esfera de la

salud, el transporte, y demás entornos en los que circula este grupo poblacional. Cabe resaltar los intentos que esta haciendo el ámbito educativo para que las personas con discapacidad no solo participen de lo ofrecido en instituciones formales, sino también en el aprovechamiento del ocio y el tiempo libre.

Análogamente, el Deporte Adaptado y Paralímpico, la Educación Física Adaptada, la Recreación Adaptada, han jugado un papel importante en el goce de las distintas prácticas que ofrecen estas disciplinas, que aunque sus intencionalidades son distintas, juegan un papel importante en la interacción del sujeto con los otros y el entorno, incentivando a una mayor participación no solo de ciudadanos sin ningún tipo de discapacidad, sino para todas las personas, por esto se quiere presentar una propuesta donde los actores principales sean Personas con Discapacidad Múltiple.

De lo anteriormente expuesto se puede decir que según Nussbaum (2007) las capacidades humanas son objetivos comunes que proyectan, que la vida del ser humano sea digna a todo tipo de clases sociales, en donde el “Juego. Poder reír, jugar y disfrutar de actividades recreativas.” (Nussbaum 2007.p,89). Es decir, este tipo de práctica permite a los sujetos tener una garantía para disfrutar de un espacio enriquecido, que le permita explorar al máximo sus potencialidades, con un alto grado de satisfacción.

En suma, por medio de experiencias previas, observación e interacción de la población , se pretende crear una alternativa para propiciar la participación de las personas con discapacidad múltiple, generando una práctica basada en el juego polimotor que sea coherente con sus características funcionales, sus posibilidades de movimiento y sus intereses generando así inquietud en los profesionales que atienden a este tipo de población posibilitando intervenciones beneficiosas para la mejora de la calidad de vida de las PPCDM.

Justificación

Este proyecto de investigación surge desde la necesidad de brindar una propuesta alternativa, que surge por medio del análisis de las características de la población y una escasez en la sistematización de experiencias desde las áreas de la Educación Física, Recreación y Deporte en el abordaje a las personas con discapacidad múltiple, indagando

por ejemplo la normalización y/o la adaptación del entorno para generar un mayor provecho y participación de este grupo poblacional.

En consecuencia, los beneficios que se pueden esperar de este proyecto, es que además de lo ofrecido por parte del área de rehabilitación, es brindar otro tipo de mirada ya que, pues desde la perspectiva de los autores se observa una limitada la participación de las Personas con Discapacidad Múltiple, que, en otros ámbitos de la misma manera, pueden contribuir al proceso de inclusión de este grupo poblacional a las diferentes posibilidades de actuar que proporciona la vida en sociedad.

En cuanto a, la trascendencia que se espera de este trabajo es despertar desde la academia, el interés de la generación de propuestas que contribuyan a la intervención y mayor participación de las Personas con Discapacidad Múltiple, que además de la rama terapéutica coexistan con ella áreas de las diversas ramas del conocimiento prevaleciendo la atención integral de la persona, mas que a un área específica basada en la rehabilitación.

Análogamente, esta propuesta pretende generar un impacto social, ya que la sistematización de esta experiencia, busca que se genere discusión de los diferentes ámbitos donde pretendan incluirse en la intervención con Personas con Discapacidad Múltiple, explorando diferentes alternativas que complementen y brinden mayores herramientas que contribuyan a el desenvolvimiento social del grupo poblacional anteriormente descrito y en este caso sumarse las áreas de la Educación Física, la Recreación y el Deporte.

En suma, es posible evidenciar la viabilidad de realizar un análisis de la utilización de una práctica con características de el juego polimotor que no tenga fines meramente competitivos, sino mas bien que exista la posibilidad de generar un tipo de adaptación como esta propuesta para aumentar la participación de las Personas con Multidéficit por medio del *Juego Multiverso* transformando la mirada desde la deficiencia, para adentrarse más bien a una perspectiva desde su potencialidad.

Pregunta Problema

¿Qué adaptaciones se deben hacer al juego polimotor para generar participación en las Personas con Discapacidad Múltiple?

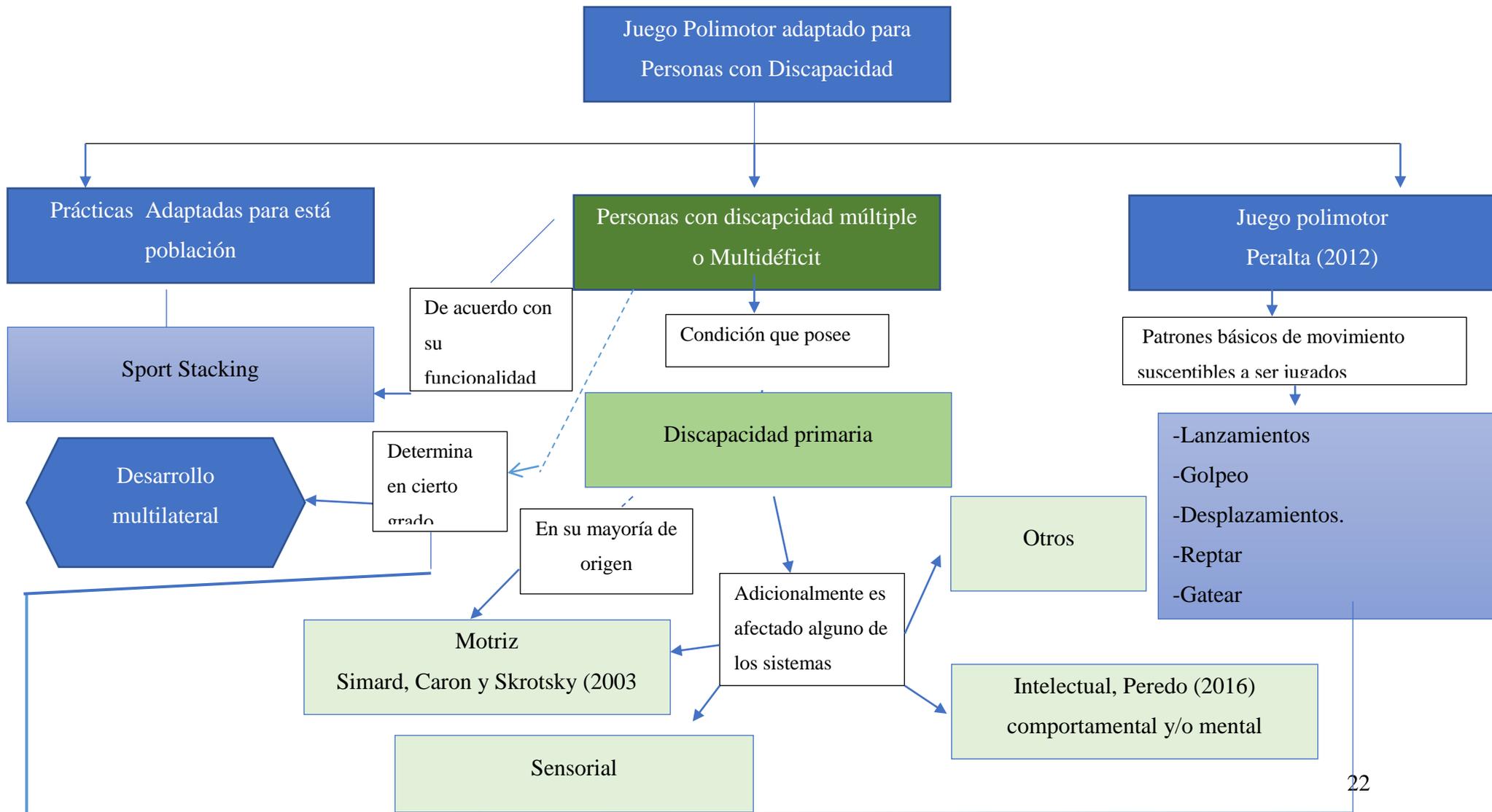
Objetivo General

Sistematizar una práctica, que se base en el juego polimotor, que pueda ser viable a las posibilidades de acción de las Personas con Discapacidad Múltiple.

Objetivos específicos

- Caracterizar a los participantes de acuerdo con su funcionalidad y aplicabilidad al o los retos del Juego
- Identificar las nociones básicas de juego y las adaptaciones a utilizar en la práctica del o los retos del Juego
- Implementar las adaptaciones del Juego polimotor, para la realización de una práctica adecuada a las posibilidades y potencialidades de las Personas con Discapacidad Múltiple.

Capitulo II. Marco teórico



Personas con discapacidad Múltiple

La multidiscapacidad, multidéficit o plurideficiencia, es una condición del ser humano, que es caracterizada por poseer una discapacidad de base que puede ser física, sensorial, intelectual y comportamental, que además de ella adquiere otro tipo de discapacidad asociada a las mencionadas anteriormente como lo sugiere, Guevara (2011) “en adición a una discapacidad primaria, como puede ser el trastorno motor, presenta otras de tipo sensorial, mental y/o síndromes convulsivos de difícil manejo.”(p.24).

Es necesario, realizar un análisis interdisciplinar, ya que debido a que la persona posee una discapacidad de base, puede también tener una asociada, que como dice Guevara (2011) no es simplemente asociar algún tipo de déficit, sino observar la interacción que tienen este tipo de discapacidades y como influye en el diario vivir de la Persona con Discapacidad Múltiple.

En consecuencia, debido a esta combinación de discapacidades se hace un poco más difícil el apoyo que puedan obtener este grupo de personas, pero de acuerdo con lo que menciona Kiernan, Butterworth, Schalock, Sailor (1993) y Verdugo (2002) citado por Rivas y Reina (2012)

Indican que la discapacidad no está fijada ni dicotomizada, siendo más bien fluida, continua y cambiante, dependiendo de las limitaciones funcionales de la persona y de los apoyos disponibles en el ambiente personal. La mayor o menor disponibilidad de recursos facilitadores, la presencia de unas características personales más positivas por parte del sujeto, o la menor presencia de barreras, entre otras cosas, contribuirán a que la persona con una deficiencia cualquiera pueda realizar actividades en la medida en que esta se lo permita. (p.20)

De acuerdo con esto, los beneficios que ofrece en este caso prácticas que están inmersas en la Educación Física, Recreación o Deporte, brindan al sujeto la posibilidad de tener una sensación de satisfacción al aprender nuevas habilidades.

Discapacidades de base de la población

Parálisis Cerebral.

Una de las discapacidades, mas presentes dentro de la institución FIPADH es la *Parálisis Cerebral (PC)*, que según Simard, Caron y Skrotsky (2003) la definen como “una disminución a una perturbación o abolición de la motricidad” (p.219) en rasgos generales pero existen subdivisiones que enmarcan esta discapacidad, como lo menciona Sanz y Reina (2012) se clasifican a nivel de su afectación motora: *Espástica*; caracterizada por el aumento del tono muscular, *Atetósica*; se manifiesta a través de movimientos incontrolables, *Atáxica*; la persona se le dificulta mantener el equilibrio y tener un control del tronco y finalmente esta la *PC mixta*; determinada por la combinación de uno o varias características de las afectaciones mencionadas anteriormente.

También es diagnosticada por el tipo de localización o en este caso las extremidades afectadas, como lo menciona Sanz y Reina (2012) se clasifican de la siguiente manera: *Monoparesia*; la persona solo tiene una extremidad afectada, *Paraparesia*; en un corte transversal, uno de los ejes esta afectado, si es en miembros inferiores se denomina *Diplejía*, *Hemiparesia*; en un corte longitudinal, uno de los ejes es afectado, puede ser el derecho o el izquierdo, *Triparesia*; su afectación es localizada en los miembros superiores y uno inferior y por ultimo esta la *Tetraparesia*, que es la afectación de las dos extremidades tanto superiores como inferiores.

Adicionalmente, Caron y Strotsky (2003) mencionan que la Parálisis Cerebral se le asocian diversas discapacidades, entre ellas sensoriales, y un aproximado de 50% se les diagnostica discapacidad cognitiva de leve a profunda, de acuerdo con lo descrito anteriormente la mayoría de la población de la fundación posee este tipo de condición.

De acuerdo con, Caron y Strotsky (2003) la actividad física favorece en términos generales al mejoramiento y/o mantenimiento de capacidades perceptivo-motrices al igual que sus capacidades condicionales, pero es importante guardar precaución al momento de realizar dicha práctica, ya que debido a su deficiencia motriz no se recomienda realizar ejercicios de alta duración, ya que podría alterar alguno de la sintomatología de las Personas con Parálisis Cerebral

Discapacidad Cognitiva Moderada.

Diversas son las fuentes y organizaciones que han intentado definir la Discapacidad Cognitiva, incluso su denominación ha sido también cuestionada, en este caso la DSMV (Manual Diagnostico de Trastornos Mentales) en sus diferentes versiones, la CIF (Clasificación Internacional del Funcionamiento) o la AAIDD (La Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo) y cuestionamientos científicos han llevado a dar un concepto como (del Rio, 2000).

El Trastorno del Desarrollo Cognitivo es una disminución en la capacidad de percibir, aprender y razonar producida por una alteración encefálica, estructural y/o funcional, y su interacción con el medio, que se presenta durante el proceso de desarrollo y que puede ser de diferentes grados, de acuerdo con la magnitud de dicha alteración. (p.69)

En consecuencia, la denominación de este tipo de discapacidad abarca diversos factores que inciden directamente sobre la cognición de la persona, afectando la interacción del sujeto con los otros y el entorno, además existe una categorización que describe (del Rio, 2018) permiten clasificar el déficit en diez niveles, que en la rama de la rehabilitación es fundamental conocer las características de cada uno de ellos.

Por otro lado, por la clasificación extensa de, del Rio (2018), es difícil encontrar a donde entran las personas que van a hacer parte del proceso de intervención y sistematización por esto se realizara una breve contextualización del déficit, si generalizar ni profundizar las distintas características que puedan poseer los distintos sujetos, distinguiendo a Personas con Discapacidad Cognitiva Moderada asociado algún otro tipo de discapacidad como se menciona anteriormente, al igual que Personas con Discapacidad Cognitiva Severa asociada a otra discapacidad.

Para Peredo (2016), se considera que una persona tiene Discapacidad Cognitiva Moderada:

Quando crecen, las diferencias en el desarrollo intelectual, social y motor general que separan a estos menores de los que no presentan discapacidades suelen aumentar. Hablan tardíamente y con notable

dificultad en el lenguaje expresivo y comprensivo. Pueden adquirir hábitos de autonomía personal y social, con más dificultad en la adquisición de éstos últimos. Presentan un aceptable desarrollo motor.

y la Discapacidad Cognitiva Severa, cuando las personas:

Generalmente necesitan protección o ayuda, ya que su nivel de autonomía, tanto social como personal, es muy pobre. Suelen presentar un importante deterioro psicomotor. Pueden aprender algún sistema de comunicación, pero su lenguaje oral siempre será muy pobre y su comprensión muy limitada. (Peredo, 2016).

No obstante, Sanz y Reina (2012) plantean una caracterización basada en teorías especializadas, enfocadas en clasificar por grupos de acuerdo a su Coeficiente Intelectual (CI), de acuerdo a este tipo de categorización los participantes entran en los rangos de Discapacidad intelectual moderada que va CI de 35/40 o de 50/55, cabe resaltar que esta población adquieren habilidades sociales sin mayor dificultad por esto tienen un nivel de independencia considerable, además hablando en porcentajes, haciendo un supuesto, el 10% de las personas entran en esta clase(Sanz Reina,2012).

De igual manera, las Personas con Discapacidad Intelectual Grave tienen un CI entre 20/25 a 35/45, tienen un alto grado de dificultad de adquirir habilidades sociales que les permita interactuar y comunicarse con otros sujetos que pueda acceder en actividades que les ofrece su entorno, y puedan ser visibles sus necesidades, sin embargo, si existe un abordaje coherente con sus posibilidades es probable que adquiera niveles de autonomía. (Sanz y Reina, 2012).

En suma, la diversidad que posee la población foco de esta investigación permite interpretar, que tipo de práctica se acomoda, que, en este caso, sea una modalidad de Juego que aproveche la mayoría de las posibilidades de movimiento, generando alternativas motrices, que les permita fortalecer la interacción con otras personas y con su entorno.

Juego Polimotor

El Juego en su forma mas global, es una de las actividades que se caracteriza por ser un medio de aprendizaje, fructífero para el sujeto en el reconocimiento del su entorno y las

posibilidades de acción e interacción con el otro para lograr un objetivo en común, pero la intencionalidad de las áreas de la Educación Física, la Recreación y Deporte, el cuerpo en todas sus dimensiones es su interés prioritario.

En consecuencia, lo mencionado anteriormente es fundamentado por medio de las palabras de Peralta (2012) “Los juegos adquieren un gran valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones que se construyen a través de las interacciones con los demás, los objetos, con el medio natural y consigo mismo.” (p.64), a partir de esto, se puede deducir, que el juego no es simplemente una actividad de esparcimiento, sino una práctica que incita al sujeto o los sujetos indagar sobre oportunidades de descubrimiento que ayuden a construir la percepción de diferentes realidades y potenciales.

Además, es posible que haya una conexión entre el desafío de superar algún reto y la tolerancia al fracaso, que a grandes rasgos son dos dinámicas que aparecen en cualquier ámbito de la vida como lo menciona Peralta (2012):

Permite comprender y actuar en la realidad, de esta manera lo aprendido cobra sentido, como así también, posibilita canalizar creativamente las energías a través del placer por el movimiento, el silencio necesario, el diálogo reflexivo, el respeto por las reglas, la cooperación y la resolución de conflictos (p.64)

Es necesario que estas dinámicas se den para que, exista un grado de satisfacción y bienestar con lo realizado, permitiendo que la sensación de esfuerzo determine a que dirección el sujeto quiere concentrar, para brindar todas sus habilidades a la consecución de algún propósito.

Por este motivo es posible generar un juego que tenga el propósito de suscitar una mayor funcionalidad en la Personas con Discapacidad Múltiple, ya que “no sin hacer la observación de que todas las acciones humanas son susceptibles de ser jugadas.” (Peralta, 2012. p, 64), que igual manera combinadas, exista un mayor aprovechamiento de todo el potencial de los participantes por medio de esta actividad lúdica.

Al empezar hablar del juego polimotor se dice que es el desarrollo de las habilidades básicas motrices, como caminar, saltar, correr, girar, subir, lanzar, recoger; Lo que se quiere con esta práctica es poner en marcha, estrategias de aprendizaje motivando a los participantes por medio materiales didácticos fomenten el aprendizaje de patrones básicos motrices de acuerdo con sus posibilidades.

De ahí que, al formar jugando se hace una experiencia más exquisita y productiva de asimilar, a los niños les gusta mucho jugar con todos los objetos habidos y por haber, en si eso es lo que se pretende con el juego polimotor establecer un reconocimiento corporal y una conciencia de cada uno de los movimientos que se pueden ejecutar con el cuerpo.

Así mismo, Franco (2017) resalta la naturaleza del juego, ya que es una necesidad innata del ser humano, ya que su riqueza manifiestan sentimientos profundos de la persona y representa la autenticidad del sujeto , porque se conjugan todas las opciones y potencialidades, pero con una intención fundamental, que los participantes voluntariamente tengan la decisión de socializar, de mostrarse tal y como es, y finalmente lograr un equilibrio entre las habilidades de cada uno de los participantes, para que se puedan tener una mayor capacidad de logro de cada uno de ellos.

Por tal razón, indagar sobre una práctica con características de un juego polimotor, permite visibilizar los beneficios que pueden ofrecer este tipo de actividades entre ellos el desarrollo de la multilateralidad y el goce de la misma; por medio de ejercicios lúdicos que donde se destaque, el caminar, correr, saltar, girar, subir, lanzar, recoger; es decir, movimientos generales de extremidades superiores e inferiores que mediados por sus posibilidades, se puedan generar aprendizajes que favorezcan su proceso de inclusión y logre una visibilización y aumento de el espectro del rango de acción de las Personas con Discapacidad Múltiple.

Desarrollo Multilateral.

Es evidente, que en este trabajo no se quieren medir los efectos que produce el juego polimotor en el desarrollo multilateral de las Personas con Discapacidad Múltiple,

pero sin embargo es necesario resaltar, en una descripción general, lo que posiblemente puede generar este tipo de prácticas.

Por lo anterior, según Bompa (2005) que aunque tiene una perspectiva desde el entrenamiento deportivo el desarrollo multilateral, se considerara que: “Si animamos a los niños a desarrollar una gran variedad de habilidades, probablemente tendrá éxito en varias actividades”(p.21), como es sabido el deporte ha sido por muchos años una práctica especializada, pero ya se han logrado integrar dentro de ella, evidencias de que existen beneficios en aprovechar el máximo todas las posibilidades de movimiento, para lograr un mejor desempeño en la actividad del deportista.

Es por esto, que, desde este trabajo de investigación, el enfoque emerge desde la posibilidad, que no solo el deportista puede gozar de la exploración y potencialización de sus habilidades, en el juego también existe una alternativa, como menciona, Franco (2017) de “si bien hay goce, disfrute y placer también permite reconocer las fortalezas y fragilidades propias o las ausencias más profundas” (p.65). No es simplemente jugar sin ningún rumbo, es un acto que amplía el espectro de las posibilidades de la persona, sin restringirla o caer en el error de acentuar sobre lo que “no se puede hacer”

Capítulo III Metodología

En cuanto a la metodología de investigación, se utiliza desde un enfoque cualitativo donde se realiza un proceso de sistematización de experiencias entendido, como lo menciona Jara (2017). “Como procesos históricos y complejos en los que intervienen, diferentes actores y que se llevan a cabo en un contexto económico, social y cultural determinado y en situaciones organizativas o institucionales particulares.” (p.52). pero que según Jara (2017) estos hechos no salen de la nada, sino que existen personas que hacen que este acontecimiento ocurra y sus efectos son cíclicos ya que nunca culmina, sino que en si trasegar sigue en retroalimentación.

Sin embargo, como proceso metodológico, es importante que los autores como protagonistas reflexiona en sobre su práctica, como lo indica, Ramírez (1993) “los protagonistas se preguntan, por la naturaleza, características y resultados de la acción” (p.29), como lo menciona el autor anteriormente citado, no existe un solo tipo de diseño de sistematización.

Por consiguiente, se escoge este tipo de metodología ya que permite ser “un ejercicio intencionado que busca penetrar en la trama próximo-compleja de la experiencia y recrear sus saberes con un ejercicio interpretativo de teorización y de apropiación consciente de lo vivido”(Jara , 2017,p.55), los autores tienen que aprovechar al máximo, toda las herramientas para extraer todo el conocimiento necesario, para poder socializar y retroalimentar el trabajo con aportes de otro tipo de sistematizaciones e investigaciones.

Que, de igual manera, permitirá las construcciones de nuevas perspectivas por lo cual lo hace un proceso que nunca termina, como lo indica, Jara (2017) “un desafío para la creación de nuevos acontecimientos inéditos, pero cargados de sentido.”(p.57)

a) Recuperación histórica y contextual de la experiencia. b) Caracterización de la experiencia, análisis y validación de la información. c)Contrastación de lo que se pretendía hacer y lo que se hizo, d) programación de acciones futuras, e) presentación y socialización de resultados. (Ramírez, 1993)

Instrumentos de recolección de Información

Los Instrumentos de recolección de Información, son tres:



Figura 1 Esquema ciclico de instrumentos de recolección de información

-Se realizará registro fílmico y fotográfico de las sesiones, para poder llevar un mejor análisis de la información.

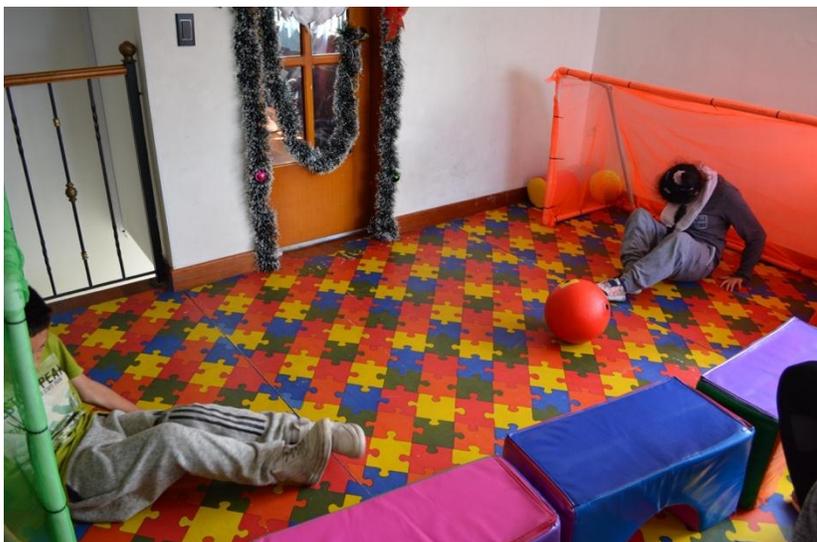


Figura 2 Foto de la puesta en escena del Juego



Figura 3 Foto de la primera práctica

-Se realizan formatos de sesiones de clase para contribuir a planear las actividades y llevar un control de lo que se pretendá hacer:

Tabla 1 sesiones de clase	
Nombre de los docentes: David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello Institución: Fundación FIPADH Fecha: 3/octubre/2019 Hora de inicio de la sesión: 10:00 am Hora de finalización de la sesión: 11:35 am	Numero de sesión 3
Proposito general Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad multiple	
Nombre de la unidad: Interacción y Caracterización	
Proposito especifico: Caracterizar a los participantes de acuerdo con su funcionalidad y aplicabilidad al o los Juego Polimotores	

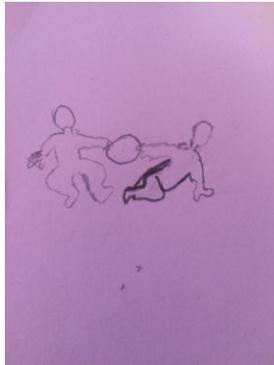
Contenidos

Patrones básicos de movimiento

Instalación y material: Una cesta, pinpones,, platillos, aros, pelotas.

Motivacion:

Trenes locos: Desplazarse de diferentes maneras en grupo, agarrando un elemento para llegar a un objetivo demarcado 15 min



Desarrollo

La cesta de las frutas, a traves de varias distancias y de dos equipos. tienen que lanzar una fruta (pelotas, pinpones, etc.) a la cesta (Rana). Gana el equipo que logre encestar mas frutas 25 min

Parte final: La batalla de los saludos, se ubicaran en distribución libre, al momento de la indicación mia (profesor) tienen que ubicarse por grupos del numero asignado de integrantes, ellos tendran que inventarse un saludo que incluyan diferentes partes del cuerpo las que yo mencione (profesor), 1

-Se realiza un análisis de experiencias significativas por medio de diarios de campo

-Se adapta la ficha de recolección de aprendizajes de Jara (s.f), para encontrar las categorías de análisis del diario de campo.

Formato de diario de campo

Título de la ficha: Interacción y caracterización

Nombre de la persona que la elabora: David Andrés González Castillo

Organismo /institución : FIPADH o Centro Avanzar Normandía

Fecha y lugar de elaboración de la ficha: 30 de septiembre

a) Contexto de la situación Salón multi-función de la sede, de la fundación en Normandía, donde ocurrió la actividad.

b) Relato de lo que ocurrió el primer día de intervención en la fundación, fue un día de mucha expectativa ya que nunca se había tenido contacto con el tipo de población que atendían en la fundación, los profesionales que se ocupaban de este oficio eran principalmente fisioterapeutas, psicólogos y lo que más causo curiosidad es que se encontraba un educador físico.

Pues acorde a lo que se había indagado en la literatura existe poco acerca de intervenciones que se hayan realizado desde el área de la Educación Física, la Recreación o el Deporte.

Como características importantes a resaltar de la fundación, es que los jóvenes y niños que se encuentran en la fundación su funcionalidad es muy comprometida y acorde a lo que se tenía proyectado se cambia la hoja de ruta, a no ser una práctica enfocada en Fútbol Inclusivo.

c) Aprendizajes: A primera vista, se ve la organización de Roles que permiten interpretar las funciones que cumplen los profesionales en cada uno de las áreas que les asignan, las actividades que les ofrecen son de orden pasivo, ya que la cantidad de muchachos que atienden, los encargados no alcanzan para las necesidades que requieren los jóvenes y niños de la fundación.

d) Recomendaciones Importante al momento de ingresar a la fundación, aunque impacta un poco, ya que el compromiso que tienen los jóvenes es importante en lo posible manejar una postura profesional sobre el tema

Palabras Claves: (descriptor/es que nos permitan identificar los temas centrales a los que se refiere la experiencia) – Permitirán luego de tener un conjunto, clasificarla por temas comunes.

Población

En este proyecto de investigación, se trabajó con una población de niños y jóvenes con discapacidad múltiple, en edades entre 6 y 17 años de la Fundación Integral Para El Desarrollo Humano “FIPADH” ubicada en la Carrera 70C # 54-09 barrio Normandía, quienes cuentan con Niños y Jóvenes con Discapacidad Múltiple.

Muestra

En este apartado se realiza una caracterización de los niños y jóvenes participes del trabajo investigativo, se realiza una tabla donde se registran los jóvenes y niños participes de la investigación, los ítems que se utilizaron son: Sujeto (Nombre ficticio), Edad, Genero,

Discapacidad de base/Discapacidad asociada, Caracterización, este ultimo ítem pertenece a la observación realizada por los autores de este trabajo.

Tabla 2 Ficha de caracterización

Niños	Edad	Genero	Discapacidad de base/Discapacidad asociada	Caracterización
Sujeto 1 (Juan)	16 años	Masculino	Paralisis cerebral/ Discapacidad cognitiva moderada.	Juan es un joven que debido a sus paralisis su desplazamiento se le dificulta un poco, se mueve con la ayuda de sus manos y sus gluteos en su mayoría, en los ejercicios realizados en este caso de lanzamiento y recepción presenta dificultad, en cuanto a pateo y golpeo se le facilita mucho más. Respecto al seguimiento de instrucciones las cumple sin dificultad
Sujeto 2 (Andres)	11 años	Masculino	Paralisis cerebral/ Discapacidad cognitiva moderada	Andres es un infante, que igual que Juan, se le dificulta su desplazamiento, se mueve en seis apoyos, (manos, rodillas y pies), presenta inconvenientes en los patrones de lanzamiento y recepción,, se le facilita el golpeo de los objetos. En cuanto al seguimiento de instrucciones las ejecuta de manera asertiva.
Sujeto 3	17 años	Femenino	Paralisis cerebral/	Jennifer, logra desplazarse en bipedestación pero con

(Jennifer).			Discapacidad cognitiva moderada y cudriparesia	un apoyo (baranda, silla etc.) al moverse en el suelo logra mayor rango de movilidad, el patrón de lanzamiento y recepción los ejecuta sin ningún tipo de inconveniente igualmente que el golpeo de objetos con manos y pies, su seguimiento de instrucciones en ocasiones las sigue en otras no.
Sujeto 4 (Kevin)	15 años	Masculino	Síndrome de Down/ Discapacidad cognitiva severa con retardo psicomotor.	Kevin, logra desplazarse en bipedestación por cortas distancias, en el suelo puede moverse en arrastre con los glúteos, lanzamiento lo realiza con un grado de dificultad y en la recepción tiende a evadir el objeto, al golpear un objeto se le dificulta. Al momento de seguir instrucciones, es necesario llamar la atención y motivarlo a realizar la acción.
Sujeto 5 (Mateo)	6 años	Masculino	Parálisis cerebral con síndrome de West/Discapacidad cognitiva severa y discapacidad visual cortical	Mateo en sus desplazamientos los realiza en cudripedia con movimiento simultáneos de brazos y piernas, logra realizar lanzamientos de corta distancia, se le dificulta recibir debido a su discapacidad visual, y el golpeo se le dificulta por la atracción que presenta al objeto, su seguimiento de instrucciones en ocasiones las sigue en otras no.
Sujeto 6	6 años	Masculino	Parálisis cerebral	Antonio es un niño que sus desplazamientos son muy

(Antonio)			(Hemiparesia y epilepsia) /Discapacidad cognitiva severa.	cortos, se moviliza arrastrandose sobre sus gluteos con el apoyo de sus piernas, se le dificulta lanzar y recepcionar, pero se le facilita golpear con un objeto otro objeto, en cuanto a seguimiento de instrucciones en algunos lapsos se desentiende de la acción, pero logra retomar a la actividad despues de un tiempo.
Sujeto 7 (Martín)	10 años	Masculino	Discapacidad cognitiva moderada/Epilepsia, Hipotonia, retraso global del desarrollo piscomotor, Síndrome de Sotos e Hipoacusia neurosensorial derecha	Martin, su desplazamiento es ambulante aunque presenta dificultades por cierto tiempo, no presenta inconvenientes al lanzar pero si en recepcionar, el golpeo con las manos y pies se le facilita, en cuanto a seguimiento de instrucciones y comportamiento con sus compañeros en algunos momentos nos son asertivos.
Sujeto 8 (Zabdiel)	7 años	Masculino	Paralisis cerebral espastica/Retardo global del desarrollo	Zabdiel, se desplaza muy poco, arrastrandose sobre los gluteos, ayudandose con sus pies, se le dificulta realizar lanzamientos y recepciones, se le facilita golpear objetos con sus manos y pies.
Sujeto 9 (Isabella)	7 años	Femenino	Síndrome de Rett/ Discapacidad cognitiva moderada y retraso global del neurodesarrollo	Isabella logra desplazarse en su mayoría en bipedestación, a la hora de realizar lanzamientos los ejecuta sin ninguna dificultad, en la recepción tiende a evadir el objeto, golpea la pelota sin ningun

			impedimento, en cuanto al seguimiento de instrucciones en ocasiones las sigue en otras no.
Sujeto 10 (Nicole)	14 años	Paralisis cerebral-disginesia- Cifoescoliosis toracica/Discapacidad cognitiva severa	Nicole, es una joven que tiene desplazamientos cortos, se apoya de sus manos y de sus gluteos para desplazarse, en algunas ocasiones intenta gatear con movimientos simultaneos de brazos y piernas, no puede golpear muy bien objetos, se le facilita lanzar a distancias cortas.

Cronograma de actividades:

En el siguiente cronograma se pretende registrar los días de intervención en la fundación con sus respectivas fases.

Tabla 3 Cronograma septiembre							
Septiembre							
Fases de Intervención	Lun	Mar	Mie	Jue	Vier	Sab	Dom
Fase 1							1
Interacción y caracterización	2	3	4	5	6	7	8
Fase 2 de familiarización con el material adaptado	9	10	11	12	13	14	15
Fase 3	16	17	18	19	20	21	22
Implementación de Juego Multiverso	23	24	25	26	27	28	29
	30						

Tabla 4 Cronograma octubre							
Octubre							
Fases de Intervención	Lun	Mar	Mie	Jue	Vier	Sab	Dom
Fase 1		1	2	3	4	5	6
Interacción y caracterización	7	8	9	10	11	12	13
Fase 2 de familiarización con el material adaptado	14	15	16	17	18	19	20
Fase 3	21	22	23	24	25	26	27
Implementación de Juego Multiverso	28	29	30	31			

Tabla 5 Cronogram Noviembre							
Noviembre							
Fases de Intervención	Lun	Mar	Mie	Jue	Vier	Sab	Dom
					1	2	3
Fase 1 Interacción y Caracterización	4	5	6	7	8	9	10
Fase 2 Familiarización con el material adaptado	11	12	13	14	15	16	17
Fase 3 Implementación de Juego Multiverso	18	19	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	29	30	

Tabla 6 Cronograma diciembre							
Diciembre							
Puesta en escena final	Lun	Mar	Mie	Jue	Vier	Sab	Dom
							1
	2	3	4	5	6	7	8

Capítulo IV. Resultados de la investigación

El proceso metodológico cumplió con las expectativas que se pretendía, a continuación, se presentara el desarrollo de cada una de las fases del proyecto:

- a) Recuperación histórica de la experiencia: En esta fase se recopilaron todas las sesiones de clase, con sus respectivas fases, la primera fase se realizaría una observación de las características que poseían los jóvenes de la fundación FIPADH o Centro Avanzar del Barrio Normandía, en donde se evidencio que la funcionalidad de estos jóvenes es baja, sin embargo se logro analizar las posibilidades de movimiento de cada uno de ellos, para poder realizar las respectivas adaptaciones que permitieran un máximo aprovechamiento de su motricidad; En la segunda fase lo que se pretendía era a partir de el análisis de la caracterización identificar los elementos que pudieran ser de vital importancia para motivar a los jóvenes partícipes de la investigación que por medio ensayo y error se posibilito la creación de las estaciones del juego multiverso; y finalmente la tercera fase la implementación del Juego, permitió la creación de una propuesta que permitiera una mayor participación de los jóvenes de la fundación
- b) Análisis y validación de la información: Como se dijo anteriormente se realizo un análisis de la caracterización de la población que visibilizara las posibilidades de movimiento de los jóvenes de acuerdo con los patrones básicos de movimiento que realizaban, posteriormente se ensayaron materiales adaptados y no adaptados que motivaran a los participantes a realizar las prácticas propuestas.

Material adaptado:

Balones sonoros



Figura 4 Balones adaptados

Este tipo de balones, fueron realizados, en su estructura con balones de icopor, internamente tienen unos cascabeles, y en la parte exterior el primer balón está recubierto con foamy o goma EVA, el segundo fue pintado, y el tercero fue forrado con retazos de tela fluorescente, todos ellos posibilitaron a los jóvenes de la fundación realizar los patrones básicos de lanzar, golpear y desplazarse para conseguir el objetivo de lograr el propósito de alguno de los retos.



Figura 5 Extensiones de golpeo

Este tipo de elemento, sus materiales son: internamente es espuma recubierto de foamy o goma EVA, para facilitar el golpear un objeto que en este caso es un balón.



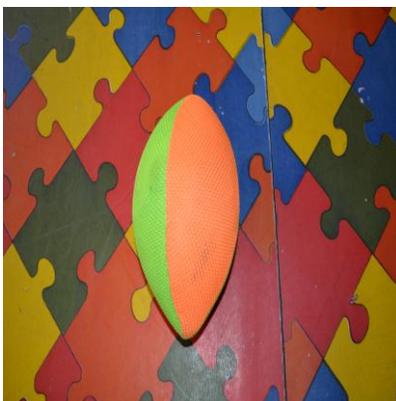
Figura 6 Cancha multi-habilidad y cesta

Este tipo de canchas, su estructura realizada con tubos de PVC, uniones, las mallas realizadas con tela Kasac, y la cesta igualmente con tubo PVC, un aro y la red con la misma tela anteriormente mencionada, permitió a los jóvenes, aprovechar al máximo su funcionalidad, por que se integraban, lanzamientos, golpesos con extremidades superiores e inferiores, y desplazamientos, para complementar algún tipo de objetivo.

Material no adaptado



Figura 7 Balones no adaptados



Este tipo de objetos por su facilidad de agarre (en este caso el weave-ball, el balón Rhino y el balón ovoide) posibilitaron que los participantes, pudieran ejecutar fácilmente el patrón básico de lanzar y en algunas ocasiones de golpear.

- c) Contrastación de lo que se pretendía hacer y lo que se hizo: En un primer momento se pensó en realizar una adaptación de una modalidad de fútbol, que proyectaba ser una práctica inclusiva donde pudieran realizarlo personas con discapacidad y personas sin discapacidad, en un segundo momento al observar e ir a la población que se iba a intervenir, se postulo que debía adaptarse otro tipo de modalidad en este caso el fútman, pero finalmente con la observación, interacción y caracterización se propuso realizar una práctica con características de un Juego Polimotor que involucrará al máximo su funcionalidad.
- d) Programación de acciones futuras: Por medio de este trabajo, existe la posibilidad de replicar este tipo de investigación, para realizar un contraste con la población objeto y otro grupo de personas con similares características realizando un paralelo entre el efecto que puede producir este tipo de prácticas en Personas con Discapacidad Múltiple
- e) Socialización y Presentación de resultados: en esta ultima fase se evidencio la motivación de los jóvenes y niños participantes de la fundación, también de los profesionales que atienden en la institución, además la satisfacción que proporcione este tipo de trabajo en la labor profesional de los autores y finalmente la puesta en escena del Juego Multiverso que se expondrá a continuación

Juego Multiverso

Introducción: Al final de este ciclo se realiza una propuesta, a través del ejercicio de sistematización, que nace de las diferentes vivencias que presenciaron los autores de este proyecto, como se menciona anteriormente este no es un proceso que haya culminado, es posible que por medio de diversos análisis logre enriquecerse desde puntos de vista distintos ya que las necesidades de las Personas con Discapacidad Múltiple pueden variar, es por esto que de acuerdo a las posibilidades de movimiento, cada jugador participa en un reto que se acomoda a su capacidad de logro, cambiando el tipo de distancias de lanzamientos, golpes o encuentros, la forma de los balones, inclinación de la cesta entre otros.

Objetivo: Lograr un mayor aprovechamiento y goce de la funcionalidad de las Personas con Discapacidad Múltiple.

Descripción: Juego de retos por equipos. Gana el grupo que mas puntos haya realizado

Retos:

La Multi-cesta.



Figura 8 Multi-cesta

Realizar cinco lanzamientos por cada integrante con diferentes tipos de balones en cuanto textura, tamaño, formas y diversas inclinaciones de la cesta, teniendo en cuenta que el objetivo es el equipo que en la sumatoria, gane el que acierte más cestas en la canasta. Se establecerán varios puntos de lanzamientos determinando la clasificación y la funcionalidad de cada participante.

Distancias y apoyos	Características del participante
1 metro	Participantes que necesiten estar sentados en silla y su lanzamiento sea con pelotas de tamaño pequeño
3 metros e inclinación de	Participantes que pueden sentarse en el suelo, su fuerza les permite lanzar con el weave ball, balón Rhino, balón ovoide, pelota circular mediana.
5 metros	Participantes que logran lanzar de pie, con todo tipo de balón.

Tabla 7 Ficha de puntuación- Multicesta							
Jugador	Intentos						Total jugador
Jugador 1							
Jugador 2							
Jugador 3							
Total del reto:							

Desplazamiento Múltiple.



Figura 9 Desplazamiento Múltiple

Este juego consiste en realizar desplazamientos de un punto de partida a un objetivo que son colchonetas cilíndrica, donde se debe insertar el aro, este juego se llevara a cabo por tiempo 3 minutos en donde se dará un punto por cada aro que lleve hacia los objetivos. La distancia de desplazamientos se establecerá por la caracterización y funcionalidad de cada participante.

Tabla 8 Caracterización del Reto-Desplazamiento-Múltiple	
Distancias de desplazamiento	Características del participante
1,5 metros	Participantes que sus desplazamientos sean cortos y con apoyos de manos y gluteos, además se les dificulte poder llevar el aro al objetivo
3 metros	Participantes que tengan un mayor desplazamiento realizandolo con apoyos de gluteos y manos además que puedan transportar sin ningun inconveniente el aro al objetivo
7 metros	Participantes que logran desplazarse durante cortos lapsos de tiempo de pie y no se les dificulta transportar el aro.

Tabla 9 Ficha de puntuación. Desplazamiento múltiple									
Jugadores	Numero de aros insertados								Total, jugador
Jugador 1									
Jugador 2									
Jugador 3									
Jugador 4									

Total, del reto:

Tumba pinos.



Figura 10 Tumba-Pinos

Se colocan pinos plásticos en el suelo a una distancia y deberán golpear o lanzar una pelota para derribar todos los pinos plasticos que pueda , tiene dos lanzamientos para lograrlo.

En este juego se permitirá realizar tres golpes o lanzamientos con el o los segmentos corporales que más se les facilita a los participantes , en la ficha se diligencia el numero de pinos tumbados por intento.

Tabla 10 Caracterización Reto-Tumbapinos	
Distancias de golpeo o lanzamiento	Características del participante
1,5 metros	Participantes que su fuerza en una pierna o en un brazo les permite golpear balones con algun tipo de extensión o apoyo

3 metros	Participantes que tengan que lanzar para derribar los pinos
5 metros	Participantes que se les facilita golpear los balones con alguno de sus segmentos corporales mas funcionales

Tabla 11 Ficha de puntuación de Tumba-pinos				
Jugador	Intentos			Total del jugador
Jugador 1				
Jugador 2				
Jugador 3				
Jugador 4				
Total del reto				

Arc-Gol.



Figura 11 Arc-Gol

Este juego consiste en poner a 2 participantes cada uno con su arco de futbol en donde se pondrá el balón en la mitad de la cancha, cuando se dé el silbatazo los participantes salen al encuentro del balón y el objetivo es hacerle gol al participante rival se posibilita tener dos opciones el primer jugador que llegue a diferencia de dos tiempos de 5 minutos, al ganador se le dan dos puntos y al perdedor un punto .

En este juego se permitirá jugar con todos los segmentos corporales, esto significa que el gol se puede realizar pegándole al balón con la mano o con el pie según la clasificación y la funcionalidad de cada participante.

Distancias de cancha a cancha	Características del participante
1,5 metros	Participantes que puedan realizar desplazamientos cortos, apoyados de gluteos y manos, y logren hacer el gol lanzando o golpeando desde distancias cortas.
4 metros	Participantes que tengan mayor desplazamiento con apoyo de sus gluteos y se les facilite golpear con un segmento corporal sea extremidad inferior o superior.
5 metros	Participantes logran ponerse de pie por cortos lapsos de tiempo y logran ejecutar el golpeo con algun tipo de extremidad.

Tabla 12 Ficha de puntuación Arc-gol

Jugador	Ganador	Perdedor	Rival
Jugador 1			Jugador 1
Jugador 2			Jugador 2
Jugador 3			Jugador 3
Jugador 4			Jugador 4
Total Equipo 1			Total equipo 2

Gran total.

Al final del juego se suman los puntajes de cada uno de los retos para poder elegir los ganadores del Juego Multiverso.

Tabla 13 Ficha del gran total

Puntajes	Total, del reto o estación
Arc-Gol	
Multi-cesta	
Desplazamiento Múltiple	
Tumba pinos	
Gran total:	

Capítulo V. Conclusiones

Este tipo de práctica no pretende ser un tipo de solución a las necesidades de la Población con Discapacidad Múltiple, pero puede comenzar como punto de referencia para futuras investigaciones, ya que existe entusiasmo por parte de personas que fueron participes de este trabajo y , formulando diversos cuestionamientos que retroalimentan y enriquecen en este caso las prácticas que ofrecen las disciplinas de la Educación Física, Recreación y Deportes Adaptados.

De acuerdo con el proceso de investigación realizados se cumple con el objetivo de sistematizar la práctica, y generar una propuesta de intervención para Personas con Discapacidad Múltiple viable desde las posibilidades de acción de los participantes, como lo plantea el Juego Multiverso.

En cuanto a, la caracterización de la población, desde la perspectiva de los autores este tipo de recurso se puede replicar quien considere implementar una práctica que incida sobre la Personas con Discapacidad Múltiple, ya que no se enfatiza desde su deficiencia, sino sobre su potencialidad

Del mismo modo, se logran identificar nociones del Juego Multiverso, para que sea realizado por diversos niveles de Discapacidad Múltiple, considerada como una de las deficiencias con mayor compromiso, de la misma manea pueda gozar de este tipo de prácticas proporcionando una mayor participación de este grupo poblacional que en resumidas cuentas existe deficiencias al momento de documentar experiencias de este tipo.

Finalmente, como se menciona en el capítulo anterior, se logra implementar la propuesta del Juego Multiverso, con una alta capacidad de alcance, que además fundamenta y cimienta los procesos que se pueden dar desde los campos de la Educación Física, Recreación o Deporte, en la intervención en Personas con Discapacidad múltiple.

Referencias

- Abril, C., y Suarez, D. (2015). Proceso de adaptación del deporte alternativo Shuttleball para personas con discapacidad cognitiva leve. Tesis de pregrado. Licenciatura en Educación Física. Bogotá, Colombia: CENDA.
- Franco, S.(2016).Expresiones motrices de Juego. En Arboleda, R. (Ed) *Modos de las expresiones motrices. Paisajes y didacticas*. Armenia:Kinesis.
- del Rio, G (2018). *Trastorno del Desarrollo Cognitivo*. Bogotá: Manual Moderno
- Guevara, I (2011). Guia de discapacidad múltiple y sordoceguera para personal de educación especial.Mexico D.F: SENSE.
- Grillo, A., Camacho,Sandra., Martinez, J., Hoyos, L.,Chavarro,D (2014). Jugando sin limites: Avtividades recreativas y juegos adaptados a la Población con Parálisis Cerebral. En Ferreira, E.(Ed). *Focos em Educaçao Física: Políticas e práticas inclusivas na educação Física*. Juiz de Fora: NGIME/UFJF.
- Hernandez, J., & Cuellar, S. (2017). Adaptación del Softball para personas con discapacidad. Bogotá, Colombia: CENDA.
- Klavina, A., & Block, M. E. (2013). Training Peer Tutors to Support Children With Severe, Multiple Disabilities in General Physical Education. *Palaestra*, 27(2), 26–32.
Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=s3h&AN=95774396&lang=es&site=ehost-live>
- Klavina, A., & Rodionova, K. (2015). The Effect of Peer Tutoring in Physical Education for Middle School Students with Severe Disabilities. *European Journal of Adapted*

Physical Activity, 8(2), 3–17. Retrieved from

<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=s3h&AN=116076047&lang=es&site=ehost-live>

Marroquin, C., Chitiva, E., & Acevedo, J. (2018). Adaptación del Dodgeball para personas con discapacidad visual. Bogotá, Colombia: CENDA

Matallana, K., & Edgar, G. (2016). Adaptación del voleibol para población con discapacidad visual. Bogotá, Colombia: CENDA

Nussbaum, M.(2007) Las fronteras de la Justicia. Barcelona: Paidós.

Peralta, H. (2012) Aprendizajes significativos en educación física y deportes. Armenia: Kinesis

Pedero, R(2016). Comprendiendo la discapacidad intelectual: datos, criterios y reflexiones. *Reflexiones en psicología*, 15, 105-122..

Ramírez, J.(1993) La sistematización el espejo del maestro innovador. Universidad de Texas: Centro de Promoción Ecuménica y Social

Sanz, D., y Reina, R (2012) Actividades físicas y deportes adaptados para personas con discapacidad. Barcelona: Paidotribo.

Simard, C., Caron., y Strotsky, K. (2003). Actividad Física Adaptada. Barcelona: INDE

Ramírez, J.(1993) La sistematización el espejo del maestro innovador. Universidad de Texas: Centro de Promoción Ecuménica y Social.

Anexos

-Planeaciones de clase.

Nombre de los docentes: David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello Institución: Fundación FIPADH Fecha: 30/septiembre/2019 Hora de inicio de la sesión: 10:00 am Hora de finalización de la sesión: 11:35 am	Numero de sesión 1
Proposito general Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad multiple	
Nombre de la unidad: Interacción y Caracterización	
Proposito especifico: Caracterizar a los participantes de acuerdo con su funcionalidad y aplicabilidad al o los retos del juego multiverso	
Contenidos Patrones básicos de movimiento	
Instalación y material: Raquetas, pelota amiga, pelotas desestresantes	
Motivacion: Reconocimiento de habilidades de la población, lanzando entre todos la pelota amiga generando un espacio de interacción con los niños y jóvenes	
Desarrollo Distribuir los jóvenes y los niños, en la colchoneta proporcionándole materiales como la pelota amiga, raquetas de ping pong, y las pelotas desestresantes para que cada uno de ellos realizaran diferentes acciones que puedan mostrar sus diferentes	

posibilidades de movimiento.

Parte final: Dividir el grupo en dos, cuyo objetivo es no dejar caer la pelota amiga

Nombre de los docentes: David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello Institución: Fundación FIPADH Fecha: 2/octubre/2019 Hora de inicio de la sesión: 10:00 am Hora de finalización de la sesión: 11:35 am	Numero de sesión 2
Proposito general Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad multiple	
Nombre de la unidad: Interacción y Caracterización	
Proposito especifico: Caracterizar a los participantes de acuerdo con su funcionalidad y aplicabilidad al o los retos del juego multiverso	
Contenidos Patrones básicos de movimiento	
Instalación y material: Conos, aros, platillos	
Motivacion: Desplazarse en dirección lineal hacia un aro y devolverse, para que continúe su otro compañero, así sucesivamente hasta que pase el otro compañero	
Desarrollo A la señal los jóvenes tendrán que desplazarse por las colchonetas de acuerdo a sus	

posibilidades de movimiento, en algun momneto se dira el nombre de alguno de ellos , para que vaya hacia donde estoy yo, el desplazamiento se va a dificultar ya que se pondran ostaculos para ejecutar este patrón

Parte final: Se pondrán tres conos en el espacio, a la señal los niños a quienes se les asigne la función, tienen que traer todos los conos

Nombre de los docentes:David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello Institución: Fundación FIPADH Fecha: 3/octubre/2019 Hora de inicio de la sesión: 10:00 am Hora de finalización de la sesión: 11:35 am	Numero de sesión 4
Proposito general Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad multiple	
Nombre de la unidad: Interacción y Caracterización	
Proposito especifico: Caracterizar a los participantes de acuerdo con su funcionalidad y aplicabilidad al o los retos del juego multiverso	
Contenidos Patrones básicos de movimiento	
Instalación y material: Sillas, lazos, balón de voley playa	
a	
Motivacion: Los muchachos tienen que realizar golpes con el balón e introducirlo entre el lazo y dos sillas tienen la posibilidad de hacer tres lanzamientos.	

Desarrollo

De acuerdo a la funcionalidad se enfrentaran uno contra uno, el objetivo es que tienen que hacerle el gol a la porteria contraria y evitar a que le hagan el gol

Parte final: Duelo de penales, los muchachos tendrán una oportunidad para derribar unos conos para poder ganar el juego

<p>Nombre de los docentes: David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello Institución: Fundación FIPADH Fecha: 3/octubre/2019 Hora de inicio de la sesión: 10:00 am Hora de finalización de la sesión: 11:00 am</p>	<p>Numero de sesión 5</p>
<p>Proposito general Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad multiple</p>	
<p>Nombre de la unidad: Interacción y Caracterización</p>	
<p>Proposito especifico: Caracterizar a los participantes de acuerdo con su funcionalidad y aplicabilidad al o los retos del juego multiverso</p>	
<p>Contenidos Patrones básicos de movimiento</p>	
<p>Instalación y material: Globos,</p>	
<p>Motivacion: Se inflaran unos globos, para que los jovenes puedan vivenciar el golpear un objeto liviano, como lo es la bomba</p>	

Desarrollo

Con las bombas, a los niños y jóvenes se les pedirá que introduzcan el objeto dentro de un aro que se ubicará en distintas posiciones del espacio

Parte final:

El golpe mas duro, se les pedirá a los participantes que golpeen el globo lo mas fuerte que puedan, a la señal se les pide que la incierten en una bolsa para guardar las bombas.

<p>Nombre de los docentes: David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello Institución: Fundación FIPADH Fecha: 8/octubre/2019 Hora de inicio de la sesión: 10:00 am Hora de finalización de la sesión: 11:00 am</p>	<p>Numero de sesión 6</p>
<p>Proposito general Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad multiple</p>	
<p>Nombre de la unidad: Interacción y Caracterización</p>	
<p>Proposito especifico: -Identificar las nociones básicas de juego y las adaptaciones a utilizar en la práctica del o los retos del Juego</p>	
<p>Contenidos Posibilidades de movimiento y prueba de adaptaciones.</p>	
<p>Instalación y material: Balón adaptado, conos</p>	
<p>Motivacion:</p>	

Con los sonidos del balón, se incentiva a los jóvenes y niños a que se desplacen a donde escuchan el objeto, el balón se hará sonar en distintos lugares del espacio

Desarrollo

Realizar dos arcos con conos, dividir el grupo en dos equipos, para que ellos puedan vivenciar, todas las posibilidades de movimiento con el material adaptado

Parte final:

Se les indicará a los participantes golpear el balón con fuerza hasta donde está el otro arco para realizar, el gol de cancha a cancha.

Nombre de los docentes: David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello Institución: Fundación FIPADH Fecha: 10/octubre/2019 Hora de inicio de la sesión: 10:00 am Hora de finalización de la sesión: 11:00 am	Numero de sesión 8
Propósito general Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad múltiple	
Nombre de la unidad: Interacción y Caracterización	
Propósito específico: -Identificar las nociones básicas de juego y las adaptaciones a utilizar en la práctica del o los retos del Juego	
Contenidos Posibilidades de movimiento y prueba de adaptaciones.	
Instalación y material: Aros realizados con trozos de tubo PVC, conos realizados con madejas de lana, pelotas desestresantes	

Motivacion:

Incentivar a los participantes a desplazarse, con un objeto transportandolo hacia el otro extremo del espacio y devolverse

Desarrollo

A cada uno de los participantes se les dara un aro de pvc, para qe lo inserten en uno de los conos (madejas de lana), que se ubicaran al otro extremo del espacio, se les dara tres aros, para que los inserte en tres conos

Parte final:

Se les dirá a los participantes, que se desplacen para recoger los materiales que quedaron en el otro extremo

<p>Nombre de los docentes:David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello Institución: Fundación FIPADH Fecha: 10/octubre/2019 Hora de inicio de la sesión: 10:00 am Hora de finalización de la sesión: 11:00 am</p>	<p>Numero de sesión 9</p>
<p>Proposito general Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad multiple</p>	
<p>Nombre de la unidad: Interacción y Caracterización</p>	
<p>Proposito especifico: -Identificar las nociones básicas de juego y las adaptaciones a utilizar en la práctica del o los retos del Juego</p>	
<p>Contenidos Posibilidades de movimiento y prueba de adaptaciones.</p>	

Instalación y material: Balones adaptados y no adaptados, extensiones, colchonetas cilíndricas,

Motivación:

Con balones grandes, pasarlos a su compañero que está atrás de él, igualmente pasa con sus demás compañeros

Desarrollo

Permitir a los participantes experimentar con todos los materiales adaptados y no adaptados, y sean utilizados acorde a la interpretación que ellos realicen de los objetos a tratar

Parte final:

Se ubica un objetivo, delimitado con colchonetas cilíndricas, la intención es que con los balones adaptados y no adaptados logren incertarlos en el espacio delimitado

Nombre de los docentes: David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello Institución: Fundación FIPADH Fecha: 14/octubre/2019 Hora de inicio de la sesión: 10:00 am Hora de finalización de la sesión: 11:00 am	Numero de sesión 10
Propósito general Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad múltiple	
Nombre de la unidad: Interacción y Caracterización	
Propósito específico: -Identificar las nociones básicas de juego y las adaptaciones a utilizar en la práctica	

del o los retos del Juego

Contenidos

Posibilidades de movimiento y prueba de adaptaciones.

Instalación y material: Estructura de las canchas-multihabilidad, colchonetas y balones adaptados

Motivación:

A cada uno de los participantes se les permitirán relizar diversos golpes y lanzamientos y que los introduzcan a la cancha.

Desarrollo

Se dividira en grupo, en parejas, ellas deben tener similares posibilidades de movimiento, ya que se enfrentaran en un juego uno contra uno cuyo objetivo es marcar gol en la canha del rival se realizaran partidos de 4 minutos

Parte final:

Vuelta a la calma de los participantes, a continuación se realizarán unos ejercicios para que ellos los ejecuten por imitación.

Nombre de los docentes:David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello Institución: Fundación FIPADH Fecha: 22/octubre/2019 Hora de inicio de la sesión: 10:00 am Hora de finalización de la sesión: 11:00 am	Numero de sesión 11
Proposito general Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad multiple	
Nombre de la unidad: Interacción y Caracterización	

Proposito especifico:

-Identificar las nociones básicas de juego y las adaptaciones a utilizar en la práctica del o los retos del Juego

Contenidos

Posibilidades de movimiento y prueba de adaptaciones.

Instalación y material: Cesta, balones adaptados y no adaptados

Motivación:

Permitir a los participantes lanzar hacia la cesta con diferentes tipos de balones desde diferentes distancias

Desarrollo:

Se dividirá el grupo en dos equipos, cada uno de los participantes escogerá uno de los balones para realizar tres lanzamientos, se contarán los aciertos de cada uno de los jugadores

Parte final:

Se disminuirá la altura para poder insertar los balones, con un menor esfuerzo.

Nombre de los docentes: David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello Institución: Fundación FIPADH Fecha: 29/octubre/2019 Hora de inicio de la sesión: 10:00 am Hora de finalización de la sesión: 11:00 am	Numero de sesión 12
Proposito general Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad múltiple	

Nombre de la unidad: Interacción y Caracterización
Proposito especifico: -Identificar las nociones básicas de juego y las adaptaciones a utilizar en la práctica del o los retos del Juego
Contenidos Posibilidades de movimiento y prueba de adaptaciones.
Instalación y material: Colchonetas cilindricas, aros y colchonetas
Motivación: Los participantes se tienen que desplazar por todo el espacio buscando un aro para poderlo incertar en una colchoneta cilindrica.
Desarrollo: Los participantes tendrán que incertar en tres minutos la mayor cantidad de aros en las conchonetas cilindricas , y se contaran los aciertos realizados.
Parte final: Se permitira a los participantes sacar la mayor cantidad de aros de las colchonetas cilindricas, sin realizar ningun tipo de desplazamiento.

Nombre de los docentes:David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello Institución: Fundación FIPADH Fecha: 30/octubre/2019 Hora de inicio de la sesión: 10:00 am	Numero de sesión 13
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------

<p>Hora de finalización de la sesión: 11:00 am</p>	
<p>Proposito general Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad múltiple</p>	
<p>Nombre de la unidad: Interacción y Caracterización</p>	
<p>Proposito especifico: -Identificar las nociones básicas de juego y las adaptaciones a utilizar en la práctica del o los retos del Juego</p>	
<p>Contenidos Posibilidades de movimiento y prueba de adaptaciones.</p>	
<p>Instalación y material: Colchonetas cilíndricas, aros y colchonetas</p>	
<p>Motivación: Se ubicarán los pinos en un extremo del espacio, en donde los participantes tendrán que derribarlos, los lanzamientos serán simultáneos de cada uno de los jugadores.</p>	
<p>Desarrollo: A cada uno de los participantes se les dará tres intentos, que tendrán que derrumbar la mayor cantidad de pinos.</p>	
<p>Parte final: Realizar desplazamientos de muy leve intensidad para ir y guardar el material utilizado</p>	
<p>Nombre de los docentes:David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello</p>	<p>Numero de sesión 14</p>

<p>Institución: Fundación FIPADH</p> <p>Fecha: 13/noviembre/2019</p> <p>Hora de inicio de la sesión: 10:00 am</p> <p>Hora de finalización de la sesión: 11:00 am</p>	
<p>Proposito general</p> <p>Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad multiple</p>	
<p>Nombre de la unidad: Interacción y Caracterización</p>	
<p>Proposito especifico:</p> <p>-Identificar las nociones básicas de juego y las adaptaciones a utilizar en la práctica del o los retos del Juego</p>	
<p>Contenidos</p> <p>Posibilidades de movimiento y prueba de adaptaciones.</p>	
<p>Instalación y material: Cesta, cancha multi-habilidad, balones adaptados y no adptados y colchonetas</p>	
<p>Motivación: Con todos los balones disponibles, los participante podran realizar lanzamientos para que puedan escoger el balón o pelota, que puedan ejecutar mejor el patrón de Inzamiento</p>	
<p>Desarrollo:</p> <p>A los participantes se les dara la posibilidad de realizar tres lanzamientos, con tres balones que escoja el jugador, se cuenta los aciertos que realiza.</p>	
<p>Parte final:</p> <p>Conteo de aciertos y guardar material utilizado</p>	
<p>Nombre de los docentes:David Andrés González</p>	<p>Numero de sesión 15</p>

Castillo Juan Carlos Arguello Arguello

Institución: Fundación FIPADH

Fecha: 19/noviembre/2019

Hora de inicio de la sesión: 10:00 am

Hora de finalización de la sesión: 11:00 am

Proposito general

Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad multiple

Nombre de la unidad: Puesta en escena del Juego Multiverso

Proposito especifico:

Implementar las adaptaciones del Juego polimotor, para la realización de una práctica adecuada a las posibilidades y potencialidades de las Personas con Discapacidad Múltiple.

Contenidos

Retos del Juego muliverso

Instalación y material: Cesta, cancha multi-habilidad, balones adaptados y no adptados y colchonetas

Motivación: Se realiza una actividad de desplazamientos con un balón por todo el espacio que se va autlizar para la práctica con la cancha multihabilidad culminada

Desarrollo:

Encuentros uno contra uno, de acuerdo a simimilitudes en las posibilidades de movimiento

de la población, se realizarán partidos de tres minutos, por cada pareja de rivales

Parte final:

Competencia de penales y recogida del material

Nombre de los docentes: David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello Institución: Fundación FIPADH Fecha: 20/noviembre/2019 Hora de inicio de la sesión: 10:00 am Hora de finalización de la sesión: 11:00 am	Numero de sesión 16
Propósito general Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad múltiple	
Nombre de la unidad: Puesta en escena del Juego Multiverso	
Propósito específico: Implementar las adaptaciones del Juego polimotor, para la realización de una práctica adecuada a las posibilidades y potencialidades de las Personas con Discapacidad Múltiple.	
Contenidos Retos del Juego multiverso	
Instalación y material: Cancha multi-habilidad, balones adaptados y no adaptados y colchonetas	
Motivación: Realizar desplazamientos, y remates al arco para adecuarse a las distancias propuestas en el juego	

Desarrollo:

Se realizan los partidos con la cancha multihabilidad, pero con una diferencia se implementa un estímulo sonoro, para motivar aún más el juego

Parte final:

Recogida del material, y premiar el esfuerzo realizado.

<p>Nombre de los docentes: David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello Institución: Fundación FIPADH Fecha: 22/noviembre/2019 Hora de inicio de la sesión: 10:00 am Hora de finalización de la sesión: 11:00 am</p>	<p>Numero de sesión 17</p>
<p>Propósito general Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad múltiple</p>	
<p>Nombre de la unidad: Puesta en escena del Juego Multiverso</p>	
<p>Propósito específico: Implementar las adaptaciones del Juego polimotor, para la realización de una práctica adecuada a las posibilidades y potencialidades de las Personas con Discapacidad Múltiple.</p>	
<p>Contenidos Retos del Juego multiverso</p>	
<p>Instalación y material: Cancha multi-habilidad, balones adaptados y no adaptados y colchonetas</p>	
<p>Motivación: Familiarizar a los participantes con los nuevos implementos para</p>	

ejecutar las acciones a realizar en uno de los retos del juego con la cesta, en este caso se adicionan los balones Rhino (textura blanda, con un dispositivo que dispara un sonido) y el weave-ball (pelota de listones entrelazados)

Desarrollo:

A los participantes se les da la oportunidad que lancen con diferentes tipos de balones, pero la condición es que lancen tres balones con diferente forma.

Parte final Recogida del material, y premiar el esfuerzo realizado.

Nombre de los docentes: David Andrés González Castillo Juan Carlos Arguello Arguello Institución: Fundación FIPADH Fecha: 22/noviembre/2019 Hora de inicio de la sesión: 10:00 am Hora de finalización de la sesión: 11:00 am	Numero de sesión 18
Proposito general Generar un juego acorde a la funcionalidad de la población con discapacidad multiple	
Nombre de la unidad: Implementación Juego Multiverso	
Proposito especifico: Implementar las adaptaciones del Juego polimotor, para la realización de una práctica adecuada a las posibilidades y potencialidades de las Personas con Discapacidad Múltiple.	
Contenidos Implementar juego multiverso	
Instalación y material: Cancha multi-habilidad, balones adaptados y no adaptados y	

colchonetas

Motivación: Implmentar juego multiverso

Desarrollo:

Implementar Juego multiverso

Parte final Agradecimientos a lso participantes de la investigación y a los profesionales que cooperaron en el cierre de ciclo del proyecto.

Ejemplos de diarios de campo

Formato de diario de campo

Título de la ficha: Interacción y caracterización

Nombre de la persona que la elabora: David Andrés González Castillo

Organismo /institución : FIPADH o Centro Avanzar Normandía

Fecha y lugar de elaboración de la ficha: 2 de octubre

a) Contexto de la situación Aula 2. 6 niños y jóvenes con Discapacidad Múltiple

b) Relato de lo que ocurrió Hoy pues se tenia otro tipo de propuesta de intentar realizar una adaptación de una modalidad deportiva para usuarios en silla de ruedas, pero adecuado a este tipo de población de acuerdo con lo observado, la funcionalidad de los participantes es más comprometida de lo que se pensaba es necesario reformular la propuesta y realizar en si una caracterización de las posibilidades de movimiento de cada uno de ellos.

c) Aprendizajes: En este suceso se necesita ser más precisos con las actividades que se planearon, ya que existe poco espacio para poder observar en si las posibilidades funcionales de cada uno de los jóvenes y niños.

d) Recomendaciones Importante al momento de ingresar a la fundación, aunque impacta un poco, ya que el compromiso que tienen los jóvenes es importante en lo posible manejar una postura profesional sobre el tema

Palabras Claves: Espacio estrecho, Replanteamiento de la propuesta, caracterización de la población.

.

Formato de diario de campo

Título de la ficha: Interacción y caracterización

Nombre de la persona que la elabora: David Andrés González Castillo

Organismo /institución: FIPADH o Centro Avanzar Normandía

Fecha y lugar de elaboración de la ficha: 3 de octubre

a) Contexto de la situación Aula múltiple. 6 niños y jóvenes con Discapacidad Múltiple

b) Relato de lo que ocurrió En esta ocasión, se realizaron actividades que pudieran aprovechar aún más las posibilidades de movimiento de los jóvenes y niños participantes de la investigación, reconociendo patrones básicos de movimiento que posee la población, entre ellos se encuentran desplazamientos cortos, lanzamientos a corta mediana y larga distancia y golpes con algún segmento corporal.

c) Aprendizajes: Es posible que se generen un tipo de propuesta en donde se pueda aumentar la participación de los integrantes de la investigación, ya que se observa que existen grados de funcionalidad que pueden ser útiles para ejecutar una práctica coherente con sus posibilidades de movimiento.

d) Recomendaciones Fomentar actividades donde permitan que se explore aún más las posibilidades de movimiento de cada uno de la población con Discapacidad múltiple

Palabras Claves: Posibilidad de movimiento, Patrones Básicos de movimiento
Segmentos corporales.

Formato de diario de campo

Título de la ficha: Interacción y caracterización

Nombre de la persona que la elabora: David Andrés González Castillo

Organismo /institución: FIPADH o Centro Avanzar Normandía

Fecha y lugar de elaboración de la ficha: 4 de octubre

a) Contexto de la situación Patio. 8 niños y jóvenes con Discapacidad Múltiple

b) Relato de lo que ocurrió Se realizó un tipo de actividad donde se pudo visibilizar mucho las posibilidades de movimiento de la población objeto, el enfrentarse uno contra uno posibilitando que hubiese un incentivo más provechoso y satisfactorio para los niños y los jóvenes.

c) Aprendizajes: Por medio de actividades como estas, es posible que se involucren y participen con mayor satisfacción los participantes de este tipo de prácticas,

d) Recomendaciones Para la realización de la actividad si es posible que se implementen medidas de seguridad para que los participantes minimizar los riesgos.

Palabras Claves: Posibilidad de movimiento, Patrones Básicos de movimiento
Segmentos corporales.