



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

## “EL JUEGO Y LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD”

AUTORÍA <b>M<sup>a</sup> ÁNGELES SÁNCHEZ CABEZUELO</b>
TEMÁTICA <b>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b>
ETAPA <b>EI y EP</b>

### Resumen

Utilizar el juego como método didáctico, como recurso y estrategia para la atención a la diversidad en nuestra labor como docentes, es un objetivo metodológico que debemos plantearnos cada curso escolar. Al igual que otras metodologías de enseñanza y aprendizaje no favorecen la atención individualizada de los alumnos, las metodologías lúdicas sí nos van a ofrecer la posibilidad de servir a los fines de la educación desde una respuesta educativa que va a tener en cuenta a los alumnos desde su individualidad, poniendo en marcha así uno de los principios de la atención a la diversidad.

### Palabras clave

Adaptación curricular, apoyo físico, apoyo verbal, apoyo gestual, atención educativa, capacidad, compensación, discapacidad, inclusión, interculturalidad, normalización, principio de individualización de la enseñanza, principio de normalización.

### INTRODUCCIÓN

La diversidad de capacidades y características personales dan lugar a que en el aula exista una variedad de niveles de adquisición, de estilos y ritmos de aprendizaje, de formas de relación y de intereses. Ante lo cual, una educación integradora supondrá aceptar la diversidad para favorecerla por lo que representa como riqueza y asumir la diferencia para desarrollar unas capacidades y habilidades partiendo de la situación personal.

Así, cualquier metodología lúdica que pretenda atender a la diversidad deberá reunir una serie de condiciones en el marco de la flexibilidad y diversidad, al contrario de por tanto de metodologías en las que todos los alumnos hacen lo mismo, al mismo tiempo y de la misma manera.

Las metodologías lúdicas favorecen enormemente la comunicación entre profesores y alumnos, y entre los propios alumnos. Las metodologías basadas en las exposiciones orales del profesor, en las que los alumnos se limitan a atender, resultan poco adecuadas en la mayoría de los casos. Hay que favorecer metodologías que permitan la atención individualizada y el trabajo tanto de manera individual, en pequeño grupo o en gran grupo, y que a su vez resulten un elemento integrador, y las metodologías



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 16 – MARZO DE 2009

lúdicas son, sin duda, las que cumplen todos estos requisitos.

**Las metodologías basadas en el juego son las más adecuadas para favorecer el aprendizaje de niños con diferentes niveles de competencia, con diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, por lo tanto se postulan como un recurso favorecedor de la atención a la diversidad al dar respuesta a todos, teniendo en cuenta sus características personales y no sus dificultades, ya que la respuesta educativa a la diversidad se centra en las posibilidades y no en los problemas.**

Por medio del juego todos los niños pueden demostrar de lo que son capaces, por lo tanto la escuela debe ofrecer estos espacios lúdicos donde todos los alumnos, en un ambiente normalizado puedan jugar, aprender e interactuar con los demás.

Independientemente del tipo de discapacidad, los niños tendrán sus propias experiencias cuando jueguen, cada uno podrá responder de manera diferente ante el mismo juego, pero todos ellos aprenderán en mayor o menor medida aquello que se pretende enseñar e incluso algún concepto, procedimiento o actitud más que no estaba programado, ya que el juego está abierto a cualquier adaptación, aportación, variante, etc. que se quiera introducir en función del desarrollo del mismo, hecho al que los maestros debemos estar muy atentos para no desaprovechar las oportunidades de introducir nuevos aprendizajes.

## **ANTES DE NADA**

Debemos tener en cuenta los siguientes **principios de atención a la diversidad**:

### **Inclusión**

Es un término que surge en los años 90 y que va sustituyendo al de integración. **Se basa en que hay que modificar el sistema escolar para que responda a las necesidades de todos los alumnos, adaptando el sistema a los alumnos en vez de que sean éstos quienes se adapten al sistema.**

También significa el reconocimiento de que los programas dirigidos a las personas con discapacidad deben responder a las necesidades de las personas, deben ser funcionales y tener una significación social. La inclusión debe considerarse como un hecho irrenunciable, independientemente del nivel de capacidades de la persona.

### **Compensación.**

Para que las diferencias individuales, sean cuales sean sus causas, no condicionen el acceso a la educación es necesario **poner en marcha una serie de medidas que eviten esta situación de**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

### **desventaja.**

Trata de conseguir la igualdad de oportunidades mediante una enseñanza niveladora.

### **Interculturalidad.**

Principio que busca **valorar las diferencias como algo enriquecedor y trata de favorecer el intercambio comunicativo.**

Plantea acciones dirigidas a todo el alumnado, para favorecer el descubrimiento mutuo, la adquisición de competencias interculturales y el mantenimiento de la lengua y cultura, tanto del grupo mayoritario como de las minorías.

### **Normalización**

**Es favorecer y fomentar el encuentro entre las personas con discapacidad y las personas sin discapacidad, en el que comparte y aprenden juntos, reestructurando sus modos de ser y relacionarse.**

También es ofrecer la posibilidad de que las personas discapacitadas desarrollen un modo de vida tan normal como le sea posible.

## **SUGERENCIAS PARA EL DOCENTE RESPECTO AL JUEGO**

A continuación proponemos unas sencillas sugerencias a tener en cuenta cuando juguemos con niños con discapacidad:

- Hay que partir siempre de la capacidad del niño, nunca de su discapacidad.
- Hay que estar atentos a las señales del niño discapacitado durante el juego. Especialmente los discapacitados graves expresan aburrimiento o implicación excesiva.
- Es importante conceder al niño discapacitado espacio para el movimiento y para la exploración y la iniciativa individual. También es importante aceptar las variantes del juego propuestas por los propios niños discapacitados para estimular y desarrollar su autoestima.
- Es aconsejable repetir los mismos juegos. El desarrollo del juego funciona mejor con la repetición, el placer de jugar aumenta y se memoriza mejor lo que se enseña. Después de algunas repeticiones, se puede introducir pequeñas variantes.
- Es importante animar a la participación a través del contacto visual y la comunicación directa.

De este modo, las personas discapacitadas se sentirán aceptadas y estimuladas.

- Para obtener un excelente desarrollo del juego con discapacitados graves es aconsejable contar con  
C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada [csifrevistad@gmail.com](mailto:csifrevistad@gmail.com)



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 16 – MARZO DE 2009

el apoyo de otros educadores o profesionales.

- No pretender demasiado al principio, porque el juego debe ser placentero aunque con el efecto del aprendizaje.
- Establecer contacto físico con los niños (una palmada, coger de las mano, etc.) facilita la comunicación. El contacto físico es, muchas veces, más importante que la comunicación verbal.
- Aplicar el principio de ayuda para la autoayuda. El educador debe evitar la sobreprotección.

### **TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS PARA AYUDAR DURANTE LOS JUEGOS**

Vemos ahora una serie de técnicas muy utilizadas en el ámbito de la educación especial y que nos pueden ayudar durante el desarrollo de los juegos, consiguiendo que todos puedan jugar y que nadie deje de hacerlo por no proporcionarle una pequeña ayuda que va a permitir su continuidad el juego.

Son las siguientes:

#### **Apoyo físico.**

Llamamos apoyo físico a la máxima proporción de ayuda que necesita una persona para completar una tarea. Esto puede exigir que el educador tome con sus manos las del niño y le acompañe de este modo en la realización de toda la tarea. El niño sentirá, por su parte, la acción.

#### **Apoyo gestual.**

Los apoyos gestuales consisten en indicaciones. Por ejemplo, señalar hacia una silla, apuntar con el dedo al asiento y atraer la atención del chico con golpecitos en el respaldo cuando queremos que se acerque a la silla y se siente en ella. El chico verá qué es lo que se le pide que haga.

#### **Apoyo verbal.**

Los apoyos verbales consisten en instrucciones sencillas dadas de palabra. Pueden utilizarse en combinación con los apoyos gestuales y físicos. Para dar apoyos verbales se empieza por pronunciar el nombre del chico y, a continuación, se le da una instrucción breve y sencilla. Por ejemplo: "Juan, dame el balón".

#### **Modelado.**

El modelado consiste en hacer al niño una demostración, para que vea las acciones que se quiere que ejecute. Se aplica el modelado únicamente cuando el niño posee capacidad imitativa.

#### **Moldeado.**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

El moldeado es el procedimiento que se aplica para enseñar habilidades nuevas. Cuando se aplica el moldeado, las sucesivas aproximaciones a una conducta final son subrayadas mediante refuerzos. Primero se define la tarea a realizar y luego se subdivide en pequeños pasos sucesivos. Cuando el chico intenta ejecutar cada una de estas etapas, se le refuerza y se suprimen los apoyos físicos, se repite la tarea, se le refuerza y, finalmente, se suprimen los apoyos.

### **Eliminación.**

Consiste en una reducción gradual, hasta llegar a la supresión completa, de los apoyos utilizados, según va aprendiendo y dominando el alumno por sí mismo las diversas tareas. Por ejemplo, se ayuda cada vez menos al niño para que corra a por el pañuelo. Primero se eliminan

los apoyos físicos y se mantienen únicamente los gestuales; luego, se eliminan éstos y se recurre sólo a los verbales, cuando la persona escucha y comprende las instrucciones.

## **CREANDO UNA BUENA ACTITUD HACIA LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD**

Parece interesante que antes de proponer juegos y actividades para personas con discapacidad seamos capaces de crear un ambiente de inclusión y aceptación de todos en el grupo, para ello vamos a presentar una serie de actividades que pretenden propiciar todo esto, son dinámicas o juegos que se deben poner en marcha al principio del curso para que desde un primer momento se cree una buena actitud hacia todos los miembros del aula.

La información es la base de la aceptación, cuantas veces hemos podido comprobar como por falta de información o falta de conocimiento acerca de cualquier persona o situación nuestra actitud ha estado marcada por el rechazo, el recelo, el miedo o la indiferencia. Para evitar estas actitudes en el aula, tenemos que plantear este tipo de actividades que aportan información y favorecen actitudes de curiosidad y cambian las conductas de rechazo favorecidas por el desconocimiento y ayudan a “ponerse en el lugar del otro”.

Los **objetivos de las actividades** son:

- Desarrollar actitudes solidarias e integradoras, favoreciendo la inclusión de todos en el aula.
- Ser consciente de otras realidades.
- Favorecer el desarrollo de actitudes positivas hacia las personas con discapacidad.
- Conocer y aplicar conductas positivas en la relación con personas con discapacidad.

## **CREANDO BUENAS ACTITUDES MEDIANTE LOS JUEGOS**



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

## CUENTOS PARA TODOS

### EDAD

DE 6 A 8 AÑOS

### DURACIÓN

TRES HORAS, REPARTIDAS EN TRES SESIONES

### DESCRIPCIÓN

Desarrollar la fantasía por medio de la audición y representación de un cuento. A través de los cuentos los niños conocen valores como la bondad, la astucia, la maldad, el compañerismo, etc. Prestaremos especial atención a las actitudes solidarias de los personajes.

### OBJETIVOS

- Desarrollar actitudes solidarias e integradoras.
- Ser consciente de otras realidades.
- Favorecer un clima de aceptación hacia los demás.

### CONTENIDOS

- Respeto.
- Solidaridad.
- Aceptación.
- Exposición de las ideas con lenguaje claro y fluido.
- Coordinación psicomotriz fina.
- Expresión plástica; recortar, colorear, dibujar y pegar.
- Diálogo
- Actitud de escucha y comprensión.
- Participación y diálogo.
- Respeto a los demás.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

## PREPARACIÓN

Seleccionar varios cuentos que tengan un mensaje que se pueda aplicar a la integración e inclusión. Por ejemplo: El patito feo, El soldadito de plomo, Pulgarcito, La Bella y la Bestia, El Jorobado de Notre Dame, et. Una vez seleccionado el cuento dibujamos las siluetas de los personajes principales en cartulinas.

Preparar el guiñol o lugar donde vamos a realizar las representaciones.

## DESARROLLO

Se realizará en tres sesiones, de una hora cada una aproximadamente:

- Primera: Escuchar el cuento, bien con algún recurso de audio o leyéndolo, repartir los personajes a algunos de los niños para la posterior representación.
- Segunda: Los niños recortarán y colorearán los personajes dibujados en las cartulinas que posteriormente pegarán a un palo u otro soporte.
- Tercera: Los niños representarán los cuentos al resto de sus compañeros. Una vez representados entablaremos un coloquio entre todos hablando acerca del mensaje de cada cuento, los personajes, lo que viven, como se sienten, las actitudes solidarias e insolidarias, etc.

## MATERIALES

- Un guiñol o espacio similar para la representación.
- Cartulinas.
- Rotuladores.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Palos de helados o algo parecido.

## SUGERENCIAS

Es importante que nos preparemos el cuento antes de explicarlo, ya que a menudo cometemos incorrecciones y debemos conservar la esencia.

Si a la narración le añadimos palabras, refranes o canciones, todo ello contribuirá al éxito del relato. No debemos olvidar que la misión de un cuento es divertir y por lo tanto debemos crear un ambiente de alegría. Los cuentos pueden ser contados por el maestro y representados por los niños o también pueden ser los propios niños quienes interpreten el diálogo.

Resulta muy económico utilizar, como soporte para los personajes, folios usados enrollados en forma



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

de "canutillo".

## **EVALUACIÓN**

- ¿Se han divertido?
- ¿Han participado?
- ¿Han entendido los mensajes de los cuentos?

## **SÍ QUE PUEDO**

### **EDAD**

DE 6 A 8 AÑOS

### **DURACIÓN**

45 MINUTOS

### **DESCRIPCIÓN**

Mediante una manualidad tipo "collage" se pretende que los niños aprendan que por encima de las dificultades que podamos tener, están todas nuestras capacidades.

### **OBJETIVOS**

- Desarrollar el nivel de autoestima y seguridad suficiente para favorecer la independencia.
- Aceptar las propias dificultades.
- Aceptar las dificultades de los demás.

### **CONTENIDOS**

- Las posibilidades y las dificultades corporales.
- Diálogo con los demás, respetando las normas que rigen la comunicación.
- Exposición de las propias ideas de una manera coherente.
- Aceptación de la realidad corporal, sus posibilidades y dificultades.

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada [csifrevistad@gmail.com](mailto:csifrevistad@gmail.com)





ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 16 – MARZO DE 2009

- Ser conscientes de la importancia de relacionarnos con todos, independientemente de las diferencias individuales.

## PREPARACIÓN

Coger cada cartulina y dividirla en dos mitades con una línea. En la mitad izquierda de cada una, y en su parte superior se escribirá "Me cuesta". Y en la superior derecha "Soy capaz".

## DESARROLLO

Formamos cuatro grupos, cada grupo corresponderá con cuatro discapacidades; visual, del lenguaje, auditiva y motórica.

Para que los niños lo entiendan se lo indicaremos en términos coloquiales. Así unos serán ciegos, otros mudos, otros sordos y otros tendrán dificultades para caminar.

Se reparte a cada grupo una cartulina y varias revistas de diversa índole, que contengan fotografías variadas en las que aparezcan personas realizando actividades cotidianas. Como cada grupo tiene asignada una discapacidad, buscará aquellas fotografías en las que aparezcan actividades que puedan desarrollar y otras que no puedan hacer.

Una vez escogidas, las recortarán y pegarán en el lado que corresponda.

A continuación se hará una puesta en común de todos los grupos e incidiremos en que tenemos más capacidades que dificultades.

## MATERIALES

- Una cartulina por grupo.
- Varias revistas con profusión de fotografías.
- Unas tijeras por cada alumno.
- Varios tubos de pegamento.

## SUGERENCIAS

Si no se encuentran revistas con imágenes adecuadas, se pueden sustituir por dibujos hechos por los maestros. Estos tendrán en cuenta que la intención es que en todos los grupos existan más imágenes de capacidades que de limitaciones o dificultades, para lo cual habrán de revisarse las revistas o, en su caso, los dibujos.

## EVALUACIÓN



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- ¿Han participado activamente?
- ¿Han escogido bien las dificultades y las capacidades?
- ¿Han demostrado interés?
- ¿Cómo se han sentido?

## **JUGUETES VIEJOS**

### **EDAD**

DE 6 A 8 AÑOS

### **DURACIÓN**

30 MINUTOS

### **DESCRIPCIÓN**

Con esta dinámica intentaremos que los niños valoren los juguetes que tienen aunque tengan algunos desperfectos. Intentaremos que los niños, a través de este juego, pretendemos que valoren a las personas con discapacidad, las acepten en su grupo y no las rechacen, haciéndoles ver que todos somos diferentes.

### **OBJETIVOS**

- Valorar a las personas tal y como son, valorar las cosas a pesar de sus defectos o imperfecciones.
- Desarrollar conductas no consumistas.
- Aceptar a los demás tal y como son.

### **CONTENIDOS**

- Las discapacidades físicas o sensoriales.
- Las conductas consumistas.
- El reciclaje.
- Utilización de materiales e instrumentos elementales.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 16 – MARZO DE 2009

- Técnicas de diálogo.
- Exploración de objetos utilizando los sentidos.
- Respeto y cuidado por las personas y las cosas.
- Actitud no consumista.
- Esfuerzo por ahorrar.

## PREPARACIÓN

Pediremos a los niños que durante un tiempo traigan de sus casas juguetes viejos, con los que no jueguen y así mismo los propios maestros también traerán juguetes con algún deterioro o falta.

## DESARROLLO

Los chavales traerán los juguetes y se colocarán en un lugar todos juntos. A continuación, les pediremos a los niños que cada uno, del juguete que ha traído, explique por qué no juega con él o por qué ya no les gusta.

A través del diálogo participativo se intentará concienciar de que a pesar de que los juguetes tengan una deficiencia se puede jugar con ellos y se pueden divertir y no verlos de forma extraña. A continuación trasladaremos estas reflexiones, con las oportunas adaptaciones y sutileza a las personas. Haciendo ver que todos somos diferentes y que no por eso tenemos que estar separados, hay que trabajar y jugar juntos.

## MATERIALES

- Juguetes viejos.

## SUGERENCIAS

Sería interesante que entre todos los juguetes hubiese peluches, muñecos,... que tuviesen deterioros tales como falta de pelo, falta de un ojo, que estuviesen manchados, etc.

## EVALUACIÓN

- ¿Han colaborado trayendo juguetes?
- ¿Han sabido explicar sus sentimientos?
- ¿Han entendido en qué consistía la actividad?
- ¿Qué han aprendido? ¿Cómo se traduce a las personas?



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 16 – MARZO DE 2009

## QUÉ SENTIRÍAS PENSARÍAS TÚ

### EDAD

DE 8 A 11 AÑOS

### DURACIÓN

1 HORA

### DESCRIPCIÓN

Los niños tendrán que superar diversas situaciones propuestas por el maestro, desde la perspectiva de tener una discapacidad física o sensorial.

### OBJETIVOS

- Conocer la realidad de otros niños.
- Buscar alternativas que nos ayuden a la resolución de los problemas.

### CONTENIDOS

- Igualdad social.
- Discapacidades físicas y sensoriales.
- Empatía.
- Adaptación de las rutinas diarias.
- Desarrollo de los sentidos.
- Respeto a todas las personas.
- Cooperación.

### PREPARACIÓN

Marcar con anterioridad el recorrido y preparar los obstáculos y el material a utilizar. Buscar el mensaje en el vídeo (puede ser un anuncio).



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 16 – MARZO DE 2009

## **DESARROLLO**

Dividimos el aula en grupos de 5 ó 6 niños.

El primer tramo se realizará con los ojos tapados (ciegos) y los chavales tendrán que ir descubriendo diferentes sensaciones (por ejemplo con el tacto) y sortear a la vez una serie de obstáculos.

El segundo tramo se orienta a las discapacidades físicas, los niños deberán simular una situación cotidiana (por ejemplo: comprar chucherías). Habrá obstáculos que servirán para enfrentarse y enseñarles las barreras arquitectónicas con las que se encuentran diariamente estas personas.

El tercer tramo consistirá en el visionado de una cinta de video sin sonido, donde deberán descubrir el mensaje que se les intenta transmitir a través de las imágenes.

La actividad finalizará con un pequeño debate donde los alumnos contarán sus experiencias, sus sentimientos e inquietudes de la actividad realizada...

## **MATERIALES**

- Pañuelos.
- Vídeo y cinta de video.
- Obstáculos naturales y artificiales.
- Muletas (con un poco de celo podemos inmovilizar las extremidades inferiores y superiores).
- Diferentes tipos de papel (rugoso, liso, mojado...)

## **SUGERENCIAS**

Las pruebas pueden variarse en función de los recursos con los que contemos.

## **EVALUACIÓN**

- ¿Cómo nos hemos sentido?
- ¿Nos ha resultado fácil?
- ¿Qué problemas hemos tenido?
- ¿Nos ponemos en el lugar de las personas que realmente tienen esas dificultades?

## **DEPORTES PARA TODOS**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

## **EDAD**

DE 8 A 11 AÑOS

## **DURACIÓN**

30 MINUTOS

## **DESCRIPCIÓN**

Jugaremos un partido de cualquier deporte con una variante, una dificultad añadida, ya que los participantes tendrán su campo visual limitado, para así experimentar las dificultades que pueden tener las personas con discapacidad visual.

## **OBJETIVOS**

- Practicar un deporte con una dificultad añadida.
- Sensibilizar a los chavales hacia las dificultades que supone una discapacidad visual.
- Fomentar el trabajo en equipo.

## **CONTENIDOS**

- Posibilidades y dificultades corporales.
- Discapacidad visual.
- Trabajo en equipo.
- Trato igualitario a todas las personas que conocemos.
- Respeto de las normas del juego.
- Adaptación de juegos.
- Aceptación de uno mismo y de los demás tal y como somos y como son.
- Cooperación.
- Aceptación de las reglas del juego.

## **PREPARACIÓN**

Fabricar los conos (la circunferencia del mismo debe ser justo la medida del ancho de los ojos), colocar en los extremos la goma elástica.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

## DESARROLLO

Se divide en equipos y se juega con las reglas habituales del deporte en cuestión. La dificultad radica en que los chavales tendrán su campo visual limitado por un cono (por lo que carecerán de visión lateral y de visión de cerca).

## MATERIALES

- Cartulina para los conos.
- Goma elástica y celo o pegamento.
- Balón, porterías señalizadas, canastas, red...

## SUGERENCIAS

Se puede practicar cualquier tipo de deporte. Pueden fabricar ellos mismos los conos.

También se puede variar el deporte a realizar de otro modo: renunciando al uso de un brazo, de una pierna, sin oír....

## EVALUACIÓN

- ¿Nos hemos divertido?
- ¿Es fácil jugar así?
- ¿Qué hemos sentido?

## BIBLIOGRAFÍA

.  
[BAUTISTA VALLEJO, J.M. \(Coord.\) \(2002\)](#): El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas. Granada, Adhara.

[BANTULÁ, J. \(1998\)](#). "Juegos motrices cooperativos". Paidotribo, Barcelona.

[ORLICK, T. \(1986\)](#) "Juegos y deportes cooperativos". Popular, Madrid.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

ALVIN J. (1995): "Música para niños disminuidos". Ricordi, Buenos Aires.

VENTOSA, V J. (1999): "Expresión Musical, Educación y Tiempo Libre". Editorial CCS. Madrid.

LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

LOOKS, S. HOINKIS, U. (2007). "Las personas discapacitadas también juegan". Narcea, S. A. de Ediciones.

MONTES AYALA, M. CASTRO GARCÍA, M.A. "Juegos para niños con necesidades educativas especiales".

Autoría

---

- Nombre y Apellidos:
- Centro, localidad, provincia:
- E-mail: