

Juegos tradicionales para niños con discapacidad visual: un conocimiento necesario en educación médica

Traditional games for visually impaired children: a necessary knowledge in medical education

Lorena Rodríguez García¹ <https://orcid.org/0000-0003-2023-6515>

Rosa de la Cruz Hernández Moya^{2*} <https://orcid.org/0000-0002-5223-0698>

Daniela de los Milagros Palacio González² <https://orcid.org/0000-0002-3708-2578>

Ernesto Pacheco Rodríguez² <https://orcid.org/0000-0003-0589-8705>

Sandra Banguela Beuvide² <https://orcid.org/0000-0002-1871-2570>

Ovania Antunes Ferrer³ <https://orcid.org/0000-0001-5395-536X>

¹ Universidad Pontificia de Comillas. CESAG. España.

² Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas. Facultad de Cultura Física. Villa Clara. Cuba.

³ Educación Municipal de Santa Clara. Escuela Integral Deportiva "Héctor Ruiz Pérez". Santa Clara. Villa Clara. Cuba.

* Autor para la correspondencia. Correo electrónico: rhmoya@uclv.cu

RESUMEN

Fundamento: los juegos tradicionales resultan motivantes y de fácil ejecución para los escolares con necesidades educativas especiales porque favorecen la movilidad y orientación espacial de niños con discapacidad visual.

Objetivo: proponer un grupo de juegos tradicionales adaptados para mejorar la movilidad y orientación espacial de niños con discapacidad visual en la Escuela Especial "Fructuoso Rodríguez" de Santa Clara, Villa Clara, Cuba.

Métodos: se realizó un estudio descriptivo transversal, entre los meses de mayo-septiembre de 2021. Se emplearon métodos teóricos: analítico-sintético, inductivo-deductivo e histórico-lógico; y empíricos: análisis de documentos, observación, cuestionario y entrevista.

Resultados: el diagnóstico realizado corroboró que los sujetos estudiados presentaban dificultades en la movilidad y la orientación espacial; desconfianza, inseguridad y pocas iniciativas relacionadas con la recreación en su cotidianeidad familiar, por lo que se adaptaron 10 juegos tradicionales conocidos, pero poco jugados por los niños con discapacidad visual, con el fin de alcanzar otras vías que contribuyan a mejorar su movilidad y orientación espacial, luego de una etapa de confinamiento provocada por la Covid-19.

Conclusiones: la propuesta de juegos tradicionales adaptados responde a la necesidad detectada y potencia la recreación e inclusión de estos infantes en actividades escolares y extraescolares después de la pandemia.

DeSC: educación de personas con discapacidad visual; limitación de la movilidad; recreación; educación médica.

ABSTRACT

Background: traditional games are motivating and easy to play for schoolchildren with special educational needs because they favor the mobility and spatial orientation of visually impaired children.

Objective: to propose a group of traditional games adapted to improve the mobility and spatial orientation of visually impaired children at "Fructuoso Rodríguez" Special School in Santa Clara, Villa Clara, Cuba.

Methods: a cross-sectional descriptive study was carried out, from May to September 2021. Theoretical methods were used: analytical-synthetic, inductive-deductive and historical-logical; and empirical ones: document analysis, observation, questionnaire and interview.

Results: the diagnosis made corroborated that the subjects studied presented difficulties in mobility and spatial orientation; distrust, insecurity and few initiatives related to recreation in their family daily life, for which 10 known traditional games were adapted, but little played by children with visual disabilities, in order to reach other ways that contribute to improving their mobility and orientation space, after a stage of confinement caused by Covid-19.

Conclusions: the proposal of adapted traditional games responds to the detected need and enhances the recreation and inclusion of these infants in school and extracurricular activities after the pandemic.

MeSH: education of visually disabled; mobility limitation; recreation; education, medical.

Recibido: 26/05/2022

Aprobado: 21/04/2023

INTRODUCCIÓN

La Educación Física Adaptada persigue el desarrollo pleno de la individualidad de aquellos individuos que reciben este tipo de estimulación pedagógica. Cuando esta es realizada con niños que presentan necesidades educativas especiales, se requiere tener conciencia del nivel de implicación de los elementos de adaptación, pues condicionarán de manera directa el progreso de los infantes. En general tiene condicionada las posibilidades de movimiento por dificultades de tipo perceptivo motriz, coordinación, e incluye aspectos cognitivos.⁽¹⁾

La discapacidad es la condición de vida de una persona adquirida durante su gestación, nacimiento o durante la vida, que se manifiesta por limitaciones significativas en el

funcionamiento intelectual, motriz, sensorial (vista y oído) y en la conducta adaptativa; es decir, afecta la forma en que se relaciona en el hogar, la escuela y la comunidad, respetando las formas de convivencia de cada ámbito. Es un concepto que evoluciona y que es el resultado de la interacción entre las deficiencias de una persona y los obstáculos tales como barreras físicas y actitudes imperantes que impiden su participación en la sociedad.^(1,2)

La evaluación de la discapacidad en Cuba responde a una política del Estado, y agrupa varias instituciones que incluyen los servicios de salud desde la atención primaria hasta instituciones especializadas, como el Centro de Diagnóstico y Orientación (CDO), donde en coordinación con el Ministerio de Educación y el Inder, se realizan los ajustes curriculares necesarios para estimular el aprendizaje y la integración social de los niños con necesidades educativas especiales.

Dentro de las diferentes discapacidades se encuentra la visual, lo que hace pensar en alguien que no ve, y en ocasiones lleva a los videntes a sentir una consideración muy especial hacia esas personas, quienes, según el grado de su discapacidad pueden volverse dependientes o no; es por ello que un niño con deficiencia visual aprende a vivir en un mundo donde los sonidos, los gustos, los olores, las texturas o las formas que percibe son de un modo diferente, ya que cada caso es particular y distinto. El alumno con discapacidad visual tiene necesidades educativas especiales derivadas de la dificultad de acceder a la información a través del sentido de la vista.⁽³⁾

La función visual se subdivide en cuatro niveles: visión normal, discapacidad visual moderada, discapacidad visual grave y ceguera. Las discapacidades visuales moderada y grave se reagrupan comúnmente bajo el término "baja visión", y el total de casos de discapacidad visual están representados conjuntamente por la baja visión y la ceguera.

La Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) define la agudeza visual como el grado de aptitud del ojo para percibir diversos detalles, entre ellos los espaciales; puede ser diferente en cada ojo y puede ser medida de cerca y de lejos. El campo visual es el área del espacio que percibe el ojo y se divide en grados tomando como referencia la fóvea (zona central de la retina); a manera de dato comparativo, una persona normo visual tiene un

campo visual de 120°. La agudeza visual y el campo visual son la base para clasificar las discapacidades visuales.^(4,5,6)

La COVID-19 trajo consigo la limitación de actividades de primera necesidad: desplazamientos a centros laborales, reducción del transporte de viajeros, cierre de locales de actividades culturales, artísticas, deportivas y similares; además se suspendió la actividad escolar presencial para muchos niños en todo el mundo; lo que afectó la vida diaria de muchos seres humanos, especialmente aquellos con discapacidad visual, que con el distanciamiento social empezaron a pasar más tiempo en casa, leyendo en braille, escuchando televisión, radio o utilizando otras alternativas para lograr cumplir el periodo de encierro, ya que esta población no había vivido semejante situación: para ellos representó el confinamiento un impacto negativo en los aspectos sociales, sanitarios y comportamentales generando estrés, ansiedad, depresión e incluso miedo a volver a salir sin un apoyo para lograr la movilidad y orientación espacial.⁽⁵⁾

La ausencia de la percepción visual de la realidad, cuando no se prepara tempranamente para utilizar otras vías o recursos sensoriales, provoca en estos niños grandes dificultades para la apreciación del lugar donde se encuentran y la disposición mutua de los objetos circundantes. Por ello es imprescindible la enseñanza de la movilidad y orientación espacial de los niños con discapacidad visual en su entorno, y el juego es una herramienta esencial para lograr la independencia y seguridad en ellos.^(1,3)

De esta manera se hace necesaria la búsqueda de alternativas que permitan el desarrollo de la autonomía y la autoconfianza en estos niños, que contribuya a una mejor calidad de vida e integración social.

En estudios realizados por varios autores^(1,2) se emplean los juegos como medio y método para mejorar las habilidades, capacidades, participación y socialización de los niños con discapacidad visual, sin embargo, en el escenario donde se realiza la investigación se detectan dificultades con el trabajo de la movilidad, lo que limita una adecuada orientación espacial para el desarrollo de sus actividades cotidianas, lo cual justifica la necesidad de realizar este estudio con el fin de: proponer un grupo de juegos tradicionales adaptados para

mejorar la movilidad y orientación espacial de niños con discapacidad visual en la escuela especial "Fructuoso Rodríguez" de Santa Clara, Villa Clara, Cuba.

MÉTODOS

Se realizó un estudio descriptivo transversal en la Escuela Especial "Fructuoso Rodríguez" de Santa Clara, Villa Clara, Cuba, entre los meses de mayo y septiembre de 2021, etapa en la que aún los niños se encontraban en sus casas producto de la situación epidemiológica que presentaba la nación cubana en esa etapa.

En la exploración diagnóstica, de una población de 61 escolares con discapacidad visual, se seleccionó una muestra probabilística intencional de 7 niños para un 11,4 %, por cumplir con los criterios de inclusión: cursar el primer ciclo de la enseñanza primaria, estar radicados en la ciudad de Santa Clara y tener el consentimiento informado de sus padres para realizar el estudio durante la etapa de confinamiento.

De los 7 niños, 5 presentan baja visión -de ellos 2 son del sexo femenino y 3 masculinos-; y 2 invidentes -una hembra y un varón-, todos oscilan entre los 6–8 años.

Métodos del nivel teórico:

- Analítico-sintético e inductivo-deductivo: se utilizaron durante la revisión y estudio de cada uno de los documentos y bibliografías sobre el tema, así como en el procesamiento de la información; facilitó realizar determinadas generalizaciones y un estudio objetivo de la movilidad y orientación espacial en los niños con discapacidad visual, y la utilización de los juegos tradicionales en las clases de educación física.
- Histórico-lógico: permitió conocer los estadios de desarrollo de la parte funcional de los niños desde su nacimiento hasta la fecha, mediante el estudio y análisis del expediente acumulativo escolar (EAE).

Del nivel empírico se utilizaron:

- Análisis documental: se estudiaron los documentos oficiales relacionados con niños con discapacidad visual, el Programa de Educación Física y artículos científicos sobre este tema.
- Observación estructurada: se empleó con el propósito de constatar el comportamiento de la movilidad y orientación espacial de los niños con discapacidad visual en el contexto donde se involucran diariamente; permitió el reconocimiento del entorno físico y familiar durante el periodo de confinamiento por la COVID-19. Para ello se tuvieron en cuenta siete indicadores elaborados según las condiciones presentadas en los hogares. Se les propuso a las familias que realizaran actividades físicas con sus hijos en el hogar, en diferentes momentos del día utilizando objetos y muebles de uso no cotidiano, cambiados de forma intencional, y que en ocasiones se les vendaran los ojos a los débiles visuales, con el objetivo de sacar a los niños de su área de comodidad.
- Cuestionario: se aplicó a los niños con el objetivo de conocer los gustos y preferencias por los juegos tradicionales; de manera virtual con la supervisión y el apoyo de los padres.
- Entrevista: a los padres para indagar en aspectos relacionados con el estado actual de sus hijos, con respecto a la movilidad y orientación espacial, así como las relaciones en el ámbito familiar.

Triangulación: se utilizó con el objetivo de contrastar los datos obtenidos por los métodos y las fuentes para buscar la fiabilidad de la información.

Método estadístico:

Técnica estadística descriptiva: se empleó el análisis porcentual con el fin de obtener los resultados de los métodos empleados.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados del análisis del EAE se muestran en la Tabla 1.

Tabla 1. Características de los niños según su diagnóstico de salud. Escuela especial “Fructuoso Rodríguez” de Santa Clara. Mayo-septiembre 2021

Sujeto	Edad	Sexo	DV*	Diagnóstico	Etiología	Patologías asociadas
1	6	F	Ciego	Hipoplasia del nervio óptico con afectación neurosensorial por lesión del sistema nerviosos central	Prenatal	Aparentemente sana
2	7	M				Rasgos de autismo en estudios por Genética y Psiquiatría
3	8	F	Baja visión	Hipoplasia del nervio óptico con agudeza visual de 0.1 en ambos ojos, con lesión estática en el sistema nerviosos central		Postnatal
4					Ambliopía emetrópica con astigmatismo, miope compuesto	
5	7	M			Aniridia y catarata congénita bilateral	Asma bronquial
6					Hipermetropía asociado a exotropía y ambliopía refractiva	Aparentemente sano
7	8		Distrofia retiniana	Aparentemente sano		

Fuente: expediente acumulativo del escolar

*DV: discapacidad visual

Resultados de los indicadores utilizados en el proceso de observación de los sujetos investigados:

- Reconocimiento táctil de nuevos objetos, de formas y tamaños irregulares.
- Muestran inseguridad e incoordinación en los movimientos durante los desplazamientos.
- Búsqueda de objetos según forma, tamaño y color.
- Se desplazan por el hogar bordeando los obstáculos sin tropezar.

- Necesidad de ser acompañados por algún miembro de la familia para la ejecución de las actividades físicas, mostrando dependencia del adulto.
- Desplazamiento hacia diferentes direcciones (al frente, atrás, derecha e izquierda), mediante estímulos sonoros o voces de mando.
- Caminan libremente sin miedo a tropezar y caerse en el contexto familiar.

A partir del análisis de los indicadores descritos se obtuvieron los resultados que se muestran en la Figura 1.

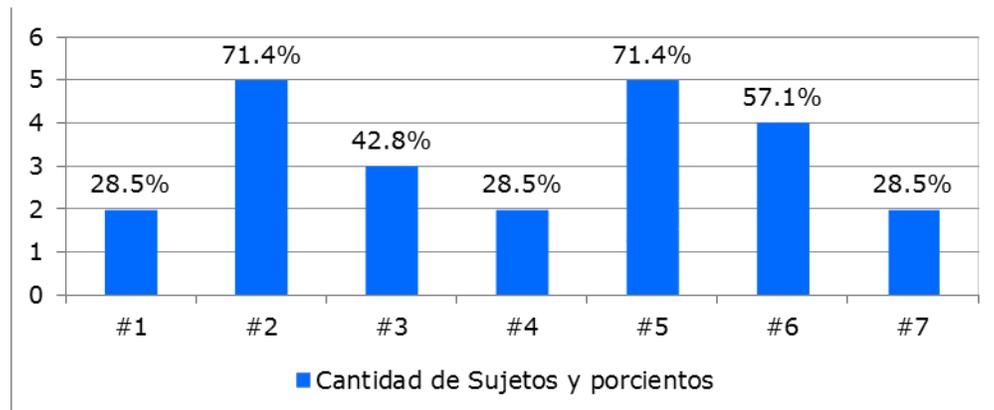


Fig. 1. Por ciento de dificultades detectadas a partir de la observación por indicadores, según sujetos investigados.

Fuente: observación

Los resultados demostraron dificultades en la movilidad y la orientación espacial, inseguridad, torpeza por temor a tropezar y/o caerse al desplazarse, bordear o cruzar por encima o entre obstáculos; manifestaron placer y alegría al jugar, pero se sintieron más seguros en compañía, exteriorizando dependencia de los adultos para la ejecución de varias actividades, por lo que se constató que existe sobreprotección por parte de la familia. En cuanto a los niños que presentan baja visión se corroboró que sienten miedo al caminar por lugares oscuros.

La orientación espacial permite explorar las posibilidades motrices y utilizar las habilidades creadas para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de una situación

dada, además influye en el desarrollo de habilidades para la lectura y la escritura, así como la diferenciación entre izquierda y derecha.

El cuestionario permitió conocer que les gustan las clases de Educación Física, las consideran divertidas, porque realizan juegos con pelota, de imitación, correr, lanzar, saltar, pero casi siempre son los mismos.

El término de juegos tradicionales solo es conocido por 3 niños para el 42.8 %, no obstante, el 100 % mencionaron juegos como: la gallinita ciega, los agarrados, el pon, la suiza, los escondidos, las frutas, la señorita, al ánimo y la sortijita.

Sobre las actividades realizadas en el tiempo de confinamiento debido a la COVID-19, el 100 %, mencionó ver o escuchar la televisión, realizar las tareas de las teleclases, jugar con sus juguetes, juegos de mesa, dibujar, leer, entre otras acciones con sus familias.

El total de los padres entrevistados refirieron que han notado que sus hijos presentan más dificultades para trasladarse de un lugar a otro, detectar y superar obstáculos, temor a caminar solo, mayor dependencia de los adultos y en el caso de los débiles visuales han manifestado miedo a la oscuridad, y esto ha sido debido a las condiciones impuestas por la COVID-19, ya que los niños se mantuvieron dentro de las casas, la gran mayoría en espacios reducidos, trayendo consigo la actividad pasiva durante largos períodos de tiempo, también ha incidido la sobreprotección por miedo a que se lastimaran o enfermaran; todo esto provocó condiciones desfavorables en la movilidad y orientación espacial en los sujetos investigados.

Afirman que los juegos tradicionales brindan una carga educativa importante en la formación de hábitos y valores morales, son una vía factible para avivar la motivación, las relaciones sociales y el desarrollo físico de sus hijos, a través de su práctica pueden mejorar las habilidades en la movilidad y orientación espacial con vista a su inserción a la vida cotidiana, después de la pandemia.

Los familiares también expresaron que al no realizar sistemáticamente muchos de estos juegos se les han olvidado y solo conocen los cotidianos como: tracción de la soga, saltar la suiza, los yaquis, trompo, papalote, las bolas, escondidos, los agarrados, viejito pega-pega, la gallinita ciega, el rabo al burro, las frutas, rondas, adivinanzas y juegos de mesa.

La información obtenida sirvió de base para conocer las nuevas y variadas experiencias, ya que cada sujeto, según el grado de discapacidad visual debe ir realizando la exploración del espacio, con el fin de adquirir y desarrollar hábitos que le permitan un desplazamiento seguro por su casa, la calle, lugares públicos u otros terrenos.

El juego es importante en todas las esferas en que se desenvuelve el niño con discapacidad visual, sobre todo para su desarrollo psicomotor, jugando pueden reconocer texturas, sonidos, aromas y colores; ofrecen mayores oportunidades para incrementar la capacidad de orientación, y posteriormente, desplazarse en los entornos conocidos para después detectar y superar los obstáculos, así como las barreras físicas y culturales que impone la sociedad; ⁽⁶⁾ influyen en relaciones socio afectivas más exitosas, debido a que los ayuda a relajarse, trabajar como equipos y tener comunicación, entre otras manifestaciones positivas. ⁽⁷⁾

El juego acompaña al ser humano desde su surgimiento. Está presente en todas las generaciones, forma parte de la cultura. Jugando, los niños aprendan a cooperar, a ser solidarios, honestos, tolerantes, respetuosos y amistosos. ⁽⁸⁾ Permiten desarrollar las coordinaciones motoras y gruesas, equilibrio, nociones espaciales. ⁽⁹⁾

Descripción de los juegos tradicionales empleados

Los 10 juegos tradicionales descritos presentan las adaptaciones curriculares necesarias en cuánto al lugar (casa), medios (objetos de uso cotidiano), participantes (niños discapacitados visuales y familia). Las reglas pueden variar, el objetivo es mejorar la movilidad y orientación espacial de estos niños.

1. Nombre: "El tilín".

Santa Clara ene-dic.

Materiales: objeto sonoro (campanita, sonajero, maraca, cascabel, silbato), venda para tapar los ojos.

Desarrollo: se le tapan los ojos al niño que tenga baja visión, luego el familiar se desplaza por la casa, emitiendo diferentes sonidos para que el niño vaya en su busca y lo atrape con un gran abrazo.

Reglas: se cambian los roles, pueden participar todos los miembros de la casa.

2. Nombre: "Pelota rodada"

Materiales: pelota sonora, aros, tizas.

Desarrollo: en un espacio de la casa se coloca un aro o se traza un círculo, el niño se ubicará a una distancia prudencial y con la guía del adulto comenzará a rodar la pelota de un lado a otro hasta lograr colocarla en el aro o el círculo marcado en el suelo.

Reglas: se puede usar cualquier parte del cuerpo para rodar la pelota.

3. Nombre: "El laberinto".

Materiales: cintas, cajas, cuerdas (soga), sillas, sillones, etc.

Desarrollo: lo primero que se hace es diseñar el laberinto; se amarra la soga a sillas y sillones para pasar por encima y por debajo; las cajas se colocan en forma de túnel para atravesarlo. Se puede complejizar, llevando algunos objetos en las manos.

Reglas: todos los miembros de la casa pueden pasar por el laberinto.

4. Nombre. "Mar y tierra"

Materiales: tiza, cinta o soga

Desarrollo: se indica que se coloque detrás de una línea que puede estar marcada por tiza, con una cinta o soga, y a la señal del adulto cuando diga Mar el niño saltará con ambas piernas al frente y cuando escuche Tierra saltará hacia atrás o viceversa.

Reglas: se puede repetir la misma palabra, hacerlo rápido, lento, moderado, pueden participar todos los miembros de la casa.

5. Nombre: "Corre más que la pelota"

Materiales: pelota sonora.

Desarrollo: el familiar se ubicará al lado del niño (a una distancia prudente para que no tropiece) con una pelota sonora en la mano, y dice, "corre más que la pelota" y la lanza al frente haciéndola rodar a una determinada velocidad y en dirección recta. A esta voz el niño sale corriendo procurando llegar antes que la pelota.

Reglas: el niño debe esperar la voz de mando antes de salir corriendo.

6. Nombre: "Marcha a mi ritmo"

Material: panderetas (plato y cuchara), claves, maracas, silbatos, palmadas

Desarrollo: el niño realizará desplazamientos con diferentes niveles (bajo, medio, alto) y direcciones (al frente, atrás, derecha, izquierda) de acuerdo a los diferentes sonidos que se emitan según el número de golpes del instrumento. Ejemplo: claves - correr; pandereta - saltar; dos palmadas - girar; maracas - caminar como un enano, entre otras acciones.

Reglas: se cambian los roles y el niño puede proponer que desplazamiento realizará el familiar.

7. Nombre: "Mando carta a..."

Materiales: ninguno

Desarrollo: el familiar desde cualquier parte de la casa, se pone de espaldas al niño y a su señal dice mando carta a... y debes realizar tantos pasos: de gigante, elefante, perro, rana, hormiga, etc.

Reglas: se pueden mencionar todas las acciones que se deseen y pueden participar todos los integrantes de la familia.

8. Nombre: "Tesoro escondido".

Materiales: diferentes objetos (tesoros).

Desarrollo: se dispersan por los lugares más asequibles de la casa varios objetos de uso cotidiano; a la señal del adulto el niño saldrá a buscar los tesoros escondidos, siendo guiados por las voces de mando de frío, tibio, caliente, se quemó, según se vayan acercando al tesoro. Cuando el niño lo encuentre debe colocarlo en el lugar que corresponda. Ejemplo: peine, plato, cuadro, almohada, zapatos, perchero, etc.

Reglas: el familiar debe orientar al niño diciendo cuantos tesoros hay, explicar para qué se usa, que forma u olor tiene, etc., pueden participar todos los miembros de la familia.

9. Nombre: "Simón dice..."

Materiales: ninguno

Desarrollo: el niño sentado en el piso escuchará la voz de mando del familiar cuando diga

Simón dice: galopar como un caballo, reptar como una serpiente, caminar como gigantes, palmear, acostarse, sentarse, hincarse de rodillas, saltar en un pie, como sapitos, nadar, gatear, trepar, entre otros.

Reglas: el niño debe realizar las acciones que se le orienten, luego se intercambian los roles con el adulto.

10. Nombre: "La serpiente".

Material: ninguno

Desarrollo: el familiar será el guía simulando la cabeza de la serpiente, y al ritmo de la canción se moverá por casa cantado:

Soy una serpiente que va por el bosque (realiza movimientos ondulatorios)

Buscando una parte de mi cola, (el guía se desplaza por la casa)

Quiere ser usted una parte de mi cola (aquí le pregunta al niño) y este pasa a ser parte de su cola, pasando por debajo de sus piernas y colocándose detrás aguantándose de la cintura, desplazándose por toda la casa.

Reglas: pueden formar parte de la cola todos los miembros de la casa.

Los juegos tradicionales son una fantástica herramienta social y familiar; se practican incluso hasta en tres generaciones, propiciando un acercamiento generacional; a través de ellos, los niños pueden socializar, logran realizar actividades de forma voluntaria, espontánea y divertida como trasladarse de un lugar a otro, saltar, correr, escalar, atrapar, lanzar, dramatizar, imitar, entre otras acciones, además se puede conocer de dónde proceden varios de estos juegos, las tradiciones de los pueblos, así como potenciar la inclusión de estos niños en la sociedad.^(10,11,12,13)

El presente estudio tuvo algunas limitaciones debido a las condiciones impuestas por la COVID-19, como la selección de la muestra la cual no pudo ampliarse mucho más, y no poder aplicar la totalidad de los juegos tradicionales adaptados.

CONCLUSIONES

La propuesta de juegos tradicionales adaptados respondió a una necesidad detectada a través del diagnóstico; fueron seleccionados a partir de sus potencialidades para incrementar la capacidad de movilidad y orientación espacial y el reconocimiento de texturas, sonidos, aromas y colores en los niños con discapacidad visual o invidentes; constituyen una fortaleza en la participación e inclusión de estos en las actividades escolares y extraescolares después de la pandemia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Palacio González DM. La adaptación de las tareas motrices de la educación física. Una metodología para la inclusión de escolares con discapacidad físico-motora, en la escuela primaria [tesis de doctorado]. Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas. Facultad de Cultura Física. Centro de Estudios de la Cultura Física y el Deporte; 2020. Disponible en: <http://riberdis.cedid.es/bitstream/handle/11181/6042/>
2. González Nocado EB. Alternativa metodológica para el diagnóstico físico del escolar ciego desde el contexto de la Educación Física. Rev de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física [Internet]. 2020 [citado 05/12/2021]; 15(1): [aprox. 11 p.]. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522020000100038
3. Pascual Fís A. Actividad Física Adaptada Educación Especial. La Habana: Editorial Deportes; 2009.
4. Organización Mundial de la Salud. Ceguera y discapacidad visual. Ginebra: WHO; 2014. Disponible en: <http://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment>.
5. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Impacto del COVID-19 en los niños, niñas, adolescentes y sus familias en América Latina y el Caribe; Washington: Unicef; 2020. Disponible en: <https://www.unicef.org/lac/media/10966/file/Impact-children-covid19-lac.pdf>
6. García Llamas JJ. Orientación y movilidad autónoma en niños con discapacidad visual. [Tesis de doctorado]. Doctorado interinstitucional en Educación. Jalisco, México:

Departamento de Psicología, Educación y Salud. 2019. Disponible en:

<http://hdl.handle.net/11117/5865>

7. Ramírez Hernández R. Juegos sencillos para el desarrollo de la movilidad y la orientación espacial en niños con deficiencia visual [tesis]. Holguín: Universidad de Holguín; 2017.

Disponible en: <http://repositorio.uhp.edu.cu/jspui/handle/uho/2554>

8. Cañón Chala RE, Muriel Zapata AF. La Educación Física, a través de los Juegos Tradicionales como Medio para Fortalecer los Valores del Respeto y la Tolerancia Dentro del Aula en los Estudiantes del Grado Séptimo de la Jornada Mañana de la Institución Educativa Playa Rica en la Ciudad de Villavicencio [tesis]. Colombia: Universidad de los Llanos; 2020.

Disponible en:

<https://repositorio.unillanos.edu.co/bitstream/handle>

9. Daza Carrillo AA. Actividad física recreativa adaptada para niños con Discapacidad visual - parcial en el nivel escolar [tesis]. Ecuador: Universidad de Guayaquil; 2018. Disponible en:

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/27281>

10. Pachón Moreno JO. El juego como objeto de enseñanza en la Educación Física [tesis de doctorado]. México: Universidad Pedagógica Nacional (UPN); 2020. Disponible en:

<http://reporitory.pedagogica.edu.co>

11. Cervantes CT, Giles Girela FJ, Herencia Gutiérrez M. El juego tradicional ¿puente entre culturas? de lo posible a la realidad. Rev Infancia, Educación y Aprendizaje [Internet]. 2017 [citado 05/02/2022]; 1(1): [aprox. 18 p.]. Disponible en:

<http://doi.org/10.22370/ieya.2015.1.1.572>

12. Nakayama L. El juego como contenido de la Educación Física: Construcción y resignificación en la práctica docente [tesis de maestría]. Argentina: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación; 2018. Disponible en:

<http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1627/te.1627.pdf>

13. Gil Espinosa FJ, Aznar Cebamanos M. Educación física de calidad en el sistema educativo español. Rev Española de Educación Física y Deportes: REEFD [Internet]. 2016 [citado 17/03/ 2022]; (414): [aprox. 14 p.]. Disponible en:

<http://www.reefd.es/index.php/reefd/article/viewFile/481/46>

Declaración de intereses

[Esta revista está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional](#)

Los autores declaran no tener conflicto de intereses.

Contribución de los autores

Conceptualización: Lorena Rodríguez García, Rosa de la Cruz Hernández Moya, Daniela de los Milagros Palacio González, Sandra Banguela Beuvide

Curación de datos: Lorena Rodríguez García, Rosa de la Cruz Hernández Moya, Ernesto Pacheco Rodríguez, Sandra Banguela Beuvide, Daniela de los Milagros Palacio González, Ovania Antunes Ferrer

Metodología: Lorena Rodríguez García, Rosa de la Cruz Hernández Moya, Daniela de los Milagros Palacio González

Análisis formal: Lorena Rodríguez García, Rosa de la Cruz Hernández Moya, Ernesto Pacheco Rodríguez, Sandra Banguela Beuvide

Investigación: Lorena Rodríguez García, Rosa de la Cruz Hernández Moya, Daniela de los Milagros Palacio González, Ernesto Pacheco Rodríguez, Sandra Banguela, Ovania Antunes Ferrer

Redacción (revisión y edición): Lorena Rodríguez García, Rosa de la Cruz Hernández Moya, Daniela de los Milagros Palacio González

Este artículo está publicado bajo la licencia [Creative Commons](#)