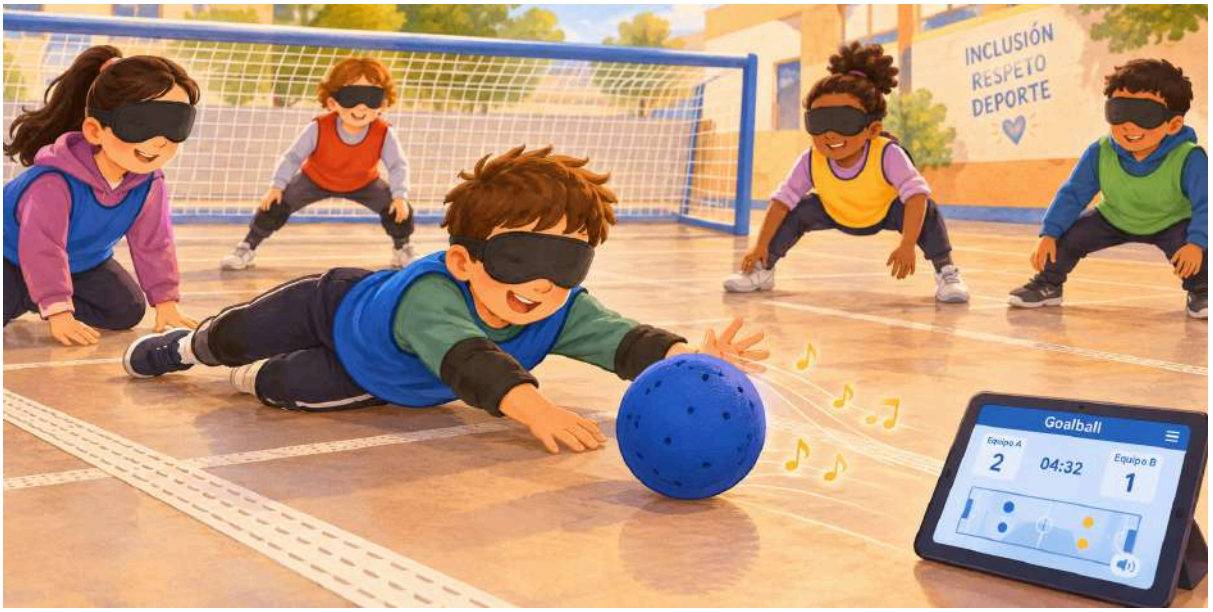
ANEP EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA | Departamento de Tecnologias Educativas Aplicadas y Virtualidad

Guía docente: Goalball inclusivo

Educación Física e inclusión en el segundo ciclo de Primaria (4.º, 5.º y 6.º año)



Descripción

Esta guía didáctica acompaña el recurso interactivo "Goalball Inclusivo DUA", un simulador web diseñado para el Segundo Ciclo de la Educación Básica Integrada (EBI) de Uruguay. La propuesta aborda el deporte adaptado y paralímpico no solo como un contenido disciplinar de la Educación Física, sino como un eje transversal para el desarrollo personal, la empatía y la accesibilidad universal en la escuela.
En este tramo escolar, los estudiantes consolidan habilidades motrices complejas y desarrollan un pensamiento reflexivo sobre sus propios aprendizajes y relaciones entre pares. Manifiestan capacidad de abstracción para anticipar trayectorias sonoras y coordinar esfuerzos colectivos, mostrando interés por experiencias lúdicas inmersivas y mediadas por tecnología.

Nota de acceso: El recurso "Goalball Inclusivo DUA" está diseñado para ser incrustado en plataformas educativas (como Drupal o cualquier entorno LMS). Se puede acceder a la versión web interactiva y al código de inserción a través del repositorio oficial de recursos REA de ANEP, Uruguay Educa.

Formato: Aportes didácticos disciplinares

Ciclo: 2

Tramo: 3 y 4

Grado: 4.°, 5.° y 6.°

Competencias generales en relación con los otros, intrapersonal e iniciativa y orientación a la acción			
Espacio / Unidad Curricular	**Competencia específica**	**Contenido**	**Criterio de logro**
Desarrollo Personal y Conciencia Corporal	Educación Física	CE1. Competencia Motriz: Realiza una práctica motriz reflexiva, emocional y observable del cuerpo humano que promueve un estilo de vida saludable que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos (Ruiz P, 1995), en relación con el deporte, el juego y recreación, gimnasia y expresiones del movimiento motriz	• Sistemas tácticos de los deportes. • Diferentes gestos técnicos con sistemas tácticos en situación de juego. • Reglamentos de diferentes deportes e iniciación al arbitraje. (Deporte adaptado y Paralímpico: Origen, reglas esenciales y lógicas de juego del Goalball. Conciencia espacial y percepción sonoro-táctil: Orientación y desplazamiento sin apoyo visual. Acciones motrices específicas: Desplazamientos laterales a ras de suelo, bloqueos en caída corporal y lanzamientos rodados de precisión. Fair play, comunicación no verbal y silencio activo durante la competencia.)	• Identifica los sistemas tácticos de los diferentes deportes. • Vincula los diferentes gestos técnicos con sistemas tácticos en situación de juego. • Internaliza los reglamentos de diferentes deportes e iniciación al arbitraje. (Participa en juegos y deportes adaptados valorando la inclusión, la autorregulación emocional y el trabajo en equipo.)

El sentido pedagógico de la experiencia

El sentido profundo de esta propuesta radica en comprender el movimiento con una intencionalidad pedagógica que trasciende el mero ejercicio físico aislado. Al introducir el Goalball en el entorno educativo, estamos articulando directamente el Espacio de Desarrollo Personal y la conciencia corporal con valores fundamentales de inclusión, equidad y respeto a la diversidad. El simulador digital actúa como un andamiaje seguro y atractivo: permite a los estudiantes ensayar estrategias, afinar la percepción auditiva y comprender las reglas de un deporte que invierte la lógica visual predominante.
Desde este enfoque, la pantalla se transforma en un ensayo cognitivo y perceptual para volver al cuerpo. La alfabetización corporal que promovemos aquí implica aprender a "leer" el espacio a través del sonido, reconociendo las posibilidades y límites del propio cuerpo en relación con los demás. Al anular temporalmente el sentido de la vista mediante la simulación (y posteriormente con los antifaces en el patio), se equilibran las condiciones de participación y se deconstruyen los prejuicios sobre la discapacidad, habilitando un juego verdaderamente cooperativo donde el asombro y la escucha atenta son los verdaderos protagonistas.

Explorar, jugar y aprender haciendo

El recurso invita a los estudiantes a transitar por pequeñas "misiones" o desafíos digitales que preparan el terreno para la acción física. Al configurar el partido, eligen la duración y asumen el control de su equipo; durante la fase ofensiva, deben calcular la dirección y la potencia del lanzamiento, presionando la barra espaciadora en el momento justo. Sin embargo, el verdadero reto llega en la fase defensiva: aquí deben mover a sus tres defensores (ala izquierda, central y ala derecha) guiándose exclusivamente por el paneo estéreo del audio 3D, que indica la trayectoria del balón con cascabeles, para bloquearlo a tiempo. Estas acciones en la cancha virtual de 800×400 px. interactúan con pausas estratégicas y la lectura de reglas mediante voz, marcando un ritmo respetuoso.
Esta exploración digital cobra su mayor sentido cuando se traduce en una continuidad en el espacio físico. La misión de defender en la pantalla se convierte en la invitación a experimentar el juego simbólico y la exploración sensomotora en colchonetas. Los estudiantes son desafiados a imitar la posición de bloqueo extendiendo sus cuerpos, a practicar los veloces desplazamientos laterales a ras de suelo y a ensayar el lanzamiento rodado como si tuvieran el balón de un kilo y cuarto en sus manos. Aprender haciendo implica aquí que el clic del teclado o la pantalla táctil se expanda hasta abarcar la totalidad del movimiento corporal y la percepción espacial en el patio de la escuela, pasillo o espacio que se preste para esta práctica pedagógica.

Planificación de clase de ejemplo: "Escuchar para defender, moverse para incluir"

Duración: 60 minutos.
Espacio: Gimnasio/patio con colchonetas y espacio con computadoras/tabletas o proyector.
Materiales: Dispositivos digitales con el simulador, antifaces opacos, pelotas con cascabeles, cuerdas fijadas al piso con cinta para líneas táctiles, colchonetas.

Momento 1: Inicio - Exploración digital y sensibilización

- Presentación breve del Goalball como deporte paralímpico.
- Interacción en parejas con el simulador "Goalball Inclusivo DUA": exploración de los controles, la física del balón y la recepción de audio 3D estéreo para ubicar la trayectoria defensiva.
- Consigna de reflexión rápida: ¿Cómo influye el sonido en la anticipación del movimiento antes de bloquear?

Momento 2: Desarrollo - Estaciones de práctica motriz y simulación

Organización del grupo en 3 estaciones rotativas:

- **Estación 1 (Táctil y orientación):** Reconocimiento de la cancha reducida con líneas táctiles bajo relieve y desplazamientos a ciegas con antifaz de un extremo a otro.
- **Estación 2 (Técnica de bloqueo y lanzamiento):** Práctica de caídas laterales defensivas sobre colchonetas ante lanzamientos con pelota de cascabeles y ensayos de tiro rasante.
- **Estación 3 (Estrategia digital):** Desafíos de defensa rápida en el simulador en nivel avanzado para afinar el oído sin apoyo visual externo.

Aplicación práctica final: Partidos breves de Goalball real 3 vs. 3 con antifaces, aplicando el estricto silencio del público y los gritos técnicos reglamentarios ("¡play!", "¡silencio!").

Momento 3: Cierre - Metacognición y evaluación formativa

- Ronda de intercambio sentado en círculo (pauta de autocontrol corporal).
- Preguntas de metacognición: ¿Qué estrategia funcionó mejor al defender a ciegas? ¿En qué se diferenciaba la anticipación en la pantalla frente a la cancha real?
- Autoevaluación rápida mediante diana de aprendizaje o semáforo de sensaciones (comunicación, orientación y trabajo en equipo).

El lugar de las preguntas y la retroalimentación

En esta propuesta, las preguntas formuladas funcionan como herramientas para la metacognición y el diálogo, no como interrogatorios en busca de una única respuesta correcta. El objetivo es que los estudiantes puedan poner en palabras sus estrategias, sus frustraciones y sus descubrimientos perceptivos, tanto frente a la pantalla como en el espacio físico.

Se sugiere acompañar la experiencia con interrogantes que validen sus emociones y procesos de pensamiento.
¿Qué se escuchó para saber hacia dónde venía el balón?
¿En qué se prestó atención para colocar al defensor central?
¿Cómo podemos comprobar si la estrategia que elegimos funcionó?
¿Qué se pensaba antes de lanzar? ¿Se cambió de idea en el último segundo? ¿Por qué?
¿Qué se sintió en el cuerpo al tener que confiar solo en los oídos?
¿De qué manera se comprendió que el turno había cambiado?

Claves para la mediación docente

El rol docente es fundamental para orquestar el pasaje de la vivencia digital a la experiencia corporal, creando un clima de confianza y seguridad. Antes de la interacción, es clave presentar el contexto del deporte paralímpico, despertando la curiosidad sin anticipar todas las respuestas. Durante el uso del simulador, se pueden gestionar las opciones de accesibilidad según las necesidades del grupo: activar el lector de voz (TTS) con resaltado para quienes se benefician del apoyo en la decodificación, recordar el uso de la pausa (que congela la física y el cronómetro de 10 segundos) para bajar la ansiedad, y permitir tiempos flexibles.
Después de la experiencia digital, la mediación se traslada al cuerpo con consignas abiertas que inviten a la auto-observación. Se puede preguntar: "¿Cómo se mueve el cuerpo cuando se realiza un bloqueo de repente?" o "¿Qué partes del cuerpo se usan como barrera para que el balón no pase?". Es importante recordar que no se busca el rendimiento deportivo, sino la exploración de las posibilidades motrices. Se sugiere guiar la actividad respetando los ritmos individuales, asegurando que el entorno físico esté libre de obstáculos y validando todas las formas de participación corporal, ya sea desde el movimiento amplio o desde la observación y la escucha activa.

Evaluación formativa e indicadores

La evaluación en esta propuesta debe ser netamente formativa, continua y centrada en los procesos de aprendizaje, alejándose por completo de la lógica del marcador o del éxito en el juego. Lo que observamos y valoramos es la capacidad de escucha atenta, la anticipación espacial, el respeto por la toma de turnos (turn-taking) y la forma en que los estudiantes explican sus propias estrategias. El puntaje en la pantalla es solo un elemento del juego; el verdadero logro es la comprensión de la dinámica inclusiva.
Para llevar adelante este seguimiento, la observación participante y el diálogo son los mejores aliados. Se valoran los siguientes criterios cualitativos: reconocimiento de estímulos sonoros para la orientación, adaptación del gesto motor al juego a ciegas, respeto por las reglas de silencio e inclusión, y capacidad de reflexionar sobre la propia práctica.

Accesibilidad y diseño inclusivo (DUA)

Este recurso fue concebido desde sus cimientos bajo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando múltiples formas de representación, expresión y compromiso. La lectura de las reglas oficiales y los modales de bienvenida está acompañada por un sistema de voz (TTS) femenino que resalta el texto palabra por palabra, estilo karaoke. Esta característica no solo evita barreras de acceso a la información, sino que apoya activamente la decodificación lectora y la focalización atencional, respetando los tiempos de procesamiento de cada estudiante.
A su vez, el simulador evita depender de un único canal sensorial o motor. El audio estéreo 3D funciona como una referencia no visual robusta para la orientación espacial, mientras que la navegación permite tanto el uso de teclado (flechas, WASD, espacio) como de botones táctiles. La inclusión de un botón de pausa de congelación total (P, que detiene tanto el tiempo como las físicas del juego) otorga autonomía frente a la sobrecarga cognitiva. Al trasladar la propuesta al patio, el uso de antifaces opacos recoge este mismo espíritu inclusivo: actúan como igualadores que sitúan a todos en las mismas condiciones perceptivas, garantizando que el diseño del juego abrace la diversidad como norma y no como excepción.

De la misión digital a nuevas experiencias

La pantalla es apenas el comienzo. Para que el sentido del Goalball impregne las prácticas cotidianas, se sugieren una serie de actividades que expanden la experiencia hacia el aula, el patio y la comunidad, manteniendo el espíritu de la exploración sensomotora y la inclusión:
-Observar y conversar sobre videos breves de los Juegos Paralímpicos, prestando atención a los gestos, los sonidos de la cancha y la comunicación entre los atletas.
-Experimentar caminatas de confianza en un espacio seguro del patio, donde un compañero guía a otro que lleva los ojos vendados, explorando la comunicación no visual y el cuidado del otro.
-Construir un "balón sonoro casero" en el aula, utilizando pelotas de goma, bolsas plásticas, cascabeles o semillas, investigando qué materiales producen el mejor sonido para orientarse.
-Practicar en el gimnasio o sobre colchonetas los desplazamientos laterales y las caídas de bloqueo (siempre desde la posición de rodillas o sentados para mayor seguridad), enfocándose en la propiocepción.
-Formular en grupo nuevas preguntas sobre la discapacidad, la accesibilidad en la escuela y el derecho al juego, armando una "cartelera de dudas y descubrimientos".
-Crear producciones gráficas o relatos orales donde imaginen cómo se sentiría jugar un partido entero guiándose solo por el tacto de las líneas de la cancha y el oído.

-Invitar a referentes deportivos locales, personas con discapacidad visual o docentes de educación física adaptada para compartir una charla o una demostración práctica con el grupo.

Una propuesta abierta y flexible

"Goalball Inclusivo" no impone una secuencia única ni un camino predeterminado que deba seguirse de manera rígida. Su diseño modular permite que se utilice completo en una sola jornada, que se explore solo la fase ofensiva para trabajar el cálculo de trayectorias, o que se integre como parte de una secuencia didáctica más amplia sobre los sentidos, el cuerpo o la convivencia.
Se invita a adaptar esta propuesta según las resonancias de cada grupo. Si una pregunta dispara un debate de media hora sobre cómo nos comunicamos sin mirarnos, el recurso habrá cumplido su misión. Lo fundamental es recuperar el asombro, la curiosidad genuina y el vínculo empático con el otro como los verdaderos motores del aprendizaje, permitiendo que la inclusión se viva de manera lúdica, encarnada y profundamente humana.

Bibliografía / Fuentes consultadas

Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2022). Marco Curricular Nacional. Montevideo: ANEP.

Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2024). Programas de Educación Básica Integrada (EBI) (Actualización). Montevideo: ANEP.

CAST. (2018). Universal Design for Learning Guidelines versión 2.2. Recuperado de http://udlguidelines.cast.org

International Blind Sports Federation [IBSA]. (s.f.). Reglamento oficial de Goalball. Recuperado de los documentos normativos de IBSA Goalball.

Díaz, M. (2026). *Actividad digital sobre el deporte Goalball*. Uruguay Educa, Administración Nacional de Educación Pública. https://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos/primaria-5o/actividad-digital-sobre-el-deporte-goalball

Créditos

Díaz, M., & ChatGPT. (2026). Goalball: deporte adaptado, inclusión y juego compartido [Ilustración digital generada con inteligencia artificial]. OpenAI.
Díaz, M. (2026). Actividad digital sobre el deporte Goalball. Uruguay Educa, Administración Nacional de Educación Pública (ANEP). https://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos/primaria-5o/actividad-digital-sobre-el-deporte-goalball

Formato: Aportes didácticos disciplinares.

Autor del recurso y guía: Prof. Díaz M.

Fecha de creación: Octubre de 2026.

Licencia Creative Commons

Este material y el simulador asociado se comparten bajo una licencia
Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).