

Xavier Vinyals

# El juego y las personas con discapacidad

## Resumen

¿Es posible tener una discapacidad y divertirse? ¿Es posible tener una discapacidad de cualquier tipo y jugar? Estas dos preguntas pueden parecer retóricas; de hecho lo son, pero es importante que nos las hagamos. Si socialmente se vive tener una discapacidad como una cosa negativa y que, además, se tiene 24 horas al día, ¿tiene sentido preguntarse por el juego? Sí, rotundamente sí. Jugar es comunicarse, es compartir unas reglas, es ser miembro de un colectivo, es participar con los demás, es dejar las preocupaciones y pasar un buen rato, es experimentar, es aprender.

## El joc i les persones amb discapacitat

*És possible tenir una discapacitat i divertir-se? És possible tenir una discapacitat de qualsevol tipus i jugar? Aquestes dues preguntes poden semblar retòriques; de fet ho són, però és important que ens les fem. Si socialment es viu tenir una discapacitat com una cosa negativa i que, a més, es té 24 hores al dia, té sentit preguntar-se pel joc? Sí, rotundament sí. Jugar és comunicar-se, és compartir unes regles, és ser membre d'un col·lectiu, és participar amb els altres, és deixar les preocupacions i passar una bona estona, és experimentar, és aprendre.*

## Play and people with disabilities

*Is it possible to have a disability and to have fun? Is it possible to have any type of disability and play? These two questions may seem rhetorical. In fact they are, but it is important that they are asked. If living with a disability is socially negative and it is lived with 24 hours a day, does asking about playing make any sense? Yes, very much so. Playing is communication, sharing rules, being a member of a collective, participating with others, forgetting one's concerns and having a good time, experimenting and learning.*

**Autor:** Xavier Vinyals

**Artículo:** El juego y las personas con discapacidad

**Referencia:** Educación Social, núm. 33 pp.

**Dirección profesional:** Gerente de Paités. xvinyals@paites.com

## ▲ Introducción

Con frecuencia, ante una persona con una discapacidad, la gente no sabe como reaccionar. Durante muchos años estas personas han sido escondidas y confinadas fuera de la vida pública y esto ha hecho que la gente dude a la hora de dirigirse a ellas.

¿Es posible tener una discapacidad y divertirse? ¿Es posible tener una discapacidad de cualquier tipo y jugar? Estas dos preguntas pueden parecer retóricas; de hecho lo son, pero es importante que nos las hagamos para ver como nos situamos ante ellas.

Si socialmente se vive tener una discapacidad como una cosa negativa y que, además, se tiene 24 horas al día, ¿tiene sentido preguntarse por el juego? Sí, rotundamente sí.

Jugar es comunicarse, es compartir unas reglas, es ser miembro de un colectivo, es participar con los demás, es dejar las preocupaciones y pasar un buen rato, es experimentar, es aprender.

Y si jugar es todo esto es difícil ver la exclusión de una persona porque quizá no vea, o no pueda correr o no sea capaz de tener un aprendizaje de la lecto-escritura dentro de la enseñanza regulada.

Asumiendo que toda persona puede jugar independientemente de sus capacidades, ahora tendríamos que ver de qué forma todos pueden jugar.

### ¿Cómo juego al ajedrez?

Ante todo tengo que aprender las reglas. He de saber como se ponen las piezas en el tablero, qué movimientos pueden hacer y, seguidamente, ponerme a jugar para anar adquiriendo destreza y habilidad en el juego.

¿Esta respuesta cambia si soy ciego? ¿Cambia si voy en silla de ruedas? La base para ponerse a jugar es bastante común en todos los juegos y en todas las situaciones. He de saber las reglas y ponerme a jugar. La práctica me da la destreza.

Ahora bien, necesito poder jugar en las mejores condiciones posibles. Si es de noche he de encender las luces, si presiento que la partida será larga quizá las sillas deberán ser cómodas, quizá deberé tener agua muy cerca.

Así pues, el hecho de preparar el entorno para que se adecue lo mejor posible a nuestras características es lo que ha de tener en cuenta una persona con una discapacidad.

Siguiendo con el ejemplo del ajedrez, existen unos tableros adaptados para personas invidentes que funcionan muy bien. Estos tableros permiten saber el color del cuadro, si es blanco o negro, y también permiten diferenciar las piezas mediante la forma y unas marcas que unifican un color delante del otro.

Si vas en silla de ruedas, lo único que hay que pedir es que no haya una silla en la mesa y que la silla de ruedas quede cerca. Además, en caso de que no haya mesa se puede aprovechar el regazo de la persona que va en silla como tal mesa.

En definitiva, lo que se quiere subrayar en este apartado es que hay una serie de juegos (de mesa o tablero, gincanas, etc.) que pueden ser jugados en igualdad de condiciones con cualquier persona teniendo sólo en cuenta las adaptaciones necesarias para poder jugar.

Por consiguiente, lo que acabamos de describir en este apartado cae en la categoría de juegos a los que se puede jugar independientemente de las discapacidades o capacidades que una persona tenga. Lo único que hay que tener en cuenta es facilitar el acceso a poder jugar según las reglas del juego.



## Deportes adaptados o la potenciación de las capacidades

¿Qué ocurre cuando la discapacidad impide jugar en igualdad de condiciones? Este hecho lo encontramos sobre todo en los deportes. Un ejemplo muy conocido es el del baloncesto. A mí me gusta practicar este juego pero soy muy bajito. Me puedo adaptar a jugar con jugadores de 2 metros de altura y, aun no compitiendo en igualdad de condiciones, sí que puedo tener unas habilidades que suplan la falta de altura.

Ahora bien, si voy en silla de ruedas ya no puedo competir en las mismas condiciones. La maniobrabilidad de la silla de ruedas, la velocidad y otras características hacen que sea imposible jugar de igual a igual.

Ante esta situación salen los deportes adaptados. La filosofía de estos deportes es la siguiente. Nos gusta un deporte y lo intentamos practicar teniendo en cuenta los condicionantes de los participantes. Aquí ya no se trata de adaptar el entorno o el acceso al juego. Aquí se trata de que es el mismo juego o deporte el que cambia y se adapta a las necesidades de sus participantes.

En nuestro país se vivió un cambio importante de mentalidad hacia los deportes adaptados a raíz de los Juegos Paralímpicos de Barcelona. De pronto, vimos paseando por la Rambla o en una discoteca por la noche a unos deportistas preparados, con musculatura envidiable y una manera de desplazarse y de hacer que nada tenía que ver con el concepto de *pobrecito* tan arraigado en nuestro país. Con los Juegos de Barcelona nacía una nueva forma de ver los deportes adaptados y a sus deportistas.

Es el mismo juego o deporte el que cambia y se adapta a las necesidades de sus participantes

Si a alguien le gusta un deporte determinado y tiene ganas de practicarlo sólo tiene los problemas derivados de si existen clubes cerca, horarios, etc. El hecho de tener una discapacidad añade parámetros en la búsqueda pero los clubes con deportes adaptados existen y son accesibles para quien tenga ganas de practicarlos.

Por consiguiente, como en cualquier área de la vida de una persona, lo que uno intenta al practicar un deporte es aprovechar sus potencialidades. Así mismo, un entrenador busca sacar lo mejor de su equipo y de cada uno de sus jugadores.

## ¿Qué deportes adaptados puedo practicar?

En Cataluña se cuenta con la *Federació Catalana d'Esports de Minusvàlids Físics* que ofrece información y asesoramiento para las personas que lo quieran.

Es importante contar con un lugar donde poder dirigirse y así hacer más fácil la búsqueda del deporte que uno quiere practicar. A modo de ejemplo, y no es exhaustivo, enumero los diferentes deportes o prácticas deportivas que se pueden encontrar en la *web* de la *Federació*:

Actividades subacuáticas, Atletismo, Baloncesto en silla de ruedas, Ciclismo, Esgrima en silla de ruedas, Esquí, Halterofilia, *Boccia*, Hockey, Natación, Tenis Mesa, Tenis, Tiro con arco y Tiro olímpico.

Por lo tanto, la solución para que todos puedan jugar o practicar un deporte se basa en adaptar les reglas del mismo y las condiciones para hacerlo posible según cada grupo de participantes.

## El juego como herramienta de sensibilización

Una vez ya sabemos como el juego y las personas con discapacidad se relacionan, básicamente adaptando el acceso al juego o adaptando el mismo juego o deporte, explicaré dos experiencias de sensibilización basadas en el juego.

La primera es una propuesta en que se invita a todos los que quieran jugar a deportes adaptados. Los rudimentos y trucos de cada deporte los explica uno de sus deportistas practicantes.

La segunda es un encuentro entre niños de primaria y las personas de un centro ocupacional para parálíticos cerebrales para jugar a un juego de rol creado expresamente para las personas del centro.

## Yo juego, ¿y tú?

El título de esta propuesta pretende interpelar al público dando a entender que nos quedamos sorprendidos al ver que gente con discapacidades juega o practica deporte. Es una pregunta que quiere poner de manifiesto lo que es normal o debería serlo. Esta actividad está propuesta y la ha llevado a cabo la empresa de creación de eventos con el juego como base *Paités*.



En un espacio suficientemente grande, como por ejemplo una plaza o una pista de un polideportivo, se encuentran diferentes deportes adaptados: *Goal ball*, *Boccia*, *Slalom*, Baloncesto en silla de ruedas y Ciclismo en tándem.

Todos los que quieran pueden probar cada uno de estos deportes y vivirlo en las mismas condiciones en que lo vive un deportista federado. Jugar al *goal ball* sin ver la pelota, sólo oyéndola, nos hace reflexionar sobre nuestros sentidos y como los desarrollamos. Ir en un tándem a una velocidad considerable y confiar plenamente en tu piloto, ya que tú llevas antifaz, pone a prueba esta cualidad de confiar en el otro como trabajo de equipo.

Cada uno de los espacios están atendidos por un monitor y por un deportista practicante del deporte. Así, quien mejor puede explicar los trucos del *goal ball* es una persona que juega habitualmente y conoce sus secretos. Esta sabiduría es admirada por las personas que prueban el deporte en cuestión y da valor a sus capacidades para ser tan buena en su materia.

Esta actividad permite potenciar y poner de manifiesto las capacidades de las personas que practican los deportes, poniendo el énfasis en este hecho y no en el hecho de hablar de una discapacidad.

Los juegos, y más concretamente los deportes, se nos convierten en una herramienta de sensibilización y de presentar como iguales personas que tienen alguna discapacidad. Una discapacidad que les impide poder hacer o acceder a determinadas cosas pero que no resta las capacidades que también tienen. Y esto es en definitiva lo que nos define a todos: Un conjunto de aptitudes y capacidades que hemos de saber aprovechar de la mejor manera posible.

## C.O Sínia, una experiencia de sensibilización a través del juego

Unos personajes que combinan capacidades y discapacidades en un mundo postnuclear y una estética del cómic más *underground* son los ingredientes de un juego de rol que sirve de excusa porque niños y niñas de 5º de primaria conozcan de primera mano a personas con parálisis cerebral.

Ésta es una experiencia que ideó y gestionó el *Centre Ocupacional Sínia*, un centro para personas con parálisis cerebral, de la ciudad de Barcelona.

## El por qué de este proyecto

El *C.O.Sínia* se encuentra situado en el centro de la ciudad de Barcelona. Ésta es una de sus principales características. Los usuarios de este centro, casi todos personas con parálisis cerebral de entre 18 y 50 años, pueden pasear con sus sillas de ruedas por los alrededores de la Rambla, ir a la plaza *Reial* a tomar un café o seguir una manifestación en la plaza de Sant Jaume.

Esta cotidianidad también se refleja en el vecindario con comercios, bares y, evidentemente, escuelas del barrio. Es con estas últimas, y a raíz de algún tímido encuentro con la escuela *Sant Felip Neri*, que nace la idea de montar algo que permita poner puntos de encuentro entre los escolares y los usuarios del centro.

Conviene que los niños y niñas puedan acercarse a los usuarios del centro y que puedan ver a una persona y no una imagen de algo negativo que incluso hay que tapar.

Después de pensar diferentes posibilidades se deduce que el juego puede ser la mejor manera de entablar esta relación. Como hemos dicho en el primer apartado de este artículo, todos juegan y sólo hay que adaptar el acceso a algunos juegos para que todo el mundo participe en igualdad de condiciones.

## El juego de rol

Se asignó a un grupo del centro en concreto pensar cuál tenía que ser o cómo tenía que ser el juego que presentara el centro. Era necesario escoger bien porque no podía ser aburrido, tenía que poder ser jugado en equipo y había que tocar el tema de las discapacidades pero sin ser un catálogo de nombres ni de palabras.

Durante unos cuantos meses se probaron diferentes juegos. Hay que pensar que la velocidad de las acciones en un centro ocupacional de estas características es sensiblemente menor a las de, por ejemplo, una escuela. Adaptar las circunstancias o facilitar el acceso es lento.

Se jugó desde el parchís hasta el *Cluedo*. Del *Monopoly* al *Risk*. Se jugaba y se analizaban las variantes, los puntos fuertes, etc. También se hizo una charla sobre los juegos de rol (justamente en el momento de su mala prensa a raíz de unas acciones violentas que se habían atribuido a jugadores de rol).

Después de toda esta experiencia se procedió a definir las características que había de tener el juego del *Centre Ocupacional Sínia*. Una vez definidas se empezó a idear y a dar forma tanto a las historias como al reglamento.



### *La última reserva* – el juego de rol

El juego creado es un juego de tablero con personajes. Estos personajes tienen tres capacidades y tres discapacidades y toca por sorteo. El objetivo del juego es pasar por todos los espacios de una ciudad convertida en caos hasta tenerlos todos antes de ir a la última reserva, lugar todavía habitable de un mundo apocalíptico.

Para hacerlo, cada personaje cuenta con cartas de ayuda al empezar la partida y con cartas de acción en un montón general. Cada vez que ha de tirar lo hace mediante un dado piramidal que le manda si ha de coger una carta de ayuda, normalmente utensilios para superar situaciones, o bien una carta de acción, que te puede dirigir a un espacio en concreto, o bien, como última acción, avanzar lo que indique la suma de dos dados cúbicos.

Así cada personaje intenta ir entrando en los diferentes espacios y conseguirlos. Para conseguirlos, una vez está dentro, ha de pasar una prueba que le lee el conductor del juego o *Master*. Normalmente es una situación a la que ha de dar respuesta argumentando y haciendo uso de las capacidades que tiene y si tiene utensilios de las cartas de ayuda. Una vez formulada la argumentación, el *Master* la valora y obliga a tener una puntuación para obtener el espacio: muy baja si la argumentación es plausible o muy alta si la respuesta es inverosímil.

Esta forma de conseguir los espacios combina el azar de los dados con el ingenio para argumentar un discurso para superar una situación planteada al personaje. En este punto se potencia la reflexión alrededor de las capacidades y discapacidades de que dispongo.

## Cómo jugar con los niños – Las tres sesiones

El juego que hemos expuesto puede ser muy dinámico pero es sólo una herramienta para conseguir el acercamiento entre los usuarios y los alumnos de las escuelas vecinas. Se necesita algo más para conseguir la sintonía.

Es a partir de esta idea que se piensa que lo mejor no es jugar directamente sino que, ante todo, hay que presentar-se mutuamente y después jugar. Aparecen las tres sesiones: una primera, en el *Centre Ocupacional Sínia* para presentar quiénes son y qué hacen las personas con parálisis cerebral del centro. Una segunda, en la escuela de los niños y niñas donde se juega al juego de rol por equipos. Y una tercera, en una bar o en un parque como el de la Ciutadella para hacer valoración y reír un rato juntos.

## Primera sesión. Conocer al otro

La primera sesión está pensada para que los niños y niñas de la escuela conozca directamente a las personas con parálisis cerebral, qué herramientas utilizan para comunicarse, etc. Tiene una duración de aproximadamente dos horas.

Esta sesión se presenta en forma de gincana en la que, después de hacer las presentaciones entre el grupo de usuario del centro *Sínia* y los de la escuela, estos últimos han de superar una serie de pruebas.

Existe un circuito donde dos equipos compiten para ver cuál es el primero en pasar un mensaje.

Los primeros tienen que utilizar un plafón silábico o un abecedario para comunicar una frase a sus compañeros. Estos, una vez la han entendido, han de ir en silla de ruedas sorteando diferentes obstáculos hasta una mesa donde beberán agua sin tocar el vaso.

A continuación, llegarán delante de unos ordenadores donde está un compañero esperándolos. Les tienen que pasar el mensaje sólo con plafones y los de los ordenadores lo deben escribir en un documento utilizando las herramientas de acceso en el teclado que normalmente usan las personas con discapacidad.

En todo momento las personas del centro *Sínia* hacen las funciones de árbitros o jueces y vigilan que no se hagan trampas.

El ambiente que se crea pasa del recelo inicial (normalmente los alumnos quedan apiñados alrededor del maestro con una cierta cara de espanto al entrar) a una algazara importante debido al entusiasmo en el juego.

Es en esta primera sesión donde se empiezan a ver los intercambios, las preguntas sin manías y un acercamiento que es el objetivo de toda la experiencia.

## Segunda sesión. El juego de rol

La segunda sesión se hace en las instalaciones de la escuela. Evidentemente hay que buscar un lugar adaptado y los niños y niñas toman conciencia de lo que quiere decir. Porque si el lugar que escogen no está adaptado no hay juego. Tiene una duración aproximada de dos horas.

Se hacen diversos equipos, normalmente hay dos tableros, donde se mezclan alumnos y usuarios. Este es el punto más delicado. Las aptitudes de comunicación de las personas con parálisis cerebral son muy diversas e, incluso, individualizadas. Se necesita la colaboración de los maestros para identificar quién se entenderá mejor con quién. Se necesita paciencia para hablar con una persona que utiliza un plafón con sílabas y además lo ha de

señalar mediante un *licornio* (tipo de cuerno que se pone en la cabeza con una cinta o casco).

Una vez se ha conseguido hacer los equipos se empieza a jugar. El papel de maestros de juego lo asumen educadores del centro ocupacional. Es interesante resaltar como la experiencia de los usuarios del *Centro Sínia*, todos siempre mayores de edad, es clave para resolver algunas situaciones y la destreza de los niños y niñas permite pasar algunas pruebas de habilidad.



Al final, como en todo buen equipo, se aprovechan las capacidades de todos sus miembros. Es una experiencia curiosa pero ver como la competitividad hace perder lo que podríamos decir “acciones políticamente correctas” y muestra a los niños y niñas tal como son. Ignorar al usuario para ir más rápidos o hacer ver que se le ha entendido son cosas que pasan. Así mismo también las complicidades que se crean al trabajar juntos son destacables. Evidentemente, las personalidades y los encantos personales también funcionan como en todo tipo de relación.

### Tercera sesión. La valoración

Esta sesión acostumbra a ser la que genera más anécdotas. Aquí se habla de como ha ido todo y los niños y niñas hablan de lo que para ellos son unos nuevos compañeros.

La disposición acostumbra a ser informal, en un bar tomando algo o de picnic por el parque de la Ciutadella. Es un día donde se comparte la comida con lo que se quiere destacar el aspecto lúdico del encuentro.

Evidentemente hay un trabajo conceptual de sensibilización. Se nota que existe un trabajo educativo detrás y un respeto que deben a las personas con discapacidad. Pero más allá de lo que hay que decir, sí que hay cosas que vale la pena destacar.

Lo más importante es que se conocen por el nombre y todos, tanto usuarios del centro como los alumnos de las escuelas, han establecido complicidades.

También es importante destacar que los alumnos se mueven entre sillas de ruedas con naturalidad y si charlan a gusto y se sientan en los pedales no pasa nada.

Igualmente hay que hablar de las preguntas que ya sin rodeos algún alumno osa preguntar: “Y tú, ¿por qué babeas?”

Finalmente, lo que más puede valorarse de la experiencia compartida es que, semanas después, cuando se pasea por las calles de alrededor del centro o se llega por la mañana, siempre hay niños y niñas que se saludan con timidez con algunos de los usuarios del centro *Sínia*.

La “normalidad” a la que se le empiezan a sacar las comillas es lo que se acaba consiguiendo al aproximar las dos realidades que podrían vivir de espaldas.

## Resumen final

Este artículo ha pretendido situar el juego ante las personas con discapacidad. Y se ha hecho, ante todo, viendo que todos pueden jugar si se facilita el acceso al juego.

Después se ha visto que si es imposible jugar en igualdad de condiciones, entonces se inventan nuevas condiciones y aparecen juegos y deportes adaptados.

Y, finalmente, se ha presentado el juego y los deportes como una herramienta de sensibilización con dos experiencias reales que están en la calle hoy en día: los deportes adaptados de la empresa de juegos y acontecimientos Paités, y el juego de rol para las escuelas del *Centre Ocupacional Sínia*.

Xavier Vinyals

### **Para más información**

*Federació Catalana d'esports de minusvàlids físics.*  
[www.fcemf.org](http://www.fcemf.org)

Centre Ocupacional Sínia  
C/ Banys Nous, 16 BCN

Fundación ONCE  
[www.fundaciononce.es](http://www.fundaciononce.es)

Paités scp  
[www.paites.com](http://www.paites.com)