

Presentación.

La Secretaría de Educación Pública, la Dirección General del Bachillerato, Preparatoria Abierta y los Centros de Atención para Estudiantes con Discapacidad presentan: actividad inclusiva del Calendario de Efemérides sobre Derechos Humanos, año dos mil veinticinco.

Aviso sobre la accesibilidad en la escritura del documento.

El presente documento está elaborado con la intención de que sea leído de manera óptima por un lector de pantalla y debido a esto la puntuación usada en ocasiones no se apega a las normas ortográficas de la escritura del español. Este documento contiene dos páginas con una actividad para las comunidades educativas.

6 de abril, Día Internacional del Deporte para el Desarrollo y la Paz.

Título de la actividad: ¡Juguemos Tiro en Braille!

Esta actividad es una adaptación del juego Tiro en Braille, que tiene como principal interés la inclusión de personas con discapacidad visual en el deporte.

Para conocer más sobre este deporte, puedes revisar desde un dispositivo móvil la siguiente [página web](#) o consultar el documento en [internet](#).

Realiza los siguiente tres pasos para preparar el juego:

Paso 1. Organicen la cancha, esta debe ser un espacio rectangular de: **cinco por tres metros**. El perímetro de ese rectángulo debe estar en relieve, puede ser con un cordón o cinta gruesa. En cada esquina, marquen un: **cuadrado de ochenta por ochenta centímetros** que sirva como área de anotación, dentro coloquen un bote o caja que funcione como canasta para anotar.

Paso 2. Formen dos equipos de **cuatro personas** cada uno y elijan otra persona que será el árbitro.

Paso 3. Construyan una pelota con materiales reciclados y coloquen dentro cascabeles u objetos que produzcan sonido con el movimiento.

Instrucciones para jugar.

Sigue las siguientes instrucciones para jugar:

Uno. Cada partido tendrá dos tiempos de quince minutos cada uno, con un descanso de cinco minutos entre tiempos. Dentro de la cancha, ubiquen a tres personas por equipo, con los ojos vendados, mientras que la cuarta persona, sin ojos vendados, estará fuera de la cancha guiando a través de las palmas y la voz, a las otras personas participantes hacia las áreas de anotación del equipo contrario.

Dos. Las personas participantes deben estar agachadas, una persona por equipo estará en el centro de la cancha tocando la pelota para arrebatlarla y comenzar el juego.

Tres. Las personas deben robar el balón y llevarlo hacia la canasta de anotación del equipo contrario, así como evitar que lleguen a la suya. La pelota debe rodar sobre el piso cuando quieran robarla o pasarla a otra persona, no se debe aventar, ni patear. Tampoco se debe empujar o golpear al competidor, solo se usa el tacto para identificar manos y pelota.

Cuatro. Para reconocer a su propio equipo, elijan la forma de reconocerse dentro de la cancha, pueden ser silbidos, chasquidos o sonidos con los pies. Comuniquen la elección al árbitro para evitar que se repita con el equipo contrario.

Cinco. Si anotan estando fuera del área de anotación reciben cinco puntos y si lo realizan estando dentro del área reciben un punto. Cuando se anoten puntos, el árbitro y los participantes fuera de la cancha ayudarán a los participantes a colocarse en la posición de inicio.

Seis. El árbitro deberá hacer sonar el silbato una vez en cada anotación y dos veces cada cinco minutos de juego para referencia de los jugadores.

Gana el equipo que más puntos anote.

Envíen fotografías de la actividad al correo: educacion.inclusiva@dgb.edu.mx

Fin del documento.