



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

**TITULO: Propuesta de aplicación del Continuo
de la Inclusión en Educación Física**

Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte

Curso académico: 2018 -2019

Alumno: Javier Contreras Martínez

Tutor académico: Alba Roldan Romero

ÍNDICE

1. CONTEXTUALIZACIÓN	3
2. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA.....	4
3. PROPUESTA PRÁCTICA	6
4. CONCLUSIONES	14
5. BIBLIOGRAFÍA	15
6. ANEXOS	16



1. CONTEXTUALIZACIÓN

La inclusión en Educación Física. Materia de inclusión.

La Declaración de los Derechos para Personas con Discapacidad recoge que los Estados reconocen el derecho de las personas con discapacidad a una educación de calidad. Con miras a hacer efectivo este derecho sin discriminación y sobre la base de la igualdad de oportunidades, los Estados asegurarán un sistema de educación inclusivo a todos los niveles, así como evitar que las personas con discapacidad queden excluidas del sistema general de educación por motivos de discapacidad. Además, los Estados prestarán el apoyo necesario a las personas con discapacidad, en el marco del sistema general de educación, para facilitar su formación efectiva.

La inclusión en materia educativa en el Estado español es imprescindible para la formación de los alumnos en un ámbito educativo. En la ley educativa actual, Ley Orgánica de la Mejora de Calidad Educativa (LOMCE) y en el Real Decreto 1105/2014 se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. En el artículo 9, el “Alumnado con necesidad específica de apoyo educativo”, encontramos como aborda la ley esta situación.

La ley garantiza que el alumnado que presente dificultades específicas en el aprendizaje, ya sean derivadas de discapacidades físicas, sensoriales o trastornos del neurodesarrollo, así como por una incorporación tardía al sistema educativo o por condiciones personales, puedan aprender los contenidos y las competencias básicas de cada etapa y alcanzar el máximo desarrollo personal (Real Decreto 1105,2014).

Los centros educativos deben establecer criterios para la identificación del alumnado con dificultades, a fin de valorar con tiempo sus necesidades. Facilitando el acceso y permanencia y la no discriminación en sistema educativo. La educación impartida en los centros educativos debe fomentar la calidad, la equidad y la inclusión educativa de las personas con discapacidad. De tal modo, se adoptarán las modificaciones curriculares oportunas para garantizar que los estudiantes con discapacidad puedan acceder a una educación de igualdad de oportunidades. Para ello, la ley establece que se aplicaran los procedimientos oportunos para realizar modificaciones en el currículo, así como los recursos humanos y materiales necesarios para su correcta formación. En cualquier caso, los alumnos con adaptaciones curriculares significativas deberán superar su evaluación final para avanzar en el sistema educativo (Real Decreto 1105,2014).

La Comunidad Valenciana, a través del Decreto 87/2015, desarrolla la ley educativa en materia de inclusión, donde el equipo docente será el responsable de poner en conocimiento del departamento de orientación las posibles necesidades de apoyo de los alumnos. Una vez evaluados se pondrán los apoyos y refuerzos necesarios.

Centrándonos en el currículo de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y Bachillerato en la Comunidad Valenciana, encontramos en sus contenidos y criterios de evaluación aspectos en materia de inclusión. En el bloque 2 de *Juegos y Deportes*, se contempla la preparación y práctica de deportes adaptados como el goalball, voleibol sentado, boccia y bádminton sentado para el desarrollo de comportamientos inclusivos entre el alumnado. También nos encontramos como criterio de evaluación la importancia de preservar la seguridad individual y colectiva en la práctica deportiva. En el bloque 5 de *Elementos Transversales a la Asignatura*, se hace hincapié en colaborar en las actividades del centro, sensibilizar de la importancia de la deportividad por encima de la búsqueda del resultado, sentido crítico, pensamiento alternativo, valoración de las fortalezas y debilidades y la utilización de dinámicas de grupo para resolver conflictos. Dentro de los criterios de evaluación de este bloque tendremos que tener en cuenta la participación en deportes adaptados y otras actividades expresivas del nivel educativo mostrando actitudes de empatía y colaboración, el reconocimiento de las posibilidades de las actividades físico-deportivas y artístico-expresivas como formas de inclusión social, la iniciativa para emprender y

proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades y participación en equipos de trabajo para conseguir metas comunes en las tareas del nivel educativo asumiendo diversos roles con eficacia y responsabilidad (Decreto 87,2015).

2. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

La Importancia de la inclusión para el desarrollo del estudiantado con discapacidad.

La Unión Europea define la inclusión social como un proceso que asegure que personas en riesgo de pobreza y exclusión social, tengan las oportunidades y los recursos necesarios para participar completamente en la vida económica, social y cultural disfrutando de un nivel de vida y de bienestar que se consideran normales en la sociedad en la que viven (Ríos et al., 2009).

En la actualidad entendemos por Educación Física Inclusiva una enseñanza donde todos los estudiantes interactúen en el mismo espacio, contando con las mismas posibilidades, y donde todos los alumnos deben formar parte del entorno de aprendizaje (Bradford y Loreman, 2018) Para lograr este objetivo, debemos tener en cuenta tanto la metodología educativa como su organización, contando con el apoyo pedagógico necesario para que en todo momento se comparta con el grupo el proceso de aprendizaje, y donde la diversidad, en lugar de presentarse como un problema sirva de aprendizaje para todos (Ríos, 2009). La importancia de aplicar la Educación Física Inclusiva en su máxima amplitud reside en que permite que todos los alumnos puedan cooperar y mostrar respeto hacia las diferencias. La Educación Física es más efectiva en este sentido si estas actividades permiten la participación de todos los estudiantes sin excepciones (Stewart-Brown, 2005).

En la actualidad, la inclusión es fundamental en los centros educativos. La inclusión busca alcanzar tres objetivos para el alumnado con necesidades de apoyo. El primero sería la importancia de practicar actividad física y hacerlo mediante comportamientos inclusivos. En segundo lugar, aprovechar todos los beneficios que nos ofrece la práctica de actividad física como: mejorar de la condición física, pulir las habilidades motrices o aumentar la autoestima. Por último, la interacción social positiva que favorece las relaciones entre el alumno con y sin discapacidad durante las clases de Educación Física (Reina et al., 2016). Para ello, es fundamental que el profesor conozca este término y sea capaz de impulsarlo de forma activa y eficaz, modificando si fuese necesario tanto las reglas como el material de cualquier actividad (Reina et al., 2016).

Se han reportado diferentes beneficios de la actividad física tanto para los participantes como para los profesores, según Reina et al. (2014), las ventajas más importantes de las que se benefician los participantes son: El respeto por las diferencias y habilidades individuales, el conocimiento de las fortalezas y debilidades, la creación de entornos más motivantes y estimulantes con un menor aislamiento de los alumnos con discapacidad, el sentido común, la aceptación y la mejora del autoconcepto y la contribución al programa educativo de elementos de diversidad. Por otra parte, entre los beneficios obtenidos por los profesores de la práctica de la educación física en las aulas encontramos: el aumento de la sensibilización y el conocimiento de las diferencias individuales, tanto suyas como de sus alumnos, el cambio de perspectiva profesional, el incremento de estrategias de intervención, con el fin de facilitar el desarrollo de todos los alumnos, las variaciones en las tareas propuestas y las habilidades aprendidas por los alumnos y la valoración de las capacidades propias del individuo.

Por ello, el papel de la inclusión es un aspecto esencial en la formación y el crecimiento del alumno para poder alcanzar las competencias necesarias para su vida. La Educación Física cobra una mayor importancia ya que es un medio en el que se pueden trabajar muchas situaciones.

Modelos favorecedores de la inclusión en Educación Física.

Con el fin de estructurar y mejorar la adaptación de los alumnos a las clases de Educación Física, han aparecido diferentes modelos para llevarlo a cabo. De entre los modelos más conocidos podemos encontrar dos. Modelo STEP “paso” en español, y el modelo TREE. Ambos modelos proporcionan unas herramientas útiles para que los profesionales del deporte estructuren cambios en las tareas y sirva de complemento para la inclusión.

STEP es un acrónimo derivado de las palabras “Space” (Espacio), “Task” (Tarea), “Equipment” (Material) y “People” (Personas). Fue desarrollado por la organización *Youth Sport Trust* como material de apoyo para ayudar a profesores, entrenador y a la comunidad deportiva. El modelo STEP puede utilizarse para que personas con habilidades diferentes participen en las mismas actividades. Las modificaciones en la actividad se pueden dar en una o en más áreas del modelo STEP (Black y Williamson 2011).

TREE es un acrónimo derivado de las palabras “Teaching style” (Estilo de enseñanza), “Rules” (Normas), “Equipment” (Material) y “Environment” (Entorno). Se trata de una pequeña variación del modelo STEP y fue desarrollado por *The Disability Sport unit of the Australian Sports Commission* (Kiuppis,2018). La ventaja de introducir la “T” en este modelo es que se presta atención a la labor del docente o entrenador (Black y Williamson 2011).

Otro modelo de inclusión para mejorar la adaptación de las personas con discapacidad a la práctica de actividad física y deportiva defiende que existen 8 elementos clave para adaptar. Según Reina, Roldán, Candela y Carrillo de Albornoz (2018) esos elementos son : *Material*, como puede ser pelota sonora con cascabeles para sound tenis, *Reglas*, modificación en el número de botes permitidos, *Comunicación*, disponer de un marcador electrónico visual y dar las instrucciones utilizando un canal visual, *Recursos Humanos*, en el juego por parejas, el compañero sin discapacidad actúa de sombra protectora del compañero durante el juego, *Espacio*, zona de la pista más reducida para la persona con dificultad en el desplazamiento, *Tiempo de Juego*, variar el número de juegos/sets en función de la discapacidad, *Táctica*, en el juego por parejas, seleccionar una parte del campo para participar más en el juego y *Técnica*, adaptar el mango de la raqueta en el caso de un déficit de fuerza o deficiencia de una extremidad.

A pesar de disponer de estos modelos y herramientas para llevar a cabo la inclusión, la realidad refleja que garantizar la inclusión en las aulas de educación física sigue siendo un desafío para los docentes. Una de las principales razones es que muchos docentes perciben la inclusión como un proceso de extremos, es decir, o el alumno practica deporte específico solo para personas con discapacidad o, el alumno participa en una inclusión total, caso que sólo ocurre en aquellas situaciones donde el estudiante presenta una mínima discapacidad. Este pensamiento no tiene en cuenta que hay muchos otros pasos intermedios entre ambos extremos donde se puede potenciar la inclusión. Por ello, este trabajo utiliza el Continuo de la Inclusión (Reina et al.,2018), donde se consideran los diferentes grados de inclusión que podríamos aplicar en el aula de educación física en función del contenido a impartir y/o el grado de discapacidad que presenta el estudiantado.

El modelo de la inclusión cuenta con seis niveles, donde el primer nivel, denominado *Participación del Rol Específico*, el estudiante con discapacidad, debido a su nivel severo de discapacidad, no puede participar en el deporte regular, otorgándosele una responsabilidad específica dentro de la tarea como, por ejemplo: ser el árbitro. En el segundo nivel tenemos la práctica *Específica* donde los estudiantes con discapacidad, por sus propias características practican una modalidad predeterminada para las personas con discapacidad (e.g. Boccia). En el tercer nivel tenemos la *Inclusión Inversa*, donde los alumnos sin discapacidad practican una modalidad específica o adaptada junto a los estudiantes con discapacidad en igualdad de

condiciones, es decir, simulando las limitaciones de las personas con discapacidad durante la práctica (e.g. utilizando antifaces los estudiantes practican Goalball). En el cuarto nivel, *Inclusivo con Modificaciones de Impacto Grupal*, se practica el deporte regular con modificaciones, el estudiante con discapacidad participa con las reglas de su modalidad específica o adaptada, mientras que los estudiantes sin discapacidad juegan con las reglas convencionales, por ejemplo: en tenis la regla del doble bote solo se aplica a los jugadores en silla. En el quinto nivel, *Inclusivo con Ajustes Razonables de Impacto Individual*, se practica la modalidad deportiva regular con adaptaciones que modifican ligeramente la práctica original y que permite compensar las posibles limitaciones en la actividad de la persona con discapacidad, por ejemplo: en tenis utilizamos una pelota más lenta para favorecer los desplazamientos de los jugadores con silla. Por último, el sexto nivel tenemos la práctica *Regular*, que implica la máxima normalización de la práctica deportiva, preferentemente con la normativa del deporte regular como, por ejemplo: el nivel de un estudiante con una mínima discapacidad física es muy elevado debido a que compete a nivel federado, permitiéndole participar con la misma normativa del deporte regular.

Los modelos comentados tienen como meta final conseguir el mayor grado de inclusión para las personas con discapacidad, para que sean capaces de desarrollarse como personas y para ser lo más independientes en su vida diaria; sin olvidar lograr el mayor nivel de participación en las clases de Educación Física y que puedan disfrutar de las ventajas de la práctica de actividad física y deportiva.

Objetivos y aplicaciones prácticas del TFG.

- Revisar las modalidades deportivas presentes en el currículo de educación física de la Comunidad Valenciana.
- Proporcionar a los docentes de Educación Física un modelo flexible sobre cómo adaptar deportes colectivos e individuales del currículo de Educación Física de la ESO y Bachiller en la Comunidad Valenciana para incluir alumnos con discapacidad.
- Potenciar la práctica inclusiva de los estudiantes con discapacidad en materia de educación física.

3. PROPUESTA PRÁCTICA

En relación con el objetivo primario de este trabajo, se realizó una revisión detallada de cada uno de los currículos de la ESO (i.e. 1º, 2º, 3º y 4º) y Bachillerato de la Comunidad Valenciana para, posteriormente agrupar dichos deportes según su carácter individual o colectivo; en los casos donde los deportes pudieran ser ambas cosas, se añadieron las dos denominaciones. Seguidamente, se indicó en que curso académico (i.e.: ESO o Bachillerato) se imparte cada deporte, además de indicar el año de comienzo como deporte olímpico.

Una vez finalizado el análisis de los deportes olímpicos se comenzó con el de las modalidades deportivas paralímpicas, o adaptadas, disponibles en el currículo. Puesto que los deportes Paralímpicos o adaptados pueden ser practicado por uno o varios tipos de discapacidades, como, por ejemplo: personas con discapacidad física (DF), discapacidad visual (DV), discapacidad intelectual (DI) y discapacidad auditiva (DA), en la revisión realizada, en cada deporte se indicó para quienes está diseñado dicha modalidad deportiva (ver tabla 1). Esta tabla facilita que los docentes puedan acceder directamente al deporte o disciplina deportiva que necesitan consultar y ver qué modalidades adaptadas existen para cada discapacidad. Esto no impide que el profesorado de educación física pueda utilizar dichos contenidos de forma inclusiva para la participación universal de cada estudiante.

Tabla 1. Representación de las modalidades deportivas recogidas en el Bloque 2 de Juegos y Deportes del currículo de Educación Física de la Comunidad Valenciana.

Deportes		Tipo de Deporte	Curso académico					PARALÍMPICO
			1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO	1º BAT	
BADMINTON		DI/DC		X		X		2020
BALONCESTO		DC	X			X		1960
BALONMANO		DC		X		X		
BOCCIA		DI/DC			X	X		1984
DEPORTES DE LUCHA	TAEKWONDO	DI	X		X			2020
	JUDO	DI	X		X			1988
DEPORTES DE PALA/RAQUETA	TENIS	DI/DC				X		1992
	TENIS DE MESA	DI/DC				X		1960
FÚTBOL SALA		DC	X			X		2004
GOALBALL		DC	X			X		1976
PELOTA VALENCIANA		DI/DC	X	X	X	X	X	
RUGBY IMAGEN		DC			X	X		2000
SOFTBALL/BÉISBOL		DC			X			
UNIHOKEY		DC			X	X		1994 HOCKEY SOBRE HIELO
VOLEIBOL		DC		X		X		1972

Leyenda: "DI" (deporte individual); "DC" (deporte colectivo).

Tabla 2. Representación de las modalidades adaptadas específicas de los deportes del Bloque 2 Juegos y Deportes del currículo de Educación Física de la Comunidad Valenciana

Tipo de Discapacidad					
Discapacidad Física	Discapacidad Visual	Discapacidad Intelectual (INAS/FEDDI)	Discapacidad Intelectual (SO)	Discapacidad Auditiva	
Para-Badminton			Badminton	Badminton DA	
Baloncesto SR		Baloncesto DI	Baloncesto / Netball	Baloncesto DA	
Balonmano SR		Balonmano DI	Balonmano DI	Balonmano DA	
Boccia			Boccas		
Para-taekwondo		Para- Taekwondo		Taekwondo	Karate Wrestling Greco-Roman Wrestling Freestyle
	Judo DV		Judo SO		
Tenis en silla		Tenis DI	Tenis DI	Tenis DA	
Para -Tenis de mesa		Para-Tenis de mesa	Para-Tenis de mesa	Para-Tenis de mesa	
Fútbol con muletas + Fútbol en SM/PC	FÚTBOL 5	Fútbol sala/Futbol 11	Fútbol 11/Fútbol 5	Futbol Sala/Futbol 11	
	Goalball				
Pelota Valenciana SR			Pelota valenciana		
Rugby SR	Blind Rugby		Rugby unificado		
Softball en SR	Softball DV		Softball SO		
Powerchair Hockey/ Hockey SR		Para-Hockey	Floor hockey		
Voleibol sentado			Voleibol playa	Voleibol	

Leyenda: "DI" (Discapacidad Intelectual); "DV" (Discapacidad Visual); "DA" (Discapacidad Auditiva); "SR" (Silla de Ruedas); "PC" (Parálisis Cerebral); "SM" (Silla a Motor).

Con la información sintetizada en la tabla 2, se hace más sencillo el análisis de los datos. Con ella, los docentes podrán acceder directamente al deporte o disciplina deportiva que necesitan consultar y ver que modalidades adaptadas existen para cada discapacidad.

Tras la recopilación de información de todos los deportes se continuó con el siguiente objetivo, proporcionar a los docentes de Educación Física un modelo flexible sobre cómo adaptar deportes colectivos e individuales del currículo de Educación Física de la ESO y Bachiller en la Comunidad Valenciana.

Para la consecución del objetivo, se realizó una revisión de cada deporte y sus respectivas modalidades adaptadas (Anexo 1 y 2). Por ello, se hizo hincapié en una serie de aspectos para centrar la búsqueda, a través de la información obtenida de las federaciones nacionales e internacionales, creándose fichas de cada deporte y su modalidad. En las fichas se recogen aspectos como la federación o federaciones a las que pertenece el deporte, la organización, el material necesario para llevar a cabo la práctica, el espacio de juego y las reglas. En el caso de las fichas de deportes adaptados, como por ejemplo baloncesto en silla de ruedas aparece un último ítem que es: “¿Quién puede practicarlo?” donde se indica los requisitos y como está la clasificación de esa disciplina para poder participar en ella.

En ellas, aparecen todas las adaptaciones y modificaciones del juego para las diferentes discapacidades. En cuanto a la organización se explica cómo se componen los equipos, el número de cambios o los jugadores que pueden estar en pista. En el material, tenemos todos los implementos específicos de la práctica regular y de los deportes adaptados, las dimensiones, el peso y la altura de los materiales. En el espacio de juego, se han creado y diseñado los campos específicos de cada deporte y se han añadido las dimensiones y las líneas principales, además de las áreas y la forma de los terrenos de juego. En las normas, se refleja la normativa básica del deporte regular y se han añadido los principales cambios en el reglamento para las distintas modalidades, para poder entender que adaptaciones existen en los deportes adaptados.

Con esta revisión, se quiere ahorrar tiempo a los profesores y profesoras de educación física y facilitar su acceso a los deportes adaptados en el caso de necesiten o quieran incluirlo en sus clases, con los aspectos básicos y normativa que deben conocer.

Por último, para proporcionar a los docentes un modelo flexible se utilizó el continuo de inclusión poder integrar al alumno o alumna en las clases de educación física. Con este modelo podemos conseguir diferentes niveles de inclusión del alumnado. Desde el nivel uno, al nivel seis, cuanto mayor nivel se alcanza en el modelo de inclusión, mayor es la integración que se ha conseguido.

A continuación, se presenta un ejemplo del modelo aplicado a dos deportes: baloncesto y bádminton (Tablas 3 y 4). En esta ocasión, lo hemos aplicado para la discapacidad física y para discapacidad intelectual en ambos casos.

En él, podemos observar cómo se realizan adaptaciones específicas del deporte y de la discapacidad a fin de integrar al alumno, evitar la exclusión y facilitar sus posibilidades de realizar práctica deportiva durante las clases de educación física.

Tabla 3. Ejemplo del Modelo de inclusión aplicado al baloncesto.

NIVEL	DENOMINACIÓN	DEFINICIÓN	BALONCESTO	
			Discapacidad física	Discapacidad intelectual
1.	Participación del Rol Específico	El estudiante, al presentar un grado de discapacidad muy severo, no puede participar en la actividad desempeñando un rol como el de sus compañeros, por lo tanto, se busca un rol alternativo que le permita ser parte del juego o tarea con el resto de la clase.	Un estudiante usuario de sillas de ruedas, que le gusta el baloncesto, participa como anotador en el campeonato de baloncesto a pie del instituto.	Un estudiante con discapacidad, que le gusta el baloncesto, participa de entrenador asistente en el trofeo rector de baloncesto.
2.	Específico	La modalidad específica o para-deporte es practicada solo por estudiantes con discapacidad.	Hay diez estudiantes que pueden jugar al baloncesto en silla de ruedas, y juegan un partido con las reglas de ese para-deporte.	Hay seis estudiantes con discapacidad intelectual que pueden jugar, y disputan un partido con las reglas de esa modalidad adaptada.
3.	Inclusión Inversa	Personas sin discapacidad participan de la modalidad deportiva adaptada o para-deporte, simulando las limitaciones propias que las personas con discapacidad tendrían durante su práctica.	Si tenemos un estudiante usuario en silla que pueda jugar al baloncesto en silla, trabajamos los contenidos del baloncesto haciendo que el resto de los compañeros de clase jueguen en silla también.	N/A

4.	Inclusivo con Modificaciones de Impacto Grupal	Se practica la modalidad deportiva regular con modificaciones que pueden afectar a la dinámica global del juego. Cada persona participa con sus posibilidades motrices.	Partido cinco contra cinco donde cada equipo tiene un jugador en silla de ruedas. La regla de pasos con impulsos de la silla solo se aplica a los jugadores en silla, los demás juegan con la normativa del baloncesto convencional.	Partido cinco contra cinco donde cada equipo tiene un jugador con discapacidad. Se flexibilizan algunas reglas para el alumno que presenta la discapacidad intelectual, por ejemplo: la regla de los 5s para tirar el tiro libre no se le aplica o se incrementa el tiempo de lanzamiento. El resto de los compañeros sin discapacidad juegan con la normativa convencional del baloncesto.
5.	Inclusivo con Ajustes Razonables de Impacto Individual	Se practica la modalidad deportiva regular realizando ajustes que no alteran significativamente la modalidad original, y que permitirían compensar las posibles limitaciones en la actividad de la persona con discapacidad.	Jugadores en silla compiten contra estudiantes sin discapacidad. i) se juega con una pelota menos pesada para favorecer más tiros a canasta.	Jugadores con discapacidad contra jugadores sin discapacidad. i) bonificación de puntos extra para aumentar las demandas competitivas de ambos jugadores.
6.	Regular	Implica la plena normalización de la práctica deportiva, preferentemente con la normativa y disposiciones del deporte regular.	El nivel de un estudiante con una mínima discapacidad física es muy elevado debido a que compite a nivel federado, permitiéndole participar con la normativa del baloncesto convencional.	El nivel de juego del jugador con discapacidad es muy elevado y le permite participar con el reglamento convencional del baloncesto.

Tabla 4. Ejemplo del Modelo de inclusión aplicado al bádminton.

NIVEL	DENOMINACIÓN	DEFINICIÓN	BÁDMINTON	
			Discapacidad física	Discapacidad intelectual
1.	Participación del Rol Específico	El estudiante, al presentar un grado de discapacidad muy severo, no puede participar en la actividad desempeñando un rol como el de sus compañeros, por lo tanto, se busca un rol alternativo que le permita ser parte del juego o tarea con el resto de la clase.	Un estudiante usuario de sillas de ruedas, que conoce el bádminton, participa como asistente durante las clases de educación.	Un estudiante con discapacidad intelectual, que practica bádminton y lo conoce, participa de responsable del material durante las clases de educación física.
2.	Específico	La modalidad específica o para-deporte es practicada solo por personas con discapacidad.	Hay dos jugadores que pueden jugar al bádminton en silla de ruedas, y juegan un partido con las reglas de esa modalidad específica.	Hay dos estudiantes con discapacidad que pueden jugar, y disputan un partido con las reglas de esa modalidad adaptada.
3.	Inclusión Inversa	Personas sin discapacidad participan de la modalidad deportiva adaptada o para-deporte, simulando las limitaciones propias que las personas con discapacidad tendrían durante su práctica.	Solo hay dos estudiantes con silla de ruedas, por lo que dos jugadores sin discapacidad se sientan en la silla para practicar la modalidad regular.	N/A

4.	Inclusivo con Modificaciones de Impacto Grupal	Se practica la modalidad deportiva regular con modificaciones que pueden afectar a la dinámica global del juego. Cada persona participa con sus posibilidades de juego.	Partido de dobles donde 1-2 de las parejas tienen un jugador en silla de ruedas, los límites del campo de juego para los jugadores silla será el correspondiente a la modalidad individual, los demás juegan con la normativa convencional de dobles en bádminton.	Partido uno contra uno donde uno de los jugadores tiene discapacidad. El jugador con discapacidad dispone de dos oportunidades para efectuar el servicio, mientras que el jugador sin discapacidad participa con las reglas del bádminton convencional
5.	Inclusivo con Ajustes Razonables de Impacto Individual	Se practica la modalidad deportiva regular realizando ajustes que no alterarían significativamente la modalidad original, y que permitirían compensar las posibles limitaciones en la actividad de la persona con discapacidad.	Partido de dobles donde 1-2 de las parejas tienen un jugador en silla de ruedas. La norma de golpear el volante por debajo de la cintura del jugador en el saque se aplica a todos los jugadores.	Jugadores con discapacidad Intelectual pueden jugar con una raqueta más grande para facilitar la coordinación óculo manual.
6.	Regular	Implica la plena normalización de la práctica deportiva, preferentemente con la normativa y disposiciones del deporte regular.	El nivel de un estudiante con una mínima discapacidad física es muy elevado debido a que compite a nivel federado, permitiéndole participar con la normativa del baloncesto convencional.	El nivel de juego del jugador con discapacidad es muy elevado y le permite participar con el reglamento convencional del bádminton.

4. CONCLUSIONES

Cada año, el porcentaje de estudiantes con discapacidad en las aulas españolas es más alto y no están siendo atendidos de la manera óptima. Es labor de los docentes atender a la diversidad en el aula y garantizar una educación justa, de calidad y equitativa. Por ello, este trabajo pretende ofrecer una visión más amplia de cómo se podría potenciar la inclusión en el aula de educación física.

Este trabajo ofrece dos fichas modelos implementando el Continuo de la Inclusión de un deporte individual y un deporte colectivo. Estas fichas le muestran al docente de educación física que fuera de la dualidad de la práctica del deporte regular o específico hay otras opciones con alto potencial para alcanzar la inclusión. Estas fichas intentan llegar un vacío de contenido teórico ya que no existe ningún manual específico que contenga las modalidades deportivas adaptadas, ni mucho menos un manual específico de los deportes adaptados del currículo de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y Bachillerato en la Comunidad Valenciana. Al no conocer la organización, el material, el espacio de juego y el reglamento de los deportes para personas con discapacidad resulta más complejo, poder introducir estos contenidos dentro de la planificación del curso académico. Además, no es suficiente con saber los aspectos básicos de los deportes adaptados, cuando te enfrentas a una clase con algún estudiante con discapacidad se deben conocer y realizar los ajustes razonables que faciliten al estudiante alcanzar las competencias básicas de la asignatura. Frente a este problema, surge la necesidad de indagar en los deportes que se imparten en la Comunidad Valenciana, analizar los deportes adaptados que se practican en la actualidad y recoger la información básica de cada uno de ellos.

Del mismo modo, la falta de formación del profesorado en el ámbito de la discapacidad es otro impedimento para mejorar su inclusión. Conocer la discapacidad, estar actualizado, utilizar actividades adecuadas o saber qué dificultades puede afrontar el estudiante durante las clases de educación física es crucial. Adicionalmente, los docentes suelen presentar problemas con la falta de tiempo que requieren para diseñar y poner en marcha estrategias inclusivas, lo que merma la calidad de las adaptaciones necesarias para alcanzar la inclusión con éxito.

5. BIBLIOGRAFÍA

Black, K., y D. Williamson. 2011. "Designing Inclusive Physical Activities and Games." *In Design for Sport*, edited by A. Cereijo-Roibas, E. Stamatakis and K. Black, 195–224.

Bradford, B., y Loreman, T. (2018). Canadian Preservice Teacher Views of Inclusive Physical Education. *Australasian Journal of Special and Inclusive Education*, 42(1), 30-48.

Kasser, S. L., y Lytle, R. K. (2005). *Inclusive physical activity. A lifetime of opportunities*. Champaign, IL: Human Kinetics

Kiuppis, F. 2018. "Inclusion in Sport: Disability and Participation." *Sport in Society* 21 (1): 4–21.

Ley orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) (Real Decreto 1105/2014, 26 de diciembre). *En el Boletín Oficial del Estado*, nº3, 2015, 3 enero.

Ley orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) (Decreto 87/2015, 5 de junio). *En el Diario Oficial de la Comunidad Valenciana*, nº 7544, 2016, 10 junio.

Instrumento de Ratificación de la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad, hecho en Nueva York el 13 de diciembre de 2006. *En el Boletín Oficial del Estado*, nº 20648, 2008, 21 abril.

Reina, R. (2014). Inclusión en deporte adaptado: dos caras de una misma moneda. *Psychology, Society, & Education*, 6(1), 55-67.

Reina, R., Sierra, B., García-Gómez, B., Fernández-Pacheco, Y., Hemmelmayr, L., García-Vaquero, M. P., ... & Roldán, A. (2016). Incluye-T: Educación Física y Deporte Inclusivo. *Elche: Limencop SL*.








Reina, R., Roldán, A., Candela, A. y Carrillo de Albornoz, A. (2018). *Práctica Deportiva de Universitarios con Discapacidad: Barreras, Factores Facilitadores y Empleabilidad* (181 pp.). Madrid: Vía Libre. ISBN: 978-84-88934-39-0

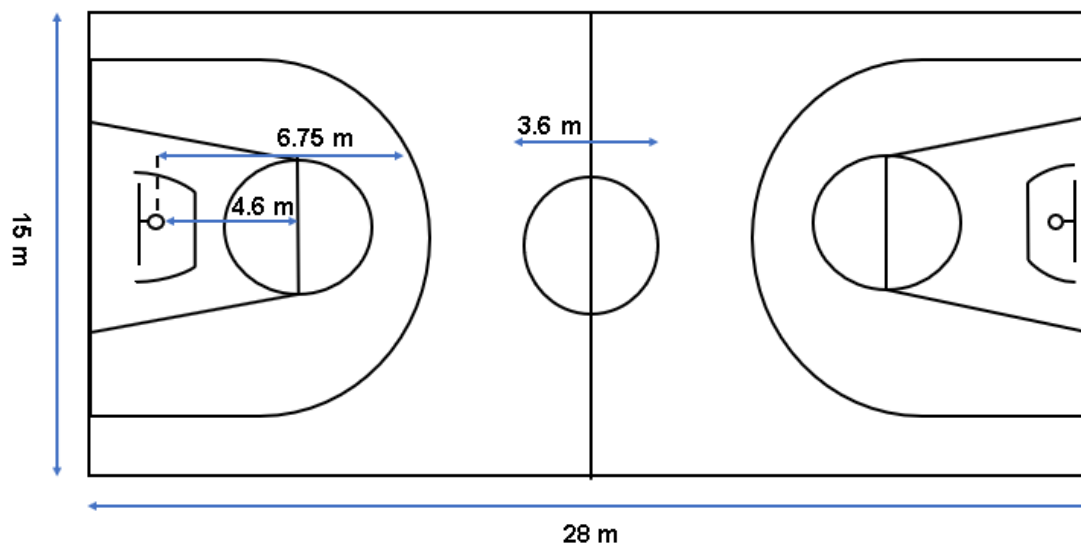
Ríos, M.; Arráez, J., Bazalo, P., Enciso, M.; Hueli, J., Jiménez, E... Solís, M (2009) Plan integral para la actividad Física y el Deporte: Personas con Discapacidad. Extraído el 8 de mayo de 2019 desde <http://www.csd.gob.es/csd/estaticos/plan-integral/discapacidad.pdf>

Stewart-Brown, S. (2005). Promoting health in children and young people: identifying priorities. *Perspectives in Public Health*, 125(2), 61.

6.ANEXOS

Anexo 1. Fichas Baloncesto.

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">  <h1 style="font-size: 2em; margin: 0;">Baloncesto</h1> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: flex-end;">   </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: flex-end;">   </div> </div>		
BALONCESTO	Federación Internacional: International Basketball Federation Association (FIBA) Federación Nacional: Federación Española de Baloncesto (FEB)	
ORGANIZACIÓN	Un máximo de 5 jugadores por equipo en cancha en cualquier momento del partido, con un máximo de 12 jugadores por equipo. Los cambios son ilimitados.	
MATERIAL	<p>Balón: Existen diferentes tamaños en función de la categoría y la edad de los jugadores.</p> <p><i>Talla 7 (masculino):</i> entre 74-76 cm de circunferencia y 567-650 gr.</p> <p><i>Talla 6 femenino:</i> entre 72-74 cm de circunferencia y 510-567 gr.</p> <p><i>Talla 5 (alevín y benjamín, masculino y femenino):</i> entre 69-71 cm y 470-500 gr.</p>	
	<p>Canasta: Altura 3.05 m, tablero 1.80x1.05 m y aro con diámetro de 45.7 cm.</p> <p>Tablero: 1.80 m de ancho x 1.05 m de alto.</p>	
ESPACIO DE JUEGO	<p>Tipo de superficie: Plana, dura y libre de obstáculos.</p> <p>Zona de 1 punto: Línea situada a 4.6 m desde el tablero.</p> <p>Zona de 2 puntos: Dentro de la línea situada a 6.75 m de la canasta.</p> <p>Zona 3 puntos: Fuera de la línea situada a 6.75 m de la canasta.</p> <p>Líneas: Todas las líneas se dibujan del mismo color, con 5 cm de ancho. Las líneas no forman parte del terreno de juego, por ello son líneas limítrofes del terreno de juego.</p>	




REGLAS

1. El tiempo de posesión en cada ataque será de 24 segundos, con 8 segundos para pasar la media pista.
2. Partidos de 4 períodos de 10 minutos cada uno; con intervalos de juego de 2 minutos entre cuartos y antes de cada prórroga.
3. Un jugador que controla el balón mientras progresa o tras terminar un regate puede dar dos pasos para detenerse, pasar o lanzar a canasta.
4. Los jugadores disponen de 5 segundos para lanzar un tiro libre, y de 5 segundos para poner el balón en juego una vez se tiene el balón.
5. Tras acumular 5 faltas en un mismo cuarto, el equipo entra en "bonus". Cualquier falta cometida tras entrar en bonus conlleva dos tiros libres para el equipo rival.
6. Regla "2+1": Cuando un jugador recibe una falta mientras realiza un tiro, si anota la canasta tiene un tiro libre adicional.
7. Un jugador está fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, que no sea un jugador y que esté sobre, encima o fuera de las líneas limítrofes.
8. Un equipo que tiene el control de un balón vivo en su pista delantera no puede hacer que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera.



Baloncesto en Silla de Ruedas



DISCAPACIDAD FÍSICA	Federación Internacional: International Wheelchair Basketball Federation (IWBF) Federación Nacional: Federación Española de Deportes para Personas con Discapacidad Física (FEDDF)
ORGANIZACIÓN	Un máximo de 5 jugadores por equipo en cancha en cualquier momento del partido, con un límite de 12 jugadores por equipo. Los cambios son ilimitados.
MATERIAL	<p>Silla: Altura máxima del asiento: Clases 1.0 a 3.0: 63 cm Clases 3.5 a 4.5: 58 cm La altura del respaldo es diferente en cada jugador, dependiendo del grado de funcionalidad del tronco. Las sillas pueden tener mínimo 5 ruedas: donde siempre hay 2 ruedas grandes en los laterales para propulsión, con un diámetro máximo de 66 cm. En la parte delantera suele haber 2 pequeñas y en la parte trasera 1-2 ruedas antivuelco. Además, cuentan con cinchas para sujetar al jugador en función de su movilidad, colocadas a la altura de los tobillos, cintura y/o pecho. Tienen reposapiés y barras delanteras y protectoras.</p> 
ESPACIO DE JUEGO	Ídem ficha baloncesto
REGLAS ESPECÍFICAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. En baloncesto regular, un jugador que controla el balón mientras progresa o tras terminar un regate puede dar dos pasos para detenerse, pasar o lanzar a canasta. En baloncesto en silla de ruedas, los impulsos que se dan a la silla equivalen a los pasos que se pueden dar con el balón sin botar. 2. Se considera que un jugador está estrechamente marcado cuando un adversario establece una posición legal de defensa activa a una distancia inferior 1 m, debiendo pasar, lanzar o botar el balón en menos de 5 segundos. 3. Se permite al jugador dar uno o dos impulsos sobre las ruedas de propulsión de la silla mientras el balón, descansa sobre su regazo, no entre sus rodillas o lo sostiene con las manos, seguido de un bote o pase del balón. Esta secuencia la puede repetir tantas veces como el jugador desee. 4. Un jugador no puede levantarse de la silla, separando sus nalgas del asiento o cojín, para lanzar, rebotar, pasar el balón o intentar bloquear el lanzamiento o interceptar un pase de un oponente. Esta regla es también aplicable cuando intenta recoger un pase de un compañero, o durante el palmeo entre dos al inicio del primer periodo. 5. Un jugador está fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo o su silla está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, que no sea un jugador y que esté sobre, encima o fuera de las líneas limítrofes.
¿QUIEN PUEDE PRACTICARLO?	<p>Los jugadores de baloncesto están distribuidos por clases que van desde 1.0 a 4.5.</p> <p>Clase 1.0: Los jugadores no tienen control del tronco, por lo que tienen el respaldo más alto y utilizan cinchas en piernas y tronco para estabilizarse en la silla.</p> <p>Clase 2.0: Los jugadores son capaces de rotar e inclinar su cuerpo ligeramente. Utilizan respaldo alto como la clase 1.0</p> <p>Clase 3.0: Los jugadores gozan de rotación completa del tronco y pueden inclinarse hacia adelante, pero no hacia los lados. Por ello, la altura del respaldo es baja.</p> <p>Clase 4.0: Igual que la clase anterior, pero estos jugadores pueden inclinarse hacia los lados.</p>

Clase 4.5: Estos jugadores tienen la mínima deficiencia elegible para poder participar en este deporte, por lo que no suelen tener problemas de rotación en el tronco y la mayoría de ellos suele presentar una amputación de alguna extremidad inferior.

Se pueden sumar medios puntos en las categorías, por ejemplo: un jugador con una clase 2.5 si no cuadra totalmente en el perfil de la clase superior (3.0) o inferior (2.0).

En ningún momento del partido un equipo tendrá jugadores en pista cuya suma total de puntos supere los 14.

Para fomentar la participación y oportunidades de práctica de este deporte, las chicas podrían participar en la modalidad masculina con 1 punto de bonificación extra o la posibilidad de que personas sin discapacidad puedan jugar como jugador/a con 5.0 puntos.





Baloncesto Special Olympics



Special Olympics
España



DISCAPACIDAD INTELECTUAL	Federación Internacional: Special Olympics (SO) Federación Nacional: Special Olympics España (SOE)
ORGANIZACIÓN	Un máximo de 5 jugadores por equipo en cancha en cualquier momento del partido, donde uno de ellos es el guía. Los cambios son ilimitados y el máximo de jugadores es 12 por equipo.
MATERIAL	Ídem ficha baloncesto.
ESPACIO DE JUEGO	Ídem ficha baloncesto.
REGLAS ESPECÍFICAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. El tiempo de posesión en cada ataque puede ser de 24 segundos o de 30 segundos, con 8 segundos para pasar la media pista. 2. Partidos de 4 períodos de 10 minutos cada uno; con intervalos de juego de 2 minutos entre cuartos y antes de cada prórroga. 3. Los tiempos se jugarán a tiempo corrido excepto los dos últimos minutos del último cuarto que se harán a reloj parado. Entre el 1º tiempo y 2º tiempo habrá un descanso de 5 minutos. Y entre cuartos habrá un descanso de 1 minuto. 4. Un jugador puede dar dos pasos más allá de lo permitido por las reglas, siempre y cuando esos pasos adicionales no den una ventaja sobre otro rival. 5. Se dispone de 10 segundos para lanzar tiro libre, y de 5 segundos para poner el balón en juego una vez se tiene el balón. 6. Tras acumular 7 faltas en un mismo cuarto, el equipo entra en "bonus"; por lo que cualquier falta cometida tras entrar en bonus conlleva dos tiros libres para el equipo rival. <p>Deportes Unificados:</p> <p><u>Competición por equipos:</u> 5 vs 5. Se juega utilizando toda la cancha, con el requisito por equipo de que de los 5 jugadores que tienen que jugar 3 sean atletas de Special Olympics y los otros dos sean personas sin discapacidad.</p> <p><u>Competición por tríos:</u> 3 vs 3. Se juega utilizando media pista. De los 3 jugadores que disputan el partido, dos de ellos han de ser atletas de Special Olympics y la otra persona sin discapacidad.</p> <p>Pruebas Adaptadas:</p> <p>Concurso individual de habilidades:</p> <p><u>Pase a un objetivo:</u> el atleta se coloca dentro de una base dibujada en el suelo de 3x3 m, a una distancia de 2.4 m de la pared. El deportista debe realizar 5 pases intentando acertar en el cuadrado dibujado en la pared.</p> <p><u>Bote durante 10 m:</u> El atleta recorre una distancia de 10 m en el menor tiempo posible, sin salirse del carril de 2 m. Comienza desde detrás de los conos hasta completar la distancia.</p> <p><u>Lanzamiento a objetivo:</u> El atleta lanza a canasta desde 6 lugares distintos a una distancia mínima de 1.5 m.</p> <p><u>Bote en velocidad:</u> El deportista debe completar un recorrido de 12 m en el menor tiempo posible realizando un zigzag de seis conos a la ida y a la vuelta, botando cada vez con una mano. Dispone de 60 segundos para completar la prueba.</p> <p><u>Habilidades de equipo:</u> Se forma un triángulo con tres conos. El atleta comienza desde un vértice del triángulo, en marcha debe pasar a un compañero situado en otro vértice y desplazarse al cono libre donde recibirá el balón de nuevo. La prueba dura un minuto.</p>

	<p><u>Competición de habilidades individuales:</u> Un atleta realiza un tiro desde una distancia máxima de 2.75 m, después debe coger el rebote, haya encestado o no, y realizar un zigzag entre seis conos. Dispone de 60 segundos para encestar todas las canastas posibles.</p> <p><u>Unificado (1 + 1):</u> Enfrentamiento uno contra uno entre una persona sin discapacidad y una persona con discapacidad.</p>
¿QUIEN PUEDE PRACTICARLO?	Special Olympics cuenta con una serie de requisitos para participar en sus competiciones. Así, el deportista debe tener al menos 8 años, no debe precisar de marca mínima y necesita un diagnóstico de discapacidad intelectual.





Baloncesto Discapacidad intelectual



DISCAPACIDAD INTELLECTUAL	Federación Internacional: International: International Federation for Athletes with Intellectual Impairments (INAS) Federación Nacional: Federación Española de Deportes para Personas con Discapacidad Intelectual (FEDDI)
ORGANIZACIÓN	Un máximo de 5 jugadores por equipo en cancha en cualquier momento del partido, con un límite de 8 jugadores por equipo. Los cambios son ilimitados.
MATERIAL	Ídem ficha baloncesto.
ESPACIO DE JUEGO	Ídem ficha baloncesto.
REGLAS ESPECÍFICAS	El partido constará de 2 periodos de 20 minutos, divididos cada uno de ellos en 2 cuartos de 10 minutos. Los cuartos se jugarán a tiempo corrido excepto los dos últimos minutos del último cuarto que se harán a reloj parado. Entre el 1º tiempo y 2º tiempo habrá un descanso de 5 minutos. Y entre cuartos habrá un descanso de 1 minuto.
¿QUIEN PUEDE PRACTICARLO?	Para ser considerado elegible para competir como un jugador con una discapacidad intelectual, los jugadores deben cumplir con los criterios de elegibilidad definidos por INAS. Estos se basan en la investigación y orientación de la Organización Mundial de la Salud y la Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo (AAIDD). En términos simples, los criterios establecen que un atleta debe mostrar: <ol style="list-style-type: none"> 1. Un cociente intelectual de 75 o inferior. 2. Limitaciones significativas en el comportamiento adaptativo en habilidades conceptuales, sociales y prácticas adaptativas. 3. El deterioro debe haber sido diagnosticado antes de los 18 años. Además, se están empezando aplicar métodos de resoluciones de situaciones del juego, específicas del deporte, para clasificar a los deportistas, junto con evaluaciones más objetivas del grado de la discapacidad intelectual.









Baloncesto Discapacidad Auditiva



DISCAPACIDAD AUDITIVA	Federación Internacional: Deaf International Basketball Federation (DIBF) Federación Nacional: Federación Española de Deportes para Sordos (FEDS)	
ORGANIZACIÓN	Un máximo de 5 jugadores por equipo en cancha en cualquier momento del partido, un componente del equipo debe ser vidente y actúa como guía. Los cambios son ilimitados y el máximo de jugadores es 12 por equipo.	
MATERIAL	<p>Balón: Existen diferentes tamaños en función de la categoría y edad de los jugadores. <i>Talla 7 (masculino):</i> Entre 74-76 cm de circunferencia y 567-650 gr. <i>Talla 6 femenino:</i> Entre 72-74 cm de circunferencia y 510-567 gr.</p> <p>Tablero: 1.80 metros de ancho x 1.05 metros de alto. Cuenta con luces LED, sincronizadas con las señales del árbitro y el cronómetro. Cuando los tableros no cuentan con luces LED, se coloca un cronometro con una luz roja detrás de cada canasta para indicar que se acaba un periodo de juego.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	
ESPACIO DE JUEGO	La disposición del terreno de juego es la misma, pero en esta disciplina encontramos un marcador adicional colocado en media pista, preferiblemente frente a los banquillos de los equipos.	
REGLAS ESPECÍFICAS	El uso de cualquier audífono, dispositivo de amplificación o implante coclear no está permitido en el área de competición.	
¿QUIEN PUEDE PRACTICARLO?	La mínima deficiencia elegible es de 55 db, considerando que una persona sin una discapacidad auditiva es capaz de oír por debajo de los 20 db. La prueba se realiza en el oído de mayor funcionalidad y sin ayuda protésica alguna.	

Anexo 2. Fichas bádminton.

 <h1 style="font-size: 2em; margin: 0;">Bádminton</h1> <div style="float: right; text-align: right;">   </div>	
BADMINTON	Federación internacional: Badminton World Federation (BWF) Federación Nacional: Federación española de Badminton (FESBA)
ORGANIZACIÓN	Individual o por parejas. Los jugadores o equipos se situarán en lados opuestos de la red. El servidor es el jugador que pone el volante en juego en primer lugar. El restador es el jugador/equipo que está listo para devolver la pelota sacada por el servidor.
MATERIAL	<p>Volante: Esta realizado de materiales naturales y/o sintéticos. Sea cual sea el material utilizado para el volante, las características del vuelo deben ser similares a las de un volante con plumas naturales y una base de corcho cubierta con una capa delgada de cuero.</p> <p><i>Volante de pluma natural:</i> Tiene 16 plumas fijadas a la base, con una longitud uniforme de entre de 62-70 mm, desde la punta hasta el final de la base. Las puntas de las plumas deben formar un círculo de 58-68 mm de diámetro. La base debe tener de 25 a 28 mm de diámetro y final redondeado, con un peso entre 4.74 y 5.50 gr.</p> <p><i>Volante de pluma sintética:</i> La falda reemplaza a las plumas naturales. Sin embargo, dada la diferencia del peso específico y el comportamiento de los materiales sintéticos en comparación con los de plumas, una variación de hasta el 10% en el peso es aceptable.</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p>Raqueta: 680x230 mm y entre 75-90 gr de peso. El mango es la parte por la que el jugador debe agarrar la raqueta. El área de las cuerdas es la parte de la raqueta con la que jugador debe golpear el volante. La cabeza rodea el área de las cuerdas y el palo conecta el mango con la cabeza. Si hubiera cruceta, está es la que conecta el palo con la cabeza.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>

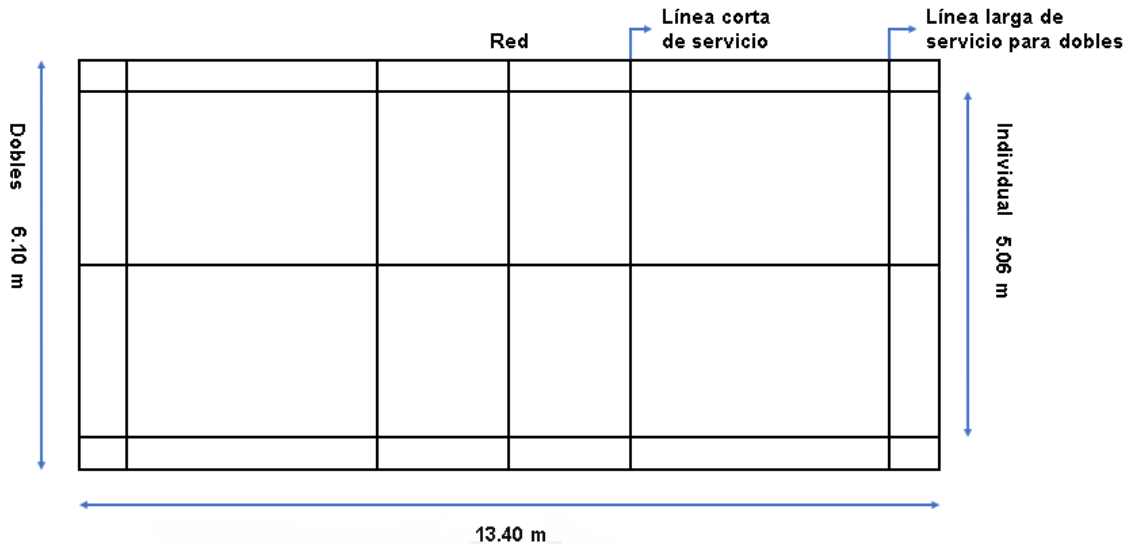
ESPACIO DE JUEGO

Superficie de juego:

Postes: 1.55 m de alto sobre la superficie de la pista. Deben ser lo suficientemente firmes para que permanezcan verticales y mantengan la red tirante.

Red: 1000x760 mm de cuerda fina de color oscuro y del mismo grosor que una malla no menor de 15 mm, ni mayor de 20 mm.

Líneas: Las líneas deben tener un ancho de 40 mm, fáciles de distinguir y preferentemente en color blanco o amarillo. Todas las líneas son parte del área que delimitan.



REGLAS

1. El partido se jugará al mejor de tres juegos y el que primero gane 21 puntos ganará un juego-
2. El lado que consiga un tanto sumará un punto a su tanteo. Uno de los lados gana el punto cuando el oponente comete una "falta" o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista contraria.
3. Si en el tanteo se empata a 20, el lado que primero consiga alcanzar una diferencia de 2 puntos ganará el juego. Si en el tanteo se empata a 29, el lado que consiga el punto número 30 ganará el juego.
4. Durante el saque el servidor y el receptor deben estar colocados dentro de los cuadros de saque, diagonalmente opuestos y sin tocar las líneas laterales de estos cuadros de saque.
5. Parte de los pies, tanto del servidor como del receptor, tienen que estar en contacto con la superficie de la pista en una posición estática desde el comienzo del saque hasta su finalización.
6. En el saque el volante deberá estar por debajo de la axila del jugador en el momento de ser golpeado por la raqueta.
7. En el juego de dobles, las parejas pueden situarse en cualquier posición de la pista, siempre que no se impida la visión al servidor ni al receptor opuesto.
8. Si el lado servidor gana la jugada, recibirá un punto. El servidor volverá a servir entonces desde el cuadro de saque contrario. Si el lado receptor gana la jugada conseguirá un punto y el lado receptor pasará entonces a ser el lado servidor.



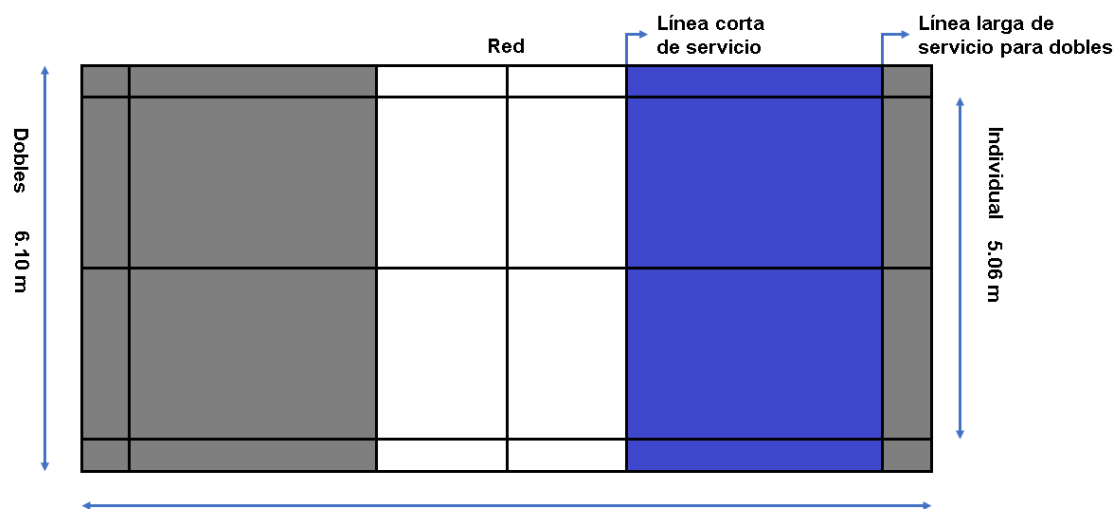
Para-Bádminton



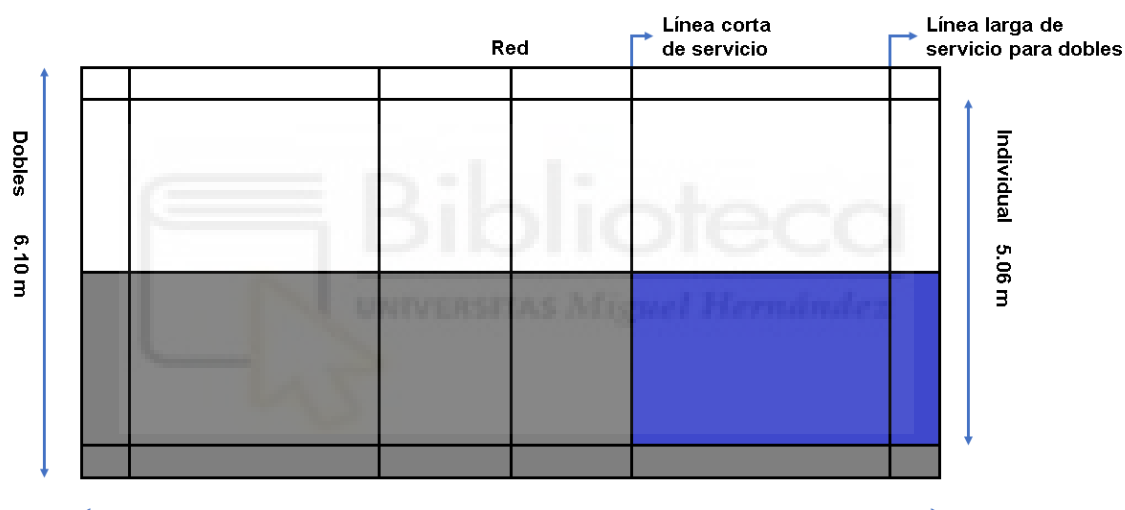
DISCAPACIDAD FISICA	Federación Internacional: Badminton World Federation (BWF) Federación Nacional: Federación española de Badminton (FESBA)
ORGANIZACIÓN	Ídem ficha bádminton.
MATERIAL	<p>Silla:</p> <p><i>Ruedas:</i> No se permiten cambios en la silla de ruedas que puedan proporcionar al jugador una ventaja mecánica, como por ejemplo palancas o marchas. Durante el juego, las ruedas no dejarán marcas permanentes ni otros daños en la superficie de la pista.</p> <p><i>Asiento:</i> Será fijo y las nalgas de los jugadores permanecerán en contacto con el asiento durante el juego de un punto. Los pies de un jugador deben estar fijos al reposapiés de la silla de ruedas.</p> <p><i>Ángulo:</i> El asiento de la silla de ruedas, incluido cualquier relleno, puede ser horizontal o inclinado hacia atrás. No puede estar en ángulo hacia adelante.</p> <p><i>Estabilidad:</i> El cuerpo de un jugador se puede fijar a la silla de ruedas con una cincha o correa alrededor de la cintura, a través de los muslos o ambos.</p> <p>Muleta:</p> <p>La muleta no debe exceder la medida natural de los jugadores desde la axila hasta el suelo.</p> <p>Un deportista con una amputación en el miembro inferior puede usar una muleta.</p>
ESPACIO DE JUEGO	<p>a) Pista de juego y servicio para el juego individual de las clases en silla de ruedas WH1 y WH2.</p>



b) Pista de juego y servicio para el juego de dobles de las clases en silla de ruedas WH1 y WH2.



c) Pista de juego y servicio individual de la clase SL3.



Área de saque



Área de juego

d) Las clases SL4, SU5 y SU6 juegan en la pista ordinaria de bádminton.

REGLAS ESPECÍFICAS

1. Desde el comienzo del saque y hasta que éste sea ejecutado, las ruedas del receptor y el servidor deben mantener una posición estática, si bien se permite el movimiento natural que produce sobre las ruedas el gesto del servidor al efectuar el saque.
2. En el saque el volante deberá estar por debajo de la cintura del jugador en el instante de ser golpeado por la raqueta. La "cintura" debe ser considerada una línea imaginaria que rodea al jugador a la altura de la parte más baja de la última costilla.
3. En las clases de Para-Bádminton que juegan en media pista, (WH1, WH2 y SL3), el servidor y el receptor recibirán y sacarán en sus respectivos cuadros de saque.
4. La silla de ruedas o la muleta se consideran parte del cuerpo del jugador.
5. Se considera falta si en el momento de golpear el volante ninguna parte del tronco del jugador está en contacto con el asiento de la silla, si se ha perdido la fijación de los pies a la silla o si, durante el juego, el jugador toca el suelo con cualquier parte de sus pies.

¿QUIEN PUEDE PRACTICARLO?

En Para-Bádminton encontramos seis clases diferentes: WH1-2, SL3-4, SU5 y SU6. Los jugadores de las clases WH compiten en silla de ruedas, mientras que las clases S compiten de pie.

WH1: Deportistas con poca funcionalidad en los miembros inferiores y en el tronco. Apenas tienen equilibrio sentados.

WH2: Los deportistas presentan poca o ninguna funcionalidad en los miembros inferiores, requiriendo de ayuda para largas distancias.

SL3: Presentan una deficiencia en el miembro inferior que produce una menor funcionalidad del tren inferior al practicar bádminton. Compiten de pie y en algunos casos pueden utilizar prótesis para mejorar la calidad del desplazamiento.

SL4: Igual que la clase anterior, pero el jugador puede caminar con una ligera cojera y correr de una forma más fluida. También se incluyen jugadores con deficiencia en extremidades y deficiente rango de movimiento.

SU5: Los deportistas de esta clase presentan una deficiencia en los miembros superiores debido a deficiencias en las extremidades, limitación en el rango de movimiento o déficits de fuerza.

SU6: Jugadores de baja estatura. La altura máxima para hombres es de 1.45 m y 1.37 m para mujeres.





Bádminton Special Olympics



Special Olympics
España



DISCAPACIDAD INTELECTUAL	Federación Internacional: Special Olympics (SO) Federación Nacional: Special Olympics España (SOE)
ORGANIZACIÓN	Ídem ficha bádminton.
MATERIAL	Ídem ficha bádminton.
ESPACIO DE JUEGO	Ídem ficha bádminton.
REGLAS ESPECÍFICAS	<p>1. Los jugadores en silla de ruedas tendrán la opción de realizar el servicio desde el área de servicio izquierda o derecha. Además, el área de servicio se reduce para los atletas en silla de ruedas a 2.53 m, que equivale a la mitad de la pista.</p> <p>Deportes Unificados: <u>Dobles:</u> 2 vs 2. Se juega en toda la cancha, el requisito por equipo es que uno de la pareja sea atleta de Special Olympics y el otro componente de la pareja una persona sin discapacidad. <u>Mixtos:</u> 2 vs 2: Ídem dobles.</p> <p>Pruebas Adaptadas: Servicio a un objetivo: El deportista tiene cinco intentos para realizar un servicio desde cualquier zona del área de servicio. Se puntúa si el volante cae dentro del campo. Devolver una volea: El entrenador se sitúa en el campo contrario al atleta. El entrenador lanza un volante con un golpeo desde arriba al campo rival, el deportista debe golpear el volante con un golpe de volea y devolverlo pasando por encima de la red. Dispone de 5 intentos. Devolver un servicio: El entrenador se sitúa en el campo contrario al atleta. El entrenador lanza un volante con un golpeo desde abajo al campo rival, el deportista debe golpear el volante y devolverlo pasando por encima de la red. Dispone de 5 intentos.</p>
¿QUIEN PUEDE PRACTICARLO?	Special Olympics cuenta con una serie de requisitos para participar en sus competiciones: el deportista debe tener al menos 8 años, no debe precisar de marca mínima y precisa de un diagnóstico de discapacidad intelectual.

Bádminton Discapacidad Auditiva



DISCAPACIDAD AUDITIVA	Federación Internacional: Deaflympics (DF) Federación Nacional: Federación Española de Deportes para Sordos (FEDS)
ORGANIZACIÓN	Ídem ficha bádminton.
MATERIAL	Ídem ficha bádminton.
ESPACIO DE JUEGO	Ídem ficha bádminton.
REGLAS ESPECÍFICAS	El uso de cualquier audífono, dispositivo de amplificación o implante coclear no está permitido en el área de competición.
¿QUIEN PUEDE PRACTICARLO?	La mínima deficiencia elegible es de 55 db. Considerando que una persona sin una discapacidad auditiva es capaz de oír por debajo de los 20 db. La prueba se realiza en el oído de mayor funcionalidad y sin ayuda protésica alguna.

