

UN DEPORTE POR Y PARA TODOS



¡DERRIBA TODOS LOS MUROS!

Adaptaciones de juego atendiendo a las diferencias individuales



Brickball™ es una marca registrada de acuerdo con la legislación vigente en materia de propiedad intelectual, derechos de autor y protegido por leyes de patentes y marcas. La organización de jornadas, talleres, torneos extraescolares o populares deberá ser comunicado y autorizado por el titular de sus derechos.

El autor permite la práctica del Brickball™ en el contexto escolar para el desarrollo curricular del área de Educación Física, así como de actividades e iniciativas de su desarrollo fuera del ámbito académico.

1. PRINCIPIO GENERAL. LA INCLUSIÓN REAL

En Brickball se aplica el principio de: “Adaptar la regla, no excluir al jugador.” Por ello, se procura garantizar la participación activa de todas las personas, independientemente de sus capacidades físicas, sensoriales o cognitivas.

→ **De este modo, las adaptaciones:**

- No alterarán la esencia del juego.
- No supondrán una ventaja competitiva injusta.
- Tendrán como objetivo garantizar la participación, seguridad y aprendizaje.

→ **Objetivos:**

- Garantizar participación activa.
- Mantener la esencia del juego.
- Evitar ventajas injustas.
- Favorecer el éxito de todos.

2. MEDIDAS APLICABLES A TODO EL ALUMNADO

Las siguientes medidas, basadas en las estrategias de adaptación del juego de Hopper (2011), están pensadas para compensar el nivel de juego de aquellos jugadores que pudieran tener una mayor dificultades en cuanto habilidad o un menor desempeño en el juego, siendo también aplicables al alumnado con afecciones más complejas.



- **Personalizar el juego:**
 - *Disputar partidos con balones algo desinflados que faciliten el agarre y recepción de los mismos.*
- **Por disminución de la dificultad técnica:**
 - *Lanzamiento permitido desde cualquier zona ofensiva.*
 - *El jugador/a con peto no puede recibir marcaje ni ser cubierto.*
- **Por nivel de juego en el emparejamiento atacante - defensor:** *en aquellos juegos en los que se tengan que enfrentar en parejas o pequeños grupos se buscarán oponentes de nivel similar.*
- **para promover la participación en general:**
 - *Bonus "ladrillo extra": si todos los integrantes del equipo tiran un ladrillo (a lo largo del partido), en el momento que se produzca dicho hecho, se activa el bonus de derribar un ladrillo adicional.*

3. **ADAPTACIONES PARA DISCAPACIDAD MOTRIZ**

Incluye:

- **Silla de ruedas.**
- **Movilidad reducida.**
- **Lesiones temporales.**
- **Baja velocidad de desplazamiento.**
- **Limitaciones funcionales en el desplazamiento.**

➤ **Aplicación de las adaptaciones expuestas en el apartado 2.**

➤ **Permitir posición fija permanente.**

- *El jugador/a puede participar siempre desde una zona fija del campo.*
- *No necesita desplazarse.*
- *Participa mediante pase.*
- ***Se establece la regla de participación obligatoria.***

4. **ADAPTACIONES PARA DISCAPACIDAD VISUAL**

Incluye:

- **Baja visión.**
- **Visión parcial.**
- **No ceguera total, que requeriría modalidad específica.**

➤ **Aplicación de las adaptaciones expuestas en el apartado 2.**

➤ **Jugar con balón sonoro que facilite la localización y ladrillos de alto contraste como amarillos, naranja...**

➤ **Fomentar el apoyo verbal intra-equipo y estímulos sonoros por parte de los árbitros.**

➤ **Asignar un “guía vidente”: que acompañe al alumno/a en las tareas de desplazamiento o juegos grupales.**

➤ **Permitir posición fija permanente.**

- *El jugador/a puede participar siempre desde una zona fija del campo o de ubicación estable (según se considere).*
- *No necesita desplazarse (o solo desplazarse por una zona establecida)*
- *Participa mediante pase.*
- ***Se establece la regla de participación obligatoria.***

5. ADAPTACIONES PARA DISCAPACIDAD AUDITIVA

Incluye:

- Hipoacusias de leve a grave.
- Sordera profunda.

- **Aplicación de las adaptaciones expuestas en el apartado 2.**
- **Fomentar estrategias de enseñanza visuales y demostrativas**, ya que estos alumnos dependen principalmente del canal visual (señales gestuales, demostraciones, pictogramas...).
- **Establecer los signos básicos relativos a los gestos deportivos** (pase, tirar, defender, hacia delante...) al resto del grupo para promover la comunicación entre compañeros y rivales.
- **Señales visuales de los árbitros:** brazo levantado, tarjetas visuales, gestos..
- **Permitir posición fija permanente.**
 - *El jugador/a puede participar siempre desde una zona fija del campo o de ubicación estable (según se considere).*
 - *No necesita desplazarse (o solo desplazarse por una zona establecida)*
 - *Participa mediante pase.*
 - ***Se establece la regla de participación obligatoria.***

6. ADAPTACIONES PARA DISCAPACIDAD PSIQUICA Y NEURODIVERSIDAD

Incluye:

- Trastorno del espectro autista.
- TDA/TDAH.
- Dificultades de comprensión.
- Discapacidad intelectual (grado leve y moderado)

➤ Aplicación de las adaptaciones expuestas en el apartado 2.

➤ Fomentar estrategias de enseñanza visuales y demostrativas.

➤ Permitir posición fija permanente.

- *El jugador/a puede participar siempre desde una zona fija del campo o de ubicación estable (según se considere).*
- *No necesita desplazarse (o solo desplazarse por una zona establecida)*
- *Participa mediante pase.*
- ***Se establece la regla de participación obligatoria.***

➤ **Simplificación progresiva.** Empezar solo con:

- ✓ *Derribo básico*
- ✓ *Réplica*
- ✓ *Sin terremoto y sin blindaje*

Añadir complejidad gradualmente. El grupo se adapta al alumno/a.

➤ **Apoyo visual;** carteles, colores, señales para indicar línea de tiro, zona prohibida, ladrillo sísmico...