



PRIMAE

**Herramienta de adaptación
S.T.E.P.**

Nivel 1 Module



Cofinanciado por el
Programa
Erasmus+ de la
Unión Europea

Contenido

Socios del proyecto	2
Areadne Aprendizaje permanente.....	2
Futuro Digitale.....	2
Universidad de Chipre	3
Euro-Net.....	4
Ikkaido Ltd.....	4
Instituto de Estudios sobre Inclusión Social, Diversidad y Compromiso (INSIDE EU)	5
Aux Couleurs du DEBA.....	5
PRIMAE La herramienta de adaptación S.T.E.P.	6
Antes de continuar, pruebe esta breve actividad para establecer la escena.7	
Directrices.....	14
Marcos.....	18
Procesos	19
Herramientas de adaptación	23
Referencias.....	24
S.T.E.P.	24
F.A. M. M. E.....	24
F. A. I. E. R.	24
T.R. E. E.	24
C. H. A. N. G. E. I. T.	24
Contáctenos:.....	25
Legal Renuncia	26

Socios del proyecto

Areadne Aprendizaje permanente



El Centro de Aprendizaje Permanente de Areadne es un Centro de Aprendizaje Permanente acreditado que ofrece cursos de formación de profesores en línea y presenciales de nivel 5 y 7 del Marco Europeo de Cualificaciones en Europa y más allá. Areadne también ofrece cursos de educación general en TIC, idiomas, servicios de hospitalidad, cursos de belleza y artesanía. Areadne emplea a diez consultores de aprendizaje, con títulos avanzados de posgrado y más de diez años de experiencia, capacitando a alrededor de 100 maestros y otros 400 estudiantes de Grecia por año. Areadne trabaja con escuelas, universidades, empresas y organizaciones de formación nacionales e internacionales, organizaciones no gubernamentales, cámaras de comercio, organizaciones de empleadores y empleados, corporaciones locales, nacionales e internacionales, diseñando e implementando intervenciones de aprendizaje transformacional. Areadne actualmente lidera una asociación KA2 Innovation sobre refugiados y arte.

Futuro Digitale



FuturoDigitale
Non-profit Association

Futuro Digitale es una organización sin fines de lucro que fue fundada el 20 de febrero de 2013 sobre los ideales del proyecto Policoro de la Conferencia Episcopal Italiana. Futuro Digitale trabaja para fortalecer las habilidades de los jóvenes a través de las TIC y los proyectos de participación juvenil en las ciudades pequeñas. Su misión es apoyada por voluntarios entusiastas y grupos comunitarios juveniles locales. Futuro Digitale cree que al ser consistente y profesional, realmente puede crear

oportunidades de desarrollo para los jóvenes. Futuro Digitale coopera con instituciones, escuelas y otras organizaciones sociales. Están acreditados como agencia de empleo, centro de informática y centro de enseñanza de la lengua italiana. Futuro Digitale tiene una experiencia variada que se expresa en proyectos empresariales, proyectos de movilidad Erasmus e investigación social.

Universidad de Chipre



El Laboratorio de Ingeniería de Software y Tecnologías de Internet (SEIT) centra sus actividades de investigación en Cloud Computing, Arquitecturas Orientadas a Servicios, Plataformas Middleware Sensibles al Contexto y Computación Inteligente y Móvil. El Laboratorio se concentra en el desarrollo de creatividad habilitada por las TIC y entornos de aprendizaje mejorados, plataformas y herramientas para implementar servicios de monitoreo y apoyo de la salud, servicios inteligentes y personalizados para ancianos y asistenciales. Tecnologías para personas con discapacidad. El laboratorio también lleva a cabo actividades relacionadas con el aprendizaje mejorado por la tecnología, el comercio electrónico, el gobierno electrónico y el desarrollo de entornos para la inclusión social de los ancianos, el envejecimiento activo y la vida independiente. SEIT participó activamente en 30 proyectos financiados por la UE y obtuvo más de 5 millones de euros en financiación. El Laboratorio cuenta actualmente con 10 personas, incluidos 4 científicos postdoctorales y 4 investigadores de doctorado, y tiene acceso a amplias instalaciones de hardware y software.

Euro-Net



EURO-NET es una asociación sin ánimo de lucro que es miembro o miembro asociado de 57 redes internacionales. Ha realizado más de 340 proyectos europeos. EURO-NET fue elegida dos veces por la Comisión Europea en los Grupos de Trabajo Paneuropeos por sus competencias y 3 veces publicada por sus mejores prácticas en el campo de los medios de comunicación y las comunicaciones.

Ikkaido Ltd



Ikkaido es una ONG reconocida como entidad de carácter consultivo especial ante las Naciones Unidas, organización benéfica registrada, firma de la Declaración de Marsella y miembro de ONU Mujeres. Ikkaido forma parte del Grupo de Trabajo de Diversidad e Inclusión del Pacto Mundial de las Naciones Unidas para los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Ikkaido utiliza un enfoque de pensamiento sistémico para interrumpir la exclusión social y la no participación y crear metodologías biopsicosociales inclusivas innovadoras para el desarrollo emocional, físico, conductual y cognitivo de las personas con menos oportunidades. Ikkaido promueve la inclusión de las artes marciales como "El Camino", un viaje de autodescubrimiento.

Instituto de Estudios sobre Inclusión Social, Diversidad y Compromiso (INSIDE EU)



INSIDE EU fue creado en Irlanda por Dirk van der Merwe, un usuario parapléjico de sillas de ruedas, para proporcionar actividad física, educación y empleo empoderadores para las personas con menos oportunidades, especialmente las personas con discapacidad. El Instituto proporciona experiencia en empoderamiento e inclusión para las personas con menos oportunidades, especialmente las personas con discapacidad, y proporciona capacitación para trabajadores juveniles, entrenadores, asistentes de enseñanza y maestros en toda la isla de Irlanda y Europa. INSIDE EU tiene una vasta experiencia en el desarrollo de herramientas de inclusión y gamificación inclusiva adaptada y transferible que se puede utilizar para desarrollar a las personas con menos oportunidades, y para involucrar a las personas con cualquier habilidad o discapacidad para que todos puedan participar juntos en la misma actividad.

Aux Couleurs du DEBA



Aux Couleurs du DEBA es una asociación con 15 años de experiencia en proyectos europeos, educación no formal, diálogo intercultural, ciudadanía activa y jóvenes con menos oportunidades (ninis), que trabaja en los campos de la juventud, la formación y la educación, el empleo y el emprendimiento social, y la movilidad europea.

PRIMAE La herramienta de adaptación S.T.E.P.

Este módulo le presenta el **S.T.E.P.** herramienta de adaptación

S.T.E.P. es un acrónimo que se puede adaptar a su idioma como se detalla a continuación. Es un tool que te permite adaptar cuatro cosas simples de diferentes maneras para que todos puedan participar.

La capacidad de adaptar la actividad para aumentar las oportunidades para las personas con discapacidad es un componente clave en cualquier proceso de inclusión.

Un método probado y confiable, desarrollado y aplicado en proyectos prácticos en el Reino Unido e internacionalmente, es el **S.T.E.P.** herramienta de adaptación.

Este es un sistema simple para hacer cambios en la educación física y las actividades deportivas para que todos puedan ser incluidos y jugar juntos. Se puede utilizar para ayudar a organizar el pensamiento en torno a la adaptación y modificación de la actividad.

Se pueden hacer cambios en una actividad, no solo donde los niños y adultos que tienen impedimentos están involucrados, sino también donde hay:

- niños y adultos de diferentes edades.
- ambos sexos participando juntos.
- diferencias étnicas, culturales o de estilo de vida.

Antes de continuar, pruebe esta breve actividad para establecer la escena.

Juego de gota de papel

Esta actividad se puede realizar desde una posición de pie o sentado. Está diseñado para ayudarte a pensar en cómo la adaptación y la modificación es un componente natural de toda actividad física y deporte.

- Encuentre un espacio personal adecuado, libre de obstrucciones.
- Tome un pedazo de papel, tamaño A4 o similar.
- Sostenga el papel con el brazo extendido por encima de la cabeza.
- Deje caer el papel al suelo (mueva los dedos para impulsar el papel ligeramente). Repetir un par de veces.
- Considere cómo cae el papel: ¿es errático o siempre cae de la misma manera?
- Inténtalo de nuevo; esta vez trate de atrapar el papel antes de que toque el suelo.
- ¿Puedes hacer esto fácilmente? ¿O es un desafío?
- Recuerda lo bien que lo hiciste, volveremos a esta actividad en breve.



S.T.E.P. es un acrónimo que significa **S.** p. a. c. e. , **T.** a. s. k. , **E.** p. u. i. p. m. e. n. t. y **P.** e. o. p. l. e. Estas son cuatro áreas de cualquier actividad que pueden ser manipuladas para hacerlas más inclusivas.

Este sencillo sistema ayuda a los practicantes a adaptar el deporte, juego o actividad para diferentes habilidades y edades.

Por ejemplo:

S.T.E.P. elemento	Ejemplos de cambios genéricos
S.p.a.c.e.	<ul style="list-style-type: none"> • aumentar o disminuir el tamaño del área de juego; variar la distancia a cubrir en las prácticas para adaptarse a diferentes habilidades o movilidad Niveles.
T.a.s.k.	<ul style="list-style-type: none"> • garantizar que todos tengan las mismas oportunidades de participar, por ejemplo, en un juego de pelota, todos los jugadores tengan la oportunidad de llevar / driblar, pasar o disparar; • dividir las habilidades complejas en componentes más pequeños si esto ayuda a los jugadores a más desarrollar habilidades fácilmente.
E.q.u.i.p.m.e.n.t.	<ul style="list-style-type: none"> • en los juegos de pelota, aumentar o disminuir el tamaño de la pelota para adaptarse a la habilidad o rango de edad de los jugadores, o dependiendo del tipo de habilidad que se practique;
P.e.o.p.l.e.	<ul style="list-style-type: none"> • equilibrar los números de los equipos de acuerdo con la capacidad general del grupo, es decir, puede ser preferible jugar con equipos de números desiguales para facilitar la inclusión de algunos jugadores y maximizar la participación de otros; • dar a los jugadores un papel específico en un juego que enfatiza sus habilidades.

Se pueden hacer modificaciones en una o más áreas, comenzando con los aspectos que parecen estar creando la mayoría de los problemas. La clave es **la flexibilidad** de enfoque.

Volvamos al juego de la gota de papel.

Gota de papel 2

Encuentre algo de espacio, o desde una posición sentada, y repita la actividad de caída de papel.

- Deje caer el papel de un brazo levantado y extendido.
- Trate de atrapar el papel antes de que toque el suelo.
- ¿Cómo puedes hacer que el juego sea más fácil, para que atrapes el papel con más frecuencia?

Ahora

- Imagina un pequeño grupo de jóvenes o adultos jugando a este juego. En una formación de círculo, un jugador deja caer el papel, los otros intentan atraparlo.
- ¿Cómo se puede aplicar S.T.E.P. a este escenario?
Por ejemplo: los jugadores encuentran el juego demasiado fácil: atrapan el papel antes de que caiga cada vez. ¿Qué cambios puede sugerir?

S.p.a.c.e.

T.a.s.k.

E.q.u.i.p.m.e.n.t.

P.e.o.p.l.e.

Gota de papel 2 – respuestas de ejemplo

Fácil

- Párese/siéntese más cerca.
- Use un pedazo de papel más grande, por lo tanto, de movimiento más lento.

Escenario de ejemplo:

- Un pequeño grupo está jugando el juego de la gota de papel (un jugador deja caer el papel, los otros tratan de atraparlo).
- A los jugadores les resulta demasiado fácil el juego: atrapan el papel antes de que caiga cada vez.

Las sugerencias pueden incluir:

S. p. a. c. e.

Los jugadores se mantienen más separados, más lejos de la caída del papel.

T. a. s. k.

Agregar una condición; por ejemplo, los jugadores pueden atrapar usando solo una mano.

E. q. u. i. p. m. e. n. t.

Use un pedazo de papel más pequeño, más difícil de atrapar.

P. e. o. p. l. e.

Use un pedazo de papel más pequeño, más difícil de atrapar.

El siguiente ejercicio dirige la actividad más cerca de un escenario de artes marciales.

Juego Knee Tap

En esta actividad, imagina un grupo de jugadores organizados en parejas. (Ver imágenes). El objetivo del juego es que los jugadores intenten tocar las rodillas de su oponente mientras evitan ser tocados ellos mismos.



Piensa cómo S.T.E.P. se puede utilizar para "equilibrar" esta actividad para diferentes habilidades. Por ejemplo: un jugador está anotando más 'hits' que el otro. Podría ser que este jugador es más móvil o hábil. ¿Cómo puedes usar S.T.E.P. cambiar la actividad para desafiar al jugador más exitoso y darle al otro más oportunidades de tener éxito?

S. p. a. c. e.

T. a. s. k.

E. p. u. i. p. m. e. n. t.

P. e. o. p. l. e.

Golpe de rodilla – respuestas de ejemplo

Trabajando en parejas, el objetivo del juego es que los jugadores intenten tocar su

las rodillas del oponente mientras evitan ser tocados ellos mismos.

¿Cómo puedes equilibrar la actividad si un jugador está anotando más golpes que el otro?

Las sugerencias pueden

incluir:

S.p.a.c.e.

Reducir el espacio de juego. Esto le da a un jugador menos móvil más oportunidad para anotar.

T.a. s. k.

Ponga una condición en el jugador más exitoso; por ejemplo, solo pueden usar una mano mientras que el otro jugador continúa con dos.

E. q. u. i. p. m. e. n. t.

Apoya a un jugador permitiéndole usar un periódico enrollado. Esto extiende su alcance (con seguridad) contra un oponente más móvil.

P.e.o.p.l.e.

Seleccione socios que tengan habilidades similares.

Sobre la base de los ejercicios cortos anteriores, piense en las formas en que **S.T.E.P.** puede apoyar la inclusión en las actividades de artes marciales.

Recuerde, la manipulación de uno o más de los componentes de la herramienta de adaptación **S.T.E.P.** (**S.p.a.c.e.**, **T.a.s.k.**, **E.q.u.i.p.m.e.n.t.**, **P.e.o.p.l.e.**) puede crear un entorno más inclusivo y garantizar que todos puedan maximizar la capacidad de investigación.

Aplicación de S.T.E.P. a las artes marciales

S.p. a. c. e.

T. a. s. k.

E. q. u. i. p. m. e. n. t.

P. e. o. p. l. e.

Directrices

- Piense en formas de incluir en lugar de excluir.
- Discuta las opciones con los jugadores: identifique su nivel de habilidad y amplíe la actividad desde allí.
- Busca puntos de entrada más tempranos en las actividades: identifica los puntos de entrada de un jugador
- punto de partida, para ellos, y construir sobre esto.

Las adaptaciones sugeridas podrían incluir:

S.T.E.P. elemento	Ejemplos de artes marciales
S.p.a.c.e.	<ul style="list-style-type: none"> • más espacio de giro o movimiento para ciertas personas; por ejemplo, los que utilizan ayudas a la movilidad; • espacio entre jugadores/oponentes o a una práctica de punch pad; aumentar o disminuir para apoyar o desafiar.
T.a.s.k.	<ul style="list-style-type: none"> • considerar el desglose de habilidades en términos de equilibrio, coordinación y agilidad; por ejemplo, equilibrio y estabilidad central, coordinando movimientos de simple a complejo y luego introducir velocidad y mayor movilidad.
E.q.u.i.p.m.e.n.t.	<ul style="list-style-type: none"> • usar almohadillas / bolsas de destino coordinadas por colores, si corresponde; • Las pulseras de colores pueden sustituir a la izquierda / derecha para simplificar las instrucciones.
P.e.o.p.l.e.	<ul style="list-style-type: none"> • emparejar jugadores de habilidad similar en algunas actividades; • averigüe cuánto pueden ver/oír los jugadores que tienen impedimentos sensoriales y qué ajustes se pueden requerir del entrenador, por ejemplo, voz, posicionamiento.

S.T.E.P. es un acrónimo flexible que se puede adaptar para su uso en diferentes idiomas y culturas. Mira estos otros **S.T.E.P.** Versiones.

Español	
En español, 'S.T.E.P' es P. A. S. O. Tenga en cuenta que para formar el acrónimo, no es necesario usar las letras iniciales de cada palabra.	
S.p.a.c.e.	e.s. P. a.c.i.o
T.a.s.k.	t. A. r. e. a.
E.q.u.i.p.m.e.n.t.	e. p. u. i. p.o. S.
P.e.o.p.l.e.	p. e. r. s. O. n. a. s.

Mandarín	
Esta es una traducción simple. En mandarín, S.T.E.P. es 脚步 Jiǎobù	
S.p.a.c.e.	空间 Kōngjiān
T.a.s.k.	任务 Rènwù
E.q.u.i.p.m.e.n.t.	体育器材 Tǐyù qìcái
P.e.o.p.l.e.	人 Rén

Amárico (Etiopía)

En amárico las palabras para el **S.T.E.P.** Los componentes no crean la palabra «**S.T.E.P.** '. Por lo tanto, se eligió una palabra alternativa que podría vincular las cuatro palabras. Esto era BESO, una bebida no alcohólica popular.

S.p.a.c.e.	tege B ar
T.a.s.k.	h E zebe
E.q.u.i.p.m.e.n.t.	qu S aquse
P.e.o.p.l.e.	b O ta

Cree su propio acrónimo **S.T.E.P** aquí, tal vez en otro idioma, o puede usar su propia palabra memorable.

La clave es que los cuatro componentes, **S.** p.a.c.e., **T.** a.s.k., **E.** q.u.i.p.m.e.n.t. y **P.** e.o.p.l.e. debe incluirse.

ORIGINAL Mi acrónimo S.T.E.P

S.p.a.c.e.	
T.a.s.k.	
E.q.u.i.p.m.e.n.t.	
P.e.o.p.l.e.	

Un rápido acceso a Internet revelará que existen otros sistemas de actividad física y adaptación deportiva basados en siglas.

Para concluir este módulo, busque 'herramientas de adaptación deportiva', 'adaptación de la actividad física y el deporte' o similares.

Acrónimo	Explicación del sistema	Fuente

Tenga en cuenta que estos sistemas generalmente se pueden dividir en tres áreas:

- **marcos**: estructuras generales para la inclusión que incorporan metodologías de adaptación;
- **procesos**– se trata de secuencias **S.T.E.P.** aplicadas a la evaluación de los individuos;
- **herramientas de adaptación**: formas prácticas de adaptar y modificar el deporte y la actividad física similares a **S.T.E.P.**

En su búsqueda web puede encontrar algunos de los ejemplos que se muestran a continuación.

Marcos

Un ejemplo importante utilizado en muchas partes del mundo es el **Espectro de Inclusión**, desarrollado a fines de la década de 1990 en el Reino Unido para proporcionar una estructura para la inclusión, inicialmente dirigida a maestros y personal de apoyo que trabajan en escuelas convencionales para ayudarlos a incluir mejor a los jóvenes que tienen necesidades educativas especiales y discapacidad en los programas de educación física.

Su uso pronto se extendió a otras áreas como el entrenamiento, la educación superior, el desarrollo deportivo y el voluntariado.

Brevemente, el Espectro de Inclusión consiste en cinco enfoques diferentes para la organización de la actividad física organizados en un continuo de participación.

El nivel de inclusión más adecuado se puede seleccionar de acuerdo con la situación, como la edad, la capacidad y la composición del grupo, la naturaleza de la actividad, el entorno, el equipo y el número de personal o voluntarios disponibles.

De esta manera, el profesor o coach puede utilizar el marco como base para la creación de entornos inclusivos independientemente de las actividades que realice de las habilidades de los participantes.

El espectro de inclusión se presentará en detalle en un módulo futuro.

Procesos

Veremos dos sistemas, esencialmente similares, de "planificar, implementar, revisar".

La **F. A. M. M. E.** modelo a **F.** u.n.c.t.i.o.n.a.l. **A.** p.p.r.o.a.c.h. para **M.** o.d.i.f.y.i.n.g. **M.** o.v.e.m.e.n.t. **E.** x.p.e.r.i.e.n.c.e.s. (Modelo Funcional para la Modificación de Experiencias de Movimiento) fue desarrollado para centrarse en el *proceso* de adaptación y modificación, delineando un **S.T.E.P.** secuencia dirigida a la inclusión de todas las capacidades en la actividad física. Usando este proceso lógico, el practicante (o entrenador) puede aplicar su imaginación y habilidades de observación para modificar las actividades adecuadamente para cada participante.

F. A. M. M. E. funciona siguiendo un procedimiento de cuatro pasos (se agregaron nuestros ejemplos):

S.T.E.P. 1 – Determinar los componentes subyacentes de las habilidades; en otras palabras, qué componentes son necesarios para realizar con éxito una actividad o habilidad de movimiento.	Por ejemplo, moverse para atrapar una pelota implica la coordinación ojo-mano, pero también implica velocidad, equilibrio y conciencia espacial. Diferencias que afectan cualquiera de estos componentes requerirá un enfoque modificado.
S.T.E.P. 2 – Determinar las capacidades actuales del individuo.	Por ejemplo, una diferencia en la edad afectará la adquisición de habilidades, con un niño de primeros años que obviamente tiene menos fuerza que un adolescente joven .
S.T.E.P. 3 – Igualar el esfuerzo de modificación de las capacidades.	Por ejemplo, garantizar que las modificaciones sean necesarias y apoyar la inclusión. Si un individuo es capaz de sostener un bate o raqueta liviana, entonces sus capacidades existentes se reducen si el entrenador insiste en unir un implemento de tamaño completo al individuo. brazo usando un guante-murciélago.

S.T.E.P. 4 – Evaluar la efectividad de la modificación; aquí el entrenador utiliza sus poderes de observación y análisis para verificar si cualquier modificación o adaptación sugerida está contribuyendo a la adquisición y desarrollo de habilidades, o si no apoya, o incluso obstaculiza, el proceso.

Por ejemplo, pedirle a un individuo que tiene dificultades de equilibrio que se siente en una silla para realizar un lanzamiento, cuando puede ser capaz de hacerlo desde una posición de pie con un ajuste en su postura, podría verse como un paso retrógrado

F. A. I. E. R. es otro ejemplo de un proceso ideado para satisfacer las necesidades de una población específica, pero con una aplicación más amplia en otros entornos.

Es esencialmente una estructura centrada en el individuo dentro de la cual el practicante (o entrenador) puede buscar soluciones creativas, en pasos progresivos, para garantizar la inclusión de los jóvenes en la actividad física.

La **F.A.I.E.R.** El proceso se organiza a lo largo de un proceso de actividad-modificación-revisión similar al de **F.A.M.M.E.** (de nuevo hemos añadido ejemplos):

<p>F. o. u. n. d. a. t. i. o. n. (Fundación) – esto implica identificar los objetivos alcanzables para cada participante, y las actividades que probablemente conduzcan a que se cumplan los objetivos. En otras palabras, la creación de un punto de partida para cada individuo específico para cada actividad.</p>	<p>Por ejemplo, una actividad de fortalecimiento que conduce a un objetivo a largo plazo de mejorar el rendimiento en un lanzamiento. En esta etapa, también es importante identificar las fortalezas, capacidades y preferencias de la individual.</p>
<p>A. w. a. r. e. n. e. s. s. (Conciencia) aquí el practicante/entrenador toma en consideración cualquier aspecto específico del individuo.</p>	<p>Por ejemplo, es posible que se requieran ciertos métodos de comunicación, como el "Braille de dedos" para los participantes sordociegos, o el refuerzo y la repetición regulares de mensajes clave. Estas consideraciones no deben ser centrales para el proceso, sino actuar más como « información de apoyo».</p>
<p>I. m. p. l. e. m. e. n. t. a. t. i. o. n. (Implementación) – en esta fase, la actividad se construye en base a los factores identificados en las etapas de fundación y concienciación.</p>	<p>Esto puede incluir la modificación de la actividad o el equipo utilizado si esto es necesario para la finalización exitosa de la meta de la actividad y progreso hacia el objetivo a largo plazo .</p>
<p>E. v. a. l. u. a. t. i. o. n. (Evaluación) – es donde el practicante / entrenador observa el desempeño del individuo, sugiriendo modificaciones o cambios en la técnica o el equipo.</p>	<p>Por ejemplo, la orientación manual puede ser necesaria para ayudar a reforzar la instrucción verbal. También se puede evaluar la seguridad de la actividad.</p>

R. e. f. i. n. e. m. e. n. t. (Refinamiento): el profesional / entrenador analiza el rendimiento y sugiere cambios que podrían ser necesarios para desafiar aún más al individuo, o para desarrollar un aspecto específico que conduzca al logro del objetivo a largo plazo.

Herramientas de adaptación

Una vez más, consideraremos dos alternativas a **S.T.E.P.** aquí.

T.R.E.E. opera de manera similar a **S.T.E.P.** presentando cuatro aspectos de cualquier actividad que pueden ser modificados con el fin de acomodar la inclusión de cualquier habilidad.

T.e. a. c. h. i. n. g. / c. o. a. c. h. i. n. g. s. t. y. l. e.	Cómo el Teacher/coach organiza, dirige y comunica
R.u.l.e.s. a.n.d. r.e.g.u.l.a.t.i.o.n.s.	Cambios en los Rules que rigen los juegos y actividades a promover inclusión
E.n.v.i.r.o.n.m.e.n.t.	Cambios en el entorno electrónico, para el todo el grupo o individuos dentro del grupo
E.q.u.i.p.m.e.n.t.	Como en S.T.E.P. , cambiar la E en tamaño, peso, color, textura.

La '**C. h. a. n. g. e. i. t.** El principio (Change It) está diseñado para ayudar a los maestros, entrenadores y líderes deportivos en cómo hacer que las actividades sean diferentes para promover la inclusión de todas las habilidades.

C	C. o. a. c. h. i. n. g. (Coaching)
H	H. o. w. y. o. u. s. c. o. r. e. (Cómo puntuas)
	P. l. a. y. i. n. g. A. r. e. a. (Zona de juego)
N	N. u. m. b. e. r. o. f. p. l. a. y. e. r. s. (Número de jugadores)
G	G. a. m. e. r. u. l. e. s. (Reglas del juego)
E	E.q.u.i.p.m.e.n.t. (Equipo)
I	I. n. t. e. n. s. i. t. y.
T	T. i. m. e.

«**C.h.a.n.g.e. i.t.** ' es una ayuda de *memoria* útil para los entrenadores, pero es quizás demasiado larga y, por lo tanto, es más difícil recordar cada componente.

El factor clave en todos estos sistemas, incluyendo **S.T.E.P.** , es su flexibilidad, con aplicación posible en cualquier entorno de actividad física y deporte y con una gama de habilidades. Estos sistemas empoderan al entrenador, dándole la capacidad de cambiar su enfoque o modificar su entrega para proporcionar oportunidades óptimas para cada participante.

Referencias

S.T.E.P.

Black, Ken (2011) 'Coaching de niños discapacitados'. En Stafford, Ian (ed.) *Entrenar a los niños en el deporte*. Londres: Routledge

F.A. M. M. E.

Kasser, Susan L, & Lytle, Rebecca K (2005), 'A Functional Approach for Modifying Movement Experiences (FAMME) en **'Inclusive Physical Activity: a lifetime of opportunities'** USA, Human Kinetics, pp138

F. A. I. E. R.

LaCortiglia, Matt (2009), **'Adaptive Physical Education'** [en línea], Perkins School for the Blind, Massachusetts, EE.UU., http://support.perkins.org/site/PageServer?pagename=Webcasts_Adaptive_PE_Matt_LaCortiglia

T.R. E. E.

Comisión Australiana de Deportes (2001), **'Give it a Go: including people with disabilities in sport and physical activity'**, Australia, ASC Publication Services Unit, pp34-35 (publicado anteriormente como 'Willing and Able: an introduction to inclusive practices' 1995)

C. H. A. N. G. E. I. T.

Bee, Les (2008), 'Inclusive Coaching' en **'Intermediate Coaching – General Principles Manual'** Australia, ASC Publishing, Cap. 6 pp77-86

Contáctenos:

Correo electrónico: ceo@ikkaido.com

Teléfono: [+447446 503082](tel:+447446503082)

Twitter: https://twitter.com/Ikkaido_MA

Facebook: [https:// www.facebook.com/IkkaidoEU/](https://www.facebook.com/IkkaidoEU/)

Instagram: [https:// www.instagram.com/ikkaido/](https://www.instagram.com/ikkaido/)

Legal Renuncia

El proyecto fue financiado por la Unión Europea a través del programa ERASMUS+. El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido que refleje únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Derechos de autor Ikkaido Ltd C 2019



PRIMAE



Financiado por
el Programa
Erasmus+ de
la Unión
Europea