



CUADERNO 3

Diseñar Deportes Inclusivos

BANCO DE ACCIONES FUNCIONALES PARA EL DISEÑO DE JUEGOS Y DEPORTES INCLUSIVOS

Una herramienta metodológica para diseñar deportes desde las funciones del juego y no desde los diagnósticos

Centro de Investigación Paralímpica Argentina (CIPA)

Versión preliminar para discusión académica

Este documento presenta una primera versión de una herramienta metodológica actualmente en desarrollo por el Centro de Investigación Paralímpica Argentina (CIPA). Su objetivo es facilitar el diseño de juegos y deportes inclusivos desde una perspectiva funcional. Como toda herramienta metodológica innovadora, se encuentra en un proceso de validación mediante su aplicación en proyectos educativos, investigaciones y experiencias de campo, por lo que futuras versiones podrán incorporar ajustes y nuevos desarrollos derivados de su utilización.

1. ¿Por qué desarrollar una nueva herramienta?

En los últimos años el deporte inclusivo ha experimentado un importante crecimiento en los ámbitos educativo, recreativo y deportivo. Sin embargo, al analizar gran parte de las propuestas existentes se observa un patrón común: la mayoría de los juegos y deportes inclusivos se construyen adaptando deportes previamente conocidos.

El proceso suele seguir una secuencia similar:

1. Se selecciona un deporte tradicional.
2. Se identifican participantes con discapacidad.
3. Se incorporan adaptaciones específicas para permitir su participación.

Si bien este procedimiento ha permitido reducir numerosas barreras de acceso, también presenta una limitación frecuente: las modificaciones terminan organizándose alrededor



de diagnósticos o categorías de discapacidad y no alrededor de las funciones que requiere el propio juego.

En consecuencia, muchas propuestas continúan diferenciando participantes mediante reglas especiales, permisos particulares o excepciones reglamentarias.

El Banco de Acciones Funcionales propone invertir esa lógica de diseño.

En lugar de comenzar preguntando:

¿Qué adaptaciones necesita determinada persona? propone iniciar el proceso preguntando:

¿Qué acciones requiere este juego y de cuántas maneras diferentes pueden realizarse?

De esta manera, el foco deja de estar en las personas y pasa a estar en las acciones necesarias para participar.

2 Identificar los objetivos motores del juego.

Antes de pensar acciones, preguntarnos:

¿Qué deben intentar hacer los jugadores?

Por ejemplo.

- ☐ Conservar la posesión.
- ☐ Progresar en el espacio.
- ☐ Alcanzar una meta.
- ☐ Defender un objetivo.
- ☐ Recuperar un móvil.
- ☐ Interceptar.
- ☐ Cooperar.
- ☐ Oponerse.
- ☐ Crear espacios.
- ☐ Ocupar espacios.



- ☐ Transportar objetos.
- ☐ Derribar objetivos.
- ☐ Lanzar con precisión.
- ☐ Superar obstáculos.
- ☐ Coordinar acciones simultáneas.
- ☐ Guiar a un compañero.
- ☐ Construir una secuencia colectiva.
- ☐ Otra.

3. Principios del Banco de Acciones Funcionales

El Banco se apoya en cinco principios básicos.

1. El deporte se diseña desde las funciones.

Los roles deportivos deben definirse por las acciones necesarias para cumplir una función dentro del juego y no por las características diagnósticas de quienes participan.

2. Una misma acción puede realizarse de diferentes maneras.

Lanzar, desplazarse, recibir o comunicarse no representan acciones únicas. Cada una admite múltiples formas funcionales igualmente válidas.

3. Ninguna forma funcional es superior a otra.

El objetivo no consiste en ordenar capacidades de mayor a menor, sino en reconocer distintas maneras de resolver una misma acción deportiva.

4. La diversidad constituye un recurso de diseño.

Las distintas formas de actuar enriquecen el deporte y permiten construir funciones complementarias dentro del equipo.

5. El reglamento organiza las funciones.

Las reglas no deben establecer categorías de personas. Deben organizar funciones deportivas.

4. ¿Cómo utilizar el Banco?



La herramienta propone cinco pasos.

Paso 1

Definir el tipo de juego.

Ejemplos:

- invasión
- red
- blanco y precisión
- persecución
- cooperación-oposición
- etc.

Paso 2

Identificar las acciones fundamentales que requiere ese deporte.

Paso 3

Seleccionar las diferentes formas funcionales mediante las cuales cada acción puede realizarse.

Paso 4

Diseñar los roles del juego a partir de esas acciones.

Paso 5

Construir el reglamento.

MATRIZ ORIENTADORA

Objetivo motor del juego	Acciones funcionales que podrían intervenir
Conservar la posesión	Recibir - Controlar - Desplazarse - Decidir - Comunicar
Progresar en el espacio	Desplazarse - Lanzar - Pasar - Orientarse
Defender un objetivo	Interceptar - Orientarse - Coordinar - Oponerse
Recuperar un móvil	Desplazarse - Percibir - Recibir - Coordinar



Objetivo motor del juego	Acciones funcionales que podrían intervenir
Lanzar con precisión	Orientarse - Controlar la fuerza - Lanzar
Superar un obstáculo	Desplazarse - Equilibrarse - Decidir
Cooperar	Comunicar - Coordinar - Asistir
Oponerse	Anticipar - Interceptar - Orientarse
Guiar a un compañero	Comunicar - Orientarse - Coordinar
Construir una secuencia colectiva	Recibir - Pasar - Comunicar - Decidir

5. Banco de Acciones Funcionales

ACCIÓN 1

DESPLAZARSE

Descripción

Todo juego requiere que los participantes ocupen espacios, cambien posiciones o permanezcan en determinados lugares. El desplazamiento no debe reducirse únicamente a correr.

Formas funcionales posibles	Utilizada
Correr	☐
Caminar	☐
Trotar	☐
Desplazamiento lateral	☐
Hacia atrás	☐
Gatear	☐
Reptar	☐
Rodar en silla de ruedas	☐
Desplazarse con andador	☐
Desplazarse con muletas	☐
Con apoyo de un compañero	☐
Permanecer fijo	☐
Otra	☐



ACCIÓN 2

LANZAR / IMPULSAR

Descripción

Consiste en poner un objeto en movimiento con intención deportiva.

Formas funcionales posibles	Utilizada
Dos manos	☐
Una mano	☐
Pie	☐
Cabeza	☐
Antebrazo	☐
Tronco	☐
Implemento	☐
Rampa	☐
Empuje	☐
Rodillo	☐
Otra	☐

ACCIÓN 3

RECIBIR / CONTROLAR

Descripción

Hace referencia a las diferentes maneras de detener, controlar o preparar un elemento para la acción siguiente.

Formas funcionales posibles	Utilizada
Dos manos	☐
Una mano	☐
Pie	☐
Tronco	☐
Pecho	☐
Cabeza	☐



Formas funcionales posibles	Utilizada
Luego del pique	☐
Mediante una red	☐
Con implemento	☐
Con ayuda de un compañero	☐

ACCIÓN 4

GOLPEAR

Formas funcionales posibles	Utilizada
Mano abierta	☐
Puño	☐
Antebrazo	☐
Pie	☐
Cabeza	☐
Palo	☐
Raqueta	☐
Bastón	☐
Implemento adaptado	☐

ACCIÓN 5

ORIENTARSE

Y acá aparece uno de los aportes que considero más importantes.

No todas las personas se orientan de la misma manera.

El juego puede ofrecer distintas referencias.

Formas funcionales posibles	Utilizada
Referencias visuales	☐
Referencias auditivas	☐
Referencias táctiles	☐
Guía verbal	☐
Guía física	☐



Formas funcionales posibles	Utilizada
Contrastes de color	☐
Marcas en el piso	☐
Memoria espacial	☐

ACCIÓN 6

COMUNICARSE

Formas funcionales posibles	Utilizada
Voz	☐
Gestos	☐
Contacto	☐
Pictogramas	☐
Sonidos	☐
Señales luminosas	☐
Otra	☐

ACCIÓN 7

TOMAR DECISIONES

Porque jugar también implica decidir.

Formas funcionales posibles	Utilizada
Elegir destinatario del pase	☐
Elegir dirección del lanzamiento	☐
Esperar	☐
Atacar	☐
Cambiar estrategia	☐
Coordinar con un compañero	☐



ACCIÓN 8

INTERACTUAR

Formas funcionales posibles	Utilizada
Cooperar	☐
Oponerse	☐
Guiar	☐
Asistir	☐
Compartir un implemento	☐
Coordinar acciones simultáneas	☐

6. Del Banco de Acciones a los Roles

Aquí comienza el verdadero diseño del deporte.

Cada rol no se define por quién lo ocupa, sino por las acciones funcionales necesarias para desempeñarlo.

Ejemplo:

Rol: Constructor del Juego

Necesita:

- ✓ desplazarse
- ✓ recibir
- ✓ orientarse
- ✓ comunicar
- ✓ decidir

No importa quién ocupe ese rol.

Importa que pueda resolver esas acciones.

Rol: Finalizador



Necesita:

- ✓ localizar el objetivo
- ✓ orientar el cuerpo
- ✓ ejecutar el golpe
- ✓ controlar la fuerza

Rol: Defensor

Necesita:

- ✓ sostener
- ✓ coordinar
- ✓ desplazarse
- ✓ comunicar

7. Del Rol al Reglamento

Una vez definidos los roles, el reglamento debe responder únicamente una pregunta:

¿Cómo organiza el juego para que esas funciones puedan desarrollarse?

Las reglas dejan de clasificar personas y pasan a organizar la interacción entre funciones deportivas.



8. Reflexión final

El Banco de Acciones Funcionales no pretende clasificar personas ni reemplazar otros sistemas de evaluación o clasificación existentes.

Su propósito es ofrecer una herramienta práctica para quienes diseñan juegos y deportes inclusivos.

Su principal innovación consiste en desplazar el centro del diseño desde las características individuales hacia las acciones que hacen posible la participación.

En esta perspectiva, los roles deportivos dejan de asociarse a diagnósticos y pasan a construirse a partir de funciones necesarias para el desarrollo del juego.

Así, la diversidad deja de entenderse como un problema que requiere excepciones reglamentarias y se convierte en un recurso para diseñar deportes donde múltiples formas de participación resulten igualmente válidas.