

EL JUEGO Y EL DEPORTE EN PRIMARIA

MANUEL TOMÁS ABAD ROBLES
FRANCISCO JAVIER GIMÉNEZ FUENTES-GUERRA
JOSÉ ROBLES RODRÍGUEZ



Universidad
de Huelva

MATERIALES
PARA LA
DOCENCIA
[180]

2019

©

Universidad de Huelva
Servicio de Publicaciones

©

Los Autores

Maquetación
BONANZA SISTEMAS DIGITALES, S.L.

Impresión
BONANZA SISTEMAS DIGITALES, S.L.

I.S.B.N.
978-84-17776-94-7

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
TEMA 1. EL JUEGO.....	7
TEMA 2. JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES	21
TEMA 4. LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN EDUCACIÓN FÍSICA.....	33
TEMA 5. LA INICIACIÓN DEPORTIVA	45
TEMA 6. LA ENSEÑANZA DE LA INICIACIÓN DEPORTIVA.....	55
TEMA 7. EDUCACIÓN EN VALORES Y PRÁCTICA DEPORTIVA	75
TEMA 8. NUEVAS PRÁCTICAS DEPORTIVAS. LOS DEPORTES ALTERNATIVOS.....	83
TEMA 9. LA PROGRAMACIÓN DEL JUEGO Y EL DEPORTE EN EL CURRÍCULUM DE E.F. EN PRIMARIA	91
TEMA 10. SESIONES PRÁCTICAS	101

INTRODUCCIÓN

La asignatura *El Juego y el Deporte en Primaria* se imparte en el tercer curso del Grado en Educación Primaria como optativa de la mención de Educación Física. El objetivo fundamental que se pretende con esta materia es que los futuros maestros conozcan y comprendan los contenidos relacionados con el juego y el deporte y sepan aplicarlos en sus clases de Educación Física favoreciendo el desarrollo integral de sus alumnos y alumnas.

En el documento que se presenta encontraremos el desarrollo de los temas que componen la asignatura. La finalidad de este material docente será que el alumnado tenga un punto de partida y de referencia de los contenidos; pero será necesario que trabaje sobre ellos para poder interpretarlos y aplicarlos en la propia práctica de nuestra materia.

Como principales Resultados de Aprendizaje de la asignatura podemos destacar:

- Entender el juego y el deporte como contenidos de educación física importantes a desarrollar durante la etapa de Educación Primaria.
- Aprender a utilizar el juego como contenido de educación física y como medio de desarrollo de otros contenidos.
- Analizar de forma crítica la enseñanza tradicional del deporte.
- Buscar alternativas válidas para el deporte en el contexto educativo.
- Aprender a planificar a corto, medio y largo plazo el juego y el deporte en las programaciones de aula de los distintos cursos de Primaria.

En relación con la metodología, lo más importante a destacar es el planteamiento activo del alumnado en todo el proceso. Para ello serán necesarias las aportaciones de los alumnos en cada una de las sesiones teóricas y prácticas. Entre otras estrategias metodológicas a utilizar podemos destacar: debates, sesiones de simulación, crítica de lecturas, diseño de sesiones teóricas y prácticas, etc.

Respecto a la evaluación hay que comentar que para superar la asignatura será necesario aprobar, al menos con un 5, los tres apartados que siguen de forma independiente. Los porcentajes aproximados de cada apartado son los siguientes:

- Exámenes: 60 %.
- Participación: 20 %.
- Trabajos: 20 %.

Los contenidos teórico-prácticos a impartir se distribuyen a lo largo del semestre y son desarrollados de manera conjunta y complementaria con la intención de que el alumnado los comprenda de forma integral. Para ello, cada tema será trabajado de forma teórica, y posteriormente se llevará a la práctica en una clase de Juego y Deporte en Primaria.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Tema 1. El juego. Conceptos introductorios básicos
- Tema 2. Juegos y deportes tradicionales
- Tema 3. Evolución del juego al deporte
- Tema 4. Las actividades deportivas
- Tema 5. La iniciación deportiva
- Tema 6. La enseñanza de la iniciación deportiva
- Tema 7. Educación en valores y práctica deportiva
- Tema 8. Nuevas prácticas deportivas
- Tema 9. La programación del juego y el deporte en el currículum de Educación Física en Primaria
- Tema 10. Sesiones prácticas

TEMA 1. EL JUEGO

- 1.- Introducción
- 2.- Conceptualización del juego
- 3.- Orígenes del juego
- 4.- Teorías del juego
- 5.- Clasificaciones y características del juego
- 6.- Los juegos cooperativos en Educación Física
- 7.- Conclusiones
- 8.- Referencias

Objetivos

- Conocer las principales definiciones y características del juego. Clasificación.
- Analizar la importancia del juego en el proceso formativo del alumnado.
- Reflexionar sobre la necesidad de utilizar adecuadamente el juego como instrumento educativo y formativo.

1.- Introducción

El juego es un hecho social y cultural de gran importancia. Según Timón y Hormigo (2010), es una actividad inherente tanto a los animales como a los seres humanos que tiene una finalidad en sí misma, pudiéndose convertir en un medio ideal para aprender, ocupar el tiempo de recreo y ocio, divertirse o/y mejorar las relaciones sociales. "El juego es un elemento de aprendizaje y desarrollo, de adaptación social, de liberación personal y de conservación de la propia cultural" (Navarro, 1993, p. 631).

En el ámbito educativo se hace necesario entender el juego, como un medio ideal para obtener un desarrollo integral del sujeto a nivel individual y social. Debemos transmitir a nuestros escolares la importancia que el juego tiene. Además, como aprovechamiento de su tiempo libre y una manera de perseverar tradiciones culturales propias. Se considera que un niño que no juega puede llegar a convertirse en un sujeto con una personalidad incompleta, vacía e inadaptada.

El juego motor toma mucha importancia sobretodo en educación infantil y primaria, tratándose de un elemento educativo considerable, ya que desde su planteamiento educativo figura por un lado como contenido y, por otro lado, como procedimiento metodológico (Ruíz, García, García, 2002). Se estima que los profesionales que se dediquen a la educación del sujeto a través del movimiento, deben saber aprovechar la condición del juego como ese elemento natural siempre presente en la actividad ordinaria de los escolares. No hay más

que observar a un grupo de niños y niñas jugando en su tiempo de ocio en su contexto más habitual: se mueven y expresan libremente, ponen sus propias reglas y metas, se relacionan, se comunican, etc. Jugar aporta, desde la más tierna infancia, la vía de aprendizaje y desarrollo personal más adecuada.

A continuación, se exponen los rasgos o características del juego según diversos autores, por un lado, y los propios alumnos/as, por otro (Omeñaca y Ruiz, 2015).

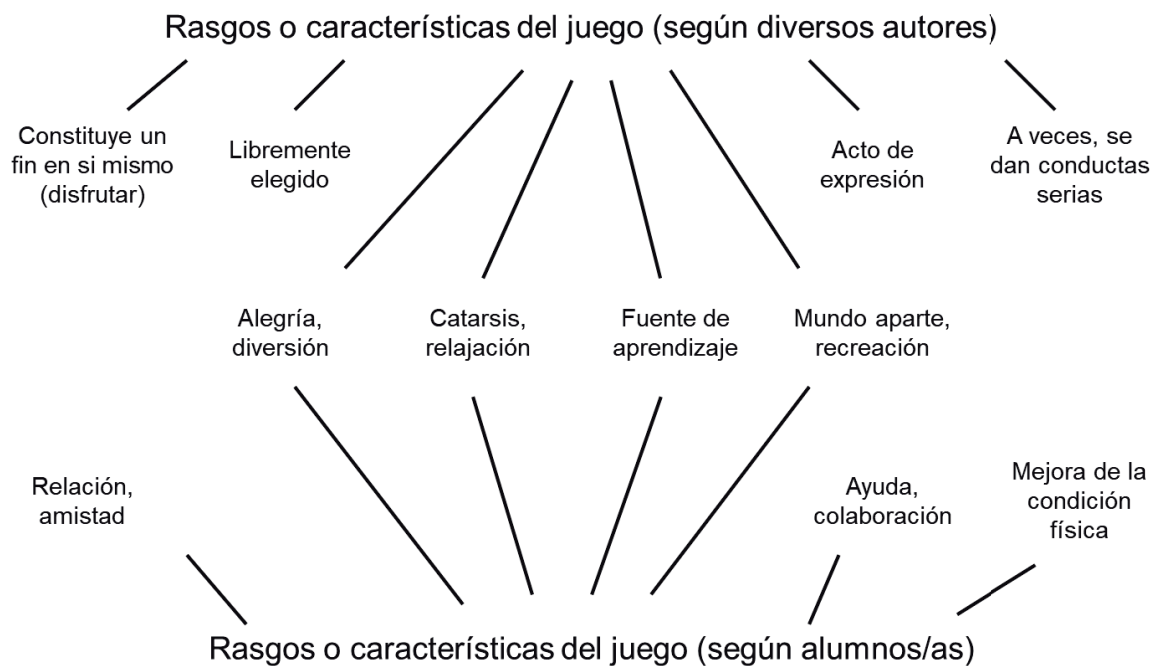


Figura 1. Rasgos y características del juego, basado en Omeñaca y Ruiz (2015).

En cuanto al juego y su potencial educativo, siguiendo a Omeñaca y Ruiz (2015), es preciso decir que:

- El juego ofrece variedad en las experiencias motrices
- Representa una situación contextualizada de aprendizaje
- Se trata de una forma espontánea de acercamiento del niño a su entorno
- Responde al principio de globalidad
- Abre caminos en la búsqueda de soluciones creativas
- Suscita situaciones de interacción social

Además, desde un punto de vista constructivista, todo esto lleva a considerar el APRENDIZAJE EN E.F. como un proceso activo en el que cada alumno/a, tomando como base sus capacidades y aprendizajes previos y gracias a la ayuda que le brindan el profesor y sus compañeros/as, construye, amplía, modifica, enriquece, adapta y diversifica dichas capacidades, y se

muestra de este modo, progresivamente, más competente y autónomo en los distintos ámbitos (cognitivo, motor, afectivo y social) que integran la globalidad personal

Se cree que los futuros docentes en Educación Física deben conocer desde el principio de su formación inicial, la importancia que desempeña el juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Resulta vital conocer en profundidad las posibilidades educativas que nos ofrecen los juegos a la hora de conseguir un desarrollo íntegro en nuestros escolares.

En este primer tema se adentrará en el mundo del juego: concepto, breve recorrido histórico en su significado y orígenes, teorías que tratan de explicarlo, así como algunas clasificaciones del juego. Finalizaremos el tema explicando en qué consisten los juegos cooperativos y sus principales aportaciones a la educación integral del alumnado.

2.- Conceptualización del juego

Muchas son las definiciones que se pueden encontrar sobre el concepto de juego desde la antigüedad hasta nuestros días. Desde Platón y Aristóteles la definición de juego ha ido sufriendo cambios sustanciales, tratando paralelamente de explicar las teorías, funciones y características esenciales que presenta el juego para el ser humano. Según Schmidt (2002), se trata de un término en constante evolución, ya que en las últimas décadas ha sufrido importantes cambios en su significado.

A partir del siglo XVII, a través de autores como Basedow, Rousseau, Pestalozzi y otros muchos, el juego sufre uno de los cambios más importantes de toda su historia: el juego se entiende y utiliza como un recurso metodológico eficaz, para conseguir que los escolares alcancen aquellos objetivos educativos que plantea cualquier área de conocimiento (Torres, 2002). Se comenzará este primer apartado exponiendo algunos conceptos de distintos autores, con el fin de analizar los rasgos o características comunes de toda actividad jugada.

Huizinga (1972) define el concepto de juego como “acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el espacio y el tiempo, que siguen unas reglas libremente aceptadas, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente”.

Zapata, citado por Torres (2002, p. 62), expone que el juego es “un medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, medio esencial de la organización, desarrollo y afirmación de la personalidad”.

Cagigal, citado por Suari (2005, p. 26), comenta que el juego es “un acto voluntario desinteresado e intranscendente, ajeno a la vida ordinaria, limitado espacio-temporalmente como expresión lúdica que caracteriza a una cultura dentro de unos parámetros de tensión y orden intrínsecos.

Navarro (1993, p. 632) opina que el juego es “una actividad recreativa natural de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural”.

Tras realizar un breve análisis de estas definiciones y basándonos en García et al. (1998) y Navarro (1993), se expone en la siguiente figura algunas de las características comunes que creemos debe englobar la definición de juego:



Figura 2. Características comunes de la definición de juego, basado en García et al. (1998) y Navarro (1993).

3.- Orígenes del juego

Siguiendo a Huizinga (1972). Desde la antigüedad el hombre ha buscado formas de asociarse, para desempeñar tareas básicas para su existencia (cazar, construir poblado...), permitiendo de este modo mejorar su calidad de vida. Es por ello, que no resulta extraño que del mismo modo que el ser humano se asocia para subsistir, también lo hagan para entretenerse, competir, y ocupar su tiempo de ocio mediante juegos. De ahí que se puede considerar que el juego es un elemento clave en el desarrollo humano.

En este sentido, se tiene constancia, a través de la antropología, que las civilizaciones menos desarrolladas presentaban actividades lúdicas simplistas,

mientras que las poblaciones más desarrolladas que poseían toda una estructura social, dan cobijo a formas jugadas más evolucionadas, es decir, los juegos colectivos. Los juegos, por lo general, en sus inicios giraban en torno a manifestaciones lúdico-mágicas (Huizinga, 1972).

Se debe tener en cuenta que el juego tiene un carácter universal de gran difusión, y que el juego se transmite de generación en generación, pasando de padres a hijos, aunque con algunas diferencias, por lo que hace muy difícil actualmente concretar un contexto determinado, es decir, que se pueda atribuir un juego a una geográfica específica, ya que, aunque haya aspectos que varíen, la base siempre va a ser la misma en muchos lugares.

En este sentido, se encuentran juegos característicos de ciertas culturas como señala Susana Millar en su obra "Pedagogía del Juego Infantil", ya que estudió cuatro grupos sociales bien diferenciados encontrando similitudes en las formas lúdicas de los niños. Los grupos sociales estudiados fueron:

1. Nyansongo (Kenia).
2. Richard Town (EE.UU.).
3. Rajputs (India).
4. Taira (Japón).

4.- Teorías del juego

Son numerosas las teorías que han tratado de dar respuesta a cuestiones tales como por qué y para qué juegan los niños y los adultos, es decir, fundamentar y justificar el juego.

1.- Teoría del juego como entretenimiento: Esta teoría afirma que el juego equivale al descanso y la relajación, sirviendo para recuperar fuerzas y conseguir un cierto equilibrio interior (Claparede, 1909).

2.- Teoría del juego como ejercicio preparatorio: Se utiliza el juego como preparación para la vida adulta. Considera éste como un elemento imitativo del adulto (Groos, 1896).

3.- Teoría del juego como catarsis: Se entiende el juego entiende como un mecanismo de liberación de los instintos que pueden ser nocivos para el ser humano, es decir, para mantener y conservar las actitudes sociales (Carr, 1902).

4.- Teoría de la energía superflua o excesiva: Esta teoría entiende que el juego se usa como una especie de liberación o canalización del exceso de energía que acumulamos en un momento dado, y que no ha sido usada para ninguna otra actividad productiva o concreta (Spencer, 1855).

5.- Teoría del juego como recapitulación: Esta teoría podría definirse como antropológico-genética, ya que mantiene que el juego es un residuo de actividades de las generaciones de nuestros antepasados, haciendo con ellos una recapitulación de la historia de la humanidad. Esta teoría acerca entonces el juego al ritual, viendo al primero como un heredero directo de este último (Hall, 1906).

6.- Teoría del juego como autoexpresión: Según los autores Manson y Mitchel, Citados por Narganes (1993), el juego satisface una necesidad que tiene el ser humano de manifestar su propia personalidad ante los demás.

7.- El juego como satisfacción de impulsos sexuales: El juego sería según puede interpretarse (ya no como una teoría perfectamente definida, sino como una especie de definición derivada) como el resultado del intentar satisfacer los impulsos eróticos y/o agresivos, algo que se conjugaría con la necesidad innata al hombre de expresar y comunicar (Freud, Citado por Narganes, 1993).

8.- El juego y el desarrollo del niño: Define el juego en relación a las etapas evolutivas de los niños como una parte importante e imprescindible de dicha evolución o maduración social e intelectual. Para Piaget, los tipos de juego que utilizamos de chicos están definidos en función de la etapa de desarrollo cognitiva que atravesamos. A una etapa cognitiva determinada, un tipo de juego que la refleja (Piaget, 1951).

Como se puede ver entonces, difícilmente pueda aplicarse alguna de estas teorías del juego de forma absoluta y exclusiva. Pero una conjunción de todas explica más o menos bien esta actividad humana y animal que todos conocemos: el juego.

5.- Clasificaciones y características del juego

Según Navarro (1993), las primeras clasificaciones de los juegos aparecieron con la principal misión de ordenar todos los juegos existentes para proceder a su estudio. Sin embargo, este mismo autor añade que en la actualidad, otras clasificaciones aparecen en función de las prestaciones que cada una de ellas ofrezca dentro de las programaciones en las que se enmarcan.

Siguiendo a García (2005), parece interesante exponer en este apartado una clasificación de los juegos en función de algunos rasgos fundamentales que los caracterizan.

1.- Juego libre/de reglas. En el juego libre existen acciones lúdicas sin sometimiento a ninguna norma o jueces, estableciendo cada uno individual o grupalmente su propio funcionamiento. Se da en las

primeras edades o cuando se dan actividades lúdicas de experimentación de conductas motrices (jugar a lo que queráis).

En el juego de reglas existe una normativa más o menos estricta al existir posiblemente un enfrentamiento entre los participantes. Las normas se establecen para evitar disputas entre los participantes.

2.- Juego espontáneo/dirigido. El juego espontáneo surge de los intereses propios de los participantes, siendo ellos los protagonistas y directores de su propio juego. Está directamente relacionado con la capacidad creativa de los participantes.

El juego dirigido existe un mediador, profesor, monitor o animador que modifica distintos aspectos del juego en función de motivación intereses, objetivos, etc.

3.- Juego simbólico/creativo/imaginativo. En el juego simbólico el niño/a representa creencias, situaciones, sucesos o conceptos. El juego creativo estimula la capacidad de crear alguna cosa o ha sido inventado por los jugadores. En el juego imaginativo el niño/a representa imágenes formadas por la fantasía. Todos ellos se suelen desarrollar en las primeras etapas evolutivas del sujeto.

4.- Juegos de adivinanzas/de palabras. Ambos pueden o no conllevar acciones motrices, en función de los objetivos propuestos. Juegos de viaje, de campamentos, en el aula, para los momentos de descanso.

Los juegos de adivinanzas consisten en descubrir algo oculto que existe en determinados enigmas (cosas, objetos, personajes...). También pueden incluirse aquí los juegos de pistas, de búsquedas del tesoro, etc. En los juegos de palabras se intenta enlazar, descubrir o averiguar determinados vocablos o frases (juegos de preguntas y respuestas, de completar, de dichos y trabalenguas, de canciones, de interpretar dibujos. Suelen usar poco o ningún material.

5.- Juego sensomotor/psicomotor. Ambos se desarrollan en edades tempranas y consiste en, ante determinadas conductas motoras, la asociación de sensaciones provenientes de los sentidos en el juego sensomotor (desarrollo de habilidades sensoriales), o la asociación de estrategias de pensamiento en el juego psicomotor (percepción, decisión y ejecución, implicando una parte más cognitiva del movimiento).

6.- Juegos de ritmo/con música/con canciones. Juegos de ritmos son aquellos en los que se repiten de forma ordenada sonidos y/o movimientos, acordes con una distribución del tiempo y/o el espacio.

El juego con música suele utilizar medios tecnológicos o instrumentos musicales. Ejemplo el juego-baile del limbo (pasar por debajo de un palo al ritmo de la música cada vez más próximo al suelo).

En el juego con canciones solo existe el acompañamiento de la voz con o sin movimientos añadidos. Suelen darse de 5 a 6 años. No utilizan materiales normalmente.

7.- Juegos de construcción. Se pueden plantear como la manipulación de determinados objetos para conseguir una figura determinada. Desarrollan la imaginación y la creatividad y son ideales a muy temprana edad. Construcciones a base de piezas desmontables, puzles, etc.

8.- Juegos de fantasía/proeza/de competición. En el juego de fantasía se juega imaginando situaciones o ambientes, no implicando materiales muy sofisticados.

En el juego de proeza se intenta que los jugadores consigan realizar determinadas acciones, implicando una superación individual y/o grupal. En el juego de competición existen enfrentamientos entre jugadores, que tienen objetivos contrarios y opuestos.

9.- Juego infantil/de jóvenes/de adultos/de senectud. El juego infantil (0 a 12 años), paulatinamente irá desapareciendo la imaginación y fantasía a favor de convencionalismos o reglas.

En el juego de jóvenes suele ir implícita la comparación entre ellos y hacia los adultos, demostrando distintas cualidades físicas. Dominan los juegos competitivos.

En el juego del adulto también suele estar presente la competición, pero los aspectos físicos diferenciadores suelen estar en un segundo plano del juego, habitualmente se usan para evadirse de la rutina diaria del trabajo. "El tiempo de ocio del que disfruta la sociedad moderna y el nuevo concepto de salud de las generaciones modernas va calando en todas las esferas sociales" (Arráez, 2002, p. 11).

En los juegos de senectud adquieren más relevancia las relaciones entre los sujetos, así como la realización de determinadas actividades a las que por circunstancias de su vida no han tenido acceso (bailes de salón, deportes y actividades físicas para la tercera edad).

10.- Juegos motores. La actividad genérica del cuerpo es fundamental en el juego y podemos clasificarlos a su vez en: Juegos de destrezas (marchas, carreras, saltos, lucha, lanzamientos, levantamiento y transportes); Juegos de condición física (fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad); Juegos y actividades deportivo-recreativas (juegos simples, juegos modificados, juegos predeportivos genéricos o específicos, juegos deportivos, deportes alternativos).

Una mención y tratamiento aparte merecen los juegos populares, tradicionales y autóctonos. Por ello, hemos querido reservar un tema a este tema.

Por otro lado, queremos destacar aquí, siguiendo a Johnson (1981), citado por Omeñaca y Ruiz (2015), que teniendo en cuenta la estructura y la dinámica que se puede establecer en los juegos, estos pueden clasificarse en 3 tipos:

1. **Juegos con estructura de meta individualizada:** Los objetivos de cada persona no están relacionados con los del resto, de modo que no se fomenta la interacción de ningún tipo.
2. **Juegos con estructura de meta de competición:** Los éxitos individuales en la consecución del objetivo del juego van unidos al fracaso del resto de los participantes.
3. **Juegos con estructura de meta de cooperación:** Los objetivos que el juego marca para cada persona van unidos a los de los demás, de modo que cada uno alcanza su meta sólo si el resto de los participantes alcanza también la suya.

La estructura del juego es un factor determinante, pero no el único. Además, van a intervenir aspectos individuales de cada persona (edad, nivel madurativo, capacidad de liderazgo, experiencia previa, cohesión de grupo...), lo cual no nos debe llevar a infravalorar la meta del juego como factor determinante de la actuación de cada persona

6.- Los juegos cooperativos en Educación Física

Cuando se habla y se plantean juegos cooperativos, la primera reacción suele ser de sorpresa y de incredulidad, ya que se suele relacionar las clases de educación física con competir. Parece un contrasentido, pero no lo es si consideramos dos ASPECTOS IMPORTANTES:

- El nivel de exigencia competitiva debe ser menor.
- Debemos llegar a todos los alumnos/as con el fin de fomentar al máximo la participación.

No obstante, es preciso distinguir y aclarar dos términos que suelen utilizarse como sinónimos, y realmente, no lo son. Se trata de los verbos colaborar y cooperar:

COLABORAR: Etimológicamente proviene del latín *co-laborare cum* que significa *trabajar juntamente con*. La RAE (2014) lo define como *trabajar con otra u otras personas en la realización de una obra*.

COOPERAR: Etimológicamente proviene del latín *co-operare cum* que significa *ayudar juntamente con, apoyarse mutuamente*. La RAE (2014) lo precisa como *obrar juntamente con otro u otros para la consecución de un fin común*.

CONCEPTO JUEGOS COOPERATIVOS

Actividad lúdica colectiva en la que no existe oposición entre las acciones de los participantes, sino que, por el contrario, todos aúnan esfuerzos para alcanzar un mismo fin o varios objetivos complementarios (Fernández-Río, 2009).

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS (Omeñaca y Ruiz, 2015, basado en varios autores)

1. Demanda la cooperación entre los miembros del grupo de cara a la consecución de un objetivo común.
2. Plantea una actividad conjunta y participativa, en la que todos los integrantes del grupo tienen un papel que desarrollar (interdependencia positiva).
3. Exige la coordinación de labores.
4. Representa un disfrute de medios (disfrute y recreación).
5. Atiende al proceso
6. No fomenta la competición. Libera de la necesidad de enfrentarse a los demás, de superar y vencerlos.
7. No excluye. Todas las personas, independientemente de sus capacidades, tienen algo que aportar y participan durante el juego.
8. No discrimina. No hay distinción entre buenos y malos, entre ganadores y perdedores, entre chicos y chicas, etc.
9. No elimina. El error va seguido de la posibilidad de continuar explorando y experimentando.
10. Fomenta la creatividad.

JUEGO COOPERATIVO VS JUEGO COMPETITIVO

A continuación, se exponen los aspectos diferenciadores entre los juegos competitivos y los cooperativos.

Tabla 1. Diferencias entre el juego cooperativo y el juego competitivo (Brotto, 1999, citado por Velázquez, 2010).

JUEGOS COMPETITIVOS	JUEGOS COOPERATIVOS
Son divertidos sólo para algunos	Son divertidos para todos
La mayoría experimenta un sentimiento de derrota	Todos tienen un sentimiento de victoria
Algunos son excluidos por falta de habilidad	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua
Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por otros	Se aprende a compartir y a confiar en los demás
Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo "malo" les sucede a los otros	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito
Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua

Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores	Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados
La poca tolerancia la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo

Además, conviene tener en cuenta una serie de consideraciones para CONVERTIR los juegos competitivos en algo más COOPERATIVOS (Orlick, 2002; Velázquez, 2004):

- Todos tocan: independientemente del juego que se plantee, todos los jugadores de un mismo equipo deben tocar el balón o móvil antes de realizar un tiro o culminar el objetivo del juego.
- Todos juegan: No vale la exclusión. Nadie debe sentirse desplazado ni marginado.
- Todos juegan en todas las posiciones: Todos rotan por todas las posiciones, incluso se pasan al equipo contrario, lo cual hará disminuir la sensación de ganadores o perdedores.
- Todos tienen el derecho de acabar la jugada.
- Todos tienen que contribuir a mejorar el tanteo del equipo: al final del juego, todos los participantes han debido participar en un mínimo porcentaje a conseguir la puntuación requerida.
- Valorar el trabajo de todo el equipo: No sólo el que anota o mete gol.
- Introducir desafíos colectivos: p. ej. ¿quién es capaz de...? ¿Somos capaces de mantener la pelota sin caer al suelo?
- Introducir más móviles. Favorece una mayor participación.
- Reducir el número de participantes. Se incrementa la implicación y la participación.
- Variar el sistema de puntuación. P. ej. Los puntos del equipo son los puntos del jugador que menos haya anotado.
- Reducir al mínimo la posibilidad de victoria. P. ej. Incluir alguna norma de difícil cumplimiento.
- Favorecer al que va perdiendo. P. ej. Los puntos del equipo que va perdiendo valen por dos.

PAUTAS DE APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS (Solana, 2007)

Generales

- ✓ El Juego Cooperativo no es la panacea educativa, ni la única opción para conseguir el éxito educativo.

- ✓ Necesita de un tiempo de adaptación.
- ✓ Su inclusión debe ser progresiva.
- ✓ El alumno debe sentirse protagonista directo del aprendizaje.

En Educación Primaria

- ✓ Los resultados deben esperarse, normalmente, a medio plazo.
- ✓ Las tareas, al principio, deben ser fácilmente desarrolladas por los alumnos.
- ✓ Prestar atención a la formación de los grupos, los cuales se aconsejan que sean heterogéneos.
- ✓ También tener en cuenta el tamaño de los grupos, el cual debe ir en progresión.
- ✓ Es importante hacer ver a los alumnos que lo importante es cooperar para conseguir el objetivo final.
- ✓ Poner normas para que todos los participantes tengan oportunidad de intervenir (no sólo uno).

DIFICULTADES QUE PUEDEN SURGIR EN LA PRÁCTICA DE JUEGOS COOPERATIVOS (Omeñaca y Ruiz, 2015)

- Egocentrismo.
- Favoritismo intragrupal (competición intergrupala).
- Tendencia a la competición y respeto a la individualidad.
- Incumplimiento de las reglas de juego.
- La reacción hacia los menos capacitados.
- El clima social de clase.

7.- Conclusiones

- El juego ha sido conceptualizado de diferentes formas en función de la ciencia o disciplina que lo ha estudiado y definido.
- Existen diferentes teorías que intentan explicar el hecho de que los seres humanos y los animales juguemos, las cuales tratan de explicarlo según su perspectiva de estudio (psicológica, antropológica, etc.).
- Los juegos cooperativos son una opción válida para la educación integral de nuestros alumnos y alumnas de Primaria.

8.- Referencias

- Arráez, J.M. (2002). El juego en el proceso de integración del alumnado con necesidades educativas especiales. En Rebollo, J. A., Sáenz-López, P., Díaz, M. (Eds.), *Vamos a jugar. El juego en Primaria* (pp. 11-26). Huelva: Servicio de publicaciones. Universidad de Huelva.
- Fernández-Río, J. (2009). El modelo de aprendizaje cooperativo (Cooperative Learning- CL). Conexiones con la enseñanza comprensiva (TGfU). En A.

- Méndez (Coord.), *Modelos actuales de iniciación deportiva. Unidades didácticas sobre deportes de invasión* (pp. 75-101). Sevilla: Wanceulen.
- García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla: Wanceulen.
- García, A. et al. (1998). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a 12 años*. Barcelona: Inde.
- Huizinga, J. (1972). *El homo ludens*. Madrid: Alianza-EMECE.
- Narganes, J.C. (1993). *Juego y desarrollo curricular en Educación Física*. Sevilla: Wanceulen.
- Navarro, V. (1993). El juego infantil. En A.A.V.V., *Fundamentos de Educación Física para enseñanza primaria. Colección la Educación Física en...Reforma. Vol. II* (pp. 629-701). Barcelona: Inde.
- Omeñaca, R., y Ruíz, J. V. (2015). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. D. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Ruíz, F., García, M. E., y García, R. (2002). La aplicación didáctica del juego en educación física. En Rebollo, J. A., Sáenz-López, P., Díaz, M. (eds.), *Vamos a jugar. El juego en primaria* (pp. 27-49). Servicio de Publicaciones. Universidad de Huelva.
- Schmidt, G. (2002). El juego y los escolares. En Rebollo, J. A., Sáenz-López, P., Díaz, M. (eds.), *Vamos a jugar. El juego en primaria* (pp. 51-57). Servicio de Publicaciones. Universidad de Huelva.
- Solana, A. M. (2007). *Aprendizaje cooperativo en las clases de educación física*. Sevilla: Wanceulen.
- Suari, C. (2005). *Juegos tradicionales: del currículum a la clase. Teoría y práctica para la aplicación en Educación Física*. Sevilla: Wanceulen.
- Timón, L.M., y Hormigo, F. (2010). *El juego en Educación Física. Desarrollo de la condición física salud mediante actividades jugadas: propuestas lúdicas para motivar al alumnado*. Sevilla: Wanceulen.
- Torres, J. (2002). El juego en Educación en Primaria. Aspectos teóricos. Conceptos, Clasificaciones y características. El juego como contenido y como procedimiento metodológico. El juego como actividad física organizada en el siglo XXI. En Rebollo, J. A., Sáenz-López, P., Díaz, M. (eds.), *Vamos a jugar. El juego en primaria* (pp. 59-82). Servicio de Publicaciones. Universidad de Huelva.
- Velázquez, C. (2004). Las actividades cooperativas en los programas de educación física. Reflexiones desde la práctica. *Tándem*, 14, 8-20.
- Velázquez, C. (Coord.) (2010). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física. Fundamentos y aplicaciones prácticas*. Barcelona: Inde.

TEMA 2. JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES

- 1.- Introducción
- 2.- Distribución geográfica general de los juegos y deportes tradicionales en España
- 3.- Clasificación tipológica de los Juegos y deportes tradicionales
- 4.- Aplicación de los juegos y deportes tradicionales a las clases de E.F.
- 5.- Conclusiones
- 6.- Referencias

Objetivos

- Dar una visión de conjunto de los juegos y deportes tradicionales existentes en España.
- Conocer los juegos y deportes tradicionales de España.
- Aplicar los conocimientos del tema a las clases de E.F.

1.- Introducción

En primer lugar, conviene distinguir entre los conceptos de juego popular, juego autóctono y juego tradicional, que, si bien suelen utilizarse de forma indistinta, tienen algunos matices diferenciadores.

El juego popular según García (2005), es el conocido por el público en general (por ejemplo, el “pilla-pilla”). No tiene por qué transmitirse de generación en generación.

García (2005) define el **juego autóctono** como aquél que se encuentra en el lugar de origen teniendo también los materiales específicos creados para el juego (levantamiento de piedras en el País Vasco). Suari (2005) añade que se trata de un juego propio de una zona claramente diferenciada de forma física y cultural, independientemente que existan juegos parecidos en otros lugares.

El juego tradicional es el que se trasmite de generación en generación y hay momentos en que puede ser popular (jugar al trompo) (García, 2005). Suari (2005) añade que estos juegos se practican con las herramientas y modos propios de una tradición concreta, desarrollándose como en épocas pasadas, adaptándose sin romper los modelos fijados en el tiempo y que transmiten conocimientos de una generación a otra.

España en su conjunto, puede ser considerada como un país rico en juegos y deportes tradicionales. Muchas de las manifestaciones deportivas provenientes de los griegos, romanos y árabes, fundamentalmente, han sido transmitidas de generación a generación llegando hasta nuestros días,

desapareciendo algunas con el paso del tiempo (Moreno (1992; Moreno, Gómez y Mata, 1993).

2.- Distribución geográfica general de los juegos y deportes tradicionales en España

Según Moreno et al. (1993), en España se observa un claro desequilibrio norte-sur en favor del primero, siendo la cornisa cantábrica el área que posee mayor número de juegos y deportes tradicionales y donde éstos han arraigado más. De toda esa región, las Comunidades Autónomas del País Vasco y Navarra son las que tienen más concentración de juegos y deportes tradicionales. Estos autores distinguen los siguientes grupos y niveles de distribución geográfica de los juegos y deportes tradicionales en España.

Tabla 2. Distribución geográfica general de los juegos y deportes tradicionales en España (Moreno et al., 1993).

Grupo 1: Nivel máximo	Grupo 3: Nivel medio
<ul style="list-style-type: none"> - Navarra - País Vasco 	<ul style="list-style-type: none"> - Castilla La Mancha - Cataluña - Madrid - Murcia - Valencia
Grupo 2: Nivel elevado	Grupo 4: Nivel escaso
<ul style="list-style-type: none"> - Aragón - Asturias - Canarias - Cantabria - Castilla y León - Galicia - La Rioja 	<ul style="list-style-type: none"> - Andalucía - Baleares - Extremadura

3.- Clasificación tipológica de los Juegos y deportes tradicionales

Moreno et al. (1993) establecen la siguiente clasificación de los juegos y deportes tradicionales:

Tabla 3. Clasificación tipológica de los Juegos y deportes tradicionales (Moreno et al., 1993).

JJ. y DD. de locomoción	Carreras y marchas, saltos, equilibrios y otros
JJ. y DD. de lanzamiento de distancia	Lanzamiento a mano, lanzamientos con elementos propulsivos
JJ. y DD. de lanzamiento de precisión	Bolos, de discos y monedas, de bolas, de mazo y bola y otros
JJ. y DD. de pelota y balón	Pelota a mano, pelota con herramientas, de balón y otros

JJ. y DD. de lucha	Lucha, Esgrima y otros
JJ. y DD. de fuerza	Levantamiento y transporte de pesos, de tracción y empuje y otros
JJ. y DD. náuticos y acuáticos	Pruebas a nado, regatas a vela, regatas a remo y otros
JJ. y DD. con animales	Competiciones. Pruebas de valía y adiestramiento, luchas de animales, caza y persecuciones y otros
JJ. y DD. De habilidad en el trabajo	Actividades agrícolas y otros
Otros JJ. y DD. no clasificados	

JUEGOS Y DEPORTES DE LOCOMOCIÓN

- 1.- Pruebas pedestres de marcha y carrera: Korrikolaris, Andarines.
- 2.- Saltos: Saltaris, Salto pasiego, Salto guanche con bastón.
- 3.- Equilibrios: Castillos humanos, Zancos, Rayar, Cucañas.

JUEGOS Y DEPORTES DE LANZAMIENTO DE DISTANCIA

- 1.- Lanzamiento de barra (barra vasca, castellana, aragonesa...).
- 2.- Tiro de bola.
- 3.- Lanzamiento de piedra.
- 4.- Tiro de reja.

Con elementos propulsivo: Tiro con honda

JUEGOS Y DEPORTES DE LANZAMIENTO DE PRECISIÓN

- 1.- Juego de bolos (bolo palma, bolo leonés, Eskutxulo, bolo burgalés).
- 2.- Lanzamiento de precisión con discos y monedas: Toka o Tuka, Caliche, Chute, Herrón, La rana, Rayuela.
- 3.- De bolas: Las bochas, Billar romano.
- 4.- De mazo y bola: Mallo, Chueca-choca, villorta.

JUEGOS Y DEPORTES DE PELOTA Y BALÓN

- 1.- Pelota vasca.
- 2.- Pelota valenciana.
- 3.- Juego de pelota mano canario.

JUEGOS Y DEPORTES DE LUCHA

- 1.- Lucha leonesa.
- 2.- Lucha canaria.
- 3.- Palo canario.

JUEGOS Y DEPORTES DE FUERZA

- 1.- Pruebas de levantamiento y transporte de pesos: Levantamiento de piedras (piedra canaria, transporte de Txingas, arrastre de piedras, etc.).
2. Juegos y deportes de tracción y empuje: Soga-tira, Tira-beque o tiro del palo, Garrote aragonés.

JUEGOS Y DEPORTES NÁUTICOS Y ACUÁTICOS

- 1.- Pruebas a nado: Pruebas marítimas, Pruebas fluviales.
- 2.- Pruebas a vela: Vela latina, Traineras, trinerillas y bateles.

JUEGOS Y DEPORTES CON ANIMALES

- 1.- Competiciones de valía y adiestramiento.
- 2.- Concursos de habilidades de perros pastores.
- 3.- Colombicultura.
- 4.- Pruebas hípicas.
- 5.- Carreras de caballos.
- 6.- Carreras de cintas.
- 7.- Lucha, caza y persecuciones de animales (pelea de gallos, lucha de carneros, lucha de toros, etc.).

JUEGOS Y DEPORTES DE HABILIDAD EN EL TRABAJO

- 1.- Aizkolaris (corte de troncos) horizontal y vertical.
- 2.- Concurso de siega.

4.- Aplicación de los juegos y deportes tradicionales a las clases de E.F.

Moreno et al. (1993) establecen una serie de criterios de selección de juegos y deportes tradicionales para la elaboración y diseño de una Unidad Didáctica, los cuales son los siguientes:

1. Elegir, fundamentalmente, aquéllos más característicos y arraigados de la Comunidad Autónoma.
2. Que puedan practicarse en el centro escolar, disponiéndose de terreno y material adecuados.
3. Se recomienda disponer de material audiovisual o documental sobre los mismos, variantes, etc.

Además, estos autores también destacan las ventajas de la utilización de una Unidad Didáctica sobre juegos y deportes tradicionales:

- Rompe con la monotonía de las UU.DD. deportivas habituales, constituyéndose en algo atractivo y novedoso
- Dado su gran valor histórico-cultural, se pueden trabajar de forma interdisciplinar (ciencias sociales)

- Lo cual se puede aprovechar para el conocimiento de aspectos geográficos, históricos y culturales de la propia comunidad autónoma o de las otras regiones

5.- Conclusiones

- Los juegos y deportes tradicionales en España tienen una distribución desigual.
- Los juegos y deportes tradicionales pueden clasificarse en función si son de locomoción, de lanzamiento, de pelota o balón, de lucha...
- Es importante que en Educación Primaria los chicos y chicas conozcan y pongan en práctica este tipo de juegos.

6.- Referencias

- García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla: Wanceulen.
- Moreno, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Alianza Deporte.
- Moreno, C., Gómez, J., y Mata, D. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Gymnos.
- Suari, C. (2005). *Juegos tradicionales: del currículum a la clase. Teoría y práctica para la aplicación en Educación Física*. Sevilla: Wanceulen.

TEMA 3. EVOLUCIÓN DEL JUEGO AL DEPORTE

- 1.- Introducción
- 2.- Juegos simples
- 3.- Juegos complejos
- 4.- Juegos reducidos, juegos modificados y juegos simplificados
- 5.- Mini deporte
- 6.- Deporte
- 7.- Conclusiones
- 8.- Referencias

Objetivos

- Dar una visión de conjunto sobre la evolución del juego simple al deporte.
- Conocer y saber aplicar los juegos reducidos, modificados y simplificados en la enseñanza deportiva.
- Distinguir y saber apreciar las diferencias entre juegos reducidos, mini deporte y deporte.

1.- Introducción

Tal como se ha visto en los temas anteriores, el juego se caracteriza por ser una actividad lúdica, libre, natural, placentera, espontánea, recreativa... Sin embargo, en el deporte durante la Etapa de Educación Primaria, se puede distinguir dos tipos: deporte escolar, que es aquel que se da como contenido en clase de educación física, y deporte en edad escolar, el cual se refiere al que practican los chicos y chicas fuera del Centro Educativo, ya sea en actividades extraescolares o en clubes deportivos.

Si se hace una comparación entre el juego y el deporte, se pueden obtener una serie de similitudes y de diferencias:

- Criterios de similitud: Componente lúdico, Universal, Reglas, Actividad física, Competición.
- Criterios de diferenciación: Exigencia físico-motriz, Combinación entre técnica y táctica, Institucionalización.

2.- Juegos simples

Se trata de juegos sencillos que son, normalmente, practicados en las primeras edades, con una duración baja, normas muy básicas y con escasa exigencia motriz.

3.- Juegos complejos

En este caso los juegos complejos hacen referencia a actividades con reglas más reglas y más elaboradas, donde existe una interrelación compañeros-adversarios y la competición es más seria. Además, también va a haber una mayor exigencia motriz y una duración mayor del juego.

4.- Juegos reducidos, juegos modificados y juegos simplificados

Actualmente, la metodología comprensiva aboga por la utilización de JUEGOS REDUCIDOS, los cuales se pueden definir como situaciones reales de juego que se desarrollan en dimensiones más pequeñas, a menudo con reglas modificadas y la participación de un número menor de jugadores que el deporte tradicional (Hill-Haas, Dawson, Impellizzeri, y Coutts, 2011). Dentro de los juegos reducidos se puede hablar de juegos modificados y de juegos simplificados.

Los JUEGOS SIMPLIFICADOS son denominados así por diferentes razones:

- El número reducido de jugadores.
- Las reducidas dimensiones del campo de juego.
- Las reglas simplificadas, flexibles y adaptables.
- La reducción de las situaciones complejas (11x11, 6x6, 5x5, etc.).
- La simplicidad de los problemas que el jugador debe resolver.
- La fácil evaluación del rendimiento de los jugadores, pues la observación del juego, su análisis y la posterior corrección de la jugada se desarrollan sin dificultades.

*Se refieren a UN DEPORTE CONCRETO.

Mientras que los JUEGOS MODIFICADOS son descritos como juegos o actividades jugadas que poseen una serie de principios tácticos COMUNES A DEPORTES DE UNA MISMA CATEGORÍA O FAMILIA, en los que se han cambiado el número de jugadores, dimensiones del espacio, equipamiento y las reglas con el fin de hacer hincapié en algún aspecto táctico (Thorpe, Bunker y Almond, 1986). Todo ello capacita a los aprendices para pensar sobre lo que están haciendo y para desarrollar la comprensión del juego o deporte.

*Se refieren a VARIOS DEPORTE.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS MODIFICADOS

- Se encuentran entre el juego y el deporte.
- Reglas modificables.
- Posibilidad de reconstruir juegos nuevos.
- Mantienen la esencia del deporte (problemática).

- Priorizan la enseñanza de los aspectos tácticos.
- No pertenecen a ningún deporte en concreto.

ASPECTOS QUE OFRECEN LOS JUEGOS MODIFICADOS EN EL CONTEXTO DEPORTIVO

1. Ampliar la participación a todos los alumnos/as, ya que se reducen las exigencias técnicas el juego.
2. Integrar ambos sexos en las mismas actividades, ya que se salva el problema de la habilidad técnica y se favorece la participación equitativa.
3. Reducir la competitividad que pueda existir en los alumnos/as mediante la intervención del profesor, centrada en resaltar la naturaleza y dinámica del juego.
4. Que los alumnos/as participen en el proceso de enseñanza de este enfoque, al tener la capacidad de poner, quitar y cambiar reglas sobre la marcha del juego, e incluso llegar a construir y crear nuevos juegos modificados.

CLASIFICACIÓN JUEGOS DEPORTIVOS

Almond (1986), en primer lugar, y Méndez (2009) posteriormente, establecen una clasificación de los juegos deportivos basándose en la complejidad táctica y desde el prisma de la enseñanza comprensiva del deporte, la cual se expone a continuación.

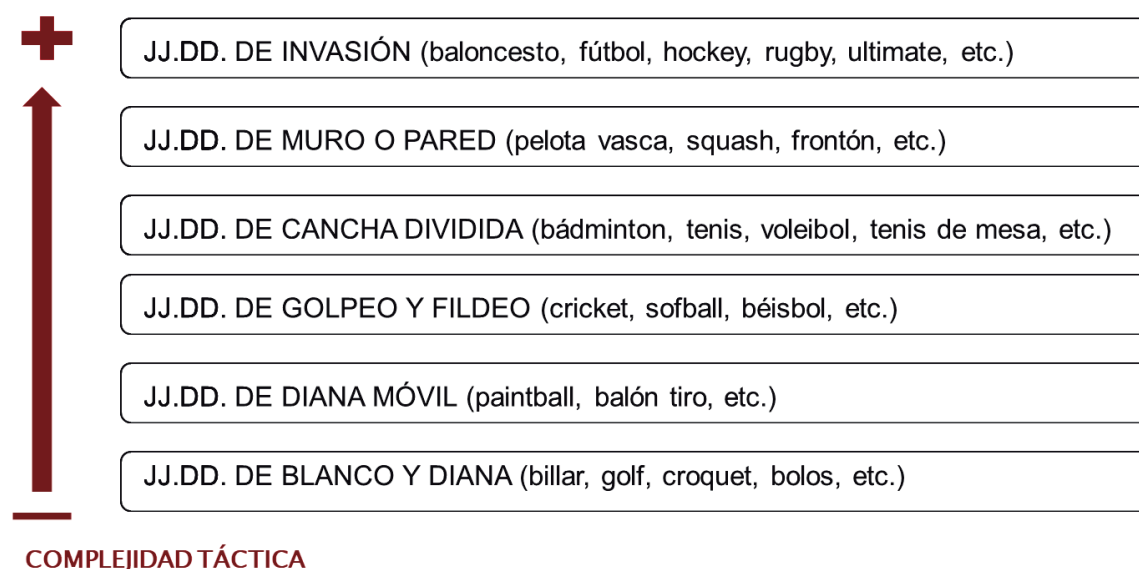


Figura 3. Clasificación de los juegos deportivos ((Almond, 1986, ampliada por Méndez, 2009).

5.- Mini deporte

Los mini deportes se refieren a las adaptaciones formales de los deportes institucionalizados con objeto de hacerlos más accesibles a las características psicofísicas de los niños/as (Méndez, 2009). De esta manera, Los mini deportes son adaptaciones del deporte en cuanto a forma de los deportes institucionales para hacer los más accesibles a las características psicofísicas de los niños y niñas. Además, los mini deportes van a tener una serie de aspectos que los diferencian del deporte. Dimensiones del espacio de juego, número de jugadores, materiales, tiempo de juego, cambios/sustituciones, reglas y competición, fundamentalmente.

6.- Deporte

En cuanto al concepto de deporte, existen numerosas definiciones del término deporte. Al ser un concepto que se refiere a diferentes aspectos de la vida humana (social, político, económico...), ha sido descrito por psicólogos, antropólogos, pedagogos, etc. El término deporte se utiliza para designar actividades tan dispares como jugar al ajedrez y jugar un partido de fútbol. Además, ni siquiera el Diccionario de las Ciencias del Deporte se atreve a dar una definición de deporte. No obstante, una definición ampliamente aceptada es la que da Parlebas (1988) quien lo define como “situación motriz de competición reglada e institucionalizada”, a la que Hernández (1994) añade el aspecto lúdico, quedando la definición de deporte de la siguiente manera: «situación motriz de competición, reglada, de carácter lúdico e institucionalizada”.

Otra definición también muy aceptada y utilizada es la que nos ofrece la Carta Europea del Deporte (Consejo de Europa, 1996), la cual define el deporte como: “todas las formas de actividades que, a través de una participación, organizada o no, tienen por objetivo la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales y la obtención de resultados en competición de todos los niveles”

ORIENTACIONES DEL DEPORTE

El deporte puede tener diferentes orientaciones, algunas de las más destacadas se relacionan son: Deporte escolar, deporte en edad escolar, deporte para todos, deporte recreativo, deporte adaptado, iniciación deportiva, deporte educativo y deporte competitivo.

7.- Conclusiones

- Debemos saber distinguir entre juegos simples y juegos complejos.
- En la iniciación deportiva en la actualidad, cobra gran importancia la utilización de juegos reducidos (modificados y simplificados)
- También es importante discernir entre mini deporte y deporte.

8.- Referencias

- Almond, L. (1986). Reflecting on themes: a games classification. In Thorpe, D., Bunker, D., y Almond, L. *Rethinking Games Teaching* (pp. 71-72). Loughborough University.
- Consejo de Europa. (1996). *Carta Europea del Deporte. Código de Ética Deportiva*. Madrid: Consejo Superior de Deportes.
- Hernández, J. (1994). *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: INDE.
- Hill-Haas, S. V., Dawson, B., Impellizzeri, F. M., & Coutts, A. J. (2011). Physiology of Small-Sided Games. Training in football. A systematic review, *Sports Medicine*, 41(3), 199-220.
- Méndez, A. (2009). Modelo de enseñanza y juegos deportivos de invasión: aclaración conceptual. En A. Méndez (Coord.), *Modelos actuales de iniciación deportiva. Unidades didácticas sobre deportes de invasión* (pp. 19-29). Sevilla: Wanceulen.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L. (1986). A change in focus for teaching games. In M. Piéron & G. Gragam (eds.) *Sport Pedagogy* (p. 163), Champaign: Human Kinetics.

TEMA 4. LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN EDUCACIÓN FÍSICA

- 1.- Introducción
- 2.- Concepto de deporte
- 3.- Manifestaciones del deporte en el ámbito escolar
- 4.- Clasificaciones del deporte
- 5.- Características del deporte en el ámbito educativo
- 6.- Conclusiones
- 7.- Referencias

Objetivos

- Conocer las principales definiciones del deporte.
- Analizar de forma crítica las distintas manifestaciones del deporte educativo.
- Conocer las clasificaciones del deporte más importantes en la actualidad.
- Reflexionar sobre las características que debe tener el deporte en las clases de EF.

1.- Introducción

La sociedad contemporánea ha llegado a ver el deporte como un elemento indispensable. Hoy día los países desarrollados invierten grandes cantidades en el desarrollo del deporte, bien sea a través de subvenciones para deportistas, a entidades deportivas públicas y privadas, o para la investigación deportiva. Sin embargo, el deporte dentro de las clases de E.F. en ocasiones pasa desapercibido ante la sociedad. El deporte en esta asignatura, mediante multitud de investigaciones, se muestra como el instrumento más utilizado por los docentes y el más demandado por los alumnos en el desarrollo de las clases. Es por ello que cualquier profesional de E.F. debe entender que somos, quizás, uno de los principales responsables del uso correcto del deporte en nuestra sociedad en el futuro próximo.

A lo largo del tema se expondrán algunas definiciones de deporte, así como algunas clasificaciones y manifestaciones importantes del mismo, y analizaremos el deporte como instrumento educativo y sus características al respecto.

2.- Concepto de deporte

Actualmente, debido al gran auge de la actividad físico-deportiva, el deporte es analizado desde diferentes puntos de vista, ya sea desde el ámbito

cultural como el científico. De este modo el deporte es estudiado por la sociología, la filosofía, la biomecánica, la educación, la historia, etc.

Sánchez (2000), Contreras, De la torre y Velázquez (2001, p.43), afirman que el deporte es algo muy complejo y difícil de delimitar, de manera que las definiciones que resultan válidas aplicadas a determinados tipos de prácticas deportivas suelen ser poco aplicables a otras.

Si buscamos la palabra “deporte” en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, nos encontramos con: (De deportar). “Recreación, pasatiempo, placer, diversión o ejercicio físico, por lo común al aire libre”. Siguiendo las indicaciones acudimos a la voz “deportar” y en su tercera acepción leemos: “(Del latín deportera). Divertirse,

Cagigal (1981, p.24), plantea que “nadie ha podido definir con aceptación general en qué consiste el deporte”, siendo según dicho autor cada vez más difícil definirlo debido a que “el deporte cambia sin cesar y amplía su significado, tanto al referirse a una actitud y actividad humana, como al englobar una realidad social”.

A continuación, presentamos distintas concepciones del término deporte propuestas por diferentes autores:

Cagigal (1959), citado por Hernández (1994, p.14), nos dice que el deporte es “diversión liberal, espontáneo, desinteresado, en y por el ejercicio físico entendido como una superación propia o ajena, y más o menos sometido a reglas”.

Parlebás (1988, p.49) define el juego deportivo como “el conjunto finito y numerable de las situaciones motrices, codificadas bajo la forma de competición, e institucionalizada”. Del mismo modo define el juego deportivo como “toda situación motriz de enfrentamiento codificado, llamado juego o deporte por las instancias sociales”.

Sánchez (1992): Toda actividad física, que el individuo asume como esparcimiento y que suponga para él un cierto compromiso de superación de metas, compromiso que en un principio no es necesario que se establezca más que con uno mismo.

Carta Europea del Deporte (1996): Se entenderá por deporte todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación, organizada o de otro tipo tengan por finalidad la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles.

Castejón (2001): Actividad física donde la persona elabora y manifiesta un conjunto de movimientos o un control voluntario de los movimientos, aprovechando sus características individuales y/o en cooperación con

otro/s, de manera que pueda competir consigo mismo, con el medio o contra otro/s tratando de superar sus propios límites, asumiendo que existen unas normas que deben respetarse en todo momento y que también, en determinadas circunstancias, puede valerse de algún tipo de material para practicarlo

Hernández (1994, P.16) siguiendo a algunos de los autores anteriormente citados resalta los siguientes rasgos que nos permite aproximarnos al concepto deporte.

Tabla 4. Rasgos del concepto deporte (Hernández, 1994).

DEPORTE	JUEGO	Todos los deportes nacen como juegos, con carácter lúdico
	SITUACIÓN MOTRIZ	Implican ejercicio físico y motricidad más compleja
	COMPETICIÓN	Superar una marca o un adversario(s)
	REGLAS	Reglas codificadas y estandarizadas
	INSTITUCIONALIZACIÓN	Está regido por instituciones oficiales (federaciones, etc.)

3.- Manifestaciones del deporte en el ámbito escolar (basado en Giménez, 2003)

Como hemos comentado el deporte es estudiado desde diferentes perspectivas, pues bien, debemos tener presente que el deporte en función del contexto en el que se desarrolle, los objetivos que se persigan, etc., posee diferentes manifestaciones, a continuación, presentamos las diferentes manifestaciones del deporte desde una perspectiva educativa:

Deporte escolar: Hace referencia al deporte que se practica tanto en las clases de educación física, dentro del horario lectivo, como aquellas actividades deportivas programadas por el centro, pero llevadas a cabo fuera de sus instalaciones como una actividad complementaria o extraescolar.

Deporte en edad escolar: Hace referencia a las actividades deportivas realizadas por los niños y niñas que están en edad escolar al margen del centro escolar, y, por tanto, de las clases de Educación Física. Se trataría de aquellas prácticas deportivas realizadas.

Deporte para todos: La práctica deportiva no era cuestión de todos, antaño esta actividad estaba al servicio de unos pocos, generalmente de las clases sociales media-alta y alta. De ahí que surgiera el término deporte para todos como un eslogan y como una reivindicación del derecho a la realización de actividad física y deporte (Sánchez, 2002).

Deporte recreativo: Según Blázquez (1999, p 22), el deporte recreativo “es aquél que es practicado por placer y diversión, sin ninguna intención de competir o superar a un adversario, únicamente por disfrute o goce”.

Deporte educativo: El deporte educativo debe facilitar la participación e inclusión del sujeto, e incidir en las posibilidades motrices, cognitivas y socio afectivas del alumno, eliminando en la medida de lo posible las influencias externas y los estereotipos de exclusividad (Castejón 2010).

Deporte de iniciación o iniciación deportiva: Tradicionalmente se conoce con el término de iniciación deportiva “al periodo en el que el niño empieza a aprender de forma específica la práctica de uno o de varios deportes” (Blázquez, 1986, p 35).

Deporte adaptado: Se trata de todas aquellas actividades deportivas en las es necesario reestructurar, acomodar y ajustar las condiciones de práctica, es decir, las normas y reglas, los móviles o aparatos, la técnica o formas de ejecución, el espacio y el tiempo de juego, etc., para que puedan ser practicadas por las personas que presentan alguna discapacidad física, psíquica o psicofísica (Robles, Abad y Giménez, 2009).

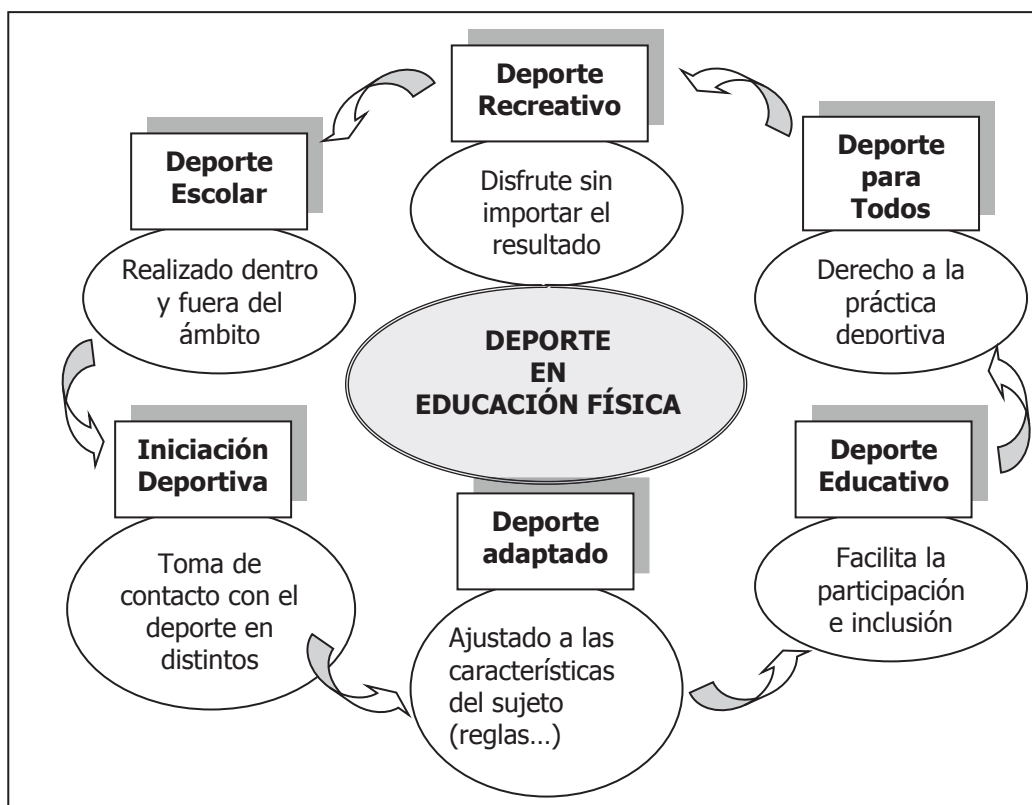


Figura 4. Manifestaciones del deporte en el ámbito escolar.

4.- Clasificaciones del deporte

Una vez introducido el concepto deporte y sus manifestaciones educativas es interesante presentar algunas de las clasificaciones más relevantes y conocidas que se han realizado sobre éste, con el objeto de encuadrar las diferentes modalidades deportivas que podemos trabajar durante las clases de Educación Física.

A lo largo de la historia de la actividad física y el deporte son numerosos los autores que han elaborado una clasificación del deporte, aportando en cada una de ellas una base para la creación de la siguiente. De este modo presentaremos a continuación desde las más simples y tradicionales como la que divide el deporte en función de la participación o del medio donde se realizan, hasta llegar a las clasificaciones más novedosas y utilizadas en la literatura específica.

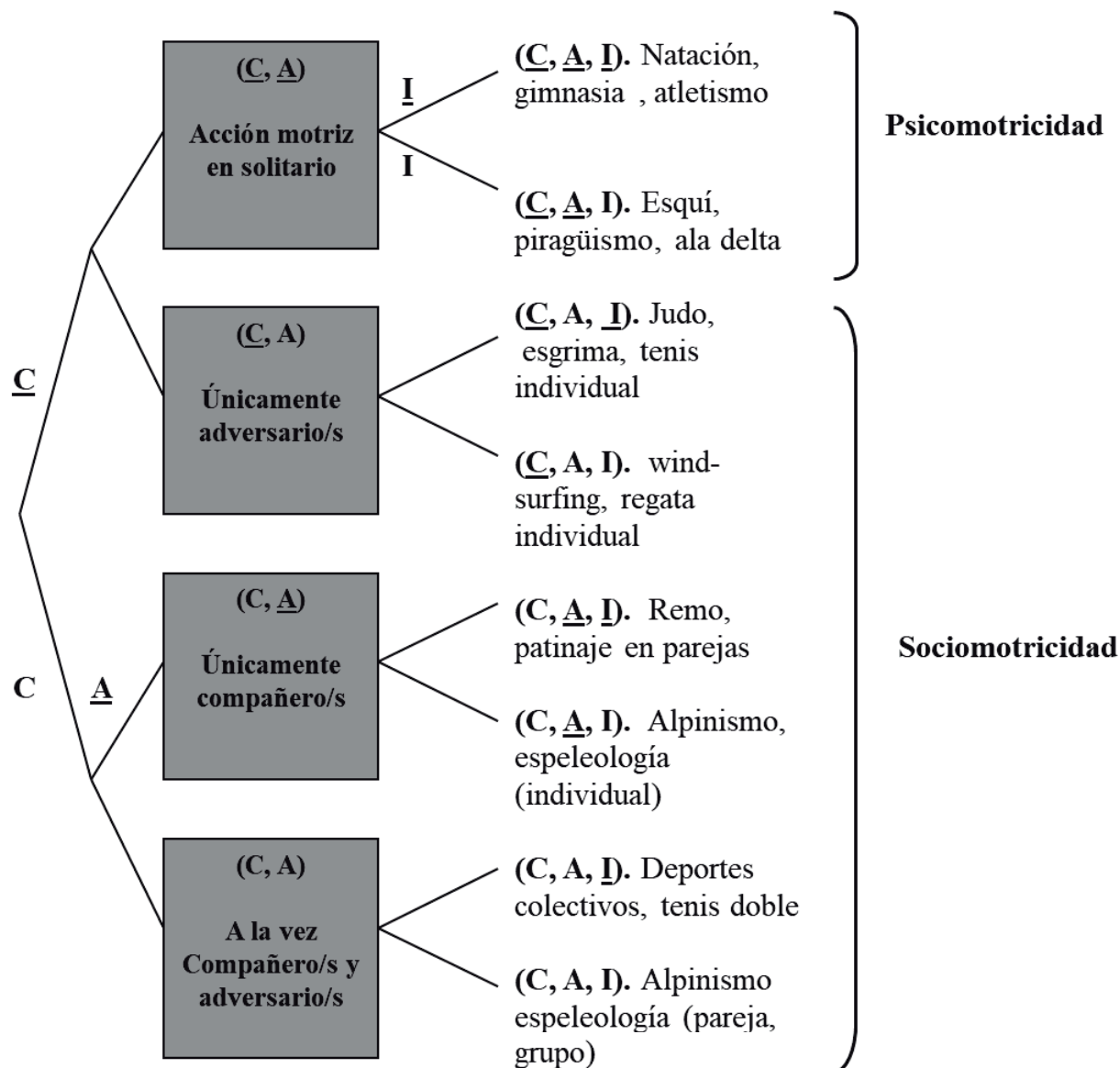
La primera clasificación que presentamos es la expuesta por Bouet (1968), este autor tras criticar las clasificaciones formales o externas, propone una clasificación más profunda en relación a lo elaborado anteriormente, ya que adopta un punto de vista más general, que denomina experiencia vivida, en referencia al tipo de vivencia que el deporte practicado proporciona al individuo, distinguiendo de este modo cinco grupos de disciplinas.

BOUET, M (1968)	Deporte de combate	Con implemento	Existe contacto físico, el cuerpo como referencia
		Sin implemento	
	Deportes de balón o pelota	Colectivos	El balón constituye el factor relacional del deporte
		Individuales	
	Deportes atléticos y gimnásticos	Atlético de medición objetiva	Referencia posibilidades del ser humano, gesto técnico importante
		Gimnásticos de medición subjetiva	
	Deportes en la naturaleza	La referencia común es que se realizan en el medio natural, y conllevan un gran riesgo	
	Deportes mecánicos	Se caracterizan por el empleo de máquinas, que es la que genera la energía, y el hombre quien la controla y la dirige	

Tabla 5. Clasificación del deporte según Bouet (1968).

Parlebás (1988), nos presenta una clasificación según los criterios de acción motriz, considerando esta como un sistema de interacción global entre el sujeto actuante, el entorno físico y el/los otro/s participante/s eventual/es. Para ello utiliza tres criterios: interacción con compañeros (C), interacción con adversario/s (A), e incertidumbre de la información procedente del medio (I). Para saber si el criterio correspondiente no está presente lo marca una raya debajo. De manera que Parlebás presenta un árbol dicotómico, con ocho ramas en las que se distinguen las categorías esenciales de la práctica motriz. Este autor clasifica las prácticas motrices en:

1. Prácticas desprovistas de interacción motriz (situaciones psicomotrices).
2. Las prácticas en que las interacciones motrices entre adversarios son exclusivamente antagónicas (situaciones sociomotrices).
3. Las prácticas en que la interacción motriz entre compañeros es exclusivamente cooperativa (situaciones sociomotrices).
4. Las prácticas en que la interacción motriz conjuga la oposición y la cooperación (situaciones sociomotrices).



Interacción con compañeros (C)
 Interacción con adversarios (A)
 Incertidumbre procedente del medio (I)

__ significa que no hay incertidumbre

Figura 6. Clasificación de las prácticas motrices según Parlebas (1988).

Por otro lado, Hernández (1994) en colaboración con Blázquez, tomando como base la clasificación expuesta por Parlebas (1988), proponen una nueva clasificación añadiéndole dos elementos novedosos. Uno referido a la forma de utilizar el espacio y el otro a la participación de los jugadores, con la finalidad de desarrollar el grupo correspondiente a los deportes de equipo que se juegan en un espacio estandarizado (CAI). Estos autores presentan cuatro grandes grupos que a continuación presentamos:

1.- Deportes psicomotrices o individuales. Son aquellos deportes en los que se participa individualmente sin la presencia de compañeros ni adversario que pueden influenciar en la ejecución del gesto.

2.- Deportes de oposición: Son aquellos deportes en los que nos enfrentamos a otro oponente. Aquí podemos diferenciar tres grupos, como se muestran en el siguiente gráfico.

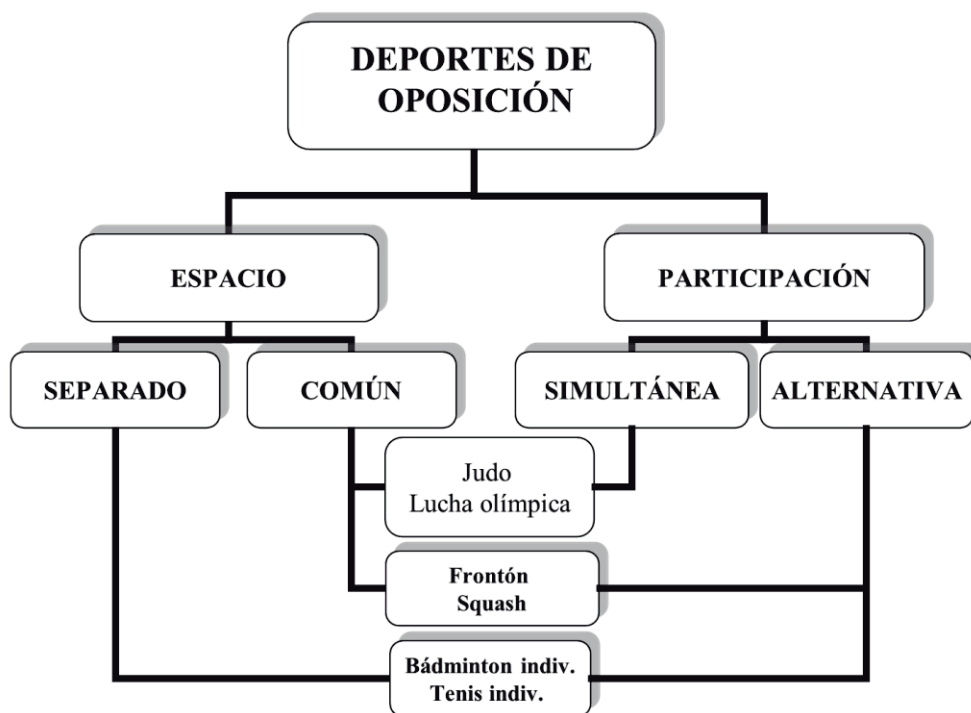


Figura 7. Clasificación de los deportes de oposición (Hernández, 1994).

3.- Deportes de cooperación. Son aquellos deportes en los que hay dos o más compañeros sin la presencia de adversarios. Aquí podemos diferenciar dos grupos, como se representan a continuación.

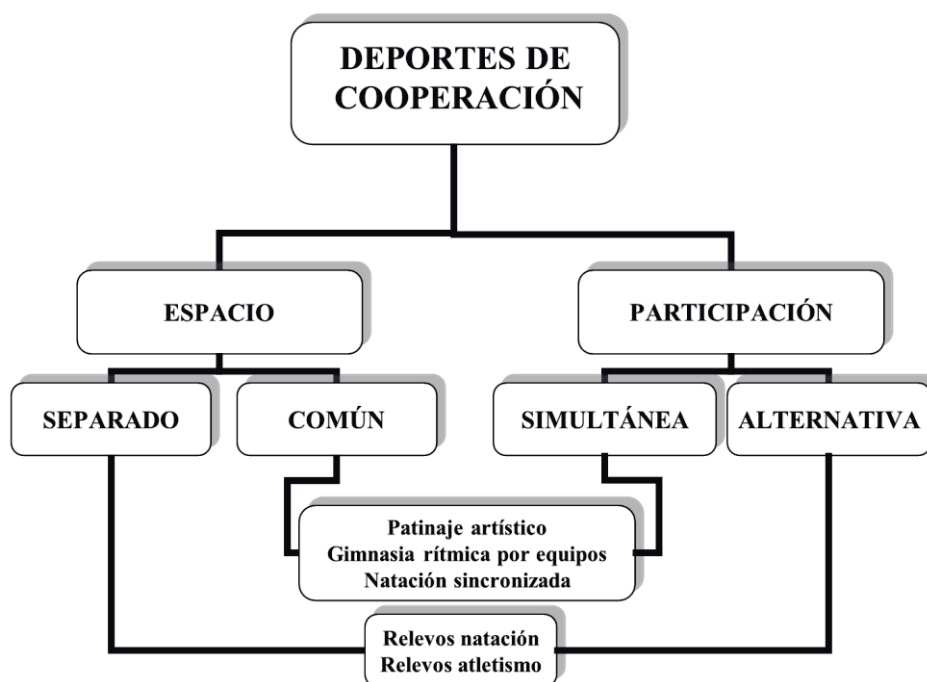


Figura 8. Clasificación de los deportes de cooperación (Hernández, 1994).

4.- Deportes de cooperación-oposición. Son aquellos deportes en los que un equipo de dos o más jugadores se enfrenta a otro de similares características. Aquí podemos diferenciar tres grupos.

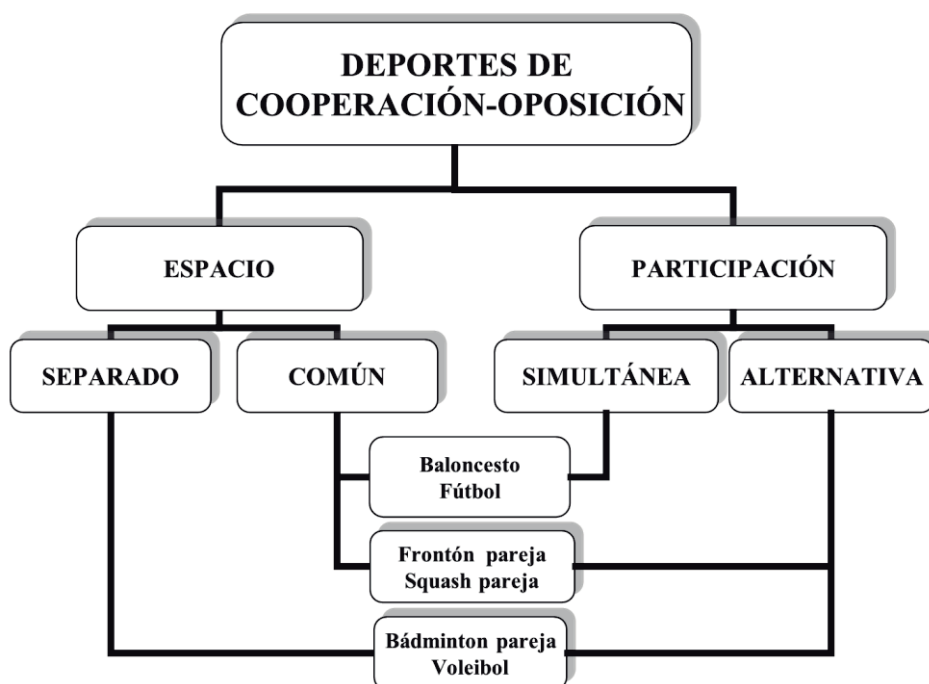


Figura 9. Clasificación de los deportes de cooperación-oposición (Hernández, 1994).

5.- Características del deporte en el ámbito educativo

Como hemos mencionado anteriormente y haciendo referencia a Sánchez (2002), hemos de decir que existen muchos tipos de práctica deportiva relacionada con una diversidad de contextos. Esta variedad contextual del deporte conforma su estructura como un conjunto de manifestaciones sociales.

El deporte escolar no está exento de ello, de ahí que los niños y los adolescentes no practiquen el deporte en un único ámbito, sino que lo realizan en todos los contextos que la sociedad les ofrece, no estando influenciado exclusivamente por educadores, profesionales de la educación física, sino por todo una serie de elementos (familiares, amigos, medios de comunicación, clubes deportivos, entre otros), los cuales contribuirán a esculpir las características del contexto en el que se desarrolle.

El deporte siempre y cuando se desarrolle mediante unos planteamientos pedagógicos adecuados, es decir, que el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleve a cabo de un modo reflexivo, crítico y comprometido respetando los valores que se pretenden inculcar a través de su práctica, posee un alto potencial educativo.

El presente tema pretendemos analizar el deporte como un contenido dentro de la formación del alumnado, por lo tanto, esta manifestación del deporte para ser utilizado como un medio educativo debe cumplir en todo momento una serie de características las cuales presentamos a continuación:

Aspectos educativos:

- Debe desarrollar valores y actitudes positivas vinculadas con la práctica deportiva.
- Fomentar una actitud crítica y reflexiva ante el deporte que nos venden los medios de comunicación y las aberraciones que se producen.
- Debe desarrollar las capacidades, afectivo-emocionales, cognitivas-intelectuales y sociales acordes a su etapa evolutiva, es decir, contribuir a la formación integral del alumno.
- Debe primar la participación, la cooperación sobre la competición, facilitando la integración en el grupo.

Aspectos saludables:

- Debe fomentar hábitos higiénicos relacionados con la actividad física y el deporte y, conductas saludables.
- Crear hábitos de práctica deportiva, con el fin de que el sujeto ocupe su tiempo libre y de ocio.

Aspectos motrices:

- Debe desarrollar las cualidades físicas, acordes a la etapa evolutiva del sujeto.
- Debe favorecer el desarrollo cognitivo-motriz mediante planteamientos globales y significativos de la práctica deportiva.
- Practicar deportes novedosos, en donde las experiencias previas no resulten tan excluyentes.

Aspectos metodológicos:

- Los deportes deben adaptarse a las características de los alumnos y no viceversa, es decir, adaptar las reglas, los materiales, los elementos técnico-tácticos.
- Trabajar los deportes desde un punto de vista polivalente, es decir, desarrollar los principios técnico-tácticos comunes a muchos deportes.
- Utilizar una metodología comprensiva, partiendo de situaciones globales y similares al juego real, en donde se asimile principalmente aspectos tácticos, para que a partir de estos los alumnos vayan descubran los diferentes elementos técnicos del deporte.



Figura 10. Características del deporte en el ámbito educativo.

6.- Conclusiones

- El concepto de deporte es muy complejo y difícil de definir.
- Existen diversas manifestaciones del deporte relacionadas con el ámbito educativo.

- Existen muchas clasificaciones del deporte, entre las que destacan las de Parlebas (1988) y la de Hernández (1994).
- El deporte en el ámbito educativo tiene que cumplir una serie de características.

7.- Referencias

- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- Blázquez, D. (1999). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Inde.
- Bouet, M. (1968). *Significación du sport*. París: P.U.F.
- Cagigal, J. M^a. (1981). *¡Oh deporte! Anatomía de un gigante*. Valladolid: Miñón.
- Castejón, F. J. (2010). Deporte como concepto y aplicación. En F. J. CASTEJÓN, (Coord.). *Deporte y enseñanza comprensiva* (pp. 11-35). Sevilla: Wanceulen.
- Contreras, O. R., De la Torre, E., y Velázquez, R. (2001). *Iniciación deportiva*. Madrid: Síntesis.
- Hernández, J. (1994). *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: Inde.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Sánchez, F. (2000). Análisis del deporte en la edad escolar y una alternativa para el futuro. EN *Actas del I Congreso Nacional de Deporte en Edad Escolar*, (pp. 63-80). Dos Hermanas (Sevilla). Excmo. Ayuntamiento de Sevilla.
- Robles, J., Abad, M. T., y Giménez, F. J. (2009). Concepto, características, orientaciones y clasificaciones del deporte actual. *Lecturas: Educación Física y Deporte*, 138.
- Sánchez, F. (1992). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Madrid: Gymnos.
- Sánchez, F. (2002). Perspectivas y orientaciones para el deporte en la escuela. En educación y futuro. *Revista de investigación aplicada y experiencias educativas* 6, 11-27.
- Unisport. (1992). *Carta europea del deporte*. Unisport. Málaga.

TEMA 5. LA INICIACIÓN DEPORTIVA

- 1.- Introducción
- 2.- Objetivos de la iniciación deportiva
- 3.- Etapas de la iniciación deportiva. Las habilidades motrices en las etapas de la iniciación deportiva
- 4.- Características básicas de la iniciación deportiva en Primaria
- 5.- Conclusiones
- 6.- Referencias

Objetivos

- Conocer las características básicas de la etapa de la iniciación deportiva.
- Analizar las distintas fases de la iniciación deportivas entendiéndola como una etapa con características propias dentro del proceso de formación del deportista.
- Entender que los objetivos de la iniciación deportiva deben estar íntimamente ligado a los objetivos de la educación física.

1.- Introducción

Resulta indispensable hablar de la iniciación deportiva si se trata de estudiar el deporte dentro del área de educación física, ya que desde esta asignatura cualquier planteamiento deportivo debe llevarse a cabo bajo unas directrices metodológicas propias de la etapa de iniciación deportiva por diferentes factores. En primer lugar, por las edades a las que nos dirigimos, también por las características generales del alumnado, quienes habitualmente presentan pocas experiencias en el ámbito deportivo, y finalmente por encontrarnos en el contexto educativo en donde los principales objetivos deben alejarse de los explícitamente deportivos, dando mayor protagonismo a los educativos, sociales y cognitivos.

En el presente tema se profundizará en la etapa de iniciación deportiva y su relación con el desarrollo de las habilidades del sujeto.

Existen numerosísimas definiciones de iniciación deportiva, entre las cuales podemos destacar las siguientes:

Blázquez (1986) nos dice, desde un punto de vista educativo, que el proceso de iniciación deportiva no debe entenderse como el momento en que se empieza la práctica deportiva, sino como una acción pedagógica que, teniendo en cuenta las características del niño y los fines a seguir, va

evolucionando progresivamente hasta llegar al dominio de cada especialidad (pp. 35-36).

Para Giménez y Rodríguez (2006) la ID es la etapa en la que una o varias personas comienzan el aprendizaje, de forma lúdica, de las habilidades genéricas y específicas necesarias para iniciar la práctica de uno o varios deportes, desarrollando su condición física de forma saludable, aprendiendo progresivamente las reglas básicas de la modalidad deportiva que se lleve a cabo, favoreciendo una actitud positiva hacia la práctica de actividad física, y promoviendo una verdadera educación en valores entre el alumnado (p. 41).

Podemos concluir diciendo que cuando hablamos de iniciación deportiva nos estamos refiriendo al proceso de enseñanza-aprendizaje que abarca desde que los sujetos toman contacto con el deporte y con sus componentes básicos (técnica, táctica, estrategia, psicológico y reglamento), hasta que son capaces de poner en práctica los conocimientos adquiridos con una eficacia básica en una situación real de juego deportivo (Abad, 2010).

La mayoría de éstas y otras definiciones tienen como común denominador el hecho de que consideran la etapa de iniciación deportiva como un proceso cronológico que va desde que un sujeto toma contacto con nuevas experiencias sobre una o varias actividades físico deportivas, hasta que es capaz de poner en práctica lo aprendido de una forma adecuada y básica.

Según Castejón, Giménez, Jiménez, y López (2004) la iniciación deportiva tiene cuatro aspectos fundamentales a tener en cuenta:

- Carácter educativo del deporte.
- Contribuye a la adquisición de valores.
- Tienen gran relevancia los mecanismos implicados en el aprendizaje deportivo.
- Tiene lugar el aprendizaje del deporte.

Además, la iniciación deportiva puede ser estudiada desde dos perspectivas diferentes:

1. DEPORTIVA: donde lo que importa es el resultado, va dirigida, normalmente, a una disciplina deportiva en concreto y se orienta al éxito deportivo.
2. EDUCATIVA: lo importante es la formación, se trata de una práctica deportiva polivalente y se orienta a la adquisición de valores.

2.- Objetivos de la iniciación deportiva

A partir de lo expuesto por Giménez (2000) quien se apoya en la propuesta de Antón (1990), planteamos como objetivos generales en la iniciación deportiva los siguientes:

- . Mejorar la salud de los alumnos. Este objetivo va a conllevar, entre otras cosas, que trabajemos las cualidades físicas adecuadas a la edad.
- . Trabajar los contenidos técnico- táctico básico e idóneos a la edad, tanto en deporte individuales como colectivos.
- . Enseñar las reglas básicas del deporte. La enseñanza de las reglas debe ser progresiva. En el primer contacto con el deporte debemos enseñar de forma global lo imprescindible para poder realizarlo, sin importar demasiado que los chicos cometan diferentes violaciones al reglamento.
- . Mejorar la socialización y el trabajo en equipo. Este objetivo supone desarrollar o mejorar aspectos sociales como el respeto entre compañeros y adversarios.
- . Fomentar en el alumno hábitos y valores educativos que contribuya a su formación integral como persona. Este aspecto debe estar continuamente presente en las clases de educación física.
- . Conseguir hábitos de práctica deportiva.

3.- Etapas de la iniciación deportiva. Las habilidades motrices en las etapas de la iniciación deportiva

Son muchos los autores que han establecido una serie de etapas dentro de la formación del deportista, tomando como guía las etapas evolutivas del individuo, y atendiendo entre otros aspectos a la estructura de los deportes, a los contenidos a trabajar y la metodología a aplicar en cada fase.

Aunque podemos observar como gran número de autores coinciden a la hora de establecer las fases dentro de la formación de deportista, no todos comparten el mismo criterio a la hora de fijar el momento de inicio del proceso de iniciación deportiva, ya que nos encontramos con discrepancias según sea el deporte practicado, la orientación que se le dé al deporte, etc.

Algunos autores señalan como momento idóneo de inicio los 9-10 años, Jolibois (1975) citado por Sánchez (1992, p. 180) propone que el momento más adecuado para el comienzo de la iniciación deportiva es entre los 7-8 años. Sin embargo, autores, citados por Sánchez (1992), como Diem (1979, p. 19), o Durand (1988) opinan que la iniciación debe producirse mucho antes, hacia los 5 años.

Por otro lado, Bayer (1986), Le Boulch (1986), apuntan que la práctica de los juegos deportivos colectivos no puede afrontarse antes de los 11-12 años, ya que no es hasta esta edad cuando el niño domina su egocentrismo y la inestabilidad de su atención. Para Ruiz (1994), sobre los 6 años comienza un periodo apropiado para el inicio de la práctica deportiva, gracias a las

experiencias motrices que ya tiene el niño, y a la motivación que manifiesta por aprender. Del mismo modo Linaza y Maldonado (1987), citados por Velázquez (2003), los 6 o 7 años supone el comienzo de la fase de los movimientos deportivos. Ente las últimas aportaciones al respecto encontramos la realizada por González, García, Contreras y Sánchez-Mora (2009), quienes consideran que la etapa de iniciación deportiva es un periodo que abarca desde los 6-7 años a los 14 aproximadamente, aunque puede haber modificaciones dependiendo de las características individuales de cada sujeto.

A este respecto, Blázquez y Batalla (1995, p. 118), observando las dificultades que hay a la hora de unificar un criterio en cuanto a la edad de iniciación, la edad ideal para entrar en contacto con el deporte, establece una media en función de lo expuesto por diferentes autores, y obtiene como conclusión las siguientes edades.

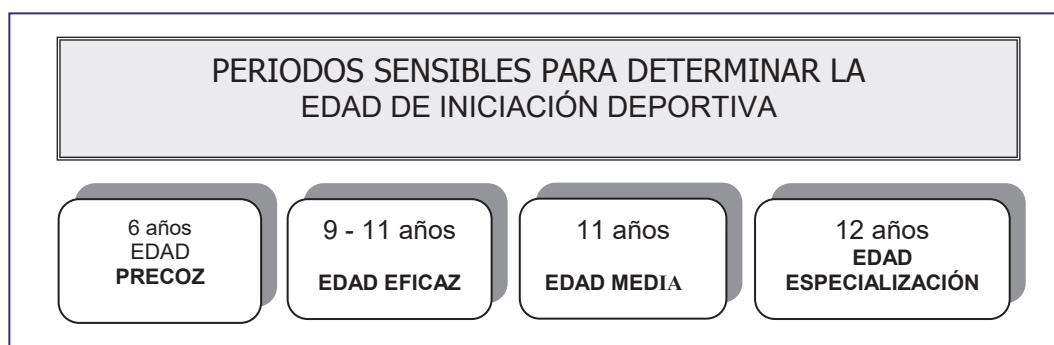


Figura 11. Periodos sensibles para determinar la edad de iniciación deportiva (Blázquez y Batalla, 1995).

Habitualmente nos encontramos que dentro de las distintas etapas dentro de la formación del deportista quedan estructuradas por la mayoría de los autores en tres fases bien diferenciadas, las cuales normalmente abarcan edades comprendidas entre los 8-10 años hasta los 18-20 años. Dichas fases son: a) fase de iniciación, b) fase de desarrollo y c) fase de perfeccionamiento.

En las últimas décadas son numerosas las propuestas presentadas en torno a la etapa de iniciación deportiva. Giménez, Abad y Robles (2010), realizan un profundo estudio con el fin de clasificarlas. Para ello establecen tres criterios: a) aquellas en las que se incluyen fases en donde los contenidos que se trabajan corresponden a una etapa anterior a la iniciación deportiva; b) las que incluyen la práctica multiforme en la formación inicial del deportista y c) y aquellas que atienden al modelo de enseñanza a utilizar.

Antes de exponer las ideas principales queremos dejar constancia de la necesidad de entender la iniciación desde dos perspectivas diferentes, que no contradictorias. Por un lado, esta etapa forma parte del proceso de formación a largo plazo del deportista, pero a la vez, debe tener suficiente importancia por sí misma. Queremos decir con esto que hay que plantear el proceso de

enseñanza-aprendizaje a largo plazo evitando de esta forma la especialización temprana; pero a la vez tenemos que intentar que cada año sea lo suficientemente atractivo y saludable, independientemente de si los jugadores y jugadoras sigan practicando o no ese deporte en el futuro. En el siguiente Figura realizamos el esquema de la propuesta.

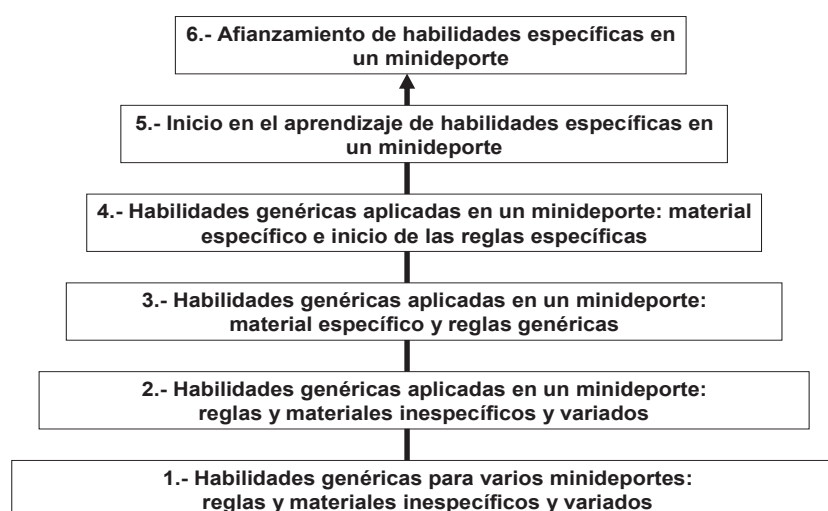


Figura 12. Etapas de la iniciación deportiva (Giménez et al., 2010).

La Figura pretende representar una escalera en la que cada escalón es el sustento y la base del siguiente, estando a la vez interrelacionados y sin ser compartimentos estancos. El orden de estas fases no es riguroso ni inflexible, ya que puede haber momentos en los que interese introducir en una fase, situaciones y juegos pertenecientes a otra. Estará en función de nuestros objetivos, pero también de la evolución en el aprendizaje de nuestros pupilos.

Primera etapa de iniciación: aprendizaje y desarrollo de habilidades genéricas

El inicio en la práctica deportiva no puede ser el contacto directo y específico con un deporte. Las habilidades genéricas nos ayudan a conectar, de forma más progresiva y eficaz, la motricidad general típica de etapas anteriores (que hay que separar claramente del inicio de la práctica deportiva, con el objetivo de evitar una especialización demasiado temprana), con el inicio en el aprendizaje de los deportes. Estas habilidades tienen unas interesantes características que nos ayudan en gran medida a conseguir un aprendizaje global, inespecífico y polivalente. Ubicamos esta etapa en las edades comprendidas entre los 8 y los 10 años aproximadamente.

Tabla 5. Etapas de iniciación, objetivo principal y características metodológicas de la 1ª etapa de iniciación (Giménez et al., 2010).

ETAPAS DE INICIACIÓN	OBJETIVO PRINCIPAL	CARACTERÍSTICAS METODOLÓGICAS
Primera etapa de iniciación: aprendizaje y desarrollo de habilidades genéricas	Desarrollar habilidades genéricas para varios mini deportes	El objetivo sería trabajar aquellas habilidades motrices que son comunes a la mayoría de los deportes: conducciones, golpesos, fintas, desmarques, interceptaciones, etc.
	Desarrollar habilidades genéricas aplicadas en un mini deporte	Se trabajan aquellas habilidades que son la base sobre la que posteriormente se sustentarán las hab. específicas. Por ejemplo, enfocado a la práctica del baloncesto, trabajaremos el bote, las paradas o los pases de forma inespecífica y con material adaptado a su edad y nivel. Tampoco las reglas serán específicas
	Desarrollar habilidades genéricas aplicadas en un mini deporte con material específico	Se introduce el material específico (balones, canastas, porterías). Formación global, inespecífica y polivalente. Desarrollar la creatividad, la salud y los hábitos de práctica
	Desarrollar habilidades genéricas aplicadas en un mini deporte, con material específico e inicio de las reglas	Empezamos a introducir las reglas que consideremos más importantes

Desarrollar habilidades genéricas para varios mini deportes

En esta primera etapa se trataría de trabajar aquellas situaciones motrices que son comunes a la mayoría de los deportes. El principal objetivo será que el niño se acerque por primera vez al deporte, por lo que la adaptación debe ser máxima para conseguir una mayor facilidad en el aprendizaje aumentando la motivación.

Como principales situaciones pedagógicas utilizaremos juegos cuyo objetivo sea la adquisición y mejora del bote, conducción, habilidad con el móvil, lanzamientos y recepciones, golpesos. Para ello, las situaciones de juego a utilizar serían: psicomotrices, situaciones reducidas con oposición, y situaciones reducidas con colaboración-oposición.

Desarrollar habilidades genéricas aplicadas en un mini deporte

Empezamos a trabajar principalmente aquellas que son la base sobre la que posteriormente se sustentarán las habilidades específicas. Por ejemplo, enfocado a la práctica del baloncesto, trabajaremos el bote, las paradas o los pases de forma inespecífica y con material adaptado a su edad y nivel. Tampoco las reglas serán específicas. Sería el primer paso en el aprendizaje de un solo deporte.

Las situaciones pedagógicas a utilizar serían: Juegos en donde se trabajen los distintos aspectos técnico-tácticos básicos, como, por ejemplo, pases y bote, etc... además de plantear actividades en donde aumente la incertidumbre debido a la introducción de los medios tácticos básicos como son el marcaje y desmarque, búsqueda y creación de espacios libres, propios de un mini deporte. Su principal objetivo es que el niño vaya asimilando los conceptos de conservación del móvil y progresión hacia la meta (Antón 1990), y en donde se estimule principalmente el mecanismo de percepción en situaciones de juego.

Desarrollar habilidades genéricas aplicadas en un mini deporte con material específico

Al seguir evolucionando con la mayor progresión posible, introducimos el material específico (balones, canastas, porterías). La formación sigue siendo global, inespecífica y polivalente, insistiendo en desarrollar la creatividad, la salud y los hábitos de práctica.

Seguimos evolucionando en las situaciones pedagógicas, empleando juegos similares a la etapa anterior, aunque varía las características de los mismos (móvil, meta, terreno, etc...) que se irán progresivamente introduciendo en relación a un deporte en particular.

Comenzaremos a hacer mayor hincapié en juegos en donde el niño desarrolle la percepción y la toma de decisión en situaciones reales o similares a la real: juegos para que conocer y desarrollar los distintos tipos de pases, de lanzamientos, botes, conducciones...; juegos para desarrollar el encadenamiento o la correcta elección de distintos aspectos técnico-tácticos: pases/lanzamiento, fintas de pases, etc.

Desarrollar habilidades genéricas aplicadas en un mini deporte, con material específico e inicio de las reglas

Sin solución de continuidad y estrechamente relacionado con la etapa anterior, empezamos a introducir las reglas que consideremos más importantes.

Emplearemos juegos en donde se desarrollen situaciones similares al mini deporte en su conjunto. Es decir, aplicación en situaciones reales de juego de los elementos técnico-tácticos aprendidos en las etapas anteriores. Favorecemos de esta forma el desarrollo del pensamiento táctico básico de un deporte determinado.

Segunda etapa de iniciación: inicio y afianzamiento en el aprendizaje de habilidades específicas

Las habilidades específicas (los contenidos técnico-tácticos del propio deporte) se empiezan a practicar y aprender una vez desarrolladas las habilidades genéricas. A lo largo de esta etapa, comprendida entre los 9-10 y

los 12-13 años, deberemos ir enseñando las habilidades específicas más importantes de cada deporte. Empezaremos por las habilidades individuales para pasar posteriormente a las colectivas, y dedicando un mayor tiempo a las de ataque sobre las de defensa. Aunque hayamos empezado la especialización en un deporte en concreto la formación tiene que ser igual para todos los jugadores evitando la especialización en un puesto determinado.

Tabla 6. Etapas de iniciación, objetivo principal y características metodológicas de la 2ª etapa de iniciación (Giménez et al., 2010).

ETAPAS DE INICIACIÓN	OBJETIVO PRINCIPAL	CARACTERÍSTICAS METODOLÓGICAS
Segunda etapa de iniciación: aprendizaje de habilidades específicas	Inicio en el aprendizaje de habilidades específicas en un mini deporte	Se comienza el aprendizaje de las habilidades específicas de cada deporte. Serán también específicas tanto las reglas, como la instalación y el material
	Afianzamiento de habilidades específicas en un mini deporte	Se trata del refuerzo y la consolidación de los aprendizajes adquiridos respecto a las habilidades específicas. Recordamos que se debe pasar por todos los puestos, lo cual, además de aumentar el acervo motor, favorecerá la comprensión del juego

Inicio en el aprendizaje de habilidades específicas en un mini deporte

Al comenzar esta etapa debemos tener presente que nos encontramos en una fase de transición entre las habilidades genéricas y las específicas, por lo que comenzaremos con un reparto equilibrado del trabajo general y el específico. Éste último irá adquiriendo mayor importancia a lo largo de la misma.

En esta etapa las actividades competitivas irán adquiriendo algo de importancia sin olvidar en ningún momento el aspecto educativo por encima de todo.

La integración de las habilidades específicas se planteará mediante situaciones en forma de juego, en donde se busque fundamentalmente el desarrollo del mecanismo de decisión, desarrollo de la anticipación cognitiva (Sánchez, 1992), etc.

Plantaremos actividades en forma de juegos en donde se desarrollen las habilidades específicas propias del mini deporte, mediante situaciones semejantes al juego real, sobreentendiéndose que serán también específicas tanto las reglas, como la instalación y el material.

Afianzamiento de habilidades específicas en un mini deporte

El objetivo es insistir en el refuerzo del aprendizaje de las habilidades específicas comenzado en la fase precedente. Para ello propondremos actividades jugadas y juegos con material y reglas específicas. Trabajaríamos los medios técnico-tácticos individuales y colectivos básicos. Así, por ejemplo, plantearíamos actividades y juegos para afianzar el tiro en suspensión o el pase y recepción ante adversario, en baloncesto; o, en fútbol, desmarque de ruptura o pared en situaciones con oposición. Además, se pasará por todos los puestos, lo cual favorecerá la creación de un adecuado bagaje motor y una mejora en la comprensión del juego.

4.- Características básicas de la iniciación deportiva en Primaria

Diversos autores (Blázquez, 1995; Antón, 1990; Giménez, 2000, entre otros) establecen las características fundamentales de la iniciación deportiva en Educación Primaria:

- ✓ Debe ser una etapa de contacto y familiarización con el deporte.
- ✓ Se debe basar en el aprendizaje de los contenidos básicos de los deportes.
- ✓ El aprendizaje durante esta etapa debe ser progresivo y variado.
- ✓ Evitar especialización temprana.
- ✓ La iniciación deportiva debe comenzar antes de la pubertad.
- ✓ El trabajo debe ser apropiado a las características psicoevolutivas del alumno, para la adquisición de los aprendizajes deportivos.
- ✓ Se debe favorecer el proceso de socialización, inculcando en el alumno unas actitudes y valores positivos.
- ✓ Debe ofrecer diversión y placer por la práctica deportiva (ocupación del tiempo libre).
- ✓ Debe inculcar hábitos saludables relacionados con la práctica deportiva.

5.- Conclusiones

- El concepto de iniciación ha sido definido ampliamente por numerosos autores. En general se podría definir como un proceso cronológico que va desde que un sujeto toma contacto con nuevas experiencias sobre una o varias actividades físico deportivas, hasta que es capaz de poner en práctica lo aprendido de una forma adecuada y básica.
- En la iniciación deportiva conviene tener en cuenta los objetivos de ésta relacionados con la mejora de la salud, aprendizaje técnico-táctico y reglamentario del deporte, y la mejora de la socialización y la formación en valores.
- Las etapas de formación de un deportista suelen ser: iniciación, desarrollo y perfeccionamiento. No obstante, existen pocos estudios que se dediquen a establecer las fases de la iniciación deportiva. Destaca el de Giménez et al. (2010).

- Destacan las siguientes características de la iniciación deportiva: etapa de familiarización con el deporte, debe ser progresiva y variada, se debe evitar la especialización precoz, adaptada a las características de los alumnos/as y debe facilitar la socialización y el aprendizaje de valores educativos.

6.- Referencias

- Abad, M. T. (2010). *La formación del entrenador en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes futbolistas*. Tesis Doctoral inédita. Departamento de Expresión Musical, Plástica, Corporal y sus Didácticas. Universidad de Huelva.
- Antón, J.L. (1990). *Balonmano. Fundamentos y etapas de aprendizaje*. Madrid: Gymnos.
- Bayer, C. (1986). *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona: Hispano Europea.
- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- Blázquez, D. (1995). A modo de introducción. En D. Blázquez. (Dir.). *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (pp. 19-46). Barcelona: Inde.
- Blázquez, D., Batalla, A. (1995). La edad de iniciación: vísteme despacio que tengo prisa. En D. Blázquez (Dir.). *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (pp. 115-130). Barcelona: Inde.
- Castejón, F. J., Giménez, F. J., Jiménez, F., y López, V. (2004). Iniciación deportiva: evolución y tendencias. En F. Castejón (Coord.) *Iniciación deportiva. La enseñanza y el aprendizaje comprensivo en el deporte* (pp. 9-15). Sevilla: Wanceulen.
- Giménez, F. J. (2000). *Fundamentos básicos de la iniciación deportiva en la escuela*. Sevilla: Wanceulen.
- Giménez, F. J., Abad, M. T., y Robles, J. (2010). El proceso de formación del jugador durante la etapa de iniciación deportiva. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 99, 47-55.
- Giménez, F. J., y Rodríguez, J. M. (2006). Buscando el deporte educativo. ¿Cómo formar a los maestros? *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 9, 40-45.
- González, S., García, L. M., Contreras, O. R., y Sánchez-Mora, D. (2009). El concepto de iniciación deportiva en la actualidad. *Retos, Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 15, 14-20.
- Le Boulch, J. (1986). *La educación psicomotriz en la escuela primaria*. Barcelona: Paidós.
- Ruiz, L. M. (1994). *Desarrollo motor y actividades físicas*. Madrid: Gymnos.
- Sánchez, F. (1992). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Madrid: Gymnos.
- Velázquez, R. (2003). Sobre la edad apropiada para el comienzo de la práctica deportiva. *Lecturas: educación física y deportes. Revista digital*. Año 8. Nº 57. Buenos Aires.

TEMA 6. LA ENSEÑANZA DE LA INICIACIÓN DEPORTIVA

- 1.- Introducción
- 2.- Modelo tradicional
- 3.- Modelos alternativos
- 4.- Modelo comprensivo
- 5.- Modelo de Educación Deportiva
- 6.- Modelo de Aprendizaje Cooperativo
- 7.- Conclusiones
- 8.- Referencias

Objetivos

- Conocer los principales enfoques metodológicos que se pueden utilizar en la enseñanza del deporte con nuestros escolares.
- Analizar de forma crítica las características de cada enfoque, destacando aquéllas que nos parecen más aplicables para la Educación Primaria.
- Describir los principios metodológicos que deben tenerse en cuenta en la puesta en práctica de un deporte educativo.

1.- Introducción

Somos de la opinión de que la metodología va a ser el aspecto más importante y que más puede influir en el desarrollo de un correcto proceso de enseñanza y aprendizaje de un deporte durante las primeras etapas de iniciación (Giménez, 2003). Por ello, analizamos a continuación los distintos modelos que pueden existir a la hora de plantear la docencia de un deporte, desde los más tradicionales y técnicos a los más modernos y educativos. Tanto Contreras (1998) como Romero (2000), coinciden en diferenciar claramente dos modelos antagónicos como son el técnico y el comprensivo, mientras que Blázquez (1995a) los denomina tradicionales y activos.

Estos modelos tienen sus orígenes en las corrientes pedagógicas que han predominado en la enseñanza intelectual, donde nos encontramos, por un lado, los métodos tradicionales que descansan en principios de simplicidad, de análisis y de progresividad (se descompone en elementos la materia a enseñar). Dos procesos fundamentales participan en toda adquisición: la memoria y la repetición, que permiten plasmar en el niño el rigor del adulto. Por otra parte, los métodos activos, que tienen en cuenta los intereses presentes del niño y que solicitan a partir de situaciones vividas la iniciativa, la imaginación y la reflexión personal para favorecer la adquisición de un saber adaptado” (Bayer, 1986, p. 57).

Para Blázquez (1995b), los principales elementos que más van a influir en la enseñanza de un deporte van a ser: las características del individuo que aprende, las características de la actividad deportiva, los objetivos que se pretenden alcanzar y, por supuesto, los planteamientos pedagógicos o métodos didácticos. En este tema nos centraremos en éstos últimos.

En últimas tres décadas ha existido (y existe) una gran preocupación por la enseñanza del deporte. Es decir, se intenta responder a la pregunta de ¿cómo ha de enseñarse el deporte? Como respuesta a esta pregunta se plantean dos Modelos de Enseñanza del Deporte: el Modelo Tradicional y los Modelos Alternativos (Comprensivo, Educación Deportiva y Aprendizaje Cooperativo).

Antes de adentrarnos en cada uno de los Modelos mencionados, debemos detenernos en la explicación de los denominados Mecanismos del Acto Motor (Marteniuk, 1976, citado por Ruiz, 1994) y rendimiento deportivo: Fases de la acción (Wein, 2012). Estos Mecanismos son los siguientes:



Figura 13. Mecanismos del Acto Motor (Marteniuk, 1976 citado por Ruiz, 1994).

2.- Modelo tradicional

2.1.- Ideas básicas

Este modelo surge como consecuencia de las influencias que sobre el deporte han tenido el pensamiento científico-técnico y los modelos positivistas, y se sustenta en la psicología conductista (Giménez, 2003). Contreras (1998) nombra la enseñanza por objetivos, que tanta importancia ha tenido tradicionalmente en el deporte, como una de las técnicas más utilizadas dentro de este modelo. Desde esta concepción de la enseñanza, el alumno es un sujeto pasivo que repite e imita mecánicamente los modelos que se le plantean, no se tienen en cuenta sus intereses por lo que pierde motivación, y se hace muy difícil la consecución de actitudes positivas hacia la práctica moderada y continuada de actividad físico-deportiva. Este mismo autor añade que, aunque este modelo ha tenido importancia y ha sido eficaz con deportistas de élite, no debería tener aplicación en el ámbito escolar debido principalmente a que los alumnos no progresan demasiado por las exigencias técnicas de la práctica deportiva, y también debido a la falta de motivación que produce.

Para Bonet (1983), citado por Garganta (1997), una de las características más importantes de este modelo ha sido la obsesión por los aspectos de la enseñanza y el aprendizaje relacionados, sobre todo, con la técnica individual, pero apenas se trabajaba su aplicación en el juego, la

táctica. Con esta perspectiva se enseña el “modo de hacer” (técnica), separado de las “razones de hacer” (táctica). Blázquez (1995b) resalta también que se busca el resultado eficaz o el dominio de habilidades. Romero (2000) resume en cinco los postulados generales en los que se basa este modelo:

1. Preocupación por la eficacia con objeto de conseguir un buen resultado final.
2. Se realizan las actividades según estereotipos.
3. El progreso se mide en función del grado de dominio de la técnica específica.
4. Las situaciones se encasillan en esquemas preestablecidos de antemano.
5. El volumen de trabajo y el número de repeticiones son las claves de la eficacia.

2.2.- Aplicación en la enseñanza

Numerosos son los autores que critican en la actualidad la utilización de este modelo dentro del ámbito escolar. Por ejemplo, Díaz (1995) destaca que no tienen significación alguna para los participantes, ni tiene ubicación dentro del marco educativo actual. Para Devís (1992), la enseñanza del deporte bajo este modelo, centrado casi exclusivamente en el desarrollo de habilidades técnicas, hace que se plantee o se dude de la función real de nuestra asignatura ya que perdería el valor de educar en favor del de adiestrar. También destaca este autor que esta forma de enseñar presenta serias limitaciones ya que no tiene en cuenta algunos factores importantes en el desarrollo del juego deportivo como pueden ser la complejidad, la adaptabilidad y la incertidumbre, además de aislar las actividades del contexto real del juego. Este modelo plantea una visión demasiado estática del aprendizaje. Añade este autor que el principiante va practicando las diversas habilidades y las va superponiendo como si para el aprendizaje de un deporte sólo con ellas fuera suficiente, sin preocuparse del alumno ni del contexto donde se desarrolla.

García, Fuentes y Damas (1998) resumen en seis puntos sus críticas a este modelo. En primer lugar, destacan el escaso tiempo del que disponemos los profesores de E.F. para poder enseñar la gran cantidad de técnicas deportivas que exige este modelo. También resaltan la poca significación que tiene para los alumnos ya que se desconoce el contexto real de juego. En tercer lugar, la excesiva pasividad de los alumnos en el desarrollo de las actividades. También es muy importante resaltar la poca utilización del juego como medio de aprendizaje lo que provoca una falta de motivación entre los alumnos. Añaden, por último, el excesivo control por parte del profesor y la evaluación que se realiza, centrándose exclusivamente en los resultados o ejecuciones técnicas. Para Sánchez, citado por Blázquez (1995a), la enseñanza tradicional del deporte es criticada por su carácter analítico, el directivismo, el desencanto, retrasar la culminación del aprendizaje, producir aburrimiento o por focalizar demasiado el aprendizaje en la consecución del éxito ante los demás.

A partir de los trabajos de autores como Bunker y Thorpe (1982) y Read y Devís (1990), Romero (2000) resume y destaca las principales deficiencias de este modelo sobre todo en su aplicación en la enseñanza en la escuela y que resumimos a continuación.

- Se suelen ofrecer sólo los deportes arraigados fuertemente en la sociedad.
- Los alumnos aventajados aprenden el deporte fuera del horario escolar.
- En las clases de E.F. sólo se desarrollan un conjunto de técnicas inflexibles que limitan en gran parte la capacidad de decisión.
- Los menos dotados están condenados a repetir y ejecutar las actividades o movimientos hasta conseguir el modelo estereotipado.
- Se fomenta una gran dependencia del alumno por el profesor o entrenador.
- Se dedica mucho tiempo a la enseñanza de la técnica y muy poco al juego en sí.
- Se produce muy poca transferencia del aprendizaje técnico a la situación real de juego.
- Se realiza poco trabajo físico.
- El alumno no conoce el juego deportivo y las máximas posibilidades que le ofrece.
- No se fomenta un espíritu crítico entre el alumnado.

3.- Modelos alternativos

En contra de los modelos tradicionales, basados fundamentalmente en el desarrollo de los aspectos técnicos de cada modalidad deportiva, surgen los modelos alternativos que plantean la enseñanza de un deporte partiendo de situaciones más globales y reales, basadas en la táctica (Contreras, 1998). Autores como Mahlo y Dobler, citados por Devís y Sánchez (1996), entienden que en muchos deportes existen unos principios técnico-tácticos generales que se pueden abordar bajo una metodología similar. En este sentido, Bayer (1986) identifica unos principios básicos en los deportes colectivos en sus fases de ataque y defensa, y que se plasman como objetivos imprescindibles en la enseñanza de este tipo de deportes.

A continuación, nos vamos a centrar en los siguientes **Modelos Alternativos**:

MODELO COMPRENSIVO
MODELO DE EDUCACIÓN DEPORTIVA
MODELO DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

4.- Modelo Comprensivo

Este modelo surge en el contexto británico a principios de los ochenta, “donde un grupo de profesionales comenzó a cuestionarse el modo en que se enseñaban los juegos deportivos en las clases de E.F.” (Thorpe, 1992, p. 185). Si el modelo tradicional se apoya en la psicología conductista, éste, por el contrario, se apoya en planteamientos constructivistas que tanta importancia tienen en la actual reforma educativa. Ideas como enseñanza global, aprendizaje significativo, motivación y aprendizaje lúdico, enseñanza activa, valorar la progresión por encima de los resultados, profesor como orientador, atender a las particularidades de los alumnos, adaptar material, reglas e instalaciones, etc. son propias de este modelo de enseñanza deportiva.

Desde los planteamientos didácticos de este modelo, lo más importante va a ser el progreso y el esfuerzo realizado por el propio alumno, donde el proceso de aprendizaje se convierte en el objetivo principal y no los resultados obtenidos como ha sido tradicional (Blázquez, 1995a). La idea central sobre la que se sustenta es la necesidad de comprender el juego antes de empezar a practicar acciones o habilidades del mismo, ya que éstas carecerían de sentido (García, Fuentes y Damas, 1998). El interés por la comprensión en el ámbito educativo y la insatisfacción provocada por los planteamientos tradicionales de enseñanza de los juegos deportivos, fueron los factores principales que impulsaron la aparición de este enfoque alternativo dentro de la educación física escolar. Para este autor, el presente modelo se caracteriza principalmente por evolucionar desde la táctica hacia la técnica utilizando como medio para ello los juegos modificados, que tienen numerosas similitudes con el deporte para el que se plantean, buscando la comprensión de los principios tácticos particulares. Estos juegos serán valiosos, educativamente hablando, cuando promueven el conocimiento y la comprensión con vistas a una participación más inteligente en el juego. Para ello, y a través de diferentes modificaciones, se exageran los aspectos tácticos y/o se reducen las exigencias técnicas para insistir en que los alumnos comprendan la táctica.

Clasificación de los Juegos Deportivos

Desde la Modelo Comprensivo se hace una clasificación particular de los deportes, la cual se expone a continuación:

Tabla 7. Clasificación de los juegos deportivos (Hastie, 2010, basada en Almond, 1986).

JUEGOS DEPORTIVOS	
Blanco/diana	Golf, Croquet, Bolos, Billar...
Bate/campo	Béisbol, Criquet, Kickball
Red/pared	Red: Bádminton, Tenis, Tenis de mesa, Voleibol... Pared: Frontenis, Squash, Pelota vasca... Red y Pared: Pádel
Invasión	Baloncesto, Netball, balonmano, fútbol, Hockey, Waterpolo, Rugby, Ultimate Frisbee...
Tocado	Boxeo, Kendo, Taedwondo...

Contreras (1998, p. 226) plantea dos criterios básicos que nos ayudan a identificar este modelo de enseñanza deportiva: por una parte, la orientación deportiva dirigida a uno o varios deportes; por otra, la relevancia de los principios tácticos normalmente centrados en el juego. Partiendo de los trabajos de Devís y Sánchez (1996), este autor diferencia dos modelos distintos dentro del Modelo Comprensivo:

Tabla 8. Orientaciones del Modelo Comprensivo (Contreras, 1998).

MODELO HORIZONTAL	<p>-Parte de la enseñanza común y similar entre varios deportes ya que sus características estructurales y tácticas son muy similares (JUEGOS MODIFICADOS)</p> <p>-Al igual que el modelo anterior, comparte la idea de la transferencia positiva entre el juego y el deporte. En contra del modelo tradicional, éste huye de la idea de conseguir unos movimientos automáticos de carácter cerrado, por lo que las actividades plantean la necesidad de elección por parte del alumnado</p> <p>-Hernández (2000) indica que este modelo busca una iniciación común a varios deportes, y añade que dentro de este modelo se pueden diferenciar la corriente estructural y la corriente comprensiva</p>
MODELO VERTICAL	<p>-Parte de la enseñanza de un sólo deporte y entiende que van a existir transferencias positivas entre los juegos que utilizamos como medio de aprendizaje y el desarrollo del deporte en sí</p> <p>-La enseñanza se plantea progresando a través de JUEGOS SIMPLIFICADOS que ayudan a la comprensión por parte del alumno de los aspectos tácticos y técnicos más básicos de ese deporte</p> <p>-Para Hernández (2000), en este modelo se comienza siempre practicando juegos simplificados para pasar a continuación a realizar mini deportes, y terminando con el aprendizaje del deporte específico estándar</p>

Juegos Deportivos Modificados/simplificados

El Modelo Comprensivo se basa en la aplicación de Juegos reducidos (Juegos Modificados y Juegos Simplificados). Estos juegos se encuentran entre el juego y el deporte. Además, contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes. Los juegos reducidos tienen un doble papel. Por un lado, sirve para introducir o iniciar a los chicos y chicas a un deporte y, por otro, tienen un gran potencial educativo (valores y actitudes).

¿Qué son los Juegos Deportivos Modificados/Simplificados?

- No consisten simplemente en modificar juegos por modificarlos.
- Se hacen modificaciones no sólo de las reglas, sino también del nº de adversarios, nº de compañeros, en el espacio y el tiempo de juego, pero siempre con alguna intención o finalidad, fundamentalmente para:
 1. Intención práctica o utilitaria. Se hacen para que el juego funcione, para que tenga una dinámica y una continuidad.
 2. Intención de favorecer actitudes y valores. Se trata, por ejemplo, de modificar reglas para fomentar la participación de todos los alumnos.
 3. Intención de favorecer la comprensión del juego a través del entendimiento de los principios del juego de forma contextual.

PILARES del enfoque metodológico de los JJ.DD.MM./SS.

- ✓ Fomentan el conocimiento práctico (saber cómo jugar a un J.D.).
- ✓ Favorecen la comprensión de los JJ.DD. (percepción y toma de decisiones).
- ✓ Facilitan el aprendizaje motor/esquema motor.
- ✓ Establecen un nuevo marco conceptual (aprendizaje de las habilidades deportivas en el contexto real de juego).
- ✓ Los JJ.DD.SS. como actividades centrales. Se trata de un instrumento que permite desarrollar la enseñanza de un deporte a través del juego (principios tácticos básicos).

Desde la perspectiva práctica de este modelo, el profesor “debe proceder de modo que el practicante entienda lo que debe hacer, intención táctica, antes de conocer cómo debe hacerlo, modalidad técnica” (Tavares, 1997, p. 43). Añade este autor que, en la enseñanza de los juegos deportivos, la táctica individual será el punto de referencia a la hora de estructurar el proceso de enseñanza-aprendizaje, posibilitando la formación de jugadores con capacidad de decisión propia.

A través de este modelo se pretende que el alumno que se inicia en un deporte lo haga resolviendo los constantes problemas que el profesor le plantea, orientándole hacia “la resolución de situaciones cuya realización exige numerosos programas de acción, con soluciones diversas, entre las cuales se escoge la más adecuada en el menor tiempo posible” (Tavares, 1997, pp. 35-36). El docente se convierte en un orientador del aprendizaje más que en un instructor como era en el modelo tradicional. La enseñanza parte de los aspectos tácticos evolucionando hacia los contenidos técnicos, y no al revés como ha sido tratado hasta hace poco tiempo (Romero, 2000). Este modelo pretende esencialmente que el alumnado comprenda los elementos tácticos más importantes que sustentan los diversos deportes, de forma que se puedan abordar bajo una metodología similar utilizando los juegos modificados/simplificados como principales elementos de aprendizaje (Contreras, 1998). Este mismo autor encuadra este modelo dentro de los horizontales, pero añade que debido a su importancia dentro del actual sistema educativo y a algunas diferencias básicas, hacen que deba ser tratado de forma independiente.

Devís y Sánchez (1996) enumera ocho principios esenciales sobre los que se sustenta este modelo, mientras que Contreras (1998) los reduce a cuatro:

Tabla 9. Principios esenciales sobre los que se sustenta el Modelo Comprensivo (Basado en Devís y Sánchez, 1996 y Contreras, 1998).

Principios esenciales del modelo comprensivo (Devís y Sánchez, 1996)	<ul style="list-style-type: none"> - Partir de la totalidad y no de las partes - Situaciones reales de juego - El profesor plantea situaciones problema, y el alumno tiene que buscar la solución mediante la comprensión y reflexión - Los gestos técnicos parten de las situaciones reales de juego - Las demostraciones y explicaciones del profesor son sustituidas por la acción del alumno - Importancia de la diversidad sobre la repetición - Los errores son sustituidos por el desarrollo de capacidades que ayuden a resolver los problemas - Descenso de la competitividad a favor de la cooperación
Cuestiones fundamentales que sustentan el modelo comprensivo (Contreras, 1998)	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento sobre las acciones - Teoría del esquema - Variabilidad en la práctica - Importancia de la transferencia

En esta línea de trabajo se manifiesta Garganta (1997, p. 21), para el que en la enseñanza de los juegos deportivos “se debe proponer al practicante, formas lúdicas con reglas simples, con menos jugadores y en un espacio más reducido, de modo que permita la continuidad de las acciones y mayores posibilidades de concretización”. Para este autor y otros como Lasierra (1993),

lo que interesa sobre todo es desarrollar en los alumnos una disponibilidad motora y mental que colabore en la comprensión de las reglas de acción y principios básicos del juego. Para conseguir esta disponibilidad motriz, será necesario utilizar la transferencia entre las distintas habilidades motrices que componen los juegos deportivos (Graça, 1997). Para conseguir esta amplia formación motriz, este autor propone que desde muy temprano se practiquen las habilidades en contextos variados; estar poco tiempo practicando como habilidades cerradas; desarrollar el cómo, el qué y el cuándo de las habilidades; y utilizar situaciones muy parecidas a lo que ocurre en la realidad del juego.

Sánchez (1998) justifica en profundidad la utilización de este modelo dentro del deporte escolar. Para ello, parte de los estudios de numerosos autores de los que destaca:

- Orientación hacia experiencias afectivas del alumnado.
- Facilita la participación de todo el alumnado al reducir las exigencias técnicas.
- Integra ambos sexos en las mismas actividades y permite que los alumnos se impliquen en el proceso de enseñanza participando en las modificaciones o inventando nuevos juegos.
- El aprendizaje se realiza de forma divertida, rápida y sencilla, alcanzando pronto ciertos niveles de competencia y la participación activa en el juego.
- A menudo, este enfoque metodológico puede favorecer a los jugadores con menor aptitud. Además, el interés por la comprensión táctica y la reducción de las exigencias técnicas facilitan su participación.
- El desarrollo de la cooperación puede encontrar un marco ideal en este enfoque ya que, entre otras cuestiones, tienen cabida algunas propuestas y modificaciones de los juegos.
- La competición, aunque existe, pierde importancia y trascendencia en favor de la cooperación.
- Aumenta la implicación y motivación de los alumnos hacia el aprendizaje, la responsabilidad y la participación activa.
- El profesor cambia su rol y pasa a ser un dinamizador que hace reflexionar a sus alumnos y fomenta la comprensión a través de intervenciones en forma de preguntas y comentarios.

5.- Modelo de Educación Deportiva

El Modelo de Educación Deportiva (*Sport Education*) fue creado y diseñado por Daryl Siedentop en Ohio (EE.UU.). Según Siedentop, creó este Modelo por dos razones: Por un lado, los profesores de Educación Física están preocupados por la baja motivación de sus alumnos/as y, por otro, los alumnos no hacen más que pedir a sus profesores/as jugar al deporte. Además, el Modelo de Educación Deportiva intenta resolver las siguientes deficiencias del deporte extraescolar:

- Valores negativos que se pueden transmitir debido a planteamientos inadecuados.
- Imitación del deporte profesional.
- El niño no vive todos los aspectos que puede ofrecer el deporte como fenómeno cultural.

5.1.- Objetivos de la Enseñanza Deportiva a corto plazo (Siedentop, Hastie y Van der Mars, 2011)

1. Apreciar y ser capaz de ejecutar habilidades técnicas y tácticas.
2. Desarrollar una condición física específica necesaria para el deporte trabajado.
3. Ser capaz de participar exitosamente en juegos modificados/simplificados y adaptados a su nivel.
4. Compartir y asumir responsabilidades en la planificación y gestión de la temporada.
5. Desarrollar un liderazgo responsable.
6. Trabajar en equipo en el logro de metas comunes.
7. Apreciar el significado e importancia del juego limpio, los rituales y costumbres asociados al deporte.
8. Desarrollar la capacidad de afrontar los conflictos de forma razonada.
9. Desarrollar y aplicar el conocimiento necesario para actuar como árbitros.
10. Implicarse voluntariamente en actividades físico-deportivas extraescolares.

5.2.- Características esenciales del Modelo de Educación Deportiva (basado en García y Gutiérrez, 2016)

TEMPORADA: plantean un esquema competitivo con varias fases: preparación en la pretemporada, aplicación de lo aprendido (clasificación/liga) y evento culminante.

AFILIACIÓN: los alumnos/as se agrupan en equipos, que son pequeños grupos de trabajo que se mantienen a lo largo de toda la temporada. Esta afiliación mantenida genera sentimiento de pertenencia al grupo, creación de metas conjuntas, aprendizaje social y cooperativo.

REGISTRO DE DATOS: permite evaluar y motivar a los alumnos/as, organización, etc.

FESTIVIDAD: a través de simbología (colores, etc.), rituales (darse la mano, fotos, etc).

COMPETICIÓN: Se trata de introducir a los alumnos/as en todos los componentes propios de la competición (planificación, organización, desarrollo, festividad asociada...). Se entiende la competición no como ganar a costa de la

derrota del otro, sino como superación individual y grupal que debe ser conseguida a través de la cooperación, importa el proceso y no el resultado.

TEMPORADAS O UNIDADES DIDÁCTICAS: ocupan un número de sesiones superior a las UU.DD. Tradicionales. Según los autores, se pueden enseñar más contenidos, hay más tiempo para cumplir los objetivos y las competencias. Se aplica el consejo de «menos es más» (menos UU.DD., más aprendizajes). Se recomienda superar las 15 sesiones, sin embargo, 10 sesiones es una duración recomendable.

PRETEMPORADA

FASE REGULAR

FASE FINAL (evento culminante).

REGISTRO DE DATOS: no sólo se registran datos sobre el juego en sí, sino también sobre los comportamientos deportivos (juego limpio) y el grado de cumplimiento de los roles.

5.3.- Adaptación del contenido deportivo

El formato de competición y de juego se modifica con el fin de fomentar la máxima participación de los alumnos/as. Además, el contenido (deporte) se adapta al alumno/a y no al contrario. Con este fin, el modelo pedagógico de iniciación deportiva elegido es LA ENSEÑANZA COMPRENSIVA DEL DEPORTE, donde el alumno/a pueda jugar desde el primer momento en situaciones contextualizadas.

En la Educación Deportiva cada alumno/a desempeña, al menos, dos roles, el de jugador/a y otro más. Tipos de roles:

- Roles de equipo: entrenador/a preparador/a físico, capitán, etc.
- Roles de organización del evento deportivo o competiciones: árbitro, anotador...

5.4.- Diseño de la competición

A la hora de confeccionar la competición, se han de tener una serie de aspectos en cuenta:

- Diseño del juego de competición.
- Esquema general o formato de competición (todos los equipos deben llegar a la fase final).
- Sistema de enfrentamientos.
- Responsabilidades de organización y gestión.
- Sistemas de puntuación (se asignarán puntos por ganar, empatar y perder y por juego limpio).

Es importante seguir los criterios de máxima participación y adecuación al desarrollo de los alumnos/as, así como tener en cuenta la justa recompensa al trabajo bien hecho, la mejora de los equipos, y la motivación. En este sentido, seguiremos los principios explicados en el modelo de enseñanza comprensivo

No obstante, lo más importante no es si se gana o cómo se gana, sino cómo se participa: qué se ha aprendido y cómo se ha aprendido, tanto desde el punto de vista del contenido deportivo como de mejora de competencias de autonomía e interacción social (García y Gutiérrez, 2016).

5.5.- Desarrollo ético en el MED

El deporte conforma un contexto con un potencial de desarrollo personal y social fuera de cuestión. El desarrollo ético está ligado al origen del deporte moderno, incluso fue su razón de ser, ya que Thomas Arnold tuvo como referencia el desarrollo de valores a través de la práctica y gestión autónoma de las actividades físicas y deportivas.

Tabla 10. Ejemplos de comportamientos deportivos (García y Gutiérrez, 2016).

COMPORTAMIENTO ÉTICO	DEPORTE/UNIVERSAL
Saludar al contrario y equipo arbitral antes del partido y desearles suerte	Universal
Saludar al contrario y equipo arbitral después del partido	Universal
Reconocer faltas o fueras dudosas	Universal Tenis y tenis de mesa: corregir al árbitro si se equivoca a nuestro favor y perder un punto a propósito para compensar un error del árbitro
Parar el juego si un compañero/a o rival ha sufrido o puede sufrir daño	Universal Fútbol: echar la pelota fuera
Disculparse con el rival por acciones que pongan en peligro su integridad	Universal Fútbol: falta dura Pádel, tenis: pelota al cuerpo
Aplaudir al rival por una acción de juego brillante	Universal
Agradecer el comportamiento deportivo del rival (cuando reconoce falta, se disculpa, aplaude, etc.)	Universal
Disculparse por anotar por suerte	Deportes de red
Animar al compañero/a o rival que ha fallado	Universal

5.6.- Estrategias para el desarrollo ético

Juegos modificados/simplificados: Se trata de la manipulación de las reglas secundarias con intención de desarrollo ético, fomentando un juego más justo, lo cual se favorece estableciendo condiciones equilibradas de participación y aprendizaje (ejs: establecer modificaciones para atender a la diversidad funcional. Voleibol: el balón podrá botar una vez para facilitar el juego de los menos hábiles).

Premios: Los premios y aspectos relacionados con el comportamiento ético mostrado durante la temporada dan coherencia al discurso del docente cuando habla de lo importancia del juego limpio, el espíritu deportivo, etc. Pueden ser individuales o por equipo.

Los refuerzos positivos pueden y deben utilizarse no solo al final de la temporada, sino durante todas las sesiones. Cabe destacar que, para conseguir un verdadero desarrollo ético, se debe progresar desde la motivación extrínseca a la intrínseca. En este sentido, se debe tender hacia la supresión progresiva de aquellos premios que consideremos que ya no son necesarios, ya que, de esta manera, estaremos favoreciendo la autonomía del alumno/a.

Hastie (1996) destaca respecto a los roles, sentimiento de pertenencia a un equipo y a los principales medios educativos tres aspectos:

1. A pesar de que los alumnos/as lo que desean es participar activamente en las tareas, prefieren realizar roles de no jugadores/as antes que esperar su turno sin ninguna participación.
2. Valoran la oportunidad del desarrollo social que les ofrece el estar en equipos permanentes.
3. Prefieren que sean sus propios compañeros/as los que les den consignas (sobre todo el entrenador/a) en vez del profesor/a.

Por tanto, el desarrollo de los roles promueve la competencia social por las interacciones sociales y la de autonomía e iniciativa por la atribución de responsabilidades personales. También destaca que la pertenencia a un equipo es una de las características más atractivas para los alumnos/as. Este sentimiento explica la gran motivación experimentada por los alumnos/as.

6.- Modelo de Aprendizaje Cooperativo

Antes de adentrarnos en el Modelo de Aprendizaje Cooperativo, conviene recordar las distintas estructuras del aprendizaje. En este sentido Velázquez (2010) establece las siguientes:

Estructura individualista: Cada alumno/a trabaja independientemente de los otros para tratar de alcanzar sus propios objetivos, que pueden ser (o no) los mismos que los del resto de la clase. No existe interrelación alguna entre las acciones del alumnado ni interdependencia entre sus logros.

Estructura competitiva: Los alumnos/as luchan por conseguir unos objetivos que no todos pueden conseguir. Existirán ganadores y perdedores. En esta situación se da una interrelación negativa entre las acciones del alumnado derivada de la interdependencia negativa de sus logros.

Estructura cooperativa: Cada alumno/a alcanza sus objetivos si, y sólo si, el resto de sus compañeros/as de grupo los alcanzan también. Podemos decir que o todos ganan o todos pierden. En esta situación existe una interrelación positiva entre las acciones de los alumnos/as que se deriva de la interdependencia positiva de sus logros.

Además, Velázquez (2010) también realiza una comparativa entre las distintas estructuras del aula, la cual a continuación se expone:

Tabla 11. Comparativa de las formas de estructuración del aula (Velázquez, 2010).

	COMPETITIVA	INDIVIDUALISTA	COOPERATIVA
Metas	Incompatibles	Independientes	Comunes o compatibles
Beneficio	Diferenciado	Propio	Mutuo
Responsabilidad	Individual	Individual	Individual o grupal
Perspectiva temporal	Corto plazo	Corto plazo	Largo plazo
Motivación	Extrínseca	Extrínseca	Intrínseca
Habilidades sociales	Comparación	Nulas	Máximas: comunicación, diálogo, escucha activa...
Valoración	Capacidad individual según resultados comparados	Capacidad individual según resultados propios	Capacidad individual y grupal según resultados y proceso
Resultado	Éxito propio, fracaso ajeno	Éxito propio, independiente del de los demás	Éxito propio, éxito ajeno

El aprendizaje cooperativo es una metodología educativa basada en el trabajo en pequeños grupos, normalmente heterogéneos, en los que los estudiantes aúnan esfuerzos y comparten recursos para mejorar su propio aprendizaje y también el de los demás miembros del equipo (Johnson, Johnson y Holubec, 1999, citados por Velázquez, 2010).

La clave, lo que diferencia el aprendizaje cooperativo del mero trabajo grupal, es precisamente esa corresponsabilidad en el aprendizaje (Velázquez, 2015). Cada alumno no sólo busca aprender y conseguir el objetivo que le ha sido encomendado, sino que ayuda a sus compañeros para que éstos puedan también alcanzar los suyos.

6.1.- Similitudes y diferencias entre juego cooperativo y aprendizaje cooperativo (Velázquez, 2015)

Tabla 12. Similitudes y diferencias entre juego cooperativo y aprendizaje cooperativo (Velázquez, 2015).

JUEGO COOPERATIVO	APRENDIZAJE COOPERATIVO
<p>CONCEPTO Actividad lúdica colectiva en la que no existe oposición entre las acciones de los participantes, sino que, por el contrario, todos aúnan esfuerzos para alcanzar un mismo fin o varios objetivos complementarios</p>	<p>CONCEPTO Metodología educativa basada en el trabajo en pequeños grupos, normalmente heterogéneos, en los que los estudiantes aúnan esfuerzos y comparten recursos para mejorar su propio aprendizaje y también el de los demás miembros del equipo</p>
<p>SIMILITUDES</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Existe una interdependencia positiva de metas - Durante la práctica se pueden observar conductas mutuas de ánimo y de ayuda entre jugadores - Se ponen en práctica habilidades sociales a la hora de afrontar problemas que plantea el juego y se alcanzan acuerdos que les permiten resolverlos 	
<p>DIFERENCIAS</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - El juego cooperativo es una actividad con carácter puntual. Se da en un momento concreto - Mientras que el aprendizaje cooperativo es una metodología, una práctica pedagógica extendida en el tiempo - La finalidad del juego cooperativo es buscar la diversión de los participantes, aun cuando el docente pueda utilizarlo para promover objetivos didácticos - Por el contrario, el aprendizaje cooperativo persigue que el alumno aprenda, con independencia de que el proceso sea más o menos divertido - En el juego cooperativo sólo es necesaria la responsabilidad grupal, mientras que en el aprendizaje cooperativo la responsabilidad individual es ineludible - La propia definición de juego cooperativo hace imposible la existencia de oposición entre las acciones de los participantes, mientras que en el aprendizaje cooperativo se puede incluir la competición intergrupal 	
<p>*De esta manera, podemos afirmar que el juego cooperativo puede suponer un primer paso hacia el aprendizaje cooperativo</p>	

6.2.- Elementos básicos del Aprendizaje Cooperativo (Johnson et al. (1984); Rué (1989); Conard (1990); Grineski (1995); y Strachan y McCauley (1997), citados por Fernández-Río, 2009)

A continuación, Fernández-Río (2009), basándose en varios autores, establece los elementos básicos del Aprendizaje Cooperativo

1. **Interdependencia positiva** entre los miembros del grupo. Los sujetos se necesitan uno a otros de manera positiva (ayudándose). Se trata de aprovechar los puntos fuertes de cada componente
2. **Objetivos del grupo.** El objetivo final que se establece para el grupo de trabajo debe ser común para todo el grupo
3. **Responsabilidad individual** dentro del trabajo colectivo. Cada miembro del grupo sabe que tiene la responsabilidad de aportar su trabajo para que el grupo tenga éxito en la tarea. Sin su aportación, el grupo puede verse perjudicado. De esta manera, se vincula al grupo porque siente que es importante para el grupo
4. **Interacción cara a cara entre participantes.** Debe posibilitarse la interacción directa entre los componentes del grupo, lo cual es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación
5. **Procesamiento grupal.** Se trata de que es importante que todo el grupo procese toda la información que se le ofrece para resolver la tarea
6. **Habilidades interpersonales.** Al trabajar en contacto directo con otras personas, los sujetos se ven obligados a desarrollar habilidades de relación con los demás: dar y recibir ayuda, animar, criticar ideas y no personas, respetar turnos...

6.3.- Beneficios en el ámbito de la Educación Física y el Deporte: basado en numerosos estudios recogidos por Solana (2007) y por Fernández-Río (2009)

- Incremento de la capacidad para compartir.
- Aumento del sentido de la responsabilidad.
- Mayor implicación y participación en las clases de E. F.
- Incremento en el aprendizaje físico, cognitivo y social (Casey y Goodyear, 2015).
- Rendimiento académico más alto.

- Relaciones sociales mejoradas.
- Mejores habilidades del lenguaje y sociales.
- Incremento de la autoestima, autoconcepto, aceptación social, competencia atlética y comportamiento en las clases.
- Aumento de la confianza y del deseo de participar.

6.4.- Conexiones y similitudes entre el Modelo Comprensivo, la Educación Deportiva y el Aprendizaje Cooperativo

1. Se trata de modelos centrados en el alumno/a.
2. Fomentan el aprendizaje activo por parte de los estudiantes.
3. Favorecen el desarrollo integral.
4. Intentan promover un aprendizaje auténtico.
5. El contexto en el que se produce la enseñanza-aprendizaje es participativo.
6. Existe una responsabilidad compartida entre estudiantes y profesor/a.
7. Se estimula el aprendizaje en grupos pequeños de trabajo.

7.- Conclusiones

Como el resto de las Ciencias de la educación, la E.F. debe evolucionar desde planteamientos más tradicionales y positivistas a otros más comprensivos y críticos, volcándonos con aquellos modelos de enseñanza que tienen mucho más en cuenta al propio alumno y el contexto donde se desarrolla.

De esta forma, los modelos técnicos tradicionales donde lo único importante es la ejecución y los resultados, deben dejar paso a otros modelos como el comprensivo, la educación deportiva o el Aprendizaje Cooperativo donde lo realmente importante y educativo va a ser el proceso y todo lo que él conlleva. Así, conseguiremos que el deporte que se practique en las diferentes etapas educativas sea un contenido verdaderamente educativo que va a colaborar en la formación de los alumnos, a la vez que desarrolla sus capacidades físicas y motrices, mejora su salud y fomenta hábitos de práctica físico-deportiva dentro y fuera del horario escolar.

8.- Referencias

- Almond, L. (1986). Reflecting on themes: a games classification. En D. Thorpe, D. Bunker, y L. Almond. *Rethinking Games Teaching* (pp. 71-72). Loughborough University.
- Bayer, C. (1986). *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona: Hispano Europea.

- Blázquez, D. (1995a). Métodos de enseñanza de la práctica deportiva. En D. Blázquez (Dir.). *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (pp. 251-286). Barcelona: Inde.
- Blázquez, D. (1995b). A modo de introducción. En D. Blázquez (Dir.). *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (pp. 19-46). Barcelona: Inde.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Casey, A., y Goodyear, V.A. (2015). Can Cooperative Learning achieve the four learning outcomes of physical education?: *A Review of Literature*. *Quest*. 67(1), 56-72.
- Contreras, O.R. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. Inde: Barcelona.
- Devís, J. (1992). Bases para una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. En J. Devís, y C. Peiró (Eds.), *Nuevas perspectivas curriculares en E.F.: la salud y los juegos modificados* (pp. 141-159). Barcelona: Inde.
- Devís, J., y Sánchez, R. (1996). La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. En J. A. Moreno, y P. L. Rodríguez (Eds.). *Aprendizaje deportivo*. Universidad de Murcia.
- Díaz, A. (1995). La iniciación deportiva dentro del D.C.B. *Revista Española de Educación Física*, 58, 27-33.
- Fernández-Río, J. (2009). El modelo de aprendizaje cooperativo (Cooperative Learning- CL). Conexiones con la enseñanza comprensiva (TGfU). En A. Méndez (Coord.), *Modelos actuales de iniciación deportiva. Unidades didácticas sobre deportes de invasión* (pp. 75-101). Sevilla: Wanceulen.
- Giménez, F.J. (2003). *El deporte en el marco de la educación física*. Sevilla: Wanceulen.
- García, J.A., Fuentes, J.P., y Damas, J.S. (1998). La enseñanza comprensiva de los juegos deportivos en E.F. Una aplicación al balonmano, voleibol y tenis. En A. García, F. Ruiz, y A. J. Casimiro (Coords.). *La enseñanza de la E.F. y el Deporte Escolar*. Almería: I.A.D.
- García, L. M., y Gutiérrez, D. (2016). *Aprendiendo a enseñar deporte. Modelos de enseñanza comprensiva y educación deportiva*. Barcelona: Inde.
- Garganta, J. (1997). Para una teoría de los juegos deportivos colectivos. En A. Graça, y J. Olivera (Eds.), *La enseñanza de los juegos deportivos*. Barcelona: Paidotribo.
- Hastie, P. (1996). Student role involvement during a unit of sport education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 16(1), 88-103.
- Lasierra, G. (1993). *1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo*. Vol. I. Barcelona: Paidotribo.
- Read, B., y Devís, J. (1990). Ensenyament dels jocs Esportius: un canvi D'enfocament. *Apunts: Educación Física y Deportes*, 22, 51-56.
- Romero, S. (2000). Reflexiones conceptuales de iniciación deportiva escolar y estudio de dos enfoques metodológicos. En J. Díaz (Ed.), *Actas del I Congreso Nacional de Deporte edad escolar* (pp. 81-109). Dos Hermanas (Sevilla): Excmo. Ayuntamiento de Dos Hermanas.

- Ruiz, L. M. (1994). *Deporte y aprendizaje. Procesos de adquisición y desarrollo de habilidades*. Madrid: Visor.
- Siedentop, D., Hastie, P., & Van der Mars, H. (2011). *Complete guide to Sport Education* (2nd ed.). Champaign, Illinois: Human Kinetics.
- Solana, A. M. (2007). *Aprendizaje cooperativo en las clases de educación física*. Sevilla: Wanceulen.
- Tavares, F. (1997). El proceso de la información en los juegos deportivos. En A. Graça, y J. Oliveira. *La enseñanza de los juegos deportivos*. Barcelona: Paidotribo.
- Thorpe, R. (1992). La comprensión en el juego de los niños: una aproximación alternativa a la enseñanza de los juegos deportivos. En J. Devís y C. Peiró (Eds.), *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados* (pp. 185-207). Barcelona: Inde.
- Velázquez, C. (Coord.) (2010). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física. Fundamentos y aplicaciones prácticas*. Barcelona: Inde.
- Velázquez, C. (2015). Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención, *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 28, 234-239.
- Wein, H. (2012). *Funniño. Un juego innovador para niños de 7 a 9 años con 4 porterías, que despiertan y estimulan su creatividad e inteligencia*. Sevilla: FAF. CEDIFA.

TEMA 7. EDUCACIÓN EN VALORES Y PRÁCTICA DEPORTIVA

- 1.- Introducción
- 2.- Educación en valores
- 3.- Educación en valores y deporte
- 4.- Conclusiones
- 5.- Referencias

Objetivos

- Conocer los principios sobre los que se sustenta la educación en valores, y ser capaces de aplicarlos en la enseñanza del deporte con chicos y chicas de Primaria.
- Analizar de forma crítica los valores que tradicionalmente se han asociado al deporte.
- Proponer alternativas educativas válidas para el contexto escolar.

1.- Introducción

La propia acción de educar conlleva por sí misma la necesidad de fomentar valores, actitudes y normas que contribuyan a la educación integral de los escolares.

De esta forma desde la E.F. interesa incidir en la educación en valores, ya que puede servirnos a alumnos y profesores en la construcción de una sociedad más solidaria, igualitaria y mejor. En este sentido, pensamos que el área de Educación Física, debe orientarse en esta línea colaborando con el resto de áreas en la formación de los alumnos de Primaria y Secundaria.

La formación en valores debe ser un objetivo prioritario de la educación en los Centros Educativos y la asignatura de Educación Física debe colaborar, junto con las demás áreas del currículum, al desarrollo de los valores educativos. En este sentido, la iniciación deportiva puede sernos de gran utilidad debido, sobre todo, al gran interés que despierta entre los jóvenes escolares.

Queremos destacar cómo la iniciación deportiva puede ayudar a fomentar distintas actitudes positivas entre los alumnos con el objetivo mejorar su formación como futuros ciudadanos a través de una PRÁCTICA DEPORTIVA DIFERENTE, menos competitiva, más socializadora y coeducativa.

2.- Educación en valores

En relación con el concepto de valor, Ortega y Mínguez (2001) afirman que en la actualidad la educación en valores ya no debe ser algo novedoso en aquellas sociedades que buscan una educación distinta en la formación de las personas y que es una tarea atractiva y difícil a la vez, ya que supone una labor compartida entre padres, profesores, medios, etc.

Para Ortega y Mínguez (2001, pp. 20-21) "el valor es un modelo ideal de realización personal que intentamos, a lo largo de nuestra vida, plasmar en nuestra conducta, sin llegar a agotar nunca la realización del valor (...). El valor, al igual que la creencia, no es la idea que se piensa, sino aquello en que además se cree"

Pascual (1992, p.11) entiende los valores como "ideales que actúan a modo de causas finales, esto es: son, por una parte, el motor que pone en marcha nuestra acción y, a la vez, la meta que queremos alcanzar una vez puestos los medios adecuados. Por lo tanto, los valores son finalidades y no medios y, por ello, estimables por sí mismos y no con vistas a alcanzar otra cosa"

A partir de estas definiciones, podríamos identificar la educación en valores con aquella perspectiva de la educación que pretende inculcar en los alumnos distintos ideales de conducta que les permitan ser en el futuro unos ciudadanos más solidarios, democráticos y comprometidos socialmente.

En nuestro caso, intentaremos que la iniciación deportiva pueda colaborar en la preparación de los alumnos en estos ambiciosos objetivos (Giménez, 2003).

2.1.- Consideraciones que nos ayudan a comprender mejor el concepto de valor (basado en Soler et al., 1992, citados por Bolívar, 1998)

- ✓ No existe la idea de valores permanentes y absolutos. Al contrario, éstos cambian en el espacio y en el tiempo.
- ✓ Son dinámicos y están unidos a la vida, y principalmente a la lucha de las personas y pueblos por mejorar su condición o por alcanzar niveles de vida más altos.
- ✓ Por último, los valores se relacionan con las contradicciones creadas por los hombres en los conflictos sociales que se suceden a lo largo de la historia. Los momentos de crisis sirven de base para el crecimiento y nacimiento de una nueva etapa con nuevos valores.

2.2.- Contenidos a desarrollar

- Educación en igualdad.
- Educar para la autonomía y la responsabilidad.

- Educación para la democracia, justicia y solidaridad.
- Ortega y Mínguez (2001) exponen los siguientes: diálogo, tolerancia, libertad, solidaridad, justicia, valor de la naturaleza, paz.

La educación en valores va a utilizar como instrumento principal en la formación del alumnado, LOS TEMAS TRANSVERSALES. Se suelen agrupar los diferentes temas transversales en torno a tres ejes fundamentales:

- Temas relacionados con la salud: educación para la salud, educación sexual, educación del consumidor, educación vial y educación ambiental.
- Temas relacionados con el medio: educación ambiental, educación del consumidor, educación para la paz.
- Temas relacionados con la vida en sociedad: educación moral y cívica, educación sexual, educación para la igualdad, educación para la paz y educación vial.

Además, Contreras (1998, p. 112) completa estas aportaciones, resaltando cuatro características pedagógicas básicas que deben cumplir los temas transversales:

1. Forman parte del currículo, y están íntimamente relacionados con el sistema de valores consensuado por toda la comunidad escolar.
2. Constituyen ejes de valores que dan solidez al currículo.
3. Impregnan al currículo en su totalidad, se integran dentro de los distintos procesos de enseñanza.
4. Son responsabilidad de toda la comunidad educativa, en especial del equipo docente.

3.- Educación en valores y deporte

A lo largo de los años de existencia del deporte, siempre se ha asociado a esta práctica con el fomento de una serie de valores que eran intrínsecos a él como pueden ser la relación directa entre el deporte y la mejora de la salud de los practicantes o la colaboración en el proceso de socialización (Giménez, 2003).

Para Gutiérrez (1995) o Contreras, De la Torre y Velázquez (2001) el deporte sólo podrá fomentar hábitos y valores educativos cuando se programa y se orienta específicamente en ese sentido.

Por este motivo, desde un verdadero planteamiento educativo, el profesor ha de buscar la formación de sus alumnos o jugadores desde una perspectiva educativa. Pondrá en práctica un deporte con unas características educativas determinadas, diseñará su programación teniendo en cuenta los valores que se pueden plantear, realizará propuestas específicas y se formará convenientemente para ello.

3.1.- Jerarquización de los valores en el deporte (Durán, 2013)

Desde un punto de vista jerárquico, Durán (2013) distingue diferentes tipos de valores:

- *Valores instrumentales*: P.ej. trabajo en equipo, cooperación, liderazgo, afán de superación, fuerza de voluntad, éxito, autocontrol...

*Los valores instrumentales pueden servir tanto para buenas como malas causas.

- *Valores finales o éticos*:

1. De identificación emocional: Reflejan nuestra capacidad de acompañar en el sentimiento al otro, de identificarnos emocionalmente con él (p. ej. respeto, empatía, compasión, humanidad, solidaridad...).
2. Los de sacrificio propio: Conllevan incluso al sacrificio de los propios intereses personales en beneficio del otro (p. ej. honradez, honestidad, altruismo, generosidad, sacrificio, abnegación...).

*Los valores finales o éticos serían superiores, ya que sería más difícil orientarlos a malas causas.

Tenemos que tener claro que el deporte por sí mismo no aporta valores milagrosos en la formación de los alumnos. De hecho, cuando no está bien planteado y enfocado puede llegar, como a veces sucede, a ser contraindicado en el contexto educativo.

Para Gutiérrez (1995) es imprescindible que padres, entrenadores, gestores del deporte, medios de comunicación, espectadores y los propios deportistas colaboren para conseguir una práctica deportiva que pueda tener valores educativos como la deportividad, respeto al adversario, disfrute por el juego, cumplimiento de las reglas...

Al respecto, González (2001, pp. 54-55) se plantean valores y contravalores en función de cómo se oriente la enseñanza del deporte:

Tabla 13. Valores y contravalores del deporte (González, 2001, pp. 54-55).

VALORES	CONTRAVALORES
- Salud	- Violencia
- Socialización	- Utilitarismo
- Recreación	- Manipulación
- Creación	- Consumismo
- Libertad	- Hedonismo
- Solidaridad	- Triunfalismo
- No violencia y paz	
- Constancia	

Por su parte, Trepát (1999, pp. 99-100) hace referencia a los valores que se pueden transmitir en la práctica deportiva:

Tabla 14. Actitudes, valores y normas de la práctica deportiva (Trepát, 1999, pp. 99-100).

ACTITUDES	VALORES	NORMAS
-Disfrute de la actividad lúdico-motriz	-Deportividad	-Corrección en la utilización del material e instalaciones
-Convivencia e interacción con los compañeros	-Nobleza	-Consolidación de hábitos higiénicos
-Formación de hábitos de práctica deportiva	-Valentía	-Normas internas del grupo y
-Control de la agresividad	-Constancia	-Normas reglamentarias en juegos y deportes
-Respeto a las normas aceptadas entre todos	-Cooperación colaboración	-Establecimiento de reglas propias de juego
-Modestia en la victoria y serenidad en la derrota	-Compañerismo	-Eliminación de distintas actitudes
-Tolerancia con los compañeros	-Espíritu de trabajo	-Reglas para una vida saludable
-Responsabilidad y superación personal
-Ayuda a la participación de compañeros		
...		

No obstante, la formación del profesorado resulta fundamental, ya que Todas estas ideas que intentamos exponer no son nada fáciles de conseguir. Estos nuevos planteamientos en la enseñanza del deporte, incluida la importancia de la educación en valores que en este tema defendemos y fundamentamos, deben ir acompañados de un cambio en la formación de los profesores y, sobre todo, de los entrenadores deportivos (cuando la práctica se realiza fuera del contexto de la clase de E.F.).

La responsabilidad en una actividad tan importante como el deporte escolar no puede recaer en manos de profesores sin la preparación suficiente (Petrus, 1998, citado por Fraile et al., 2001). En este sentido, Giménez (2003) considera que el profesor/a debe tener formación en los siguientes ámbitos:

Tabla 15. Ámbitos de formación del profesorado (Giménez, 2003).

ÁMBITO PEDAGÓGICO	<ul style="list-style-type: none"> - Propuestas para el desarrollo de valores en la práctica deportiva - Estrategias para mejorar la formación de los profesores - Programación - Diseño de sesiones y actividades - Organización de los contenidos - Metodología - Evaluación...
ÁMBITO PSICOLÓGICO	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación de los jugadores - Control y dirección de grupos - Capacidad de comunicación - Trabajo en equipo - Habilidades interpersonales - Conocimiento psicoevolutivo de los alumnos - Ambiente positivo de trabajo - Comportamiento del profesor durante las clases, entrenamientos o competiciones...
ÁMBITO TÉCNICO	<ul style="list-style-type: none"> - Características principales del deporte - Técnica deportiva general y específica - Táctica deportiva general y específica - Estrategia deportiva general y específica - Preparación física general y específica - Reglas de juego...
OTROS ÁMBITOS	<ul style="list-style-type: none"> - Anatomía y fisiología - Primeros auxilios - Organización del entrenamiento - Nuevas tecnologías...

3.2.- Propuesta de intervención

Vázquez (2001) comenta la necesidad de que los profesores demos respuesta y alternativas a los tradicionales problemas del deporte infantil: mimetismo del deporte profesional, orientación predominante hacia la competición, selección deportiva y especialización precoz. Para ello, el profesor deberá tener en cuenta los siguientes CRITERIOS PEDAGÓGICOS a la hora de enseñar un deporte:

- Preparación de los alumnos/jugadores a largo plazo.
- Relevancia clara del proceso por encima de los resultados.
- Principio de variabilidad de los aprendizajes.
- Utilización de una pedagogía constructivista.
- Individualización, tener en cuenta las características particulares.

Por otro lado, Sosa (2001) describe tres OBJETIVOS principales a la hora de educar en valores a los alumnos a través del deporte:

1. Aceptar que toda superación requiere un esfuerzo.

2. Respetar las normas establecidas de antemano.
3. Invitar al entusiasmo de los alumnos en la propia práctica.

Para conseguir estos objetivos, el profesor actuará siguiendo una serie de PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS entre los que resaltamos:

- ✓ Tener presente que los alumnos juegan para divertirse.
- ✓ Animar a los estudiantes y estimular la crítica constructiva.
- ✓ Dar a todos, la oportunidad de aprender las habilidades necesarias.

Hoy en día vivimos en una constante contradicción: mientras asumimos como principios universales la igualdad entre las personas, la cooperación entre los pueblos y la construcción de un mundo de paz y solidaridad, participamos en una sociedad jerarquizada, individualista y competitiva en la que el “tener” se ha convertido en un argumento sustitutivo del “ser” y donde importa el triunfo y el logro personal sobre cualquier otra cosa.

La ética de la competición resulta hoy dominante en nuestra sociedad, y la institución escolar, como reproductora de los esquemas existentes en el entorno que la acoge, no es ajena a ese hecho.

Pero el deseo de que la realidad cambie siempre ha sido uno de los grandes motores para el progreso. Ello nos lleva a valorar una alternativa: entender la escuela como un agente de transformación individual y colectiva, un medio para la evolución personal y el cambio social. Y si la igualdad, la tolerancia, la paz y la cooperación son valores asumibles por todos, debemos incorporarlos como metas a las que acercar la realidad que nos rodea. Por ello pensamos que DESDE LA E.F. ES POSIBLE EDUCAR EN ESTE SISTEMA DE VALORES.

4.- Conclusiones

Esta forma de entender la enseñanza del deporte conlleva una forma de ser y comportarse para los profesores de Educación Física. Destacamos algunas conductas que debe adoptar el profesorado de E.F.:

- En la actualidad no se puede seguir actuando como meros instructores más típicos de otras épocas. Debemos actuar como verdaderos orientadores del aprendizaje de los alumnos.
- Hay que intentar tener un trato correcto y cercano con todos los alumnos. No tener preferencias y no discriminar por motivos de aptitud, género u otras.
- Hay que ser conscientes de la importancia que la actividad física, iniciación deportiva en nuestro caso, puede tener en la educación integral de los alumnos.
- Dedicaremos tiempo suficiente a nuestra docencia. Hay que diseñar las clases de forma creativa, ser innovador, variar anualmente la programación de aula.

- Reflexionaremos con los alumnos antes, durante y después de la cada sesión sobre los objetivos principales que nos proponemos.
- Adoptaremos hábitos de vida saludables.
- Día a día debe quedar constancia de nuestra preocupación por la asignatura. Además, hay que seguir formándose a lo largo del tiempo para mejorar como profesor.
- Debemos creer de verdad en las posibilidades de la escuela, y de la Educación Física especialmente, para promover valores entre el alumnado de Primaria y Secundaria...

5.- Referencias

- Bolívar, A. (1998). *Educación en valores, una educación de la ciudadanía*. Sevilla: Junta de Andalucía.
- Contreras, O.R. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. Barcelona: Inde.
- Contreras, O.R., De la Torre, E., Velázquez, R. (2001). *Iniciación Deportiva*. Madrid: Síntesis.
- Durán, L.J. (2013). Ética de la competición deportiva: valores y contravalores del deporte competitivo. *Materiales para la Historia del Deporte*, 11, 89-115.
- Fraile, A. et al. (2001) (Coord.). *Actividad física jugada. Una propuesta educativa para el deporte escolar*. Alicante: Marfil.
- Giménez, F.J. (2003). *El deporte en el marco de la educación física*. Sevilla: Wanceulen.
- González, F. (2001). *Educación en el deporte*. Madrid: CCS.
- Gutiérrez, M. (1995). *Valores sociales y deporte*. Madrid: Gymnos.
- Ortega, P., Mínguez, R. (2001). *Los valores en educación*. Barcelona: Ariel educación.
- Pascual, A. (1992). Valores tradicionales, nuevos valores y educación en España. En *Actas del seminario de la Comisión Española de la UNESCO*. Madrid: CIDE.
- Sosa, P. (2001). Ética y deporte. En B. Vázquez (Coord.). *Bases educativas de la Educación Física y el deporte* (pp. 357-377). Madrid: Síntesis.
- Trepal, D. (1999). La educación en valores a través de la iniciación deportiva. En D. Blázquez (Ed.), *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (pp. 95-112). Barcelona: Inde.
- Vázquez, B. (2001). Deporte y educación. En B. Vázquez (Coord.), *Bases educativas de la Educación Física y el deporte* (pp. 333-356). Madrid: Síntesis.

TEMA 8. NUEVAS PRÁCTICAS DEPORTIVAS. LOS DEPORTES ALTERNATIVOS

- 1.- Introducción
- 2.- Objetivos de los deportes alternativos
- 3.- Factores que condicionan la escasa presencia de los deportes alternativos en las clases de educación física
- 4.- Características de deben cumplir los deportes alternativos en las clases de educación física
- 5.- Conclusiones
- 6.- Referencias

Objetivos

- Conocer los principales objetivos deben cumplir de los deportes alternativos en las clases de EF.
- Conocer los factores que influyen en relación a la escasa presencia de los deportes alternativos en las clases de educación física.
- Reflexionar sobre la necesidad de utilizar los deportes alternativos como instrumento educativo y formativo.

1.- Introducción

El deporte en la actualidad es considerado como un fenómeno social y cultural en gran parte del mundo. Entre las muchas manifestaciones del deporte, nos encontramos el deporte escolar, el cual incluye la práctica deportiva tanto dentro como fuera de las clases de educación física, durante la etapa de escolarización. El deporte escolar debe aparecer siempre asociado a unos valores, actitudes y hábitos que contribuyan al proceso educativo de nuestros alumnos.

El deporte como contenido dentro de la formación del alumnado debe ser utilizado como un instrumento educativo que contribuya al desarrollo del currículum, además de inculcar en el alumnado hábitos de práctica deportiva.

Numerosos estudios afirman que parte del alumnado de los centros educativos tienen como único contacto con el deporte, el realizado en las clases de EF (Robles, 2008). Por otra parte, Robles, Giménez y Abad (2010), en su estudio sobre el deporte en las clases de educación física, afirma que los docentes en sus clases utilizan en mayor medida los deportes tradicionales

(fútbol, baloncesto, balonmano y voleibol). En este sentido, es necesario analizar y ser conscientes de la realidad del contexto en el que nos encontramos, ya que las clases de EF habitualmente están constituidas por grupos muy heterogéneos de alumnos y alumnas en cuanto al ritmo de aprendizaje, desarrollo de las habilidades motrices relacionadas con el deporte, motivación respecto a la asignatura, y habitualmente encontramos muchos alumnos y alumnas sin experiencias en estos deportes y sin motivación hacia su práctica provocadas, en ocasiones, por las desigualdades respecto al grupo de alumnos/as que sí tienen experiencias deportivas, gracias a la práctica de éstos, fuera del contexto educativo.

Ante esta situación, los deportes o juegos alternativos surgen como forma de trabajo alternativa a los deportes conocidos popularmente como tradicionales. Los deportes alternativos nacen, en el ámbito pedagógico-recreativo, con el fin de romper con los contenidos deportivos rutinarios que estaban presentes hasta el momento en las clases de EF, buscando una práctica deportiva desvinculada del ámbito federativo y con un fin primordial, asegurar el máximo la participación del mayor número de alumnos/as en las clases de EF. Los deportes alternativos aparecen en nuestro país proveniente de una corriente internacional preocupada por la búsqueda de la integración global del alumnado durante las clases de EF en el deporte. En la década de los 80 en Bélgica, surge la Federación Internacional del Deporte para Todos. No es hasta los años 90, cuando surgen los deportes y juegos alternativos en España a partir de los seminarios de INEF en Madrid, en donde se buscaba principalmente renovar los programas de E.F. gracias al uso de nuevos hábitos deportivos.

2.- Objetivos de los deportes alternativos.

Los deportes alternativos deben ser utilizados como un instrumento que contribuyan al desarrollo de una serie de objetivos. Los principales objetivos de los deportes alternativos son:

- Fomentar igualdad de oportunidades entre todos los alumnos.
- Contribuir al desarrollo de habilidades motrices genéricas propias de otros deportes tradicionales con mayor complejidad.
- Primar la participación, la cooperación sobre la competición.
- Desarrollar valores y actitudes positivas vinculadas con la práctica deportiva,
- Ofrecer al alumnado nuevas disciplinas deportivas con las que encontrar diversión y placer por la práctica deportiva.

- Adaptar los contenidos deportivos a las características de los alumnos/as.
- Que al alumno conozca nuevas modalidades deportivas con las que ocupar su tiempo libre y/ de ocio.
- Aumentar de la motivación de los grupos de alumnos menos participativos, ya sea bien porque no tengan experiencias previas o por su menor condición física.

3.- Factores que condicionan la escasa presencia de los deportes de los deportes alternativos en las clases de educación física

Haciendo referencia a Sánchez Bañuelos (2002), hemos de decir que existen muchos tipos de práctica deportiva relacionadas con una diversidad de contextos. Esta variedad contextual del deporte conforma su estructura, como un conjunto de manifestaciones sociales. El deporte durante el horario lectivo también va a estar influenciado por distintos factores condicionados por el contexto.

Los docentes de educación física serán los máximos responsables de inculcar en el alumnado unas actitudes y valores positivos, hacia la práctica de cualquier modalidad deportiva, aspecto que cada vez adquiere mayor importancia, ya que, los estudios realizados por Serra (2006), Moreno y Cols. (2006), entre otros, coinciden en afirmar que la actitud y el interés de los alumnos hacia la Educación Física y el deporte desciende según se avanza en las distintas etapas educativas.

Autores como Brousse, Villalón y Molina (1999:187), afirman que, “en la educación física escolar la práctica de un reducido número de deportes, producen una estandarización poco favorable de la completa formación de los alumnos, pues disminuye sus experiencias creativas y espontáneas.

A continuación, analizamos cuáles pueden ser las posibles consecuencias escasa presencia de los deportes de los deportes alternativos en las clases de educación física:

a. Formación académica del profesorado:

Concretamente, según los estudios realizados por Robles (2005), se observa que entre el 17-28 % de los docentes no poseen estudios de educación física. Por este motivo, podemos afirmar que un porcentaje de los profesores no han recibido formación universitaria relacionada con los deportes y menos aún con los deportes alternativos.

b. Experiencias e intereses del profesorado:

En segundo lugar, y basándonos en la afirmación de Castejón y Cols. (2001), las planificaciones realizadas por los docentes tendrán una u otra inclinación en función del dominio de éste. Para Castejón (2004), la selección de los contenidos deportivos viene condicionada por las creencias y por el dominio que el profesor tenga sobre los deportes. Según se desprende de multitud de investigaciones, los deportes colectivos son los más practicados en las clases de educación física debido a que la mayoría de los docentes han tenido experiencias previas en dichas modalidades deportivas

c. Instalaciones y materiales de que dispone el centro educativo:

Otro factor que debemos considerar es el porcentaje de los docentes que imparten los contenidos deportivos en función de las instalaciones y los materiales que poseen en el centro educativo (Robles, 2005). En este sentido, Castejón (2004) afirma que las instalaciones deportivas en los centros educativos están construidas para la práctica de determinados deportes tradicionales como el fútbol, baloncesto, balonmano.

d. Demandas e intereses del alumnado:

Según Salina y Cols., (2006), los docentes tienen en cuenta a la hora de plantear los contenidos deportivos, las demandas e intereses del alumnado. En este sentido, los alumnos/as actualmente reciben muchos estímulos relacionados con la práctica de deportes de equipo, comparados con los que puede recibir en relación con otras disciplinas deportivas desde los medios de comunicación, las organizaciones deportivas y, fundamentalmente por parte de los padres, quienes, según Carratalá y Carratalá (2000), tienen gran importancia como agentes de socialización, ya que existe una gran correlación entre los intereses de los padres hacia el deporte, y los niveles de participación deportiva de los hijos.

e. Escasez de propuestas didácticas:

Aunque cada vez son más las publicaciones relacionadas con los deportes alternativos, es cierto que hay un gran número de propuestas desarrolladas en torno a los deportes tradicionales.

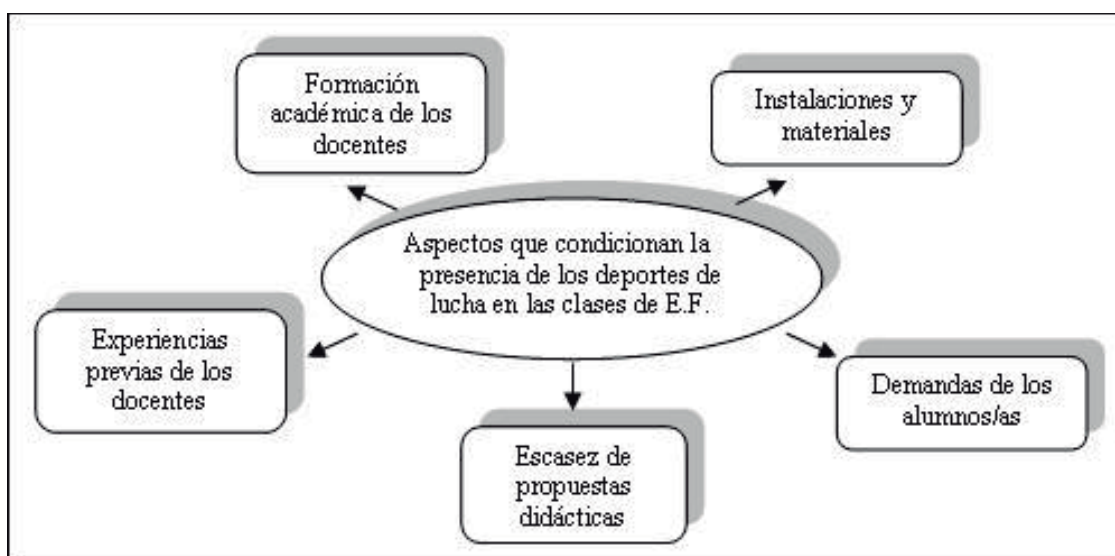


Figura 14. Aspectos que condicionan la presencia de los deportes alternativos en las clases de educación física.

4.- Características de deben cumplir los deportes alternativos en las clases de educación física

Los deportes alternativos planteados en las clases de EF, deben cumplir una serie de aspectos, los cuales se presentan a continuación:

- Han de ser novedosos para la mayoría de los alumnos, es decir, no deber tener experiencias previas, en relación con las nuevas prácticas deportivas.
- Han de permitir modificaciones del entorno, es decir, se deben utilizar las instalaciones, como pistas polideportivas, y los materiales propios de otros deportes con usos diferentes al convencional.
- Deben asegurar participación de todos los alumnos/as, independientemente de su nivel y conocimiento de otros deportes.
- Deber permitir continuidad en el juego, con el fin de aumentar el tiempo de actividad.
- Deben limar las diferencias entre el alumnado, independientemente de sus experiencias deportivas y del género.
- Deben permitir la consecución de los objetivos didácticos.

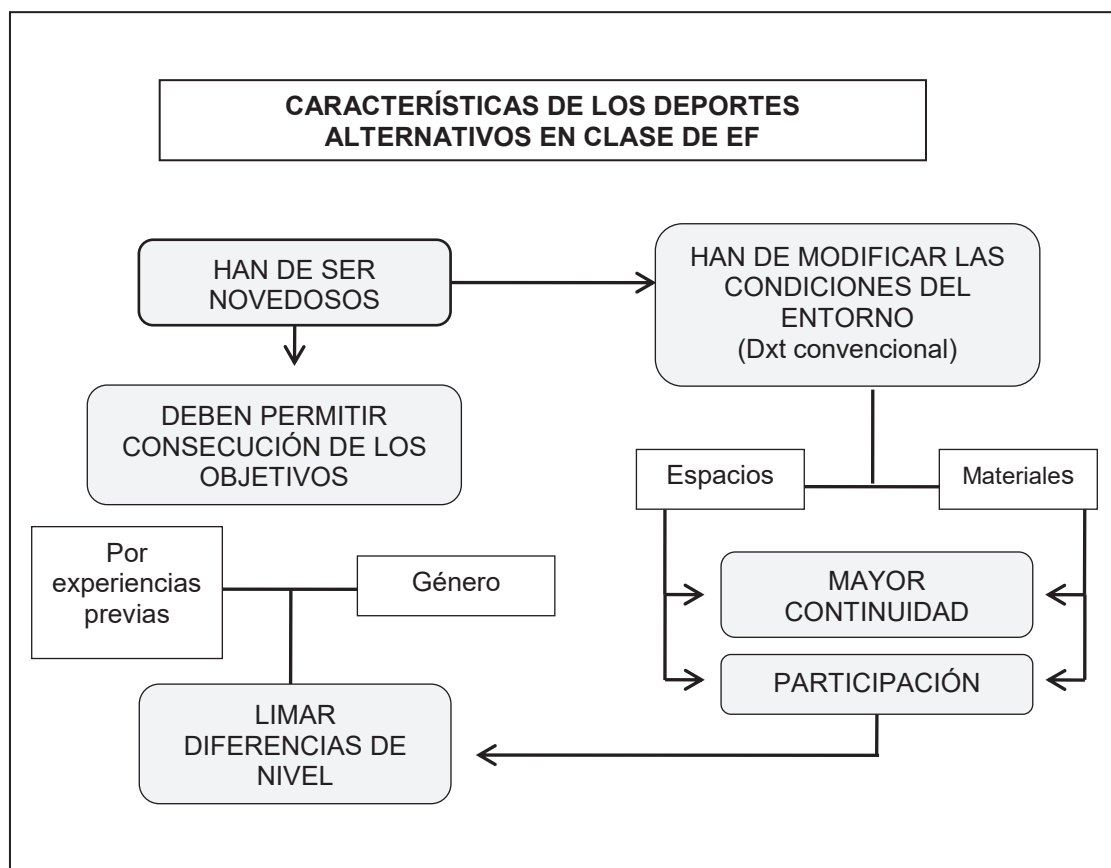


Figura 15. Características de deben cumplir los deportes alternativos en las clases de educación física.

5.- Conclusiones

Al igual que se ha expuesto en el tema anterior, esta forma de entender el deporte como un instrumento educativo conlleva una forma de ser y comportarse para los profesores de Educación Física. Destacamos algunos de los aspectos a tener en cuenta el profesorado de E.F. en relación a los deportes alternativos:

- En la actualidad no se puede seguir reproduciendo de manera similar al de los últimos 30 años, el desarrollo curricular en relación a los deportes que se imparten en las clases de educación física.
- Hay que ser consciente de que las clases está formadas por grupo muy heterogéneos respecto a los gustos y al desarrollo de las habilidades deportivas, por lo que debemos hacer grandes esfuerzos para dar respuestas al mayor número de alumnos/as.
- Dedicaremos tiempo suficiente a nuestra docencia. Hay que diseñar las clases de forma creativa, ser innovador, variar anualmente la programación de aula.

- Reflexionaremos con los alumnos antes, durante y después de la cada unidad didáctica a fin de conocer sus sensaciones respecto a los deportes alternativos.
- Día a día debe quedar constancia de nuestra preocupación por la asignatura. Además, hay que seguir formándose a lo largo del tiempo para mejorar como profesor.

6.- Referencias

- Brousse, M., Villamón, M. y Molina, J. P. (1999). *El judo en el contexto escolar*. En M. Villamón (Ed.), *Introducción al judo* (pp. 183-199). Barcelona: Hispano Europea.
- Carratalá, E. y Carratalá, H. (2000). Análisis de los motivos de práctica del judo en las distintas federaciones autonómicas. Ponencia presentada en el I Congreso de la Asociación Española de Ciencias del Deporte Facultad de Ciencias del Deporte, Extremadura.
- Castejón, F. J. (2004). Una aproximación a la utilización del deporte en la educación. *Lecturas: Educación Física y Deportes. Revista Digital*, 73.
- Castejón, F. J., Caro, D., Gamarra, A., Hernando, A., López, I., Nieto, V. y Cols. (2001). La evaluación de la programación del profesor y la influencia de su pensamiento en el diseño de la misma. *Revista de Educación Física. Renovar la Teoría y la Práctica*, 81, 5-12.
- Moreno, J. A.; Hellín, P. y Hellín, M^a. G. (2006). Pensamiento del alumno sobre la educación física según la edad. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 85, 28-35.
- Robles, J. (2005). El deporte en las clases de educación física en la E.S.O. de la provincia de Huelva. *Wanceulen EF Digital*.
- Robles, J. (2008). Causas de la escasa presencia de los deportes de lucha con agarre con agarre en las clases de educación física en la ESO. Propuesta de aplicación. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 14, 43-47.
- Robles, J., Giménez, F. J., & Abad, M. T. (2010). Motivos que llevan a los profesores de Educación Física a elegir los contenidos deportivos en la ESO. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 18, 5-8.
- Salinas, F., Miranda, M. T. y Viciano, J. (2006). ¿Hacia dónde orientan los profesores de E.F. en su formación inicial sus planificaciones? Comparación entre las facultades de España y Galicia. *Revista de Educación Física. Renovar la Teoría y la Práctica*, 101, 5-14.
- Sánchez, F. (2002). Perspectivas y orientaciones para el deporte en la escuela. Educación y Futuro. *Revista de Investigación Aplicada y Experiencias Educativas*, 6, 11-27.
- Serra, J. R. (2006). Estudio epidemiológico de los niveles de actividad física en los estudiantes de Educación Física Obligatoria. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 83, 25-34.

TEMA 9. LA PROGRAMACIÓN DEL JUEGO Y EL DEPORTE EN EL CURRÍCULUM DE E.F. EN PRIMARIA

- 1.- Introducción
- 2.- Niveles de programación
- 3.- Diseño de juegos y actividades en la enseñanza del deporte
- 4.- Diseño de la sesión en la enseñanza del deporte
- 5.- Diseño de la Unidad Didáctica
- 6.- La programación de aula
- 7.- Conclusiones
- 8.- Referencias

Objetivos

- Dar una visión de conjunto de lo que significa programar en E.F.
- Conocer los diferentes niveles de programación en E.F.
- Saber aplicar los conocimientos del tema a las clases de juegos y deportes.

1.- Introducción

En este último tema vamos a intentar buscar una aplicación didáctica a todos los contenidos que hemos ido presentando a lo largo del temario con la pretensión de interrelacionar la teoría con la práctica.

A modo de ejemplos aclaratorios, exponemos a lo largo del tema algunas directrices básicas a la hora de diseñar actividades que nos ayuden a mejorar la formación motriz y deportiva de los alumnos/as, organizar esas actividades en torno a una sesión y configurar una U.D.

Todos los ejemplos que incluimos buscan ayudar al futuro maestro/a a la hora de programar sus clases de Educación Física, pero deberán ser adaptados dependiendo de la realidad contextual en la que nos encontremos.

SECUENCIACIÓN DEL JUEGO Y EL DEPORTE EN PRIMARIA (Orden de 17 de marzo de 2015)

Tabla 16. Secuenciación del bloque de contenidos “el juego y deporte”, 1^{er} ciclo (Orden de 17 de marzo de 2015).

PRIMER CICLO
4.1. Reflexión e interiorización sobre la importancia de cumplir las normas y reglas de los juegos
4.2. Utilización y respeto de reglas del juego para la organización de situaciones colectivas
4.3. Conocimiento y práctica de diferentes tipos de juegos: libres-organizados, sensoriales, simbólicos y cooperativos
4.4. Indagación y práctica de juegos populares y tradicionales propios de la cultura andaluza
4.5. Práctica y disfrute de juegos en los que se utilicen las habilidades básicas, fundamentalmente los desplazamientos
4.6. Aceptación de diferentes roles en el juego
4.7. Respeto y aceptación de las demás personas que participan en el juego
4.8. Participación activa en los juegos, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo
4.9. Espacios para desarrollar el juego: colegio, calles, plazas, campo..., con gran arraigo en Andalucía

Tabla 17. Secuenciación del bloque de contenidos “el juego y deporte”, 2^o ciclo (Orden de 17 de marzo de 2015).

SEGUNDO CICLO
4.1. Aplicación de las habilidades básicas en situaciones de juego. Iniciación a la práctica de actividades deportivas a través del juego predeportivo y del deporte adaptado
4.2. Práctica de juegos cooperativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía
4.3. Experimentación, indagación y aplicación de las habilidades básicas de manejo de balones y móviles, con o sin implemento, en situaciones de juego
4.4. Aprendizaje y utilización de estrategias básicas en situaciones de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición, en la práctica de juegos y deportes.
4.6. Sensibilización y respeto por el medio ambiente a partir de los juegos y deportes por su cuidado y mantenimiento sostenible
4.5. Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (colegios, calles, plazas, campo...)
4.6. Sensibilización y respeto por el medio ambiente a partir de los juegos y deportes por su cuidado y mantenimiento sostenible
4.7. Propuestas lúdicas de recorridos de orientación, pistas y rastreo
4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego
4.9. Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre
4.10. Valoración del esfuerzo personal en la práctica de los juegos y actividades. Interés por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz
4.11. Disposición favorable a participar en actividades motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y respetando los roles y estrategias establecidas por el grupo

Tabla 18. Secuenciación del bloque de contenidos “el juego y deporte”, 3^{er} ciclo (Orden de 17 de marzo de 2015).

TERCER CICLO
4.1. Investigación, reconocimiento e identificación de diferentes juegos y deportes
4.2. Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio
4.3. Práctica de juegos y actividades pre-deportivas con o sin implemento
4.4. Adaptación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, en función de las acciones de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil
4.5. Conocimiento y uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición
4.6. Puesta en práctica de juegos y actividades deportivas en entornos no habituales o en el entorno natural. Iniciación y exploración del deporte de orientación
4.7. Respeto del medio ambiente y sensibilización por su cuidado y mantenimiento sostenible
4.8. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego
4.9. Aprecio del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor y del esfuerzo personal en la actividad física
4.10. Aceptación de formar parte del grupo que le corresponda, del papel a desempeñar en el grupo y del resultado de las competiciones con deportividad
4.11. Contribución con el esfuerzo personal al plano colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas, al margen de preferencias y prejuicios
4.12. Valoración del juego y las actividades deportivas. Participación activa en tareas motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad
4.13. Experimentación de juegos populares, tradicionales de distintas culturas y autóctonos con incidencia en la riqueza lúdico-cultural de Andalucía
4.14. Investigación y aprecio por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz

2.- Niveles de programación

Normalmente en el currículum se establecen tres niveles de programación en los que se plasman los objetivos, contenidos, metodología y evaluación (elementos curriculares). Estos elementos, con el fin de facilitar y promover los aprendizajes de los alumnos y alumnas, se distribuyen en diferentes niveles: Corto plazo (tareas, actividades o juegos y sesiones); medio plazo (unidades didácticas o proyectos); y largo plazo (curso, ciclo o etapa).

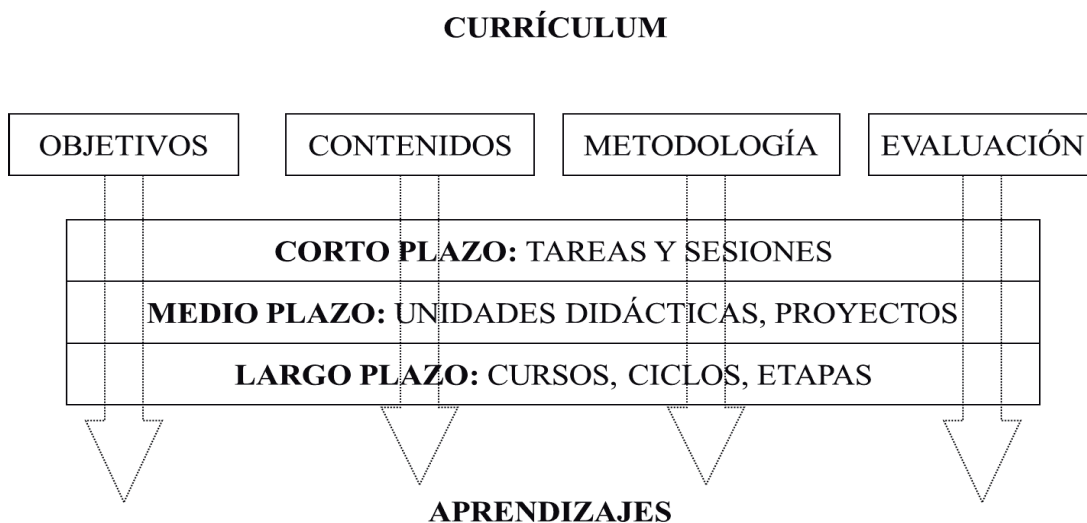


Figura 16. Niveles de programación y elementos curriculares.

3.- Diseño de juegos y actividades en la enseñanza del deporte

El diseño de actividades o tareas motrices es una de las funciones más comunes e importantes del profesorado de educación física. El éxito pedagógico de cada una de nuestras clases va a depender directamente de la selección y diseño de los juegos y actividades a realizar.

El Diccionario de las Ciencias de la Educación (1988) enumera cinco interesantes PRINCIPIOS que explican el grado de utilidad de las actividades en el contexto educativo:

- ✓ Para alcanzar un objetivo determinado será necesario proporcionar al alumno determinadas actividades que le permitan practicar el tipo de conducta prevista.
- ✓ La actividad propuesta debe permitir al alumno sentir cierta satisfacción al vivir el cambio de conducta dentro de la nueva experiencia que implica el objetivo.
- ✓ Las respuestas que se deseen provocar por medio de las actividades de aprendizaje deben estar adaptadas a las posibilidades de realización de los alumnos.
- ✓ Diferentes actividades específicas pueden conducir al mismo objetivo (variedad).
- ✓ Por lo general, se debe ir de lo más simple a lo más complejo (progresión).

Aplicando lo anterior al diseño de actividades y tareas en la enseñanza del deporte en E.F., parece necesario tener en cuenta los siguientes ASPECTOS:

- I. Programar juegos y tareas motrices de forma que el alumno/a las practique en situaciones similares al juego real (TRANSFERENCIA).
- II. Además, deben provocar satisfacción y MOTIVACIÓN para todos los alumnos/as, por lo que habrá que conocer el nivel del que partimos planteando diferentes niveles de resolución para los más y menos dotados.
- III. Plantear juegos y actividades que fomenten el análisis y la reflexión con el fin de trabajar los MECANISMOS DE PERCEPCIÓN Y DECISIÓN.
- IV. Por último, buscaremos una gran VARIEDAD de actividades para la mejora de las distintas habilidades genéricas y específicas, teniendo en cuenta que el aprendizaje de unas nos servirá para la mejora de otras, y que se ha de considerar también la PROGRESIÓN en el nivel de dificultad de las mismas.

4.- Diseño de la sesión en la enseñanza del deporte

La PROGRAMACIÓN DE UNA SESIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA supone la organización y estructuración de una serie de juegos y actividades que giran en torno a un/os contenido/s, y que tienen como fin el conseguir unos objetivos previamente establecidos.

Como se sabe, una sesión no se encuentra aislada en nuestra programación, sino que unida al resto de sesiones que tratan el mismo contenido, componen una UNIDAD DIDÁCTICA tal como veremos en el próximo apartado.

Tradicionalmente, lo habitual ha sido estructurar la sesión de Educación Física en tres partes: inicial, fundamental y final. No obstante, a pesar de que opinamos que sigue siendo válida esta forma de programar la sesión, consideramos, no obstante, que podemos utilizar otras fórmulas que están surgiendo en los últimos años que favorecen la presentación de los contenidos deportivos de una forma más global, integradora y más entendible para los alumnos/as.

Debido a ello, se plantea la posibilidad de eliminar los calentamientos analíticos tradicionales y la inclusión del juego desde el principio de la sesión y no para el final como ha sido tradicional. De esta forma se consigue, además, trabajar durante más tiempo los objetivos planteados en la sesión.

A continuación, se expone un ejemplo de la primera sesión de una posible unidad didáctica de iniciación al fútbol para 6º de Primaria, y que nos serviría de presentación de este deporte:

Tabla 19. Ejemplo de una sesión de iniciación al fútbol para 6º de Primaria.

NOMBRE U.D.: Nos iniciamos al fútbol. Nº SESIÓN/FECHA: 1ª, 18/12/21	
EDAD Y Nº ALUMNOS: 11-12 años, 28 alumnos. Tiempo: 45'	
MATERIAL: 14 balones, 10 aros y 10 conos	
OBJETIVOS PRINCIPALES: Presentar el fútbol de forma motivadora para los alumnos, valorar el fútbol como un posible contenido educativo más	
CONTENIDOS: El juego y el deporte escolar	
Táctico-técnico: Conducción, lanzamiento y pase-recepción	
Físico: Velocidad y resistencia	
Valores: Respeto y motivación	
Información teórica de la sesión: Reunir al grupo para informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios	1'
1.- Corremos libremente por el espacio cambiando de dirección cada 3-4 pasos (aprovechamos para ir movilizandobrazos y piernas)	
2.- Distribuimos todos los balones por el suelo y los alumnos los van cogiendo libremente, conducen el balón y cada 3-4 pasos metros pasan el balón a alguien que no tenga	
3.- Por parejas, uno conduce y el compañero le sigue. A cada señal vamos cambiando el rol de forma continuada	15'
4.- Por parejas, pase-recepción por todo el campo. A cada señal cambiamos de compañero	
5.- Igual pero vamos intercambiando los balones con otras parejas	
6.-Por parejas, pase-recepción e intercambio de balón con otras parejas, mientras 6 alumnos corren libremente intentando robar los balones. Cuando roban se cambia el rol	
7.-Distribuimos los conos por el campo. Cada pareja con un balón busca un lugar donde haya un cono. Jugamos situaciones de 1x1 en las que se puntúa dándole al cono	
8.-Desde línea de banda conducción del balón hasta mitad de campo, lanzamiento con el interior intentando dar a un cono que hemos situado al otro lado del campo. Vuelta igual, pero utilizando la otra pierna, pasamos al compañero y lo hace él	15'
9.-1x1 con dos conos situados en una y otra línea de banda	
10.-En grupos de 4 tres se pasan el balón y uno intenta recuperarlo (dejando conducir y pasar, control y pase, pase directo, etc.)	
11.-Situaciones de 2x2 con un aro en cada parte del campo. Para conseguir gol, hay que conducir el balón y entrar dentro del aro	10'
12.-Terminamos de forma lúdica con partidos 4x4 (2 parejas agarradas por la mano simulando que son un solo jugador)	
REFLEXIÓN FINAL: Reunir al grupo para comentar brevemente cómo ha ido la sesión	4'
OBSERVACIONES: Anotaciones del profesor sobre la sesión con el objetivo de reflexionar sobre los aspectos a destacar de la misma	

5.- Diseño de la Unidad Didáctica

En el desarrollo de la Educación Física, la unidad didáctica supone uno de los elementos más importantes de la programación. Su situación, intermedia entre la programación anual del curso y el diseño de la sesión, la convierten en un instrumento muy útil con el que podemos poner en práctica los contenidos que queremos trabajar, adecuando éstos a la edad y nivel de todo el alumnado. Por tanto, las distintas unidades didácticas que desarrollemos a lo largo del año escolar compondrán la programación de aula de un curso determinado (Giménez, 2003).

Algunos autores que han estudiado la unidad didáctica entienden ésta como un proceso completo de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se exponen los elementos más importantes que debe contemplar una Unidad Didáctica:

ELEMENTOS DE UNA Unidad Didáctica

- Justificación.
- Contribución al desarrollo de las competencias clave.
- Título.
- Objetivos.
- Contenidos.
- Metodología.
- Organización temporal/secuenciación sesiones.
- Atención a la diversidad.
- Actividades/juegos de Enseñanza/Aprendizaje.
- Evaluación.

6.- La programación de aula

La programación de aula supone una secuencia ordenada de las unidades didácticas que se vayan a llevar a cabo durante un ciclo, o curso, que tenga a su vez en cuenta el conjunto de la etapa.

Las programaciones de aula pertenecen al tercer nivel de concreción y se caracterizan por ser «un proyecto didáctico específico, desarrollado por un profesor concreto y para un grupo de alumnos concreto, en una situación concreta y para una disciplina» (Contreras, 1988, p. 84).

La improvisación no favorece el progreso ni la variedad, no facilita la mejora como docente ni el análisis de los factores que engloban el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, un trabajo planificado ofrece importantes VENTAJAS (Sáenz-López, 1997):

- ✓ Seguridad. Permite actuar con referencia a lo previsto, lo cual nos dará una gran confianza en nuestro trabajo.
- ✓ Orden. Evita la improvisación y las dudas de un trabajo desordenado.

- ✓ Variedad. Permite huir de la rutina de repetir siempre lo mismo; posibilita prever la utilización del material disponible.
 - ✓ Eficiencia. Para alcanzar de forma sistemática y directiva los objetivos previstos, ahorrando esfuerzo y tiempo.
 - ✓ Mejora. Solo con una planificación razonada y reflexiva podremos mejorar día a día como docentes.
 - ✓ Coordinación. Sin planificar es imposible llevar a cabo un trabajo en común dentro de un aula, de un ciclo o de un centro de enseñanza.
- En cuanto a las CARACTERÍSTICAS de la programación, a continuación, se exponen las más relevantes (Sáenz-López, 1997):

- Sistematizada. Para que haya coherencia, abarcando todas las capacidades, desarrollando todos los contenidos, controlando los aprendizajes. En resumen, atendiendo a todos los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Realizable. Todo lo que se programe debe ser factible de llevar a cabo. Debemos evitar planes utópicos que no se cumplan. Es mejor una programación sencilla que se ejecute, que una maravillosa que no se pueda realizar.
- Flexible. La programación debe estar abierta a cambios provocados por el ritmo de aprendizaje y necesidades de los alumnos, u otros factores.
- Creativa. Se pueden llevar a cabo ideas nuevas e innovadoras, ejercicios, juegos, etc., o cualquier innovación organizativa o metodológica.
- Prospectiva. Se trata de que la programación debe ayudarnos a anticiparnos a lo que va a pasar, basándonos en los objetivos, contenidos, recursos, metodología y evaluación, y también en los conocimientos de psicología evolutiva, pedagogía y didáctica.
- Proceso dinámico. Los cambios constantes y la propia aportación creativa, hace que la programación sea dinámica, es decir, que esté en continua transformación y mejora.
- Autocrítica. Ante cualquier cambio o problema detectado, lo primero que debemos hacer es reflexionar sobre lo que hicimos mal y tratar de corregirlo.

A continuación, se muestra un ejemplo de programación de aula sobre la iniciación deportiva:

Tabla 20. Ejemplo de una programación de aula para 6º de Primaria.

UNIDADES DIDÁCTICAS	CONTENIDOS	SESIONES	TRIMESTRE
Mejora tus cualidades	Condición Física/Salud	10	Trasversal todo el curso
Jugamos al floorball	Floorball	8	1
Vamos al circo	Habilidades Gimnásticas	10	1
Nuestros juegos	Juegos Populares	10	1
Jugamos al hockey	Iniciación al Hockey	10	2
Fútbol diferente	Iniciación al Fútbol	8	2

Deportes de raqueta	Palas, minitenis...	10	2
¿Te gusta el material?	Juegos y deportes alternativos	10	3
Conocemos otros juegos y deportes	Otros juegos y deportes	8	3

7.- Conclusiones

A lo largo del tema se ha pretendido dar una visión de conjunto de lo que significa y de lo importante que es programar en el área de Educación Física. Además, se han expuestos los diferentes niveles de programación que marca el currículum de Educación Primaria para el área de Educación Física en relación con los elementos curriculares (objetivos, contenidos, metodología y evaluación): corto, medio y largo plazo.

En este sentido, en este tema se ha intentado dejar claro los aspectos a tener en cuenta en el diseño de juegos y actividades de enseñanza-aprendizaje, en la elaboración de una sesión y de una unidad didáctica del juego y del deporte.

Por último, también se ha pretendido definir el concepto de programación de aula, así como las ventajas y características de la misma.

8.- Referencias

- Contreras, O.R. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. Barcelona: Inde.
- Giménez, F.J. (2003). *El deporte en el marco de la educación física*. Sevilla: Wanceulen.
- Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la educación Primaria en Andalucía. BOE N° 60.
- Sáenz-López, P. (1997). *La educación Física y su didáctica. Manual para el profesor*. Sevilla: Wanceulen.

TEMA 10. SESIONES PRÁCTICAS**Sesión 1.-** Juegos cooperativos**Sesión 2.-** Juegos populares**Sesión 3.-** Juegos modificados**Sesión 4.-** Juegos simplificados 1**Sesión 5.-** Juegos simplificados 2**Sesión 6.-** Competición educativa

Sesión 1.- Juegos cooperativos

CENTRO: Facultad de Educación, Psicología y Ciencias del Deporte. **CURSO:** 4º EP.

U.D.: Cooperando, crecemos. **SESIÓN Nº 1.** Juegos cooperativos. **FECHA:**

Nº alumnos/as: 24. **Duración:** 80'.

Objetivo/s: Conocer y practicar juegos cooperativos en clase de E. F.

Metodología: Descubrimiento guiado y resolución de problemas.

Instalación y material: Papeles de periódico, 4-6 pelotas de rítmica, otros objetos (*), aros medianos y grandes, colchonetas y bancos suecos.

CONTENIDOS		
Conceptuales	- Experimentación y conocimiento de juegos cooperativos	
Procedimentales	- Juegos y actividades para el desarrollo de la cooperación	
Actitudinales	- Valoración de la importancia que tiene aprender a cooperar en las clases de E. F. en E. Primaria	
Nº	DESARROLLO	T'
PARTE INICIAL		
1	S.O.S.: Cada niño/a se desplaza andando llevando la hoja de periódico doblada sobre la cabeza. Si la hoja se cae, nos quedamos inmóvil a esperar que otro compañero/a nos recoja la hoja y nos la dé, pero sin que se caiga la suya	5'
2	El escudo: Cada alumno/a con una hoja abierta de periódico. Se trata de correr por el espacio llevando la hoja sin que se caiga en el pecho, en el muslo, en una mano, en la frente. Si se le cae a alguien, debe esperar a que otro compañero/a se la recoja VARIANTE: hacerlo por parejas, cuartetos	7'
PARTE FUNDAMENTAL		
3	El transporte: Grupos de 4. Los alumnos se colocan sentados uno frente al otro. Se trata de transportar algo (una pelota) ayudándose exclusivamente con los pies e ir avanzando hacia adelante. VARIANTES: Transportar otros objetos (*), hacerlo colocados en círculo	8'
4	La corona: Mismos grupos. Los participantes de cada grupo se ponen en círculo y se colocan un aro sobre sus cabezas. Se trata de desplazarse por el espacio con las manos en la espalda sin que se caiga el aro. Si se cae, tienen que esperar que otro grupo les recoja el aro sin caer el suyo	7'
5	El ascensor: Mismos grupos. Los niños/as forman un círculo cogidos por los hombros. Se colocarán dentro de un aro grande con una pierna flexionada hacia atrás sujetando el aro. Se trata de intentar subir el aro hasta la cabeza sin usar las manos. VARIANTE: hacerlo mirando hacia afuera	6'
6	El paseo del aro en fila: Mismos grupos	7'
7	Juegos con colchonetas: <ul style="list-style-type: none"> - Grupos de 4. Mismos grupos. Mantener sobre una colchoneta, una pelota sin que se caiga. VARIANTES: igual, pero desplazándose por el espacio. Nos unimos a otro grupo y nos vamos pasando la pelota de colchoneta en colchoneta, las cuales están una al lado de la otra. Ahora se unen dos grupos cada uno con su colchoneta, se trata de transportar la pelota entre los dos grupos hasta una línea designada previamente - Grupos de 8. Se trata de llevar la colchoneta sobre la cabeza desplazándose por el espacio. VARIANTE: desplazarse de espaldas. No vale tocar la colchoneta con las manos - Grupos de 8. Igual, pero colocamos la colchoneta espalda contra espalda, primero nos desplazamos y después pasamos obstáculos (p. 	25'

	<p>ej. un banco sueco)</p> <p>NOS DESCALZAMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - La oruga: Grupos de 8. Una colchoneta en el suelo y los miembros del grupo sobre ella descalzos. Se trata de intentar desplazarse sin tocar el suelo hasta una línea - Saca el salami: Se ponen dos colchonetas una encima de la otra. Los componentes del grupo se colocan encima de ellas. Se trata de quitar la colchoneta que está en contacto con los pies sin pisar el suelo. VARIANTE: igual, pero se ponen 3 colchonetas y se ha cambiar la de en medio por la de arriba sin tocar el suelo - Dale la vuelta: Se trata de colocarnos encima de la colchoneta e intentar darle la vuelta sin caernos ni pisar el suelo en ningún momento 	
8	<p>Golpea y siéntate: Cada grupo con un balón. Se trata de ir golpeando hacia arriba el balón y sentándonos. Acaba el juego cuando todos estén sentados. VARIANTE: golpear, sentarse, golpear y volverse a levantar</p>	8'
PARTE FINAL		
9	<p>Todo el grupo: Dos grupos de alumno/as se colocan en formando un cuadrado o un rectángulo en cuadrupedia invertida. Cada alumno/a apoya su cabeza en las rodillas del compañero/a de atrás. Se trata de conseguir levantar todos las manos quedando sólo en apoyo con los pies y cabeza apoyada en las rodillas del compañero/a</p>	7'
Observaciones:		

Sesión 2.- Juegos populares

CENTRO: Facultad de Educación, Psicología y Ciencias del Deporte. **CURSO:** 5º E.P.

U.D.: Jugamos a los juegos de siempre. **SESIÓN Nº 1.** Juegos populares. **FECHA:**

Nº alumnos/as: 24. **Duración:** 90'.

Objetivo/s: Conocer y aplicar juegos populares en clase de E. F.

Metodología: Resolución de problemas.

Instalación y material: 4 pañuelos, 2 pelotas, setas, 4 cuerdas largas y 4 aros.

CONTENIDOS		
Conceptuales	- Conocimiento y experimentación de juegos populares y tradicionales	
Procedimentales	- Juegos populares y tradicionales	
Actitudinales	- Apreciación de la importancia que tiene la práctica de juegos y deportes populares en las clases de E. F. en E. Primaria	
Nº	DESARROLLO	T'
PARTE INICIAL		
1	Gavilán, gavián: Variante: La selva	8'
2	Policías y ladrones: 2 grupos	7'
PARTE FUNDAMENTAL		
3	Pies quietos: 2 grupos	10'
4	Las 4 esquinas: Poner tantos conos como número de alumnos/as e ir quitándolos poco a poco	8'
5	Palmas veloces/pulso gitano pulgares: Variante: cambio de pareja	7'
6	Carrera en círculo relevos: Toda la clase (4 grupos). Se señala un círculo y en el centro se pone un objeto. Los grupos se pondrán en fila alrededor del círculo. A la señal los que están en último lugar tienen que correr por detrás de los grupos y llegar de nuevo a su grupo, pasar por debajo de sus compañeros/as para llegar a coger el objeto del círculo. Gana el equipo que lo consiga antes *Variante: Pasar en zigzag o saltando a los compañeros/as	8'
7	La cola de mi dragón: 4 grupos. Cada grupo cogidos de la cintura y el último lleva un pañuelo en la zona lumbar. Cada grupo tiene que intentar quitar el pañuelo a los demás grupos	7'
8	Saltar a la comba: 4 grupos. Varias formas	8'
9	En círculo meter en el aro: 4 grupos. En círculos cogidos de la mano. Intentar que algún compañero/a meta algún pie dentro de un aro que se coloca en medio del círculo	7'
10	El reloj cronómetro: 2-4 equipos, uno en círculo y otro en fila. El grupo que está en fila tiene que correr, a modo de relevos, alrededor del que está en círculo. Este último grupo tiene que ir pasándose un balón entre sus componentes. Gana el equipo que tarda menos vueltas de la pelota en correr alrededor del otro equipo *Se puede hacer 4 equipos, el profesor controla dos y un alumno/a otros dos	10'
PARTE FINAL		
11	Balontiro: 4 equipos, dos campos	10'

Sesión 3.- Juegos modificados

Nº Sesión: 1	Duración: 90'	Nº Alumnos/as: 25	Fecha:
Instalación: Pista polideportiva y pared larga		Material: Pelotas de gimnasia rítmica, petos, pelotas de tenis, discos voladores, conos y aros (8)	
Problema Táctico: Resolución de situaciones de juego con oponentes directos e indirectos a través de la conducción, golpeo, pase, recepción y control			
Objetivo: Desarrollar los medios táctico-técnicos básicos comunes a varios deportes			
Contenidos táctico-técnicos: Desarrollo de la capacidad de controlar, conducir, golpear, pasar, recepcionar y lanzar con precisión en situaciones con oposición similares al juego real			
Contenidos condicionales: Mejora de la resistencia aeróbica, la fuerza y la velocidad			
Contenidos en valores: Compañerismo: Importancia de la aportación individual de cada alumno, autonomía y motivación			
Nº			T'
1	El laberinto: Cada jugador con un balón o pelota de tenis. Se trata de conducir por un espacio delimitado sin perder la posesión del balón/pelota. Variante: Conducir el balón/pelota e intentar golpear y quitar el balón/pelota a los compañeros/as. Ir reduciendo el espacio para aumentar la complejidad (invasión) VARIANTES: hacerlo con los pies y con las manos. Ir quitando balones		10'
2	El balón que te pilla: 4 GRUPOS. Se enfrentan de dos en dos. Se trata de ir pasándose el balón entre los alumnos/as de un mismo equipo e intentar tocar a algún miembro del equipo contrario. No vale lanzar la pelota. El que tiene el balón sólo puede avanzar con él en las manos 3 pasos. Cada vez que se consigue tocar a un contrario, el equipo se anota un punto (invasión) VARIANTE: Ir rotando los equipos		8'
3	Fron-tenis con manos. Mismos grupos. Cada grupo juega consigo mismo (muro y pared)		8'
4	Bola-tenis: Mismos grupos. Se trata de jugar un partido de minitenis golpeando la bola con las manos contra otro equipo (cancha dividida) VARIANTE: Pelota de tenis, balón de voleibol. Ir rotando los equipos		12'
5	Disco volador. Mismos grupos. Cada grupo juega consigo mismo. Se trata de intentar meterlo por un aro sujetado por un compañero/a (blanco y diana)		7'
6	Juego de los 5 pases: Mismos grupos enfrentados de dos en dos. Se trata de pasarse el balón e intentar dar 5 pases seguidos sin que sea interceptado por el otro equipo. El equipo que lo consiga se anota un punto (invasión) VARIANTE: hacerlo con los pies y con las manos. Pases picados. Rotación de los equipos		15'
7	Balón recibido: Mismos grupos enfrentados de dos en dos con 2 metas que serán 2 círculos formados por setas. Para anotar un punto los alumnos/as tienen que haber recibido el balón dentro del círculo. Los subgrupos irán rotando en sus enfrentamientos, de manera que cada equipo juegue contra los otros tres (invasión) VARIANTE: Rotar los equipos, hacerlo con los pies y con las manos		15'
8	Fut-béisbol: Mismos grupos. Con pelota de tenis. Cada grupo juega contra otro (Golpeo y fildeo) VARIANTE: Ir rotando los equipos		15'
Observaciones:			

Sesión 4.- Juegos simplificados 1

Nº Sesión: 1	Duración: 90'	Nº Alumnos/as: 24	Fecha:
Instalación: Pista polideportiva		Material: Sticks, pelotas de hockey o de tenis, setas y miniporterías	
Problema Táctico: Resolución de situaciones de juego con oponentes directos e indirectos y mantenimiento de la posesión de la bola y progresión con la misma Objetivo: Desarrollar los medios táctico-técnicos básicos del hockey			
Contenidos táctico-técnicos: Desarrollo de la capacidad de controlar, conducir, golpear, pasar, recepcionar y lanzar con precisión en situaciones con oposición similares al juego real Contenidos condicionales: Mejora de la resistencia aeróbica y la velocidad Contenidos en valores: Autonomía y motivación			
Nº			T'
1	Individualmente , conducciones de derecho y de revés por toda la pista (andando, trotando, por una línea) *Después, parar y explicar conducciones revés y derecha y presa del stick y volver a practicar		5' 6'
2	Intentar quitar y que no te quiten *Variante: Reducir espacio		8'
3	1x1: *Variante: Cambio de pareja		10'
4	Por parejas, juego libre (pases y controles, conducciones...)		6'
5	Ejercicio técnico: Explicación pase (push) y control. Practicar por parejas		7'
6	2x2 sin porterías *Variante: Cambio de pareja		12'
7	Partidillos 4x4 con porterías (conos) *Variante: Rotar los grupos		3x7' = 21'
8	Partidos 8x8 con miniporterías *Variante: Rotar los grupos		15'
Observaciones:			

Sesión 5.- Juegos simplificados 2

Nº Sesión: 1	Duración: 75'	Nº Alumnos/as: 24	Fecha:
Instalación: Pista polideportiva		Material: Balones de fútbol sala, setas, petos y mini porterías	
Problema Táctico: Resolución de situaciones de juego con oponentes directos e indirectos y mantenimiento de la posesión de la bola y progresión con la misma			
Objetivo: Desarrollar los medios táctico-técnicos básicos del fútbol			
Contenidos táctico-técnicos: Desarrollo de la capacidad de controlar, conducir, golpear, pasar, recepcionar y lanzar con precisión en situaciones con oposición similares al juego real			
Contenidos condicionales: Mejora de la resistencia aeróbica y la velocidad			
Contenidos en valores: Salud y compañerismo			
Nº			T'
1	Cuidado que te la quito: Dos grupos en un espacio delimitado (10 x 15m, cuadrangular) cada uno de ellos. Cada jugador/a con un balón. Se trata de conducir y a la misma vez intentar quitar-desviar el balón de los demás *Variantes: Se eligen dos jugadores/as sin balón, los cuales intentarán quitar el balón a los demás		12'
2	Consigue otro balón: Un balón por parejas: Cada pareja se encuentra por el espacio (15 x 15m) pasándose el balón en movimiento. A la voz del profesor-entrenador todos los jugadores/as tienen que intentar conseguir un balón quitándoselo a los que lo tienen, excepto a su pareja. Cada pareja que consiga tener dos balones (uno cada uno) se anotará un punto. Gana la pareja que consiga más puntos		12'
3	1x1: Se trata de intentar quitar el balón a mi compañero y viceversa *Variante: Cambio de pareja. El jugador tiene que buscar un compañero/a con el que no haya jugado		12'
4	2x2 sin porterías: *Variante: Cambio de pareja		15'
5	Jugar (3x1): Un jugador se coloca en medio de sus tres compañeros e intenta tocar o quitar el balón a alguno de éstos. Si lo consigue, el que perdió el balón se la queda *Variante: Cambio de pareja. Cada pareja tiene que ir jugando con parejas contrarias diferentes		15'
6	Partidillos 6x6 con porterías (conos) *Variante: Rotar los grupos		3x8' = 24'
Observaciones:			

Sesión 6.- Competición educativa

Nº Sesión: 1	Duración: 70'	Nº Alumnos/as: 24	Fecha:
Instalación: Pista polideportiva		Material: Red larga, poste y balón de voleibol, raquetas y volantes de bádminton, setas, balón de fútbol sala, sticks y bolas de hockey, miniporterías, petos de 4 colores	
Objetivo: Desarrollar una competición educativa a través de juegos simplificados			
Desarrollo: Se trata de jugar a 4-5 juegos simplificados por equipos de 4-5 jugadores/as. Todos los equipos pasarán por todas las estaciones (fútbol sala, voleibol, floorball y bádminton)			
Contenidos táctico-técnicos: Desarrollo de las habilidades específicas de los deportes mencionados arriba a través de situaciones con oposición similares al juego real			
Contenidos condicionales: Mejora de la resistencia aeróbica, la fuerza y la velocidad			
Contenidos en valores: Motivación (diversión y participación), compañerismo, autonomía y juego limpio			
Nº			T'
	Explicación del desarrollo de la competición educativa a los alumnos/as, formación de grupos/equipos, equilibrarlos y distribuirlos por el espacio y reparto del material		10'
1	Fútbol sala 4x4 o 5x5		15' x 4 = 60'
2	Voleibol 4x4 o 5x5		
3	Floorball 4x4 o 5x5		
4	Bádminton 4x4 o 5x5		
Observaciones: Los alumnos y alumnas se pondrán de acuerdo antes de jugar en cada estación respecto a las normas y a la puntuación (autonomía y juego limpio). Es conveniente que los equipos estén equilibrados, tanto respecto al nivel de habilidad como a la composición de los mismos en relación con el número de chicos y chicas en cada equipo			

