

***MODELOS DIDACTICOS DE LA ENSEÑANZA DEL DEPORTE,
UNA APROXIMACION PEDAGÓGICA***

EVER IVAN RESTREPO RUIZ

ROBINSON PEREZ LEON

FACULTAD DE EDUCACIÓN FISICA

**ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGIA DEL ENTRENAMIENTO
DEPORTIVO**

BOGOTA D.C., MARZO 2014

***MODELOS DIDACTICOS DE LA ENSEÑANZA DEL DEPORTE,
UNA APROXIMACION PEDAGÓGICA***

PRESENTADO POR:

EVER IVAN RESTREPO RUIZ

Cód.: 2009297007

ROBINSON PEREZ LEON

Cód.: 2012297006

Asesor:

JAIRO ROSAS TIBABUZO

**FACULTAD DE EDUCACIÓN FISICA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGIA DEL ENTRENAMIENTO
DEPORTIVO**

BOGOTA D.C., MARZO 2014

RAE

 <small>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</small>	FORMATO
RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 3 de 184
1. Información General	
Tipo de documento	TESIS DE GRADO
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	<i>MODELOS DIDACTICOS DE LA ENSEÑANZA DEL DEPORTE, UNA APROXIMACION PEDAGÓGICA</i>
Autor(es)	Restrepo Ruiz Ever Iván ; Perez León, Robinsón
Director	Rosas Tibabuzo, Jairo.
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2014. 171 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional.
Palabras Claves	Modelo, Método, Deporte, enseñanza, aprendizaje, didáctica, métodos de Enseñanza
2. Descripción	
<p>El siguiente es un informe investigativo de grado que estudia y analiza diez modelos para la enseñanza – aprendizaje del deporte escolar, y a su vez genera un propuesta de planeación didáctica para cada uno de ellos. Esta información se consultó en las diferentes tesis de grado elaboradas por estudiantes de la UPN y fuertemente relacionadas con el tema, de igual manera se consultó varios autores que ha estudiado dicho tema profundamente, abarcándolo de una manera comprensiva y propositiva, llevando a cabo un proceso investigativo en forma procesual, es decir cumpliendo con cada una de las etapas exigidas por la investigación; iniciando con una breve reseña sobre los antecedentes de investigaciones elaboradas por otros autores sobre la enseñanza del deporte escolar y las implicaciones de este en las instituciones educativas, así como la construcción de una justificación y el planteamiento de unos objetivos que pretenden dar respuesta durante este proceso a las diferentes inquietudes planteadas por el grupo investigador.</p> <p>Se abordaron variados modelos y métodos de enseñanza del deporte escolar y el impacto de estos en la formación del ser humano.</p> <p>Se consultó, analizó y se pretendió comprender diez modelos de enseñanza del deporte, partiendo de aquellos modelos netamente inductivos hasta aquellos con una orientación puramente deductiva.</p> <p>Dentro de los diez (10) modelos estudiados en esta investigación tenemos:</p>	

1. Modelo tradicional
2. Deporte formativo
3. Modelo global reflexivo
4. Modelo integrado de enseñanza.
5. Modelo ludo técnico
6. Modelo de planificación de las sesiones.
7. Modelo Siedentop.
8. Modelo comprensivo
9. Modelo de enseñanza vertical (horst Wein)
10. Modelo de enseñanza progresiva de los juegos deportivos Teaching Games for Understanding (Tgfu)

Se realizó varias matrices que nos permiten sintetizar y abordar el tema de una manera más pertinente, basándose en los diferentes libros, autores consultados y las diferentes categorías de análisis relevantes para la construcción de una propuesta de planeación didáctica para la enseñanza del deporte.

3. Fuentes

Bermudes Merchan, G. (2000). *Estrategias didácticas para la clase de educación física a partir de los saberes previos de los estudiantes*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

Blázquez, D. (1999). *Métodos de Enseñanza del Deporte Escolar*. España: Inde.

Coll, C. (1994). *Psicología y currículum*. Buenos Aires: Paidós.

D. Galera, A. (2001). *Manual de didáctica de la educación física I*. Barcelona: Paidós.

Española, R. A. (marzo de 2013). Obtenido de <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=xzHZWdlqrDXX2u7iR2i0>

Flórez, R. (2005). *Pedagogía del conocimiento*. Bogotá, Colombia: Mc Graw Hill.

Hernandez Moreno, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica: Aplicación a la Educación Física Escolar y el Entrenamiento Deportivo*. Barcelona: Inde.

Mattos, L. A. (1974). *Compendio de didáctica general*. Kapelusz.

otros, R. N. (2000). *Enseñar balonmano para jugar en equipo*. España: INDE.

Peralta B, H. (2000). *Gimnasia solo gimnasia*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

4. Contenidos

PEDAGOGÍA

MODELO

MODELO DIDÁCTICO

definiendo sus diferentes componentes y los ámbitos de aplicación en la pedagogía

DIDÁCTICA

En este capítulo se clasificara y definirá claramente los distintos componentes que posee, dando claridad en los contenidos, comunicación, relación, tarea didáctica, planeamiento, recursos.

MÉTODO

Se asume una definición clara de método y su afectación dentro de la didáctica

EVALUACION

En este capítulo se desarrollara claramente las características de la evaluación: ¿Que se evalúa?, ¿Para qué se evalúa?, ¿Quiénes evalúan?, ¿Cuándo se evalúa?, ¿Cómo se evalúa?

PRINCIPIOS DIDÁCTICOS

Se deja claro en didáctica que principios se deben tener en cuenta a la hora de definir un proceso didáctico.

MODELOS DIDÁCTICOS DE PLANEACION

DISEÑO METODOLÓGICO

Se retoman uno a uno los distintos pasos que se tomaron para el desarrollo de la investigación ,Enfoque de la investigación, tipo de Investigación, técnica, procedimientos, instrumentos, matriz de registro, matriz de componente didáctico

AMPLITUD DE FOCO

Especifica la muestra a tener en cuenta para el desarrollo de la investigación

- Diez modelos de enseñanza del deporte

DEPORTE

Describe las distintas definiciones que se han tenido en diferentes épocas de análisis.

CLASIFICACION DEL DEPORTE SEGÚN VARIOS AUTORES

Plantea una recopilación de posibles clasificaciones que poseen los autores en referencia

5. Metodología

La metodología empleada durante este proceso de investigación presenta un enfoque de tipo **CUALITATIVO** y el método es **HERMENEUTICO**.

El enfoque Cualitativo nos permite utiliza preferente o exclusivamente información de tipo cualitativo y cuyo análisis se dirige a lograr descripciones detalladas de los fenómenos estudiados.

Las investigaciones cualitativas estudian la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar, los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicada.

El método hermenéutico busca interpretar y comprender los motivos internos de la acción humana, mediante procesos libres, no estructurados, sino sistematizados, que tienen su fuente en la filosofía humanista, y que han facilitado el estudio de los hechos históricos, sociales y psicológicos del ser humano.

Para la presente investigación se pretende comprender la estructura interna de diez (10) modelos de enseñanza del deporte

6. Conclusiones

- Al realizar el análisis de cada uno de los modelos didácticos, se identificaron criterios que se correlacionan entre ellos, aun sin tener la misma denominación. Por ende el grupo investigador planteo categorías globalizantes que vincularan estas particularidades, dentro de la propuesta de planeación didáctica. Es así como la categoría CONTEXTO: responde a todos y cada uno de los distintos elementos que condicionan la práctica como tal (deporte, tema, edad, lugar, tiempo de sesión, plan de entrenamiento, número de participantes entre otros.
- La categoría LO QUE SE ESPERA APRENDER, la cual está orientada a los objetivos, propósitos u objeto de enseñanza que se pretende alcanzar. En la categoría CONSIGNAS TÉCNICAS: se sintetizaron los parámetros de relación que el docente asume en su acción pedagógica. En la categoría DESARROLLO, se destaca como un elemento presente en todos los modelos, y que expresa la realización explícita de la sesión. Y por último, la categoría de EVALUACIÓN que describe el ¿Qué?, ¿Para qué?¿Cómo?¿ Quién? ¿Cuándo? , Dando cuenta de la evolución del proceso enseñanza- aprendizaje.
- Existe una estrecha relación en todos los modelos en cuanto a su esencia estructural, puesto que cada uno de estos modelos orientan sus características a lograr un perfil de ser humano que el deporte requiere.
- Dentro de la estructura de cada modelo el estudiante y el docente son actores esenciales dentro del proceso enseñanza- aprendizaje, ya sea desde un rol propositivo o reactivo, teniendo como lazo de relación el conocimiento.
- Atendiendo la lectura de estos modelos, la mayoría asume unos espacios y tiempos que deben tener como condicionantes para la práctica, entonces, se puede inferir que la utilización de estos modelos didácticos estará determinado por el contexto y el objetivo que se pretende alcanzar.
- Dentro de esta investigación realizada, gracias a la recolección de información y su respectivo análisis, es claro concluir que los modelos didácticos muestran elementos de gran importancia en su estructura interna, que permiten al docente-estudiante emplear de manera pertinente durante su proceso enseñanza – aprendizaje facilitando de esta manera el desarrollo de una serie de habilidades propias de los diferentes deportes que se pretende abordar.
- Cada modelo de enseñanza posee unos patrones únicos de comportamiento del docente y de los estudiantes, que le dan una identidad propia y que los distingue de los demás. Estos puntos de referencia son elementos claves que nos permiten determinar si el docente estas aplicando o no la estructura interna de cada modelo, teniendo en cuenta que cada docente tiene que hacer algunas modificaciones, la mayoría debido al contexto, pero estos cambios no deben tener grandes

modificaciones en las características del proceso enseñanza – aprendizaje que lo hagan llegar a ser (el modelo) algo totalmente desconocido.

- Por más que un modelo didáctico, intente alejarse del control por completo del docente que planea la sesión, este siempre estará implícito de alguna manera en ella. Puesto que su subjetividad estará determinando rasgos dentro del quehacer.
- Reconociendo en esta investigación que cada modelo posee unos componentes que los hacen heterogéneos entre ellos, si es posible generar una plantilla generalizante para la planeación didáctica que permita observar y desarrollar los distintos componentes relevantes para la constitución de la clase.
- Podemos plantear de acuerdo al trabajo investigativo llevado a cabo, que teniendo en cuenta las síntesis de los modelos trabajados, cada vez se necesita más modelos didácticos que aborden la práctica de una manera distinta, por ejemplo, teniendo como relevancia al ser humano en el deporte.
- De este trabajo investigativo podría surgir como variable a investigar el grado en que ha sido tomado el ser humano en sus distintas dimensiones para desarrollar los procesos educativos dentro del deporte.

Elaborado por:	Restrepo Ruiz Ever Iván ; Perez León, Robinsón		
Revisado por:	Rosas Tibabuzo, Jairo.		
Fecha de elaboración del Resumen:	28	02	2014

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	14
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
Antecedentes:.....	16
DESCRIPCION DEL PROBLEMA.....	19
Pregunta de investigación:.....	19
JUSTIFICACIÓN	20
OBJETIVOS.....	22
Objetivo General:.....	22
Objetivos Específicos.....	22
MARCO TEÓRICO	23
PEDAGOGÍA	23
MODELO.....	23
DIDÁCTICA.....	24
ELEMENTOS DE LA DIDACTICA	26
COMUNICACIÓN.....	26
TIPOS DE COMUNICACIÓN:.....	27
PLANEAMIENTO.....	28
TAREA DIDACTICA.....	30

LOS CONTENIDOS.....	31
EVALUACION.....	31
PRINCIPIOS DIDACTICOS.....	32
RELACION MODELO Y DIDACTICA	35
MODELOS DIDACTICOS DE PLANEACION.....	35
DEPORTE	42
CLASIFICACION DEL DEPORTE.....	44
ENFOQUE CUALITATIVO	51
METODO INVESTIGATIVO.....	52
TÉCNICA	54
INSTRUMENTOS.....	54
MATRIZ DE REGISTRO.....	54
MATRIZ COMPONENTES DIDACTICOS.....	56
AMPLITUD DE FOCO	57
PROCEDIMIENTO	57
RESULTADOS.....	59

Para el desarrollo de la fase final de la investigación y teniendo como referencia las indagaciones de los distintos modelos realizadas por el grupo de trabajo, se obtuvo como resultado: 59

La clasificación bibliográfica de planeaciones didácticas, seguido a esto, se creó una matriz de análisis de planeación didáctica de distintos autores. Dentro del desarrollo de esta investigación, se

resalta como el elemento final la construcción de una unidad didáctica de planeación que unifica diez modelos de enseñanza-aprendizaje.....	59
CLASIFICACIÓN BIBLIOGRAFICA DE PLANEACIONES DIDACTICAS	59
La MATRIZ 1 exploración bibliográfica ubicación de los libros de referencia que permitieron observar distintas categorizaciones en la planeación didáctica.....	59
MATRIZ 2, presenta el análisis de las distintas propuestas didácticas a la luz de las nuevas categorías de agrupación, propuestas en esta investigación	65
MATRIZ 3, propuesta de planeación didáctica de la investigación	68
PROPUESTA DIDACTICA DE LOS MODELOS DE LA ENSEÑANZA DEL DEPORTE	69
MODELO TÉCNICO O TRADICIONAL DE LA ENSEÑANZA DEPORTIVA.	70
ENTRENAMIENTO DEPORTIVO INFANTIL.....	82
EL MODELO GLOBAL REFLEXIVO	91
ESTRUCTURA FUNCIONAL DE LOS DEPORTES DE EQUIPO	93
ORGANIZACIÓN SIMPLE	95
ESTRUCTURA FUNCIONAL DE LOS DEPORTES DE EQUIPO	96
MODELO INTEGRADO DE ENSEÑANZA.....	104
EL MODELO LUDOTÉCNICO.	108
MODELO DE PLANIFICACIÓN SESIONES.....	121
MODELO SIEDENTOP.....	136

EL MODELO COMPRENSIVO	145
<i>COMPRENSIVO VERTICAL DE LA ENSEÑANZA DEPORTIVA</i>	160
MODELO DE ENSEÑANZA PROGRESIVA DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)	171
CONCLUSIONES	180
BIBLIOGRAFÍA	183

INTRODUCCIÓN

Cuando un profesor o entrenador tiene en sus manos la responsabilidad de orientar un proceso enseñanza de un determinado deporte, lo primero que debe hacer es elegir aquel modelo de enseñanza que va a emplear entre los diferentes modelos existentes y que le permitan de manera apropiada conseguir el objetivo formativo propuesto. Basado en el trabajo de grado: “Recopilación teórica estructurada de los modelos didácticos del deporte”, del autor Maritza Troncoso, Andrés Suan y Juan Alejandro Ramírez desarrollado en esta misma línea de investigación se permitirá referenciar y proponer una manera didáctica de aplicar los modelos.

En muchos momentos de ese proceso de enseñanza-aprendizaje la elección se hace de una manera inconsciente por utilizar aquel modelo didáctico a través del cual se aprende una modalidad deportiva, por esto y con el propósito de poder elegir aquel o aquellos modelos que permitan orientar de manera coherente y pertinente ese proceso. Cuando se vinculan varios modelos, se hace teniendo en cuenta que en ese proceso de enseñanza – aprendizaje se puede utilizar un modelo, combinar elementos de los ya existentes o porque no poder crear uno propio que llene las expectativas de los estudiantes y del profesor, y a la vez posibilite coadyuvar a la construcción del hombre ideal que la sociedad actual necesita.

Después de haber definido los objetivos o propósitos educativos de la interacción en el aula de clase, se inicia un proceso de toma de decisiones entre las cuales está determinar cuáles serían las estrategias didácticas y metodológicas pertinentes para la consecución de las metas propuestas.

El profesor o entrenador es el encargado de mediar en el aprendizaje o, dicho de otro modo, el encargado de facilitararlo, por lo que deberá tomar decisiones sobre cómo controlar una serie de elementos que configuran este proceso. Por lo tanto otro paso fundamental será aclarar cuáles son estos elementos y su definición, según dos ámbitos

diferentes: entrenamiento y educación. Desde este último, autores como (Beltrán, 1992) definen la toma de decisiones que debe llevar el profesor como: *“la selección de una determinada estrategia educativa una vez se han evaluado y comparado las consecuencias de las distintas estrategias alternativas posibles y se han tomado en cuenta los sujetos o destinatarios a los que se dirige, los objetivos educativos y las tareas correspondientes”*.

Es decir, que para desarrollar este proceso, se deben partir de los objetivos educativos que se pretenden alcanzar, las tareas que se van a llevar a cabo, de los sujetos que van a aprender y del perfil de hombre que se pretende construir para una vez elegidos determinar las estrategias educativas más convenientes.

En el espacio de tiempo de planeación para la consecución de un conocimiento específico guiado hacia el deporte, se hace necesario para el docente vincular la singularidad de cada uno de los modelos, ya sea para asumirlo como elemento totalizante o para poder determinar que herramientas tomar de cada uno de ellos en la práctica como tal, es ahí donde el proceso metodológico empleado nos permite indagar, comprender y apropiarse de una manera más científica cada uno de los elementos vinculados dentro de los modelos en la acción enseñanza aprendizaje, y que permitirá a distintos actores del deporte conocer a más profundidad la funcionalidad de los mismos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Antecedentes:

En el deporte escolar se ha aplicado una enseñanza orientada hacia el tecnicismo y la mecanización del gesto deportivo, presentando adicionalmente una discriminación que se da con frecuencia en el deporte escolar y va ligada al carácter selectivo que se le imprime a la participación, sesgando, limitando y dando muy poca opción para la implementación de otros modelos didácticos, que nos permitan desarrollar proceso de enseñanza – aprendizaje más consciente y centrado en el ser humano y de esta manera poder cumplir con el objetivo fundamental como es el de promover una adecuada formación integral.

“Se produce entorno a los niños/as que tiene problemas de movimiento o si se prefiere de capacidad o destreza y que les diferencia de los otros chicos/as porque no se mueven o aprenden de la misma forma. Entre ellos podemos distinguir diferentes tipos de: torpeza motriz, deficiencia mental, limitaciones sensoriales. Los más frecuentes son aquellos que se catalogan como menos “buenos” o con un cierto grado de torpeza motriz, incluyendo los que tienen un biotipo pícnico (gorditos). Estos niños/as son los que, probablemente, más necesitados de una atención preferencial en cuanto actividad física y deporte. En cambio, suelen quedar excluidos por modos selectivos con los que se plantea la práctica del deporte escolar”(Blázquez, 1999)

Para fines de este proyecto de investigación se tomó como base el trabajo realizado en Bogotá por los licenciados Maritza Julieth Troncoso Rodríguez, Andrés Mauricio Suan Medina y Juan Alejandro Ramírez de la Universidad Pedagógica Nacional en la especialización del Entrenamiento Deportivo sobre “RECOPLIZACION TEORICA ESTRUCTURADA DE LOS MODELOS DIDACTICOS DEL DEPORTE”. Los autores

de esta investigación emplearon el tipo de INVESTIGACIÓN CUALITATIVO, manejando un enfoque DESCRIPTIVO CORRELACIONAL utilizando como instrumento una matriz comparativa que generó un análisis de los resultados de las comparaciones realizadas entre diferentes modelos didácticos de la enseñanza del deporte analizados por el grupo.

Como conclusión de esta investigación los autores determinaron la gran importancia que se da la adquisición de habilidades propias de cada uno de los deportes a los que va dirigido el modelo, con el fin de mejorar el rendimiento de los alumnos, ya que sus objetivos son claros en cuanto a la consecución de habilidades técnicas y tácticas para la comprensión de los deportes relegando fuertemente el desarrollo integral del ser humano, de igual manera concluyeron que los modelos que se manejan son adaptaciones de modelos ejecutados en otros países, en donde son elaborados con la necesidad y las características específicas de esta sociedad y no se adaptan a nuestro contexto.

Sumado a esta, se llevó a cabo una indagación bibliográfica en algunas de las bibliotecas públicas de la ciudad, librerías y la revisión de las tesis de grado realizadas por profesionales en el campo de la educación física y el deporte, tanto en el ámbito local como nacional y que nos permiten conocer sobre algunos de los modelos de enseñanza más utilizados en dichos procesos; entre estas tesis tenemos:

Todos estos modelos didácticos tiene una falencia que es la poca incentivación al desarrollo y formación de un ser integral, no solo en la parte deportiva sino en la parte humana como ser pensante que se desarrolla y desenvuelve en una sociedad que exige más medallas y records.

En otro trabajo llevado a cabo por Pablo Andrés Piñeros Rangel “METODOS DE ENSEÑANZA DEL ATLETISMO EN EL DEPORTE ESCOLAR”, este se enmarca dentro de una INVESTIGACIÓN CUALITATIVA DE TIPO DESCRIPTIVA, en la cual recolecto información de los diferentes modelos de enseñanza del atletismo en el deporte escolar, y hace una interpretación de orden pedagógico frente a la propuesta de varios autores. En su

investigación el autor concluye que el modelo ludo técnico es el más apropiado para la iniciación del atletismo en los niños en el deporte escolar y la escuela debido a que los alumnos son parte activa de la formación y al mismo tiempo sus aportes son importantes, ya que les permite a estos intercambiar ideas con otros grupos de alumnos y tener acceso en la formación, tanto a los más aptos como a aquellos que tienen menos destrezas y son ellos los que deciden cuando ya está superada una tarea o asimilado un gesto técnico para avanzar a una nueva fase siempre con el visto bueno del docente, de igual manera permite que el niño no abandone la disciplina por tornarse repetitiva y aburrida.

El trabajo de investigación titulado “CARACTERIZACION DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE QUE SE PROPICIAN EN LA PRÁCTICA DEL DEPORTE ESCOLAR EN BOGOTA” (Rosas T. Jairo, Álvarez R. Jesús, Casas Buenas O. Pablo Emilio, Argeal R. Sandra, U.P.N.) Determinó inicialmente que en las instituciones educativas de la ciudad de Bogotá observadas se desarrolla el modelo tradicional para la enseñanza del deporte escolar. Este trabajo se llevó a cabo utilizando una metodología de investigación cualitativa de tipo descriptivo aplicándola a una muestra de cuatro (4) colegios de la ciudad de Bogotá; Esta investigación cualitativa de tipo descriptivo, se sustenta a partir de la observación y posterior descripción de diferentes prácticas de deporte escolar, pues pretende caracterizar el tipo de ambiente de aprendizaje que se lleva a cabo en dichas prácticas y determinar cuáles son sus características.

Como conclusión de esta investigación los autores pudieron determinar que el ambiente de aprendizaje que propician los docentes que dirigen la práctica del deporte escolar en Bogotá, se caracteriza por presentar una elevada frecuencia de utilización de las teorías conductistas. El conocimiento adquirido en estas prácticas de deporte escolar se concibe como el aprendizaje de una serie de habilidades y destrezas, en conductas motoras observables y medibles que deben ser incorporadas por los estudiantes, potenciando muy pocos procesos cognitivos como son la atención, la percepción y la memoria.

Los anteriores trabajos conllevan a reflexionar sobre la importancia que desde la academia se haga explícita y de forma didáctica como el docente puede acceder a alternativas de enseñanza de los deportes, que posibiliten formas dinámicas y variadas para orientar las prácticas.

DESCRIPCION DEL PROBLEMA

Teniendo en cuenta los anteriores antecedentes se identifica como problema de investigación, la necesidad de diseñar un documento que ORIENTE didácticamente los diferentes modelos para la enseñanza del deporte.

Pregunta de investigación:

A partir del anterior problema se formula la pregunta de investigación:

¿Qué criterios podrían orientar una propuesta didáctica para la implementación de diez modelos de enseñanza del deporte?

JUSTIFICACIÓN

En la Línea de investigación deporte escolar de la Especialización en Pedagogía del Entrenamiento Deportivo de la Universidad Pedagógica Nacional se viene desarrollando una caracterización del deporte escolar construyendo toda una argumentación de las prácticas allí realizadas.

Dentro de la dinámica expresada en el deporte y en especial el escolar y queriendo dar una mejor realidad deportiva, profesionales del área están en una constante búsqueda de argumentación de los momentos que se reconocen como propios de la actividad deportiva, lo cual genera un ambiente adecuado para investigar acerca de estos momentos, dejando material teórico-práctico que se pueda consultar de manera eficaz para su mejoramiento.

Teniendo en cuenta los aportes hechos en la línea de investigación se pretenderá generar un texto que dé cuenta de diez modelos de enseñanza tanto desde la teoría como en la práctica, reconociendo sus características, aplicabilidad y sugerencias para la efectividad de los mismos.

Este documento invitará a las distintas comunidades vinculadas a la actividad deportiva y en especial a los profesionales del deporte a identificar sus prácticas pedagógicas y de entrenamiento dando un mayor sustento y consolidación de su diario que hacer.

Desde la academia se pretende abordar este tema de investigación, partiendo de las distintas formas de relación que existen entre los entrenadores- deportistas –en la enseñanza, en el aprendizaje, en la metodología, la evaluación y los contenidos, lo cual se ha denominado didáctica, por ende se plantearan formas de relación caracterizándolas a

nivel práctico y brindando una herramienta pedagógica para la identificación, planeación y ejecución de proyectos que vinculan el entrenamiento deportivo escolar.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Diseñar una propuesta didáctica para la implementación de diez (10) modelos de enseñanza-aprendizaje del deporte.

Objetivos Específicos

- Determinar los criterios que debe contener una propuesta de planeación didáctica para la enseñanza del deporte.
- Identificar la relación didáctica de la aplicación de cada uno de los modelos contemplados.

MARCO TEÓRICO

En el siguiente trabajo investigativo se profundiza en temas tales como pedagogía, didáctica, modelo educativo y deporte, en razón a que estos son el eje central de desarrollo de la investigación y su fundamentación permitirá una mayor comprensión de lo que se expone.

PEDAGOGÍA

Aunque no es determinante esta conceptualización si denota la relación existente dentro de la investigación, donde Olga Lucia Zuluaga (1988) precisa la pedagogía como “la disciplina que conceptualiza, aplica y experimenta los conocimientos referentes a la enseñanza de los saberes específicos de las diferentes culturas, se refiere tanto a los procesos de enseñanza propia de la exposición de las ciencias, como al ejercicio de conocimiento en la interioridad de una cultura”.

La pedagogía tiene como objeto de estudio “la transformación intelectual del hombre” de sus estructuras de saberes y/ de conciencia. Determina el saber del acto educativo, orienta hacia el porvenir y establece principios que dirigen la secuencia y los procesos de enseñanza-aprendizaje de habilidades (Sheller, 1996)

MODELO

Desde distintas líneas se ha utilizado este término, según la Real Academia Española (2013) entre otros usos se podría definir como: Entenderse como: En las acciones morales y en las obras de ingenio, un modelo es un ejemplar que se debe seguir e imitar por su perfección. En la narración de un acontecimiento se podría definir como: Esquema teórico, generalmente en forma matemática, de un sistema o de una realidad compleja, como la evolución económica de un país, que se elabora para facilitar su comprensión y el

estudio de su comportamiento. Y en general podría ser: La representación en pequeño de alguna cosa.

Centrando modelo dentro de procesos de enseñanza,(Flórez, 2005) plantea la definición como: *“la representación del conjunto de relaciones que describen un fenómeno o una teoría”* y en otro aparte de su libro pedagogía del conocimiento lo asume como: *“...unidades de sentido estructurales que por su relación con el contenido en las obras pedagógicas y/o prácticas de enseñanza que configuran, disponen de un criterio de validación muy próximo, a la vez que sirven como instrumentos de análisis para mejor entender y clasificar teóricamente las combinaciones y proyectos pedagógicos reales y posibles, respetando al máximo su complejidad dinámica”*.

DIDÁCTICA

La didáctica se refiere a las metodologías de la enseñanza, al conjunto de métodos y técnicas que permiten enseñar con eficacia. Se identifica como un parámetro determinante de la enseñanza, es uno de los carácter clave de la pedagogía, este no se puede entender, ni aplicar correctamente sino dentro de la red conceptual más amplia de las relaciones entre los postulados que identifican a cada teoría pedagógica. Por consiguiente cada modelo define de manera diferente propia su propia didáctica.

Se aborda el término, sabiendo que ha tenido múltiples miradas, tanto de la especificidad de la pedagogía como de otros saberes, que encuentran en ella un objeto o medio de estudio, partiendo de esta premisa, según Mattos (1974) da dos definiciones explícitas de la didáctica. En la primera la asume como *“ la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es la técnica de incentivar y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje”*... y la segunda definición, la concibe *“Como el conjunto sistemático de principios, normas, recursos y procedimientos específicos que todo profesor debe conocer y saber aplicar para orientar con seguridad a sus alumnos en el aprendizaje de las materias de los programas, teniendo en vista sus objetivos”*

“La didáctica procura responder a la pregunta ¿Cómo enseñar? Pero no solo desde la complejidad de los componentes que propone Mattos sino además, desde los saberes previos y el contexto, considerados fundamentales en una estrategia de naturaleza constructivista, respondiendo además como lo propone el colectivo de autores del ministerio cubano, a las exigencias sociales y culturales de la sociedad y los fines de la educación”. (Bermudes Merchan, 2000)

En un nuevo mirar, Rafael Flórez en su libro: Pedagogía del conocimiento. La define: *“como el conjunto de métodos y técnicas de enseñanza que propone cada teoría pedagógica para facilitar el logro de sus metas de formación. Este es el parámetro aplicado y operacional que distingue cada teoría pedagógica y que permite diseñar su intervención en los procesos reales de enseñanza que inspira.”* Y en otro aparte, la direcciona como: *“las metodologías de enseñanza, al conjunto de métodos y técnicas que permiten enseñar con eficacia. La didáctica es el capítulo más instrumental de la pedagogía, es uno de los parámetros claves de la pedagogía, pero no se puede entender ni aplicar correctamente sino dentro de la red conceptual más amplia de relaciones entre los parámetros que caracterizan a cada teoría pedagógica. Cada modelo pedagógico define de manera diferente su propia didáctica.”*.

Diego Fernando Zúñiga Molina en su libro Modelo pedagógico y didáctico del diseño. Determina que: “En los estudios llevados a cabo por las ciencias de la educación, la didáctica aparece como una ciencia cuyo objeto de estudio es el génesis, la circulación y la apropiación del saber y sus condiciones prácticas de enseñanza y aprendizaje, mirada que nos obliga a comprender que es el saber en los espacios educativos”....

Según la Asociación Anillo de Matemáticas (1999) *“son las estructuras coherentes que amplían el campo de la acción pedagógica por que posibilitan a los maestros grados de eficiencia mayores, por medio de las practicas nuevas que mejoran las condiciones de cumplimiento de una actividad de clase, teniendo en cuenta disposiciones psicológicas de*

los estudiantes, metodologías empleadas por el maestro, la selección de contenidos, la permanencia o no de determinadas actividades”.

Se podrá entender en esta investigación a la didáctica como: El método y la técnica que permiten identificar la propuesta pedagógica puesta en común dentro de un ámbito deportivo y que por ende determinara las relaciones y recursos que se vincularan al proceso planteado, es decir, se enmarcaran las relaciones existentes entre sujeto-sujeto, sujeto-entorno, sujeto- maestro, sujeto-institución, reconociendo la influencia del saber, con todo y la carga histórica, el contexto en el cual se efectúa y todas aquellas peculiaridades que denotan el proceso formativo, hasta llegar a la evaluación.

ELEMENTOS DE LA DIDACTICA

Al seguir ahondando dentro de la didáctica se encuentran varios elementos que deben ser tenidos en cuenta si se pretende acudir a ella como construcción sistemática de un proceso. Elementos que permiten definir con mayor especificidad las distintas relaciones, antes planteadas, existentes entre el docente-conocimiento-estudiante, que unidas muestran el modo como el todo se vuelve una unidad. Razones por las cuales se determinaran elementos particulares que involucran y discriminan de una manera más profunda los elementos vinculados a la enseñanza/aprendizaje.

COMUNICACIÓN

Sin determinar que el orden para explicar cada uno de ellos, decreta el grado de importancia dentro del mismo, la primera en determinarse es la comunicación o relación existente entre un emisor (Docente) un mensaje (conocimiento), un receptor (estudiante) y un respuesta (conocimientos de resultados).

TIPOS DE COMUNICACIÓN:

➤ Comunicación docente: refiere a los medios como el docente se dispone a la interacción, existen tres canales, **el visual** en donde se vinculan las demostraciones (una acción completa del gesto motriz), las ayudas visuales (descomposición de los movimientos, dando prelación a los aspectos críticos) y los medios gráficos (hace referencia a la tecnología puesta en escena desde el tablero de marcador hasta la proyección de videos), **el auditivo** básicamente como dispositivo de descripción (verbalización de elementos que componen una secuencia o ejercicio en su totalidad), explicación (da la sustentación teórica desde razonamientos lógicos de acciones tomadas en el aula) y ayudas sonoras (manejadas para llamar la atención o medir los cambios de dirección o ritmo dentro del aula) y **cinestésico-táctil** ayudas manuales (entendidas como el apoyo ofrecido físicamente para la ejecución de acciones complejas) y ayudas materiales (elementos que alteren la consecución normal de la ejecución o de demarcación que señalizan la dirección o espacio para vincularse a la actividad)

➤ Comunicación docente-estudiante: Vinculada directamente por la información que se intercambia entre los dos elementos vivos, partiendo de la particularidad de cada uno de estos, teniendo presente la interferencia presentada dentro del medio y la diferencia entre la intención, la recepción y la interpretación de esta información.

➤ Comunicación docente-grupo: Pareciere igual a la anterior, pero esta resalta el momento entre el individuo (profesor) y el encuentro de orden global (el grupo) para la intervención uni-direccionada desde el profesor y la respuesta generalizada del grupo al cual se interviene.

➤ Interacción estudiante- estudiante: Entendida como la relación surgida entre individuo-individuo vinculado al proceso, las cuales están en igual de

condiciones dentro del grupo, por las cuales surgen **interacciones motrices**, entendidas como la relación de movimiento por acciones motrices motivadas dentro del ambiente pedagógico, **interacciones afectivas** mirada desde elementos como la selección de compañeros para ejercicios, fraternidad entre ellos, lenguaje corporal para el desarrollo de las prácticas, y por último las **interacciones cognitivas**, que hace referencia a las consignas o aclaraciones de orden intelectual, dadas entre los estudiantes, determinadas por la percepción individual de las observaciones o estructura dada para la actividad en la cual están inmersas.(D. Galera, 2001)

PLANEAMIENTO

➤ **LOS PROPÓSITOS**, son improntas de índole general que permiten entender dentro del proceso de la enseñanza, los fines, dirección y propuestas que se derivan de esta.

➤ **RECURSOS** Son los medio materiales de que disponemos para conducir el aprendizaje de los alumnos, como libros didácticos, guías de estudio o material escolar...necesarios para ilustrar, demostrar, concretar, aplicar y registrar lo que se ha estudiado.

➤ **TÉCNICAS** son maneras racionales (y que la experiencia demuestran que son eficaces) de conducir una o más fases del aprendizaje escolar. Por ejemplo la técnica de la motivación, del rendimiento. Una misma técnica puede ser llevada a cabo mediante diversos procedimientos didácticos.

➤ **PROCEDIMIENTOS** son segmentos o series de actividades docentes en determinada fase de la enseñanza(Mattos, 1974)

➤ **LA SECUENCIALIZACION DE ORDEN CRONOLÓGICO**, es decir, determinar la cadencia que tienen los conceptos o conocimientos en mención,

encadenándolos para dar una ruta al aprendizaje y así poder evaluar su evolución.
(Mattos, 1974)

La tesis “MÉTODOS DE ENSEÑANZA DEL ATLETISMO EN EL DEPORTE ESCOLAR” cita a Zubiría, 1997 para describir los elementos que deben existir en un modelo didáctico,

Propósito: Son aquellos que delimitan la acción educativa por parte del profesor para con sus alumnos a la hora de transmitir el conocimiento y son los que delimitan los contenidos.

Contenidos: Información que hace parte de la formación del ser humano, en estos es donde se plasma de manera clara los propósitos.

Secuenciación: Es la forma ordenada como se debe llevar a cabo la enseñanza, el maestro suele conservar la secuencia ordenada como le indica el texto o el currículo escolar. En esta podemos hablar de dos tipos de secuencia como son:

➤ Secuencia cronológica o instruccional: esta presupone que no se puede enseñar un conocimiento “b” sin haberse enseñado o elaborado al conocimiento “a” dice que cuando hablamos de un conocimiento. Es así como se relacionan de forma directa con los enfoques que se le asignen al estudiante en cuanto a la función de recibir un conocimiento ya elaborado.

➤ Secuencia lógica o arqueológica: Le asigna al estudiante un papel constructivo e interactuante.

Método: Es todo lo que va incluido en el proceso educativo formal como son los estudiantes, profesor, el saber actuando bajo un contexto determinado donde se establecen relaciones y el papel que cada uno desempeña. El método no es autónomo, ni de los propósitos, ni de los contenidos, ni de la secuenciación curricular.

Recursos: son los medios que el profesor utiliza para facilitar el aprendizaje de los iniciados

Evaluación: consiste en formar juicios de valor acerca de un fenómeno conocido, el cual se compara con criterios que se han establecido de acuerdo a unos fines que se han trazado. Siempre hay que determinar el fin o el propósito que buscamos, delimitar los criterios que se usaran para establecer las comparaciones y recolectar la información para garantizar que el juicio emitido corresponda a la realidad. Sirve para tomar decisiones ya que es un diagnóstico de algo en especial.

TAREA DIDACTICA

Revisando la relación de actividades o trabajos planteados dentro de las unidades didácticas, se identifica la **Tarea didáctica** "...es un grupo de actividades que apuntan a un mismo objetivo de trabajo. En el ámbito educativo, una tarea didáctica sería un grupo de actividades u operaciones cuya finalidad es coadyuvar, junto con otras, a la consecución de uno o varios objetivos didácticos" (D. Galera, 2001); la cual en su planeación es responsabilidad primaria del docente que se vincula a la dirección de la actividad, aunque generalmente son tareas de orden motriz, esto no discrimina a las de orden cognitivo o comportamentales.

Dentro de la tarea didáctica aparecen **las Tareas motrices** es lo que se suele denominar ejercicio y para su caracterización se relacionan tres rasgos importantes:

- LA FINALIDAD: entendido como "un medio de alcanzar un objetivo didáctico" es decir, hacia donde apunta el docente con esta acción siendo posible su medición.
- OBLIGATORIEDAD determinada como la característica de la acción dentro de la evolución de la sesión como espacio procedimental.

➤ ORGANIZACIÓN “Presentada con un orden metodológico y con ayuda de unos recursos estructurados (horario, materiales, instalación, etcétera)”. Planteara los condicionantes de aplicabilidad en orden logístico, por los cuales se ve alterada la planeación en general.(D. Galera, 2001)

LOS CONTENIDOS

“Teniendo una mirada globalizante se entendería como un conjunto de conocimientos científicos, habilidades, destrezas, actitudes y valores que se deben aprender y que los docentes asumirán el reto de estimular los espacios académicos para incorporarlos en la estructura cognitiva del estudiante. Los contenidos son un conjunto de saberes o formas culturales esenciales para el desarrollo y de socialización de los estudiantes, elementos que el alumno debe integrar “interiorizar”, incorporar entendiéndolo como un factor que modifica positivamente su comportamiento, transformarse, estabilizando nuevas habilidades, con fin verdadero de generar nuevas relaciones sociales.

Contenidos: Información que hace parte de la formación del ser humano, en estos es donde se plasma de manera clara los propósitos.

Según Robert Ne y otros (2000), se define como el conjunto de elementos que el alumno debe integrar, “interiorizar”, incorporar para modificar positivamente su comportamiento, transformándose, estabilizar nuevas habilidades, invertirse en nuevas relaciones sociales.(Robert, 2000)

EVALUACION

Referente al tema evaluación “las preguntas que, cuando y como evaluar, deben plantearse a nuestro juicio en el marco de la respuesta a una pregunta previa, de la que partiremos en nuestro análisis: evaluar, ¿para qué?, o si se prefiere ¿qué funciones esta llamada a cumplir la evaluación? Como veremos, el que, el cómo, y el cuándo evaluar

dan lugar a respuestas sensiblemente distintas según que se refieran a una u otra de las funciones de la evaluación (Coll, 1994) delimitaran entonces que motiva a los diferentes modelos la evaluación, asumiéndola con una concepción característica y propia de cada uno de ellos, identificando dentro de cada una y en su propio escrito.

➤ ¿QUE SE EVALUA? Ubicando el objeto de evaluación dentro de cada uno o todos los diferentes agentes activos que se vinculan en la acción.

➤ ¿PARA QUE SE EVALUA? Precizando que objeto tiene evaluar dentro de la dinámica del modelo.

➤ ¿QUIENES EVALUAN? Determinando que actor acude como evaluador dentro del proceso, puesto que podría ser el docente, el grupo, el individuo o un agente distinto vinculado como observador el encargado de evaluar los elementos determinados con anterioridad.

➤ ¿CUANDO SE EVALUA? Hace referencia al momento del proceso donde interviene el evaluador, el cual podría ser un excelente medidor para determinar el objeto de la evaluación.

➤ ¿COMO SE EVALUA? Estará delimitado por el instrumento que se decida utilizar y por la forma de la intervención, la cual si se plantea únicamente desde el docente se puede hablar de dos tipos de evaluación: E. Subjetiva: Depende prioritariamente del juicio de profesor sustentada en su experiencia. E. Objetiva: Es la que resulta de la utilización de pruebas mensurables y cuantificables.

PRINCIPIOS DIDACTICOS

En este proceso deben tenerse en cuenta, como lo plantea Peralta, (2000) existen unos principios de orden didáctico para desarrollar estructuras de contenido, organización y método que se derivan de los objetivos de la enseñanza:

“Sistemas de principios didácticos:

1. Principio de carácter científico y educativo de la enseñanza.
2. Principio de la vinculación de la teoría y la práctica.
3. Principio de la unidad de lo concreto a lo abstracto
4. Principio de la asequibilidad de la enseñanza.
5. Principio de la sistematización de la enseñanza
6. Principio de la atención individual de los alumnos sobre la base del trabajo con el grupo
7. Principio del papel dirigente del maestro y la actividad independiente de los alumnos
8. Principio de la objetividad”.

Haciendo una síntesis de lo planteado en estos principios se tomarían como:

1. El educador estará seguro, de las bases científicas que soportan el conocimiento y criterios con los que se está asumiendo los temas desarrollados curricularmente, es decir, los acontecimientos, conceptos o explicaciones allí dados se entenderán como enteramente verdaderos.

2. Se debe garantizar un escenario que permita la correlación entre la práctica y la teoría vivida en la enseñanza, dando elementos de construcción de un nuevo conocimiento práctico desde la teoría, dándole sentido verdadero, puesto que es demostrable.

3.”lo concreto en la enseñanza son las cosas y fenómenos y sus relaciones. Lo abstracto en la enseñanza está constituido por los conceptos, juicios, reglas y leyes” donde lo relevante sería llevar a un eficaz termino la unidad de estos, dentro de la enseñanza.

4. El educador tendrá dentro de sus múltiples funciones, estabilizar el grado de exigencia y/o dificultad que el estudiante podrá enfrentar sin sentir esencialmente frustración, o por el contrario se determine como un sujeto avanzado por la poca exigencia que las acciones motrices le demandan y esto le cause inactividad dentro del proceso denominado enseñanza.

5. No se puede dejar al proceso de la enseñanza como un momento ocasional, fortuito y que carece de registro puesto que no es importante. Por el contrario se solicita que se sistematice el proceso, teniendo en cuenta criterios que permitan hacer seguimiento en la planeación de esta actividad.

6. Este principio didáctico invita a crear o facilitar múltiples formas de llegar al óptimo resultado de las actividades motrices, teniendo claro que antes que grupos se tiene individuos y que estas dos formas de organización, se alteran y resignifican en su relación.

7. Para este principio se debe denotar la acción del educador en función del espacio deportivo enseñado, donde él juega un papel relevante de mayor o menor intervención, pero que se encuentra vigente y para entender el grado de aprehensión del estudiante de las distintas acciones motrices, aparecerán las actividades de orden independiente en pro de la práctica deportiva como tal.

8. Es importante entender que por medio de la asertiva estimulación de los sentidos se podrá llegar a elevar el grado de eficacia de una acción motriz o de una respuesta táctica. Con lo cual se le da el sentido de lo objetivo en pro de la adquisición de mejores elementos de ejecución.

RELACION MODELO Y DIDACTICA

Por lo cual se puede decir, que los modelos son representaciones aclaratorias y eficaces de relaciones entre varios elementos que fundamentan la practica formativa, para este caso, sería la relación del proceso enseñanza- aprendizaje dentro de la enseñanza, ubicando los elementos más pertinentes y denotando las relaciones entre los mismos y a su vez, serían los más indicados para orientar al docente en su práctica profesional.

Al tener en cuenta que es un modelo, se debe identificar distintos elementos que pueden hacer distinguir de otros. En donde uno de estos elementos es la didáctica, entendida como las condiciones de relación en tiempo, espacio, experiencias educativas, tipo de relación comunicativa entre educando y educador más los factores condicionantes.

MODELOS DIDACTICOS DE PLANEACION

A la hora de revisar posibles modelos didácticos de planeación, pareciera que no se encuentran unificados para dar respuesta a una secuencia determinada, es más, se podría intuir que los distintos autores, enmarcan sus propuestas metodológicas y/o de planeación según los manejos individuales planteados dentro de sus proyecciones. De las posibles categorizaciones se encuentran:

1. Según Robert Ne y otros, en su libro ENSEÑAR BALÓN MANO PARA JUGAR EN EQUIPO, editorial Inde, España 2000. Identifica en la sesión como categorías y de ellas se puede interpretar:

Objeto de Enseñanza: referencia la globalidad de la unidad.

Objetivo: determina la meta a desarrollar mediante la unidad planteada.

Condiciones de desarrollo: determina los actores dentro de la actividad y aporta posibles condicionantes o funciones.

Objetivo del juego: aclara las funciones específicas de los posicionamientos tácticos para los individuos.

Dispositivo: determina la distribución espacial en la gráfica de la actividad.

Indicadores de éxito: plantea lo que se debe observaren los integrantes para determinar el avance dentro de la actividad.

Indicadores de realización: son las recomendaciones o pautas para cada grupo de actores dentro de la actividad

2. Raúl Omeñaca Cilla y Jesús Vicente Ruiz, en su libro JUEGOS DE COOPERACIÓN Y EDUCACIÓN FÍSICA, editorial Paidotribo, España. Divide la actividad didáctica en:

Situación inicial: en ella plantearemos un punto de partida.

Desarrollo del juego: describe las pautas de actuación lúdica y las reglas más relevantes.

Variantes: introducimos diferentes modificaciones en la actividad lúdica que pueden enriquecer sus posibilidades educativas y recreativas.

Análisis de contenidos: abordamos los contenidos más significantes que se pueden tratar desde el juego.

Dibujo: a través del dibujo, intentamos añadir claridad a la interpretación de la ficha de juego.

3. Gerard Moras, en su libro LA PREPARACIÓN INTEGRAL EN EL VOLEIBOL, editorial Paidotribo, España. Determina como categorías a desarrollar:

Descripción: denota las generalidades para desarrollar la actividad.

Consignas técnicas: fija parámetros que se entenderán como ordenes dentro de la actividad

Variantes: modificaciones que pueden ayudar a cumplir de mejor manera las consignas técnicas.

Tipos de entrenamiento recomendados: puntualiza las posibles clases de entrenamientos para acceder de la manera más eficaz a la actividad.

4. Gladys Elena Campo, en su libro BALONCESTO BÁSICO, editorial Kinésis, Colombia 2000. Considero que para desarrollar su propuesta metodológica debía tener como categorías:

Título: hace referencia al nombre de la actividad.

Material: identifica al recurso físico utilizado.

Descripción: discrimina de manera consecutiva los pasos desarrollados en la actividad.

Variantes: plantea posibles modificaciones a la actividad inicial.

Aplicación: da cuenta de los aspectos físicos, técnicos o tácticos desarrollar.

5. Rosa Elena Pérez, en su libro JUEGOS ESTACIONARIOS DE PISO Y DE PARED, editorial Kinésis, Colombia 1999. Agrega elementos detallados a su análisis dentro de la planeación didáctica:

Nombre: entendido cómo se identifica este juego del resto.

Reseña histórica: refiriéndose a los antecedentes históricos del juego en la comunidad.

Número de participantes: propone en número de personas que podrían desarrollar el juego en mejor forma.

Edad: condiciona la edad biológica de los participantes.

Formación: distribución espacial de los integrantes del juego.

Objetivos específicos:

Descripción y explicación del juego: asume desde la educación física a que se debe apuntar con el desarrollo del juego

Reglamento: explica que se permite, que es falta y como se sanciona.

Medidas de seguridad: refiere a la prevención del riesgo que se puede presentar para los estudiantes el desarrollo del juego.

Implicaciones pedagógicas en los procesos de desarrollo: expresa lo que se plantea como consecuencia del juego a nivel: cognitivo y/o intelectual, psicomotor, socio-afectivo, habilidades comunicativas, moral.

Implicaciones pedagógicas en las áreas del currículo: aterriza las implicaciones que tiene dentro del currículo (matemáticas, ciencias sociales...).el desarrollo de este juego.

6. Merce Mateu Serra, en su libro 1300 EJERCICIOS Y JUEGOS APLICADOS A LAS ACTIVIDADES GIMNASTICAS, editorial Paidotribo, España. Distribuye la sesión en las categorías como:

Nombre: denominación con la que los niños refieren usualmente cierto elemento, o bien, nomenclatura con la que los enseñantes identifican conceptualmente determinados ejercicios en la terminología gimnastica.

Material: relación de los distintos objetos que intervienen en la realización global de un elemento, (colchonetas, quitamiedos).

Formación: número de sujetos que intervienen en la realización de la propuesta, pueden ser individuales, parejas, tríos.

Aparato: distintas superficies con características diferenciadas, sobre las que los ejecutantes realizan sus evoluciones.

Descripción: representación escrita detallada de la secuencia de un ejercicio/elemento.

Dificultad: grado de complejidad del elemento. Varía en función de la edad, la intervención o no de ayudas, la organización del material, y las horas de entrenamiento/dedicación a la actividad gimnastica.

Variantes: modificaciones que se proponen realizar a la actividad.

Ayudas: participación exterior que se añade a la acción propuesta, paliando una insuficiencia en el nivel de ejecución, haciendo sentir la técnica en el punto justo,

favoreciendo la aceleración del movimiento, manteniendo las partes del cuerpo en la posición exacta o evitando una caída eventual.” (Pág. 15-17)

7. Antonio García López y otros, en su libro JUEGOS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA SEIS A DOCE AÑOS, editorial INDE, España, 1998.

Nombre del juego: da el código de identificación de la actividad,

Etapas: determina la etapa escolar en la que el juego es acertado.

Ciclo: involucra la edad escolar donde se plantea la actividad.

Lugar: condiciona el medio físico donde se va a desarrollar la actividad,

Material: responde a los recursos materiales que se dispongan para hacer el juego

Objetivo a desarrollar: son seleccionados dependiendo de lo que se quiera conseguir en la sesión.

Bloque específico: dará puntualidad sobre la unidad didáctica a tratar.

Organización: cantidad de individuos.

Gráfico: describe visualmente la actividad.

Desarrollo: plantea las especificidades que determinan las acciones de los estudiantes.

Reglas: parámetros para la intervención en evaluación

Variantes: modificaciones al juego planteado al inicio

8. Muska Mosston y Sara Ashworth, en su libro LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA, editorial Hispano Europea S.A. España, 1986. Para desarrollar cada uno de los estilos, se desarrollaran las siguientes categorías discriminadas así:

“**Objetivos del estilo:** este apartado se refiere a los objetivos del estilo en cuestión,
Anatomía del estilo: presenta su estructura teórica especificando las decisiones a tomar,

Ejecución: se refiere a descripción del episodio y los procedimientos a seguir,
Características del estilo: aquí se propone un análisis de las características intrínsecas del estilo,

Selección y diseño de contenidos: se exponen las pautas generales a seguir en cuanto a la selección y diseño de las tareas específicas en relación al estilo utilizado,
COMENTARIOS Específicos del estilo: trata las sugerencias específicas, ideas, pautas de organización y el tipo del lenguaje empleado. Estas observaciones surgen de las observaciones en clase y de la interacción con los profesores,

Canales de desarrollo: identifica la posición del alumno en los canales físico, social, emocional, y cognitivo durante la utilización de este estilo,

Ejemplo de contenidos: aquí se exponen ejemplos de fichas de tareas de diferentes tipos de actividades físicas, hojas de criterios establecidos y programas individualizados.

9. Antonio D. Galera, en su libro MANUAL DE DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA I, editorial Paidós, España, 2001. Plantea como criterio de análisis:

Protagonismo de las decisiones: divididas en dos grupos las decisiones de programación: serían los objetivos de la sesión o, mejor, de la unidad didáctica o de programación y las decisiones de impartición, tales como tareas motrices, el acondicionamiento del aula, la colocación y la organización del trabajo de las personas... y la evaluación de las tareas”

Tipos de tareas didácticas: “es la forma como la profesora decide presentar las actividades de enseñanza/aprendizaje”.

Tipo de interacción profesora/grupo: maneja la comunicación que se da por cuenta de la profesora con el grupo en general,

Tipos de interacción alumna/alumna: vinculación entre los integrantes de la sesión en respuesta al modelo utilizado.

10. Piñeros Rangel, Pablo Andrés en su tesis MÉTODOS DE ENSEÑANZA DEL ATLETISMO EN EL DEPORTE ESCOLAR, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, 2011 cita a Zubiria con su Modelo didáctico de categorías de análisis:

Paradigma: Es un modelo o patrón en cualquier disciplina u otro contexto epistemológico viene del griego paradigma, que significa “ejemplo o modelo”

Objetivo: Metas determinadas para las cuales se conduce al alumno; pueden ser: modificación de comportamiento, adquisición de conocimientos y destrezas.

Fundamento: Es el motivo o razón con el cual se pretende afianzar un contenido para transmitirlo al alumno.

Contenido: Se refiere a lo que se va enseñar (Estela M.) Como lo menciona Fernando Sánchez Bañuelos, son el conjunto de actividades que le permitan al alumno asimilar las distintas formas culturales que hagan posible su socialización.

Método: Se puede definir como, “un modo ordenado de proceder para llegar a unos resultados o a un fin determinado, especialmente para descubrir la verdad y sistematizar los conocimientos”. Esta es la definición que nos da el Diccionario de la lengua castellano. Método, es entonces la forma de hacer algo para llegar a un punto determinado. Los métodos pedagógicos son una opción de los pedagogos en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Materiales: Hace referencia todos los recursos didácticos que motivan, facilitan y enriquece el proceso el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se denomina medios y recursos didácticos a todos aquellos instrumentos que, por una parte ayudan a los formadores en su tarea de enseñar y, por otra, facilitan a los alumnos el logro de los objetivos de aprendizaje.

La inclusión de los recursos didácticos en un determinado contexto educativo exige que el profesor o el equipo docente, correspondiente, tengan claros cuales son las principales funciones que pueden desempeñar los medios en el proceso de enseñanza

Profesor: Es el orientador de la enseñanza. Debe ser fuente de estímulos hacia el alumno de acuerdo a su criterio y formación profesional. Se definirá como rol de docente el papel que desempeña el docente en el proceso educativo.

Estudiante: Es quien aprende y es hacia él, a quien va dirigida la enseñanza, esta debe estar de acuerdo a su edad evolutiva y a sus características personales. Se definirá como rol del estudiante el papel que desempeña el estudiante en el proceso educativo.

Currículo: (proceso didáctico, contenido didáctico): conjunto de propuestas de acción y de hipótesis de trabajo contratables en la práctica educativa, esta definición es de acuerdo a la consejería de Educación y Ciencia de la junta de Andalucía (1992)

Contexto: conjunto de circunstancias de lugar y tiempo que ayudan a la comprensión de un mensaje.

Evaluación: Es la comparación de los resultados frente a los objetivos trazados que se realiza al alumno en el proceso de aprendizaje. Presenta tres momentos o fases bien diferenciadas: la evaluación inicial, la formativa y la sumativa. Están informan, en cada momento, a carga del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno.

DEPORTE

Es un término demasiado aclarado y mencionado, en las nuevas tendencias humanas de utilización del tiempo, el cual tiene una carga histórica bien sustentada, pero no siempre tenida en cuenta de manera lineal, por ende asumir una sola significación del mismo dará como negación otras definiciones que podrán dar mayor bagaje a la consulta de este texto.

Según José Hernández Moreno en su libro La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica, nos menciona sobre la gran cantidad de autores que han definido el concepto de deporte, pese a lo cual no parece haber un acuerdo a la hora de delimitar cuáles son los rasgos caracterizadores de dicho término. Es por esto que antes de expresar con cual concepto de deporte estamos más de acuerdo, vamos a observar como lo definen varios autores:

- Coubertein, en 1922 (tomado de Cajigal, 1959) dice: “El deporte es el cultivo voluntario y habitual del ejercicio muscular, fundamentado en el deseo de progreso y susceptible de llegar hasta el riesgo”.

- José María Cajigal (1959) lo define como “divertimiento liberal, espontaneo, desinteresado, en y por el ejercicio físico, entendido como superación propia o ajena y, más o menos sometido a reglas.

- Magnane (citado por Hernández, 1994) define que el deporte es una “actividad placentera en la que domina el esfuerzo físico, que participa a la vez del juego y del trabajo, practicado de manera competitiva, comportando reglamentos e instituciones especificas susceptibles de transformarse en actividad profesional”.

- Cazorla (1979) dice que “el deporte es desde un punto de vista individual una actividad humana predominantemente física que se práctica aislada o colectivamente y en cuya realización puede encontrarse o autosatisfacción o un medio para alcanzar otras aspiraciones. Desde un punto de vista social es un fenómeno de primera magnitud en la sociedad de nuestros días, que origina importantes consecuencias, no solo sociales, sino también económicas y políticas.

- Parlebas (1981) define el deporte como “una situación motriz de competición reglada e institucionalizada”. En (1988) “El deporte no solo es movimiento sino también toda actividad que está regida por unas reglas universales y avaladas por federaciones internacionales las cuales disponen de normas y reglamentos para llevar a cabo la práctica de un determinado deporte en cualquier parte del mundo.

- Hernández Moreno J, (1994): Aporta la definición siguiente “El deporte es una situación motriz, lúdica, de competición reglada e institucionalizada”.

De todas las definiciones presentadas en este trabajo podemos ver que la que contiene mayores rasgos del deporte como tal es la de Hernández (1994).

Sobre la base de esta definición podemos decir que los rasgos que nos permiten acercarnos al concepto de deporte se ubican en los siguientes aspectos:

- Situación Motriz
- Juego
- Competición
- Reglas

- Institucionalización

CLASIFICACION DEL DEPORTE

Han sido muchas las clasificaciones o taxonomías de los deportes propuestas por diferentes autores, teniendo en cuenta varios criterios en unos casos internos y en otros externos a la propia estructura del deporte.

Entre la clasificación o la taxonomía del deporte se encuentra:

- ✓ Bodet (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 grupo de disciplinas:

BOUET (1968)	DEPORTES 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.	
	DEPORTE EN LA NATURALEZA	La referencia común es que se realiza en el medio natural y conlleva un gran riesgo.	
DEPORTE MECÁNICOS	Se caracteriza por el empleo de máquinas, quien es la que genera energía, y el hombre quien la controla y la dirige.		

✓ Durand (1969), Empleando un criterio pedagógico se distinguen cuatro grupos :

DURAND (1968)	DEPORTES INDIVIDUALES	Caracterizados por el hecho de poner al deportista sólo frente al obstáculo que ha de vencer (aparato, elemento o adversario;
	DEPORTES DE EQUIPO	Caracterizados por la necesidad del deportista de integrarse en una acción de grupo.
	DEPORTES DE COMBATE	Caracterizados por la confrontación entre dos deportistas de manera más o menos directa.
	DEPORTES EN LA NATURALEZA	Caracterizados por desenvolverse al aire libre y la oposición se encuentra en los elementos naturales.

- ✓ **Matveiev (1975)** ,Una clasificación tomando como criterio de partida el tipo de periodización del entrenamiento que es posible aplicar a cada deporte, es decir, en base al tipo de esfuerzo físico requerido. De este modo establece cinco categorías.

MATVEIEV (1975)	DEPORTE ACÍCLICO	Predominan los movimientos de intensidad máxima; saltos en atletismo, saltos en gimnasia, halterofilia, carreras de velocidad, etc.
	DEPORTE CON PREDOMINIO DE LA RESISTENCIA	-Deportes de intensidad sub máxima: medio fondo, natación (100 y 400 m). -Deportes de intensidad baja: más de 800 en natación, fondo en atletismo.
	DEPORTES DE EQUIPO	-Deportes de alta intensidad con pausas constantes de tiempo: baloncesto, fútbol sala, etc. -Deportes de alta intensidad con pocas interrupciones: fútbol y hockey hierba.
	DEPORTES DE COMBATE O LUCHA	Enfrentamiento directo entre individuos: boxeo, esgrima, lucha.
	DEPORTES COMPLEJOS O PRUEBAS MÚLTIPLES	Esfuerzos muy diversos y amplios: pentatlón moderno, heptatlón, decatlón.

- ✓ Parlebas (1981), Parte del criterio de la consideración de cualquier situación motriz, como un sistema de interacción global entre el entorno físico donde la actividad tiene lugar y los participantes. El factor que determina las características de cada situación motriz es la noción de incertidumbre y su existencia o no. Son tres los principales componentes que aparecen en esta definición:

PARLEBAS(1981)	SITUACIÓN MOTRIZ	Es el conjunto de datos objetivos (espacios, instrumentos, reglamentos) que caracterizan la acción motriz de uno o varios sujetos, que en un medio físico dado realizan una acción táctica.
	COMPETICIÓN REGLADA	Reglas codificadas y estandarizadas.
	SITUACIÓN MOTRIZ INSTITUCIONALIZADA	Por medio de instituciones oficiales que dirigen el deporte, FEDERACIONES INTERNACIONALES, COI., etc.

- ✓ Blázquez y Hernández (1984), Tomando como base la clasificación expuesta por Parlebas, 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:

BLÁZQUEZ Y DEPORTES	Son aquellos deportes en los que se
----------------------------	-------------------------------------

HERNADEZ (1984)	PSICOMOTRICES O INDIVIDUALES	participa individualmente sin la presencia de compañeros ni adversarios que pueden influenciar en la ejecución del gesto.
	DEPORTES DE OPOSICIÓN	Son aquellos deportes en los que nos enfrentamos a otro oponente.
	DEPORTES DE COOPERACIÓN	Son aquellos deportes en los que hay dos o más compañeros sin la presencia de adversarios.
	DEPORTES DE COOPERACIÓN- OPOSICIÓN	Son aquellos deportes en los que un equipo de dos o más jugadores se enfrenta a otro de similares características.

- ✓ García Ferrando (1990), Considera que en función del mayor o menor carácter utilitario que tenga el juego se pueden distinguir tres categorías.

GARCIA FERRANDO (1990)	DEPORTES FORMALES	Incluyen las prácticas profesionales y de alta competición.
	DEPORTES INFORMALES	Aquellos en los que el componente lúdico y recreativo tiene el mayor valor.
	DEPORTES SEMIFORMALES	Aquellos que tiene carácter competitivo y organizado, pero no requieren gran dedicación en entrenamientos.

- ✓ Devís y Peiró (1992, Nos hablan de la necesidad de cambio en las enseñanzas de los juegos deportivos, y proponen una serie de orientaciones que

conecten directamente con la práctica. Lo que pretenden con esta clasificación es facilitar la enseñanza de los juegos deportivos en el marco escolar, para ello se tiene en cuenta la variedad de contextos lúdicos y el análisis estructural de los juegos, lo que llevará a agrupar los juegos según una lógica interna similar, permitiendo de este modo su enseñanza integrada. Para ello presentan una clasificación que agrupan los juegos deportivos en cinco grupos distintos. Devís y Peiró (1992) se basan en la clasificación planteada por Len Almond (1986).

DEIVIS Y PEIRÓ(1992)	JUEGOS DEPORTIVOS DE BLANCO O DIANA	Consiste en que el móvil alcance con precisión y menor número de intentos que el resto de los jugadores, la diana o dianas del juego.
	JUEGOS DEPORTIVOS DE CAMPO Y BATE	Consiste en que un equipo lanza el móvil dentro del espacio de juego con la intención con el fin de retrasar al máximo su devolución o recogida, mientras ellos realizan ciertos desplazamientos.
	JUEGOS DEPORTIVOS DE CANCHA DIVIDIDA	Consiste en que el móvil toque el espacio de juego del equipo contrario sin que pueda ser devuelto.
	JUEGOS DEPORTIVOS MURO Y PARED	Consiste en lanzar el móvil contra la pared, de modo que el/los contrario/os no pueda/an devolverlo a la misma.
	JUEGOS DEPORTIVOS DE INAVASIÓN	Consiste en que cada equipo trata de alcanzar su respectiva meta con el móvil de juego tantas veces como les sea posible, sin que el otro equipo los sobrepase.

En la tesis **“La lógica interna de los deportes y su potencial pedagógico”** Autor Pedro Alexis González, Álvaro Ariza, Robinson Duarte Luis Alfonso Malangón. Bogotá 2013, Universidad Pedagógica Nacional –Especialización en pedagogía del entrenamiento deportivo para definir deporte se cita a García Ferrando(1990: 29) **“El deporte abarca las distintas manifestaciones en diversos ordenes de nuestra sociedad, de manera que en los últimos años se habla de la industria deportiva como un grupo diferenciado que ofrece actividades de distracción, entretenimiento, espectáculo, pasatiempo, y en general, bienes y servicios relacionados con el ocio y la actividad física, competitiva y recreativa.**

El termino deporte, con el que en la actualidad nos referimos a algo tan claro y que evidencia un fenómeno sociocultural y educativo por todos conocidos, es una de las palabras más polémicas, además de ser uno de los términos más fascinantes y complejo. (Paredes, 2002)

Hernández Moreno Callejón (2004^a) dice: es un juego reglado, pues tiene esas características que lo detallan: parte como juego, hay actividad física, competición y tiene una serie de reglas para los participantes. Todos estos elementos se interrelacionan” .

Y por último se vincula esta que identifica una postura que puede dar luces más específicas de lo que se pretende abordar como deporte, definición que aparece en la Carta Europea del deporte: *“Todas las formas de actividades físicas que mediante una participación organizada o no tienen como objetivo la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o la obtención de resultados en competición de todos los niveles.”*(w.w.w.sisman.utm.edu.ec/libros/FACULTAD%20DE%20INGENIERÍA%20AGRONÓMICA/CARRERA%20DE%20INGENIERÍA%20AGRONÓMICA/02/DEPORTE/deportes.pdf, 2013)

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

Para llevar a cabo la realización de este trabajo de investigación, se desarrollara un diseño metodológico que nos permita dar solución a la situación problémica planteada inicialmente. Esta metodología fue seleccionada por el grupo investigador ya que se adapta a la finalidad y objetivo general como es el de diseñar una propuesta didáctica para la implementación de diez modelos de enseñanza-aprendizaje del deporte.

Teniendo en cuenta lo anterior el tipo de investigación que se empleara para la realización de este trabajo tendrá un enfoque de tipo **CUALITATIVO** y el método será **HERMENEUTICO DE TIPO DOCUMENTAL**.

ENFOQUE CUALITATIVO

La investigación cualitativa es aquella que utiliza preferente o exclusivamente información de tipo cualitativo y cuyo análisis se dirige a lograr descripciones detalladas de los fenómenos estudiados. La mayoría de estas investigaciones pone el acento en la utilización práctica de la investigación. Algunos ejemplos de investigaciones cualitativas son la investigación participativa, la investigación - acción, investigación - acción participativa, investigación etnográfica, estudio de casos. Pérez Serrano, (2002).

Una primera definición, aportada por Denzin y Lincoln (1994: 2), destaca que es "Multimetódica en el enfoque, implica un enfoque interpretativo, naturalista hacia su objeto de estudio". Esto significa que los investigadores cualitativos estudian la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar, los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicada.

Taylor y Bogdan (1986: 20) consideran, en un sentido amplio, la investigación cualitativa como "aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las

personas, habladas o escritas, y la conducta observable". Otros autores llegan a señalar las siguientes características propias de la investigación cualitativa:

1. Es inductiva.
2. El investigador ve al escenario ya las personas desde una perspectiva holística; las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo.
3. Los investigadores cualitativos son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son objeto de su estudio. .
4. Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas.
5. El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones.
6. Para el investigador cualitativo, todas las perspectivas son valiosas.
7. Los métodos cualitativos son humanistas.
8. Los investigadores cualitativos dan énfasis a la validez en su investigación.
9. Para el investigador cualitativo, todos los escenarios y personas son dignos de estudio.
10. La investigación cualitativa es un arte.

En el enfoque cualitativo “por lo común, se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación. A veces, pero no necesariamente, se prueban hipótesis. Con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones” (Hernández et al, 2003; p.5)

METODO INVESTIGATIVO

“El método hermenéutico busca interpretar y comprender los motivos internos de la acción humana, mediante procesos libres, no estructurados, sino sistematizados, que tienen su fuente en la filosofía humanista, y que han facilitado el estudio de los hechos históricos, sociales y psicológicos del ser humano”.(Zapata, 2007)

La hermenéutica es una técnica, un arte y una filosofía de los métodos cualitativos (o procesos cualitativos), que tiene como característica propia interpretar y comprender, para desvelar los motivos del actuar humano.

Dentro de las características del modelo podemos mencionar:

- a) Parte de que el ser humano es por naturaleza interpretativo.
- b) El círculo hermenéutico es infinito. No existe verdad, sino que la hermenéutica dice su verdad.
- c) Es deconstructiva, porque sólo de construyendo la vida se reconstruirá de otra manera.

El método hermenéutico buscará insertar cada uno de los elementos del texto dentro de un todo redondeado. Donde lo particular se entiende a partir del todo, y el todo a partir de lo particular.

Así, pretende explicar las relaciones existentes entre un hecho y el contexto en el cual acontece. El intérprete debe de desprenderse de su tiempo, de sus juicios personales e intentar lograr una contemporaneidad con el texto de referencia y el autor mismo, interpretándolos.

En esta investigación este método permitirá identificar, interpretar y comprender con mayor facilidad los diferentes modelos de enseñanza del deporte, asumiéndolos dentro de las realidades actuales e impulsando la proposición dentro las tendencias de aplicabilidad, en contextos reales de relación entre docente-conocimiento-estudiante en sus distintas direcciones. Además, fortalece el sustento metodológico para dar credibilidad al proceso investigativo.

TÉCNICA

Según Rosaura Casal “Son los procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener la información necesaria para dar respuesta a la pregunta de investigación. Es el conjunto de instrumentos y medios a través de los cual se efectúa el método y solo se aplica a una ciencia. La diferencia entre método y técnica es que el método es el conjunto de pasos y etapas que debe cumplir una investigación y este se aplica a varias ciencias mientras que técnica es el conjunto de instrumentos en el cual se efectúa el método”.

Asumiendo esta definición, la técnica seleccionada para realizar la síntesis de una manera comprensible y coherente para el lector, será la construcción de matrices definición que se encuentra plenamente referenciada en los instrumentos dentro de ese aporte investigativo.

INSTRUMENTOS

Son los medios que utiliza el investigador para recolectar los datos o la información necesaria, puede decirse que los mismos son fuentes de información que nos permiten clasificar, analizar, profundizar y/o proponer. Para este trabajo investigativo se elaboró una matriz de registro.

MATRIZ DE REGISTRO

Miguel Ángel Blázquez (1999), “Para comprender los Sistemas de Información (SI) actuales se hace necesario comenzar por una metodología de análisis del conjunto de las transacciones que alimentan las bases de datos, ya que las mismas constituyen la

inmensa mayoría del total de registraciones de cualquier empresa, dejando de lado el empirismo que caracteriza el estado actual del conocimiento.

La información interpretada como procesamiento del dato en el paradigma vigente no favorece a una visión integrada de ambos conceptos, ya que se induce a pensar en el valor del procesamiento (información) y no así en la génesis del mismo (dato). Es así como se construyen lógicas de análisis partiendo del valor (sistema contable) de un determinado concepto, para aplicar agrupamientos mayores (procesamiento del dato) como podría ser un determinado rubro o línea de producción. Por otra parte, no se indaga en sentido inverso para obtener mayores datos de modo de referenciar no solamente al valor económico, sino también a las cantidades o frecuencia de ocurrencia de cada evento, por mencionar simplemente una de las variables que intervienen en la registración del dato.

La Matriz de Documentación y Datos (MDD) es un esquema de documentos y/o transacciones realizado en forma secuencial y sistemática a los fines de evaluar la consistencia y correspondencia de cada uno de ellos dentro del sistema de información.

La consistencia se refiere al grado de lógica que justifica la presencia de cada uno de los campos, mientras que la correspondencia está relacionada con las razones que justifiquen su presencia en relación a lo que antecede y precede cada uno de los registros. De esta manera, la primera está referida a un análisis de tipo horizontal de los campos que componen cada registro, mientras que la segunda realiza un análisis de tipo vertical sobre los campos homogéneos que componen los registros anteriores y posteriores.

La matriz debe ser utilizada en una primera etapa para la construcción de un sistema de información. Es necesario que un SI tenga una adecuada consistencia en los datos, aunque esto no es suficiente para lograr una buena calidad, sin embargo la lógica de análisis del sistema de información da por supuesto la presencia del dato sin entrar a analizar las características de pertinencia y de correspondencia”.

MATRIZ COMPONENTES DIDACTICOS

En la primera rejilla se registran los textos especializados, que dentro de sus contenidos utilizan modelos didácticos de planeación y donde las categorías a registrar son:

- **AUTOR:** identificar con el nombre y apellido completo al autor(es).
- **NOMBRE DEL LIBRO:** escribir el nombre completo del texto especializado escogido
- **CATEGORIAS:** señalar las categorías (subtítulos) que tiene el texto en la explicación del modelo didáctico de planeación
- **AÑO-EDITORIAL-PAIS:** Identificar la procedencia y en qué año fue publicado el texto.

MATRIZ 1:

AUTOR	NOMBRE DEL LIBRO	CATEGORIAS	AÑO-EDITORIAL- PAIS

AMPLITUD DE FOCO

El foco de atención del siguiente trabajo está delimitado por diez modelos didácticos para la enseñanza-aprendizaje del deporte y están relacionados en este trabajo de investigación denominado: **MODELOS DIDÁCTICOS DE LA ENSEÑANZA DEL DEPORTE, UNA APROXIMACIÓN PEDAGÓGICA.**

1. **MODELO TRADICIONAL.**
2. **DEPORTE FORMATIVO: JAVIER TABORDA Y OTROS.**
3. **MODELO GLOBAL REFLEXIVO.**
4. **MODELO INTEGRADO DE ENSEÑANZA.**
5. **MODELO LUDO TÉCNICO.**
6. **MODELO DE PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES.**
7. **MODELO SIEDENTOP.**
8. **MODELO COMPRENSIVO**
9. **MODELO DE ENSEÑANZA VERTICAL (HORST WEIN)**
10. **MODELO DE ENSEÑANZA PROGRESIVA DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU):**

PROCEDIMIENTO

Para la construcción de este documento, es imprescindible disponer de un proceso específico que nos permita mostrar el trabajo elaborado y la secuencia de cada uno de los pasos desarrollados en esta investigación y a su vez permitir la comprensión de la

información obtenida de los diferentes modelos didácticos de enseñanza – aprendizaje del deporte y los postulados de los distintos autores consultados.

A continuación se detallan las fases de este proceso investigativo que nos permitirá la consecución de los objetivos planteados:

- Definición del problema y objetivos de la investigación.
- Exploración bibliográfica.
- Construcción marco teórico. Consulta y conceptualización de palabras determinantes.
- Construcción de matriz de análisis (Modelos didácticos de planeación)
- Construcción de la matriz de análisis relacionando categorías vs elementos de la didáctica.
- Selección y definición de categorías para consolidar una nueva estructura de planeación didáctica para la enseñanza aprendizaje del deporte.
- Diseño modelo de planeación aplicado a diez modelos didácticos de E – A del deporte.
- Conclusiones dadas por la relación con los objetivos.

RESULTADOS

Para el desarrollo de la fase final de la investigación y teniendo como referencia las indagaciones de los distintos modelos realizadas por el grupo de trabajo, se obtuvo como resultado:

La clasificación bibliográfica de planeaciones didácticas, seguido a esto, se creó una matriz de análisis de planeación didáctica de distintos autores. Dentro del desarrollo de esta investigación, se resalta como el elemento final la construcción de una unidad didáctica de planeación que unifica diez modelos de enseñanza-aprendizaje.

CLASIFICACIÓN BIBLIOGRAFICA DE PLANEACIONES DIDACTICAS

La MATRIZ 1 exploración bibliográfica ubicación de los libros de referencia que permitieron observar distintas categorizaciones en la planeación didáctica

AUTOR	NOMBRE DEL LIBRO	CATEGORIAS	AÑO-EDITORIAL PAIS
1. ROBERT NE GEORGES BONNEFO Y HERRI LAHUPPE	ENSEÑAR BALONMANO PARA JUGAR EN EQUIPO	1. OBJETO DE ENSEÑANZA 2. OBJETIVO 3. CONDICIONES DE DESARROLLO 4. OBJETIVO DEL JUEGO 5. DISPOSITIVO 6. INDICADORES DE ÉXITO 7. INDICADORES DE REALIZACION	2000-INDE-ESPAÑA
2. RAUL	JUEGOS	1. SITUACION INICIAL	PAIDOTRIBO

OMEÑAC A CILLA JESUS VICENTE RUIZ	COOPERATIVO S Y EDUCACION FISICA	2. DESARROLLO DEL JUEGO 3. VARIANTES 4. ANALISIS DE CONTENIDOS	-ESPAÑA
3. GERARD MORAS	LA PREPARACION INTEGRAL EN EL VOLEIBOL	1. DESCRIPCION 2. CONSIGNAS TECNICAS 3. VARIANTES 4. TIPOS DE ENTRENAMIENTO RECOMENDADOS	PAIDOTRIBO -ESPAÑA
4. CAMPO SANCHEZ GLADIZ ELENA	BALONCESTO BASICO	1. TITULO 2. MATERIAL 3. DESCRIPCION 4. VARIANTES 5. APLICACIÓN	2000- KINESIS- COLOMBIA
5. PEREZ A. ROSA ELENA	JUEGOS ESTACIONARI OS DE PISO Y DE PARED	1. NOMBRE 2. RESEÑA HISTORICA 3. NUMERO DE PARTICIPANTES 4. EDAD 5. FORMACION 6. OBJETIVOS ESPECIFICOS 7. DESCRIPCION Y EXPLICACION DEL JUEGO 8. REGLAMENTO 9. MEDIDAS DE SEGURIDAD 10. IMPLICACIONES PEDAGOGICAS EN LOS PROCESOS DE	KINESIS- COLOMBIA

		DESARROLLO (COGNITIVO Y/OINTELECTUAL, PSICOMOTOR, SOCIO-AFECTIVO, HABILIDADES COMUNICATIVAS,MORAL) 11. IMPLICACIONES PEDAGOGICAS EN LAS AREAS DEL CURRICULO (MATEMATICAS, CIENCIAS SOCIALES...)	
6. SERRA MERCE MATEU	1300 EJERCICIOS Y JUEGOS APLICADOS ALAS ACTIVIDADES GIMNASTICAS	1. MATERIAL 2. FORMACION 3. DESCRIPCION 4. DIFICULTAD 5. VARIANTES 6. AYUDAS	PAIDOTRIBO -ESPAÑA
7. OLIVERA BETRAN JAVIER	1250 EJERCICIOS Y JUEGOS EN BALONCESTO (BASES TEORICAS Y METODOLOGI CAS DE LA INICIACION)	1. NOMBRE 2. OBJETIVO 3. CONCEPTO 4. SITUACION 5. CONSIGNA 6. DOSIFICACION	PAIDO TRIBO- ESPAÑ A
8. ANTONIO GARCIA LOPEZ Y	LOS JUEGOS DELA EDUACION FISICA DE LOS	1. NOMBRE DEL JUEGO 2. ETAPA 3. CICLO 4. LUGAR	1998- INDE- ESPAÑ

OTROS	SEIS A LOS 12 AÑOS	5. MATERIAL 6. OBJETIVO A DESARROLLAR 7. BLOQUE ESPECIFICO 8. ORGANIZACIÓN 9. GRAFICO 10. DESARROLLO 11. REGLAS 12. VARIANTES	A
9. MUSKAMOSSTON Y SARASHWORTH	LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACION FISICA (La reforma de los estilos de enseñanza)	1. “OBJETIVOS DEL ESTILO 2. ANATOMÍA DEL ESTILO: 3. EJECUCIÓN 4. CARACTERÍSTICAS DEL ESTILO 5. SELECCIÓN Y DISEÑO DE CONTENIDOS 6. COMENTARIOS ESPECÍFICOS DEL ESTILO 7. CANALES DE DESARROLLO 8. EJEMPLO DE CONTENIDOS:	EDICION CASTELLANO 1999 - EDITORIAL HISPANO EUROPEA-ESPAÑA

MATRIZ 2:

MODELO DE ANALISIS DE PROPUESTAS DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA

Se realizara esta matriz, teniendo en cuenta la definición de cada una de las categorías didácticas, aclarando las características que tendrá esta nueva agrupación planteada por el grupo investigador, para el análisis de los diez modelos didácticos de enseñanza/aprendizaje del deporte.

- A. **CONTEXTO:** Referirá a los aspectos tales como el nombre, tema, material, lugar que señalaran las condiciones de la planeación, denotando las generalidades de inicio en la actividad.
- B. **LO QUE SE ESPERA APRENDER:** Enmarca los distintos objetivos y/o propósitos a desarrollar en la unidad planteados por el docente, los cuales son pretendidos desde la enseñanza/aprendizaje y se hacen explícitos en el diseño, teniendo en cuenta para su construcción el modelo didáctico a tratar.
- C. **CONSIGNAS TECNICAS:** En la revisión bibliográfica registrada en la matriz “categorías didácticas de agrupación” se ve correlación en autores referentes a este punto. Teniendo en cuenta esta información, se definirá como: los parámetros u órdenes que el docente deberá involucrar en sus acciones pedagógicas con el ánimo de conseguir el objetivo y/o el propósito planteado.
- D. **GRAFICO:** En esta categoría se da definición de grafico a: “la descripción visual de la actividad”. Convirtiéndose en un elemento integrador, que tiene como fin, hacer entender con mayor facilidad la actividad planteada.
- E. **DESARROLLO:** Es una categoría presente en la mayoría de las unidades didácticas analizadas, es decir, es un espacio generalizante que atenderá dentro de su definición a: “representación escrita detallada de la secuencia de un ejercicio/elemento”. Por lo cual describirá las acciones, condiciones, procedimientos e intervenciones, haciendo explícita la realización. Intentando reproducirla lo más cercana a las condiciones ideales dentro de la dinámica de la sesión.

F. EVALUACION: Responderá puntualmente a los distintos criterios que se podrán tener. ¿Que se evalúa? ¿Para qué se evalúa? ¿Quiénes evalúan? ¿Cuándo se evalúa? y ¿Cómo se evalúa?

TEXTO	NOMBRE LIBRO	NOMBRE LIBRO	NOMBRE LIBRO
ELEMENTOS DIDACTICOS	1	2	3
CONTEXTO			
LO QUE SE ESPERA APRENDER			
CONSIGNAS TECNICAS			
DESARROLLO			
EVALUACION			

MATRIZ 2, presenta el análisis de las distintas propuestas didácticas a la luz de las nuevas categorías de agrupación, propuestas en esta investigación

LIBRO /AUTOR									
ENSEÑAR BALONMANO PARA JUGAR EN EQUIPO -ROBERT NE GEORGES BONNEFOY HERRI LAHUPPE-	JUEGOS COOPERATIVO S Y EDUCACION FISICA -RAUL OMEÑACA CILLA JESUS VICENTE RUIZ-	LA PREPARACI ON INTEGRAL EN EL VOLEIBOL -GERARD MORAS-	BALONC ESTO BASICO -CAMPO SANCHEZ GLADIZ ELENA-	JUEGOS ESTACIONARIO S DE PISO Y DE PARED -PEREZ A. ROSA ELENA-	1300 EJERCICIOS Y JUEGOS APLICADOS ALAS ACTIVIDADES GIMNASTICAS -SERRA MERCE MATEU-	LOS JUEGOS DELA EDUCACION FISICA DE LOS SEIS A LOS 12 AÑOS -ANTONIO GARCIA LOPEZ Y OTROS-	LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACION FISICA (La reforma de los estilos de enseñanza) -MUSKA MOSSTON Y SARA ASHWORTH-	MANUAL DE DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓ N FÍSICA, I	PROPUESTA DE CATEGORIAS DIDACTICAS DE AGRUPACION
						LUGAR			CONTEXTO
				EDAD		ETAPA			CONTEXTO
			TITULO	NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE DEL JUEGO			CONTEXTO
			MATERIA L		MATERIAL	MATERIAL			CONTEXTO
						BLOQUE ESPECIFICO			CONTEXTO
						CICLO			CONTEXTO
				NUMERO DE PARTICIPANTE S					CONTEXTO
				RESEÑA HISTORICA					CONTEXTO

OBJETO DE ENSEÑANZA				IMPLICACIONES PEDAGOGICAS EN LOS PROCESOS DE DESARROLLO IMPLICACIONES PEDAGOGICAS EN LAS AREAS DEL CURRÍCULO	APARATO		: ANATOMÍA DEL ESTILO:		LO QUE SE DEBE APRENDER
OBJETIVO						OBJETIVO A DESARROLLAR	OBJETIVOS DEL ESTILO		LO QUE SE DEBE APRENDER
OBJETIVO DEL JUEGO				OBJETIVOS ESPECIFICOS			CARACTERÍSTICAS DEL ESTILO		LO QUE SE DEBE APRENDER
INDICADORES DE REALIZACION		CONSIGNAS TECNICAS	APLICACIÓN				COMENTARIOS ESPECÍFICOS DEL ESTILO ANATOMIA DEL ESTILO	TIPO DE INTERACCIÓN ENTRE PROFESOR/ALUMNA INTERACCIÓN ENTRE ALUMNA/ALUMNA	CONSIGNAS TECNICAS
DISPOSITIVO				FORMACION	FORMACION	GRAFICO			GRAFICO

MODELOS DIDACTICOS DE LA ENSEÑANZA DEL DEPORTE, UNA APROXIMACION PEDAGÓGICA

CONDICIONES DE DESARROLLO	DESARROLLO DEL JUEGO	DESCRIPCIÓN	DESCRIPCIÓN	DESCRIPCIÓN Y EXPLICACIÓN DEL JUEGO	DESCRIPCIÓN	DESARROLLO	EJECUCIÓN	PROTAGONISMO DELAS DECISIONES	DESARROLLO
	SITUACION INICIAL					ORGANIZACIÓN			DESARROLLO
	ANALISIS DE CONTENIDOS						SELECCIÓN Y DISEÑO DE CONTENIDOS		DESARROLLO
	VARIANTES	VARIANTES	VARIANTES		VARIANTES	VARIANTES	EJEMPLO DE CONTENIDOS	TIPO DE TAREAS	DESARROLLO
		TIPO DE ENTRENAMIENTO RECOMENDADOS			AYUDAS				DESARROLLO
				REGLAMENTO		REGLAS			DESARROLLO
							CANALES DE DESARROLLO		DESARROLLO
							CARACTERÍSTICAS DEL ESTILO		DESARROLLO
				MEDIDAS DE SEGURIDAD	DIFICULTAD				DESARROLLO
INDICADORES DE ÉXITO							CANALES DE DESARROLLO		EVALUACION

MATRIZ 3, propuesta de planeación didáctica de la investigación

MODELO AUTOR
CONTEXTO DEPORTE: TEMA: EDAD NO. PARTICIPANTES LUGAR TIEMPO DE LA SESION DE CLASE MATERIAL:
LO QUE SE ESPERA APRENDER
CONSIGNAS TECNICAS
DESARROLLO:
EVALUACION:

PROPUESTA DIDACTICA DE LOS MODELOS DE LA ENSEÑANZA DEL DEPORTE

En este ítem, se identificaron los soportes teóricos de modelos didácticos en la enseñanza del deporte, los cuales fueron tomados desde el autor de cada uno de ellos, seguido a esto se encontrara la síntesis del modelo, la cual permitirá verificar la cohesión con los demás apartes y por último, la propuesta didáctica que se convertirá en el instrumento ejemplarizante para ver los modelos en particular.

El grupo investigador determino que la organización de los diez modelos didácticos de enseñanza-aprendizaje, se dará teniendo como criterio los métodos de interacción con el conocimiento, desde el método más condicionante al método más autónomo, con en animo de hacer más entendible el análisis y la comprensión de los mismos por cuenta del lector.

MODELO DIDACTICO	METODO
1. MODELO TRADICIONAL:	INSTRUCCIÓN DIRECTA
2. ENTRENAMIENTO DEPORTIVO INFANTIL	INSTRUCCIÓN DIRECTA E INDAGACIÓN
3. MODELO GLOBAL REFLEXIVO.	MANDO DIRECTO Y DESCUBRIMIENTO GUIADO
4. MODELO INTEGRADO DE ENSEÑANZA.	INSTRUCCIÓN DIRECTA, INDAGACION,RESOLUCION DE PROBLEMAS Y DESCUBRIMIENTO GUIADO
5. MODELO LUDO TÉCNICO.	INSTRUCCIÓN DIRECTA Y RESOLUCION DE PROBLEMAS.

6. MODELO DE PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES.	INSTRUCCIONAL Y RESOLUCION DE PROBLEMAS
7. MODELO SIEDENTOP.	INSTRUCCIÓN DIRECTA, TRABAJO COOPERATIVO Y DINAMICA DE RESOLUCION DE PROBLEMAS
8. MODELO COMPRENSIVO	RESOLUCION DE PROBLEMAS Y DESCUBRIMIENTO GUIADO.
9. MODELO DE ENSEÑANZA VERTICAL (HORST WEIN)	RESOLUCION DE PROBEMAS
10. MODELO DE ENSEÑANZA PROGRESIVA DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU):	RESOLUCION DE PROBLEMAS

MODELO TÉCNICO O TRADICIONAL DE LA ENSEÑANZA DEPORTIVA.

Autor: Contreras E. (2001)

Podemos decir que este modelo de enseñanza tuvo sus orígenes en la sociedad industrial, en donde se buscaba el rendimiento del deportista bajo una perspectiva racionalizadora.

"...no es más que la aplicación al campo del deporte de la general tendencia racionalizadora de la sociedad industrial" (García, 1990).

Y esta tendencia de mejora del rendimiento ha dado sus frutos, reflejados en el campo del entrenamiento y en la consecución de objetivos, como puede ser: batir un record, etc.

En el campo de la Educación Física, este modelo se ha basado y se basa en intentar racionalizar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizando objetivos a conseguir, contenidos, criterios de evaluación, o sea, intentar tener un control racional de todo el proceso.

Este modelo nos llevó, siguiendo a Devís y Sánchez (1996) a separar la parte práctica de la teórica, a los medios técnico-tácticos del juego real, produciéndose una orientación técnica de la enseñanza deportiva. Por todo lo anterior, se puede decir que este modelo técnico o tradicional se basa en dividir el deporte en gestos o habilidades deportivas, sacarlas de su entorno para su aprendizaje, y posteriormente, una vez aprendidas, utilizarlas primeramente en situaciones modificadas del juego y posteriormente en el contexto real del juego, independientemente de la edad y de las características de los jugadores: "...aún a costa de sacrificar sus propios estilos e iniciativas..." Ruíz (1996).

Utilizando un símil en relación a la enseñanza tradicional de las matemáticas "...una enseñanza que se limita a presentar los conocimientos elaborados, escondiendo todo el proceso que conduce a su elaboración, impide que los alumnos puedan hacer suyas las nuevas ideas, que sólo tienen sentido en la memoria en que el tratamiento de determinados problemas exige construcción..." Gil (2002). Blázquez (1995) establece una serie de críticas a la enseñanza tradicional, ya que la considera directiva, analítica, no divertida, retrasa la culminación del aprendizaje y focaliza el aprendizaje en la consecución del éxito ante los demás.

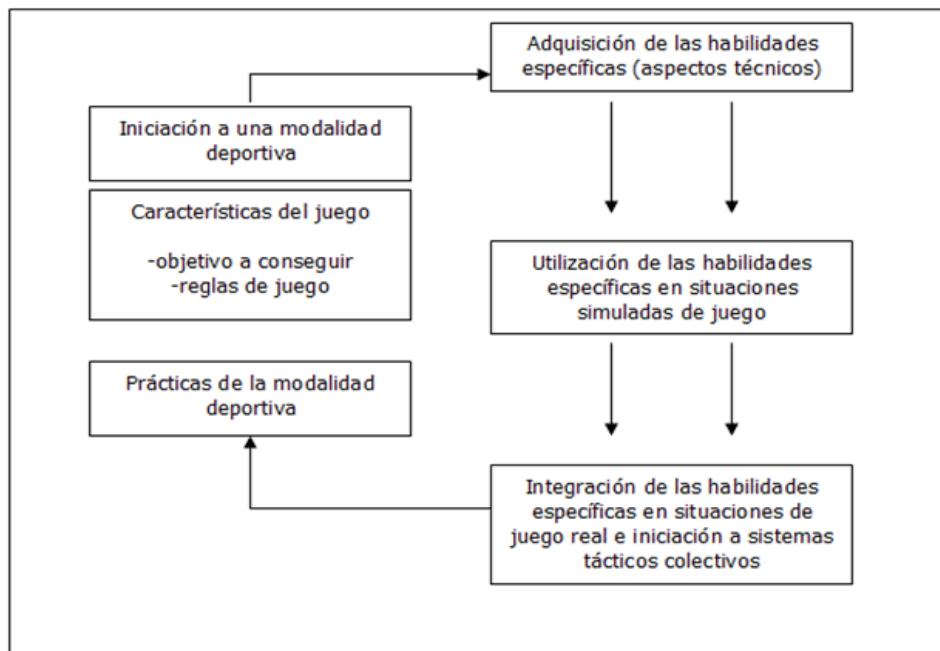


Figura 1. Fases principales que caracterizan al modelo técnico de iniciación deportiva (Contreras et al., 2001).

Contreras et al., (2001) establecen tres fases en este modelo técnico (figura 1).

Fase 1. Adquisición de las habilidades específicas (aspectos técnicos)

Cuando la habilidades motrices son muy complejas, en esta fase de aprendizaje, se descomponen en lo más simple posible, se aprenden por separado y posteriormente se reconstruye en su globalidad.

Por ejemplo, si vamos a enseñar los medios técnico-tácticos del control, conducción y chut enlazándonos en una jugada, primero los separamos y realizamos ejercicios simples de aprendizaje, como pueden ser pases contra una pared, al compañero, etc.

Fase 2. Utilización de las habilidades específicas en situaciones simuladas de juego

Una vez aprendidos los medios técnico-tácticos, se enlazan unos con otros en juegos un poco más globales, permitiéndoles a los jugadores que vayan entendiendo la globalidad del mismo. Generalmente se suelen repetir hasta su aprendizaje.

Volviendo al ejemplo anterior, se realizarían ejercicios que engloben a los medios técnico-tácticos aprendidos, por ejemplo controlar un balón, conducirlo y chutar a portería.

Fase 3. Integración de las habilidades específicas en situaciones de juego real e iniciación a sistemas tácticos colectivos

Una vez aprendidas las habilidades motrices, se pasaría al juego real, adentrándonos en el aprendizaje de los aspectos tácticos y colectivos.

En el ejemplo anterior, nos quedamos en el aprendizaje de los tres elementos o medios técnico-tácticos del control, conducción y chut de manera enlazada. Ahora se agrupan en situaciones de juego real, 3x3, 4x4, etc.

En relación a lo tratado en estas tres fases, podemos comentar que este modelo utilizará una técnica de enseñanza por instrucción directa en sus dos primeras fases

(utilizando cualquiera de sus estilos de enseñanza), para después pasar a una técnica mediante indagación o búsqueda en su última fase (utilizando cualquiera de sus estilos de enseñanza). Podemos decir que utilizaría una técnica mixta.

Respecto a la estrategia en la práctica, iría de práctica analítica a global.

Sánchez (1986), realiza una clasificación de fases de enseñanza utilizando este tipo de modelo de intervención técnica, presentándolo en 7 fases del mismo, las cuales son:

1. Presentación global del deporte.
2. Familiarización perceptiva.
3. Enseñanza de los modelos técnicos de ejecución.
4. Integración de los fundamentos técnicos en las situaciones básicas de aplicación.
5. Formación de los esquemas básicos de decisión.
6. Enseñanza de esquemas tácticos colectivos.
7. Acoplamiento técnico-táctico de conjunto.

La tabla 1 nos relaciona las dos clasificaciones expuestas con anterioridad.

Tabla 1. Relación entre las fases del modelo técnico de Sánchez (1986) y Contreras et al., (2001).

Fases del modelo técnico o tradicional (Sánchez, 1986)	Fases del modelo técnico o tradicional Contreras et al., (2001).
1. Presentación global del deporte.	1. Adquisición de las habilidades específicas (aspectos técnicos)
2. Familiarización perceptiva.	
3. Enseñanza de los modelos técnicos de ejecución.	
4. Integración de los fundamentos técnicos en las situaciones básicas de aplicación.	2. Utilización de las habilidades específicas en situaciones simuladas de juego
5. Formación de los esquemas básicos de decisión.	3. Integración de las habilidades específicas en situaciones de juego real e iniciación a sistemas tácticos colectivos
6. Enseñanza de esquemas tácticos colectivos.	
7. Acoplamiento técnico-táctico de conjunto.	

Morante (1995) propone unos argumentos que justifican la utilización de esta intervención didáctica; por un lado establece que utilizando esta metodología se respeta el desarrollo evolutivo del jugador, ya que partimos de lo simple a lo complejo. Además favorece una automatización de los elementos técnicos, evitando vicios y errores posteriores, favoreciendo un posterior aprendizaje táctico.

SINTESIS MODELO

AUTOR ITEM	MODELO TRADICIONAL
CONTEXTO	CONTRERAS, O.R

AMBITO DE APLICACIÓN	ENTRENAMIENTO, DEPORTE
POSTULADO	<p>Se enmarca en el pensamiento científico – técnico dominante de la sociedad industrial, desde una consideración del aprendiz como un sujeto pasivo que registra mecánicamente el aprendizaje e informaciones que le son suministrados. Énfasis en enseñanza y desarrollo de contenidos. Pretende formar a los alumnos dándoles a conocer las informaciones fundamentales de la cultura vigente. Los contenidos se conciben, pues, desde una perspectiva más bien enciclopédica y con un carácter acumulativo y tendente a la fragmentación (el saber correspondiente a un tema más el saber correspondiente a otro, etc.), siendo la referencia única la disciplina; es decir, el conocimiento escolar sería una especie de selección divulgativa de lo producido por la investigación científica, plasmado en los manuales universitarios (cuyo contenido llega posteriormente a las etapas de enseñanza no universitaria). No se toman en consideración las concepciones o ideas de los alumnos, dándose, además, por supuesto que no hay que tener especialmente en cuenta los intereses de esos alumnos, sino que dichos intereses deben venir determinados por la finalidad social. La aplicación del modelo tradicional siguió una estructura de enseñanza de la habilidad-ejercicios-juego... Los docentes proporcionaron feedback a los estudiantes al objeto de posibilitar la mejora de sus habilidades y tácticas.</p>
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Favorece la adquisición de elementos técnicos. ✓ El niño obtenga resultados eficaces o dominio de las habilidades.
ESTRUCTURA	<p>Adquisición de habilidades específicas (aspectos técnicos). Utilización de habilidades específicas, situaciones simuladas de</p>

	<p>juego.</p> <p>Iniciación a los sistemas tácticos colectivos.</p>
CONTENIDO	<p>Adquisición de habilidades específicas (aspectos técnicos).</p> <p>Utilización de habilidades específicas, situaciones simuladas de juego.</p> <p>Iniciación a los sistemas tácticos colectivos.</p>
MÉTODO	<p>Instrucción directa. El método básico de aprendizaje es academicista, verbalista.</p> <p>Dicta las clases a los estudiantes bajo un régimen de disciplina los cuales se convierten en receptores.</p>
ROL. DOCENTE	<p>Autoritario (control), modelador, programador rígido. Se basa en conocimientos individualismo, consecución de logros y resultados predeterminados. Enseña al niño un repertorio de gestos técnicos como base de la práctica deportiva. El docente es modelo y no es indispensable que justifique nada. Se limita a actuar y mostrar, es una educación más de reproducción que de creación.</p>
ROL. ESTUDIANTE	<p>Sigue el conocimiento en una sola dirección estrictamente y la comunicación es solo en sentido entrenador- deportista .</p>
EVALUACIÓN	<p>Elaboración de test de condición física y habilidades motrices en la ejecución de la disciplina deportiva en particular.</p>

FUENTE	<p>La iniciación deportiva y deporte escolar. Domingo Blázquez Sánchez Pág. 263 – 266.</p> <p>Modelo de educación deportiva versus modelo tradicional: efectos en la motivación y deportividad Méndez-Giménez, A.; Fernández-Río, J. y Méndez-Alonso, D.</p> <p>Iniciación deportiva". Síntesis. Madrid Contreras, O.R; de la Torre, E. y Velázquez, R. (2001): "</p>
---------------	---

PROPUESTA UNIDAD DIDACTICA

<i>MODELO TRADICIONAL (CONTRERAS)</i>
<p>CONTEXTO</p> <p>DEPORTE: FUTBOL</p> <p>TEMA: EDAD: 13 AÑOS</p> <p>NO. PARTICIPANTES 24</p> <p>LUGAR CANCHA DE FUTBOL SALA</p> <p>TIEMPO DE LA SESION DE CLASE : 70 MINUTOS</p> <p>MATERIAL: Balones de fútbol No. 4, petos, platillos o conos.</p>
<p>LO QUE SE ESPERA APRENDER:</p> <p>Incidir en los aspectos fundamentales relacionados con las superficies de golpeo para ejecutar los pases en el futbol sala.</p>
<p>CONSIGNAS TECNICAS</p> <p>Adquisición de las habilidades específicas (aspectos técnicos).</p> <p>Utilización de las habilidades específicas en situaciones simuladas de juego.</p> <p>Integración de las habilidades específicas en situaciones de juego real e iniciación a sistemas tácticos colectivos.</p>

La técnica de enseñanza utilizada es por instrucción directa en sus dos primeras fases.

Respecto a la estrategia en la práctica, va de práctica analítica a global.

Favorece una automatización de los elementos técnicos, evitando vicios y errores posteriores, favoreciendo un posterior aprendizaje táctico.

El docente permanentemente indica la manera en que se debe realizar la acción. Es el centro del proceso de enseñanza y educación. Informa conocimientos acabados (sujeto principal).

El estudiante tiene poco margen para pensar y elaborar conocimientos. Se le exige memorización. No hay un adecuado desarrollo de pensamiento teórico. Tiene un rol pasivo.

DESARROLLO:

- **ADQUISICIÓN DE LAS HABILIDADES ESPECÍFICAS.**

EJERCICIOS DE PASES

ACTIVIDAD 1: GRUPO DIVIDIDO EN DOS

El curso se divide en dos grupos de 12 integrantes cada uno formando un círculo, un jugador ubicado en la mitad recibirá el balón de sus demás compañeros y posteriormente este lo devolverá nuevamente a uno de los integrantes del grupo ejecutará la misma acción, el grupo ira girando hacia la derecha; después de 5 minutos cambiar de dirección y el jugador que está ubicado en el centro.

ACTIVIDAD 2: POR PAREJAS CON BALÓN:

La pareja ubicada frente a frente realizará pases alternando el pie con el que se golpea el balón inicialmente con la parte interna del pie Distancia inicial de pase entre la pareja es de 3 metros. Realizarlo primero con un pie derecho y luego izquierdo en forma alternada.

Variante 1:

Imprimir velocidad en la sucesión de pases.

Variante 2:

Igual que el anterior, solo que esta vez paramos el balón lo dejamos correr un poco y lo golpeamos nuevamente hacia el compañero.

Variante 3:

Igual que el anterior, pero esta vez golpeamos con el empeine interior.

Variante 4:

Igual que el anterior, pero esta vez golpeamos con el empeine exterior

Variante 5:

Igual al interior pero se aumenta la distancia a 10 metros.

ACTIVIDAD 3: PAREJAS CON BALÓN

Jugador A pasa el balón con la parte interna del pie a B, quien luego de devolver se traslada a derecha e izquierda alternadamente, regresando a su posición central, el desplazamiento que realiza el jugador lateralmente es de 8 metros.

Variante 1: se puede realizar el pase con la cabeza o a media altura.

ACTIVIDAD 4: GRUPOS DE 6 ESTUDIANTES

El grupo se divide en dos subgrupos (A y B) conformado por tres integrantes cada uno, ubicados frente a frente y separados por una distancia de 10 metros.

El primer jugador del grupo A pasa el balón al primer jugador del grupo B quien devuelve el balón nuevamente al siguiente de la fila A y este al siguiente de la fila B, una vez que pasen el balón se ubican al final de la siguiente fila. Los jugadores de la fila A pasan con perfil izquierdo y los de la fila B pasan con perfil Derecho. Cambiar el perfil después de 3 minutos de trabajo.

- **UTILIZACIÓN DE LAS HABILIDADES ESPECÍFICAS EN SITUACIONES SIMULADAS DE JUEGO.**

ACTIVIDAD 1:

Pareja con balón + portero.

Jugador **A**, se ubica con el balón en la línea de fondo de la cancha realiza un pase al jugador **B** quien corre desde la mitad de cancha y de frente hacia el balón y remata a portería con el empeine. Realiza 6 repeticiones pie derecho y 6 con pie izquierdo. Cambiar de ejecutor después de los 12 remates a portería.

ACTIVIDAD 2:

Pareja con balón + portero.

Jugador **A** con balón realiza un pase con la parte interna del pie al jugador **B** que se encuentra en la mitad de la cancha, este controla y sale conduciendo hacia **B** con el objetivo de driblar y rematar a portería. Después de 8 ejecuciones cambiar los roles. Variar la velocidad de ejecución.

- **INTEGRACIÓN DE LAS HABILIDADES ESPECÍFICAS EN SITUACIONES DE JUEGO REAL E INICIACIÓN A SISTEMAS TÁCTICOS COLECTIVOS**

ACTIVIDAD 1

Juego de 3 vs 3 en media cancha de futbol sala.

Tres atacantes intentan conseguir un gol en la portería contraria y tres defensas protegen dicha portería, si los defensas recuperan el balón salen en velocidad con el objetivo de pasar la línea media del campo de juego con el balón en conducción. Si por el contrario los atacantes logran marcar gol, estos inician un nuevo ataque. Tiempo de trabajo 15 minutos.

Partido 5 vs 5, 2 periodos de juego de 15 minutos cada uno.

EVALUACION.

Se aplicará una evaluación para medir la eficacia técnica del pase a través de la siguiente prueba:

El jugador con balón se ubicará frente a dos porterías pequeñas (cada una de 2 metros de ancho) las cuales se encuentran a una distancia de 15 metros del ejecutor, están colocadas a 1 metro de las líneas laterales del campo de juego.

El jugador realizará 20 golpes al balón, intentando introducir el mayor número de balones en cada portería, 10 con pie izquierdo y 10 con pie derecho.

ENTRENAMIENTO DEPORTIVO INFANTIL

Autor: Napoleón Murcia Peña-Javier Taborda Chaverra-Luis Fernando Ángel Zuluaga.
Caldas (Colombia)

El entrenamiento deportivo debe favorecer el desarrollo y fortalecimiento de rasgos de la voluntad, de capacidades y cualidades físicas, de habilidades y destrezas, de técnica y táctica; tal favorecimiento no debe oponerse al deseo si no estar más bien en continuidad con él y además tener en cuenta que la responsabilidad y la rectitud debe armonizarse con el placer inherente a las actividades físicas y a los múltiples diálogos que se generan.

En síntesis, el entrenamiento deportivo infantil debe ser comprendido como proceso pedagógico hedonista y comunicativo, porque da cuenta de las se cuentas, múltiples y permanentes elaboraciones de sus protagonistas con miras a la reconstrucción de espacios de dialogo que favorecen el desarrollo de la persona como ser cultural, de la comprensión del entrenamiento como espacio humanizante, del análisis de la armonía necesaria entre rendimiento, resultado, deseo, placer y formación; de la crítica del entendimiento, aprensión, análisis y difusión de sus conocimientos particulares y de la promoción de una educación de calidad centrada en el desarrollo humano.

El entrenamiento deportivo necesita reconocerse no solo en lo deportivo si no en lo escolar y lo extraescolar. Las fronteras en estos ámbitos deben ser superadas para alcanzar un nivel de armonía tal, que permita el dialogo intersubjetivo y objetivo entre conocimiento científico y común, entre teoría y práctica, entre el saber cómo, y el saber qué; en suma , que permita reconstruir las inter-relaciones necesarias, las jerarquías innecesarias y molestas que tradicionalmente le han dado al deporte, a la actividad física y al entrenamiento deportivo particularmente, perfiles que no se compadecen con su papel trascendental en la promoción del hombre desde sus primeras etapas.

El entrenamiento deportivo es un proceso pedagógico y a la vez una estrategia de la acción física como fuente de conocimiento, revisaremos ahora desde que perspectiva el entrenamiento deportivo debe ser el producto de una construcción colectiva de todos sus

protagonistas, acudiendo fundamentalmente al análisis de los métodos pedagógicos de estructuración del conocimiento.

Para los autores un enfoque problémico debe sustentarse en la indagación del movimiento por parte de todos los agentes educativos involucrados en el proceso de aprendizaje. Esta perspectiva se desarrolla desde la posibilidad que la indagación sobre los diferentes componentes del acto educativo puede propiciar, para la promoción no solo de la esfera motriz sino de las otras esferas propias de la condición del ser humano: la esfera socio afectiva, la esfera cognitiva, la esfera de las capacidades físicas y la esfera psicomotora.

La indagación debe convertirse en un componente fundamental de los procesos de aprendizaje donde los niveles sensorial y racional del pensamiento fundamenten el proceso. Lo que implica concebir el movimiento como un medio para desarrollar esos niveles, trascender el solo activismo hacia el concepto, el juicio y el raciocinio. Implica además sacar – proyectar.

En un enfoque problémico del movimiento, se intenta recuperar la capacidad de asombro del niño mediante los métodos de indagación y búsqueda permanente, propiciados a través de la inter-estructuración del conocimiento, donde los alumnos, los maestros, entrenadores y los padres de familia tienen la posibilidad de intervenir directamente en la construcción del conocimiento requerido.

Apoyados en múltiples estrategias inter e intra-disciplinarias, los agentes educativos deben indagar las acciones motrices para buscar no solo otras formas de ejecutarlos sino las muchas posibilidades que el movimiento puede proporcionar. Se acude entonces a la fusión de horizontes entre lo educativo de la pedagogía y lo lúdico y llamativo del deporte.

Los autores señalan que el maestro coordinara el desarrollo de las soluciones presentadas por los alumnos bien sea individualmente, por parejas o en pequeños grupos. Es decir que será responsable de la amena socialización de todas las actividades propuestas como solución al problema y de canalizar la discusión hacia el encuentro razonado de las mejores alternativas teniendo en cuenta criterios globales, universales y particulares de

conocimientos, posturas, técnicas, reglamentación, requerimientos físicos, situación táctica, etc.

SINTESIS DEL MODELO

AÚTOR ITEM	ENTRENAMIENTO DEPORTIVO INFANTIL
CONTEXTO	JAVIER TABORDA CHAURRA, NAPOLEON MURCIA Y LUIS FERNANDO ÁNGEL Caldas (Colombia)
AMBITO DE APLICACIÓN	DEPORTE FORMATIVO
POSTULADO	Este modelo trata del entrenamiento con niños, considerado como proceso de condiciones objetivas. La planificación del entrenamiento con niños considera un crecimiento progresivo de las exigencias del entrenamiento según la cual a la par con el desarrollo de las capacidades condicionales y coordinativas estructuran habilidades psicológicas básicas y habilidades cognoscitivas a partir de las cuales se deben construir otras más complejas de acuerdo con las características evolutivas de los niños.
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Abordar la planificación teniendo en cuenta la coherencia necesaria con los fundamentos del entrenamiento en la infancia
ESTRUCTURA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ciclos: Son los periodos de tiempo en los cuales de acuerdo a la edad y evolución se van a trabajar. ➤ Microciclo: Es el periodo de tiempo en el cual se desarrollan contenidos de entrenamiento. ➤ Mesociclos: agrupa microciclos, fundamenta la planificación. ➤ Macrociclos: agrupa los microciclos, mesociclos determina la preparación con miras a alcanzar un determinado desempeño. ➤ Factores y subfactores: se consideran aspectos técnicos y condicionales y otros que van en la promoción del desarrollo

	<p style="text-align: center;">integral</p> <p style="text-align: center;">➤ Aplicación lógica de un conjunto de objetivos, contenidos, métodos, medios y formas de valoración del desempeño que guían la formación integral de niño.</p>
CONTENIDO	El entrenamiento con niños considerado como proceso preparatorio de consideraciones objetivas de futuros desempeños en donde la formación multivariada, como las habilidades deportivas por preparar , las capacidades condicionales y coordinativas
MÉTODO	INSTRUCCIÓN DIRECTA, INDAGACIÓN
ROL. DOCENTE	Diseñar procesos de entrenamiento de acuerdo a la evolución de los niños, Tener en cuenta que las prácticas son para adaptarse, aprender, desarrollar potencialidades, lograr desempeños y querer alcanzar otros, Estimular continuamente las prácticas deportivas del niño, Hacer parte de la comunidad deportiva a la que el niño pertenece
ROL. ESTUDIANTE	Autocontrol, confianza en sí mismo, tolerancia, responsabilidad, respeto por el otro, Participación activa en las actividades propuestas por su entrenador, Disfrutar de las prácticas deportivas, integrarse con los integrantes del grupo, hacer amigos
EVALUACIÓN	Se evalúa la promoción del entrenamiento en función al desarrollo humano, la permanente preocupación por la promoción de todas las esferas de formación del niño, la vinculación de múltiples protagonistas en decisiones de gran significado para el adecuado funcionamiento de las EFDEI, consideraciones criticas respetando al enfoque problémica y la matriz organizacional

FUENTE	ENTRENAMIENTO DEPORTIVO INFANTIL. Napoleón Murcia, Javier Taborda, Luis Fernando Ángel., Edit. Kinesis
AÚTOR ITEM	JAVIER TABORDA CHAURRA, NAPOLEON MURCIA Y LUIS FERNANDO ÁNGEL
CONTEXTO	Caldas (Colombia)
AMBITO DE APLICACIÓN	DEPORTE FORMATIVO
POSTULADO	Este modelo trata del entrenamiento con niños, considerado como proceso de condiciones objetivas. La planificación del entrenamiento con niños considera un crecimiento progresivo de las exigencias del entrenamiento según la cual a la par con el desarrollo de las capacidades condicionales y coordinativas estructuran habilidades psicológicas básicas y habilidades cognoscitivas a partir de las cuales se deben construir otras más complejas de acuerdo con las características evolutivas de los niños.
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Abordar la planificación teniendo en cuenta la coherencia necesaria con los fundamentos del entrenamiento en la infancia
ESTRUCTURA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ciclos: Son los periodos de tiempo en los cuales de acuerdo a la edad y evolución se van a trabajar. ➤ Microciclo: Es el periodo de tiempo en el cual se desarrollan contenidos de entrenamiento. ➤ Mesociclos: agrupa microciclos, fundamenta la planificación. ➤ Macrociclos: agrupa los microciclos, mesociclos determina la preparación con miras a alcanzar un determinado desempeño.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Factores y subfactores: se consideran aspectos técnicos y condicionales y otros que van en la promoción del desarrollo integral ➤ Aplicación lógica de un conjunto de objetivos, contenidos, métodos, medios y formas de valoración del desempeño que guían la formación integral de niño.
CONTENIDO	El entrenamiento con niños considerado como proceso preparatorio de consideraciones objetivas de futuros desempeños en donde la formación multivariada, como las habilidades deportivas por preparar , las capacidades condicionales y coordinativas
MÉTODO	INSTRUCCIÓN DIRECTA, INDAGACIÓN
ROL. DOCENTE	Diseñar procesos de entrenamiento de acuerdo a la evolución de los niños, Tener en cuenta que las prácticas son para adaptarse, aprender, desarrollar potencialidades, lograr desempeños y querer alcanzar otros, Estimular continuamente las prácticas deportivas del niño, Hacer parte de la comunidad deportiva a la que el niño pertenece
ROL. ESTUDIANTE	Autocontrol, confianza en sí mismo, tolerancia, responsabilidad, respeto por el otro, Participación activa en las actividades propuestas por su entrenador, Disfrutar de las prácticas deportivas, integrarse con los integrantes del grupo, hacer amigos
EVALUACIÓN	Se evalúa la promoción del entrenamiento en función al desarrollo humano, la permanente preocupación por la promoción de todas las esferas de formación del niño, la vinculación de múltiples protagonistas en decisiones de gran significado para el adecuado funcionamiento de las EFDEI, consideraciones criticas respetando al enfoque problémica y la matriz organizacional

FUENTE	ENTRENAMIENTO DEPORTIVO INFANTIL. Napoleón Murcia, Javier Taborda, Luis Fernando Ángel., Edit. Kinesis

PROPUESTA UNIDAD DIDÁCTICA

<p style="text-align: center;">MODELO DEPORTE FORMATIVO NAPOLEÓN MURCIA PEÑA-JAVIER TABORDA CHAVERRA-LUIS FERNANDO ÁNGEL ZULUAGA.(COLOMBIA)</p>
<p>CONTEXTO</p> <p>DEPORTE: Atletismo</p> <p>MACROCICLO: Identificación de las pruebas de atletismo de campo.</p> <p>MESOCICLO: reconocimiento de la técnica del salto</p> <p>MICROCICLO: secuencia del salto</p> <p>TEMA: salto largo</p> <p>EDAD: ocho años</p> <p>No. PARTICIPANTES: 12</p> <p>LUGAR: superficie plana</p> <p>TIEMPO DE LA SESION DE CLASE : 1:30 MINUTOS</p> <p>MATERIALES: Colchoneta de seguridad, platillos de marcación,</p>
<p>LO QUE SE ESPERA APRENDER</p> <p>Reconocer las distintas fases en la secuencia del salto largo.</p>

CONSIGNAS TECNICAS

Corresponde al espacio del deporte formativo.

Debe ser progresivo en las exigencias del entrenamiento.

La intervención del docente se da por la instrucción directa y/o indagación.

Mantiene la correlación con las características evolutivas de los niños.

DESARROLLO:

Al grupo se divide en dúos, se enumeraran (1 y 2), el 1 se ubicara a un extremo del campo y dos metros delante de este, estará el número 2, el docente explicara en qué consiste la salida media de atletismo, solicitara que adopten esta postura, el reto del juego estará dado por la salida a correr en línea recta del estudiante dos, sin que sea tocado por el estudiante uno, al llegar al lado contrario se invertirán las posiciones. Esto ocurrirá cuando el docente de la señal (auditiva). Hacer repeticiones de no más de 15 metros, enfatizando en la velocidad para llegar al lado contrario, tener atención sobre el pie que se coloca adelante, puesto que debe ser el de mayor potencia y la carrera en línea recta sin invadir los espacios de los demás estudiantes.

Objetivo: Vivenciar la carrera continúa a gran velocidad de manera lineal. Realizar 8 repeticiones, hasta cumplir 120 mt. Con recuperación de 30”

Con la totalidad del grupo, se inicia la actividad de desplazamientos de manera individual por toda la superficie del campo, cada vez que se el docente mencione un animal, los estudiantes realizaran el movimiento que consideren corresponda a la manera de saltar del mismo. (Como caballos, abejas, pulgas, micos, entre otros)

Objetivo: Diferenciar claramente el caminar y el salto, determinándolos como cadena de ejecución.

12series de 30”, con recuperación activa -caminado- 30”

Con todo el grupo, se enmarcara un carril de atletismo con platillos, muy similar a las medidas reglamentarias, se acomodara una colchoneta de seguridad en uno de los extremos. Se dispondrá al extremo contrario a los estudiantes para que ejecuten tres repeticiones de salto de manera libre sobre la colchoneta.

Variaciones:(están dadas por el aspecto técnico de intervención del docente)

- Fijar la zona de batida como elemento decisivo de la ejecución
- Se verifica el pie de apoyo al momento de ejecutar el salto.
- Caída con dos pies.
- Utilizar el braceo como elemento de estabilización en la carrera.

- Utilizar el braceo como elemento de propulsión en la fase de vuelo

6 series de 4 repeticiones, con recuperación de 45 “

Con el ánimo de fortalecer la actividad de los estudiantes, las actividades serán variadas, enfatizaran en el reconocimiento de la lateralidad en el espacio.

Se divide el grupo en tandas de cuatro estudiantes, al sonido ejecutaran un carrera continua a alta intensidad, las correcciones estarán dadas en el braceo y en especial hacia el contra movimiento que realiza para estabilizar la zancada. 10 repeticiones, con recuperación de 30”

Teniendo definido un foso de caída, se dispone el grupo en hilera, para ejecutar saltos con la mayor velocidad posible, dejando claro la potencia que se debe utilizar en el momento de hacer el rechazo al lado de la zona de batida. 10 repeticiones, descanso de 30”

EVALUACION

La ejecutara el docente y estará dada por el grado de respuesta a los aspectos técnicos y prácticos, tanto en calidad de movimiento como en rendimiento dentro de la actividad, seguido a esto establecerá relación con el grado de respuesta fisiológica que el estudiante está dando con la práctica de la sesión.

EL MODELO GLOBAL REFLEXIVO

Autor: Domingo Blázquez Lic. Educación Física, (1986, 1995). Profesor de Didáctica de la educación física del INEFC de Barcelona

Sigue la tradición alemana (Mahlo, Dobler), francesa (Bayer, Parlebas), y española (Chaves) de los llamados pre deportes o deportes reducidos o simplificados.

Desde una concepción humanista, tiene en cuenta las características del niño de maduración y experimentación, y la pedagogía utilizada. Destaca, fundamentalmente, el hecho de ser una metodología activa, en la que la técnica se deduce de la situación de juego, que debe ser motivante, que permita una actividad suficiente, una mejora cualitativa, una evolución contextualizada, y su realización por parte de los grupos homogéneos en colaboración.

Esta metodología alterna práctica, reflexión, juegos pre deportivos y juego total, según esquema desarrollado en las sesiones.

METODOLOGÍA: FASES EN LA ACCIÓN PEDAGÓGICA

1ª fase: juego global.

- Explicación breve y jugar inmediatamente
- Sobre la acción, dar precisiones e introducir aspectos o reglas.

2ª fase: parar después de unos minutos de juego.

- Reunión de los jugadores y discusión sobre determinados aspectos.

3ª fase: volver a la práctica del juego.

- Aplicación de las decisiones de los equipos.

4ª fase: parada

- Reunión de los dos equipos para ver lo logrado y lo no logrado.
- Errores y causas.
- Juicios de los que no participan.
- Los reemplazados observan a sus compañeros.

5ª fase: propuesta de juegos o modificaciones por parte del profesor para corregir deficiencias

6ª fase: juego durante 15/20 minutos.

- Participación activa de todos los jugadores.
- Mejor comprensión del juego.

- Dar prioridad al juego, practicando inmediatamente otro juego más complejo.
- Mejorar las posibilidades de los jugadores haciéndoles conscientes de sus progresos.

Utiliza pausas y descansos con el objetivo de estructurar mejor el equipo, para hacer descubrir a cada uno sus posibilidades, y permitir la toma de conciencia de los elementos socio afectivo del grupo.

Establece, igualmente, la estructura funcional de los deportes de equipo según variables relativas al espacio, la estrategia (defensa, ataque), la comunicación motriz y la reglamentación. Tomando como punto de partida el juego, los clasifica según complejidad de las variables citadas anteriormente en: juegos de organización simple, codificados y reglamentados.

ESTRUCTURA FUNCIONAL DE LOS DEPORTES DE EQUIPO

1.- El espacio:

- Como distancia a franquear o recorrer.
- Dividido en subespacios diferenciados.
- Meta u objetivo a lograr.

2.- La estrategia:

- La defensa: (en zona y hombre a hombre).
 - a) Recuperación del balón.
 - b) Evitar la progresión del adversario.
 - c) Protección de la portería o de zonas.
 - d) El marcaje.

- El ataque:
 - a) Conservar el balón.
 - b) Progresar hacia el objetivo perseguido.
 - c) Lograr el tanto.
 - d) El desmarque.
 - e) La ayuda.

3.- La comunicación motriz.

Contra comunicación motriz (Parlebas).

4.- La reglamentación

- Dimensiones del terreno y material.
- Composición del equipo y sustituciones.
- Utilización de espacios.
- Tiempo.
- Relación entre jugadores.
- Utilización del material y balón.
- El árbitro.

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO.

ORGANIZACIÓN SIMPLE	CODIFICADO	REGLAMENTADO
Individual	Cooperación	Colaboración oposición
Cualquier terreno	Criterios	Subespacios
Reglamentación sencilla	Más compleja	Más complejo
Estrategia fácil	Más compleja	Defensa ataque

- **SINTESIS MODELO**

AUTOR	MODELO GLOBAL REFLEXIVO
ITEM	
CONTEXT O	DOMINGO BLÁZQUEZ Lic. Educación Física, (1986, 1995). profesor de Didáctica de la educación física del INEFEC de Barcelona
AMBITO DE APLICACI ÓN	DEPORTE

POSTULAD O	<p>Sigue la tradición alemana (Mahlo, Dobler), francesa (Bayer, Parlebas), y española (Chaves) de los llamados pre deportes o deportes reducidos o simplificados.</p> <p>Desde una concepción humanista, tiene en cuenta las características del niño de maduración y experimentación, y la pedagogía utilizada. Destaca, fundamentalmente, el hecho de ser una metodología activa, en la que la técnica se deduce de la situación de juego, que debe ser motivante, que permita una actividad suficiente, una mejora cualitativa, una evolución contextualizada, y su realización por parte de los grupos homogéneos en colaboración.</p>
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Promover la participación activa de todos los niños en las distintas actividades. ✓ Ayudar a la comprensión del juego a través de la reflexión. ✓ Priorizar el juego como actividad primordial, practicando inmediatamente otro juego más complejo. ✓ Mejorar las posibilidades de los jugadores haciéndoles conscientes de sus progresos
ESTRUCTU RA	<p>Establece, la estructura funcional de los deportes de equipo según variables relativas al espacio, la estrategia (defensa, ataque), la comunicación motriz y la reglamentación. Tomando como punto de partida el juego, los clasifica según complejidad de las variables citadas anteriormente en: juegos de organización simple, codificados y reglamentados.</p> <p style="text-align: center;">ESTRUCTURA FUNCIONAL DE LOS DEPORTES DE EQUIPO</p> <p>1.- El espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Como distancia a franquear o recorrer. • Dividido en subespacios diferenciados.

	<ul style="list-style-type: none"> • Meta u objetivo a lograr. <p>2.- La estrategia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La defensa: (en zona y hombre a hombre). <ul style="list-style-type: none"> e) Recuperación del balón. f) Evitar la progresión del adversario. g) Protección de la portería o de zonas. h) El marcaje. • El ataque: <ul style="list-style-type: none"> f) Conservar el balón. g) Progresar hacia el objetivo perseguido. h) Lograr el tanto. i) El desmarque. j) La ayuda. <p>3.- La comunicación motriz. Contra comunicación motriz (Parlebas).</p> <p>4.- La reglamentación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dimensiones del terreno y material. • Composición del equipo y sustituciones. • Utilización de espacios. • Tiempo. • Relación entre jugadores. • Utilización del material y balón. • El árbitro.
<p>CONTENIDO</p> <p>O</p>	<p>METODOLOGÍA: FASES EN LA ACCIÓN PEDAGÓGICA</p> <p>1ª fase: juego global.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación breve y jugar inmediatamente • Sobre la acción, dar precisiones e introducir aspectos o reglas. <p>2ª fase: parar después de unos minutos de juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reunión de los jugadores y discusión sobre determinados

	<p>aspectos.</p> <p>3ª fase: volver a la práctica del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de las decisiones de los equipos. <p>4ª fase: parada</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reunión de los dos equipos para ver lo logrado y lo no logrado. • Errores y causas. • Juicios de los que no participan. • Los reemplazados observan a sus compañeros. <p>5ª fase: propuesta de juegos o modificaciones por parte del profesor para corregir deficiencias</p> <p>6ª fase: juego durante 15/20 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa de todos los jugadores. • Mejor comprensión del juego. • Dar prioridad al juego, practicando inmediatamente otro juego más complejo. • Mejorar las posibilidades de los jugadores haciéndoles conscientes de sus progresos.
<p>MÉTODO</p>	<p>MANDO DIRECTO, DESCUBRIMIENTO GUIADO</p>
<p>ROL. DOCENTE</p>	<p>Mejorar las posibilidades de los jugadores haciéndoles conscientes de sus progresos</p>

ROL. ESTUDIAN TE	<p>Participación activa del alumno. Tiene en cuenta las características del niño de maduración, experimentación y la pedagogía utilizada</p> <p>Descubrir cada uno sus posibilidades, y permitir la toma de conciencia de los elementos socio afectivo del grupo.</p>
EVALUACI ÓN	<p>Se evalúa la comprensión de los juegos por parte de los alumnos y se va aumentando la complejidad de estos cada vez que este entienda los juegos.</p>
FUENTE	<p>www.feadef.iespana.es/almeria/comunicaciones</p> <p>El método psicomotor inductivo complemento del modelo integrado en el aprendizaje de la técnica en los juegos deportivos.</p>

UNIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA:

MODELO GLOBAL REFLEXIVO

DOMINGO BLAZQUEZ (BARCELONA. 1986,1995)

CONTEXTO

DEPORTE: Voleibol

TEMA: Defensa del campo

EDAD: 12 años

NO. PARTICIPANTES: 20 jugadores

LUGAR: Espacio amplio, superficie plana y una malla de voleibol.

TIEMPO DE LA SESION DE CLASE : 90 minutos

MATERIAL: Balones de voleibol, malla, platillos de demarcación.

LO QUE SE ESPERA APRENDER

Reconocer los aspectos técnicos relevantes en la defensa del campo (recepción de antebrazos) en un partido de voleibol.

CONSIGNAS TECNICAS

Es una metodología activa, todos participan y se hacen conscientes los progresos.

La técnica se deduce de la acción de juego.

La realización se da por grupos homogéneos en colaboración.

El avance se plantea desde aspectos cualitativos.

El juego se asume como espacio de aprendizaje y se correlaciona dentro del desarrollo de la sesión, dependiendo el grado de dificultad.

DESARROLLO:

1 FASE: Juego global

Se distribuyen los estudiantes en dos grupos de igual número de participantes, se dispondrá cada equipo a lado y lado de la malla, la explicación del profesor, estará dirigida a demarcar la zona de cada equipo y determinar que cada vez que toque el suelo el balón se marcara un punto. Para dar inicio al juego se lanzará un balón al aire, de uno de los dos lados.

Se podrá devolver de una vez, se puede hacer pases, se puede atrapar, se lanzara siempre por encima de la malla.

2 FASE: Parar después de unos minutos de juego

Se para la actividad, se reúne el grupo en el centro del campo y se explica que la zona demarcada en cada lado de los equipos se denomina zona de juego y estará determinada como la zona a defender, además se indica tres, como el máximo de contactos que tendrá un equipo para pasar el balón al lado contrario de la malla, sin cometer falta.

Se da un tiempo no mayor a 1 minuto para asumir responsabilidades y roles dentro de cada uno de los equipos, es decir, generar estrategias.

3 FASE: Volver a la práctica del juego.

Se da inicio al juego, con el ánimo de llegar a 25 puntos sin cometer error, tomando las reglas iniciales mas las que se sumaron en el primer pare, pasado un tiempo se agrega la norma de no poder hacer los tres contactos de manera consecutiva una sola persona y se jugara a dos sets de 25 puntos con cambio de lado según el juego.

4 FASE: Parada.

Se reúne el grupo, se aclara las reglas que están quedando según el voleibol: división en dos campos y una malla intermedia, máximo tres controles en cada posesión de balón, el balón debe pasar por encima de la malla con dirección al campo contrario, la defensa es de todos y todos deben estar atentos. Fijados estos parámetros se da inicio a una nueva complejidad en el juego.

5 FASE: Propuestas de juegos o modificaciones por parte del profesor para corregir deficiencias

De nuevo se disponen los grupos, dejando seis integrantes en el campo, con el objetivo de no dejar caer el balón dentro del área a defender, tanto el primer contacto, como el segundo deben atrapar el balón, en el tercero, se golpeará con el objetivo de pasarla al lado contrario. Se mantienen las normas anteriores y se juega a 25 puntos. Cada vez que se pierda un punto debe haber cambios obligatorios de los jugadores que están afuera de la actividad, actuando como observadores.

Variantes:

- Pasado un tiempo definido por el docente, determinado por el grado de entendimiento de los estudiantes, se limitará a solo dentro del primer contacto atrapar, los dos siguientes serán golpes.
- Sin agarre, obligatorio hacer los tres golpes o toques.

Parada: Se reúne al grupo terminada esta actividad, Se realizará con el ánimo de incluir los golpes más comunes que un jugador utiliza dentro del juego, determinando acciones motrices características en la defensa en voleibol. Aclarando cuales elementos técnicos son los más utilizados.

Temas: Aspectos técnicos de la posición inicial, golpe de dedos, golpe de antebrazos, el remate y se aclara que aunque se permite el golpe con cualquier superficie del cuerpo, hay unas condiciones técnicas que legitiman su aplicación en el deporte.

6 FASE: Juego durante 15/20 minutos

Se desarrollara un partido de voleibol, con las reglas convenidas durante la sesión y se apoyara con recomendaciones del docente dirigidas a la recepción efectiva dentro de la práctica. Con el ánimo de percibir que tanto el estudiante se desarrolla en el deporte colectivo.

EVALUACION

Se asumirá una evaluación informal que realiza el docente durante los diferentes momentos de la clase que le permitirá proponer los juegos diseñados con anterioridad, partiendo siempre del grado de complejidad, teniendo en cuenta el nivel de compromiso y de intervención motriz de los estudiantes.

MODELO INTEGRADO DE ENSEÑANZA

Autor: Brenda Read. (1988) Devís y Peiró

El juego como célula fundamental y todos los aspectos que encierra este en su estructura, la cual transita desde la apreciación del juego donde el estudiante es capaz desde el primer momento de reconocer los aspectos fundamentales del juego y evoluciona en su aprendizaje sin posibilidad de desconexión, conoce sus reglas y hasta las modifica por las diferentes situaciones que se pueda presentar dentro del contexto de la clase. El juego en sí, supone un recurso metodológico natural que aporta motivación y eficacia a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Pero hay una orientación metodológica que el currículum español realiza como especial, y es que los alumnos asuman ese nuevo papel de ser protagonistas de sus propios aprendizajes.

Los juegos sufren una adaptación en relación al grupo de jugadores del que se dispone, teniendo en cuenta las características y condiciones en las que se encuentra el grupo. Para la elaboración del juego modificado, por ejemplo en fútbol, se produce una modificación en el material (las porterías tienen una menor dimensión, los balones oficiales se cambian por balones adaptables a las manos y pies de los jugadores, como pueden ser las pelotas de gimnasia rítmica, goma-espuma plástica, de caucho, etc.), también se reduce el área de juego, las reglas cambian (menor número de jugadores, variación de la puntuación de los goles, etc.) y se hace hincapié en los principios tácticos de las principales formas de juegos deportivos (desmarcarse con y sin móvil, buscar espacios libres y profundidad, apoyar al compañero, abrir el juego, utilizar distintos tipos de defensas, etc.). Todas estas modificaciones, junto al comentario continuo de las situaciones tácticas observables durante el juego y la reflexión sobre el carácter dinámico y cambiante según los espacios disponibles, la presencia de un número determinado de jugadores, la intervención del educador y la evolución de los participantes, propician un excelente banco de trabajo para futuros jugadores.

• **SINTESIS MODELO**

<i>AUTOR</i>	<i>MODELO INTEGRADO DE ENSEÑANZA</i>
<i>ITEM</i>	
CONTEXTO	Brenda Read. (1988) Devis y peiro
AMBITO DE APLICACIÓN	INICIACIÓN DEPORTIVA
POSTULADO	<p>El juego como célula fundamental y todos los aspectos que encierra este en su estructura, la cual transita desde la apreciación del juego donde el estudiante es capaz desde el primer momento de reconocer los aspectos fundamentales del juego y evoluciona en su aprendizaje sin posibilidad de desconexión, conoce sus reglas y hasta las modifica por las diferentes situaciones que se pueda presentar dentro del contexto de la clase. El juego en sí, supone un recurso metodológico natural que aporta motivación y eficacia a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Pero hay una orientación metodológica que el currículum español realiza como especial, y es que los alumnos asuman ese nuevo papel de ser protagonistas de sus propios aprendizajes.</p> <p>.</p>
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Integrar conocimientos, es decir que no existe fraccionamiento para la obtención de conocimientos necesarios para el aprendizaje de los juegos deportivos ✓ Dar respuesta a través de contextos de juego, no sólo al desarrollo físico-motriz sino a aspectos perceptivos, expresivos, comunicativos, afectivos y cognitivos. A través de él, los sujetos ponen a prueba sus habilidades básicas de convivencia y de interacción con el entorno

	físico, lo cual contribuye a su integración en grupos sociales.
ESTRUCTURA	Los juegos sufren una adaptación en relación al grupo de jugadores del que se dispone, teniendo en cuenta las características y condiciones en las que se encuentra el grupo. Para la elaboración del juego modificado, por ejemplo en fútbol, se produce una modificación en el material (las porterías tienen una menor dimensión, los balones oficiales se cambian por balones adaptables a las manos y pies de los jugadores, como pueden ser las pelotas de gimnasia rítmica, goma-espuma plástica, de caucho, etc.), también se reduce el área de juego, las reglas cambian (menor número de jugadores, variación de la puntuación de los goles, etc.) y se hace hincapié en los principios tácticos de las principales formas de juegos deportivos (desmarcarse con y sin móvil, buscar espacios libres y profundidad, apoyar al compañero, abrir el juego, utilizar distintos tipos de defensas, etc.). Todas estas modificaciones, junto al comentario continuo de las situaciones tácticas observables durante el juego y la reflexión sobre el carácter dinámico y cambiante según los espacios disponibles, la presencia de un número determinado de jugadores, la intervención del educador y la evolución de los participantes, propician un excelente banco de trabajo para futuros jugadores
CONTENIDO	Los juegos crean unas demandas o exigencias problemáticas de juego que deben solucionarse de la mejor forma posible, realizada la acción para solucionar el problema se pasa a reflexionar sobre el resultado para conseguir una buena comprensión del juego, o empezar a valorar la importancia instrumental de la técnica una vez entendida la naturaleza del juego

MÉTODO	INSTRUCCIÓN DIRECTA, INDAGACIÓN, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y DESCUBRIMIENTO GUIADO.
ROL DOCENTE	<p>El docente debe realizar una adecuación de los procesos de enseñanza a los procesos de aprendizaje de los alumnos y que se materializaría a través de propuestas que favorezcan una práctica vivenciada y con diferentes niveles de ejecución y de solución motriz.</p> <p>Orientar e integrar en su actuación pedagógica elementos de no directividad y directividad, el docente debe relanzar la actividad (con una nueva consigna), observar y reforzar la ejecución, tiene dos rutas, la ruta 1 consiste en la ejercitación técnica, en relanzar la actividad y marcar un fin significativo (situación problemática) la ruta 2 que nos lleva a esta misma situación problemática, consiste en evaluar y hacer descubrir (el efecto de la consigna, otra forma de progresar) y se relanza la actividad, luego de la situación problemática, el docente observa desde fuera, refuerza (positivamente las buenas respuestas) y para finalizar, evalúa y hace descubrir cómo realizar más eficazmente el fin.</p>
ROL ESTUDIANTE	<p>El estudiante debe conocer mejor sus posibilidades y sus límites, tiene libre decisión de acción. Busca una autonomía y una socialización al niño, el modelo da una condición más realista que tiene una buena relación con el desarrollo del estudiante.</p>
EVALUACIÓN	<p>Se evalúa según la forma en que el estudiante pueda descubrir cómo llegar más eficazmente al fin que se persigue, generando posibilidades diferentes a las consignas que el docente ya ha transmitido.</p>
FUENTE	

	JUEGOS ACUÁTICOS EDUCATIVOS. MORENO MURCIA JUAN ANTONIO. ED. INDE. 2001. BARCELONA ESPAÑA
--	--

PROPUESTA UNIDAD DIDACTICA

ANEXAR

EL MODELO LUDOTÉCNICO.

Autor: Valero y Conde (2003)

Cada Modelo de Enseñanza incluye una serie de rasgos que le dan una identidad propia y definen en gran parte lo que el Modelo le parece al profesor y a los estudiantes, haciendo que unos enfoques de enseñanza sean diferentes de los otros, y estando directamente relacionados con las teorías de aprendizaje e implicaciones sobre las que está basado. Según Delgado (1991), el término “técnica de enseñanza”, representa la forma más efectiva de llevar a cabo la comunicación y presentación del contenido de enseñanza, y es definido por Méndez (2005,23), como “*la forma en que el profesor transmite la información y las habilidades que quiere enseñar*”. Persigue definir el origen y tipo de interacción que se produce entre el profesor y el estudiante, es decir quién dice qué y a quién, y quién hace las tareas a quién. Dentro del *continuum* de la técnica de enseñanza, se distingue dos tipos bien definidos. En un extremo se encuentra la instrucción directa, donde se aporta el modelo correcto de ejecución, a través de la información inicial de tipo visual, verbal o mixto, y los posteriores ajustes al modelo se llevan a cabo por el conocimiento de la ejecución de los resultados, entendiéndose que existe una solución de probado rendimiento y bien definida.

En el otro extremo se halla la indagación, donde el profesor trata de inducir la actividad que deben realizar los alumnos indicando las normas para su realización. Su labor consiste en presentar adecuadamente la situación a explorar o el problema motor y dar información adicional en función de las respuestas. “Las correcciones son de tipo general, acerca de la organización o el incumplimiento de las normas de juego” (Méndez, 2005).

Profundizando sobre estos rasgos esenciales a considerar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se comprueba que la técnica de enseñanza no es fruto de un elemento concreto sino de una serie de operaciones claves y que según Metzler (2005), son la selección de contenido, el control de la clase, la presentación de la tarea, los patrones de compromiso, las interacciones en la enseñanza, el ritmo y la progresión de la tarea.

Selección del contenido.

En el Modelo Ludo técnico, el profesor mantiene un completo control en la decisión de la unidad didáctica que va a ser enseñada, una vez que ha ofrecido la posibilidad a los estudiantes de elegir una disciplina dentro del bloque de pruebas que pretende desarrollar (carreras, saltos y lanzamientos), y entre las alternativas que brinda el colegio y las instalaciones deportivas. El profesor finalmente decide qué contenidos son incluidos, el orden de las tareas de aprendizaje, las preguntas y desafíos que lanza a los alumnos y los criterios de rendimiento o desarrollo que deben ser dominados por los estudiantes. Los estudiantes reciben la información principalmente del profesor.

Control de la clase.

El profesor determina el plan general, reglas y normas de la clase, y rutinas para la unidad didáctica. Mantiene el control general de la clase, determinando la cantidad de tiempo dedicado a cada tarea y decidiendo cómo se han de organizar los grupos. Este Modelo de Enseñanza puede requerir una mayor cantidad de tiempo en la organización de la clase para preparar la actividad de aprendizaje y conseguir que los estudiantes se involucren en la práctica, atendiendo a las preguntas que son formuladas y a las reglas técnicas que han sido incluidas en las propuestas ludo técnicas.

Presentaciones de la tarea.

En el Modelo Ludo técnico, el profesor planifica y controla todas las presentaciones de la tarea. Sin embargo, no quiere decir que el profesor siempre actúe como modelo o ejemplo a imitar, otros estudiantes o materiales audiovisuales pueden aportar a los

estudiantes explicaciones de tipo visual y verbal de cómo adquirir la habilidad o la tarea de aprendizaje, aportar soluciones a los desafíos y respuestas a las preguntas planteadas. En cualquier caso, la presentación de la tarea está fuertemente asociada al profesor, con algunas interacciones con y entre los estudiantes cuando ellos responden a cuestiones o dan sus propias opiniones.

Patrones de compromiso.

Basándose en Metzler (2005), este concepto se define mediante el grado de interacción de los estudiantes con el contenido mediante las estrategias de agrupamiento utilizadas en la estructura de la tarea. Se busca conocer cuáles son los espacios, grupos y estructura que involucran a los estudiantes en las tareas. Dentro del Modelo Ludotécnico existe una gran variedad de agrupaciones, que van desde la práctica individual, por parejas, pequeños grupos y gran grupo. En todos los casos el profesor es quien decide cuál es la agrupación que se va a establecer en cada tarea de aprendizaje. Analizando este factor dentro de cada una de las fases del Modelo Ludotécnico, se comprueba como en la primera y última fase, la agrupación de los alumnos es de todo el grupo en torno al profesor. En cuanto a las fases segunda y tercera, las agrupaciones vienen marcadas

Por las propuestas ludotécnicas o globales que hayan sido seleccionadas para trabajar los elementos técnicos. Normalmente en las propuestas ludotécnicas, se tiende a comenzar con actividades individuales que impliquen a todos los alumnos de la clase al mismo tiempo, para pasar a tareas en parejas y pequeños.

Aplicación práctica del Modelo de Enseñanza Ludotécnico.

Lo expuesto hasta el momento, puede hacernos pensar que se trata de un Modelo de Enseñanza muy bien definido sobre el papel, pero que carece de falta de aplicabilidad práctica en el campo de la enseñanza. Por dicho motivo, se ha considerado interesante incluir un ejemplo de sesión que plasme todo lo fundamentado hasta aquí. Para ello, se ha considerado el hipotético contexto de una clase de sexto de Primaria, en un colegio que

cuenta con una pista polideportiva y un pequeño foso de arena o que en su defecto es sustituido por unas colchonetas gruesas, de las llamadas quitamiedos, además de contar con el material básico disponible en el almacén de un gimnasio, es decir, cuerdas, aros, picas y balones.

- **SINTESIS MODELO**

AUTOR	
ITEM	MODELO LUDOTÉCNICO
CONTEXTO	Valero y Conde (2003)
AMBITO DE APLICACIÓN	INICIACIÓN DEPORTIVA (ATLETISMO)
POSTULADO	<p>Basado en la teoría del esquema motor de Schmidt (1975) y en el aprendizaje constructivista de Joyce y Weil (1996), que prioriza la adquisición de las habilidades técnicas desde la comprensión, siendo las formas jugadas llamadas propuestas ludotécnicas, la herramienta clave de todo el proceso. Son una variante de las formas jugadas, que se caracterizan por un elevado nivel de compromiso de los niños con las tareas, la inclusión de reglas técnicas, un tiempo de ejecución suficiente para todos los practicantes y desarrolladas bajo un ambiente de diversión y disfrute.</p>
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir las habilidades técnicas desde la comprensión, siendo las formas jugadas llamadas propuestas ludotécnicas la herramienta clave de todo el proceso • Facilitar el aprendizaje del niño, tanto a nivel motor, creando un nuevo patrón de movimiento, como a nivel cognitivo, siendo capaz de centrar la atención en el elemento técnico introducido

<p>ESTRUCTUR</p> <p>A</p>	<p>La estructura metodológica del Modelo de Enseñanza Ludotécnico está compuesta por cuatro fases, que son: “Presentación de la disciplina y planteamiento de desafíos”, “Propuestas ludotécnicas”, “Propuestas globales” y “Reflexión y puesta en común”</p> <p>Presentación de la tarea. Se refiere a aquellos procesos empleados para mostrar las habilidades y las tareas de aprendizaje a los estudiantes. Salvo para la primera sesión, la fase del Modelo Ludotécnico denominada “Presentación de la disciplina y planteamiento de desafíos”, se basa en recordar a los alumnos en qué consiste la disciplina atlética que se pretende enseñar, mediante un pequeño repaso de los elementos técnicos que componen la habilidad, acompañado de una ejecución a modo de ejemplo por parte del profesor o un alumno voluntario. Se persigue provocar en los alumnos un estado de desequilibrio emocional que les incite a superar un desafío o reto, lo que ha sido denominado como disonancia cognitiva. Este nuevo reto debe ser lo suficientemente atractivo y sugestivo para que provoque ese estado de inquietud en los alumnos y, a la vez, lo suficientemente coherente para que pueda ser alcanzado por la mayoría de los mismos</p> <p>En la segunda fase del Modelo Ludotécnico, las “Propuestas ludotécnicas”, el profesor, con los estudiantes reunidos, plantea una serie de juegos modificados, a los que se les ha incluido una o varias reglas que hacen referencia al gesto técnico, lo que se ha denominado “cuña técnica”, y que los alumnos han de cumplir para que se pueda desarrollar con normalidad la actividad o, de lo contrario, la actividad lúdica, por sí sola, no lo logrará.</p> <p>La Tercera fase del Modelo Ludotécnico “Propuestas globales”, de la misma manera que se realiza en la segunda fase, se hace con la presencia de todos los alumnos, planteando propuestas lúdicas de carácter general, normalmente una o dos, que tratan de dar una</p>
---	--

	<p>visión de conjunto de la disciplina atlética, aunando los diferentes elementos técnicos trabajados en la fase anterior. La principal diferencia entre las tareas de esta fase y las de la fase anterior radica en que no existe una o varias reglas técnicas relacionadas con alguna de las partes en las que se ha dividido el gesto atlético, sino que se trata de unas tareas que implican una ejecución global del movimiento muy similar al que han de realizar en la disciplina atlética, que trata, por tanto, de aportar una visión de conjunto de la prueba atlética, en que se les dé la oportunidad de aunar y poner en juego lo aprendido en las tareas de las fases anteriores.</p> <p>Por último, la cuarta fase del Modelo Ludotécnico, “Reflexión y puesta en común”. El profesor reúne a todo el grupo con la intención de realizar una valoración final y escueta de lo que ha acontecido durante la práctica, replanteando las cuestiones que se lanzaron al inicio de la misma y pudiendo hacer uso de otras preguntas que hayan surgido durante el desarrollo de la sesión (especialmente en fases 2 y 3), para que sean los propios niños en primera instancia, o el profesor en su defecto, quienes aporten respuestas y soluciones.</p>
CONTENIDO	<p>Se utiliza el juego como herramienta de trabajo durante el avance de las propuestas</p> <p>Ludotécnicas se provoca un aumento de la diversión, incidiendo de forma directa sobre la motivación de los niños y contactando con sus intereses para alcanzar un aprendizaje óptimo.</p> <p>Consiste en informar a los estudiantes acerca de cómo van a organizarse las tareas de aprendizaje, cómo van a estar agrupados, cuánto tiempo va a durar la actividad, cuáles son los criterios que se han de cumplir y cuáles son las expectativas puestas por el profesor en los alumnos.</p>

	<p>La “Presentación de la disciplina atlética y de desafíos”, salvo para la primera sesión, se hace a todos los estudiantes de la clase y al mismo tiempo, que agrupados en un semicírculo observan al alumno o profesor que hace de modelo a imitar. La opción de invitar a los estudiantes a que descubran el modo más eficaz de lanzar, superar un listón, o sobrepasar una valla es especialmente interesante cuando no van a disfrutar de una proyección audiovisual de la disciplina atlética a aprender. En este caso, los alumnos suelen agruparse en equipos de 4 a 6 personas, con suficiente material y espacio para poder experimentar las distintas posibilidades válidas y realizar de la manera más eficaz el movimiento. Transcurrido un tiempo, que puede oscilar entre los 4 y los 8 minutos, el profesor reúne de nuevo a todos los alumnos para que un portavoz del grupo explique y ejecute la forma que han encontrado más adecuada de resolver el problema. Pasando a la segunda de las fases, en donde se hace uso de las “Propuestas ludotécnicas”, se observa que éstas consisten en juegos o formas jugadas populares, tradicionales, propias del atletismo o de otros deportes, que han sido seleccionadas por su elevado contenido lúdico y modificadas en parte al introducirle una regla técnica que va a diferenciar la práctica jugada del aprendizaje del atletismo. Estos juegos y formas jugadas suelen tener una mayor duración, no siendo de desenlace rápido en la mayoría de los casos. Durante la tercera fase, las “Propuestas globales” tratan de integrar y mejorar todos los elementos técnicos, así como favorecer el conocimiento del reglamento y otros objetivos de tipo afectivo, como la superación personal. Por último, en la cuarta fase del Modelo, “Reflexión y puesta en común”, el profesor se puede sentar o permanecer de pie frente a los alumnos, que forman un gran círculo, de un modo interactivo, mientras realizan algún ejercicio de estiramiento, y se puede dar un breve avance de lo que se hará en la siguiente sesión.</p>
--	---

MÉTODO	INSTRUCCIÓN DIRECTA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
ROL. DOCENTE	<p>El docente muestra a los alumnos lo que han de aprender, la presentación de la tarea y cuándo es el momento para cambiar a la siguiente tarea.</p> <p>Introduce o repasa la disciplina atlética que se está enseñando mediante un ejemplo práctico, y aprovecha para lanzar una pregunta o desafío a los alumnos que han de solucionar durante el transcurso de la sesión, “propuestas ludotécnicas”, que son una serie de juegos modificados</p> <p>A los que se introduce alguna regla relacionada con la Técnica de la disciplina a aprender.</p> <p>-Reúne a todo el grupo para encontrar respuesta a la pregunta lanzada al inicio de la sesión y resuelve otras dudas que se han planteado durante la sesión.</p> <p>El profesor no busca que los niños adquieran una versión adulta de las disciplinas atléticas, sino una base técnica que les permita afrontar la prueba. Se emplea un vocabulario sencillo y cercano al estudiante y el alumno trata de adaptar la disciplina atlética a sus características personales, de tal modo que es la disciplina atlética la que se adapta al niño y no al contrario.</p>
ROL. ESTUDIANTE	<p>Los estudiantes tienen acceso al mismo tiempo a la presentación de la tarea y a los planteamientos de los desafíos, así como a la solución de las cuestiones</p> <p>Planteadas, por medio de una puesta en común al principio y al final de la sesión para que todos las conozcan. Cada uno de los estudiantes tiene cabida en las propuestas ludotécnicas y propuestas globales que</p>

	<p>se realizan, con un elevado de tiempo de implicación en la tarea, y un gran número de feedback dirigidos hacia ellos, los alumnos no sólo tienen una participación activa en la clase durante la ejecución de las tareas y en la construcción del conocimiento, sino incluso en el contenido del conocimiento, dejando de ser el profesor el único que plantee los interrogantes para que sean desvelados por los alumnos.</p>
EVALUACIÓN	<p>Las correcciones son de tipo general, acerca de la organización o el incumplimiento de las normas de juego</p>
FUENTE	<p>www.revistakronos.com. Valero, A.; Conde, A.; Delgado, M. y Conde, J.L. (2006). Incidencia de los enfoques de enseñanza tradicional y Ludotécnico.</p>

UNIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA:

MODELO LUDOTÉCNICO ALFONZO VALERO VALENZUELA (ESPAÑA, 2005)
CONTEXTO DEPORTE: BALONCESTO TEMA: PASE EDAD 12 – 13 AÑOS NO. PARTICIPANTES 24 LUGAR ESPACIO AMPLIO, SUPERFICIE PLANA Y LIBRES DE OBSTÁCULOS. TIEMPO DE LA SESION DE CLASE : 90 MINUTOS MATERIAL: Balones de baloncesto, petos, aros, planillas de registro.
LO QUE SE ESPERA APRENDER Comprender la funcionalidad del pase durante el desarrollo del juego colectivo.
CONSIGNAS TECNICAS Utilización de formas jugadas durante la actividad. Inclusión de reglas técnicas en forma progresiva, de acuerdo al proceso de aprendizaje de los niños y/o niñas. Importante generar un ambiente lúdico para la diversión de los participantes. Instrucción directa y resolución de problemas. Los grupos de trabajo estarán conformados de manera incluyente sin ser determinados por género, habilidades o capacidades entre otros.
DESARROLLO:

PRIMERA FASE:

El docente ambientara el inicio de la sesión de clase, generando una serie de preguntas al grupo relacionadas con el baloncesto tales como:

- ¿Conoce el deporte del baloncesto?
- ¿Sabes si es un deporte individual o colectivo? ¿Cómo se diferencia el uno del otro?
- Si usted está en posesión del balón, ¿Qué puede hacer con el dentro del juego?

SEGUNDA FASE:

El docente organizara el grupo por parejas con un balón, la tarea motriz consistirá en pasar de diferentes formas el balón entre sí, desplazándose libremente por el espacio por un tiempo determinado no mayor a 5 minutos.

Después de este momento el docente detendrá la actividad y reunirá el grupo y lanzara la pregunta:

¿Qué formas de pasar el balón pudimos encontrar?

El/los estudiante(s) proporcionarán una serie de respuestas que permitan al docente determinar si estos reconocen o no el pase en el baloncesto.

TERCERA FASE:

Forma jugada uno:

En grupos de cuatro estudiantes se enfrentan 2 contra 2. El objetivo es mantener en posesión el balón sin que este sea interceptado por la pareja contraria, durante 4 minutos.

Variantes:

- Cada 8 pases continuos sin ser interceptado el balón por la otra pareja, se contabilizará como un punto, ganara el equipo que más puntos acumule durante los cuatro minutos de juego.

Forma jugada dos:

Por grupos de tres contra tres, en una superficie rectangular se dispondrán de dos zonas de

puntuación opuestas demarcadas en el suelo, el objetivo será anotar en la zona contraria, en el menor tiempo posible.

Variante: Acierto: es igual a depositar el balón dentro de la zona de anotación.

Forma jugada Tres 6 X 6 Tiempo 15 minutos

Se conforman dos equipos de 6 estudiantes cada uno. Ambos equipos deberán pasarse el balón entre sí con el objetivo de llegar al otro lado del campo y meterlo en un aro, al mismo tiempo deberá robar el balón al otro equipo. Cuando se roba el balón éste pasa a formar parte del equipo.

Variante: Varios balones por equipo

Cuarta Fase: Reflexión y puesta en común

1. ¿Para qué me sirve el pase?
2. ¿Dentro de esta actividad colectiva que tan relevante es el pase y porque?
3. Comentarios y sugerencias

EVALUACION

Se asumirá una evaluación informal que realiza el docente durante los diferentes momentos de la clase teniendo en cuenta el nivel de compromiso y de diversión de los estudiantes.

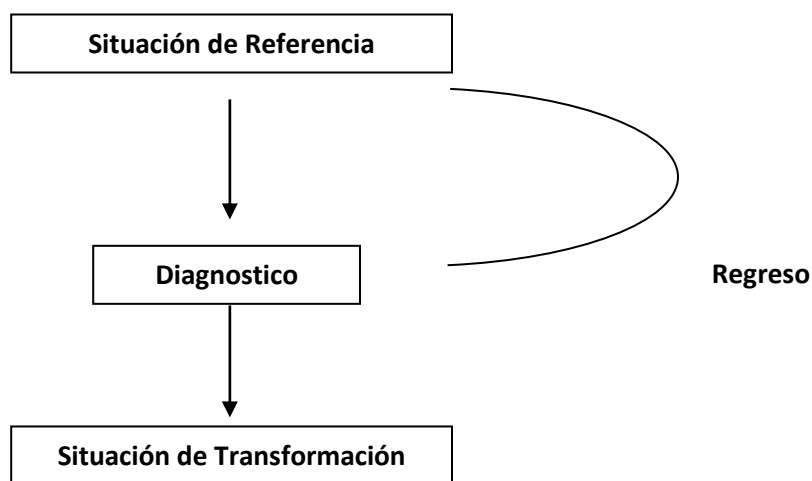
Se vinculara una evaluación de dominio motor a través del desarrollo de la tarea lúdica, dejando registro de la misma en una hoja de seguimiento.

Desde el espacio cognitivo se evidenciara en preguntas de orden diagnóstico y de profundización, que dé cuenta de la comprensión del uso de los elementos planteados.

MODELO DE PLANIFICACIÓN SESIONES

Autor: George Bonnefey, Heri Lahuppe, Robert Né

Es clásico ya distinguir, en la actividad del enseñante, una fase de planificación (situación de pre-clase) y una fase interactiva (situación de clase) Numerosos trabajos han puesto de relieve las diferencias que se producen entre lo que se ha previsto y lo que efectivamente sucede en la sesión práctica, entre lo que se enseña y lo que se aprende. En lo actualidad, modelo de planificación más corriente que se preconiza adopta el siguiente esquema:



Este modelo no es tan sencillo como parece, la situación de referencia debe ser pertinente (adaptada al nivel de los alumnos y portadora de las exigencias esenciales de los deportes en equipo) y el diagnostico debe basarse en observaciones y en un marco de referencia. La elección de las situaciones de referencia, pueden ser guiadas (relativamente) por los expertos. El diagnostico en cambio, supone la adquisición de una competencia.

Confrontando con una situación especialmente compleja, y deseosos de asumir a la vez su papel de educador y su función de docente, el enseñante intenta poner orden en el funcionamiento de la sesión y en sus contenidos. Se observa que, en las actividades más habituales (Atletismo, gimnasia, voleibol, bádminton, natación), la clase se divide en grupos, en espacios deportivos no compartidos, con tareas definidas. La autonomía que se

refiere al alumno se refiere a la gestión del tiempo (fijado globalmente por el enseñante) del grupo (coordinación de los papeles definida por el enseñante) del proyecto de realización (Según distintos niveles presentados por el enseñante) pero no afecta claramente al sentido de la práctica ni a la relación con el saber.

¿Cómo dar al alumno más autonomía y al mismo tiempo que el enseñante tenga garantías de que se produce un aumento de la complejidad? Proponemos proceder en tres tiempos:

Comprometerse en la incertidumbre de los resultados y suscitar la motivación de los alumnos presentando condiciones, finalizadas, significativas y variadas a la vez. El enseñante domina la situación pues controla el tiempo, el grupo y las tareas.

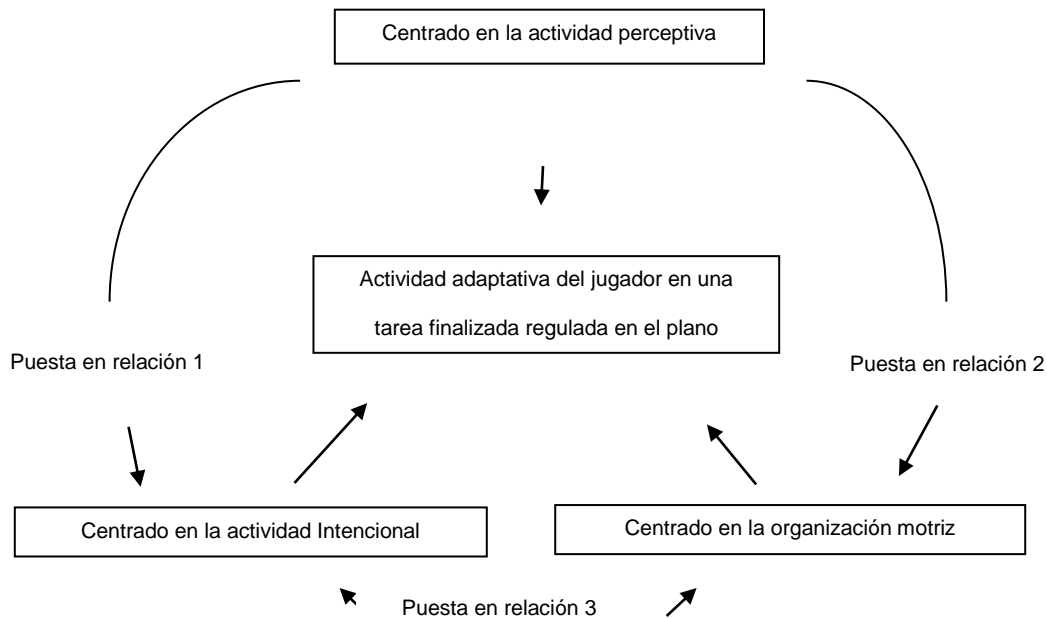
Comprometerse en la gestión de la actividad aleatoria de los alumnos y suscitar su interés, estimulando su actividad estratégica y su esfuerzo de experimentación.

Comprometerse en la gestión de la actividad técnica de los alumnos (poner en relación los objetivos, los resultados y los medios) mantener su interés, construyendo un proyecto y centrándose en el desarrollo de los recursos.

Nos parece entonces posible y pertinente:

- Intervenir en el proyecto de acción del alumno, ayudándole a precisar sus intenciones, a clarificar el objetivo que se fija o las condiciones que permiten alcanzarlo.
- Intervenir en la actividad perceptiva, interrogando al alumno, sobre las informaciones que parecen organizarlo, precisándole orientaciones útiles, ayudándole a prever la captación de indicios, guiándole por medio de consignas.
- Intervenir en la actividad de regulación motriz con precisiones referentes a la organización segmentaria, por la disposición de las consignas, los imperativos, las variables, las tareas.

Se encontrarán, entre las propuestas de contenidos, numerosos ejemplos de tareas que utilizan ese tipo de relaciones, el esfuerzo de construcción y regulación de las situaciones, de enseñanza/ aprendizaje, puede esquematizarse así:



La progresión y las perspectivas de continuidad:

Progresión en cuanto al juego en equipo: Cuatro criterios nos permite caracterizar “el progresión” en el nivel de la organización colectiva del juego. Estos criterios nos permiten precisar la continuidad de niveles de juego, pero también definir perspectivas de desarrollo y fundamentar opciones referentes a la progresión de los objetivos. Del principiante al jugador experto, la organización colectiva, las acciones de juego son de este modo:

- Cada vez más diferenciadas
- Cada vez más complejas
- Cada vez más anticipadas
- Cada vez más continuas y permanentes.

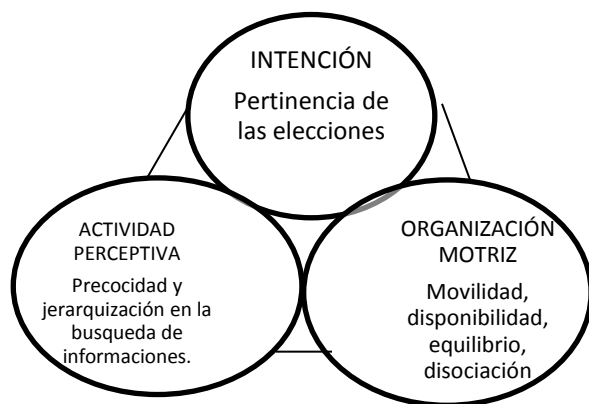
La organización colectiva del juego es cada vez más diferenciada.

La organización de la circulación del balón y de los jugadores es cada vez más compleja.

La organización colectiva es cada vez más anticipada.

La organización colectiva del juego es cada vez más continua y permanente.

- Progresión en cuanto al propio jugador.
- Las perspectivas de continuidad



Articulación entre los distintos deportes de equipo y las perspectivas de rentabilidad

- **En cuanto a los deportes en equipo:** Aspectos similares, procedimientos similares para el enseñante, procedimientos similares para el alumno.

-

Los contenidos de la enseñanza:

- **Evolución Reciente de la noción:** Para el enseñante práctico, la noción de contenido remite, clásicamente a las situaciones que propone y las transformaciones deseadas en los alumnos. Para Dhellemmes (1996) por ejemplo,

los contenidos son las condiciones que el practicante debe interiorizar para modificar su organización motriz.

- **Nuestra definición de los contenidos:** Conjunto de elementos que el alumno debe integrar, “ interiorizar”, incorporar, para modificar positivamente su comportamiento, transformarse, estabilizar nuevas habilidades, invertirse en nuevas relaciones sociales.

Los contenidos se expresan en forma:

- De referencias, de relaciones que deben establecerse y saber utilizar.
- De reglas, de principios, de nociones que va apropiarse y le permitirán. Así, un conjunto de “ saber-actuar”

Elaboración de las situaciones propuestas.

Situaciones de Referencia: Expresan una referencia con la práctica social, conservan los aspectos esenciales, así como las reglas constitutivas: Son situaciones de competición, con efectivos reducidos y con reglamento adecuado. Expresan también una referencia al nivel de competencia de los alumnos (Dominio colectivo e individual)

Situaciones de Aprendizaje:

- Situaciones clave: Son situaciones de cooperación que plantean el “programa adecuado” al alumno, en relación con los temas de trabajo elaborados por el enseñante.

- Situaciones derivadas de la situación clave: Permitirán ejercer los comportamientos aparecidos durante situaciones clave, establecer las relaciones iniciadas.

- Situaciones de ejercicios específicos: Estas situaciones, finalizadas por el desarrollo de habilidades muy específicas, son indispensables. Se aplican a acciones directas con el balón, para el defensor o portador directo, y a desplazamientos, para el no-portador (Compañero o defensor).

Las características de una situación de aprendizaje “deportes de equipo”

Se trata de verificar, cuando presentamos una situación de aprendizaje, si esa situación respeta las exigencias esenciales de la actividad de juego colectivo. Para el jugador principiante, es preciso que estén presentes.

- *Un conjunto de criterios que deben respetarse*
- *Un conjunto de elementos que deben organizarse.*
-

Situaciones, secuencias y ciclos de enseñanza: Acabamos de precisar nuestra concepción de las situaciones de enseñanza/aprendizaje así como un conjunto de principios y reglas que permiten dirigir la actividad del enseñante. El ciclo de enseñanza debe organizar en el tiempo la sucesión de las secuencias de enseñanza. En el marco de cada secuencia puede utilizarse una diversidad de situaciones. Diferenciamos así **La tarea** (Lo que el alumno debe hacer) de **La situación** que engloba la actividad del enseñante y el grupo de alumnos, y por fin **La secuencia**, que organiza las situaciones con respecto al mismo objeto de estudio.

La organización de las relaciones en el seno del grupo de clase: Un conjunto de trabajos de psicología social, ponen de relieve que, las situaciones de aprendizaje estructuradas cooperativamente son de mayor eficacia que las situaciones de aprendizaje estructuradas competitivamente. (Monteil, 1991, 1995)

Propuestas para la Evaluación: Abordamos la evaluación desde un doble punto de vista, el del enseñante y el alumno.

a). La evaluación desde el punto de vista del enseñante: La pertinencia y la eficacia de la regulación, depende, en primer lugar, de la fiabilidad de las informaciones recogidas. El enseñante solo puede obtener realmente estas informaciones, si se libera, en parte al menos, de la gestión del grupo. Es preciso pues, haber llevado a los alumnos a auto regularse, tras haber adquirido hábitos de trabajo, una actitud de confianza y cooperación, reglas de funcionamiento.

Primer esfuerzo que debe realizarse: Clarificar las cuestiones que se desean resolver

Segundo esfuerzo necesario: Precisar los indicadores que se tendrán en cuenta, se trata de descubrir lo que hacen efectivamente los alumnos, cuando, espontáneamente, las observaciones de los enseñantes se expresan en términos negativos (faltas, errores, carencias).

La observación del jugador:

- Puede observarse al jugador
- Relación de los resultados
- Relación de las modalidades de acción

La observación del equipo:

- Las acciones privilegiadas
- El espacio de juego ofensivo
- La coordinación de los papeles en el seno del equipo
- Las relaciones funcionales entre los jugadores.

b). La evaluación desde el punto de vista del alumno: La implicación de los alumnos en la evaluación formativa, es, por fortuna, cada vez más corriente. Las nociones de co-evaluación y auto-evaluación son bien conocidas aunque siga discutiéndose su interés y su aplicación sea desigual. Se evocan dos tipos de argumentos para justificar las reticencias a utilizar en la práctica esta actividad de evaluación entre los alumnos.

- *Argumentos de principio:* La educación física es definida como una práctica y centrarse en la evaluación se considera como una visión intelectualista.
- *Argumentos vinculados al pragmatismo,* como la falta de tiempo, la dificultad de preparar las fichas, la dificultad de lectura para los alumnos, y, a veces, la incomodidad de las condiciones de evaluación (práctica en el exterior)

El enseñante como el alumno, quiere llegar pronto al resultado deseado y ese deseo de eficacia es comprensible. En la perspectiva de los objetivos de formación antes

evocados, encontraremos en las propuestas para el voleibol, modalidades de funcionamiento e instrumentos adaptados a las distintas etapas del continuo.

➤ **SINTESIS MODELO**

AUTOR ITEM	MODELO DE PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES
CONTEXTO	GEORGE BONNEFEY, HERI LAHUPPE, ROBERT NÉ
AMBITO DE APLICACIÓN	DEPORTE / VOLEIBOL
POSTULADO	A lo largo de distintas sesiones, los alumnos son confrontados con un conjunto de situaciones o dispositivos de enseñanza/ aprendizaje construido por el enseñante, este debe apoyarse en las exigencias existentes para proponer una transformación decisiva y posible al mismo tiempo.
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenir en el proyecto de acción del alumno, ayudándole a precisar sus intenciones, a clarificar el objetivo que se fija o las condiciones que permiten alcanzarlo. • Intervenir en la actividad perceptiva, interrogando a los alumnos sobre las informaciones que permiten organizarlo, precisándole orientaciones útiles.
ESTRUCTURA	<u>Situación de Referencia.</u> Expresan una referencia con la práctica social, conservan los aspectos esenciales así como las reglas constitutivas, son situaciones de competición, con efectivos reducidos y con el reglamento adecuado. Expresan también una referencia al nivel de competencia de los alumnos (Dominio colectivo e individual). Estas situaciones permiten establecer un diagnóstico, definir un

	<p>proyecto y hacer un balance</p> <p><u>Diagnóstico</u>: Situar el nivel de partida de los alumnos, advertir las dificultades encontradas, descubrir lo que los alumnos saben y saben hacer.</p> <p><u>Proyecto</u>: Pactar, a partir de los datos recogidos, un contrato de progreso con los alumnos.</p> <p><u>Balance</u>: Evaluar lo que los alumnos han aprendido durante el ciclo.</p> <p><u>Situación de Aprendizaje</u>:</p> <p>“Situaciones Clave” Son situaciones de cooperación/ oposición, que plantean “el problema adecuado” al alumno, en relación con los temas de trabajo elaborados por el enseñante. Colocan al alumno, al equipo, ante la necesidad de hallar soluciones nuevas, de reorganizarse a partir de adquisiciones anteriores, de aprehender los nuevos aprendizajes en la perspectiva de un progreso.</p> <p>Las situaciones derivadas de la “situación clave”: Permitirá ejercer los comportamientos aparecidos durante situaciones clave, establecer las relaciones iniciadas.</p> <p>Situaciones de ejercicios específicos: Se aplican en situaciones directas con el balón, estas tienen su lugar al inicio de la sesión y durante secuencias intermedias.</p> <p>Situación de aprendizaje “Deportes en equipo”: Verificar, cuando presentemos una situación de aprendizaje si esa situación respeta las exigencias esenciales de la actividad de juego colectivo.</p>
<p>CONTENIDO</p>	<p>Para este modelo los contenidos son definidos como el conjunto de elementos que los alumnos deben integrar, “interiorizar”, incorporar, para modificar positivamente su comportamiento, transformarse, establecer nuevas habilidades, investirse en nuevas relaciones sociales.</p> <p>Los contenidos se expresan en forma:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - De referencias, de relaciones que deben saber utilizar - De reglas, de principios, de nociones que va a apropiarse y le permitirán así, un conjunto de “saber-actuar”
MÉTODO	INSTRUCCIONAL (DOCENTE BASES ESENCIALES DE LA PRACTICA DEPORTIVA O PRIMERAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE) CON VARIANTES, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS (EL ESTUDIANTE PROPONGA OTRAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE A LA ACCIÓN DEPORTIVA)
ROL. DOCENTE	<p>El enseñante debe comprometerse en la gestión de la incertidumbre de los resultados y de suscitar la motivación de los alumnos, debe comprometerse en la gestión de la actividad aleatoria de los alumnos y suscitar su interés y comprometerse en la gestión de la actividad técnica de los alumnos, mantener su interés construyendo un proyecto y centrándose en el desarrollo de los recursos.</p> <p>El enseñante dirige la actividad adaptativa del alumno con procedimientos similares, especialmente jugando con las variables.</p> <p>El Enseñante interviene en la actividad perceptiva, interrogando al alumno sobre las informaciones que parecen organizarlo, precisándole orientaciones útiles, ayudándole a prever la captación de indicios, guiándole por medio de consignas.</p>
ROL. ESTUDIANTE	<p>El alumno es más autónomo en la ejecución de las actividades.</p> <p>El alumno se confronta con situaciones de la misma naturaleza, con el fin de que ellos relacionen acontecimientos, representaciones, lógicas de acción posibles, teniendo en cuenta informaciones esenciales.</p>

EVALUACIÓN	<p>Evaluación desde el punto de vista del enseñante: En estas condiciones es posible adquirir cierta perspectiva y lanzarse a una observación útil y bastante rigurosa. Primer esfuerzo que debe realizarse: Clarificar las cuestiones que se desean resolver.</p> <p>Segundo esfuerzo Necesario: Precisar los indicadores que se tendrán en cuenta, se trata de descubrir lo que hacen efectivamente los alumnos, cuando, espontáneamente, las observaciones de los enseñantes se expresan en términos negativos (faltas, errores, carencias)</p> <p>Indicador: puede definirse como algo observable y cargado de sentido, el sentido viene dado aquí, por la representación que se tiene de los procesos implicados en el jugador en actividad.</p> <p>Observación del jugador: Durante el juego, fuera del juego (Antes y después), en su papel de ayudante. Se puede anotar: Lo que dice, lo que hace (reacciones emocionales, acciones), lo que produce (fichas de observación, de evaluación, cuadros de resultados, resultados de acciones de juego)</p> <p>Relación de resultados: Puede afectar a cantidades. Número de veces en que el jugador lleva el balón, número de remates efectuados, número de pases decisivos conseguidos, número de contraataques. Los porcentajes: Relación entre el volumen de juego del jugador y del equipo, relación entre el número de remates y el número de tantos, relación entre el número de balones jugados y el número de acciones positivas.</p> <p>Observación del Equipo: Puede ser observado desde tres punto vista:</p> <p><i>Acciones Privilegiadas:</i> Eje: Los jugadores agrupados junto a la red o distribuidos por las cuatro esquinas del terreno, dan preferencia a la evolución directa del balón, al otro lado de la red.</p> <p><i>Espacio de juego Ofensivo:</i> Es el espacio utilizado por el equipo que</p>

	<p>ataca, este espacio evoluciona según los niveles de juego.</p> <p><i>Coordinación de los papeles en el seno del equipo.</i> Distribución de los jugadores en el espacio, funciones asumidas por los jugadores en los distintos espacios, relaciones funcionales que existen entre los jugadores.</p> <p>Evaluación desde el punto de vista del alumno: Se evocan dos tipos de argumentos, para justificar las reticencias a utilizar en la práctica de esta habilidad de evaluación entre los alumnos.</p> <p>Argumentos de Principio: Centrarse en la evaluación, se considera como una visión intelectualista.</p> <p>Argumentos vinculados al pragmatismo, como la falta de tiempo, la dificultad de preparar las fichas, la dificultad de lectura de los alumnos, y a veces la incomodidad de las condiciones de la evaluación (Práctica en el exterior)</p> <p>En el actual momento de la práctica de enseñanza, la fase de utilización de las evaluaciones, realizada con ocasión de los balances, nos parece reveladora de obstáculos, en cuanto a los enseñantes. Se advierte en efecto:</p> <p>La utilización de pseudo preguntas (¿No crees que?)</p> <p>La valorización de las respuestas esperadas por el profesor</p> <p>El rápido juicio de respuestas consideradas como falsas.</p> <p>Llevar a los alumnos a los a operar una evaluación sobre las prácticas (la suya o de la de sus compañeros) incitarlos a formalizar sus representaciones, a confrontar su punto de vista y su experiencia con los demás, a integrar progresivamente los criterios de calidad y de eficacia.</p>
FUENTE	Enseñar voleibol para jugar en equipo. Ed. Inde

UNIDAD DIDACTICA PROPUESTA

MODELO DE PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES GEORGE BONNEFEY, HERI LAHUPPE, ROBERT NÉ()
CONTEXTO DEPORTE: balonmano TEMA: remate dentro del juego EDAD: 10 años No. PARTICIPANTES: 12 LUGAR: Superficie plana TIEMPO DE LA SESION DE CLASE : 1:30 MINUTOS
LO QUE SE ESPERA APRENDER Objeto de enseñanza: Interiorización de un objetivo común. Objetivo: Hacer avance hacia la meta contraria para lograr un remate efectivo.
CONSIGNAS TECNICAS Responde a planeación didáctica para deportes de conjunto Los contenidos son definidos como el conjunto de elementos que los alumnos deben integrar, “interiorizar”, incorporar, para modificar positivamente su comportamiento, transformarse, establecer nuevas habilidades, investirse en nuevas relaciones sociales. Los contenidos se expresan en forma: <ul style="list-style-type: none">• De referencias, de relaciones que deben saber utilizar• De reglas, de principios, de nociones que va a apropiarse y le permitirán así, un conjunto de “saber-actuar” Referente al método ideal, se dispone el instruccional y se va dirigiendo dentro de las sesiones hacia la resolución de problemas.
DESARROLLO: Aunque en una sola sesión es difícil intuir la secuencia que atiende este modelo, se aclara que esta planeación atiende la Etapa 1, fase inicial, reconocimiento de la lógica del deporte, Situación de referencia:

Tener claro que dentro de un partido de balonmano, el primer objetivo ofensivo por definición, es el gol en la portería contraria.

Situación diagnóstica:

Se sitúa a la totalidad del grupo a una distancia no mayor a 10 metros de las porterías, se dispone cada uno con un balón, se permite ejecutar de manera libre los lanzamientos a la portería, Observar por cuenta del docente para hacer el diagnóstico: ausencia o permanencia de la carrera de aproximación al remate, dirección del remate, fuerza del remate y definición motriz del remate.

Actividad uno:

Durante 30 minutos se dispondrá de cuatro porterías tomando cada una como un nivel de exigencia diferente, asumiendo el remate como elemento decisivo que en su grado de complejidad, de menor a mayor.

- Nivel uno: Remate directo a la portería a una distancia no menor a 6 metros, el jugador se podrá acercar mas no podrá sobrepasar la línea de marcación.
- Nivel dos: La portería tendrá una banda o cobertura en el centro, dividiéndola en tres partes de manera horizontal, Remate directo a la portería con gol valido tanto a derecha como izquierda, no en el centro. de
- Nivel tres: Se dispondrá de un jugador entre el remate y la portería.
- Nivel cuatro: Se dejara un guardameta preparado para responder a los remates, no se pueden realizar más cerca de seis metros.

Para la realización, se iniciara con la totalidad del grupo en el nivel uno, se dispondrá una canasta al inicio de la fila, la cual tendrá la totalidad de balones disponibles de la actividad, asumiendo como reto en cada uno de los niveles convertir 4 de 5 remates, si lo logra se pasara al siguiente nivel, de lo contrario regresara a la fila para iniciar de nuevo el nivel.

Actividad dos:

Se dejan dos porterías dispuestas hacia el centro del campo, por cada dos estudiantes se entregara un balón, cada uno de los estudiantes tendrá una portería a defender, por ende también una opuesta para atacar, por sesiones de dos minutos se dispondrán a realizar el mayor número de goles en la portería contraria, teniendo como condición evitar que se hagan goles en la portería propia: Todo el grupo está siempre en movimiento.

Variante: Cada vez que finalice el tiempo, cambio de dúo. Con el ánimo de mantener la competitividad con todo el grupo.

Actividad tres:

Dividir el grupo en dos equipos, referenciar como condición no caminar con el balón en la mano, si se quiere movilizar lo debe hacer driblando el elemento, hacer remates efectivos en la portería contraria. Se debe entregar una hoja por equipo y cada vez que se realice una jugada diferente que termine en remate se debe registrar, describiendo la acción en general, seguido a esto, reanudar el juego. Objetivo hacer el mayor numero de remates a la portería contraria.

Revisar las posibles soluciones que el jugador y/o equipo dio para el remate, ponerlas en

contacto con la totalidad del grupo.

EVALUACION

Los indicadores serán una herramienta a tener en cuenta para determinar las acciones seguidas por los estudiantes en las sesiones.

Hoja por equipo:

INDICADORES	NUMERO DE JUGADA	1	2	3	4	5	6
CANTIDAD DE PASES							
#DE PASES LARGOS							
#DE PASES CORTOS							
# DE CONTROL Y DRIBLES							
UBICACIÓN DE REMATE DENTRO DE LA PORTERIA							
EFECTIVIDAD DEL REMATE							

MODELO SIEDENTOP

Autor: Daryl Siedentop (1982)

Profesor Emérito de la Universidad Estatal de Ohio , USA Siedentop (1982) propuso un modelo de enseñanza que simula las características contextuales dominantes del deporte y emplea una metodología centrada en el estudiante, al que se ofrece gradualmente mayor responsabilidad para aprender. Esencialmente, el modelo SE de Siedentop fue ideado como una respuesta a su búsqueda de formas más educativas de presentar el deporte en el currículo escolar, de enmarcarlo en un contexto apropiado y de permitir que las actividades deportivas tuvieran mayor significado y valor para los estudiantes. Cuando la unidad o temporada educativa progresa, el profesor va otorgando gradualmente mayor responsabilidad a los estudiantes, y usa en menor proporción, los estilos de enseñanza directos (centrados en el profesor), que dan paso a los estilos indirectos (centrados en el estudiante). Además, los juegos deportivos generalmente se practican en sus formas reducidas y condicionadas, mediante el empleo de reglas modificadas.

Para que los estudiantes pudieran adquirir esas experiencias auténticas, Siedentop integró en su modelo las siguientes seis características claves del deporte institucionalizado: *temporada, afiliación, competición formal, realización de registros, festividad y acontecimientos finales.*

1. *Temporada:* Siedentop (1994) sugirió que una unidad curricular de SE debería representar una temporada deportiva real y tener una duración, por tanto, dos o tres veces más larga que las clásicas unidades multi-actividad de educación física. Las razones son simples; por un lado, los estudiantes tienen más contenidos que aprender (por ejemplo, además de desarrollar los fundamentos técnico-tácticos del deporte y potenciar determinadas actitudes, como el juego limpio, se deben experimentar los diferentes roles que se dan en torno al deporte, tanto de jugador como de no-jugador: estadístico, observador, árbitro, entrenador...) y, por otro, se requiere cierto tiempo para convertirse en jugadores competentes. En ese sentido, Siedentop, Hastie y Van der Mars (2004) consideran necesaria una duración de, al menos, 12 sesiones de 45 minutos en educación primaria, y un máximo de un trimestre, en secundaria.

2. *Afiliación:* Siedentop (1998) sostiene que en el modelo de SE los estudiantes deben formar parte de un equipo pequeño que permanezca fijo durante la temporada. Ser miembro activo de un equipo y, más concretamente, sentirse afiliado, permite a los estudiantes, planificar, practicar y beneficiarse de las oportunidades de desarrollo social que ofrece la pertenencia a un grupo persistente. Además, ser miembro de un equipo provoca entusiasmo y oportunidades de apoyo mutuo, si bien, seguramente se crearán algunos conflictos entre sus miembros. Es en el abordaje de estos problemas relacionales y a través de la asunción de ciertas responsabilidades cuando se brindan al alumnado oportunidades de crecimiento y madurez personal.

3. *Calendario de competiciones:* Otra característica esencial de SE es el calendario de competiciones que se organiza desde el principio de la unidad, y que convive de manera intercalada con las sesiones o actividades de práctica. Su objetivo es permitir que todos los estudiantes practiquen y jueguen en una competición equitativa dentro del horario de clase.

De esta manera, las actividades de aprendizaje y ejercicios adquieren relevancia ya que sirven para preparar la inminente competición formal.

4. *Registro del rendimiento.* Siedentop (1998) argumentó que existen múltiples razones para registrar el rendimiento de los estudiantes durante los partidos (por ejemplo, mediante el porcentaje de tiros a puerta, asistencias, robos de balón, puntos por equipo o individualmente, rebotes...), entre otros, motivar, dar *feedback*, evaluar o construir estándares y tradiciones. Con ello, se busca aumentar su excitación y ayudarles a reconocer si existe suficiente mejora para fijarse nuevas metas. El empleo de diferentes roles no relacionados con el de jugador, como el de publicista o estadística, permite mantener y actualizar los registros, y aproximarse a las funciones más complejas de co evaluación o evaluación compartida.

5. *Festividad y evento final.* Siedentop (1994) hizo hincapié en que la temporada de SE debe ser festiva, es decir, el profesor y los estudiantes deben hacer esfuerzos por celebrar el éxito obtenido por los estudiantes. Para ello, sugiere realizar un evento final (por ejemplo, una especie de *Olimpiada* o *Copa del Mundo*) que sirva como colofón de la temporada y que permita reconocer el logro de los alumnos. En definitiva, en SE los estudiantes aprenden otros roles del deporte además del de jugador, como son, el de árbitro, capitán, marcador, estadístico o entrenador. Siedentop (1998) sugirió que estos roles deben ser aprendidos mediante una combinación de estrategias de enseñanza, como la instrucción directa, el trabajo en pequeños-grupos cooperativos (*learning teams*), la enseñanza por pares y las dinámicas de resolución de conflictos.

➤ **SINTESIS MODELO**

AUTOR <i>ITEM</i>	MODELO SIEDENTOP
CONTEXTO	DARYL SIEDENTOP (1982) (Iniciación Deportiva) Profesor Emérito de la Universidad Estatal de Ohio , USA
AMBITO DE APLICACIÓN	DEPORTE ESCOLAR
POSTULADO	Simula las características contextuales dominantes del deporte y emplea una metodología centrada en el estudiante, al que se ofrece gradualmente mayor responsabilidad para aprender. Esencialmente, el modelo SE de Siedentop fue ideado como una respuesta a su búsqueda de formas más educativas de presentar el deporte en el currículo escolar, de enmarcarlo en un contexto apropiado y de permitir que las actividades deportivas tuvieran mayor significado y valor para los estudiantes
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que las actividades deportivas tengan mayor Significado y valor para los estudiantes
ESTRUCTURA	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Temporada.</i> Siedentop (1994) sugirió que una unidad curricular de SE debería representar una temporada deportiva real y tener una duración, por tanto, dos o tres veces más larga que las clásicas unidades multi-actividad de educación física. Las razones son simples; por un lado, los estudiantes tienen más contenidos que aprender (por ejemplo, además de desarrollar los fundamentos técnico-tácticos del deporte y potenciar determinadas actitudes, como el juego limpio, se deben experimentar los diferentes roles que se dan en torno al deporte, tanto de jugador como de no-jugador: estadístico, observador, árbitro, entrenador...) y, por otro, se requiere cierto tiempo para convertirse en jugadores competentes. 2. <i>Afiliación.</i> El modelo de SE los estudiantes deben formar parte de un equipo pequeño que permanezca fijo durante la temporada. Ser miembro activo de un equipo y, más concretamente, sentirse afiliado, permite a los estudiantes, planificar, practicar y beneficiarse de las oportunidades de desarrollo social que ofrece la pertenencia a un grupo persistente. Además, ser miembro de un equipo provoca entusiasmo y oportunidades de apoyo mutuo, si bien, seguramente se crearán algunos conflictos entre sus miembros. 3. <i>Calendario de competiciones.</i> Se organiza desde el principio de la unidad, y convive de manera intercalada con las sesiones o actividades de práctica. Su objetivo es permitir que todos los estudiantes practiquen y jueguen en una competición equitativa dentro del horario de clase. 4. <i>Registro del rendimiento.</i> Existen múltiples razones para registrar el rendimiento de los estudiantes durante los partidos (por ejemplo, mediante el porcentaje de tiros a puerta, asistencias, robos de balón, puntos por equipo o individualmente, rebotes...), entre otros, motivar, dar <i>feedback</i>, evaluar o construir estándares y tradiciones. Con ello, se busca aumentar su excitación y ayudarles a reconocer si existe suficiente mejora para fijarse nuevas metas. 5. <i>Festividad y evento final.</i> La temporada de SE debe ser festiva, es decir, el profesor y los estudiantes deben hacer esfuerzos por celebrar el éxito obtenido por los estudiantes. Para ello, sugiere realizar un evento final (por ejemplo, una especie de <i>Olimpiada</i> o <i>Copa del Mundo</i>) que sirva como colofón de la temporada y que permita reconocer el logro de los alumnos
CONTENIDO	Juegos deportivos, los cuales generalmente se practican en sus formas reducidas y condicionadas, mediante el empleo de reglas modificadas.

MÉTODO	La instrucción directa, el trabajo en pequeños-grupos cooperativos (<i>learning teams</i>), la enseñanza por pares y las dinámicas de resolución de problemas.
ROL. DOCENTE	Cuando la unidad o temporada educativa progresa, el profesor va otorgando gradualmente mayor responsabilidad a los estudiantes, generando mayor participación por parte de ellos sin que el principal actor sea el docente, es claro decir que todo esto va dependiendo el aprendizaje de la Unidad por parte del estudiante
ROL. ESTUDIANTE	El estudiante tiene mayor autonomía en la sesión de clase, en la medida que vaya adquiriendo el aprendizaje.
EVALUACIÓN	Se evalúa el rendimiento de los deportistas mediante el porcentaje de tiros a puerta, asistencias, robos de balón, puntos por equipo o individualmente, rebotes...), también se evalúa el trabajo de roles que le dan más responsabilidad al estudiante ya que el empleo de diferentes roles no relacionados con el de jugador, como el de publicista o estadística, permite mantener y actualizar los registros, y aproximarse a las funciones más complejas de coevaluación o evaluación compartida
FUENTE	www.educastur.princast.es/ies/sanchezl/archivos/basketball.pdf

UNIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA:

MODELO SIEDENTOP
DARYL SIEDENTOP)
Universidad Estatal de Ohio (Estados Unidos)

CONTEXTO

DEPORTE: BALONCESTO

TEMA:

EDAD: 14 AÑOS

NO. PARTICIPANTES 28

LUGAR SALON DE CLASE Y CANCHA DE BALONCESTO

TIEMPO DE LA SESION DE CLASE : 1:30 MINUTOS

MATERIAL: Balones de baloncesto, pelotas de caucho, petos, planillas de inscripción y registro, pitos, cronómetros.

LO QUE SE ESPERA APRENDER:

Generar en los estudiantes una mayor autonomía y responsabilidad propiciando en estos un mayor compromiso para aprender durante su proceso educativo.

CONSIGNAS TECNICAS

Simula las características contextuales dominantes del deporte.

Utilización de las habilidades específicas en situaciones simuladas de juego.

Se emplea una metodología centrada en el estudiante.

Propicia competencias personales tales como el liderazgo y la pro actividad.

Debe permitir que las actividades deportivas tengan un mayor significado y valor para cada uno de los estudiantes.

Con el avance de la unidad o temporada, el profesor va otorgando gradualmente mayor responsabilidad a los estudiantes.

Los juegos deportivos generalmente se practican en sus formas reducidas y condicionadas, mediante el empleo de reglas modificadas.

DESARROLLO

Con el grupo se desarrollarán varias sesiones donde se trabaje sobre los fundamentos técnico-tácticos del baloncesto, y acciones que permitan fomentar el trabajo en equipo y el liderazgo, potenciando actitudes como el juego limpio, se deben experimentar los diferentes roles que se dan en torno al deporte, tanto de jugador como de no-jugador: estadístico, observador, árbitro, entrenador. Finalizando con un festival deportivo de baloncesto.

1. Temporada 8 Sesiones

• Sesión 1:

Juego Uno: Tiempo de realización 15 minutos

Campo de baloncesto en cada línea final se colocara 10 balones de caucho. El grupo se dividirá en dos equipos cada uno conformado por 10 jugadores los cuales participarán en oposición; la tarea consistirá en invadir el terreno del equipo contrario y llevar el mayor número de balones que sea posible y a su vez evitar tener el menor número de balones en la zona propia durante 3 minutos. Solo se podrá llevar un balón a la vez cargándolo con las manos.

Variantes:

- El balón será llevado driblando con una mano.
- El balón será llevado driblando en forma alterna con las dos manos.
- El balón será llevado con los pies.

Juego Dos: Balón Torre Tiempo de realización 15 minutos.

Campo de baloncesto. Dos equipos con el mismo número de jugadores/as. En cada equipo se coloca un jugador/a dentro de un aro. Cada equipo debe pasarse el balón entre sí y enviar el balón a su compañero/a que se encuentra en el aro del campo contrario y evitar que el otro equipo haga lo propio con su jugador. Cada vez que el jugador reciba el balón en el aro se contabilizara un punto.

Variantes:

- Disminuir el número de pases entre si antes de pasar al compañero del aro.
- Pasar el balón al compañero desde una zona determinada.
- Driblar antes de realizar pase.

Juego Tres: Porterías Diagonales Tiempo de realización 10 minutos.

Campo de baloncesto. Dos equipos con igual número de miembros. Se colocan cuatro porterías, una en cada esquina del campo. El objeto es introducir el balón en cualquiera de las dos porterías del campo opuesto al suyo y evitar que el equipo contrario marque en nuestra propia portería. .

Variante:

- Para poder marcar el gol en cualquiera de las cuatro porterías de debe realizar mínimo tres pases entre el equipo.
- Para poder marcar el gol en cualquiera de las cuatro porterías de debe realizar máximo dos pases entre el equipo.

SITUACIONES DE JUEGO DEPORTIVO

Juego cuatro: Tiempo de realización 15 minutos

Campo de Baloncesto dividido en tres zonas. El grupo dividido en seis equipos cada uno compuesto por 4 jugadores, dos equipos se ubican en cada una de las zonas (un equipo ataca y otro defiende en la zona). El objetivo es llevar al balón pasando el balón de mano en mano a la última zona y marcar gol colocando el balón en uno de los aros que están ubicados en esta zona. Cada vez que se ataca y el balón se pasa a una zona el jugador que realizó el pase se desplaza a la zona siguiente para hacer superioridad numérica y continuar avanzando. Si se pierde el balón el jugador que paso de zona debe regresar rápidamente a su zona para hacer equilibrio y ayudar defender

2. Afiliación

El grupo de estudiantes de acuerdo a orientaciones del docente, conformará un comité organizador para la realización de un festival deportivo, en donde participarán todo los estudiantes asumiendo diferentes roles, dentro de sus responsabilidades estará las de elaborar planillas de inscripción, el reglamento interno y sistema de competencia.

Posterior a esta organización el grupo se dividirá en 4 equipos de 7 integrantes cada uno, conformados de manera libre pero mixta, los cuales se registrarán en una planilla de inscripción elaborada previamente por el comité organizador. Este grupo determinará un nombre para el equipo, color de camiseta y demás elementos que considere importantes para su participación

3. Calendario de competiciones

El comité organizador elaborará el cronograma de actividades que se va a desarrollar el curso durante el periodo y de esta manera realizar el festival deportivo que incluya una inauguración y clausura.

4. Registro del rendimiento

El rendimiento y la participación serán registrados por algún estudiante que asumirán el rol de veedor, estadístico, árbitro y entrenador, en una planilla elaborada por el comité organizador con ayuda del docente.

5. Festividad y evento final

Después del desarrollo de los encuentros de baloncesto, se organizará el evento de clausura en una de las sesiones finales del periodo, resaltando la participación y el compromiso de cada uno de los participantes, se puede promover de igual manera un compartir entre todos los estudiantes.

EVALUACION:

Para la evaluación se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

Los estudiantes deben hacer parte de un equipo pequeño y que permanezca fijo durante la temporada.

Su participación debe ser activa durante todo el proceso.

Asumirá un liderazgo y pro actividad, durante las variadas actividades que se lleven a cabo, asumiendo un gran compromiso durante los diferentes roles.

EL MODELO COMPRENSIVO

Autor:). José Davis Davis, 1996 (España). Profesor Titular de Universidad. Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Universidad de Valencia o Profesor Titular de Universidad del Departamento de Educación física y Deportiva.

Fundamentan el cambio en la enseñanza de los juegos deportivos en los siguientes puntos:

1. La consideración del conocimiento: Conocimiento práctico (Carr, Arnold,...) o saber hacer, que da lugar a la comprensión de los procedimientos implicados en el juego deportivo, y a la adquisición contextual de las habilidades técnicas.
2. La comprensión de la naturaleza de los juegos deportivos y la toma de decisiones relativas a problemas contextuales, desde el por qué al qué hacer.
3. El aprendizaje motor según el modelo de Schmidt (1975) (Citado en Devís y Peiró, 1992), teoría del esquema o de variabilidad en la práctica.
4. La creación de un modelo integrado desde la creatividad e imaginación, en la resolución de problemas del contexto,

5. La realización de actividades adecuadas: Juegos cooperativos, participación, coeducación, iniciativa, creatividad, utilización del propio material, actividad,... (Orlik, 1986, Morris y Stiehl, 1989, citados en Devís y Peiró, 1992).

Los principios son de elaboración de las propias actividades, de la táctica, de las fases para la progresión (Juegos modificados, juegos modificados con o sin técnica, Juego deportivo y técnica, con juegos modificados). Además de la colaboración del profesorado, la dinámica de grupos y la evaluación de los alumnos.

Siguen la clasificación de los juegos deportivos de Lend Almond (1986) (Citado en Devís y Peiró, 1992 y Devís, 1996): de blanco o diana, de campo y bate, de cancha dividida o red y muro, y de invasión.

CLASIFICACIÓN DE JUEGOS DEPORTIVOS. (Lend Almond, 1986, citado en Devís y Peiró, 1992 y Devís, 1996).

1. Juegos deportivos **de blanco o diana** (golf, bolos, croquet, etc.).
Tienen por objeto la precisión del móvil respecto a la diana.
2. Juegos deportivos **de campo y bate** (baseball, cricket, softball, etc.).
Presentan dificultad en la devolución, recogida del móvil para conseguir el objetivo.
3. Juegos deportivos **de cancha dividida o red y muro** (tenis, voleibol, bádminton, frontón...). Tratar que el móvil toque el espacio de juego contrario.
4. Juegos deportivos **de invasión** (fútbol, waterpolo, hockey...).
Alcanzar la meta del contrario y evitárselo al contrario.

PRINCIPIOS GENERALES QUE ORIENTAN LA PRÁCTICA EN CLASE.

- 1.- La elaboración de los aspectos materiales.
- 2.- Tácticos: espacio libre, desmarque, apoyos,...

3.- Para la progresión. Fases:

1ª 10/11 años:

- ◇ Globalidad del juego modificado
- ◇ Siguiendo la progresión o de forma simultánea.
- ◇ Juegos modificados tipo

2ª situaciones de juego o juegos modificados con introducción o no de la técnica.

3ª juego deportivo y técnica correspondiente en combinación con juegos modificados

4.- Para la mejora de los juegos modificados. Colaboración profesorado.

5.- Para el desarrollo de las estrategias de comprensión. Dinámica de grupos.

6.- Relacionados con la evaluación de los alumnos.

MODELO PSICOMOTOR. (Le Boulch, 1984, 1991, 1997).

Parte de los elementos psicomotores básicos: Esquema corporal, estructuración espacial y temporal, ritmo,...cuya aplicación incorpora al desarrollo curricular de la Educación Física de base llegando a tener una gran importancia en el sistema educativo francés, junto al aprendizaje de los conocimientos generales y los conocimientos instrumentales de lector escritura.

La ampliación al campo del deporte educativo parte de una fundamentación, constructivista inicialmente, e innatista en la actualidad. Está basada en la estructuración del esquema corporal, mediante la función de ajuste y la función de interiorización que permiten operar, representar mentalmente el movimiento, o aprendizaje cognitivo.

El deporte educativo puede ser aplicado a partir de los 8/9 años. Debe permitir el desarrollo de las aptitudes motrices y **psicomotrices** en relación con los aspectos afectivos, cognitivos y sociales de su personalidad, según los datos del desarrollo y de la psicología genética.

Denomina a su método psicocinético, desde la pedagogía de la mediación: organización de grupos y de situaciones de aprendizaje estructuradas en situaciones problema (etapas de fijación de objetivos, exploración, percepción y análisis de los resultados) o de ensayo y error, y de inducción psicomotora o de realización de juegos, con finalización en la situación inicial, para comprobar el aprendizaje conseguido.

La metodología del deporte educativo concilia **globalidad y desarrollo funcional analítico** (disociación).

PEDAGOGÍA DE LA MEDIACIÓN:

- **Elección de situaciones problema:** Fijación de objetivos y fase exploratoria. De la educación perceptiva inconsciente al aprendizaje consciente.
- **Organización de grupos:** Aspectos funcionales, motivacionales y psicoafectivos. Formación de equipos, secuenciados de juego, partidos y entrenamiento, tratamiento de las dificultades comunes a los deportes.
- **Organización del entrenamiento:** Elección de fundamentos, trabajo sobre problemas y retorno al juego global, evaluación.

Antes de llegar al juego deportivo establece una evolución desde el juego simbólico, funcional y de reglas, que los divide en: diez pases, juegos de pelota con arco, fútbol y hándbol a 7, y básquetbol. De los juegos de reglas se pasa juegos deportivos para los que establece los siguientes tipos:

Baloncesto	Fútbol	Voleibol	Deportes individuales
Tiro a canasta	Tiro a puerta	Toque de la pelota	Percepción temporal.
Control de la pelota	Control de la pelota	Equilibrio	Disociación segmentaria.
Control del equilibrio	Control del equilibrio		Apoyos
	Control del pase		Movilidad articular

Establece como objetos de trabajo el equilibrio, el control de la pelota y los toques de la misma en los deportes colectivos, y la percepción temporal, la disociación segmentaria, los apoyos, la movilidad articular,...en los deportes individuales

Presenta un modelo de sesión, en la que tras unas actividades previas, aparece la situación de ensayo y error que es evaluada (cuantificando el número de aciertos), continuando la situación inductiva de aprendizaje que tiene lugar mediante el desarrollo de una serie de juegos o actividades (el gato y el ratón, apagar la vela, las cuatro esquinas, el cazador, relevos,...), se acaba otra vez en la situación inicial.

➤ **SINTESIS MODELO**

AUTOR	<i>MODELO COMPRENSIVO</i>		
ITEM			
CONTEXTO	<p style="text-align: center;">José Davis Davis(España) Profesor Titular de Universidad. Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Universidad de Valencia o Profesor Titular de Universidad del Departamento de Educación física y Deportiva.</p>		
AMBITO DE APLICACIÓN	DEPORTE		
POSTULADO	DESCRIPCIÓN	MODELO HORIZONTAL Y ESTRUCTURAL	MODELO HORIZONTAL AL COMPRENSIVO
	Juegos modificados: abstracción global simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo, que exagera los principios tácticos y reduce las exigencias o demandas técnicas de los	Transferencia horizontal de los juegos de habilidades genéricas y juegos pre deportivos a la iniciación y el desarrollo de	Juegos deportivos modificados que comparten semejantes problemas estratégicos

	grandes juegos deportivos".	diversos deportes	
OBJETIVO	<p>Desarrollar un conocimiento táctico del juego, que favorece la capacidad de tomar decisiones.</p> <p>Promueve el entendimiento de los estudiantes hacia el juego y son sensibles a la necesidad por el disfrute y la participación</p>	<p>Conseguir que el alumnado desarrolle una acción de juego autónoma e intencional en cada uno de los roles que asume el jugador en estos juegos deportivos. Énfasis en el desarrollo de los mecanismos de percepción y decisión.</p>	<p>Adaptación del comportamiento estratégico a las diversas situaciones de juego que se plantean. Énfasis en el desarrollo de los mecanismos de percepción y decisión.</p>
ESTRUCTURA	<p>Juego modificado, donde la técnica se reduce y se simplifica, orientada a la táctica.</p> <p>Situaciones de juego, presentadas como si fueran juegos modificados por su globalidad, introduciendo a la técnica estándar de un determinado deporte.</p> <p>Juego deportivo</p>	<p>Fase de comprensión de la estructura reglamentaria básica</p> <ul style="list-style-type: none"> ·Fase de comprensión de los principios generales del juego ·Fase de comprensión del comportamiento estratégico individual (roles y subroles 	<p>1. Iniciación integrada y horizontal (juegos modificados)</p> <p>2. Transición juegos modificados- situaciones de juego y mini deportes</p> <p>3. Modalidades</p>

	<p>propiamente, con la técnica correspondiente y utilizando situaciones específicas</p>	<p>estratégicos) ·Fase del comportamiento estratégico colectivo</p>	<p>deportivas Análisis, reflexión sobre los resultados de la búsqueda, Soluciones inadecuadas, nuevos problemas, Soluciones validas significativas, Aplicación en el juego, posibilidades de transferencia.</p>
CONTENIDO	<p>El comienzo táctico hará comprender mejor el deporte a los jugadores. Juegos globales Se sustentan los medios técnicos. Especialización temprana en cuanto a funciones y puestos específicos, por lo que el jugador obtendrá el mayor número de experiencias</p>	<p>Progresiones situacionales tomando como referencia los principios generales del juego; comportamiento estratégico individual tomando como referencia cada uno de los roles estratégico;</p>	<p>Progresiones situacionales, a través de juegos modificados que poseen similitudes tácticas con determinados tipos de deportes, para que el</p>

	posibles.	comportamiento estratégico colectivo tomando como referencia las variables de comunicación que se dan entre los diversos roles	jugador acceda a la comprensión táctica del juego y pueda organizar, de manera intencional, su acción de juego
MÉTODO	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS , DESCUBRIMIENTO GUIADO		
ROL. DOCENTE	Estimular la comprensión del juego en su contexto y de su riqueza técnico táctica.	La orientación del profesor, dará lugar a una búsqueda "cognitiva" de posibles soluciones a tales problemas	Conocer en profundidad la estructura del juego y presentar las actividades guiadas para conseguir su entendimient o.
			Sujeto activo

ROL. ESTUDIANTE	Participación activa y motivadora en el juego.	Favorece una búsqueda de soluciones por parte de los jugadores	con capacidad reflexiva para poder organizar su motricidad de manera autónoma
EVALUACIÓN	<p>Se evalúa la capacidad que tiene el estudiante de encontrar las soluciones y de la asimilación de los juegos planteados.</p> <p>Se observa en el alumno los roles estratégicos que asumen los participantes y los tipos de comunicación que se dan entre ellos.</p>		<p>Se evalúan las reflexiones en la práctica sobre la adecuación de los medios que se estén empleando con los objetivos que se quieren conseguir de parte del alumno, de manera que se consigna una acción de juego consciente e intencional que dé</p>

		respuestas al problema estratégico planteado.
FUENTE	www.efdeportes.com/efd112/modelos-de-intervencion-didactica-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje-de-los-deportes.htm . <i>Hacia una clasificación actualizada y unificada de los modelos alternativos de enseñanza en la iniciación deportiva.</i> Universidad de Castilla la Mancha. Luis Miguel García López. Profesor de Fundamentos de los Deportes en la E. U. de Magisterio de Toledo	

PROPUESTA UNIDAD DIDACTICA

<p>MODELO HORIZONTAL COMPRENSIVO JOSÉ DAVIS DAVIS(ESPAÑA)</p>
<p>CONTEXTO DEPORTE: BALONCESTO TEMA: TRANSICION DEFENSA ATAQUE EDAD: 12 – 13 AÑOS NO. PARTICIPANTES 24 LUGAR CANCHA DE BALONCESTO. TIEMPO DE LA SESION DE CLASE : 90 MINUTOS MATERIAL: Balones de baloncesto, petos, aros.</p>
<p>LO QUE SE ESPERA APRENDER: Comprender la transición defensa- ataque dentro de la lógica interna en el juego de baloncesto.</p>
<p>CONSIGNAS TECNICAS Los juegos modificados son el instrumento óptimo para estimular la comprensión y el descubrimiento de la lógica de los juegos deportivos.</p>

Va de la globalidad a la especificidad.

Su método característico es el descubrimiento guiado y la resolución de problemas.

Dentro del desarrollo de programación se deben presentar situaciones contextualizadas.

DESARROLLO:

La sesión de clase se inicia plantando al grupo una serie de preguntas relacionadas con elementos de la lógica interna del juego:

- ¿Cuál es el objetivo del juego?
- ¿Qué puedo hacer cuando mi equipo está en posesión del balón?
- ¿Qué puedo hacer cuando mi equipo no está en posesión del balón?

Teniendo como base las respuestas de los estudiantes, se resalta la funcionalidad de la transición de defensa-ataque como acción constante dentro del juego.

PRIMERA FASE: SE CENTRA EN EL JUEGO MODIFICADO.

Juego Uno: Tiempo de realización 15 minutos

Campo de baloncesto en cada línea final se colocara 10 balones de caucho. El grupo se dividirá en dos equipos cada uno conformado por 10 jugadores los cuales participarán en oposición; la tarea consistirá en invadir el terreno del equipo contrario y llevar el mayor número de balones que sea posible y a su vez evitar tener el menor número de balones en la zona propia durante 3 minutos. Solo se podrá llevar un balón a la vez cargándolo con las manos.

Variantes:

- El balón será llevado driblando con una mano.
- El balón será llevado driblando en forma alterna con las dos manos.
- El balón será llevado con los pies.

Reflexión sobre la acción.

Juego Dos: Balón Torre Tiempo de realización 15 minutos.

Campo de baloncesto. Dos equipos con el mismo número de jugadores/as. En cada equipo se coloca un jugador/a dentro de un aro. Cada equipo debe pasarse el balón entre sí y enviar el balón a su compañero/a que se encuentra en el aro del campo contrario y evitar que el otro equipo haga lo propio con su jugador. Cada vez que el jugador reciba el balón en el aro se contabilizara un punto.

Variantes:

- Disminuir el número de pases entre si antes de pasar al compañero del aro.
- Pasar el balón al compañero desde una zona determinada.
- Driblar antes de realizar pase.

Juego Tres: Porterías Diagonales Tiempo de realización 10 minutos.

Campo de baloncesto. Dos equipos con igual número de miembros. Se colocan cuatro porterías, una en cada esquina del campo. El objeto es introducir el balón en cualquiera de las dos porterías del campo opuesto al suyo y evitar que el equipo contrario marque en nuestra propia portería. .

Variante:

- Para poder marcar el gol en cualquiera de las cuatro porterías de debe realizar mínimo tres pases entre el equipo.

- Para poder marcar el gol en cualquiera de las cuatro porterías de debe realizar máximo dos pases entre el equipo.

SEGUNDA FASE : SITUACIONES DE JUEGO DEPORTIVO

Juego cuatro: Tiempo de realización 15 minutos

Campo de Baloncesto dividido en tres zonas. El grupo dividido en seis equipos cada uno compuesto por 4 jugadores, dos equipos se ubican en cada una de las zonas (un equipo ataca y otro defiende en la zona). El objetivo es llevar al balón pasando el balón de mano en mano a la última zona y marcar gol colocando el balón en uno de los aros que están ubicados en esta zona. Cada vez que se ataca y el balón se pasa a una zona el jugador que realizó el pase se desplaza a la zona siguiente para hacer superioridad numérica y continuar avanzando. Si se pierde el balón el jugador que paso de zona debe regresar rápidamente a su zona para hacer equilibrio y ayudar defender

TERCERA FASE : SITUACIONES REALES DE JUEGO

Juego cinco: Ganar zona defensiva

Campo de Baloncesto. El grupo se divide en tres equipos (A), (B) y (C), se enfrentan inicialmente dos equipos en medio campo de baloncesto, en donde el equipo (A) defiende una línea de fondo y el equipo (B) la ataca con posesión del balón, el objetivo será ubicarlo en la línea de fondo defendida por (A); si (B) logra el objetivo, gira e inicia un nuevo ataque hacia la zona defendida por (C), pero si por el contrario (A) quita el balón y logra salir de su mitad del campo, tendrá la obligación de ir a ubicar el balón en la línea de fondo defendida por (C). Mantener esta dinámica constante en ambos campos.

Juego seis

Se desarrollara un juego entre dos equipos A vs B en la cancha de baloncesto de manera

libre, aplicando las condiciones desarrolladas durante la sesión de clase, el equipo C estará afuera realizando una observación del juego y evaluando si se llevan a cabo los dos momentos de la lógica interna del juego, en este caso la transición ataque-defensa. Después de 5 minutos de juego, se cambiarán los roles en donde cada equipo realizará la observación respectiva.

Reunión final donde se hace un repaso a las variantes planteadas, se ponen en común las opiniones de los estudiantes sobre la sesión, así como las sensaciones que han experimentado. El profesor realiza preguntas para propiciar esta puesta en común.

- ¿Cuántos y cuáles momentos tiene el juego del baloncesto?
- ¿Por qué se debe pasar la línea del balón?
- ¿Cuándo gano el balón que rol debo tomar?
- ¿Qué características debe tener el rol del jugador que ataca?

EVALUACION

¿Cómo se puede determinar si la comprensión del juego está relacionada con la lógica interna del deporte?

- El estudiante se apropia de elementos esenciales de la lógica interna del baloncesto en este caso la transición ataque-defensa. (cuando el jugador gana el balón realiza un ataque, cuando lo pierde cambia de rol y pasa la línea del balón para defender e intenta recuperarlo nuevamente).
- Conoce elementos básicos del reglamento.

COMPRESIVO VERTICAL DE LA ENSEÑANZA DEPORTIVA

Autor: Horts Wein. (1995) Alemán. Licenciado en Educación Física del "Deutsche Sporthochschule Köln".

El planteamiento vertical de enseñanza, podemos decir que se basa del aprendizaje de una manera tradicional, ya que se trabajan de manera independiente varios deportes secuenciadamente y no de manera simultánea como en el caso anterior, con la novedad, de que al ser comprensivo o del entendimiento, se empezaría por un trabajo táctico para posteriormente realizar un trabajo técnico. Como ejemplos de este tipo de modelo son la última fase del modelo de Devís y Sánchez (1996) y las dos últimas fases del modelo de Lasierra y Lavega (1997), que son de desarrollo de los elementos básicos de la táctica colectiva y de desarrollo de los sistemas de juego, basadas, estas dos fases en el aprendizaje de un solo deporte.

Un claro ejemplo, es el establecido por Wein (1995), donde establece 5 niveles de formación:

1. Primer nivel de formación: A partir de los 7 años, en donde los jugadores se familiarizan con el juego del fútbol, a través de juegos de habilidades y capacidades básicas, destacándose: juegos de malabarismo, juegos de conducción y persecución, juegos de control, pase y tiro a portería, juegos en el laberinto, juegos de entrada, juegos polivalentes y 2x2.
2. Segundo nivel de formación: A partir de los 8 años, en donde se juega hasta los 4x4. Se utilizan: juegos de habilidades y capacidades básicas, juegos preparatorios, juegos correctivos, juegos simplificados y juegos de 3x3.
3. Tercer nivel de formación: A partir de los 10 años, se termina jugando 7x7. Se realizan juegos de mini fútbol, juegos de 3x3, juegos de habilidades y capacidades básicas, formación del portero y juegos de 4x4.

4. Cuarto nivel de formación: A partir de los 12 años, se termina jugando a 8x8. Entre otros utiliza, juegos de 7x7, programas formativos para el ataque y la defensa, etc.

5. Quinto nivel de formación: A partir de los 16 años, se acaba jugando con el fútbol a once. Se realizan entre otros entrenamientos individualizados y colectivos, etc.

Romero (2000) distingue tres variantes dentro de este modelo:

- *"El que se progresa desde la habilidad técnica y su secuenciación, enseñada de manera analítica (parte por parte) hasta llegar a la táctica.*
- *Se progresa desde los juegos simplificados al mini deporte y de éste al deporte.*
- Los procesos de enseñanza deportiva se basan en situaciones de juego simplificadas con una orientación técnico-táctica.

➤ **SÍNTESIS MODELO**

AUTOR ITEM	MODELO DE ENSEÑANZA VERTICAL (HORST WEIN)
CONTEXTO	Licenciado en Educación Física del "Deutsche Sporthochschule Köln" con la maestría de fútbol con el Prof. Hennes Weissweiler. Docente Universitario en "Metodología y didáctica de juegos colectivos" en la "Universität Münster", "Technische Universität München" y del INEF de Barcelona.
AMBITO DE APLICACIÓN	DEPORTE FORMATIVO. (FUTBOL)
POSTULADO	Parte de una progresión de Juegos Simplificados o Reducidos, a partir de los cuales, el jugador se familiariza con el Deporte. Se trata de enseñar divirtiendo, conjugando aspectos técnicos, físicos y mentales mediante series progresivas de ejercicios/juegos.
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estimular a los formadores de niños entre 7 y 14 años, para ayudarlos a conseguir acercarse correctamente a la complejidad del deporte y desarrollarlo con el mayor grado posible de acierto, buscando tanto la diversión en la práctica, como la eficacia en el aprendizaje. ✓ Desarrollar la inteligencia del juego, es decir, la capacidad de tomar una decisión adecuada sobre en qué momento y de qué manera aplicar una técnica de acuerdo con las características de la situación del juego ✓ Desarrollar de manera gradual con los años, capacidades correctas en el ámbito técnico, táctico y en la preparación atlética.
ESTRUCTURA	<p>Se dividen en Bloques, los cuales incluyen una serie de unidades didácticas, consistentes en ejercicios/ juegos, perfectamente definidos y fácilmente controlables por el formador.</p> <p>Muchos ejercicios incluyen una o más variantes, del mismo, tanto el ejercicio como las variantes se explican convenientemente y se ilustran con gráficos, fotografías animaciones o dibujos. En muchos casos, se explican también los Objetivos Formativos que se pretendan en cada ejercicio- juego.</p> <p>Esta estructura implica así mismo, la consecución en un momento concreto del programa, (ni antes ni después), de una serie de objetivos, o metas globales y de unas metas parciales y específicas, que se determinan en función de la evolución psicomotriz del niño</p>
CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> • 1º Nivel: Juego de habilidad y capacitación de base. (Juegos de habilidades y capacidades básicas).Edades: 7 años aprox. Categoría: Benjamín <ul style="list-style-type: none"> • Juegos polivalentes. • Habilidades básicas. 2º Nivel: Juego simplificado.(Juegos para Mini –fútbol) Edades: 8 años aprox. Categoría: Benjamín <ul style="list-style-type: none"> • Prácticas simplificadas de juegos similares al deporte que se aprende. 3º Nivel: Minideporte.(Juegos para el fútbol 7) Edades: 10 años aprox. Categoría:

	<p style="text-align: center;">Alevín</p> <ul style="list-style-type: none"> • El deporte de que se trate con número reducido de participantes. <p style="text-align: center;">4º Nivel: Juego modificado.(Juegos para el fútbol 8) Edades: 12 años aprox. Categoría: Infantil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simplificación de las reglas de juego del deporte. <p style="text-align: center;">5º Nivel: Juego reglamentado. (Juegos para el fútbol Reglamentario) Edades: 14 años aprox. Categoría: Cadete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Práctica del deporte como tal.
MÉTODO	Resolución de problemas
ROL. DOCENTE	<p>El formador tiene un mayor control sobre el proceso formativo, sobre el programa y puede en consecuencia, corregir los errores y marcar el ritmo adecuado del aprendizaje.</p> <p>El formador no debe dar demasiadas informaciones y explicaciones sobre la forma de realizar los movimientos o aplicar los gestos técnicos, ni debe tener prisa en conseguir resultados.</p>
ROL. ESTUDIANTE	El estudiante debe desarrollar su potencial innato, su capacidad de adaptarse al entorno y de solucionar por sí solo las dificultades que se presente.
EVALUACIÓN	Cada vez que el alumno llega a la comprensión de ejercicios/ juegos se inicia una progresión en niveles, con un aumento gradual de la dificultad y complejidad de las situaciones, cada vez más reducidos en el plano técnico-táctico y por unas velocidades de ejecución cada vez más rápidas.
FUENTE	Fútbol a la medida del niño. Horst Wein

➤ **UNIDAD DE PROPUESTA DIDÁCTICA**

MODELO DE ENSEÑANZA VERTICAL	
(HORST WEIN- ALEMANIA)	
CONTEXTO	
DEPORTE: FUTBOL	
TEMA:	JUEGO DE HABILIDADES (CONDUCCION Y PASE)
EDAD:	9 AÑOS
NO. PARTICIPANTES:	24

<p>LUGAR CANCHA DE FUTBOL</p> <p>TIEMPO DE LA SESION DE CLASE: 90 MINUTOS</p> <p>MATERIAL: Balones de fútbol No. 4, petos, platillos o conos.</p>
<p>LO QUE SE ESPERA APRENDER:</p> <p>Desarrollar la inteligencia del juego o capacidad de tomar una decisión adecuada sobre en qué momento y de qué manera aplicar la técnica de la conducción y el pase, de acuerdo con las características de la situación del juego.</p>
<p>CONSIGNAS TECNICAS</p> <p>El juego debe estar por encima del resultado.</p> <p>Utilización de los juegos simplificados o reducidos (tipo 2x2, 3x3, 4x4).</p> <p>Se pretende favorecer la comprensión del juego en los participantes trabajando principios tácticos con los juegos Simplificados.</p> <p>Se incide fundamentalmente sobre los mecanismos de percepción y decisión, sin olvidar el de ejecución</p> <p>La construcción de las tareas de enseñanza- aprendizaje tiene en cuenta los distintos elementos que están presentes en el juego real.</p> <p>El modelo plantea resolución de problemas través de situaciones de juego y a partir de variantes de dichas situaciones juego.</p> <p>Tratamiento de la competición a la medida del niño.</p> <p>Adaptación del niño teniendo en cuenta sus características biológicas, psicológicas, afectivas y sociales.</p>
<p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>1º NIVEL: JUEGO DE HABILIDAD CAPACIDADES BÁSICAS.</u>

LA CONDUCCION.

JUEGO EL TUNEL:

Un jugador desplaza, con un toque de cualquier pie, a través de las piernas separadas de compañero, que cuenta en voz alta los goles conseguidos. Duración 30 segundos.

Se compite dos veces, y en caso de empate se repite la prueba.

Variante 1:

El jugador que forma el túnel se sitúa dentro de una franja de 1 metro de anchura, limitada por dos líneas, y no se permite jugar el balón fuera de esta zona.

Variante 2:

El jugador que forma el túnel, después, de cada gol del contrario, debe desplazar la posición del pie izquierdo (pívot) sin modificar la del pie derecho.

JUEGO : LEVANTAR LA VISTA DURANTE LA CONDUCCIÓN

Dos jugadores se sitúan separados entre sí 5 metros. Uno conduce el balón hacia el que tiene al frente, adoptando una posición del tronco y cabeza que le permita levantar frecuentemente la vista. De este modo, el jugador el jugador recibe la máxima información sobre la situación de juego, de tal forma que debe ser capaz de ver el número de dedos que le muestra el compañero que se desplaza hacia atrás. Realizar este recorrido en una distancia de 20 metros. Cambiar el compañero que realiza la acción. Numero de recorridos por jugador **6**.

Variante 1:

Modificar la superficie del pie que toca el balón.

Variante 2:

Para mejora la sensación de ritmo, se pide en cada mitad del trayecto un número distintos de toques.

Variante 3:

Para mejorar la capacidad de equilibrio, se organiza una competición, en la cual gana el jugador que efectúe el mayor número de toques sin parar el balón.

Variante 4:

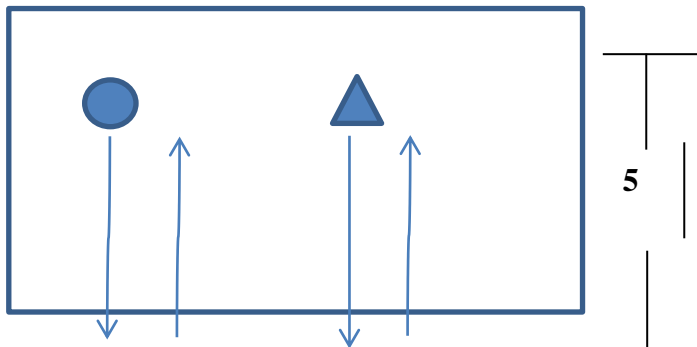
Igual al anterior pero empleando ambos de forma alternada.

Variante 5:

El que conduce el balón debe hacerlo con dos balones.

JUEGO: CAMBIO DE DIRECCIÓN Y RITMO DE CONDUCCIÓN

Compiten dos jugadores. Deben conducir el balón a través de dos líneas paralelas, separadas entre sí 5 metros. Gana el que logra pasar el balón más veces en 20 segundos a través de las líneas.



Variante 1:

Cambiar el pie con el cual se realiza la conducción.

Variante 2:

Realizar la conducción alternando el pie durante el recorrido.

Variante 3:

Realizar la conducción con la Suela del zapato.

EL PASE.

JUEGO: EL TORPEDO

Un número indeterminado de jugadores se sitúan en una línea del campo, cada uno con un balón. Enfrente, tras una línea situada a 10 metros de distancia, están sus compañeros, sin balón, formando así un pasillo.

A ambos lados del pasillo se sitúan otros dos jugadores. Los jugadores de los extremos se pasarán el balón a través del pasillo, mientras los jugadores situados a ambos lados del pasillo, sin desplazarse de su posición, lanzarán el suyo para intentar tocarlo y desviarlo antes de que el balón atravesase todo el pasillo y llegue al jugador del otro extremo. Cambiar la pareja ubicada a los extremos.

JUEGO: TIRO Y CONTROL

Dos jugadores situados en dos porterías anchas de (8 metros) enfrentadas a unos 10 -12 metros, deben patear el balón parado a ras de suelo a la portería contraria para intentar marcar gol. No se permite a ningún jugador entrar en el campo para patear o recibir el balón.

En caso de infracción (pase alto por encima del nivel de las rodillas, entrar en el campo, o utilizar las manos), se penaliza con un lanzamiento desde la mitad del campo.

- **2º NIVEL: JUEGO SIMPLIFICADO.**

2:1 CON DOS PORTERIAS ANCHAS.

Los dos jugadores de un equipo atacan alternativamente dos porterías, anchas (**12 metros**), colocadas una frente a la otra y con una distancia de **15 metros** entre ellas, cada una de las cuales está defendida por un defensa. Cada equipo puede hacer 10 ataques seguidos, cinco a cada portería, tras lo cual ambas parejas cambian de posición y funciones.

El ataque termina con un punto a favor de:

- Los atacantes, cuando uno de ellos alcanzan la línea de meta con el balón controlado.
- Los defensas, cuando uno de ellos logra recuperar el balón y tocarlo tres veces seguidas, cuando los atacantes cometen infracción, o cuando el balón sale por la línea de fondo.

Si un defensa comete una infracción, los atacantes efectuarán un golpe franco, en el cual pueden pasar o conducir el balón. No hay fuera de juego. Se juega hasta lograr 10 puntos entre los dos equipos (7:3, 6:4, etc.), y gana la pareja que totaliza más puntos. En caso de empate, cada equipo realiza otros dos ataques hasta definir la pareja vencedora.

Variante con 6 jugadores:

2:1 CON 3 EQUIPOS Y DOS PORTERIAS ANCHAS

Reglas del juego:

Las reglas son las del juego 2:1 con dos porterías anchas, pero en vez de 4 actúan 6 jugadores. No hay líneas laterales.

Detrás de cada portería ancha se sitúan ahora un segundo defensa que entra en juego cuando el primer defensa recupera el balón (dando tres toques consecutivos), o el balón sale por la línea de fondo, pero no cuando los dos atacantes marcan gol.

En el próximo ataque de los que han ganado previamente, el defensa cambia posición y función con su compañero.

Gana el equipo que entre 4 minutos de juego marque más goles con una conducción del balón a través de la línea de fondo. Zona de juego 10 metros cada portería con una distancia de 15 metros entre sí.

- **3º NIVEL: MINI DEPORTE. JUEGOS MODIFICADOS**

JUEGOS 3:0

En un campo de minifútbol o en una cancha de baloncesto de 14 x 26 metros. En cada línea de fondo se colocan dos porterías de dos metros de ancho cada una, formada por dos postes de 1 metro de altura cada una y separadas entre sí 12 metros.

Todos los equipos de 3 equipos compiten por separado. Empiezan a atacar sin oposición, un equipo detrás de otro, desde la línea de fondo.

Dos jugadores se sitúan en cada una de las porterías como extremos y el tercero inicia el ataque en medio de ellos.

Para marcar un gol valido en cualquiera de las dos porterías opuestas se debe patear el balón desde el interior del área opuesta y después de haberlo tocado cada uno de los atacantes por lo menos una vez.

Gana el equipo que consigue más goles con 5 ataques a su disposición. La combinación termina con un gol o con el balón fuera del campo de minifútbol.

Variante 1: En direcciones opuestas.

Competición entre dos equipos que atacan simultáneamente en direcciones opuestas. Después de una señal visual, uno sale de una línea de fondo y otro de la opuesta, evitando en la carrera con la cabeza bien alta cualquier colisión.

Variante 2: En Formación triangular.

Para marcar un gol válido, los tres delanteros deben formar durante el desarrollo del ataque una formación triangular, es decir nunca atacar encontrándose en línea horizontal.

Información para el desarrollo de la inteligencia de juego.

El docente por medio de preguntas abiertas y cerradas clarifica en su diálogo con los jugadores:

- ✓ **¿Por qué ambos equipos deberían formar durante su juego siempre un triángulo?**

Variante 3: Con cambio de posiciones

Para que un gol sea válido, los tres jugadores deben cambiar sus posiciones durante el desarrollo de su ataque.

Información para el desarrollo de la inteligencia de juego.

- ✓ **¿Porque loa atacantes deben cambiar sus posiciones durante el desarrollo del ataque?**

- **JUEGOS REGLAMENTARIOS**

Partido de minifútbol. Tiempo 2 periodos de 20 minutos

En dos campos de minifútbol de **20 x 35**. El grupo se divide en cuatro equipos cada uno conformado por seis jugadores (5 + 1 portero) para jugar dos partidos de minifútbol que es la competición más formativa para benjamines de segundo año o niños/as de 9 años de edad.

EVALUACION

Se asumirá una evaluación informal que realiza el docente durante los diferentes momentos de la sesión teniendo en cuenta la evolución y desarrollo de la inteligencia del juego.

Se vinculara una evaluación de dominio motor a través del desarrollo de los juegos modificados, dejando registro de la misma en una hoja de seguimiento.

**MODELO DE ENSEÑANZA PROGRESIVA DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)**

Autor: Thorpe y Bunker (1982)

Se centra en la enseñanza comprensiva de la táctica antes que en la formación de las habilidades, de modo que se nos ofrece una visión táctica de la enseñanza de los juegos, dejando para después la formación de habilidades. La enseñanza de este modelo se orienta desde la táctica a la técnica, a través del uso de los juegos modificados que poseen “similitudes tácticas” con los deportes estándar de los juegos deportivos, a la vez que se busca que el alumno participe y comprenda los principios existentes en cada una de las formas deportivas, este modelo pretende romper con la aproximación basada en la presentación de juegos aislados.

Propone una progresión de enseñanza desde la táctica hacia la técnica. Con ellos se pretende poner el énfasis en el para qué y el por qué, antes que el cómo. Se basa en la premisa de que cualquier cambio de los elementos esenciales del juego o deporte modifica su aspecto estructural y hace que surja la necesidad de dar con nuevas soluciones motrices.

Juegos modificados que se ajusten al nivel de desarrollo de los aprendices. Las modificaciones se realizan a varios niveles: Reglas, número de jugadores, área de juego y equipamiento. Las técnicas se desarrollan utilizando ejercicios y otras prácticas comunes a la aproximación tradicional, con la salvedad de que se introducen, cuando los jugadores alcanzan el nivel de juego que requiere que ésta sea aprendida. Una vez desarrollada la pericia de los jugadores, se debe proponer otra forma jugada para continuar provocando el reto de los jugadores.

Progresiones situacionales, a través de juegos modificados que poseen similitudes tácticas con determinados tipos de deportes, “Juegos deportivos” (Juegos de invasión (fútbol, rugby, baloncesto., hockey), juegos de red y muro (tenis, tenis de mesa, voleibol) y juegos de bate y campo (Cricket, béisbol), juegos de persecución, juegos de blanco y diana, se sugirieron que se podrían utilizar las situaciones, simplificadas, modificadas, y genéricas de los juegos deportivos, para enseñar los principios tácticos principales requeridos, para cada una de las categorías de los juegos anteriores.), para que el jugador acceda a la comprensión táctica del juego y pueda organizar, de manera intencional, su acción de juego.

➤ **SINTESIS MODELO**

AUTOR ITEM	MODELO DE ENSEÑANZA PROGRESIVA DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)
CONTEXTO	Thorpe y Bunker (1982)
AMBITO DE APLICACIÓN	DEPORTE ESCOLAR
POSTULADO	<p>Se centra en la enseñanza comprensiva de la táctica antes que en la formación de las habilidades, de modo que se nos ofrece una visión táctica de la enseñanza de los juegos, dejando para después la formación de habilidades. La enseñanza de este modelo se orienta desde la táctica a la técnica, a través del uso de los juegos modificados que poseen “similitudes tácticas” con los deportes estándar de los juegos deportivos, a la vez que se busca que el alumno participe y comprenda los principios existentes en cada una de las formas deportivas, este modelo pretende romper con la aproximación basada en la presentación de juegos aislados.</p> <p>Propone una progresión de enseñanza desde la táctica hacia la técnica. Con ellos se pretende poner el énfasis en el para qué y el por qué, antes que el cómo. Se basa en la premisa de que cualquier cambio de los elementos esenciales del juego o deporte modifica su aspecto estructural y hace que surja la necesidad de dar con nuevas soluciones motrices.</p>
	<p>✓ Integrar el aspecto lúdico y global, con el aprendizaje y la comprensión de los principios tácticos que inspiran las</p>

OBJETIVO	diferentes situaciones de juego. ✓ Plantear una orientación curricular, para enseñar al estudiante a resolver problemas
ESTRUCTURA	Juegos modificados que se ajusten al nivel de desarrollo de los aprendices. Las modificaciones se realizan a varios niveles: Reglas, número de jugadores, área de juego y equipamiento. Las técnicas se desarrollan utilizando ejercicios y otras prácticas comunes a la aproximación tradicional, con la salvedad de que se introducen, cuando los jugadores alcanzan el nivel de juego que requiere que ésta sea aprendida. Una vez desarrollada la pericia de los jugadores, se debe proponer otra forma jugada para continuar provocando el reto de los jugadores.
CONTENIDO	Progresiones situacionales, a través de juegos modificados que poseen similitudes tácticas con determinados tipos de deportes, “Juegos deportivos” (Juegos de invasión (fútbol, rugby, baloncesto., hockey), juegos de red y muro (tenis, tenis de mesa, voleibol) y juegos de bate y campo (Cricket, béisbol), juegos de persecución, juegos de blanco y diana, se sugirieron que se podrían utilizar las situaciones, simplificadas, modificadas, y genéricas de los juegos deportivos, para enseñar los principios tácticos principales requeridos, para cada una de las categorías de los juegos anteriores.), para que el jugador acceda a la comprensión táctica del juego y pueda organizar, de manera intencional, su acción de juego.

MÉTODO	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
ROL. DOCENTE	El profesor debe presentar distintos juegos de forma progresiva, proponiendo actividades acordes a las posibilidades de aprendizaje de sus alumnos, de modo que éstos fuesen capaces de solucionar los problemas que presenta toda situación jugada, situaciones jugadas que no impliquen un nivel de habilidad técnico alto, pues de lo contrario el niño no podrá centrarse en el elemento táctico del juego. Se trata en definitiva que los alumnos aprendan a saber decidir dentro de las variadas situaciones que se presentan durante el juego
ROL. ESTUDIANTE	El alumno tomará implicación cognitiva en la resolución práctica de problemas de juego. Se aprovecha la motivación intrínseca que estos sienten hacia el juego, para hacer que los entiendan y puedan aplicarlos a otras situaciones jugadas
EVALUACIÓN	Se evalúa al estudiante dependiendo de la comprensión de las situaciones jugadas según los deportes estándar, se determina la apreciación del juego, concienciación táctica, la toma de decisiones y la ejecución de la técnica.
FUENTE	LA PERCEPCIÓN ESPACIO-TEMPORAL Y LA INICIACIÓN A LOS DEPORTES DE EQUIPO EN PRIMARIA. M ^o LUISA RIVADENEYRA ÁLVARO SICILIA. ED. INDE. ESPAÑA 2004

PROPUESTA DE UNIDAD DIDACTICA:

MODELO (TGFU) TECHING GAMES FORUNDERTANDING THORPE Y BUNKER(1982)
<p>CONTEXTO</p> <p>DEPORTE: Futbol de salón</p> <p>TEMA: Defensa individual</p> <p>EDAD: 15 años</p> <p>NO. PARTICIPANTES: 16</p> <p>LUGAR: Superficie plana, libre de obstáculos.</p> <p>TIEMPO DE LA SESION DE CLASE : 1:30 MINUTOS</p> <p>MATERIALES: porterías de futbol de salón movibles, platillos de marcación, camisetas de diferenciación.</p>
<p>LO QUE SE ESPERA APRENDER</p> <p>Reconocer la funcionalidad de la marca individual en futsal.</p>
<p>CONSIGNAS TECNICAS</p> <p>Enseñanza comprensiva desde la táctica</p> <p>La relación de la enseñanza esta en primero determinar la táctica, luego la técnica.</p> <p>Se desarrollan juegos modificados que asimilan el deporte.</p> <p>Pretende poner el énfasis en él para que y el por qué.</p> <p>Su inicio es la transferencia de la actividad reglada al juego para su comprensión.</p>
<p>DESARROLLO: modificación de las reglas del futbol de salón</p>

Regla modificada: para el desarrollo de esta propuesta se modificara la regla de la superficie de contacto permitida para hacer control del elemento.

Se dividirá el grupo en dos equipos, en un campo rectangular, utilizando un solo esférico, se debe hacer pases con la mano, el objetivo es hacer el mayor número de pases sin interrupción, durante seis minutos. Condiciones de desarrollo: No hay guardameta, la marca solo es individual (uno vs. uno), sin quitar el balón si ya hay posesión del mismo, la pérdida del balón se da por intersección en la trayectoria de vuelo del esférico o por error al agarre.

Se preguntara, que se debe hacer si la condición es marca individual, dejando claro que solo se ejecuta cuando no se tiene la posesión del balón. Se mantendrá el grupo en dos equipos, en un campo rectangular, utilizando un solo balón, se debe hacer pases con la mano, el objetivo es hacer progresión hacia la portería opuesta del equipo que inicia la jugada, para anotar el mayor número de goles en seis minutos. Condiciones de desarrollo: No hay guardameta, la marca solo es individual (uno vs. uno), sin quitar el balón si ya hay posesión del mismo, la pérdida del balón se da por intersección en la trayectoria de vuelo del balón o por error al agarre, el remate a la portería es con la mano

Con la totalidad del grupo en una gran superficie rectangular, el docente hará las siguientes sumara las siguientes referencias técnicas: el campo se divide a lo ancho en dos zonas iguales, quedando lado izquierdo y lado derecho, se condiciona que al lado donde este el balón será el lado fuerte y el lado contrario se denominara lado débil o ayuda. Luego, se divide en dos equipos (8 vs. 8), los pases se realizaran con la mano por entre piernas, la premisa para el equipo atacante: convertir en la meta contraria, el que posee el esférico no se puede desplazar con él en las manos. La premisa para el equipo defensor: interceptar la trayectoria del pase, impedir el remate a la portería.

Se realiza una parada y se preguntara por cuenta del docente la intención en la marca individual. Seguido a esto se invita al desarrollo de las propuestas verbales en la práctica. Luego, se divide en cuatro grupos y se oponen en dos campos, demarcados por platinos de tal manera que la superficie demarcada sea rectangular. Las condiciones de ejecución

aparte de las anteriores serán: pase con los pies, sin conducción, gol en el paral de la portería, aplicando conceptos de presión, ayuda flotante y las nuevas aplicaciones que se plantearon.

Ya reflejado el entendimiento por la calidad en la práctica, se da un nuevo intermedio, para introducir por cuenta del docente nuevos términos que condicionaran la práctica, los cuales desarrollaran nuevas preguntas y respuestas dentro del espacio: marcar hasta la línea transversal determinada por la ubicación del balón, bloquear el mejor perfil, no regalar el centro del campo, cerca de la portería no se da distancia para el remate. Se divide de nuevo en dos equipos dejando por cada uno, un guardameta y cuatro jugadores dentro del campo, se da inicio a la actividad ya dando espacio a la conducción y remate libre a portería, objetivo: lograr posesión del balón lo más rápido posible. El partido puede ser detenido para hacer aclaraciones técnicas, de las condicionantes dadas en los intermedios.

Variante:

- Después de un tiempo de juego, se reúne al grupo y se aclara la condición técnica del jugador defensivo en marca personal: centro de gravedad bajo, mirada alta, piernas más abiertas que los hombros, pasos cortos y rápidos, ubicación perfilado y se debate sobre las posibles respuestas que den los jugadores para este punto. Siempre asimilándola en la practica.

EVALUACION

Estará desarrollada de manera permanente en la sesión desde el docente hacia cada uno de los participantes, enfatizando en el planteamiento del problema táctico y los condicionantes, además en la fase final se harán dos equipos y por cada posición del juego se vinculara titular y suplente, la función del suplente será servir como agente observador para verificar las decisiones tomadas y que tan acertadas son en el desarrollo del juego. Pasado un tiempo de partido se invierten las acciones.

FORMATO ANEXO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO:

REGISTRO DE EVALUACION DE LA COMPRESION DE LA TACTICA				
PRINCIPIO DE LA MARCA INDIVIDUAL				
Jugador observador: _____				
NOMBRE JUGADOR TITULAR	# DE VECES QUE NO REFERENCIO EL CENTRO	# DE VECES QUE QUITO EL BALÓN	# DE VECES QUE HIZO PRESIÓN AL BALÓN	# DE VECES QUE HIZO JUGAR AL CONTRARIO CON PERFIL DÉBIL
CARACTERISTICAS (FORMA) DE LA ACCION				

CONCLUSIONES

➤ |Al realizar el análisis de cada uno de los modelos didácticos, se identificaron criterios que se correlacionan entre ellos, aun sin tener la misma denominación. Por ende el grupo investigador planteo categorías globalizantes que vincularan estas particularidades, dentro de la propuesta de planeación didáctica. Es así como la categoría CONTEXTO: responde a todos y cada uno de los distintos elementos que condicionan la practica como tal (deporte, tema, edad, lugar, tiempo de sesión, plan de entrenamiento, número de participantes entre otros.

La categoría LO QUE SE ESPERA APRENDER, la cual está orientada a los objetivos, propósitos u objeto de enseñanza que se pretende alcanzar. En la categoría CONSIGNAS TÉCNICAS: se sintetizaron los parámetros de relación que el docente asume en su acción pedagógica. En la categoría DESARROLLO, se destaca como un elemento presente en todos los modelos, y que expresa la realización explícita de la sesión. Y por último, la categoría de EVALUACION que describe el ¿Qué?, ¿Para qué?¿Cómo?¿ Quién? ¿Cuándo? , Dando cuenta de la evolución del proceso enseñanza- aprendizaje.

➤ Existe una estrecha relación en todos los modelos en cuanto a su esencia estructural, puesto que cada uno de estos modelos orientan sus características a lograr un perfil de ser humano que el deporte requiere.

➤ Dentro de la estructura de cada modelo el estudiante y el docente son actores esenciales dentro del proceso enseñanza- aprendizaje, ya sea desde un rol propositivo o reactivo, teniendo como lazo de relación el conocimiento.

➤ Atendiendo la lectura de estos modelos, la mayoría asume unos espacios y tiempos que deben tener como condicionantes para la practica, entonces, se puede inferir que la utilización de estos modelos didácticos estará determinado por el contexto y el objetivo que se pretende alcanzar.

➤ Dentro de esta investigación realizada, gracias a la recolección de información y su respectivo análisis, es claro concluir que los modelos didácticos muestran elementos de gran importancia en su estructura interna, que permiten al docente-estudiante emplear de manera pertinente durante su proceso enseñanza – aprendizaje facilitando de esta manera el desarrollo de una serie de habilidades propias de los diferentes deportes que se pretende abordar.

➤ Cada modelo de enseñanza posee unos patrones únicos de comportamiento del docente y de los estudiantes, que le dan una identidad propia y que los distingue de los demás. Estos puntos de referencia son elementos claves que nos permiten determinar si el docente estas aplicando o no la estructura interna de cada modelo, teniendo en cuenta que cada docente tiene que hacer algunas modificaciones, la mayoría debido al contexto, pero estos cambios no deben tener grandes modificaciones en las características del proceso enseñanza – aprendizaje que lo hagan llegar a ser (el modelo) algo totalmente desconocido.

➤ Por más que un modelo didáctico, intente alejarse del control por completo del docente que planea la sesión, este siempre estará implícito de alguna manera en ella. Puesto que su subjetividad estará determinando rasgos dentro del quehacer.

➤ Reconociendo en esta investigación que cada modelo posee unos componentes que los hacen heterogéneos entre ellos, si es posible generar una plantilla generalizante para la planeación didáctica que permita observar y desarrollar los distintos componentes relevantes para la constitución de la clase.

➤ Podemos plantear de acuerdo al trabajo investigativo llevado a cabo, que teniendo en cuenta las síntesis de los modelos trabajados, cada vez se necesita

más modelos didácticos que aborden la práctica de una manera distinta, por ejemplo, teniendo como relevancia al ser humano en el deporte.

➤ De este trabajo investigativo podría surgir como variable a investigar el grado en que ha sido tomado el ser humano en sus distintas dimensiones para desarrollar los procesos educativos dentro del deporte.

BIBLIOGRAFÍA

- Asociación Anillo de Matemáticas. (1999). *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento*. Bogotá: Corporación Tercer Milenio.
- Beltrán, J. G.-A. (1992). *Psicología de la educación*. Salamanca: Eudema.
- Bermudes Merchan, G. (2000). *Estrategias didácticas para la clase de educación física a partir de los saberes previos de los estudiantes*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Blázquez, D. (1999). *Métodos de Enseñanza del Deporte Escolar*. España: Inde.
- Coll, C. (1994). *Psicología y currículum*. Buenos Aires: Paidós.
- D. Galera, A. (2001). *Manual de didáctica de la educación física I*. Barcelona: Paidós.
- Española, R. A. (marzo de 2013). Obtenido de <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=xzHZWdlqrDXX2u7iR2i0>
- Flórez, R. (2005). *Pedagogía del conocimiento*. Bogotá, Colombia: Mc Graw Hill.
- Hernandez Moreno, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica: Aplicación a la Educación Física Escolar y el Entrenamiento Deportivo*. Barcelona: Inde.
- Mattos, L. A. (1974). *Compendio de didáctica general*. Kapelusz.
- otros, R. N. (2000). *Enseñar balonmano para jugar en equipo*. España: INDE.
- Peralta B, H. (2000). *Gimnasia solo gimnasia*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Piñeros Rangel, P. A. (2011). *metodos de enseñanza del atletismo en el deporte escolar*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Robert, N. (2000). *Enseñar balón mano para jugar en equipo*. España: Inde.
- w.w.w.sisman.utm.edu.ec/libros/FACULTAD%20DE%20INGENIERÍA%20AGRONÓMICA/CARRERA%20DE%20INGENIERÍA%20AGRONÓMICA/02/DEPORTE/deportes.pdf. (marzo de 2013).

Zuñiga Molina, D. F. (2010). *Modelo pedagógico y didactico del diseño*. Manizales: Universidad
Autonoma de Occidente.