



Endimiento en el deporte

Las tareas de aprendizaje en la iniciación al atletismo a través del modelo de enseñanza ludotécnico.

Dr. D. Alfonso Valero Valenzuela
Universidad de Murcia

D. Manuel Gómez López
Universidad de Murcia


DIRECCIÓN DE CONTACTO.
avalero@um.es



«Fecha de recepción: 16 de noviembre de 2007. Fecha de aceptación: 28 de noviembre de 2007»

RESUMEN

Se describe cómo, desde el Modelo de Enseñanza Ludotécnico para la iniciación al atletismo, los profesores muestran a los alumnos lo que han de aprender, la presentación de la tarea y cuándo es el momento para cambiar a la siguiente. En la primera fase se conectan los conocimientos previos de los estudiantes con los contenidos a introducir, además de generar un desequilibrio que les incite a realizar aprendizajes significativos y por sí solos. En las propuestas ludotécnicas se incluyen algunas de las partes en las que se ha dividido la disciplina atlética, tratando de que el niño adquiera los esquemas básicos del movimiento en un entorno de diversión y disfrute. Las propuestas globales ponen en práctica el gesto atlético en su totalidad, aunando lo aprendido anteriormente con situaciones más cercanas a las del deporte. En la última parte, se da respuesta a las preguntas y a otras cuestiones surgidas durante la práctica. El criterio de progresión de los contenidos es el grado de motivación de los niños con las tareas de aprendizaje, entendiendo los procesos de adquisición y control de las habilidades motrices desde una concepción más cognitiva y global, en sintonía con los planteamientos didácticos del actual sistema educativo.

Palabras clave: Modelos de Enseñanza, Educación Primaria, Iniciación deportiva, Atletismo, tareas de aprendizaje.

ABSTRACT

It is described how, from the Ludotechnic Instructional Pattern for Track and Field in beginners, teachers show the students what they are supposed to learn, the task presentation and when it is the right moment to change to the following one. In the first stage the previous knowledge of the students is connected with tasks list to be introduced, besides of generating a mental disorder that takes them to significant learning by themselves. In Ludotechnic Pattern some of the parts in which the athletic discipline has been splitted is included, trying students to acquire basic movement schemes in a enjoyable and fun environment. Holistic patterns use the whole of each athletic technique, combining what has been learned before with nearer to the sport situations. In the last part, teacher and students answer questions and doubts arising from the lesson. Kids motivation engagement with learning tasks means tasks list progression criteria, thinking on motor learning and control skills from a more cognitive and global perspective, connected to current school pedagogical system.

Key words: Instructional Patterns, Primary School, Sports for Beginners, Track and Field, Learning Tasks.

1. INTRODUCCIÓN

Los deportes individuales presentan la ventaja de resaltar la importancia de la atención perceptiva centrada en el cuerpo, y de realizar una acción educativa sobre el esquema corporal del individuo, elevando a la máxima categoría la eficiencia motriz. Lo cual ha originado un adelantamiento en la especialización de los jóvenes, con la creencia de garantizar unas ventajas en la formación durante el período de máxima plasticidad y sensibilidad para el aprendizaje motor. En cambio, esta tendencia ha generado inconvenientes y problemas al utilizar formas de trabajo inadecuadas e incompatibles con el ritmo normal de crecimiento de los jóvenes (Campos 1996).

El atletismo es un deporte individual, compuesto por movimientos naturales, como son correr, saltar y lanzar, que el hombre realiza desde la aparición de la especie sobre la tierra, siendo una actividad fundamental en el desarrollo motor de los alumnos en Primaria, y base sobre la que se van a asentar otros deportes (Díaz Trillo, 1997).

En la actualidad, dentro del contexto escolar y educativo, los procesos de adquisición y control del movimiento deben entenderse desde una concepción más cognitiva y global, ya que la motricidad en estas edades no puede aislarse de los diferentes ámbitos del comportamiento de las personas, y mucho menos no tener en cuenta los planteamientos didácticos que el actual sistema educativo postula (Díaz Lucea, 1999).

Desde esta perspectiva, Valero y Conde (2003) proponen un nuevo Modelo de Enseñanza en la iniciación deportiva al atletismo denominado Ludo-

técnico, 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 (Valero, 2006a,b) la herramienta clave de todo el proceso. Son una variante de las formas jugadas (Méndez, 1999), 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.

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" (Valero, 2004, 2006b y 2007). En este documento se busca dar un paso más en el análisis del Modelo de Enseñanza Ludotécnico, profundizando dentro de las características del proceso de enseñanza-aprendizaje, en las tareas de aprendizaje, es decir, en la presentación y estructura de la tarea y en la progresión del contenido (Metzler, 2005).

2. Las tareas de aprendizaje.

Siguiendo a Díaz Lucea (1999), una tarea no es sinónimo de ejercicio, sino que posee una connotación didáctica, que encierra unas consignas referentes al objetivo que con ella se pretende conseguir y a la determinación de las condiciones de práctica en la consecución de ese objetivo. Dentro de este apartado se describe cómo los profesores muestran a los

alumnos lo que han de aprender, explican la presentación de la tarea de aprendizaje y determinan cuándo es el momento para cambiar a la siguiente tarea. Por su parte, el Modelo Ludotécnico compuesto por cuatro fases de aprendizaje implica un tipo de tarea diferente para cada una de ellas y, por consiguiente, su propia presentación y estructura de la tarea.

2.1. 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. Tal como indica Ruiz (1994), el tipo de información que ha de predominar para esta primera etapa comprensiva del aprendizaje motor es la visual. A continuación, y dentro aún de esta primera fase de la sesión, el profesor formula una o dos cuestiones para que los alumnos a lo largo de la sesión intenten darle solución, reflexionando sobre su propia práctica y compartiendo las ideas con otros compañeros (Fig. 1). 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 (Díaz Lucea, 1999).



Para la primera sesión de la unidad didáctica la presentación de la tarea es un tanto distinta, ya que el profesor realiza un sondeo de lo que saben los alumnos acerca de la disciplina a desarrollar, por medio de una detección de las ideas previas y experiencias de los estudiantes, con la intención de asegurar aprendizajes significativos (Fig. 1). La nueva información se relaciona con la estructura cognitiva ya existente en el alumno y los nuevos conceptos se relacionan con conceptos o experiencias ya existentes (Tejeiro y Martínez, 2006). A continuación, el profesor tiene la opción de, antes de presentar la disciplina a los alumnos y explicar los elementos técnicos de que se compone, facilitar a los estudiantes un mínimo de reglas técnicas y normas de seguridad (en caso de que sean necesarias), para que hallen las soluciones técnicas más eficaces para lograr correr más rápido, saltar más alto o lanzar más lejos (ver ejemplo en la Fig. 1), consiguiendo que los estudiantes realicen aprendizajes significativos por sí solos, es decir, que piensen y se muevan por medio de un descubrimiento guiado o una resolución de problemas (Mosston, 1988; Delgado, 1991).

Tras comprobar los descubrimientos realizados por los estudiantes después de unos minutos de práctica y resolver las cuestiones que les han ido surgiendo, el profesor aporta una idea global de la técnica deportiva a través de la presentación, por parte del profesor o algún alumno aventajado, o a través de medios audiovisuales, como puede ser un “Power Point” en un CD-Rom o DVD, una filmación en vídeo, fotografías, póster, o las denominadas fotoserriaciones (Valero y Conde, 2003).

Modelo de Enseñanza Ludotécnico: Iniciación a las carreras de relevos	
1ª fase: Presentación de la disciplina y planteamiento de desafíos	
Detección de conocimientos y experiencias previas de los alumnos	
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Habéis visto alguna competición? ¿Cómo? - ¿Conocéis alguna de las pruebas de carreras? - ¿Conocéis algún terreno fijo, practica la prueba de relevos? - ¿Quién ha practicado atletismo? ¿Y las carreras de relevos? - ¿Conocéis a algún amigo o atleta local que corra relevos? - ¿Sabéis cuántos atletas forman un equipo de relevos? 	
Introducción a la disciplina	
OPCIONAL:	
<ul style="list-style-type: none"> - El profesor divide la clase en grupos de 4 con un listado, y les invita a que se familiaricen con el listado y discutan la forma más eficaz de realizar su intercambio en carrera dentro de una zona delimitada. Tras un tiempo practicarán los grupos, el profesor les vuelve a reunir para que cada grupo exponga cuál es la mejor forma de jugarlo. - El profesor explica brevemente cada una de las partes en las que se ha desarrollado la actividad (práctica, intercambio, reunión del listado) como evidencia de una simplificación práctica que el mismo ejecuta con ayuda de un alumno voluntario. 	
Planteamiento de un desafío:	
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo tratará que se realice el intercambio del listado más rápido, en carrera o detenido en el sitio? 	

Figura 1. Ejemplo de la primera fase: “Presentación de la disciplina y planteamiento de desafíos”, para la primera sesión de iniciación a las carreras de relevos.

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” (Conde y Valero, 1997), 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 (Fig. 2).

Modelo de Enseñanza Ludotécnico: Iniciación a las carreras de relevos 2ª fase: Propuestas Ludotécnicas	
Descripción de la tarea Duelo de vaqueiros: una pareja enfrentada a otra. El compañero de atrás de cada pareja porta el testigo y ambos de forma estática bracean. A la vez del profesor, el compañero de atrás estirando el brazo para pasarse el testigo al compañero de delante, que debe apuntar a la pareja de enfrente, ganando el primero que lo haga.	
Cuña técnica El que recibe el testigo extiende su brazo hacia atrás, con la palma de la mano orientada hacia el suelo.	
Representación Gráfica 	

Figura 2. Ejemplo de “Propuesta ludotécnica” dentro de la segunda fase del Modelo Ludotécnico para la iniciación a las carreras de relevos.

Una variante en la presentación de las tareas, tanto en esta fase como en la siguiente, es, una vez se ha llevado a cabo la primera de las propuestas ludotécnicas, y estando cada grupo de alumnos ubicados en una zona distinta del espacio, siempre y cuando las agrupaciones vayan a seguir siendo las mismas, en lugar de volverlos a reunir en un punto de encuentro común, el profesor se pasa por todos y cada uno de los grupos para explicar la siguiente tarea, mientras que el resto continúa con la tarea que tenían propuesta hasta que el profesor pase por su grupo concreto. De este modo, aunque el profesor ha de repetir la misma presentación tantas veces como grupos estén, la capacidad de captar la atención de los alumnos es mayor y también la de ofrecer conocimiento de resultados, así como dar respuesta a cuestiones que deseen plantear los alumnos y que, posiblemente, no se atreven a exponer cuando está reunida toda la clase.

Las propuestas ludotécnicas han de estar adaptadas al nivel de los estudiantes, a su desarrollo madurativo, cognitivo y de las capacidades motrices. El profesor no busca que los niños adquieran una ver-

sión 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.

El uso de formas jugadas va a asegurar la diversión durante el desarrollo de las tareas (Devis y Peiro, 1995; Antón y Dolado, 1997; Fernández García, 1998), consiguiendo que sea mucho más motivante la sesión de iniciación al atletismo. Utilizando el juego como herramienta de trabajo durante el avance de las propuestas 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 (Valero, 2005).

En la tercera fase del Modelo, “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 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 a 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 da la oportunidad de aunar y poner en juego lo aprendido en las tareas de las fases anteriores (Fig. 3).

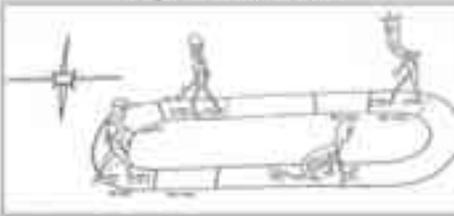
Modelo de Enseñanza Ludotécnico: Iniciación a las carreras de relevos 3ª fase: Propuestas Globales	
Descripción de la tarea Relieve completo: En grupos de cuatro jugadores, realizar un relevo completo en un circuito de 200-300 metros, delimitado con tiza o cinta, estableciendo la línea de salida, las zonas de intercambio y los lugares en los que se han de encontrar cada uno de los relevistas.	
Cuña técnica Se deben integrar todos los elementos técnicos trabajados a lo largo de la sesión.	
Representación Gráfica 	

Figura 3. Ejemplo de “propuesta global” dentro de la tercera fase del Modelo Ludotécnico para la iniciación a las carreras de relevos.

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 (Fig. 4).

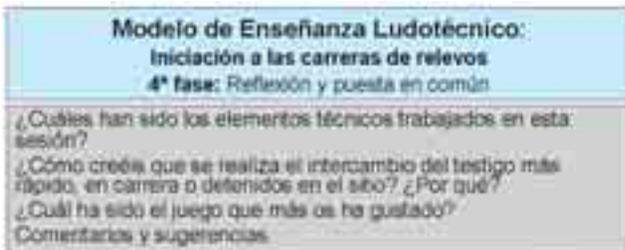


Figura 4. Ejemplo de la cuarta fase “Reflexión y puesta en común” para la primera sesión de iniciación a las carreras de relevos.

2.2. Estructura de la tarea

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. 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. Dependiendo del nivel de atención de los niños se encontrarán sentados (si están demasiado activados o tienen dificultades para centrar su atención) o de pie, para también lanzarles el desafío o la cuestión que han de tratar de responder al final de la sesión. Para comprobar que se ha entendido el breve repaso el profesor puede plantear alguna pregunta relacionada con la información aportada, del mismo modo que da la oportunidad a sus alumnos para que expongan cualquier duda que les haya surgido, invitando a que sean otros compañeros quienes den respuesta o en última instancia el propio profesor.

En el caso de la primera sesión, si ningún niño se siente motivado para hacer de ejemplo, el profesor puede ser quien haga de modelo a imitar, mientras que en el resto de las sesiones se busca

que siempre sea un alumno voluntario distinto, o elegido por el profesor, el encargado de recordar lo aprendido en las sesiones anteriores para, a continuación, lanzar el profesor el desafío que han de resolver. En el caso de que se utilice un vídeo, diapositivas, una presentación en “Power Point”, u otro medio audiovisual, los alumnos, tras observar el vídeo, tienen la oportunidad de preguntar dudas al respecto, para una vez solventadas y lanzado el desafío por el profesor pasen a las instalaciones deportivas a continuar con la siguiente fase del Modelo Ludotécnico. Nunca estas proyecciones audiovisuales han de ocupar el tiempo total de la sesión y se ha de procurar perder el menor tiempo en trasladarse a la pista polideportiva.

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. Las principales características son un elevado nivel de participación o grado de compromiso de los alumnos en las tareas que se están desarrollando, inclusión de alguna parte del movimiento de la disciplina que se pretende enseñar a través de una regla técnica en la forma jugada (cuña técnica), suficiente número de oportunidades para que la regla técnica sea practicada por todos los participantes y diversión, las tareas que se realizan han de llevar a los niños a disfrutar con lo que están haciendo (Valero, 2006a,b).

En este sentido, el docente ha de ser consciente de que siempre que se están realizando las propuestas ludotécnicas también se están trabajando parte de las habilidades requeridas en el gesto global de la disciplina atlética y, por tanto, se persiguen situaciones durante la práctica de los juegos que involucren a todos los niños en las actividades, ejecutando el movimiento de manera adecuada. Las diferencias físicas no se convierten en un componente discriminatorio o un obstáculo en la progresión de los elementos técnicos del movimiento, debiendo mostrar el profesor escasa preocupación por el trabajo de las cualidades físicas condicionales (Valero, 2004).

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. La competición puede ser una herramienta útil, y la excusa para trabajar de forma lúdica, acercando la práctica deportiva a la realidad social, pero sin convertirla en un objetivo final, sin abusar de ella y no permitiendo que desvirtúe el gesto final



(Valero, 1998). La estructura que suele adoptar este tipo de propuestas es de grandes juegos, que implican a un número de jugadores o a toda la clase y que implica que los jugadores tengan que realizar todos los elementos técnicos de los que está compuesta la disciplina atlética.

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.

También puede incluir alguna otra cuestión que haya surgido durante el desarrollo de las propuestas prácticas (tanto ludotécnicas como globales) y que resulte interesante ponerla en común ante todo el grupo, siendo muy apropiado lanzarle a toda la clase esa duda que le surgió a un grupo concreto de niños, pues posiblemente otros niños también se lo hayan planteado, pero sin comunicárselo al profesor. De esta manera, se consigue que los alumnos no sólo tengan 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 plantea los interrogantes para que



sean desvelados por los alumnos (Jiménez, 1999; Morcillo y Moreno, 2000).

Además, los niños tienen la oportunidad de comentar cuáles han sido las actividades que más y menos les han gustado, aceptando el profesor sugerencias para futuras sesiones y aprovechando para dar uno o dos “feedbacks” masivos a toda la clase, relacionados con problemas comunes que han compartido durante la adquisición de la técnica atlética la mayoría de los niños.

La estrategia en la práctica, entendida como la forma particular de abordar las diferentes tareas, dentro del Modelo Ludotécnico, es mixta, ya que se combina la estrategia analítica secuencial y progresiva en las propuestas ludotécnicas con la global, modificando la situación real y polarizando la atención en las propuestas globales (Contreras, 1998; Zurita, 1998).

2.3. Progresión del contenido.

La evolución de cada una de las tareas, así como del contenido de cada sesión, a lo largo de la unidad didáctica va a estar preestablecida por el tiempo planificado para cada una de ellas, si bien con el Modelo Ludotécnico habría que considerar una tercera forma por la que se progresa en el contenido de la sesión y es en función del grado de motivación. El profesor tiene establecido un tiempo para cada propuesta ludotécnica,

pero si considera que el nivel de compromiso de los niños es aún muy elevado y se están divirtiendo lo suficiente, es conveniente que se mantenga la tarea hasta que se aprecie que el alumnado desea pasar a una nueva propuesta. El sentido que tiene esta decisión es doble, por un lado mantener siempre un elevado nivel de entretenimiento y, por otro, considerar que siempre que se estén practicando estas tareas se está trabajando parte de las habilidades requeridas en el gesto global de la disciplina atlética.

Pasando a detallar más pormenorizadamente cada una de las fases es interesante comentar que el tiempo dedicado a la primera fase en una sesión, que dura aproximadamente 45-50 minutos, es de unos 5 minutos, de los que durante las primeras sesiones, unos 3-4 minutos, se invierten en explicar la disciplina atlética. En el resto de unidad didáctica pasa a ser un simple recordatorio de 1-2 minutos, llevado a cabo por algún alumno, y el resto del tiempo se dedica a plantear cuestiones o problemas, a los que ir dando respuesta los alumnos a lo largo de la sesión.

La segunda fase acapara la mayor parte del tiempo de que consta la sesión, con unos 30 minutos aproximadamente, realizando entre 4 y 5 propuestas ludotécnicas, que se van disminuyendo hasta 2-3 propuestas (unos 20-25 minutos), a favor de la tercera fase, conforme se avanza al final de la unidad didáctica.

En cuanto a la dificultad de las tareas, durante las primeras sesiones se incluye una única cuña técnica, mientras que en sesiones posteriores se pueden incluir dos, e incluso tres, elementos técnicos. La intención es 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 (Valero, 2006a,b).

Durante la segunda fase, el profesor no dedica tiempo a realizar el típico calentamiento empleado en la pedagogía tradicional, compuesto de ejercicios de desplazamiento, movilidad articular, activación de grandes masas musculares y estiramientos. El objetivo de evitar lesiones se cumple con una actuación prudente del docente, que regula la intensidad de las propuestas, comenzando con las de menor intensidad y dificultad, para ir progresivamente incrementando en complejidad técnica y exigencia física.

La tercera fase está compuesta, en las primeras sesiones, de una única propuesta, invirtiéndose un tiempo medio de unos 4-6 minutos, y en que los requerimientos técnicos no son muy elevados, pues no han sido muchas las cuñas técnicas introducidas en la fase dos del Modelo. En sesiones más avanzadas, se pueden incluir 2-3 propuestas, que ocupen un tiempo de unos 8-12 minutos, en detrimento de la segunda fase, como anteriormente se ha comentado, y en que la exigencia técnica se ve incrementada, pues son varios los elementos técnicos trabajados durante la unidad didáctica, que han de ser unidos e integrados en el gesto global de la disciplina atlética.

En la cuarta fase, el criterio de progresión que se sigue es el de ir dándole cada vez mayor tiempo y participación a los alumnos, para que sean ellos quienes den respuesta a los desafíos, y siempre tratando de que transcurran entre 5 y 8 segundos antes de que se de respuesta por parte de los alumnos o el profesor, para que la implicación cognitiva se haya llevado a cabo por todos, aunque finalmente sea un solo estudiante el que responda.

3. Conclusiones.

Las tareas de aprendizaje que se realizan dentro del ámbito de la Educación Física han de entenderse como algo más que simples ejercicios, poseyendo unas connotaciones didácticas que van a contribuir a la consecución de los objetivos generales de la etapa educativa. Han de detallar a los alumnos lo que han de aprender, cómo han de aprenderlo y cuándo es el momento para cambiar a la siguiente tarea. Dentro del Modelo de Enseñanza Ludotécnico, a la hora de analizar sus tareas se ha de distinguir entre cuatro momentos diferentes a lo largo de la sesión. En la “Presentación de la disciplina y planteamiento de

desafíos” se han de conectar los conocimientos previos y experiencias de los estudiantes con los contenidos que van a introducirse a lo largo de la unidad didáctica, además de generar un desequilibrio emocional que les incite a resolver cada día un reto o desafío, con la intención de que los estudiantes realicen aprendizajes significativos y por sí solos. En la segunda fase, denominada “Propuestas ludotécnicas”, los juegos modificados incluyen alguna de las partes en las que se ha dividido la disciplina atlética, tratando de que el niño adquiera los esquemas básicos del movimiento en un entorno de diversión y disfrute. La tercera fase, utiliza los juegos que han de poner obligatoriamente en práctica el gesto atlético en su totalidad, con la intención de aunar lo aprendido anteriormente y favorecer el conocimiento del reglamento y normas de seguridad. En la última fase, “Reflexión y puesta en común”, los alumnos, o en segunda instancia el profesor, dan respuesta al reto lanzado al principio de la sesión y a otras cuestiones que han surgido con el desarrollo de la práctica, pudiendo combinarlo con ejercicios de estiramiento y de vuelta a la calma.

La importancia y el tiempo dedicado a cada una de las fases del Modelo Ludotécnico varía en función del número de sesiones desarrolladas de la unidad didáctica, al inicio de la unidad didáctica la “Presentación de la disciplina” requiere más tiempo y adquiere su mayor importancia. Las “Propuestas ludotécnicas” y la “Reflexión y puesta en común” (fases dos y cuatro) adquieren mayor relevancia y tiempo conforme avanzan las sesiones, sobre todo las “Propuestas ludotécnicas”, en las que recae gran parte de la duración total de la sesión. Las propuestas globales lo hacen al final de la unidad didáctica, llegando los alumnos a invertir una elevada cantidad de tiempo a este tipo de tareas.

Resaltar que, aunque el Modelo de Enseñanza Ludotécnico busca adquirir una técnica atlética, el criterio para la progresión de los contenidos es el grado de motivación de los niños con las propuestas, de modo que, mientras que el profesor observe que el interés se mantiene elevado con la tarea de aprendizaje que se está desarrollando, no tiene por qué verse obligado a cambiar de propuesta, ya que los estudiantes siguen trabajando parte de las habilidades requeridas en el gesto global de la disciplina atlética.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antón, J. y Dolado, M. M. (1997). La iniciación a los deportes colectivos: una propuesta metodológica. En J. Giménez, P. Sáenz-López, y M. Díaz Trillo, *El deporte escolar* (pp. 23-40). Huelva: Universidad de Huelva.
- Campos, J. (1996). El aprendizaje de los deportes individuales. En J.A. Moreno, y P. L. Rodríguez. *Aprendizaje Deportivo*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Conde, J. L. y Valero, A. (1997). Modelo Renovador de Iniciación Deportiva al Atletismo. *Ciencias de la Actividad Física*, 5: 109-121.
- Contreras, O. R. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. Barcelona: Inde.
- Delgado, M.A. (1991). *Los Estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. Granada: Universidad de Granada.
- Devís, J. y Peiró, C. (1995). Enseñanza de los deportes de equipo: la comprensión en la iniciación de los juegos deportivos. En D. Blázquez, *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (pp. 333-350). Barcelona: Inde.
- Díaz Lucea, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Barcelona: Inde.
- Díaz Trillo, M. (1997). Atletismo práctico en la escuela. En J. Jiménez, P. Sáenz-López y M. Díaz Trillo, *El deporte escolar* (pp. 95-109). Universidad de Huelva.
- Fernández García, E. (1998). El deporte en la escuela. Diferentes modelos para la enseñanza del deporte. *Élide*, 1 (0): 71-76.
- Jiménez, C. (1999). Estilos de enseñanza y su aplicación en la iniciación al baloncesto. *La Revistilla*, 1: 14-20, 29.
- Joyce, B. y Weil, M. (1996). *Models of teaching*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Méndez, A. (1999). *Análisis comparativo de las técnicas de enseñanza en la iniciación a dos deportes de invasión: el floorball patines y el baloncesto*. Granada. Tesis Doctoral inédita.
- Metzler, M. (2005). *Instructional Models for Physical Education*. Arizona: Holcomb Hathaway.
- Morcillo, J. A. y Moreno, R. (2000). Jugar a comprender: reflexiones sobre la enseñanza de los deportes colectivos. En E. Rivera, L. R. Rodríguez y M. M. Ortiz, *La Educación física ante los retos del nuevo milenio*, (pp. 337-342). Granada: Centro de Profesorado.
- Mosston, M. (1988). *La enseñanza de la Educación Física*. Barcelona: Paidós.
- Ruiz, L.M. (1994). *Deporte y aprendizaje*. Madrid: Visor.
- Schmidt, R.A. (1975). *A schema theory of discrete motor skill learning*. *Psychological Review*, 82: 225-260.
- Tejeiro, V. y Martínez, P. I. (2006). Aspectos metodológicos de la iniciación deportiva a los deportes de invasión: una aproximación horizontal. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 83: 35-42.
- Valero, A. (1998). Actitudes y valores en el Deporte aplicables a la Educación Física en la Escuela. *Aula de Encuentro*, 1: 70-72.
- Valero, A. (2004). *El Enfoque Ludotécnico como alternativa a la enseñanza tradicional del atletismo en la Educación Primaria*. *Aula de Encuentro*, 8: 119-131.
- Valero, A. (2005). El salto de altura en la Educación Primaria: una propuesta ludotécnica de unidad didáctica. *Aula de Encuentro*, 9: 43-60.

- Valero, A. (2006a). La iniciación al deporte del atletismo: del modelo tradicional a los nuevos enfoques metodológicos. *Kronos. La revista científica de actividad física y deporte*, 9: 34-44.
- Valero, A. (2006b). Las propuestas ludotécnicas: una herramienta metodológica útil para la iniciación deportiva al atletismo en primaria. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deportes y recreación*, 10: 42-49.
- Valero, A. (2007). La técnica de enseñanza en el modelo ludotécnico: su aplicación a la educación física en primaria. *Kronos. La revista científica de actividad física y deporte*, 11: 29-38.
- Valero, A. y Conde, J. L. (2003). *La iniciación al atletismo a través de los juegos (El enfoque ludotécnico en el aprendizaje de las disciplinas atléticas)*. Málaga: Aljibe.
- Zurita, F. (1998). *Deportes Individuales en Primaria. Atletismo y Tenis*. Granada: Proyecto Sur.

