

Prácticas deportivas y juegos: construyendo propuestas de enseñanza

**La Escuela Secundaria Orientada en Educación Física
Aportes para la construcción de la práctica
Documento de trabajo N° 8**

**Material destinado a docentes de la Escuela Secundaria
Orientada en Educación Física**

BUENOS AIRES EDUCACIÓN

BA

Índice

Presentación	3
Introducción	5
Revisión de algunos conceptos	6
Las prácticas deportivas y su enseñanza	16
A modo de cierre	28
Bibliografía	29

Prácticas deportivas y juegos: construyendo propuestas de enseñanza

La Escuela Secundaria Orientada en Educación Física: construyendo propuestas de enseñanza. Serie de documentos

Presentación

La Escuela Secundaria Orientada en Educación Física comprende un conjunto de conocimientos y experiencias que permiten a los jóvenes profundizar saberes corporales y motrices en ámbitos variados, para la conquista de su disponibilidad corporal y motriz y para tener acceso a la cultura corporal de modo reflexivo, crítico y fundamentado. Posibilita a los estudiantes fortalecer el vínculo con los otros y las formas de actuar en el desarrollo de proyectos comunitarios referidos a prácticas corporales y motrices. (DGCE; 2010)

En el año 2010 se inició el proceso de implementación de la Escuela Secundaria Orientada en Educación Física en los 4^{tos} años de 30 escuelas de la provincia de Buenos Aires. En los siguientes tres años se incorporaron nuevas instituciones a esta orientación y, en la actualidad, existen más de 80 escuelas secundarias orientadas en Educación Física en el territorio bonaerense. A pesar del corto tiempo transcurrido, es posible destacar el valor formativo, la riqueza y variedad de las propuestas pedagógicas desarrolladas en estas instituciones; que promueven aprendizajes vinculados al conocimiento y valoración de sí mismos y la interacción respetuosa y armónica con los otros y el ambiente.

Para acompañar este proceso, la Dirección Provincial de Educación Secundaria y la Dirección de Educación Física realizaron diversas acciones apoyando la tarea de inspectores, docentes

Dirección de Contenidos Educativos
Coordinación área editorial DCV Bibiana Maresca
Edición Lic. Sebastian Benedetti | Lic. Georgina Fiori | Lic. María Luz Zacconi |
Diseño DCV Bibiana Maresca | Armado DCV María Eugenia Nelli
dir_contenidos@ed.gba.gov.ar

Material de distribución gratuita. Prohibida su venta.

septiembre 2013

y directivos de las distintas instituciones. Dentro de estas acciones, pueden mencionarse: la realización de encuentros provinciales de capacitación para docentes, inspectores y directivos; las asistencias técnicas a instituciones junto a los ETR; la gestión de equipamiento; la elaboración de documentos de desarrollo curricular; y la compilación de materiales bibliográficos, a fin de brindar aportes para la enseñanza de las materias específicas de la orientación.

Por su parte, la tarea de escritura de los documentos que aquí se presentan se incorporó al dispositivo de monitoreo diseñado sobre la base de acuerdos construidos en las diversas jornadas de trabajo que acompañaron la implementación de la escuela orientada. De dicho monitoreo participaron, y participan en forma conjunta, los inspectores de Educación Secundaria y de Educación Física. Éstos, junto a directores y profesores, analizaron las prácticas institucionales y pedagógicas y acordaron estrategias de intervención que brinden aportes para su mejora.

Cada documento de desarrollo curricular ofrece elementos para la articulación entre las materias a partir de interrogantes, reflexiones, análisis de situaciones didácticas y aportes conceptuales. De este modo, se espera que los profesores construyan acuerdos de trabajo en el diseño de las propuestas y profundicen la perspectiva y los contenidos de las materias. Asimismo, se presentan orientaciones didácticas con sugerencias y planteo de situaciones hipotéticas que permiten repensar los modos de abordaje de los contenidos.

La serie de documentos La Escuela Secundaria Orientada en Educación Física: construyendo propuestas de enseñanza comprende los siguientes materiales:

- Documento N°1.
Educación Física y corporeidad: construyendo propuestas de enseñanza.
- Documento N°2.
Prácticas deportivas y atléticas: construyendo propuestas de enseñanza.
- Documento N°3.
Educación Física y cultura: construyendo propuestas de enseñanza.
- Documento N°4.
Prácticas deportivas y acuáticas: construyendo propuestas de enseñanza.
- Documento N°5.
Prácticas corporales y deportivas en el ambiente natural: construyendo propuestas de enseñanza.
- Documento N°6.
Prácticas gimnásticas y expresivas: construyendo propuestas de enseñanza.
- Documento N°7.
Educación Física y comunidad: construyendo propuestas de enseñanza.

- Documento N°8.
Prácticas deportivas y juegos: construyendo propuestas de enseñanza.
- Documento N°9.
Diseño y gestión de proyectos: construyendo propuestas de enseñanza.

Estos materiales pretenden contribuir a la tarea de supervisores, directivos y docentes en las escuelas, posibilitando el diálogo, la construcción de redes y el desarrollo de propuestas pedagógicas. Por otra parte, se procura favorecer el intercambio entre los colegas, no solamente de la misma institución sino también de distintas escuelas secundarias orientadas, para promover una construcción colectiva de las prácticas docentes que avance en la concreción del proyecto. De este modo, y a partir del compromiso de todos los actores, será posible que los adolescentes y jóvenes de cada escuela aprendan más y mejor en las clases de Educación Física.

Este es nuestro desafío, este es nuestro compromiso.

Dirección de Educación Física

Introducción

Este documento tiene como propósito brindar aportes que faciliten la interpretación e implementación de la materia Prácticas deportivas y juegos, correspondiente al sexto año de la Escuela Secundaria con Orientación en Educación Física. Comparte enfoques, criterios y conceptos con los documentos de trabajo Prácticas deportivas y atléticas y Prácticas deportivas y acuáticas.

Contiene orientaciones para organizar la enseñanza de la materia. Por tanto, se profundizan aspectos de su enfoque teórico y se presentan propuestas didácticas que sirven de modelo para posibles modos de abordarla.

Es importante destacar que, tal como se expresa en el Diseño Curricular, el propósito de la materia es generar espacios que posibiliten la apropiación de saberes por parte de los estudiantes en los deportes de raqueta y paleta, el básquetbol y en los juegos. Cada Escuela Secundaria Orientada podrá:

- seleccionar un tercer deporte, ya practicado por los alumnos en años anteriores;
- seleccionar un deporte que resulte novedoso para ellos o que no haya sido practicado previamente, con el sentido de ampliar el campo experiencial con respecto a las prácticas deportivas;
- destinar esa carga horaria a profundizar la enseñanza en uno o ambos deportes propuestos en el diseño curricular de la materia;
- destinar esa carga horaria a profundizar la enseñanza en el juego.

En la presentación de contenidos se destaca con especial énfasis el eje *Corporeidad y sociomotricidad*, que posibilita a los estudiantes apropiarse de las prácticas deportivas y juegos y comprender el sentido del deporte sustentado en este Diseño Curricular, que abre “su concepción a formas de prácticas deportivas más inclusoras, recreacionales, contextualizadas y, al ser parte del currículo escolar, mediadoras para educar en valores de encuentro social, solidaridad, cooperación, respeto al otro, aceptación de la diversidad y la alteridad (DGCyE, 2011). En este eje los núcleos que se presentan son:

- El juego deportivo y el deporte escolar.
 - Básquetbol.
 - Deporte de raqueta o paleta.
 - Deporte seleccionado institucionalmente.
- El juego.

Revisión de algunos conceptos

Se recuperan aquí algunos conceptos estructurantes de la materia con la intención de profundizarlos y comprender sus implicancias didácticas. Los aspectos teóricos que se desarrollan son: el sentido de la enseñanza del deporte, la selección, el diseño y la actualización de juegos y la lógica interna de los deportes.

El sentido de la enseñanza del deporte

Enseñar deportes en la escuela secundaria, como el básquetbol y los deportes de raqueta y/o paleta, tiene como propósito que los estudiantes se apropien de estas prácticas culturales que, en tanto contenidos de la Educación Física, contribuyen a la constitución de la corporeidad del joven y su formación como ciudadano, preparado para participar, producir, reproducir y transformar las formas culturales que estas prácticas presentan.

Tal como se expresa en el Diseño Curricular de Prácticas deportivas y juegos (2011) “en la Educación Física Escolar, el deporte no debe restringirse a un “hacer” mecánico, mirando a un rendimiento exterior al individuo, sino volverse un “comprender”, un “incorporar”, un “aprender” actitudes, habilidades y conocimientos, que lleven al alumno a dominar los valores y patrones de la cultura deportiva”.

Desde las prácticas deportivas que se cursan a lo largo del Ciclo Superior de la Educación Secundaria se propone que todos los estudiantes accedan a la cultura del deporte posibilitándoles decidir, desde una posición crítica, los juegos deportivos y deportes a jugar y el sentido de su práctica en el tiempo libre.

Cabe señalar que “La Educación Física incluye al deporte como contenido en sus Diseños Curriculares, transponiéndolo como deporte escolar, con fuerte acento en su aspecto ludomotor. Como señalan Elías y Dunning, la magnitud de variables que dan lugar al deporte y sus múltiples matices, hace necesaria una tarea de selección y articulación de esas variables con los fines que tiene la Educación Secundaria, para hacer del deporte escolar un contenido auténtico” (DGCyE, 2011). Es en este sentido que la tarea del docente se resignifica en la búsqueda de propuestas de enseñanza que incluyan a todos en la posibilidad de aprender.

“El deporte está atravesado por el discurso valorado socialmente en ese momento y por el espacio en que se manifiesta. Es polimorfo, versátil, como lo son quienes lo juegan, como se modifican los valores e intereses en pugna y las instituciones que lo asumen y lo desarrollan” (DGCyE, 2011). No se constituye en una producción cultural estática y uniforme, toma diversas formas de acuerdo a los contextos en los cuales se practica y a aquellos que lo juegan, a sus intencionalidades, a sus vivencias, a su afectividad, a sus historias.

Se promueve el aprendizaje de prácticas deportivas tanto de aquellas donde se pone el énfasis en la competencia como en las que se privilegia la participación. En ambas situaciones debe promoverse la educación en valores, la cooperación, el respeto al otro, la aceptación de la diversidad y la alteridad. Es así como el deporte requiere definir su inclusión curricular y su tratamiento pedagógico, sin posibilidad de excluir una concepción u otra.

Sin embargo, algunas propuestas de enseñanza deportiva que pueden reconocerse en el ámbito escolar no hacen más que reproducir modelos externos propios del deporte de competición o del deporte espectáculo. La enseñanza del deporte requiere la revisión de estos modelos, indagando sobre las consecuencias en el aprendizaje escolar y en la vida cotidiana y futura de los alumnos.

Esta revisión se realizará sobre ciertas concepciones respecto de la competencia, el resultadismo, los roles del jugador y del espectador, la participación, la valoración del cuerpo, los vínculos sociales y el lugar del campeón. Se orientará también a los modelos de deporte infantil que se instalan y desarrollan en diversos ámbitos, y la relación entre estos modelos y ciertos mecanismos de sumisión que alejan esas prácticas de situaciones formativas y placenteras.

Es el docente en su intencionalidad pedagógica quien debe promover en los alumnos la posibilidad de construir un marco de sentido mediante el cual, en las prácticas deportivas y en los juegos, se valore la propia imagen corporal, acrecienten la autoestima y asuman actitudes de aceptación y respeto por el otro.

Asimismo, es un propósito de la Escuela Secundaria favorecer la integración de las prácticas deportivas y ludomotrices a la vida cotidiana de mujeres y hombres, a partir de la valoración de las diferentes formas que ofrecen estas prácticas para la convivencia democrática y la construcción de ciudadanía. Dicho propósito se logrará propiciando la integración de género, el disfrute de la actividad por sí misma, el sano y placentero uso del tiempo libre y el logro y sostenimiento de un buen estado de salud.

En este marco se afianza la idea de que todos tienen el derecho de acceso a las prácticas deportivas y ludomotrices, más allá de la condición física, de las diferencias de género, rendimiento o habilidad. Todos tienen el derecho de jugar con su cuerpo, libre y placenteramente, de hacer y participar con otros en la construcción cotidiana de estas prácticas. Esto se constituye en una responsabilidad del docente, superando modelos de enseñanza del deporte con un sentido uniformador y excluyente, proponiendo instancias formativas que atiendan a la participación y que ayuden a la construcción de una actitud crítica sobre las prácticas ludomotrices y deportivas.

Esta actitud es construida por los estudiantes desde las propuestas para jugar los juegos y deportes en la clase, hasta la posibilidad de organizar su práctica en el tiempo libre con creatividad, de manera activa y placentera.

“La competencia forma parte de los componentes que tiene el deporte. No puede plantearse como un fin en sí misma sino al servicio de la formación de los sujetos. El medirse

con los otros, permite tomar conciencia de las posibilidades y limitaciones, propias y del equipo, compararse, reconocer los logros e incentivar procesos colaborativos de mejora. Los encuentros deportivos, en la forma y organización que se planteen, deben ser pensados como instancias de aprendizaje.

Junto con la enseñanza del deporte resulta imprescindible enseñar a competir. En la escuela y en el CEF enseñar a competir supone:

- Asegurar la participación de los alumnos en situaciones variadas de competencia:
 - En el grupo de clase, entre grupos distintos, en encuentros masivos internos, interescolares –distritales, regionales, provincial, nacional–.
 - Con diferentes sistemas: jemborée, por puntos, por zonas, eliminación doble o simple y sus combinatorias.
- Propiciar la toma de conciencia sobre el ejercicio del derecho de todos a participar en competencias deportivas.
- Favorecer la práctica de la competencia comprendida como un encuentro respetuoso con los otros, cualquiera sea la forma en que se realice
- Promover el análisis crítico –desde sus roles de practicante y espectador– de las diversas formas de competencia y sus manifestaciones en la cultura.

El marco ideológico desde el que se afronta la competición deportiva, lo pone en acto el docente de educación física, quien tiene la responsabilidad ética de enseñar a competir sin provocar exclusiones directas o indirectas de la práctica de los deportes” (DGCyE, 2012a).

El deporte es juego o actividad, es motricidad y es competencia, comprende asimismo un reglamento que lo define en su forma de desarrollarse y alcanzar un fin; ninguno de estos componentes puede desconocerse en el proceso de enseñanza del deporte. Enseñar el deporte desde estos conceptos y atendiendo al enfoque didáctico que se propone en los documentos curriculares de la Provincia debe contemplar su práctica más allá del ámbito y del tiempo escolar.

La selección, el diseño y la actualización de juegos

Tal como se expresa en la materia Prácticas deportivas y juegos, en el 6° año “se incorporará el rescate y la actualización de juegos que no responden a los patrones convencionales

del juego deportivo o los deportes pero que, por sus características y finalidad, es necesario su reconocimiento y práctica por parte de los estudiantes de la Orientación, con el objetivo de ser utilizados recreativamente en distintas instancias: como complemento de clases o sesiones de Educación Física, como parte de los proyectos de intervención comunitaria, para su juego en momentos de tiempo libre y esparcimiento, entre otras opciones” (DGCyE, 2011).

Los estudiantes de 6° año aprenden en esta asignatura a seleccionar, modificar y/o diseñar diversos tipos de juegos a partir de sus prácticas anteriores o en el intercambio con otros actores de la comunidad escolar o de otras, con los que comparten experiencias. Recuperar el lugar del juego en este año de la escuela secundaria implica una propuesta superadora en el sentido de reconocer que el juego existe en la vida del ser humano más allá de la edad o la etapa evolutiva en la que éste se encuentre. Esto significa dejar atrás ciertas ideas instaladas en la sociedad y de las cuales muchas veces la Educación Física escolar se ha hecho eco, cuando no las ha promovido: “a cierta edad ya no se juega y solamente se practican deportes”.

“El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (Hüizinga, Johan, 1938).

Considerar estos supuestos y concepciones implica revisar las prácticas del área y el posicionamiento que asume la Orientación en Educación Física poniendo en valor las relaciones que adolescentes y jóvenes establecen consigo mismos y con los otros en el desarrollo de estas prácticas ludomotrices.

“Desde el enfoque didáctico de la Educación Física en la Provincia de Buenos Aires, construir juegos simples en este año de cierre de la escolaridad obligatoria y emplearlos en proyectos comunitarios es un importante aporte a la democratización, la inclusión con intervención activa y la diversificación de propuestas ludomotrices para el propio grupo y para la población”.(DGCyE, 2011).

En este sentido, el planteo didáctico de la asignatura Prácticas deportivas y juegos pretende ofrecer a los estudiantes, entre otros aportes, insumos valiosos para el desarrollo de los proyectos comunitarios que se llevarán adelante en este 6° año. Será conveniente considerar el desarrollo de los juegos en la primera parte del año, lo cual favorecerá la inclusión de los mismos en los proyectos de intervención comunitaria a desarrollarse en la asignatura Diseño y gestión de proyecto.

La lógica interna de los deportes: sus elementos constitutivos¹

Enseñar a jugar al básquetbol y a los deportes con paleta/raqueta implica favorecer la comprensión de su lógica interna, lo que constituye un medio para que los jóvenes se vinculen con estos deportes de manera más significativa, crítica y autónoma, pudiendo extender su práctica más allá del ámbito y el tiempo escolar. Se complementa la propuesta con un tercer deporte a seleccionar por la institución. Cada institución determinará el deporte a elegir o destinará esa carga horaria para intensificar o profundizar la enseñanza de alguno de los deportes y/o de los juegos.

Cada deporte tiene su propia lógica interna, lo que pone en evidencia sus características singulares, independientemente de quienes sean sus practicantes. Este concepto de lógica interna nos remite a considerar cómo, en un juego determinado, se presenta la relación entre el jugador y los siguientes seis parámetros o elementos constitutivos (Hernández, 1994).

Las **reglas** constituyen el conjunto de normas escritas en un reglamento que definen qué está permitido hacer y qué no lo está. Desde la perspectiva pedagógica de esta materia, surge la flexibilidad para acordar o modificar las reglas que dificultan el juego de todos o de algunos de los jugadores, privilegiando la participación y el aprendizaje progresivo de quienes presentan mayores dificultades.

La **finalidad** del juego es un concepto fundamental incluido en los reglamentos de los deportes. El objetivo a alcanzar es lo que orientará las acciones de los participantes en función de los logros esperables. Cuando se explica un juego o un deporte, definir y explicar con claridad la finalidad del mismo resultará fundamental para comenzar a comprenderlo. Si bien las reglas son importantes para llevar adelante el desarrollo del juego, en ciertas situaciones podrá flexibilizarse su aplicación si se comprende que de esta manera los estudiantes que se encuentran iniciándose en el juego o deporte puedan desempeñarse con mayor continuidad y seguridad.

El **espacio** comprende una doble dimensión, por una parte el espacio físico delimitado reglamentariamente, en el que tiene lugar el desarrollo de la acción y, por otra, el espacio dinámico, cambiante, que tiene lugar durante el desarrollo de las acciones de juego. En sus dos dimensiones el aspecto espacial es clave en el planteo estratégico de la enseñanza deportiva. El docente debe enseñar a reconocer, discriminar y crear espacios, a ocupar espacios libres, a cubrir espacios, en resumen, a usar tácticamente el espacio.

¹ Este apartado se ha elaborado sobre la base del Documento Curricular N° 2: *El adolescente y su sociomotricidad, en la Educación Física en la Educación Polimodal*. Dirección de Educación Física. La Plata, DGCyE, 2004.

El **tiempo**, así como el espacio, debe considerarse en su doble dimensión, de tiempo reglamentado –inicio, duración y finalización– y la dimensión temporal vinculada a las acciones de los jugadores.

En el deporte, la magnitud tiempo se asocia fuertemente con la lectura del juego, la velocidad en la toma de decisiones y las acciones motrices consecuentes. Los docentes deben tener en cuenta esta variable en la enseñanza de los distintos elementos de la práctica deportiva.

Las **reglas**, la **finalidad**, el **espacio** y el **tiempo** definen los saberes que permiten completar el conocimiento inicial del deporte, es decir “el saber sobre el deporte”: cómo es, cómo se juega, dónde se juega, cuántos participan, cómo finaliza o se concreta el juego y su resultado. En términos didácticos estos cuatro componentes de la lógica de los deportes ordenan la forma de presentar el juego a los estudiantes constituyendo invariantes en la estructura de cada juego deportivo o deporte. El espacio cambiante y la dimensión temporal vinculada a las acciones de los jugadores no integrarían estas invariantes; forman parte de la táctica y la estrategia del juego.

En el caso de los juegos que no son deporte estos principios estructurales o estructuras del juego pueden variarse tantas veces como juegos deseen crearse. Desde el punto de vista didáctico resulta conveniente proponer la modificación de estos parámetros o elementos constitutivos dando lugar en cada cambio a una nueva variante o a un nuevo juego. Estas modificaciones o cambios podrán ser llevadas adelante tanto por el docente como por los estudiantes con diversos sentidos, como por ejemplo favorecer la participación, mejorar el desempeño motor, elaborar nuevas estrategias, entre otros. Deberá comprenderse que al modificarse el deporte dejará de ser el mismo para constituirse en un juego o en un deporte modificado.

La **comunicación motriz** se define en las relaciones o interacciones posibles entre los participantes, que pueden ser de cooperación, de oposición, de cooperación-oposición y comotrices. Propiciar la comunicación entre los estudiantes debe ser motivo de preocupación pedagógica, considerando los aspectos emocionales que posibilitan o restringen las relaciones y las interacciones en esta etapa, considerando con particular detenimiento las cuestiones de género que se presentan en prácticas deportivas mixtas.

La constitución de los grupos como tales, es factor clave para una buena comunicación entre los sujetos, aceptando la diversidad de habilidades, sentidos e intenciones de los jugadores, para pensar en conjunto, elaborar una estrategia de equipo, plantear una

resolución táctica en una jugada con pelota detenida, etcétera. El potencial educativo del deporte, este aspecto incide en la socialización de los estudiantes.

La **estrategia** y la **táctica** remiten a la toma de decisiones que intentan dar respuesta a las situaciones problema planteadas por el equipo oponente. En este punto, cobra singular importancia la estrategia, de acuerdo con el sentido de la práctica deportiva, la evaluación de la situación y el contexto y como consecuencia de ello delinear el plan de acción a seguir.

Cualquier planificación y decisión estratégica que los jugadores elaboren y tomen antes y durante el juego se asentará en los principios tácticos de los juegos deportivos. Estos principios se consideran en las situaciones de ataque y en las de defensa, correspondiéndose cada principio del ataque a uno de la defensa y viceversa.

Los *principios del ataque* son la conservación del móvil, la progresión en el espacio y la conquista de la meta. Los *principios de la defensa* son la recuperación del móvil, el evitar la progresión del rival y el proteger la meta. Apropiarse de estos principios constituyen saberes necesarios que permitirán a los estudiantes comprender como se juega el deporte con un sentido táctico, es decir, poder definir o tomar la decisión sobre qué hacer en cada situación particular.

El estudiante que comprenda tácticamente el básquetbol sabrá qué hacer cuando su equipo posee la pelota y cuando no la tiene, qué hacer cuando su equipo la posee pero no es él el poseedor, qué hacer cuando el que posee la pelota es el jugador que él tiene que marcar, y qué hacer cuando es otro rival el que la posee. Lo mismo ocurrirá cuando esto se produzca cerca de su meta, o de la meta del rival o lejos de ambas. Estos conceptos y criterios se desprenden de los principios enunciados en el párrafo anterior.

En el caso de los deportes de paleta y raqueta se encontrarán algunos componentes y lógicas diferentes a los del básquetbol y los demás deportes de invasión o campo compartido. Los deportes de paleta y raqueta se constituyen en juegos deportivos de campo dividido o en juegos deportivos de muro, en los cuales no se encuentra presente el principio táctico de conservación en los momentos iniciales del aprendizaje de estos deportes, dado que la habilidad constitutiva se basa en el golpe de un objeto con otro objeto para enviar directamente el móvil al campo rival o contra el muro para que el oponente lo juegue, sin que exista posibilidad de jugar el móvil hacia el compañero del propio equipo para conservarlo o retenerlo.

En un nivel avanzado en el aprendizaje y dominio de los componentes de los deportes de paleta y raqueta el jugador avezado podrá conservar el control del móvil logrando

mantener alejado de situaciones de conversión al rival, en lo que en algunos casos se llama “jugar desde el fondo desde la base”. Luego de esta situación de espera o búsqueda del momento propicio para atacar, cuando uno de los dos jugadores avanza sobre la red o muro, podría entenderse como la progresión hacia la búsqueda del tanto, pudiendo exponerse quien avanza al ataque y conversión por parte del rival.

El principio de conversión o conquista de la meta se pone en juego en el envío del móvil hacia el campo del oponente para que toque el piso una o dos veces según el reglamento del juego (por ejemplo dos veces en tenis y una vez en bádminton) lo que otorga el punto, o para forzar el error del rival (obligarlo a dirigir la pelota hacia el piso y que pique en su propio campo o que envíe la pelota fuera de los límites del terreno de juego). La conversión también se logra forzando el error del rival, obligándolo a enviar la pelota afuera, a que quede retenida en la red o pique en el propio campo.

El principio táctico de evitación o protección de la meta se encuentra en toda resolución táctica estratégica y en la acción motriz que ésta determine para evitar el punto del rival al ocupar espacios en el campo de juego, obstruir o bloquear la acción de ataque, dirigirse hacia el móvil para su intercepción cuando es enviado al propio campo o cualquier otra acción de protección que intente evitar el tanto del rival.

Las **técnicas** o **habilidades motrices específicas** son aquellas formas particulares de acción motriz mediante las cuales se busca el logro de la finalidad del juego. Es importante recordar que las técnicas son siempre un medio para alcanzar un propósito determinado, nunca un fin en sí mismas.

La **estrategia** y la **táctica** constituyen componentes de la lógica de los juegos deportivos que dependerán de las decisiones de los jugadores. El espacio cambiante y la dimensión temporal vinculada a las acciones de los jugadores se integran a estas variables, dando un sentido de organización de lo táctico y estratégico.

La **comunicación motriz** se constituye en el componente que posibilita transmitir y compartir las diversas informaciones entre los diferentes participantes de los juegos.

Las **técnicas** o **habilidades motrices específicas** de estos deportes permiten expresar en su dominio la concreción de las posibilidades de resolución tácticas y estratégicas tanto grupales como individuales. Ambos componentes de la estructura lógica de los juegos deportivos se integran en forma dinámica a la estrategia y la táctica como variables propias de estos juegos a partir de las decisiones de los que juegan.

En el modelo deportivo hegemónico, el dominio técnico de las habilidades específicas es determinante del desempeño y un factor decisivo para la inclusión en las prácticas deportivas. Un jugador con mal rendimiento técnico, es por lo general reemplazado o es un casi eterno suplente. Esto debe superarse en la Educación Física que se propone en este Diseño Curricular.

Se trata, desde el planteo didáctico integrador de esta asignatura, que los estudiantes pongan en juego sus resoluciones técnicas como consecuencia de los análisis tácticos y estratégicos que hagan de las situaciones de juego. De esta manera se propone generar la motivación para aprender a partir de la inclusión permanente en el juego, en diversas situaciones didácticas que repliquen y resignifiquen situaciones propias del juego deportivo.

Pensando en un grupo de estudiantes de 6º año de la Orientación en Educación Física, se podrían plantear algunos de estos interrogantes en el diseño de diversas situaciones didácticas. *¿Qué aspectos conocen los estudiantes en cuanto a la práctica del básquetbol y los deportes de paleta y/o raqueta?*

Espacio físico:

¿Cómo es cada campo de juego? ¿Cuánto mide cada cancha? ¿Qué líneas deben marcarse y qué funciones cumplen? ¿Qué modificaciones de medidas deben realizarse cuando se juega con menor cantidad de jugadores?

Espacio sociomotor:

¿Cómo crear espacios a través de acciones tácticas, o cómo cubrir espacios según se esté en situación de ataque o defensa? ¿Cuáles son las limitaciones del reglamento en cuanto a la ubicación y a las acciones posibles según la posición en el campo de juego?

Tiempo:

¿Cómo cambiar la velocidad del juego? ¿Qué rol cumple el armador o base para modificar el ritmo de juego en el básquetbol cuando su equipo se encuentra en ataque? ¿Existen tiempos “técnicos”, ¿para qué se utilizan?

Reglas:

Además de las ya señaladas para el espacio y el tiempo, ¿qué está permitido y qué no, en general? ¿De qué forma está permitido jugar la pelota? ¿Qué adecuaciones se pueden aceptar y acordar para dar mayor continuidad al juego?

Comunicación motriz:

¿Qué tipo de interacciones se establecen entre compañeros, los que juegan en el propio equipo y los que se desempeñan como eventuales adversarios? ¿Cómo condicionan esas relaciones el hecho de que el básquetbol es un deporte de campo compartido o invasión? ¿Cómo condicionan esas relaciones el hecho de que

los deportes de paleta / raqueta son deportes de campo dividido? ¿En qué situaciones las interacciones con los compañeros adversarios se dan sólo a través de la pelota? ¿De qué manera comunicarse con los del propio equipo? ¿De qué modo distraer a los oponentes en relación con las propias intenciones?

Estrategia y táctica:

¿Cómo se ataca? ¿Cuáles son los subroles posibles durante el ataque? ¿Cómo se defiende? ¿Cuáles son los subroles pertinentes a este momento del juego? ¿Qué sistemas de ataque y defensa existen? ¿Cuál elegir según nuestras capacidades, según las del oponente, según la situación de juego?

Técnicas o habilidades motrices específicas:

¿Cuáles dominan técnicamente? ¿Cuáles saben usar tácticamente? ¿Cuáles deben aprender y cuáles deben mejorar?

Comprender la estructura o lógica interna implicará poder reconocer, diferenciar y analizar crítica y comparativamente sus finalidades, los planteos tácticos y estratégicos, los sistemas de roles y funciones en el equipo, así como la necesidad de aprendizajes motrices que posibiliten la integración y participación en cada uno de los juegos y deportes. La apropiación de estos saberes posibilita a los estudiantes construir democráticamente distintas prácticas deportivas y alternativas de juego que incluyan a todos considerando un sentido de recreación activa. Se hace necesario, en este sentido, que los estudiantes valoren las diferentes formas que ofrecen los deportes para la convivencia democrática y la construcción de ciudadanía y comprendan la importancia de compartir experiencias grupales e integrar equipos para la práctica deportiva.

Las prácticas deportivas y su enseñanza

En la enseñanza de las prácticas deportivas se propone partir del juego y compartir con los jóvenes un recorrido en el cual la resolución de situaciones de juego les permita apropiarse de saberes tácticos, técnicos y relacionados con su constitución corporal y motriz, propiciando un aprendizaje comprensivo.

Se plantea a continuación una secuencia para la enseñanza del deporte que propicia el protagonismo del joven y la apropiación crítica de estas prácticas. Aspectos específicos de esta secuencia podrán observarse en el apartado *Las orientaciones didácticas en la enseñanza de los juegos, el básquetbol y los deportes de raqueta o paleta*.

En un primer momento el docente propone a los estudiantes que formen grupos, acuerden las reglas y jueguen a un juego deportivo orientado al básquetbol, partiendo de los saberes disponibles, que posibilite participar a todos. Esta consigna puede emplearse también para iniciar la tarea con deportes de raqueta o paleta.

El profesor les recomienda que jueguen unos minutos y luego detengan el juego. En un segundo momento, cuando han parado de jugar, analizan las distintas situaciones de la práctica (dificultades que se presentan, modos de abordarlas, habilidades motrices disponibles, formas posibles de organización del espacio, empleo de tácticas, la integración de todos al juego introductorio al básquetbol) y surgen propuestas para resolverlas. En la siguiente instancia retoman el juego e incorporan las propuestas acordadas.

Después, se realiza un intervalo para analizar cómo funcionan los acuerdos hechos. En tanto, el profesor propone que piensen en una tarea motriz que resuelva las dificultades planteadas. Estas pueden vincularse a problemas técnicos, tácticos y de capacidades motrices, entre otras opciones.

Resulta pertinente propiciar mejoras en la táctica, ya sea individual o colectiva, mediante juegos modificados o pequeños ajustes al juego formal, utilizando consignas que constantemente lleven a los jugadores a percibir las dificultades tácticas, tomar las mejores decisiones y ajustar su desempeño.

Por último, los jóvenes retoman el juego y ponen a prueba las tareas motrices planteadas, para comprobar si facilitan la práctica deportiva. En general, puede observarse cómo el planteo didáctico propone un ir y venir entre el juego y situaciones de reflexión. La creciente complejidad del juego y las formas en que los estudiantes se vinculan y participan da lugar a la reflexión sobre la interacción, la organización táctica y las habilidades motrices que requieren ser mejoradas, entre otros aspectos.

La presentación de contenidos en el Diseño Curricular de la asignatura Prácticas deportivas y juegos permite a los docentes la selección de los saberes a ser enseñados, a partir de las experiencias y construcciones previas de los alumnos con respecto a las prácticas deportivas y otras prácticas relacionadas con estas. Esta evaluación diagnóstica será necesaria para establecer los recorridos didácticos a realizar.

Las orientaciones didácticas en la enseñanza de los juegos, el básquetbol y los deportes de raqueta o paleta

¿Cómo llevar adelante un aprendizaje comprensivo de la práctica deportiva? ¿A que denominamos aprendizaje comprensivo de la práctica deportiva? Estas son preguntas que podrían hacerse para la presentación de cualquier situación didáctica en la enseñanza del deporte. El aprendizaje comprensivo implicará la posibilidad de desarrollar una práctica intencionada, consciente, participativa e integradora en la cual los estudiantes puedan involucrarse desde su integralidad, tomando decisiones tanto individuales como en conjunto, y poniendo fundamentalmente en juego su capacidad de análisis y de reflexión.

¿Cómo se propone y se presenta el deporte a los alumnos para su práctica intencionada y su análisis reflexivo? A través de todo lo expuesto hasta el momento la propuesta a desarrollar deberá superar los planteos tradicionales en la enseñanza del deporte. Si bien las resoluciones técnicas resultan importantes en toda situación deportiva, el interés del docente será que los alumnos construyan o seleccionen estas resoluciones a partir de analizar, interpretar y comprender los problemas tácticos que se les presenten. El papel activo de los alumnos resultará fundamental en los procesos de aprendizaje, y el docente ubicará su rol mediador entre las situaciones didácticas que se planteen y este accionar de los alumnos. El juego será al mismo tiempo un contenido a enseñar y un medio en el desarrollo y enseñanza de otros contenidos.

“Este Diseño Curricular sostiene un enfoque didáctico para la enseñanza de las prácticas deportivas y los juegos, que considera tres fundamentos centrales como perspectiva del trabajo del docente.

- El juego por el juego mismo, como actividad recreativa y placentera.
- El juego como medio de desarrollo del pensamiento táctico, de las capacidades lógicomotrices, de resolución de problemas y como escuela para la toma de decisiones.
- El juego como medio de socialización, mediante el cual se despliegan las capacidades sociales y relacionales que permiten la incorporación de normas, reglas, el desarrollo de la solidaridad, la cooperación, el respeto por el otro y la ejercitación de la responsabilidad y de los vínculos con los demás” (DGCyE, 2011).

En esta asignatura el juego deportivo y los diferentes juegos adquieren diferentes finalidades al ser atendidos en todas sus dimensiones: por un lado se lo considera como actividad recreativa y placentera tanto para los mismos estudiantes como para otros,

dado que se orienta la propuesta didáctica a la construcción de diversos juegos que puedan ser aprovechados en las diferentes intervenciones comunitarias a partir del diseño de proyectos. Por otro lado, el juego representa un contenido en sí mismo, dado que se constituye en una producción cultural a ser apropiada, reconstruida o construida por los alumnos. Finalmente, el juego es también un medio que posibilita la enseñanza de otros contenidos, el desarrollo de capacidades cognitivas, lógicomotrices, físicas, de socialización y de relación, y la comunicación e integración con otros.

A partir de estas múltiples dimensiones que el juego presenta en este desarrollo didáctico el Diseño Curricular propone compartir ciertos criterios didácticos con Educación Física y comunidad.

El sentido de estos criterios se dirige a orientar las propuestas de enseñanza que diseñen los docentes para facilitar los aprendizajes de sus estudiantes. De esta manera los criterios guiarán los planteos didácticos con relación a los contenidos seleccionados. Siempre que se planteen uno o más criterios como orientadores de las prácticas docentes, dichos criterios se seleccionarán con relación a los contenidos a ser enseñados.

Las propuestas didácticas

Se proponen a continuación objetivos, contenidos y propuestas de tareas.

Propuesta didáctica: “Elaborando y compartiendo juegos en la clase”

Para esta propuesta didáctica se han elaborado los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Recuperar, revisar y practicar juegos tradicionales en situaciones recreacionales del propio grupo y de los participantes en proyectos comunitarios.
- Construir juegos que se adecuen a las necesidades recreacionales del grupo y de participantes de los proyectos de intervención comunitaria.

Se han considerado las siguientes orientaciones didácticas que se expresan en el Diseño Curricular:

- Proponer a los estudiantes la construcción, aceptación y respeto por las reglas, para que se apropien de los juegos y deportes y estos puedan ser jugados por todo el grupo o por los grupos a los que se dirigen los proyectos comunitarios contemplados en la materia Diseño y gestión de proyectos.
- Los juegos que ocupan un espacio en la materia, si bien son propios de la infancia por su estructura y sencillez, deben enseñarse para que los estudiantes los uti-

licen como insumo para incluirlos en los proyectos comunitarios que realizarán en la materia Diseño y gestión de proyectos. Es deseable que ellos [...] generen nuevas propuestas ludomotrices, creándolas en forma grupal (DGCyE, 2011).

La posibilidad de que los estudiantes produzcan sus propias propuestas de juegos, no solamente para ellos sino también para ser planteados a otros, enriquece la apropiación de estos saberes y constituye un insumo para el desarrollo de un proyecto comunitario a realizarse en el marco de la materia Diseño y gestión de proyectos.

Se tienen en cuenta los siguientes contenidos:

Los juegos

- La estructura de los juegos tradicionales: finalidad, simbolismo, habilidades.
- La forma de participación, de acuerdo con la estructura de roles y acciones del juego.
- La selección de los juegos. La planificación de su utilización.
- La preparación de espacios y elementos específicos.

Propuesta de tarea

Al iniciar la clase el profesor les comenta que, como ya les había adelantado, van a llevar adelante una propuesta diferente con respecto al juego. Una vez organizado el grupo en subgrupos mixtos de seis o siete integrantes cada uno de ellos, el docente reparte diferentes tipos de materiales a cada uno de estos subgrupos. Pelotas de diferentes tamaños, aros, sogas, cintas, conos, botellas de plástico, discos de goma eva. Los grupos cuentan con diferentes materiales, por lo menos tres de distinto tipo.

El docente entrega a cada grupo una hoja con una consigna diferente; en todas ellas les plantea que elaboren juegos en los que se implique la motricidad pero con características distintas: en uno que no haya ganadores ni perdedores, en otro que todos participen de la misma manera; en un tercero, que en cada grupo haya tres roles distintos durante el juego; en otro más que deben jugar tres equipos y de manera simultánea. Esto presenta diferentes problemas a los alumnos, quienes deben establecer estrategias para resolverlos. Piensan los juegos, los ponen en práctica, prueban, hacen ajustes o cambios y concretan una versión final de los mismos.

Luego, los grupos muestran sus juegos a los compañeros y las versiones elaboradas en este proceso de construcción. Las producciones pueden resultar diferentes.

En el intercambio final cada grupo relata el proceso de elaboración: acuerdos, ventajas y dificultades en la experiencia y consideran la posibilidad de realizar algo similar con compañeros de su escuela pertenecientes a otros años o con alumnos de alguna escuela primaria de la zona. Se debate sobre el valor y la riqueza de los juegos como lugar de encuentro, participación, disfrute, intercambio e integración.

Propuesta didáctica: “El básquetbol como una práctica deportiva”

En la siguiente propuesta didáctica se han enunciado los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Practicar los deportes abordados en la materia y comprender su finalidad, el planteo estratégico, los sistemas de roles y funciones en el equipo y la necesidad de aprendizajes motrices que posibilitan la integración en el juego.
- Integrar habilidades motrices específicas para la resolución de problemas en las prácticas deportivas específicas.

Se han considerado las siguientes orientaciones didácticas que se expresan en el Diseño Curricular:

- Presentar las prácticas del básquetbol [...] de manera que los requerimientos del juego integren las habilidades motrices necesarias, los ajustes tácticos, la aplicación dinámica de las reglas, superando los enfoques analíticos y fragmentados de la enseñanza (DGCyE, 2011).

Los estudiantes comprenden la lógica del juego deportivo a partir de diferenciar, analizar e integrar sus componentes, tarea que realizan tanto en forma grupal como individual a partir de la práctica y la reflexión sobre la misma. El docente plantea las prácticas ludomotrices y deportivas con el sentido de favorecer estos aprendizajes en los estudiantes. Así se trate de resolver problemas, de reproducir modelos, de enseñarse recíprocamente, de poner en práctica conceptos, criterios o principios, será el alumno o los grupos de alumnos los que elaboren las resoluciones y respuestas necesarias construyendo así sus propios aprendizajes.

Se tienen en cuenta los siguientes contenidos:

Básquetbol

- La autonomía en la toma de decisiones para la resolución táctica, individual y/o grupal de situaciones de juego.

- Aportes al equipo y a la resolución de situaciones tácticas a partir de la propia habilidad motriz.
- La construcción colectiva de los conceptos de juego.

Propuesta de tarea

Esta propuesta parte de un diagnóstico hipotético de un grupo de clase.

El grupo de estudiantes de sexto año "A" ya ha participado en las dos clases previas jugando con mucho entusiasmo al básquetbol. El docente ha observado que los alumnos no muestran dificultades en el manejo de la pelota, se ordenan bastante bien en la cancha (no corren todos detrás del balón), se mueven y desmarcan para recibirla sin dificultades. Se muestran algo más desordenados en la marca, con lo cual los atacantes pueden mostrar ciertas habilidades, aunque no siempre lo hacen con criterio y muchas veces la marca se recupera.

El contacto es excesivo, si el docente sancionara todas las infracciones el juego se cortaría demasiado.

Pareciera que los alumnos juegan al básquetbol como lo hacen en otros deportes de invasión, pudiendo trasladar estrategias y tácticas de un juego deportivo a otro. No obstante, el profesor evalúa la falta de criterios tácticos tanto en ataque como en defensa que resultan propios del juego de básquetbol. Es entonces cuando en la tercera clase decide intervenir proponiendo otras situaciones didácticas.

Si bien el juego ya lo desarrollan de manera formal jugando 5 vs 5, decide recurrir a algunas situaciones previas (desde los planteos de la didáctica del deporte) o modificadas, para favorecer un "cierto orden táctico" que él pretende que sus alumnos conquisten.

El profesor presenta situaciones de juego 1 vs 1 (con un poste receptor-pasador) que le permiten introducir nuevos conceptos para los estudiantes. Explica el concepto de "triple amenaza" con respecto al atacante que posee el balón, desconocido para los estudiantes. Es así que les propone: "el atacante en posesión del balón tiene tres opciones a llevar adelante y por lo tanto una de tres decisiones a tomar: lanzar el aro, pasar el balón o driblear. El tema es que las decisiones se toman en ese orden: si estoy en buena posición, la marca no interfiere y creo que puedo convertir, entonces lanzo al aro; sino puedo lanzar busco el pase, a un compañero mejor ubicado, con el cual hayamos construido una línea de pase que no pueda ser interceptada, con la intención de conservar el balón

o progresar en el campo; si el pase no es posible, utilizo el *dribbling*, progresando en el campo o protegiendo la pelota".

Dentro de estas tres opciones, el docente propone algunas posibilidades de resolución de la situación de oposición: el tipo de lanzamiento, las formas o tipos de pases, la dirección y sentido a imprimir al paso o el *dribbling*, y/o las fintas y amagues. Los estudiantes empiezan a poner a prueba habilidades. Se observan y copian las resoluciones de los compañeros.

Partiendo de los principios, conceptos y criterios que sostienen la táctica, la propuesta no se cierra en la imitación mecánica, sino que se sostiene en la posibilidad de resolver y crear tanto individual como grupalmente.

Una vez que esta primera fase les permite avanzar en el nivel de las resoluciones propuestas, y a partir de instancias de reflexión que el docente promueve para la concientización de las respuestas, les propone pasar a una situación de juego que se aproxime al juego formal. Es así como lleva este 1 vs 1 con pasador, a jugar al básquetbol reducido 2 vs 2 y 3 vs 3.

El paso previo para llegar al juego formal está dado. Se ofrecen nuevas instancias de participación, opinión e intervención. Por ejemplo, para cada una de las situaciones se agrupan de a tres equipos reducidos, mientras dos equipos juegan el tercero observa, analiza, comenta, sugiere, corrige. Tanto el juego como la clase han cambiado, la participación de todos y la satisfacción por dar cuenta de los aprendizajes le otorgan sentido a la tarea.

En este caso, como en muchos otros dentro de la enseñanza de los deportes, la autonomía se construye alrededor de principios, conceptos y criterios que orientan las decisiones de quienes practican el deporte. El camino inductivo en la construcción de estos conceptos y criterios debe ser revalorizado por los docentes e incluido en el planteo de situaciones didácticas a los alumnos, de tal manera que sean ellos quienes encuentren y elaboren las respuestas para solucionar los problemas que el mismo juego o deporte les plantea.

Propuesta didáctica: "Las prácticas deportivas y la resolución de situaciones motrices"

En la siguiente propuesta de enseñanza se han enunciado los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Integrar habilidades motrices específicas para la resolución de problemas en las prácticas deportivas específicas.
- Comprender la importancia de compartir experiencias grupales e integrar equipos para la práctica deportiva.

Se han considerado las siguientes orientaciones didácticas que se expresan en el Diseño Curricular:

- Asegurar la inclusión a partir del análisis del grupo, de la diversidad de capacidades y habilidades de sus integrantes para jugar [...] juegos y deportes, con propuestas de adecuaciones tácticas, técnicas y reglamentarias para hacer posible el aprendizaje de todos (DGCyE, 2011).

El aprendizaje de todos se construye considerando las capacidades de diverso tipo que los estudiantes posean, las diferentes habilidades que hayan podido desarrollar, la disponibilidad de conceptos que les permitan dar cuenta de las resoluciones tácticas y estratégicas propias y de los otros. La diversidad debe ser comprendida no como un obstáculo sino como una oportunidad para la construcción de lo grupal, y considerarse como motor indispensable para el aprender con el otro.

Se tienen en cuenta los siguientes contenidos:

Básquetbol

- La utilización estratégica del sentido de cooperación para organizar esquemas tácticos de ataque y defensa.
- Ataque libre contra defensa individual (entrar y salir, puerta atrás, pasar, cortar y reemplazar); el contraataque o ataque rápido organizado.

Propuesta de tarea

El grupo de alumnos de 6º año “B” participa de clases mixtas en las cuales el docente enseña básquetbol. En este grupo no todos juegan igual. Las experiencias construidas por algunos en otras prácticas deportivas, les permiten trasladar sus saberes tácticos a otros deportes de situación, donde la ocupación y el aprovechamiento del espacio compartido resultan cruciales en la definición del desarrollo del juego.

Al interior del grupo se observan diferencias en cuanto a la dinámica, la participación y la organización táctica. Promueve el juego mixto en casi todas sus clases, pero ofrece

espacios para que jueguen por separado y también se intercambien los grupos. Es así como este docente puede ir avanzando en la enseñanza de ciertos conceptos tácticos que comienzan a definir una forma de jugar el deporte que muestra una comprensión de su lógica.

Cuando interpreta que ciertas respuestas aparecen, como por ejemplo un alumno que pasa la pelota a un compañero y corre “cortando” a buscar una nueva posición para que la pelota le sea devuelta en una situación de ataque más ventajosa, o distrae a la defensa para que otro recepcione, él deja que siga adelante la resolución y luego cuando detiene el juego aprovecha para analizarlo. No ofrece respuestas en lo inmediato, sino que interroga, repregunta, deja que las palabras salgan de ellos, propicia la comprensión. Lleva adelante esto intencionalmente, no porque siempre lo haya hecho así, sino porque él también ha comprendido las ventajas de posibilitar “otro lugar” a los alumnos en sus procesos de aprendizaje.

Se hace necesario no interrumpir el juego constantemente, dado que los alumnos necesitan y quieren jugar de manera más continua. Aprovecha otras situaciones en las que se interrumpe momentáneamente el juego para pensar o reflexionar sobre más de un aspecto, o deja para el final del juego lo que quiere tratar.

Propuesta didáctica: “La iniciación a los deportes de pelota y raqueta a través de juegos modificados”

En la siguiente propuesta de enseñanza se han enunciado los objetivos de aprendizaje:

- Practicar los deportes abordados en la materia y comprender su finalidad, el planteo estratégico, y la necesidad de aprendizajes motrices que posibilitan la integración en el juego.
- Integrar habilidades motrices específicas para la resolución de problemas en las prácticas deportivas específicas.

Se han considerado las siguientes orientaciones didácticas que se expresan en el Diseño Curricular:

- Incluir una variedad de estrategias de enseñanza entre las cuales se presenten problemas a resolver, tareas de enseñanza recíproca, tareas definidas, espacios para la reflexión y la creatividad, elaboración y confrontación de hipótesis, construcción de acuerdos acerca de las prácticas deportivas a realizar, entre otras, con participación activa de los estudiantes (DGCyE, 2011).

La variabilidad en la enseñanza debe considerar no solamente una práctica variable en cada situación motriz, sino atender claramente a la utilización de diferentes estrategias y recursos metodológicos. Las estrategias para la enseñanza que los docentes utilicen se constituirán también en saberes a ser apropiados por los alumnos en el sentido que les permiten seguir avanzando sobre nuevos aprendizajes, poniendo en juego distintas formas de aprender.

Se tienen en cuenta los siguientes contenidos:

Deporte con paleta/raqueta

- El aprendizaje de las habilidades motrices específicas necesarias para la resolución de los problemas que plantean las situaciones de juego de ataque y defensa.
 - Los golpes: *drive*, *revés*, *smash*. El saque. Sus variantes en el juego ofensivo y defensivo.
 - Juego 1 y 1 (single) y 2 y 2 (doble).
 - El juego condicionado (cantidad de piques; sin piques; espacios acotados; acciones a realizar; etcétera). Adecuación a cada jugador y sus posibilidades.

Propuesta de tarea

Para el docente del grupo, enseñar deportes de paleta y/o raqueta representa un doble desafío.

Por un lado, las experiencias previas de los alumnos: todos habían visto alguna vez un partido de tenis (o una parte de él), y si bien en algunos juegos en edades anteriores habían “paleteado”, el desconocimiento reglamentario era evidente. De otros tipos de deporte de paleta como los de muro, el desconocimiento era total.

Su experiencia como docente en la enseñanza de estos deportes también se encontraba limitada. No había tenido clases en su formación y la mayoría de sus recorridos pasaban por el desarrollo recreativo de los mismos. Entonces el profesor buscó asesoramiento para el desarrollo de esta propuesta. Se capacitó en tenis en una propuesta que centra su enseñanza en el juego, planteando la misma con sentido pedagógico.

Descubrió que la mayoría de los golpes con paleta o raqueta se apoyan en tres habilidades básicas: lanzar, atrapar y golpear. A partir del lanzamiento se construyen golpes

como el saque y el *smash*, desde el “atrapar” se desarrolla la volea y desde el “golpear” el *drive*, el *revés* y los globos.

Además, participó en una capacitación de variados juegos que proponen estas habilidades básicas y las consideran en el proceso de iniciación a estos seis golpes propios del deporte.

El profesor intenta encontrar juegos que resulten divertidos y motivantes para sus alumnos, al mismo tiempo que se correspondan con aquello que quiera enseñar. En primer lugar organiza a los alumnos en pequeños grupos para facilitar la participación y la cantidad de contactos con la pelota. Propone un juego que se centra en golpear una pelota de vóley con la mano abierta, de palma y de revés, una especie de tenis adaptado tres versus tres con una soga por medio a una altura levemente por sobre la cintura de los participantes. Se permite que la pelota pique una vez y el tamaño de la cancha posibilite combinar este golpe básico con diferentes desplazamientos.

Luego pasa a entregarles a los grupos paletas de madera y pelotas de tenis.

Mantiene los grupos de seis, pero juegan cuatro. Los dos restantes cumplen otras funciones (dirigen, dan indicaciones, corrigen, arbitran). El primer juego consiste en mantener la pelota en movimiento mediante golpes (con un pique previo al principio y pudiendo hacerlo de aire posteriormente) ubicados de a dos, uno a cada lado de la soga con un criterio cooperativo y con el objetivo facilitar el control de la pelota con la colaboración del compañero.

Si bien esto no es trasladable tácticamente al juego final, la pelota facilitada permite un golpe más controlado y efectivo en cuanto a su dirección. Una vez logrado esto se pasa a un juego que tácticamente responda a los principios de los deportes de campo dividido: controlar el balón para enviarlo al campo contrario a sectores donde el rival no pueda interceptarlo o controlarlo con comodidad.

Es así que manteniendo la estructura y organización espacial comienzan a jugar partidos dos versus dos, a pocos puntos, con un tercer equipo que cumple otras tareas y rota con los que juegan, para que puedan hacerlo todos contra todos.

Para los ejemplos precedentes también resultan de interés otras orientaciones didácticas que deben ser tenidas en cuenta, como las anteriores, en diversas situaciones de enseñanza:

- Las tareas grupales que posibiliten la construcción de proyectos compartidos tienen posibilidades de concreción en este espacio, donde los estudiantes pue-

den alcanzar mayor comprensión de sí mismos, de los grupos que integran y de otros grupos, afianzada en una posición crítica y constructiva.

- Abordar las situaciones conflictivas que se presentan durante el juego como oportunidades de aprendizaje” (DGCyE, 2012).

A modo de cierre

Hasta aquí se ha presentado el desarrollo curricular de la asignatura Prácticas deportivas y juegos, entendidos como contenidos relevantes de la Educación Física.

Se han incluido conceptos y criterios que intentan orientar a los docentes para que en sus propuestas posibiliten a los estudiantes avanzar en el conocimiento, dominio y práctica de nuevos deportes y/o profundicen otros ya conocidos.

Se procura de esta manera contribuir para que los estudiantes participen, produzcan, reproduzcan y transformen las formas culturales que estas prácticas puedan presentar, en los diferentes contextos en los que se desenvuelvan y en la interacción con otros.

La propuesta de la presente asignatura sostiene otra innovación en la recuperación de las prácticas de juegos de diverso tipo y modalidad, que muchas veces se encuentran recordadas de las experiencias que desarrolla la Educación Física en la educación secundaria.

Esta recuperación implica una propuesta superadora al reconocer el valor del juego en la vida del ser humano, considerando las relaciones que adolescentes y jóvenes establecen consigo mismos y con los otros en el desarrollo de las prácticas ludomotrices.

Como conclusión de este recorrido se han incluido y desarrollado algunos ejemplos que dan cuenta de formas posibles de llevar adelante las propuestas didácticas, sin intención de pretender convertirse en recetas o modelos sino de brindar orientaciones que inviten a los docentes a realizar reflexiones y replanteos sobre sus propias prácticas.

Bibliografía

Assis, Sávio, *Reinventando o esporte. Possibilidades da prática pedagógica*. Campinas, Editora Autores Associados, 2001.

Bayer, Claude, *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona, Hispano Europea. 1986.

Blazquez Sánchez, Domingo, *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona, Ediciones Martínez Roca, 1986.

Cavalli, Diego, *Didáctica de los deportes en conjunto, enfoques, problemas y modelos de enseñanza*. Buenos Aires, Stadium. 2008.

Contreras Jordán, Onofre Ricardo, *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. Zaragoza, Inde, 1998.

Devís Devís, José, *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona, Inde, 1992.

DGCyE, *Diseño Curricular para la Educación Secundaria. Educación Física 6° año*. La Plata, DGCyE, 2012.

DGCyE, *Diseño Curricular para la Educación Secundaria. Educación Física 6° año. “Prácticas deportivas y juegos”*. La Plata, DGCyE, 2011.

— — —, *Diseño Curricular para la Educación Secundaria. Educación Física 4° año*. La Plata, DGCyE, 2010.

— — —, *Aportes para la construcción curricular del Área Educación Física*. La Plata, DGCyE, 2002.

— — —, *Educación Física y deporte escolar*. Versión preliminar. La Plata, DGCyE, 2012a.

— — —, *Hacia una mejor Educación Física en la escuela*. Documento del Curso Semipresencial. La Plata, DGCyE, 2003.

— — —, *Adolescencia en contextos críticos. Una aproximación a la conceptualización de adolescencia*. La Plata, DGCyE, 2003.

— — —, *La Educación Física en el Nivel Polimodal. Documento Curricular N° 2: El adolescente y su sociomotricidad*. La Plata, DGCyE, 2004.

Gómez, Jorge, *Educación Física en el patio*. Buenos Aires, Stadium, 2002.

- González, Ariel, *Bases y principios del entrenamiento deportivo*. Buenos Aires, Stadium, 1991.
- Graca, Armando y Oliveira, José, *La enseñanza de los juegos deportivos*. Barcelona, Paidotribo, 2002.
- Harf, Ruth, "La estrategia de enseñanza es también un contenido" en *Novedades educativas*, mayo de 2003.
- Hernández Moreno, José, *Fundamentos del deporte: análisis de la estructura del juego deportivo*. Barcelona, Inde, 1994.
- Hernández Moreno y Jiménez Jiménez, "Los contenidos deportivos en la educación escolar desde la praxiología motriz (II)", en *Lecturas de educación física y deportes*, año V, nº 20, [en línea]. Buenos Aires, 2000. [Fecha de consulta: 24 de septiembre de 2013]. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd20/prax21.htm>
- Hüizinga, Johan, *Homo ludens*. Buenos Aires, Emecé, 1938.
- Le Boulch, Jean, *El deporte educativo*. Barcelona, Paidós, 1991.
- Martínez Álvarez, Lucio y Gómez, Raúl, *La educación física y el deporte en la edad escolar. El giro reflexivo en la enseñanza*, 2009.
- Mombaerts, Eric, *Fútbol: Del análisis del juego a la formación del jugador*. Barcelona, Inde, 2000.
- Parlebas, Pierre, *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona, Paidotribo, 2001.
- Perkins, David, *La escuela inteligente*. Barcelona, Gedisa, 1997.
- Ruiz Pérez, Luis Miguel, *Aprendizaje y deporte*. Madrid, Visor, 1994.
- Sergio, Manuel, *Motricidad humana*. Lisboa, Instituto Piaget, 1994.
- Souto, Marta, *Hacia una didáctica de lo grupal*. Buenos Aires, Miño y Dávila Editores, 1993.
- Trigo, Eugenia, *Creatividad y motricidad*. Barcelona, Inde, 1999.

Provincia de Buenos Aires

Gobernador

Sr. Daniel Scioli

**Directora General de Cultura y Educación
Presidente del Consejo General de Cultura y Educación**

Dra. Nora De Lucia

Vicepresidente 1º del Consejo General de Cultura y Educación

Dr. Claudio Crissio

**Subsecretario de Gestión Educativa
(a cargo de la Subsecretaría de Educación)**

Dr. Néstor Ribet

Director de Educación Física

Lic. Leonardo Troncoso

Director Provincial de Proyectos Especiales

Cdor. Fernando Spinoso

Director de Contenidos Educativos

Prof. Fernando Arce

BUENOS AIRES EDUCACIÓN

BA

Dirección de Educación Física
Torre Gubernamental 1 piso 11 / Calle 12 y 50 (1900) La Plata
Provincia de Buenos Aires / Tel. (0221) 429-5307
dirdef@ed.gba.gov.ar