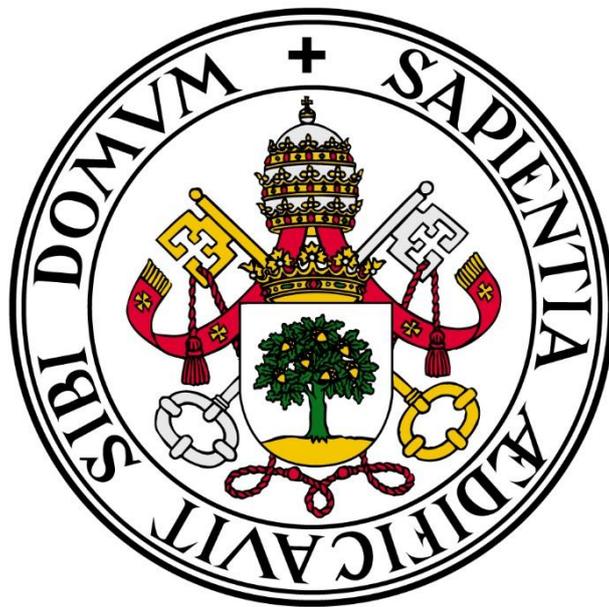


**EL MODELO LUDOTÉCNICO EN LA
INICIACIÓN DEPORTIVA ESCOLAR.
PROGRAMACIÓN DE UNA UNIDAD
DIDÁCTICA DE RELEVOS EN
ATLETISMO**



**ALUMNA: EILA IZQUIERDO MARTINEZ
TUTOR: JUAN CARLOS MANRIQUE ARRIBAS**

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN.....	Pág. 1
2. INTRODUCCIÓN.....	Pág. 2
3. OBJETIVOS.....	Pág. 3
4. MARCO TEÓRICO.....	Pág. 5
4.1 PROBLEMÁTICA DE LA INICIACIÓN DEPORTIVA	
AL ATLETISMO.....	Pág. 5
4.1.1 MODELOS UTILIZADOS EN LA INICICACIÓN DEPORTIVA.....	Pág. 5
4.1.2 CARACTERÍSTICAS DEL MODELO LUDOTÉCNICO.....	Pág. 8
4.1.3 PROCESO DE EVALUACIÓN EN EL	
MODELO LUDOTÉCNICO.....	Pág. 12
4.1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ATLETISMO EN LAS ESCUELAS.....	Pág. 14
5. PROPUESTA DE INICIACIÓN DEPORTIVA EN EL AULA.....	Pág. 18
5.1 JUSTIFICACIÓN.....	Pág. 18
5.2 OBJETIVOS GENERALES.....	Pág. 19
5.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	Pág. 19
5.4 CONTENIDOS GENERALES.....	Pág. 19
5.5 CONTENIDOS ESPECÍFICOS.....	Pág. 20
5.6 METODOLOGÍA.....	Pág. 20
5.7 COMPETENCIAS TRABAJADAS.....	Pág. 21
5.8 TEMPORALIZACIÓN.....	Pág. 21
5.9 DESARROLLO DE LAS SESIONES.....	Pág. 22
5.10 EVALUACIÓN.....	Pág. 32
5.11 VALORACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA.....	Pág. 38
6. CONCLUSIONES.....	Pág. 39
7. BIBLIOGRAFÍA.....	Pág. 40

RESUMEN

Para comenzar se muestra la controversia del término iniciación deportiva y la importancia de incluir el deporte, más concretamente el atletismo, en el ámbito educativo. También se analiza un elemento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje: la metodología empleada en la iniciación al atletismo. Centrando la atención en un reciente modelo de enseñanza conocido como Enfoque Ludotécnico, desarrollado por Alfonso Valero Valenzuela; Se caracteriza por trabajar elementos técnicos del atletismo mediante juegos y/o actividades lúdicas, con el objetivo de que los educandos comprendan y ejecuten el gesto técnico completo de una disciplina atlética con un grado de motivación y diversión alto. Además se exponen las razones principales por las que la iniciación al atletismo debería ser incluida en la etapa de educación primaria, buscando elementos del currículum que lo abalen. Y se plasma una propuesta práctica del modelo ludotécnico. Para concluir, se reflexiona y valora tanto la unidad didáctica como el trabajo completo.

PALABRAS CLAVE

Iniciación deportiva, atletismo, modelo ludotécnico, educación física, unidad didáctica.

ABSTRACT

To start, the assignment shows the controversy of the term sports initiation, more specifically, athletics, in the educative area. A fundamental aspect in the process teaching-learning is also analyzed: the methodology used in the sports initiation. Focusing in a recent teaching model known as Ludotecnic approach, developed by Alfonso Valero Valenzuela; It is characterized by working on technical elements of athletics through games or recreational activities, so that the students understand and execute the complete technical gesture of an athletic discipline with a high motivation and fun level. Furthermore, the assignment shows the main reasons why the initiation to athletics should be included in the primary education stage, finding elements of the curriculum that supports it. And it embodies a practical proposal of the ludotecnic model. To conclude, it considers and values both teaching unit as the entire job

WORD KEYS

Initiation sports, athletics, ludotécnico model, physical education teaching unit.

1. JUSTIFICACIÓN

La iniciación deportiva en educación física es una herramienta eficaz para el desarrollo integral de los niños/as porque, aparte de dar a conocer una parte de nuestra cultura y ofrecer una alternativa saludable para ocupar el tiempo libre de los educandos, nos brinda la posibilidad de trabajar aspectos positivos en la formación de la personalidad como son: conocer mejor su propio cuerpo, sus límites y posibilidades, mejorar la autoestima, la estabilidad emocional, la independencia; así como valorar el compañerismo, la solidaridad, la constancia y el cumplimiento de normas. Todos ellos son valores esenciales que aparecen en los objetivos de educación primaria, comprendidos en Real Decreto de Enseñanzas mínimas de Educación Primaria (BOE nº 293 de 8/12/2006). Y por supuesto, el deporte contribuye a la ampliación y mejora de la motricidad, objetivo más característico del área de Educación Física (EF).

Este trabajo se centra en la iniciación al atletismo, porque consideramos que es un deporte olvidado por muchos maestros, quizá por sus características técnicas y exigencia física. Sin embargo, con ayuda de nuevos planteamientos y enfoques metodológicos, se puede animar a los docentes a incluir este deporte en sus programaciones y así conseguir que el atletismo, además de ser un deporte de fama mundial para nuestra sociedad, sea valorado como se merece por los profesores/maestros de EF.

La estructura de este proyecto se compone de: una introducción en la que se explica brevemente el concepto de iniciación deportiva, según distintos autores, y los ámbitos en los que se puede desarrollar. El marco teórico, cuyo objetivo es mostrar cuál es la problemática que se suscita a la hora de trabajar la iniciación deportiva del atletismo en las escuelas. Para ello nos vamos a cuestionar dos aspectos fundamentales: a) La metodología, ya que es uno de los aspectos que más influye en el proceso de aprendizaje de un deporte. Veremos distintos modelos de enseñanza en la iniciación deportiva al atletismo, desde los métodos de enseñanza instructivos y excesivamente técnicos, más tradicionales; hasta modelos alternativos y constructivistas, en los que se tiene más en cuenta al alumno/deportista y el contexto donde se desarrolla la iniciación; b) La importancia de la inclusión del atletismo en las escuelas. De acuerdo con los principios metodológicos que se consideran más apropiados para trabajar en la etapa de primaria, respecto al deporte de atletismo en edad escolar, siguiéndose ha seguido el modelo

ludotécnico para la programación elaboración de una unidad didáctica. Y por último, presentamos un apartado de conclusiones, que no abordan los resultados de esta aplicación práctica debido a la imposibilidad de hacerlo en el proceso de redacción de este trabajo, en el que se aporta el posible alcance del trabajo y su prospectiva.

Por lo tanto, en el trabajo queremos poner de manifiesto el desarrollo de algunas competencias docentes contempladas en el título de graduado en primaria (Real Decreto 1393/2007, del 29 de octubre). Dentro de las competencias generales vamos a trabajar las siguientes: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética. Se concretará en: Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea.

Y en cuanto a las competencias específicas, dentro del módulo didáctico-disciplinar: Materia: Enseñanza y Aprendizaje de la Educación Física: Comprender el rol que la EF juega en la formación básica vinculada a la Educación Primaria, así como las características propias de los procesos de enseñanza- aprendizaje asociados a este ámbito.

2. OBJETIVOS

1. Conocer el término iniciación deportiva según diferentes autores.
2. Describir brevemente la evolución de la metodología seguida en la iniciación deportiva aplicada al atletismo.
3. Analizar un nuevo modelo metodológico: el Ludotécnico.
4. Justificar el atletismo como actividad relevante en el área de educación física en la etapa de educación primaria
5. Elaborar y valorar el modelo ludotécnico, mediante la programación de una unidad didáctica.

3. INTRODUCCIÓN

El deporte practicado en el ámbito escolar puede remitirse a *“todo tipo de actividad física que se desarrolla durante el periodo escolar, que no remite un carácter de obligatoriedad y habitualmente significan una educación del tiempo libre”* (Blázquez, 1998, p. 24). Pero en este trabajo nos centraremos en el deporte escolar que se desarrolla dentro de las clases de EF, más concretamente en la iniciación deportiva al atletismo dentro de este área.

El significado del término “iniciación deportiva” varía en función de numerosos elementos que se incluyan o no, así como el autor que los interprete.

Según Contreras (2001):

La iniciación deportiva orientada a la recreación, concibe la práctica deportiva como una actividad saludable y recreativa basada en el placer del propio movimiento, en la satisfacción del esfuerzo personal y colectivo, y la alegría compartida del juego, en el cual la competición, cuando existe, y los resultados son una parte aliciente del mismo (p. 43).

De acuerdo con Hernández Moreno (2000), la iniciación deportiva es:

El proceso de enseñanza-aprendizaje, seguido por un individuo, para la adquisición de la capacidad de ejecución práctica y conocimiento de un deporte. Este conocimiento abarca desde que el individuo toma contacto con el deporte hasta que es capaz de jugarlo con adecuación a su estructura funcional (p.12).

La caracterización que hace Blázquez (1998) da una visión global del concepto de iniciación deportiva:

- Es un proceso de socialización y de integración de los sujetos con las obligaciones sociales respecto a los demás.
- Es un proceso de enseñanza-aprendizaje progresivo y optimizador que tiene como intención conseguir la máxima competencia en una o varias actividades deportivas.
- Es un proceso de adquisición de capacidades, habilidades, destrezas, conocimientos y actitudes para desenvolverse lo más eficazmente en una o varias prácticas deportivas.
- Es una etapa de contacto y experimentación en la que se debe conseguir unas capacidades funcionales aplicadas y prácticas (p, 24).

Existen dos vertientes en la que se desarrolla la iniciación deportiva. Por un lado, la enseñanza del deporte viene dada por las escuelas deportivas o diversas instituciones. Suelen orientarse hacia una especialidad deportiva específica en la que se tiene en cuenta el resultado y, aunque se asienten en la transmisión de valores, en la mayoría de los casos tiene una relación con el rendimiento deportivo. Por otro lado, la que se establece dentro del ámbito educativo. Esta puede ser en horario lectivo o fuera de éste, pero tiene un enfoque pedagógico, en el que lo importante es el niño/a y su desarrollo integral. En este trabajo, nos centraremos en la iniciación deportiva escolar, es decir, la que se trabaja dentro de las clases de EF.

La iniciación deportiva es un concepto muy controvertido, ya que históricamente se relaciona con el rendimiento y en consecuencia con un modelo tradicional de enseñanza, que se ha llevado a cabo tanto en las escuelas deportivas como en los centros educativos. Las nuevas perspectivas metodológicas, generalmente, se quedan en la teoría, sin ni siquiera producir cambios en la práctica deportiva, o si ocurren éstas se producen muy lentamente. Por ello, creemos necesario un cambio en la praxis de la iniciación deportiva en las escuelas. En nuestro caso concreto, la enseñanza del atletismo se compone de actividades cotidianas para el hombre, y a su vez, nos brinda movimientos que se aplican a muchos deportes. Así pues, lo consideramos como parte de la cultura y su inclusión en la iniciación deportiva escolar resulta esencial para el desarrollo cognitivo, motor y socio-afectivo del niño (Valero 2006c).

4. MARCO TEÓRICO

4.1. PROBLEMÁTICA DE LA INICIACIÓN DEPORTIVA AL ATLETISMO

4.1.1. Modelos utilizados en la iniciación deportiva

La metodología en la iniciación deportiva dentro del área de EF ha ido progresando con el paso del tiempo, pero sin llegar a producirse un cambio significativo en la práctica. Una de las razones es que el recurso más fácil para los maestros/entrenadores es imitar o utilizar la misma metodología con la que “aprendieron” ellos. Esto, en muchos casos, posibilita acceder a este campo de actuación con una formación inicial específica, aunque sí se hace necesaria.

A principios del S. XX surgió el Modelo Técnico o Tradicional, el cual tuvo sus orígenes en la sociedad industrial. Desde una perspectiva racionalizadora, se buscaba el rendimiento del individuo. Esta filosofía se traspasó al ámbito deportivo, utilizando una metodología directiva y analítica que buscaba el perfeccionamiento técnico y la especialización. Contreras (2001) sostiene:

El desarrollo de los métodos y sistemas del deporte moderno a lo largo de los siglos XIX y XX ha estado muy influido por el pensamiento científico-técnico dominante en la evolución de la sociedad industrial, pensamiento que todavía prima y que supone una creciente tecnificación en muchos aspectos de la vida cotidiana y social (p.145).

En reacción a ésta, sobre los años sesenta, emergen nuevos modelos conocidos como alternativos. La corriente francesa, representada por Picq, Vayer y Parlebás, entre otros autores, así como la corriente británica, con Thorpe, Bunker y Almond como principal representación, dejaron una influencia clara en nuestro país. De acuerdo con Contreras (2001):

Los principios que han inspirado tales enfoques alternativos de la enseñanza deportiva giran en torno a la necesidad y a la importancia que tiene, desde una perspectiva formativa, el que los alumnos/as comprendan el sentido y la finalidad de lo que aprenden y le den un valor funcional (p.158).

Siguiendo la clasificación realizada por Hernández Moreno (2000) hay dos modelos de enseñanza en la iniciación deportiva claramente diferenciados: El Modelo Vertical, donde destacan autores como Wein (1995), Usero y Rubio (1993), que apuesta por el aprendizaje de los deportes de uno en uno, comenzando con la práctica de juegos modificados para pasar posteriormente a los minideportes y por último al deporte estándar. Y por otro lado, está el Modelo Horizontal, que se caracteriza por realizar una iniciación multideportiva que otorga una gran importancia al juego, con representantes como: Blázquez (1986), Lasierra y Lavega (1993), Devís y Peiró (1992). A su vez, este modelo se subdivide en dos: el Horizontal estructural, centrado en los juegos deportivos colectivos de invasión, pero sin una orientación clara hacia la comprensión táctica y a la reflexión de las situaciones posibles del juego; y El Modelo Comprensivo, que otorga importancia al proceso de enseñanza-aprendizaje y se caracteriza por una progresión de la táctica a la técnica y el empleo de juegos modificados, según el contexto y las necesidades del alumnado. Es decir, en palabras de Devís y Peiró (1998), el juego modificado es *“una abstracción global simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo”* (p.340.)

Según Parlebás (1988), el atletismo es un deporte psicomotriz, ya que el atleta depende de sus capacidades físicas, las cuales se orientan hacia el rendimiento físico en términos cualitativos (habilidades técnicas cerradas) y cuantitativos (peso, tiempo, etc.). Esta concepción ha llevado a muchos maestros a no incorporar el atletismo en las escuelas. En los casos que sí se ha hecho, se han empleado propuestas basadas en el Modelo Tradicional, siendo pocas las alternativas a este modelo las que se han planteado en la actualidad.

Por ello, se van a exponer las principales características de los tres modelos metodológicos más extendidos (tabla 1), y además analizaremos un nuevo enfoque que posee semejanzas con el Modelo Comprensivo: el enfoque Ludotécnico, encuadrado dentro de los planteamientos Verticales, donde se tiene en cuenta no sólo la mejora de la técnica, sino la adquisición de unos conocimientos sobre el atletismo y un planteamiento más lúdico de las actividades, con una estructura de sesión bien definida.

Tabla 1. Características principales de los tres modelos metodológicos

FACTORES	M. TRADICIONAL	M. ALTERNATIVO	M. LUDOTÉCNICO
Bases psicológicas	Psicología conductista, aprendizaje por ensayo-error	Corriente psicológica cognoscitiva, importancia del proceso de aprendizaje y feedback continuos.	Psicología constructivista teoría del esquema motor de Schmidt
Objetivos	Rendimiento, resultado eficaz con dominio de las habilidades	Resolución de problemas, comprensión conceptual, desarrollo de habilidades sociales, motrices y pensamiento creativo	Adquisición de habilidades motrices a través de la comprensión. Desarrollo cognitivo y socio-afectivo.
Metodología	Directiva	Descubrimiento guiado y resolución de problemas	Descubrimiento guiado y resolución de problemas motrices
Estructura	Calentamiento, práctica de destrezas y juego final	Situación pedagógica: Juego global, planteamiento de un problema, solución y puesta en práctica (nueva situación pedagógica)	Presentación de la disciplina y desafío. Propuestas ludo-técnicas. P. globales. y puesta en común, reflexión
Progresión	De la técnica, gesto particular, a la actividad real o práctica global	Del juego táctico o situación real, al gesto técnico adaptado a la situación	De propuestas ludo-técnicas simples a más complejas.
Actividades	Buscan la especialización, y se establecen por progresiones	Teniendo en cuenta la madurez del niño, buscan ser polivalentes	Progresión en función del grado de motivación de los niños.
Instalaciones y material	Convencional	Adaptado	Adaptado
Normas	Igual que el deporte adulto, reguladas por las federaciones.	Modificadas para favorecer el aprendizaje.	Modificadas para favorecer el aprendizaje.
Eje proceso enseñanza-aprendizaje	Niño adaptado al contenido	Contenido adaptado al niño	Propuestas ludotécnicas Contenido adaptado al niño
Motivación- Juego- Diversión	Reproducir el deporte adulto. Juego desconectado de la situación global, provocando aburrimiento y abandono	Las propuestas están relacionadas con los intereses del niño, mediante la práctica global y el juego modificado.	Las propuestas ludo-técnicas se desarrollan en un ambiente de motivación y disfrute.
Adquisición conocimiento	Los elementos están desconectados de la práctica real	Comprensión de la lógica interna del deporte	Comprensión de las cuñas técnicas a través de formas jugadas
Planteamiento del problema y toma de decisiones	Enseñar primero ¿Cómo? Las respuestas y toma de decisiones siempre las toma el profesor	Enseñar primero ¿qué?, ¿para qué?, ¿por qué? Y ¿cuándo? El alumno toma decisiones y resuelve los problemas adquiriendo conciencia táctica	Enseñar primero ¿qué?, ¿por qué? Y ¿cómo? El profesor diseña las actividades/juegos y los alumnos resuelven los retos

Fuente: elaboración propia, a partir de Valero, A. (2005)

Como hemos visto en la tabla 1, el Modelo Comprensivo es una gran alternativa que busca principios más pedagógicos para la enseñanza de los deportes colectivos. Sin embargo, en lo que respecta a los deportes individuales, como es el caso del atletismo, en el que las cualidades físicas y las habilidades técnicas son factores fundamentales, no existía una propuesta sólida en la que se tuviera en cuenta el desarrollo motor, cognitivo y el socio-afectivo de los alumnos.

4.1.2 Características del modelo ludotécnico

Valero y Conde (2003) plantean el Modelo Ludotécnico con la intención de adaptar la iniciación deportiva a las edades de los alumnos y así acercarla más a la realidad educativa actual. Valero (2008) considera que los objetivos de aprendizaje del atletismo en edad escolar son:

En el ámbito motor, “adquirir las habilidades técnicas básicas del atletismo desarrollando las capacidades físicas y destrezas motrices”; en el cognitivo, “resolver problemas que exijan el dominio de la técnica, del reglamento y principios biomecánicos básicos implicados en el deporte del atletismo”; y en el afectivo, “valorar el atletismo como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre” (p.33).

Mediante el juego, los niños adquieren nuevos aprendizajes, consciente o inconscientemente. Se trata de un recurso indispensable para que los maestros lo utilicen en la enseñanza de los deportes. En este modelo se emplea como estrategia metodológica, como bien aparece en el artículo de Valero (2004), el juego didáctico o dirigido. En él se propone como un hilo conductor y elemento motivador por el cual se van a llevar a cabo los contenidos. En el caso del atletismo, se integrarán reglas técnicas para conseguir que los niños aprendan las diferentes disciplinas.

El eje principal del enfoque ludotécnico son las propuestas ludotécnicas. Se trata de una variación de las formas jugadas, término acuñado por Méndez (1999), que las define como ejercicios con un enfoque lúdico. Para conseguirlo emplea la transformación y adaptación de la tarea según las necesidades de los deportistas. Sin embargo, las propuestas ludotécnicas poseen algunas características propias que las distinguen (Valero, 2006b):

- Elevado nivel de participación o grado de compromiso de los alumnos en las tareas.
- Inclusión de alguna parte del movimiento de la disciplina a través de una cuña técnica.
- Suficiente número de oportunidades para todos los alumnos.
- Asegurar la diversión y disfrute de los participantes. (p. 45)

Otro elemento integrante en el deporte es la competición, ya que para la iniciación de cualquier modalidad “supone un excelente elemento motivador” (Valero, 2006, p.33) aunque no hay que descuidar el trabajo y la valoración de los factores internos que ofrece, como son: el esfuerzo y los logros personales. Para ello, el atleta debe conocer sus tiempos y registros de medidas, puesto que debe conocer que sus mejoras son fruto del trabajo realizado en los entrenamientos. Al tratarse de una iniciación didáctica que busca alejarse de antiguas concepciones, resulta vital que la competición no sea una reproducción de la competición adulta. El material ha de adaptarse a la edad de los alumnos y el reglamento tiene que ser simplificado. Así pues, se ha de tratar la competición como un instrumento que fomente las relaciones humanas y aumente la motivación.

El maestro/profesor juega un papel importante como facilitador de la lógica interna del deporte en cuestión. Ha de conocer muy bien a sus alumnos, tanto su nivel motriz como cognitivo, para diseñar las propuestas ludotécnicas eficazmente, planteando retos que despierten su interés e interrogantes que les suponga exigirse para llegar a la respuesta más adecuada. Para ello, es indispensable que el maestro tenga un conocimiento amplio de la disciplina sobre la que van a trabajar los alumnos y, como sostiene Valero (2006b), sepa establecer las fases de la habilidad técnica, dividirla en una secuencia asequible a los alumnos y con ello elaborar las cuñas técnicas que se incluirán en los juegos/retos motrices. Él es el encargado de estructurar las tareas en función de la complejidad técnica y cognitiva que impliquen, en donde se progresará de las tareas más simples a las más complicadas, buscando que aumente el grado de asimilación de contenidos, la participación y el disfrute de los niños. También, como aparece en el trabajo de Valero y Gómez (2008), el maestro/monitor responde a las cuestiones de los alumnos, es un moderador en los momentos de reflexión reorientando las intervenciones de los alumnos y asegurando que el clima del aula sea de respeto, otorgando la posibilidad de que todos los estudiantes participen.

El modelo ludotécnico tiene una estructura metodológica muy bien marcada, que ayuda al maestro en la composición de las sesiones de la unidad didáctica. Su organización básica, según Valero y Gómez (2007), sería la siguiente:

1. Presentación de la disciplina y planteamiento de desafíos: El grupo entero se reunirá en torno al profesor. En la primera sesión se realizarán unas preguntas de chequeo sobre la disciplina para saber cuál es la experiencia acumulada y las ideas previas de los alumnos, con el objetivo de conseguir un aprendizaje significativo. A continuación, se explicarán las normas de seguridad y, si es necesario, según el nivel de conocimiento sobre la disciplina, alguna regla técnica. En esta primera fase se pretende dar una información visual del gesto técnico completo, ya sea mediante la ejecución del profesor o de algún niño, a través de una tarea cooperativa con un problema a resolver, también utilizando un soporte audiovisual, como puede ser una *tablet* o las fotoseriaciones (secuencia de viñetas acompañadas de una breve explicación, que recogen el modelo ideal de ejecución sintetizando los elementos más importantes de la disciplina).
2. Propuestas ludo-técnicas: El profesor plantea una serie de juegos modificados, lo que aumenta la diversión y la motivación de la sesión. Se debe emplear un lenguaje sencillo y un vocabulario cercano a los estudiantes para su correcta comprensión. En los juegos se incluye una o más cuñas técnicas, que son fruto de la división de los gestos técnicos principales que han de cumplirse para la adquisición de la habilidad atlética. Se trabaja con reglas que permiten centrar la atención no sólo en el juego sino en el gesto técnico a realizar. El maestro ha de garantizar un número suficiente de oportunidades en la práctica en todos los alumnos y ofreciendo feedbacks continuos en los que se refuerce los aspectos positivos y se garantice el cumplimiento de la seguridad y las normas.

De acuerdo con Valero (2007), se emplea como criterio de progresión del contenido el grado de diversión y de compromiso del niño. Es decir, se cambiará de propuesta cuando los alumnos pierdan el interés y se comprobará si todos han adquirido la cuña técnica. También debe haber una progresión en la intensidad, aumentando poco a poco la exigencia física durante la sesión y la dificultad. Conforme vayan pasando las sesiones, se incluirán más cuñas técnicas en una misma actividad. Es función del maestro, se debe

prestar atención al ambiente de la clase, favoreciendo un clima positivo, tolerante y de confianza en el que cada alumno se sienta cómodo. Según Valero y Gómez (2008), se puede cambiar la exposición de la tarea del gran grupo a grupos más pequeños si la propuesta siguiente se va a realizar con el mismo agrupamiento. El profesor puede explicar a cada uno la tarea venidera para captar una mayor atención y crear así un ambiente más cercano en el que los alumnos expongan sus dudas y opiniones. En casos extremos, para evitar problemas, organizará él los grupos en función del nivel de destreza de los alumnos, para obtener grupos más homogéneos motivadamente, en los que no haya discriminación por presentar diferentes niveles de destreza y sí una motivación generalizada.

3. Propuestas globales: Se realiza en presencia de todos los alumnos. La actividad se suele hacer en grupos numerosos, las propuestas son de carácter general. Por tanto, se emplean los diferentes componentes técnicos trabajados en la fase anterior, otorgando una visión de conjunto de la disciplina. Además, se pueden integrar aspectos del reglamento o de tipo afectivo para mejorar la autoestima. Esto implica una ejecución global del movimiento que no tiene por qué ser igual que el gesto completo, sino que lo que se pretende es dar una visión de conjunto de lo trabajado en la sesión. La competición puede ser útil en esta fase, acercando el deporte a la realidad social, pero siempre de una forma lúdica.

Según la unidad didáctica vaya avanzando, esta fase tendrá más peso, ya que se trata de unificar los conocimientos y destrezas adquiridos durante las sesiones para demostrar si han asimilado las cuñas técnicas y comprobar si son capaces de ejecutarlas de forma global.

4. Reflexión y puesta en común: Se reúne a todo el grupo en círculo, con el fin de reflexionar sobre la práctica, ya sea sobre lo ocurrido a lo largo de la sesión, de los problemas que hayan podido surgir o de las dudas y cuestiones planteadas por los alumnos en la segunda y tercera fase. Después se responderá a las preguntas/desafíos que el maestro propuso al principio de la sesión, para ello se utilizarán este momento para ofrecer unos pocos feedbacks comunes. El profesor ha de ser un mediador, dejando a los niños que expongan sus opiniones y puntos de vista, orientando las intervenciones hacia la solución. No se debe dedicar

mucho tiempo a esta fase durante las primeras sesiones, aunque irá en aumento al final de la unidad didáctica, para que los alumnos sean conscientes de lo ocurrido y terminen asimilando lo que se ha trabajado durante la sesión.

4.1.3 Proceso de evaluación en el modelo ludotécnico

La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje en el modelo ludotécnico es formativa. Su finalidad es *“la mejora del proceso y/o de las personas que están implicadas en el proceso”* (López, 2006, p. 27). Con este tipo de evaluación el modelo ludotécnico se tiene la oportunidad de modificar los aspectos de la unidad didáctica para, como se ha mencionado anteriormente, se produzca una mejoría tanto en los educandos como en el proceso de enseñanza-aprendizaje. También se utilizará la evaluación sumativa, *“cuando la finalidad es hacer una revisión y un juicio de valor sobre cuánto se sabe, cuánto se ha mejorado y la calidad que tiene la ejecución, el programa, los resultados, etc.”* (López, 2006, p. 27). Debería emplearse en este modelo, entendiendo la evaluación sumativa como una reflexión sobre lo ocurrido tanto en cada sesión como al final de la unidad didáctica, y también una forma de determinar si se ha adaptado a las necesidades y características del alumnado. Como principales técnicas de evaluación utilizadas en este enfoque destacan: a) la observación informal del profesor, que le servirá para tener una información del proceso de aprendizaje y de cada dominio; y b) el chequeo de preguntas, para comprobar si los aprendizajes anteriores perduran y conocer así cuánta información han retenido y empleado para resolver los desafíos.

Si nos centramos en los dominios motor, cognitivo y socio-afectivo que se trabajan y en función al orden de importancia que otorga Valero (2006c), podemos establecer los siguientes:

- α) En el ámbito motor, la evaluación se realiza de forma periódica. El instrumento principal es una hoja de registro, en la que aparecen los elementos técnicos y/o cuñas técnicas que se van a trabajar, normalmente en la segunda y tercera fase. La hoja de registro es elaborada y facilitada por el maestro, puede contener, por ejemplo, los elementos/ítems de la técnica de carrera de velocidad. Resulta interesante que sean los propios alumnos los que la rellenen, ya que así se les hace parte activa del proceso de evaluación, otorgándoles el papel de observadores con la responsabilidad de valorar a sus propios compañeros. Todo

este proceso provoca una mejora en el dominio cognitivo y en la obtención de información para el profesor. Al final de la unidad didáctica, será el maestro el que en otra hoja de registro, esta vez con ítems que recojan todos los gestos técnicos, se encargará de evaluar la adquisición del movimiento global de la disciplina.

- β) En el dominio cognitivo, se obtiene información al principio de las sesiones con una entrevista diagnóstica que sirva al maestro para conocer el grado de conocimiento de la disciplina atlética que ofrecen los alumnos. También la reflexión final es un momento de evaluación, donde se identifica si los alumnos han entendido el desafío motor y si han sido capaces de dar una solución acertada a las preguntas sugeridas por el maestro al principio de la sesión. Otra forma de evaluar el dominio cognitivo es una prueba escrita que haga mención con las normas de seguridad, el reglamento, las preguntas/desafío y las cuestiones planteadas en los momentos de reflexión.

- χ) En cuanto al dominio afectivo, se ha de valorar no sólo el respeto a las normas o los valores deportivos, sino también los sentimientos y emociones de los participantes, que repercutirán en la correcta consecución de la práctica. Por ello, la evaluación es continua, el maestro tiene que observar y prestar atención a los comentarios de los alumnos durante toda la sesión. Esto le será una gran fuente de información para decidir el momento en el que el compromiso con la tarea se reduce y es el momento de cambiar. Una vez más, en la fase final se van a exponer las experiencias vividas y las sugerencias para mejorar las propuestas. Al terminar la última sesión se puede entregar un cuestionario que incluya preguntas sobre qué actividades les han gustado más o qué aspectos mejorarían, tanto del papel desempeñado por el maestro como de la unidad didáctica, para conocer la opinión de nuestros participantes acerca de la unidad didáctica donde respondan a cuestiones relacionadas con el nivel de motivación y diversión.

Para terminar este apartado, a modo de conclusión, podemos decir que el modelo ludotécnico es un enfoque alternativo, que promueve la iniciación al atletismo desde una perspectiva lúdica, donde la técnica se mezcla con el juego, consiguiendo la adquisición de habilidades técnicas al mismo tiempo que se disfruta con las actividades. Se trata de

una enseñanza interactiva, en la que se establecen interrelaciones entre los alumnos y éstos con el profesor, que sirve de guía en sus aprendizajes. Aunque el papel del maestro es esencial, sobre todo en la preparación y organización de las sesiones, son los alumnos los que guiados por éste van a conseguir aprendizajes significativos. Este planteamiento conllevará un desarrollo integral del niño a través de los dominios motor, cognitivo, y afectivo, fin último que persigue la educación. En consecuencia, según Valero y Gómez (2007), es un modelo inclusivo, en el que se asegura la participación de todos los niños en cualquier fase del modelo y además el maestro va a controlar que el clima de aula sea el más indicado para que los alumnos puedan y quieran desenvolverse y expresarse con facilidad.

4.1.4 Justificación del atletismo en las escuelas

El atletismo es un deporte ancestral, considerándose para muchos el más universal de los deportes. Una de las razones principales es que sus disciplinas se fundamentan en movimientos y ejercicios inherentes al ser humano, como son, por ejemplo: correr, saltar y lanzar. Por eso, la humanidad lleva practicando este deporte desde tiempos inmemoriales. Progresivamente, y gracias a la imposición de normas, estas pruebas han evolucionado a lo que hoy conocemos como atletismo.

Si nos centramos en el ámbito educativo, el atletismo no es un deporte muy popular. Si se ha incluido en la programación didáctica de los maestros, generalmente ha quedado reducido al trabajo de la resistencia y/o velocidad. Generalmente, se han empleado como modelo de enseñanza el técnico-mecanicista (Valero, 2004).

Otra errónea concepción es el requerimiento de lujosas instalaciones y gran cantidad de materiales para llevarlo a cabo en las clases de EF. Sin embargo, siempre teniendo en cuenta de lo que se dispone en el centro escolar, para poder aplicar este contenido sólo es necesario un poco de imaginación para convertir los materiales al alcance en instrumentos para la práctica de atletismo. No se necesita de complejas instalaciones ni enrevesados instrumentos tecnológicos para su sencilla puesta en práctica, basta con un espacio abierto donde se puedan realizar diferentes tipos de lanzamientos, saltos y carreras (Valero y Conde 2003, p. 25).

También es necesario cambiar nuestra concepción metodológica por un modelo distinto al tradicional, ya explicado anteriormente, por otro alternativo, más lúdico, que otorgue una mayor importancia al papel que ha de desempeñar el alumno, como puede ser el modelo ludotécnico. Launder (1994, en Valero, 2004, p.7) incluye tres elementos que conseguirán introducir al atletismo dentro del currículum escolar, como son que: a) todos los chicos logren tener éxito al poner el énfasis en la competencia indirecta (mejorar sus propios rendimientos); b) comprueben cuán rápido pueden correr, cuán lejos saltar y lanzar y cuán alto llegar (y no centrarse tanto en la técnica) y b) los profesores preserven el elemento lúdico, eliminando la influencia de la competencia directa.

Todas estas características lo hacen más apropiado para la enseñanza en la etapa de educación primaria, ya que no sólo va a aportar a los educandos un amplio bagaje motor, sino que al ser parte de nuestra cultura, está conectado con la sociedad. A través de la actividad motriz desarrollada podemos extraer una serie de actitudes cívicas y valores deportivos que serán de gran ayuda para el desarrollo integral de los alumnos. En palabras de Monjas (2006):

No emplear el deporte en las clases de Educación Física significaría dejar a nuestro alumnado sin una influencia imprescindible que le puede ayudar a utilizar apropiadamente el deporte para su formación, de modo que le lleve a descubrir una actividad positiva para su desarrollo en todos los ámbitos: motriz, cognitivo y socio-afectivo. (p.32)

Como sustento legal a la hora de realizar la planificación del trabajo se va a emplear el documento oficial de Real Decreto de Enseñanzas mínimas de Educación Primaria (BOE nº 293 de 8/12/2006); recurriendo a los principales elementos integrantes del área de EF.

En mayor o menor medida, todos los objetivos de área se pueden cumplir a través de la iniciación al atletismo, por ello vamos a establecer una ordenación de éstos en función de la significatividad con el atletismo:

1. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.

2. Adquirir, elegir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas.
3. Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.
4. Regular y dosificar el esfuerzo, llegando a un nivel de autoexigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea.
5. Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.
6. Aprender a apreciar la actividad física para el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo y las demás personas y reconociendo los efectos del ejercicio físico, de la higiene, de la alimentación y de los hábitos posturales sobre la salud.
7. Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales.
8. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.

Aquellos objetivos que hacen mención al uso de las capacidades físicas y habilidades motrices, así como los que incluyen las actividades deportivas, físicas y lúdicas, son los que se pueden apreciar una relación más directa con la iniciación al atletismo. Además, su consecución, no son sólo fundamentales en la adquisición de los movimientos y gestos atléticos, sino que facilitan un mejor aprendizaje de las distintas disciplinas. Pero todos ellos poseen un grado de significatividad y pueden llegar a ser cumplidos desde el atletismo. No hay que olvidar que los objetivos del área son abiertos, en cuanto a que se van concretando hasta llegar a los más precisos, que se estructuran según los contenidos a trabajar. Es decir, los objetivos didácticos, los cuales se elaboran teniendo como referente a éstos.

Tanto por ser un deporte como por el marcado sentido pedagógico que se le debe dar, a la hora de ponerlo en práctica es imprescindible que vaya unido al juego, “*el*

atletismo se ha de entender como un contenido que estará a disposición del profesor para conseguir las metas que persigue la educación a través de conceptos, procedimientos y actitudes” (Valero, 2003, p. 23). Blázquez (1986) sostiene que:

El juego es el resorte que posee el niño para impulsar por sí mismo su desarrollo y crecimiento, independientemente de estímulos externos. Por este motivo y por ser una actividad generadora de placer, el juego es enormemente motivador, logrando que el niño se entregue plenamente y sin reservas a la acción que entraña el propio juego (p.47).

Por ello, se ha de utilizar la actividad lúdica como herramienta para que los alumnos interioricen de una forma más divertida y motivadora los esquemas de movimiento y las habilidades técnicas del atletismo.

Dentro del currículum de la etapa de Primaria, encontramos que en el bloque 5: Juegos y actividades deportivas, el trabajo sobre el atletismo estaría también englobado. Se pueden trabajar algunos contenidos del resto de bloques, pero ya que se menciona de forma explícita en este bloque la inclusión de actividades deportivas, queda de manifiesto la relación de sus contenidos con la iniciación al atletismo. Sin embargo, no hay que perder nunca de vista que el atletismo tratado desde un enfoque lúdico debe ser una prioridad metodológica, progresando poco a poco desde los juegos a deportes simplificados, y sin perder nunca de vista los objetivos marcados, los intereses y necesidades de los niños, además de la enseñanza globalizadora.

5. PROPUESTA DE INICIACIÓN DEPORTIVA EN EL AULA

5. 1JUSTIFICACIÓN

Esta unidad didáctica tiene como objetivo iniciar a los alumnos en el deporte del Atletismo, más concretamente en la modalidad de relevos. Se va a desarrollar desde el enfoque ludotécnico, con la intención de dar un paso adelante en los modelos de enseñanza utilizados en la iniciación deportiva y porque este modelo combina la adquisición de habilidades técnicas atléticas con el componente lúdico imprescindible en la etapa de primaria, es decir, emplear *“una orientación lúdica que aumenta los niveles de diversión, sin olvidar ni relegar aspectos de la técnica atlética”*. (Valero, 2004, p.8)

Se ha declinado por los relevos, al ser una prueba grupal en la que no sólo entra en juego la velocidad sino también la cooperación y estrategia de los equipos. Por lo tanto, supondrá una motivación para los alumnos trabajar en grupo y competir, siempre desde un punto de vista educativo, contra otros.

La Unidad Didáctica está diseñada para realizarla en el 3º ciclo de la Educación Primaria, concretamente en el 5º curso de Educación Primaria y, por tanto, para alumnos con una edad aproximada de 10 y 11 años. Tiene un total de 6 sesiones, destinadas al desarrollo de la velocidad y la coordinación motriz, orientadas al aprendizaje y ejecución de los principales aspectos que componen una carrera de relevos.

5. 2 OBJETIVOS GENERALES

Real Decreto 1513/2006 de Enseñanzas Mínimas de Educación Primaria (BOE nº 293 de 8/12/2006):

1. Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.
2. Apreciar la actividad física para el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo y las demás.
4. Adquirir, elegir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas. (p. 25)
5. Aplicación de una metodología basada en el estilo ludotécnico.

5. 3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Trabajar la velocidad y la coordinación en la entrega y recepción del testigo.
2. Conocer los elementos técnicos y reglamentarios principales de los relevos.
3. Mejorar la capacidad de razonamiento, resolviendo problemas cognitivo-motrices, relacionados la normativa y técnica empleada en la disciplina de relevos.
4. Valorar el atletismo como actividad divertida, concretamente divirtiéndose con la práctica de actividades orientadas a la carrera de relevos.

5.4CONTENIDOS GENERALES

Real Decreto 1513/2006 de Enseñanzas Mínimas de Educación Primaria (BOE nº 293 de 8/12/2006):

Bloque 2: Habilidades motrices

1. Adaptación de la ejecución de habilidades motrices a contextos de práctica de complejidad creciente, con eficacia.

Bloque 5: Juegos y actividades deportivas

1. Realización de juegos y actividades deportivas de dificultad creciente.
2. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.
3. Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del ocio (p. 27).

5.5 CONTENIDOS ESPECÍFICOS

1. Conocimiento de las reglas básicas de la disciplina de relevos.
2. Resolución de desafíos/preguntas relacionadas con la disciplina.
3. Comprensión de los gestos técnicos básicos en la carrera de relevos a través de juegos y actividades.
4. Desarrollo de la velocidad: velocidad gestual, velocidad de reacción, velocidad de desplazamiento y velocidad resistencia.
5. Valoración del esfuerzo personal y colectivo.
6. Motivación hacia la práctica del atletismo.

5.6 METODOLOGÍA

Según el modelo ludotécnico desarrollado por Valero (2004)., el eje del proceso enseñanza-aprendizaje son los alumnos. Sin embargo, el maestro juega un papel muy importante como mediador en los debates y/o conflictos que puedan surgir y de guía en la adquisición de habilidades técnicas atléticas. Él será el encargado de organizar, planificar y diseñar las actividades y juegos, proponiendo a los alumnos una pregunta o problema cognitivo-motriz, los cuales tendrán que resolver al final de cada sesión. Por lo tanto, la metodología será semidirectiva en cuanto a que el profesor es quien propone los juegos y las reglas a seguir. También se va a emplear el descubrimiento guiado, ya que serán los educandos los que se hagan conscientes del patrón motor y gestos técnicos que han de aplicar para realizar la disciplina, en este caso los relevos, de una forma eficaz. Para ello, el maestro empleará los feedbacks, normalmente aprobadores e inmediatos, frecuentemente, responderá a todas las preguntas/dudas de los alumnos durante la sesión de forma que sean ellos mismo quienes lleguen a la respuesta y además serán los propios alumnos los que también se evalúen, haciéndoles conscientes de los aspectos que han de prestar más atención y/o corregir.

5. 7COMPETENCIAS TRABAJADAS

1. Competencia lingüística: Se llevará a cabo en la primera fase con la explicación inicial del profesor, y en la última a través del análisis y reflexión grupal sobre la sesión.

2. Competencia social y ciudadana: Se utilizará a través de la comprensión de las reglas y mediante la relación en grupo.

3. Competencia de aprender a aprender: Se desarrollará mediante los ejercicios propuestos. Buscarán que el niño conozca su evolución y mejora mediante el feedback continuo del profesor y la coevaluación, aplicando la última sesión para que expresen lo aprendido y sus posibilidades.

4. Autonomía e iniciativa personal: Se realizará mediante la exploración del alumno de sus posibilidades en los retos cognitivos y tareas/juego.

5.8TEMPORALIZACIÓN:

Sesión 1: Velocidad de reacción.

Sesión 2: Velocidad de desplazamiento.

Sesión 3: Velocidad resistencia.

Sesión 4: Iniciación relevo largo.

Sesión 5: Iniciación relevo corto.

Sesión 6: Relevos competición.

5.9DESARROLLO DE LAS SESIONES

Sesión 1: Velocidad de reacción

Objetivos

Tomar conciencia de qué es el atletismo y en especial la disciplina de relevos.

Trabajar la velocidad de reacción.

Contenidos

Desarrollo y refuerzo de la capacidad de reacción ante estímulos visuales, sonoros y táctiles.

Aplicación de la posición correcta en la salida de una carrera de velocidad.

Material

Conos, petos, pañuelos y cartas numeradas.

Presentación global y planteamiento de los desafíos

1. **Conocimiento de las ideas previas de los alumnos:** ¿Alguien ha practicado atletismo o conoce a alguien que lo haga? ¿Habéis asistido o visto alguna competición de atletismo? ¿Sabéis qué disciplinas hay de velocidad? ¿Conocéis en qué consisten los relevos?
2. **Demostración de la disciplina:** Si es posible utilizar un soporte audiovisual, se visualizará la carrera completa de relevos, y una segunda visualización a cámara lenta haciendo hincapié en los elementos técnicos. Si no fuera posible, será el profesor, con la ayuda de algún alumno, el que llevará a cabo el ejemplo.
3. **Planteamiento del desafío:** ¿De qué forma (posición del cuerpo) se sale más rápido en una carrera de velocidad?

Propuestas ludotécnicas

1. Tigres y leones: El grupo se divide en dos equipos, uno serán los tigres y otros los leones. Cada grupo se colocará en fila, tigres frente a leones. El maestro irá diciendo las distintas posiciones que tienen que adoptar los alumnos. Cuando todos estén colocados en la posición correcta expuesta por el profesor, éste dirá, por ejemplo: tigres, y serán éstos los que tendrán que salir corriendo en línea recta hacia el final de su campo para que los leones no consigan alcanzarlos, y al revés. Diferentes salidas: Algunas podrían ser:
De pie: Espalda con espalda, uno al lado del otro tocando el pie derecho con el compañero, con el izquierdo y/o el pie derecho de un equipo y el pie izquierdo del otro equipo.

Sentados: Con las rodillas flexionadas unos frente a otros o de espaldas, sentados como los indios con las piernas cruzadas y las manos encima de las rodillas, con las piernas estiradas brazos y manos hacia atrás,

Tumbados: Boca abajo o boca arriba, frente a frente, tocando pies con pies, cabeza con pies.

Con estímulo visual: Todos los alumnos colocado frente al maestro, esta vez la señal no será tigres o leones si no levantar el brazo derecho o izquierdo para decidir qué grupo es el que tiene que salir corriendo.

2. Las tres palmadas: El grupo se divide en subgrupos de ocho en cada uno se hacen dos equipos, que se colocan detrás de las líneas marcadas. Primero sale un jugador de un equipo hacia el campo contrario y allí golpeará las palmas de los que él desee y aquel que reciba la tercera palmada saldrá persiguiéndole hasta cruzar la línea de su campo. Si logra tocarle gana un punto. Si no, punto para el otro equipo. Posteriormente, será el turno de un jugador del equipo contrario que repetirá la misma situación. Gana el equipo que más puntos logre. Serán ellos mismos quienes decidan el orden en el que van a salir. El profesor irá a cada subgrupo para orientar sobre la forma más eficaz de salida.

3. Los números: Se divide el grupo en equipos de cinco personas. Cada equipo se coloca en fila y tendrá a 10 metros unas cartas numeradas del 1 al 8 boca abajo. El objetivo del juego es llevarse todas las cartas, las normas para cumplirlo son: Cada participante sólo puede levantar y/o llevarse una carta, para empezar a llevarse las cartas tendrán que estar ordenadas, es decir, la primera carta que se podrá coger será el 1 y así sucesivamente. Por lo tanto los equipos tendrán que ordenar las cartas colocadas siempre boca abajo, comunicar a sus compañeros el número de la carta y colocarla fuera de las demás para una vez ordenadas todas, empezar a transportarlas hasta la línea de salida. Además el resto de integrantes del grupo no podrá salir a por una carta si su predecesor no le ha chocado la mano.

Propuestas globales

1. ¡A recoger!: Cuatro o más equipos en fila, en función del número de alumnos para dar a la actividad mayor grado de participación y menor tiempo de espera, como máximo habrá cinco o seis niños por equipo. A 20 metros de la salida, se colocarán pañuelos/petos/chaquetas de distintos colores. Cada integrante del equipo podrá coger

sólo un pañuelo del color que haya dicho el maestro. Previamente se colocarán unos conos o marcas a 5 metros de la salida, cuando el primer participante pase por él, el segundo podrá salir a por otro pañuelo y así sucesivamente hasta que no queden pañuelos. Después de cada ronda se contabilizarán los pañuelos y serán los puntos que consigan los equipos. Norma: Se explicará la posición de salida y tendrán que salir de esta forma, pierna fuerte delante, el brazo contrario adelantado en posición 45 grados y el cuerpo agachado e inclinado hacia delante.

Reflexión y puesta en común

¿Qué fase/parte de la carrera de velocidad hemos trabajado hoy? ¿Cómo se sale más rápido?

Los alumnos responderán a la pregunta/desafío y se aclararán dudas y/o sugerencias.

Sesión 2: Velocidad de desplazamiento

Objetivo

Conocer los gestos técnicos de la carrera.

Contenido

Desarrollo de la velocidad de desplazamiento.

Material

Gomas elásticas o tubos de caucho, conos, petos.

Presentación global y planteamiento de los desafíos

1. **Recordar el gesto técnico de salida.** Visualizar, si es posible, una carrera de velocidad en competición con medios audiovisuales, si no, será el maestro el que la ejemplifique.
2. **Pregunta desafío:** ¿Cómo se corre mejor? ¿más cómodo y más rápido?

Propuestas ludotécnicas

1. Probar distintas formas de correr. Actividad individual.
Correr rectos, inclinados hacia delante, inclinados hacia atrás. Skipping, zancadas. Correr de puntillas, apoyando todo el pie (talón-punta).

2. El caballo y su carreta: Por parejas, con gomas elásticas/tubos de caucho/chaquetas, uno de ellos retiene al compañero de delante sujetando la goma elástica alrededor del vientre del primero y éste intenta avanzar inclinando el cuerpo hacia delante y subiendo las rodillas hasta que el compañero suelta la goma y el primero corre a sprint hasta la meta.

3. Persecución enlazada: Equipos de 5 personas. Se colocan cuatro conos o marcas por el campo para cada equipo. Han de pasar por todas las marcas sin ser pillados por el jugador anterior. Si uno es pillado terminará el recorrido de la mano del compañero. Intercambio de papeles en número de salida, el primero será el quinto y los demás pasarán una posición adelante. La salida para los participantes la dará el maestro dejando la distancia adecuada, es decir, que exista la posibilidad de ser pillado. Norma: Aplicar la técnica de carrera, coordinación de brazos y piernas, el cuerpo comenzará inclinado en los primeros pasos para ir incorporándose poco a poco, rodillas altas, talones al culo y apoyo de los pies recto, como si quisiéramos dar un zarpazo al suelo.

4. Cazadores y cazados: Dos equipos fuera del campo serán los cazadores y otros dos se colocarán dentro serán los cazados. Cada equipo de fuera tendrá que pillar a todos los integrantes de un grupo que estén dentro. ¿Quién será el equipo que capture más rápido? Intercambio de papeles.

Propuestas globales

Equipos de 6 u 8 personas. Tres serán los evaluadores, que tendrán una hoja de registro con unos ítems marcados y los otros tres realizarán una carrera “relevo”. El primero correrá 60 m. Al llegar a la meta gritará ¡Ya!, y el segundo corredor comenzará su salida. Lo mismo con el tercero. Todos pasarán por los papeles de evaluador y corredor. Norma: Aplicar técnica de carrera.

Reflexión y puesta en común

¿Qué hemos practicado hoy? ¿Cómo se corre mejor?

Los alumnos responderán a la pregunta/desafío y se aclararán dudas y/o sugerencias.

Sesión 3: Velocidad resistencia

Objetivos

Trabajar la velocidad en distancias medias.

Aprender a dosificar el esfuerzo en las tareas.

Contenido

Desarrollo de la velocidad/resistencia.

Material

Petos, pañuelos, aros y conos.

Presentación global y planteamiento de los desafíos:

1.1 Una vez conocidos los elementos técnicos de una carrera de velocidad, **vamos a trabajar con distancias más largas** en las que no sólo es importante correr bien, si no guardar fuerzas para poder alcanzar el final aumentando la velocidad (sprint).

1.2 **Tenemos que emplear todo lo aprendido en las sesiones anteriores**, es decir, correr de una forma adecuada en los juegos y actividades de hoy. Se valorará tanto la participación como el empleo de los gestos técnicos ya trabajados.

2. ¿Cómo puedo llegar a la meta con la máxima velocidad?

Propuestas ludotécnicas

1. El comecocos: Gran grupo. Los alumnos han de moverse por el espacio sobre las líneas de la pista/campo, dos de ellos llevarán petos y serán los que pillen, al hacerlo se cambiarán los papeles.

2. La cola del zorro: Cada alumno lleva una “cola” o un pañuelo/peto colocado en la cintura sujeto por el pantalón. Se desplazarán libremente por el campo con el objetivo de robar todas “las colas” posibles. Norma: no se puede robar una cola cuando un compañero se está colocando el pañuelo.

3. El rescate: Equipos de 5 personas. La casa se hunde y tenemos que salvarnos. Cuatro miembros del equipo se colocan en la meta o “casa”, el quinto estará a 50 m, cuando el profesor dé la señal saldrá a rescatar a uno de sus compañeros, y dándole la mano volverán juntos a la salida, con lo que quedará salvado. El segundo participante irá a recoger al tercero y así hasta que todos estén “salvados”. Norma: La vuelta o segunda carrera en la que se salva a un compañero vamos a aumentar la velocidad.

4. Circuito: A 3 m de la salida se colocará una hilera de aros por parejas para que los alumnos pasen subiendo las rodillas (skipping), después habrá un zig-zag, una carrera lateral, y otra vez aros darán media vuelta y harán un sprint hasta la salida. Se pueden preparar dos o más circuitos según el espacio disponible para activar la participación en la actividad.

Propuestas globales

1. La cola del zorro en relevos: Equipos de 4 personas se colocarán alrededor de la pista a distancias equivalentes un equipo de otro, señalizando la posición de cada uno con un cono. A la señal del maestro los primeros de cada grupo tendrán que dar la vuelta a la pista/campo pasando por detrás de los conos para llegar donde se encuentra su equipo y chocar la mano a un compañero, intentando por el camino robar la cola a los compañeros que adelante. Se conseguirán puntos tanto por posición en el que terminen el relevo como por el número de colas.

Reflexión y puesta en común

¿Hemos sido capaces de participar en todos los juegos sin tener que abandonar/fatigarnos? ¿Cómo lo hemos conseguido?

Los alumnos responderán a la pregunta/desafío, se aclararán dudas y/o sugerencias.

Sesión 4: Relevo largo

Objetivos

Comprender la importancia de la colaboración.

Adquirir una forma de entrega/recepción del testigo.

Contenidos

Fomento de la cooperación.

Empleo de la coordinación motriz: general, óculo-manual y óculo-pédica.

Material

Periódicos, revistas o estuches.

Presentación global y planteamiento de los desafíos:

1. Hoy vamos a empezar con la **entrega y recepción del testigo**, pero sin olvidar lo trabajado anteriormente.
2. **¿Cómo se entrega y se recibe un testigo en los relevos largos?**

Propuestas ludotécnicas

1. El juego de la palmada: Se divide la clase en dos equipos, cada uno se coloca en fila india. El objetivo es dar dos o tres vueltas al campo, según las medidas de éste, para garantizar que todos participan en el juego. La carrera con trote suave, el último de cada equipo saldrá a sprint hasta la cabeza de la fila, tendrá que chocarle la mano al primero y ésta será la señal para que el último empiece su sprint, así hasta completar las vueltas.

2. Competencia de zapatos: Se hacen dos o cuatro grupos. Se trata de mezclar los zapatos de todos los participantes en un montón. A la señal del maestro, uno de cada equipo deberá encontrar los suyos y regresar al lugar donde se encuentran los miembros de su equipo, chocará la mano a otro jugador y éste saldrá a por sus zapatos. Ganará el equipo que termine antes. Variante: Sólo se puede coger un zapato por carrera. Norma: Aplicar técnica de carrera.

3. ¡Dame el testigo que es mío!: Por parejas. Uno se coloca en la salida y el otro a 30 m. Tendrán que pasarse el testigo con la técnica apropiada:

El que lleva el testigo: Deberá sujetarlo por la parte inferior y entregarlo con un movimiento de brazo de arriba abajo.

El que recibe el testigo: Se colará en posición lateral a éste con el brazo estirado a la altura del hombro y la mano semi-abierta, un buen ejemplo es la mano de los playmobils, pero un poco más abierta con el pulgar en línea del brazo y el resto de los dedos juntos y separados de este. Comenzará un trote suave cuando vea a su compañero acercarse.

Se harán dos repeticiones para que desempeñen los dos papeles y cada equipo se reunirá para reflexionar sobre cuál es la mejor manera de hacerlo y los fallos que han tenido. Y se volverá a practicar.

Propuestas globales

1. Equipos de cuatro: Dos serán los entrenadores y tendrán que observar a sus compañeros para después indicarles qué han hecho bien y en qué aspectos hay que mejorar, otros dos

serán los atletas. El primero se colocará en posición de salida, con el periódico/estuche a la señal del profesor comenzará su carrera. El segundo lo esperará a unos 30 m, se efectuará el relevo, con la diferencia de que el segundo relevista tendrá que dejar su testigo y coger otro distinto de los que estén distribuidos por el suelo, (previamente colocados por el profesor) para después ponerse en posición de salida y entregar el relevo a su compañero que lo habrá estado esperando en mitad del recorrido. Reflexión de equipo e intercambio de papeles con los observadores. Serán ellos mismos los que decidan en qué posición quieren correr. Norma: aplicar la técnica de entrega/recepción.

2 .Relevos: Se juntarán dos equipos del anterior juego para formar grupos de 8. Como en el anterior, cuatro serán los evaluadores, encargados cada uno de observar a un atleta. Tendrán una hoja de registro elaborada por el profesor con los ítems en los que se tienen que fijar, si es necesario se explicará cada uno de ellos. Los jugadores que hagan el papel de relevistas correrán una vuelta entera a la pista cada uno; Serán ellos mismos quienes decidan la posición en la que van a correr. Exposición de la valoración e intercambio de papeles.

Reflexión y puesta en común

¿Por qué habéis elegido esas posiciones para correr? Los alumnos responderán a la pregunta/desafío y se aclararán dudas y/o sugerencias.

Sesión 5: Relevos cortos

Objetivos

Aprender la entrega/ recepción del testigo en el relevo corto.

Aplicar estrategias de equipo y colaboración.

Contenido

Trabajo de la coordinación motriz.

Adquisición y uso de normas en la carrera de relevos

Material

Testigos o periódicos/estuches y conos.

Presentación global y planteamiento de los desafíos

1. **¿Cómo tengo que actuar para que el relevo sea lo más continuo posible, sin parones?**

Propuestas ludotécnicas

1. **Iniciación Relevo:** Equipos de 4 personas, cada uno con un testigo. Se colocarán en fila a una distancia de un metro/paso entre uno y otro. Comenzarán andando, el último de cada equipo cuando dé la señal (¡Ya!) le pasará el testigo al de delante con la técnica adecuada: El testigo se entrega siempre de arriba abajo, para su recepción hay que sacar el brazo alto con la mano abierta y el pulgar mirando al suelo. Y pasará a la primera posición mientras los demás devuelven el testigo al último. Cuando el maestro lo considere oportuno, se desplazarán con un trote muy suave.

2. **¿Quién terminará antes?:** Se dividirá la clase en tríos, dos de ellos realizarán el relevo esta vez, centrando su atención no sólo en la entrega sino en saber cuándo tienen que empezar a correr para que el compañero no les “coma”. Además el tercer componente del equipo recorrerá también 60 metros, tienen que intentar llegar a la vez. Todos pasarán por los dos papeles.

3. **Relevos por parejas con zona de transferencia:** El maestro marcará previamente con dos conos la zona de transferencia (20 metros) donde los relevistas deberán pasarse el testigo. Obtendrán un punto por entregar el relevo dentro de la zona marcada y por número de llegada. Se irá reduciendo la zona de transferencia hasta llegar a 10 metros.

Propuestas globales

Relevos 4x100: Antes de empezar la sesión el maestro dividirá la pista o campo en cuatro marcando dónde se colocará cada integrante del relevo, además se dibujará en el suelo o se marcará de forma distinta una zona de transferencia. Los equipos serán homogéneos, para ello si es necesario que intervenga el profesor, será él quien haga los equipos. Cada uno de los relevistas pasará por las distintas postas.

Se realizarán dos carreras de relevos sin zona de transferencia y otras dos con ella, intentando, si es posible que el recorrido sea de 100m.

Para recuperar entre carrera y carrera se unirá el grupo para dialogar sobre lo ocurrido y buscar mejoras.

Reflexión y puesta en común

¿Qué hemos aprendido hoy? Analizar y reflexionar sobre las situaciones más significativas que hayan surgido durante las propuestas globales, comentando tanto los fallos como las buenas ejecuciones y sobre todo destacar las actitudes de respeto y compañerismo.

Los alumnos responderán a la pregunta/desafío y se aclararán dudas y/o sugerencias

Sesión 6: Relevos competición

Objetivos

Emplear los conocimientos técnicos y normas adquiridas sobre la disciplina de relevos.

Aplicar los patrones de movimiento necesarios para ejecutar la carrera de relevos.

Manifiestar habilidades sociales como: colaboración, cooperación, compañerismo.

Contenido

Ejecución de los elementos técnicos en los relevos: Carrera de velocidad y entrega/recepción del testigo.

Material

Testigos, conos, tizas.

Presentación global y planteamiento de los desafíos

1. Explicación de la sesión: Hoy vamos a **practicar los relevos en competición**, lo más importante es aplicar todo lo aprendido en las clases anteriores, es decir, correr de la forma correcta (la técnica de carrera) así como entregar y recibir el testigo de las dos maneras practicadas, según el tipo de relevo que se vaya a hacer (técnica de relevos). Comenzaremos con un juego introductorio para pasar a los relevos y al final de la sesión habrá un breve examen con preguntas cortas donde tendréis que demostrar todo lo que sabéis acerca de la prueba practicada.

Propuestas ludotécnicas

1. Pilla pilla: El grupo se divide en dos, cada grupo a su vez en dos equipos. Uno de ellos la paga y tendrá un testigo, con él en la mano sólo puede dar tres pasos y pasárselo a otro compañero o pillar a un adversario. Los del otro equipo se moverán a la pata coja y si son

pillados pasarán a formar parte del equipo contrario, así hasta que todos sean de los que pillan. Norma: hay que entregar el testigo de una de las dos formas practicadas en las sesiones anteriores.

Propuestas globales

1. Relevé corto: Equipos de cuatro personas. Previamente el maestro habrá dividido la pista, marcando la salida de cada relevista y las zonas de transferencia. Si el número de alumnos es elevado se realizarán varias series. Habrá cuatro repeticiones para que todos los alumnos salgan desde las cuatro postas. Se otorgarán puntos por número de llegada y aquel equipo que haya demostrado una técnica correcta.

2. Relevé largo: Mismos equipos. Cada relevista dará una vuelta entera a la pista.

Reflexión y puesta en común

1. Reflexionar sobre las situaciones más significativas que hayan surgido y valorar las actitudes de respeto y compañerismo.

2. Prueba escrita

3. Al finalizar la clase se les entregará un cuestionario para que valoren la unidad didáctica, den su opinión y propongan mejoras. Tendrán que entregarlo el próximo día de clase.

5.10 EVALUACIÓN

Formativa, se va a realizar durante toda la unidad didáctica.

Sumativa, se empleará al final de la sesión.

Criterios de evaluación generales

Real Decreto 1513/2006 de Enseñanzas Mínimas de Educación Primaria (BOE nº 293 de 8/12/2006):

3. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en un juego.

4. Identificar, como valores de los juegos y la práctica de actividades deportivas, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo y actuar de acuerdo con ellos.

5. Opinar coherente y críticamente con relación a las situaciones conflictivas surgidas en la práctica de la actividad física y el deporte. (p. 28)

Criterios de evaluación específicos

1. Exponer de forma argumentada en qué la disciplina de relevos.
2. Demostrar mediante la práctica los elementos técnicos y reglamentarios básicos en una carrera de relevos.
3. Aplicar las fases de la carrera de velocidad y dosificar el esfuerzo en diferentes contextos cada vez más complejos.
4. Argumentar de forma coherente las respuestas y comentarios durante las sesiones, mostrando educación y respeto hacia los demás.
5. Mostrar actitudes de colaboración y juego limpio en la práctica de actividades y juegos.

Instrumentos y técnicas de evaluación

Evaluación de la unidad didáctica

Instrumento: Cuestionario a contestar por el maestro. Al terminar la unidad.

¿Se han cumplido los objetivos marcados?

¿Los contenidos se adecúan a las características del grupo?

¿Los instrumentos de evaluación son suficientes y útiles para la evaluación de los alumnos?

¿Las actividades en las distintas fases de la sesión se realizan en el tiempo disponible?

¿El material y los espacios empleados son los apropiados para desarrollarlos en el centro escolar?

¿Mostraban los alumnos motivación hacia la práctica?

Instrumento: Cuestionario contestado por los alumnos. Sesión 6.

Unidad didáctica Atletismo (RELEVOS)

Nombre:

¿Qué has aprendido sobre atletismo?

¿Las clases te han gustado? ¿Qué juego/s son tus preferidos? Y ¿Cuáles son los que menos te has divertido?

¿Qué cambiarías de la unidad didáctica?

¿Qué te ha parecido lo mejor de la unidad?

¿El maestro/a ha explicado bien los juegos? ¿Y las reglas sobre los relevos?

Evaluación del maestro

Hoja de autoevaluación, se utilizará una para cada sesión.

Sesión	Fecha	Observaciones
Información clara y breve		
Organización del espacio y del material		
Feedback		
Control del aula		
Clima de la clase		
Tiempo de aprendizaje: Tiempo de práctica Tiempo de explicación teórica		

Evaluación de los alumnos

Técnicas: chequeo de pregunta/s y observación directa informal, en todas las sesiones.

Instrumento: Ficha de coevaluación. Sesión 2.

Nombre:	Si	No
Ítems		
Posición de salida:		
-Una pierna delante de otra		
-Brazo contrario adelantado		
-Cuerpo inclinado hacia delante		
Técnica de carrera:		
- Coordinación brazos y piernas		
- Rodillas altas		
-Talones al culo		
- Apoyo del pie talón/punto		

Instrumento: Ficha de coevaluación. Sesión 4.

Nombre:	Bien	Regular	Mal
Ítems			
Técnica de carrera:			
- Coordinación brazos y piernas			
- Rodillas altas			
-Talones al culo			
- Apoyo del pie recto (zarpa)			
Entrega del testigo:			
De arriba abajo			
Recepción del testigo:			
Posición lateral del cuerpo			
Brazo estirado y alto (hombro)			
Mano semi-abierta (playmobil)			

Instrumento: Prueba escrita. Sesión 6.

NOMBRE:	FECHA:
1. ¿Qué es atletismo?	
2. ¿Qué disciplinas conoces?	
3. ¿Cuántos tipos de relevos hay? ¿Cuáles son?	
4. ¿Cómo se realiza una carrera de velocidad? Posición del cuerpo y partes de la carrera.	
-5. ¿Qué aspectos son los más importantes en la entrega y recepción del testigo en un relevo largo?	
6. ¿Hay alguna parte de la carrera donde hay que entregar el testigo? ¿Cómo se llama?	
7. ¿Cómo se entrega y se recibe un testigo en los relevos cortos?	

Instrumento: Hoja de evaluación grupal (Heteroevaluación). Sesión 3 y 6.

Alumnos:									
Posición de salida									
Técnica de carrera:									
Coordinación brazos/piernas									
Amplitud y frecuencia en las zancadas									
Cuerpo inclinado hacia delante hasta quedar recto									
Skipping y talonamiento pronunciado (los talones llegan a los glúteos)									
Pie armado con apoyo recto									
Técnica relevos cortos:									
Sujeción del testigo									
Señal sonora al compañero									
Entrega del testigo (arriba abajo)									
Entrega/recepción dentro de la zona de transferencia									
Salida lanzada									
Recepción del testigo sin mirar al compañero									
Posición del brazo alto									
Mano abierta, dedos juntos, pulgar separado									
Técnica relevo largo:									
Entrega (arriba abajo)									
Salida trote lateral									
Brazo alto y estirado a la altura de los hombros									
Mano abierta, dedos juntos, pulgar separado y hacia abajo									
Uso responsable del material									
Motivación hacia la práctica									
Respeto hacia los demás									
Cooperación y compañerismo									

BAREMOS: MB (muy bien), B (bien), R (regular), M (mal)

Observaciones:

5.11 CONCLUSIÓN/VALORACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA ELABORADA CON EL MODELO LUDOTÉCNICO

Con esta unidad didáctica se ha pretendido elaborar un ejemplo de inclusión del atletismo en las escuelas desde una perspectiva diferente, empleando como guía el modelo ludotécnico desarrollado por Alfonso Valero Valenzuela, junto con otros autores. Se trata, pues, de dar un giro en la concepción de la iniciación deportiva al atletismo a favor de un tratamiento educativo y pedagógico de este deporte. En este enfoque no sólo se produce un cambio en la metodología, sino en la forma de entender el atletismo en las escuelas, otorgando una gran responsabilidad al papel del profesor. Este profesor debe ofrecer un cierto nivel tanto por el nivel de conocimientos técnicos sobre el atletismo que ha de poseer, demostrándolos en la construcción de la unidad didáctica, como psicopedagógicos, que quedan reflejados en su actitud y comunicación con los alumnos, así como en las interacciones con éstos producidas durante las sesiones. De este modo nos podemos asegurar un clima de aula receptivo a aprender, participar y respetarse a uno mismo, a los demás, las normas y el material. Otro elemento esencial, al cual otorga gran importancia este modelo, es el alumnado. Todo el proceso de enseñanza-aprendizaje gira en torno a ellos. Los contenidos y actividades dependen de las características del grupo/clase y la finalidad es conseguir aprendizajes significativos, haciéndoles partícipes del proceso para que los conocimientos tanto teóricos como prácticos que aprendan sean interiorizados consiguiendo así un desarrollo integral. Por todo ello, se considera que el modelo ludotécnico es una gran alternativa para despertar el interés de los maestros sobre la inserción del atletismo en sus programaciones anuales mediante el empleo de un enfoque lúdico y participativo que por otro lado no se olvida de los gestos propios del atletismo.

6. CONCLUSIONES

En relación con los objetivos marcados en la primera fase del trabajo: Se ha comentado lo que supone la iniciación deportiva en base a diferentes autores. Se ha expuesto los dos principales modelos metodológicos en la iniciación deportiva, y se ha analizado un nuevo enfoque orientado específicamente al atletismo, conocido como: el modelo ludotécnico. Se ha justificado la inclusión del atletismo en el área de educación física, y por último se ha planteado una programación de una unidad didáctica siguiendo como guía el modelo ludotécnico; el cual se propone como una alternativa sólida y eficaz de enfocar y trabajar el atletismo, ya que posee una estructura marcada de sesión, se plantea unos objetivos coherentes con el sistema educativo como son: el desarrollo del ámbito motor, cognitivo y afectivo de los alumnos, el sistema de evaluación va en relación con estos tres ámbitos, buscando con todo ello un desarrollo integral del niño. Describe las habilidades y funciones que ha de tener un maestro para llevar a cabo este modelo metodológico, cómo ha de seleccionar el contenido, cómo elegir las actividades/juegos, la progresión de la tarea, el control de la clase, las interacciones entre profesor/alumno etc. Es decir, se trata de un modelo bien definido, que establece las normas para su cumplimiento atendiendo a todos los elementos que se deben tener en cuenta para hacer una programación como la requiere el periodo de formación para conseguir el Grado de Educación Primaria. Por tanto, con este trabajo se pretende motivar a los futuros maestros de educación física hacia la inclusión del atletismo desde un nuevo enfoque. Teniendo una aplicación práctica y un alcance en todo el ámbito educativo, aunque nos hayamos centrado en el área de educación física este tipo de metodología puede ser viable en otros contextos como las actividades extraescolares.

A pesar de que no se ha podido poner en práctica la unidad didáctica, se ha cumplido con parte del objetivo número tres de las opciones que la guía de TFG, que indica elaboración de una unidad didáctica.

7.BIBLIOGRAFÍA

- Blázquez, D. (1998). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Inde. (19-38).
- Blázquez, D. (1986). En *Iniciación deportiva a los deportes de equipo*. Barcelona: Inde. (47-59).
- Contreras, O.R.; De la Torre, E.; Velázquez, R. (2001). *Iniciación deportiva*. Madrid: Síntesis.
- Devís, J. y Peiró, C. (1998). La enseñanza de los deportes de equipo: La comprensión en la iniciación de los juegos deportivos. En Blázquez, D. (1986). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Inde. (333-343).
- González, S., García, L. M., Contreras, O. y Sánchez-Mora, D. (2009). El concepto de iniciación deportiva en la actualidad”. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 15, (14-20).
- Guía para el Diseño y Tramitación de los Títulos de Grado y Máster de la Uva. Real Decreto 1393/2007 de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias.
<http://www.uva.es/export/sites/default/contenidos/gobiernoUVA/Vicerrectorados/bak/VicerectoradoCalidadInnovacion/Grado/CCSS/UVaGradoEducacionPrimaria.pdf> (consulta: 5 de mayo de 2013).
- Hernández, J., Castro, U., Cruz, H., Gil, G., Guerra, G., Quiroga, M., y Rodríguez, J. P. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la educación Física Escolar y al Entrenamiento Deportivo*. Barcelona: Inde.
- López, V. (Coord.) (2006). *Aclaraciones terminológicas sobre evaluación y sus tipos*. En López, V, *La evaluación en educación física, revisión de los modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa: la evaluación formativa y compartida*. Madrid: Mino y Dávila. (23-36).
- Monjas, R. (coord.) Grupo de trabajo internivelar de investigación-acción en Educación Física de Segovia. (2006). *La iniciación deportiva en la escuela: desde un enfoque comprensivo*. Madrid: Miño y Dávila. (31-40)

- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Junta de Andalucía/
Universidad internacional deportiva de Andalucía. Málaga: Colección vaisport.
- Pascual, C. y Fernández-Balboa, J
- Real Decreto 1513/2006 de Enseñanzas Mínimas de Educación Primaria (BOE nº 293 de 8/12/2006), las páginas específicas de EF.* <http://www.boe.es/boe/dias/2006/12/08/pdfs/A43053-43102.pdf> (Consulta: 3 de febrero de 2013)
- Valero, A. y Conde, J. L. (2003). “Justificación del atletismo como contenido curricular de primaria basándose en una propuesta práctica”. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 5, (p. 21-26) <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2283341> (Consulta: 15 de febrero 2012)
- Valero. A. (2004). “Situación actual de la metodología en la iniciación deportiva al atletismo”. *Revista de Educación Física. Renovar la teoría y la práctica*, 94, Págs. 13-20. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=917466> (consulta 5 de febrero de 2013)
- Valero. A. (2005). “Análisis de los cambios producidos en la metodología de la iniciación deportiva”. *Educación Física y Deportes*, 79, (1), Págs. 59-67. <http://www.doredin.mec.es/documentos/01520123000406.pdf> (consulta: 5 de Febrero de 2013)
- 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*, 5, (9), (p. 34-44) http://www.revistakronos.com/docs/File/kronos/9/kronos_9_4.pdf (consulta: 10 de Febrero 2012)
- Valero. A. (2006b). “Las propuestas ludotécnicas: una herramienta metodológica útil para la iniciación deportiva al atletismo en primaria”. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 10, Págs. 42-49. http://www.retos.org/numero_9_10/retos10-4.pdf (consulta: 1 de Marzo de 2013)
- Valero. A. (2006c). “La evaluación en el Modelo de Enseñanza Ludotécnico para la iniciación a la práctica del atletismo dentro del contexto escolar”. *Cultura*,

- Ciencia y Deporte*, 5, Págs. 89-94.
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2278129> (consulta: 30 de Febrero de 2013)
- 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*, 6, (11), p. 29-38).
http://www.revistakronos.com/docs/File/kronos/11/kronos_11_4.pdf (consulta: 18 de febrero del 2013)
- Valero, A. y Gómez, M. (2007). “Las tareas de aprendizaje en la iniciación al atletismo a través del Modelo de Enseñanza Ludotécnico”. *Kronos: La revista científica de actividad física y deporte*, 6, (12), P. 29-38.
<http://www.revistakronos.com/kronos/index.php?articulo=99> (consulta: 17 de febrero de 2013)
- Valero, A., y Gómez, M. (2008). “Funciones y responsabilidades del profesor y los alumnos en el Modelo de Enseñanza Ludotécnico de iniciación a la práctica del atletismo”. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 13, (2) P. 15-18.
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2536095> (Consulta: 20 de Febrero de 2013)
- Valero, A. (2008). “Habilidades del profesor de educación física para la aplicación del modelo de enseñanza ludotécnico en la iniciación al atletismo”. *Habilidad motriz*, 32, P. 30-38. <http://www.colefandalucia.com/docs/revista/32.pdf> (consulta: 16 de Febrero de 2013)