

TEMA 14: LOS DEPORTES. CONCEPTO Y CLASIFICACIONES. EL DEPORTE COMO ACTIVIDAD EDUCATIVA. DEPORTES INDIVIDUALES Y COLECTIVOS PRESENTES EN LA ESCUELA: ASPECTOS TÉCNICOS Y TÁCTICOS ELEMENTALES; SU DIDÁCTICA

1. LOS DEPORTES. CONCEPTO Y CLASIF

1.1 CONCEPTO

HA VARIADO: La concepc dl término dxt ha variado en f(x) d las sociedades en las q se ha desarrollado y una serie d factores q han ido apareciendo progresivax a lo largo d la H^a. (García Ferrando, 2014).
ESPAÑA S. XII: Aparece el término “deportarse” y posteriork adopta el actual término “dxt”.
DEFINIC: Ejecución dl ejerc muscular habitual y voluntario con el deseo d progresar, asumiendo cierta dosis d riesgo (Coubertain). Situac motriz dnd prima la competic reglada e institucionalizada (Parlebás, 81)
CONCEPTOS CLAVES: (Contreras, 01) Existencia d competic y esfuerzo fisico, carácter lúdico-dxtvo, existencia d normas, reglas, carácter institucionalizado v carácter mediatizado.

1.2 CLASIFICACIONES

TAXONOMÍA: Tomando como criterio el tipo d periodizac dl entrenam q cada dxt exige d forma prioritaria. Tenemos: (Matveev, 75). Dxts acíclicos (potencia muscular d intensidad máx), Dxts d resistencia orgánica d tipo aeróbico, Dxts d combate o d lucha, Dxts d equipo, Dxts complejos y poliathones o pruebas múltiples.
PARLEBAS, 1981: Considera q los ≠ dxts vienen dados x la existencia o no d incertidumbre (dl medio, adversarios o compañeros). Diferencia 2 tipos d situac:
 - Situac psicomotrices: Aquellas en las q el individuo actúa solo.
 - Situac sociomotrices: Aquellas en las q el individuo actúa con otros.
HERNÁNDEZ MORENO, 1994: En base a la clasif de Parlebás, realiza una + idónea atendiendo al grado d oposic. Establece 4 grupos: Dxts psicomotrices o indiv: Sin presencia d compañeros y adversarios, Dxts d oposic: Nos enfrentamos a otro (bádminton, lucha,...), Dxts d cooperac: Aquellos en los que no se nos molesta. (nataie) v Dxts d cooperac – oposic: Dxts colectivos (voleibol...)

2. EL DEPORTE COMO ACTIVIDAD EDUCATIVA

2.1 JUSTIFICAC Y CARACT DEL DXT EN EL ÁMBITO ESCOLAR

ANTECEDENTES: Los antecedentes históricos dl dxt como medio d la E.F se sitúan en el S. XIX. La obra de Thomas Arnold supone el pto d partida dl dxt moderno. Como finalidades ppales en la escuela destaca: el control d la vida escolar, canalizando la agresividad y violencia desatada en aquellos internados.
JJ. OO. MODERNOS: Su restaurac en 1896 x el barón Pierre de Coubertain constituye uno d los hitos históricos d este fenómeno sociocultural. La espectacularidad d las grandes competic será lo q determinará la introduc progresiva en los currículos escolares dl dxt. (Vázquez, 91).
DXT: Contreras (98) comenta q el dxt no es educativo x sí mismo, sino q será la metodología utilizada en su enseñanza y las condiciones en las q se desarrolle, lo q hará q nos pueda servir como instrumento educativo.
CARACTRTRCAS: del dxt como contenido educativo (Galera, 01, Hernández, 2015)
 - Tener un carácter abierto sin ningún tipo d discriminac,
 - Fines → Mjora d ls hh motrices, dslo d ls capds, cogntvs, afctvs y d interac social,
 - No incidir sb el resultado d la activ sino sb las intenc educativas q se persiguen
 - Desarrollar hábitos higiénicos y conductas saludables,
 - Metas y obj deben coincidir y complementarse en la E.F. escolar,
 - Contribuir como medio educativo para la formac integral,
 - Trabajar d forma polivalente para evitar la especializac prematura,
 - Primar la cooperac sb la competic en un ambiente d juego limpio,
 - Importancia d valores educativos y temas transversales dl currículo,
 - Programas adecuados a las posibilidades d los alumnos,
 - Q utilice material adecuado y q posibilite el dslo en el niño xa tomar iniciativas.
SUGERENCIAS: xa podr conseguir obj educativos en el dxt, extensibles a: (Gutiérrez, 14)
Padres: Animar a los hijos a q elijan y practiquen la modalidad dxtva q + les guste, educándoles en valores éticos y dxtvos. **Profesores y Entrenadores:** Potenciar la práctica dxtva, para la mejora d la salud, respeto a las reglas y la competic educativa.
Organizadores dl Dxt: Fomentar y recompensar actitudes d respeto y juego limpio; diferenciar claramente el dxt educativo y el d alto rendimiento y permitir el acceso al dxt d grupos especiales. **Medios d comunicac:** Transmitir los valores dl dxt y dar > cobertura al dxt base y no solo al espectáculo. **Espectadores:** Disfrutar dl espectáculo, ser respetuoso en los dxtistas y en las reglas y sb todo ser educado en todo momento. **Practicantes:** Disfrutar en la práctica dxtva respetando a adversarios y reglas d juego, aprendiendo a ganar y perder, valorando nuestros limites y posibilidades, como medio d salud...

2.2 INICIAC DXTVA COMO CONTENIDO D LA E.F ESCOLAR

2.2.1. Concepto
DEFINIC TRADICIONAL: Momento en el q el niño empieza a aprender d forma específica la práctica d uno o varios dxts. (Bayer, 86)
MAYORIA D AUTORES: Sin embargo, la mayoría de autores, piensan q la iniciac dxtva dsd el pto d vista educativo no empieza exclusivax cuando el alumno/a toma contacto en un dxt específico, sino q puede tener lugar mucho antes mediante activ facilitadoras para la posterior práctica dxtva (Blázquez, 2011)

2.2.2. Fases en la Iniciación Deportiva
FASES: Varios autores proponen ≠ fases para la iniciac dxtva según el enfoque metodológico analizado. Dsd los 80 se han venido contrastando los 2 ENFOQUES metodológicos + utilizados en la enseñanza dxtva (Delgado, 03):
 - Tradicional, basado en las progresiones d ejerc, tanto de asimilac como d aplicac.
 - Activo o alternativo, asociado a la pedagogía dl descubrim y fundamentado en la propuesta d xpriencias mtrics lúdics vinculads al cntxto real d juego (Blázquez, 2011).
ENFOQUES: Ambos enfoques plantean una secuencia creciente en dificultad, sin embargo, el 1º se centra + en la consecuc de fundamentos técnicos básicos y, el 2º da prioridad a la comprensión d los fundamentos tácticos (Romero, 00).
E. ACTIVO O ALTERNATIVO: Centrándonos en éste ya q es el + adecuado para su puesta en práctica en el ámbito escolar, destacar los siguientes autores:
A. Jiménez (00), elabora un desarrollo basado tanto en la edad como en los contenidos. Contempla 2 fases:
 -1º Fase: **Iniciac (7-12 años).** Centrada en el inicio al trabajo d las hh genéricas dl juego colectivo, hh específicas y trabajo colectivo básico.
 -2º Fase: **Desarrollo (11-22 años).** Centrada al inicio en el trabajo específico d un dxt xo sin especializar en puestos específicos.
B. Modelo Piramidal. Se divide en 4 fases y se basa en la creac d una base muy sólida y amplia, para llegar al final dl proceso. (Delgado, 97)
 - F. d fundamentos: Busca una formac motriz amplia dl niño, utilizando todos los medios q la E.F nos ofrece. Obj prioritario: Aprendizaje motor, con el fin d mejorar las cualidades coordinativas. Las Adaptac + específicas a seguir en el marco escolar serían (Bañuelos, 00): Usar formas lúdicas muy abiertas y flexibles, material adaptable a las caract d los niños y variable, Dimensiones dl terreno variables, Estrategia didáctica global, Estilo d enseñanza abierto y flexible, Importante tener en ct la etapa crítica d los alumnos para q se produzca transferencia positiva hacia el resto de dxts.
 - F. d iniciac dxtva: Comienzo satisfactorio en ≠ disciplinas dxtvas a la vez, q no han d tener caract similares. Adaptac similares a las anteriores.
 - F. d especializac: Se comienza un entrenam sistemático para un solo dxt o un grupo d dxts en caract estructurales muy similares
 - F. d máximo rendimiento: Su obj es obtener el + alto rendim en competic.
CONCLUSIÓN: En Ed. Primaria se debe atender a las 2 primeras fases (Fund e I.D)

3. DXTS INDIV Y COLECTIVOS PRESENTES EN LA ESCUELA: ASPECTOS TÉCNICOS Y TÁCTICOS ELEMENTALES: SU DIDÁCT.

3.1 CONCEPTO

DXTS INDIV: Englobados en las situac psicom y se definen como “Aquellos en los q se encuentra uno sólo en un espacio, dnd ha d vencer determinadas dificultades, superándose a sí mismo con técnicas q pueden ser comparadas con otros, sin q exista ningún otro participante q condicione su conducta motriz” (Parlebás, 86; Hernández Moreno, 94; Gómez, 2015).
DXTS COLECT: Englobados en las situac sociom y se definen como “Aquellos en los q se producen interac entre los participantes, producidas d manera q un equipo dxtvo coopera entre sí para oponerse a otro q actúa tb en cooperac y q a su vez se opone al anterior” (Bañuelos, 00).

3.2 CLASIFICACIONES

NOTA: ¡VER POR DETRÁS!
 3.3. CARACTERÍSTICAS
 3.4. ASPECTOS TÉCNICOS FUNDAMENTALES
 3.5. ASPECTOS TÁCTICOS ELEMENTALES
 3.6. DIDÁCTICA D LOS DXTS IND Y COLECTS
 3.7. DXTS IND Y COLECTS PRESENTS EN LA ESCUELA

DXTS INDIV:

► Clasif de Parlebás ('86) (Situac Psicom). Este tipo d dxts pueden ser:
 - CAI: dxts indiv dnd no existe ningún tipo d incertidumbre ni interac. El practicante está solo en un medio estable.
 - CAI: dxts indiv caracterizados xq la incertidumbre se sitúa en el medio.
 ► En f(x) d las caract dl medio: (Antón y cols, 89) Dxts realizados en el medio natural (aéreos, terrestres y acuáticos) y Dxts realizados en un medio artificial (terrestres y acuáticos).
 ► En f(x) d la incertidumbre creada x el medio (Latorre, 89). Dxts con el medio fijo (condiciones estables) y con el medio fluctuante (las condiciones varían con facilidad, son incontrolables).
 ► Tipo d competic. (Antón y cols, 89). Dxts d carrera (cn o sin vehiculo) y dxts d concurso (tratan d medir el nivel d hh o destreza d los sujetos)
 ► Presencia o no d dxtistas (Latorre, 89):
 - Actuac consecutiva en solitario: no se compite simultáneamente, sino q lo van haciendo consecutivamente uno detrás d otro (saltos y lanzamientos) y
 - Actuac simultánea cn otros dxtistas: los dxtistas compiten junto a otros q lo hacen en calidad d oponentes (carreras d atletismo).

DXTS COLECT:

* Clasif d Parlebás (86) (Situac Sociom). Este tipo d dxts pueden ser:
 - CAI: ciclismo en carretera x equipos (incertidumbre dl medio, adver y compñros).
 - CAI: dxts d equipo (incertidumbre d los adversarios y compañeros).
 * Clasif d Hernández y Blázquez (94). Añaden 2 nuevos elementos a la anterior: forma d utilizar el espacio y participac d los jugadores. Existen 3 grupos:
 - 1er grupo: Desarrollo en un espacio separado y con la participac sb el móvil d forma alternativa. una red divide en 2 el campo d juego (voleibol, dobles en tenis)
 - 2º grupo: Un espacio d juego común para los 2 equipos, la forma d acción sb el móvil se debe producir d forma alternativa (frontón, pelota vasca, squash,...).
 - 3er grupo: Dxts q desarrollan su acción en un espacio común y con participac sb el móvil simultánea (fútbol, balonmano, baloncesto...)
 * Clasif según el criterio empleado xa distinguirlos. (Bañuelos, 00; Blázquez, 95):
 - Según el medio: terrestres y acuáticos;
 - Atendiendo al empleo o no d materiales o medios técnicos: libres (orientación x grupos), con elementos (ciclismo) y con máquinas (París Dakar...);
 - En ct al espacio a utilizar. Espacio común (baloncesto) y separado (voleibol);
 - X la participac: Simultánea (vela) y alternativa (voleibol, baloncesto...)
 - Según el móvil: si no existe (vela) o si existe (voleibol, balonmano, fútbol)



MATERIAL DE MUESTRA



**¡ESTE MATERIAL ES UNA MUESTRA!
SI TE HA GUSTADO...**

**¡MATRICÚLATE EN LA MODALIDAD
“ON LINE” O PRESENCIAL!**

