

PRÁCTICAS

DEPORTIVAS Y JUEGOS

6º AÑO (ES)



ÍNDICE

Prácticas deportivas y juegos y su enseñanza en el Ciclo Superior de la Escuela Secundaria	47
Mapa curricular	49
Carga horaria	50
Objetivos de enseñanza	50
Objetivos de aprendizaje	50
Contenidos	52
Eje corporeidad y sociomotricidad	52
Orientaciones didácticas	56
Orientaciones para la evaluación	58
Bibliografía	60

PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y JUEGOS Y SU ENSEÑANZA EN EL CICLO SUPERIOR DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

La Educación Física incluye al deporte como contenido en sus Diseños Curriculares, transponiéndolo como *deporte escolar*, con fuerte acento en su aspecto ludomotor. Como señalan Elías y Dunning, la magnitud de variables que dan lugar al deporte y sus múltiples matices, hace necesaria una tarea de selección y articulación de esas variables con los fines que tiene la Educación Secundaria, para hacer del deporte escolar un contenido auténtico.

"Nunca ha existido sociedad humana sin algo equivalente a los deportes modernos. [...] Son numerosos los indicadores de la importancia social del deporte. [...]. Es además, hoy en día, casi ubicuo como actividad recreativa en todos los países del mundo.

[...] Puede usarse el deporte como una especie de laboratorio natural donde explorar propiedades de las relaciones sociales tales como competición y cooperación, conflicto y armonía, que lógicamente y en términos de los valores imperantes, parecen alternativas mutuamente excluyentes pero que, a causa de la estructura intrínseca del deporte, se revelan con toda claridad en ese contexto como interdependientes."¹

Influida e incidida por el modelo hegemónico del deporte, que es predominantemente competitivo, la Educación Física se debate ante los nuevos enfoques que propugnan una ruptura con esa modelización, abriendo su concepción a formas de prácticas deportivas más inclusivas, recreacionales, contextualizadas y al ser parte del currículo escolar, mediadoras para educar en valores de encuentro social, solidaridad, cooperación, respeto al otro, aceptación de la diversidad y la alteridad.²

Pero, tanto la tradicional concepción competitiva del deporte, como la nueva concepción del deporte para la integración son dialécticamente inseparables, por ello es necesario definir su inclusión curricular y su tratamiento pedagógico, sin posibilidad de excluir una u otra.

"Betti argumenta que la enseñanza del deporte debe servir para usos diversos, considerando tanto lo aprendido para la práctica, como lo aprendido para el consumo crítico del fenómeno deportivo (pp. 55-56). Finalizando lo retomado de ese autor, presento lo que él define como objetivo de la educación física en la escuela (a la luz de la literatura disponible), incluyendo al deporte como uno de sus contenidos:

[...] introducir al alumno en el universo cultural de las actividades físicas, de modo de prepararlo para usufructuar de ellas durante toda su vida [...]. Se debe enseñar el básquetbol, el vóleybol (la danza, la gimnasia, el juego...) no mirando apenas al alumno presente, sino al ciudadano futuro, que va a participar, producir, reproducir y transformar las formas culturales de actividad física. Por eso, en la Educación Física Escolar, el deporte no debe restringirse a un

¹ Elías, Norbert y Dunning, Eric, *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México, Fondo de Cultura Económica, 1992.

² Alteridad: calidad o estado de no ser lo mismo, de ser otra persona o cosa. Esas dos imágenes son tan iguales, que no se distinguen más que por su alteridad. Enciclopedia Universal Sopena. Tomo 1. p. 390. Barcelona, Sopena, 1970.

"hacer" mecánico, mirando a un rendimiento exterior al individuo, sino volverse un "comprender"; un "incorporar", un "aprender" actitudes, habilidades y conocimientos, que lleven al alumno a dominar los valores y patrones de la cultura deportiva (BETTI, 1991, p. 58, cortes del autor)".³

El debate se genera en torno al abordaje de las diversas dimensiones existentes y qué enfoque ideológico del deporte se presenta a los alumnos para su práctica intencionada y su análisis reflexivo.

No es posible definir el deporte con una única conceptualización. El deporte, como cualquier actividad humana, está atravesado por el discurso valorado socialmente en ese momento y por el espacio en que se manifiesta. No es un objeto inmóvil, una categoría de pensamiento estática, sino que es polimorfo, versátil, como lo son quienes lo juegan, como se modifican los valores e intereses en pugna y las instituciones que lo asumen y lo desarrollan.

Como consecuencia de ello, si bien pueden delinearse algunas formas diferenciadas de práctica deportiva nunca serán cerradas e inmodificables, porque el deporte toma la forma que le imprime quien o quienes lo practican, de acuerdo a su intencionalidad.

La Dirección de Educación Física ha trabajado intensamente en los últimos años sobre esta problemática, que por su dinámica de cambio requiere constantemente de nuevas actualizaciones para clarificar la tarea de los profesores de Educación Física al momento de abordar el contenido del deporte en sus clases y tomar decisiones sobre las variadas alternativas de participación de los estudiantes.

Por esta razón el deporte debe ser integrado a la vida de los estudiantes como un bien cultural, como una posibilidad de vida activa y saludable. En este punto se debe diferenciar lo que significa aprender un deporte para competir y desarrollar al máximo la potencialidad física, y lo que implica jugarlo con sentido de "posibilidad de hacer con los demás". Es decir, que el juego de oposición se realiza en un marco de sentido, donde el objetivo es aumentar la autoestima y lograr una imagen corporal satisfactoria en todos los jugadores, sin que esto implique el desmedro del oponente. En síntesis, que no se asocie la plenitud del yo con el ganar y la disminución del valor propio, con el perder.

En la actualidad las mujeres y los hombres sufren grandes presiones psicológicas. Por lo general ocupan la mayor parte de su tiempo en el sistema productivo y al competir permanentemente en el campo laboral para mantener sus empleos o mejorar sus niveles de ingreso económico, se alimentan en forma poco saludable y asumen posturas sedentarias que, en el largo plazo, se transforman en enfermedades. Es decir que acumulan fuertes dosis de estrés y su tiempo libre (que es escaso) lo dedican al descanso (que es sedentario). Por lo general esto se debe a que su visión del deporte y de la actividad física está ligada a experiencias de fuerte exigencia, en muchos casos autoritarias, que quedaron en sus memorias escolares de las clases de Educación Física.

Los adultos no deportistas, que representan a la inmensa mayoría de la población, tienen la sensación de estar impedidos o que les está prohibido jugar con su cuerpo, libre y plazeramente. De eso debe hacerse responsable, en buena parte, una educación física que ha reiterado un modelo de enseñanza del deporte uniformador, solo apto para las personas con alto nivel de desempeño motriz y que aceptan un sistema rígido y estructurado de finalidades, contenidos y actividades.

³ Assis, S. *Reinventando o esporte. Possibilidades da prática pedagógica*. Campinas. Brasil, Editora Autores Associados, 2001.

La propuesta, en consecuencia, es revisar el modelo de práctica deportiva convencional y adecuarlo a las finalidades de una educación física inserta en la educación, y no dependiente del deporte organizado, cuyo propósito prioritario sea que todos los estudiantes accedan a la cultura deportiva para que puedan decidir, desde una posición crítica, los juegos deportivos y deportes a jugar y el modo de organizar su práctica en el tiempo libre con creatividad, de manera activa y placentera.

En esta materia se abordan dos deportes, en este caso: el básquetbol y un deporte con raqueta o paleta –de acuerdo con las posibilidades de infraestructura y/o la definición institucional– y un tercer deporte seleccionado por la escuela.

Este año se incorpora el rescate y la actualización de juegos que no responden a los patrones convencionales del juego deportivo o los deportes, pero que por sus características y finalidad, es necesario su reconocimiento y práctica por parte de los estudiantes de la Orientación, con el objetivo de ser utilizados recreativamente en distintas instancias: como complemento de clases o sesiones de Educación Física, como parte de los proyectos de intervención comunitaria, para su juego en momentos de tiempo libre y esparcimiento, entre otras opciones.

“El juego como el deporte son instituciones culturales que tienen la función de canalizar los comportamientos lúdicos de la sociedad, pero no de igual modo; [...] el deporte evidencia más que el juego el proceso de institucionalización”.⁴ Esto ha generado la disminución de las prácticas ludomotrices en la sociedad.

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

MAPA CURRICULAR

Materia	<i>Prácticas deportivas y juegos</i>
Año	6°
Ejes y núcleos	<p><i>Corporeidad y Sociomotricidad</i></p> <p>El juego deportivo y el deporte escolar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Básquetbol • Deporte de raqueta o paleta • Deporte seleccionado institucionalmente <p>Juegos</p>

⁴ Navarro Adelantado, V., *El afán de jugar*. Barcelona, Inde, 2002.

CARGA HORARIA

La materia Prácticas deportivas y juegos corresponde al 6° año de la Escuela Orientada en Educación Física. Su carga es de 72 horas totales; si se implementa como materia anual su frecuencia será de dos horas semanales.

OBJETIVOS DE ENSEÑANZA

- Generar espacios para el aprendizaje que posibiliten la práctica deportiva autónoma de los estudiantes desde la perspectiva ludomotriz, recreacional y saludable.
- Favorecer el desarrollo de la propia motricidad a partir de los deportes convencionales modificados y de otras formas de juego motor.
- Ayudar a los estudiantes a elaborar grupalmente formas de prácticas motrices adecuadas al grupo o proyectadas a grupos de la comunidad, que consoliden el sentido de inclusión con igualdad de oportunidades de aprendizaje, el respeto mutuo y la cooperación.
- Posibilitar el abordaje crítico de las distintas formas de práctica deportiva y los imaginarios sociales relacionados con las mismas.
- Propiciar el abordaje práctico y reflexivo de la estructura o lógica interna de los deportes de la materia: la técnica, las reglas, el espacio, el tiempo, la comunicación motriz, la estrategia y la táctica.
- Incentivar la construcción colectiva y cooperativa de reglas para permitir la integración de todos los estudiantes en prácticas grupales con sentido participativo y lúdico.
- Recuperar juegos tradicionales para actualizarlos y sostener su práctica en situaciones recreacionales.
- Propiciar la construcción de juegos en función de las necesidades recreacionales del propio grupo o de los participantes en proyectos de intervención comunitaria.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Practicar los deportes abordados en la materia y comprender su finalidad, el planteo estratégico, los sistemas de roles y funciones en el equipo y la necesidad de aprendizajes motrices que posibilitan la integración en el juego.
- Integrar habilidades motrices específicas para la resolución de problemas en las prácticas deportivas específicas.
- Analizar críticamente las prácticas deportivas, tomando como referentes sus elementos estructurales –finalidad, forma de juego, reglas, roles y funciones, habilidades–, para construir democráticamente alternativas de juego que incluyan a todos.
- Participar en la construcción de distintas prácticas deportivas con sentido de recreación activa.
- Valorizar las diferentes formas que ofrece el deporte para la convivencia democrática y la construcción de ciudadanía.

- Comprender la importancia de compartir experiencias grupales e integrar equipos para la práctica deportiva.
- Recuperar, revisar y practicar juegos tradicionales en situaciones recreacionales del propio grupo y de los participantes en proyectos comunitarios.
- Construir juegos que se adecuen a las necesidades recreacionales del grupo y de participantes de los proyectos de intervención comunitaria.

CONTENIDOS

EJE CORPOREIDAD Y SOCIOMOTRICIDAD

La construcción del juego deportivo y el deporte escolar

- La práctica del básquetbol, de uno o más deportes con raqueta o paleta y del deporte institucional seleccionado.
- La construcción solidaria y compartida de sus dimensiones y formas de práctica: finalidad, regla, estrategias, habilidades motrices, espacios y comunicación.
- La adecuación de los elementos constitutivos de la estructura sociomotriz de los juegos deportivos o deportes seleccionados.
- El nivel y forma de jugarlos, de acuerdo a la capacidad táctica y técnica del grupo.

Básquetbol

- Juego 1 y 1; 2 y 2; 3 y 3; 4 y 4; 5 y 5.
- Situaciones de superioridad del ataque sobre la defensa: 2 atacantes y 1 defensor. Variantes con mayor número de jugadores.
- Situaciones de superioridad de la defensa sobre el ataque: 2 defensores y 1 atacante. Variantes con mayor número de jugadores.
- El juego condicionado (cantidad de piques; sin piques; cantidad de jugadores; espacios para lanzamiento; cantidad de pases; acciones a realizar; etcétera) Adecuación a cada jugador y sus posibilidades.

Deporte con paleta/raqueta

- Juego 1 y 1 (single); 2 y 2 (doble);
- El juego condicionado (cantidad de piques; sin piques; espacios acotados; acciones a realizar; etcétera) Adecuación a cada jugador y sus posibilidades.
- La distribución acordada de roles y funciones considerando la diversidad de habilidad de los jugadores.

Básquetbol

- Los alumnos que juegan de frente al aro. Los alumnos que juegan de espaldas al aro. El base, el ayuda-base, el/los aleros, y el/los pivots. La vivencia de jugar todos los roles.

Deporte con paleta/raqueta

- Formación de dobles, con parejas de distinto nivel de habilidad y capacidad de juego.
- El desarrollo de las capacidades corporales, motrices, emocionales, expresivas y sociales necesarias para la práctica de cada uno de estos deportes.
- Las reglas de juego establecidas. Su adecuación acordada y variable para la inclusión activa de todo el grupo en el juego.

Básquetbol

- Equipamiento y dimensiones. La constitución de los equipos. El tiempo de juego. Comienzo y final de cada período y del partido. Como se juega la pelota. Tanto: cuándo se convierte y cuál es su valor. Saque desde fuera de la cancha. Las sustituciones. Infracciones:

jugador fuera de la cancha y pelota fuera de la cancha; doble drible, desplazarse con la pelota; tres segundos, ocho segundos y veinticuatro segundos. Pelota regresada a zona de defensa. El foul. Los jugadores en los espacios del área restrictiva durante los tiros libres.

Deporte con paleta/raqueta

- Equipamiento y dimensiones de las canchas. Set cortos y cambios constantes de jugadores y parejas en los dobles. Las reglas fundamentales: pelota en juego y pelota fuera de juego. Invasión de zona de saque. El saque y sus reglas.
- Aportes al equipo y a la resolución de situaciones tácticas a partir de la propia habilidad motriz, el conocimiento de la estructura sociomotriz del juego y la interacción motriz.
- La autonomía en la toma de decisiones para la resolución táctica, individual y/o grupal de situaciones de juego.
- La anticipación como capacidad defensiva y de recuperación del ataque.
- La utilización dinámica del espacio para facilitar el ataque y la defensa.
- La construcción colectiva de los conceptos de juego.

Básquetbol

- Ataque: la mejora de ángulos de pases; ocupación de espacios vacíos; rotación e intercambio de posiciones ofensivas.
- Defensa: desvío del atacante con balón hacia los laterales; obligación al dribbleador a ir hacia su mano menos hábil; la ayuda defensiva en el lado débil de la cancha.

Deporte con paleta/raqueta

- Ataque: juego de fondo de cancha y juego de red. La utilización del saque como elemento ofensivo. Saque y desplazamiento a la red. La ubicación de los jugadores en el doble.
- Defensa: devolución de saque. Desplazamientos laterales defensivos. La ubicación de los jugadores en el doble.
- El planeamiento de las acciones tácticas necesarias para jugar cooperativa y eficazmente en todas las facetas del juego, acordando roles y funciones.
- La generación y uso estratégico de códigos comunicacionales durante el juego.
- La importancia de hablar en defensa. La construcción de gestemas y lexemas que permitan saber que hará el compañero y el oponente. La lectura de los praxemas ofensivos y defensivos para poder tomar decisiones. La observación de las extremidades (brazos y piernas) para anticipar la acción siguiente.
- La utilización estratégica del sentido de cooperación para organizar esquemas tácticos de ataque y defensa.

Básquetbol

- Ataque libre contra defensa individual (entrar y salir, puerta atrás, pasar, cortar y reemplazar); el contraataque o ataque rápido organizado.
- Defensa individual, en toda, en media o en un cuarto de cancha. Defensa individual con ayuda. Defensa del contra-ataque: tandem defensivo, par defensivo.

Deporte con paleta/raqueta

- El juego de doble. Ubicación para el saque y para la recepción del saque.
- Cubrimientos.
- Juego de red: el jugador en la red. Desplazamiento para corte de devolución.

- Volea y smash.
- Juego de fondo: el jugador de fondo. Devolución cruzada y paralela.
- Juego de fondo: contra juego de red.
- El aprendizaje de las habilidades motrices específicas necesarias para la resolución de los problemas que plantean las situaciones de juego de ataque y defensa.

Básquetbol

- El juego de ataque. El pique: de velocidad y de protección; cambios de dirección, de frente, entre piernas, por la espalda, con giro invertido. Los lanzamientos: tiro libre, bandeja y bandeja pasada, en suspensión, de gancho. El pase: de pecho, de béisbol, sobre cabeza, al jugador de espaldas al aro. El pivot y el pie de pivot.
- El juego de defensa. La postura defensiva y los desplazamientos defensivos. La ubicación. La línea de pase y el triángulo defensivo. La defensa del jugador que aún no ha picado la pelota, del que está picando y del que ha dejado de picar. El bloqueo defensivo.

Deporte con paleta/raqueta

- Los golpes: *drive*, *revés*, *smash*. El saque. Sus variantes en el juego ofensivo y defensivo.
- Utilización de juegos deportivos no convencionales con sentido recreacional, de complementación a los juegos deportivos o deportes seleccionados.
 - La selección de juegos deportivos no convencionales y su utilización para el entrenamiento lúdico de capacidades condicionales y coordinativas específicas.
 - Juegos cooperativos específicos para desarrollar el pensamiento estratégico y táctico y desarrollar el sentido de equipo.
- Intervención en la planificación y organización de juegos deportivos y/o deportes en forma recreativa y/o competitiva con reconocimiento de las características de ambas formas de práctica.
 - La constitución de equipos en función de la forma de práctica seleccionada. La inclusión de todos como principio permanente.
 - La participación en competencias pedagógicas intraescolares e interescolares con ajuste a la forma de práctica.
- La comprensión crítica de los valores que sustentan el deporte de competición, el recreativo-social y el escolar.
 - Los mensajes de los medios: su análisis crítico.
 - El consumo selectivo de espectáculos deportivos.
 - El análisis comparativo del comportamiento de los actores del deporte de espectáculo con el de los actores de prácticas deportivas recreativo-sociales y escolares.
 - Los valores propios de la práctica deportiva escolar en sus formas recreacional y/o competitiva. Reconocimiento de sus diferencias.
 - El análisis e internalización del comportamiento ético en el deporte.

Los juegos

- Reconocimiento y práctica de juegos tradicionales de la cultura propia, de culturas originarias de la región y /o de otras culturas.
- La estructura de los juegos tradicionales: finalidad, simbolismo, habilidades.
 - La forma de participación, de acuerdo a la estructura de roles y acciones del juego.
- Aportes al grupo para la utilización de juegos tradicionales en relación con la propia Educación Física y con proyectos de intervención en la comunidad.

- La selección de los juegos.
- La planificación de su utilización.
- La preparación de espacios y elementos específicos.
- Intervención en la planificación y en la organización de encuentros recreativos de juegos tradicionales.

Los ejes *Corporeidad y motricidad* y *Corporeidad y motricidad en relación con el ambiente* se abordarán en forma articulada con las materias *Educación Física y comunidad* y *Diseño y gestión de proyectos*.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

En esta materia se comparten criterios didácticos con Educación Física y comunidad.

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

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

A partir de este enfoque se sugiere tener en cuenta las siguientes orientaciones didácticas.

- Proponer a los estudiantes la construcción, aceptación y respeto por las reglas, para que se apropien de los juegos y deportes y estos puedan ser jugados por todo el grupo o por los grupos a los que se dirigen los proyectos comunitarios contemplados en la materia Diseño y gestión de proyectos.
- Las tareas grupales que posibiliten la construcción de proyectos compartidos tiene posibilidades de concreción en este espacio, donde los estudiantes pueden alcanzar mayor comprensión de sí mismos, de los grupos que integran y de otros grupos, afianzada en una posición crítica y constructiva.
- Presentar las prácticas del básquetbol, de los deportes con paleta o raqueta y el seleccionado institucionalmente, de manera que los requerimientos del juego integren las habilidades motrices necesarias, los ajustes tácticos, la aplicación dinámica de las reglas, superando los enfoques analíticos y fragmentados de la enseñanza.
- Incluir una variedad de estrategias de enseñanza entre las cuales se presenten problemas a resolver, tareas de enseñanza recíproca, tareas definidas, espacios para la reflexión y la creatividad, elaboración y confrontación de hipótesis, construcción de acuerdos acerca de las prácticas deportivas a realizar, entre otras, con participación activa de los estudiantes.
- Asegurar la inclusión a partir del análisis del grupo, de la diversidad de capacidades y habilidades de sus integrantes para jugar o de las de los grupos a los que se dirigen proyectos comunitarios de juegos y deportes, con propuestas de adecuaciones tácticas, técnicas y reglamentarias para hacer posible el aprendizaje de todos.
- Es importante planificar diferentes consignas para que se concrete lo señalado en el punto anterior. Por ejemplo, en los deportes con paleta o raqueta, implicar a quienes disponen de más habilidad y conocimiento técnico de las habilidades específicas como coordinadores de pequeños grupos, para que constantemente faciliten a los menos hábiles la devolución de la pelota y la práctica de los diferentes golpes, asistidos por el docente.
- Los juegos que ocupan un espacio en la materia, si bien son propios de la infancia por su estructura y sencillez, deben enseñarse para que los estudiantes los utilicen como insumo para incluirlos en los proyectos comunitarios que realizarán en la materia Diseño y gestión

de proyectos. Es deseable que ellos recuperen los que jugaron en su niñez, los que releven en el trabajo a realizar en la materia Educación Física y comunidad o los propios de la cultura infantil que registraron en algún momento. Por otra parte es deseable que generen nuevas propuestas ludomotrices, creándolas en forma grupal.

- Habilitar momentos de reflexión conceptual en grupo, integrados a las prácticas deportivas, utilizando material bibliográfico de apoyo, para el tratamiento crítico de los deportes y sus diferentes manifestaciones.
- Abordar las situaciones conflictivas que se presentan durante el juego como oportunidades de aprendizaje.

ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

Esta materia comparte criterios para la evaluación con Educación Física y comunidad, Prácticas deportivas y atléticas y Prácticas deportivas y acuáticas.

Al evaluar las prácticas deportivas y ludomotrices debe relevarse información acerca de la capacidad resolutoria que manifiestan los estudiantes con relación a los problemas motrices que se presentan en estas prácticas. Esta capacidad resolutoria tiene relación con la comprensión de las situaciones de juego, las posibilidades de acordar, las habilidades motrices que se ejecutan y la condición corporal que le da sustento.

La evaluación de los aprendizajes deportivos no finaliza en la búsqueda de recortes de información o en la comprobación de los logros al cierre de una unidad didáctica o proyecto, integrados por los contenidos seleccionados del Diseño Curricular, sino que es una tarea compleja, continua y sistemática, coherente con el proceso de enseñanza, que permite obtener información acerca del desempeño de los estudiantes, a partir de la cual emitir juicios de valor y tomar decisiones pedagógicas adecuadas.

Una enseñanza de la Educación Física que busque propiciar la autonomía, el pensamiento creativo, crítico y reflexivo debe incluir prácticas que, en conjunto con otras formas de evaluación, den lugar a la participación activa de los estudiantes en acciones de autoevaluación y coevaluación, sin relevar al docente de ser el principal responsable de la evaluación de los estudiantes.

Se recomienda al inicio del año o de una secuencia didáctica, reconocer, junto con los alumnos, sus conocimientos sobre el básquetbol, el deporte con paleta raqueta o el seleccionado libremente. Es necesario también recuperar los imaginarios, sus condiciones motrices de partida y proyectar sus posibles avances tomando como referencia los objetivos de aprendizaje.

Durante el proceso se realiza una evaluación de los estudiantes sobre los avances y dificultades que van experimentando en relación con los objetivos propuestos:

- el desempeño referido a las prácticas deportivas y lúdicas;
- la integración conceptual y actitudinal lograda a partir del análisis crítico de la práctica deportiva o de los juegos en cuestión;
- la disponibilidad para aplicar sus experiencias y los nuevos saberes en proyectos deportivos sociales y recreativos.

La evaluación final surge de contrastar los aprendizajes alcanzados al término de una etapa con los objetivos de aprendizaje previstos, teniendo en cuenta la integralidad de los nuevos saberes, sin que los cambios en las condiciones motrices que los estudiantes disponían al inicio sean el único aspecto de la misma. Las conclusiones de la evaluación final sirven como aporte para la toma de decisiones de acreditación y promoción.

Debe recordarse que al hablar de evaluación en Educación Física, no se hace referencia solamente a los aspectos técnico-motrices observables, sino también a los procesos realizados para aprender, a las actitudes emocionales y éticas que constituyen el entramado fundamental

de las acciones motrices, a la resolución práctica, efectiva, de las situaciones problemáticas propuestas por el docente o definidas por sus pares, a la interacción con los compañeros para aprender, a los conceptos incorporados sobre el valor, la necesidad, la oportunidad de las prácticas corporales y motrices, en este caso deportivas.

Por todo lo expuesto se excluye de este Diseño Curricular un recorte reduccionista, donde se evalúa la calidad de los gestos motores, de manera descontextualizada y tomando como referencia un modelo externo de comparación técnica. Por el contrario, el docente debe considerar en la actuación motriz de cada estudiante su desempeño global. Esto significa tomar en cuenta la tarea realizada, cómo piensa y siente el estudiante esa actuación, qué opina sobre su desempeño, cómo se vincula con otros en la tarea realizada y qué significado tiene ese aprendizaje para su vida.

Con relación a la creación o recuperación de juegos para utilizar como insumos en proyectos de intervención comunitaria, se evaluarán las estrategias empleadas por los estudiantes para diseñarlos o relevarlos, clasificarlos según su finalidad y estructura y la riqueza recreacional de cada uno de ellos.

Algunos procedimientos para evaluar en Educación Física son *la observación y la indagación*. La observación puede ser, entre otras, espontánea o sistemática. Para que la observación sea sistemática, debe ser intencionada, planificada y acompañada por un instrumento de registro confeccionado por el docente de acuerdo a la situación de evaluación seleccionada.

La observación debe complementarse con la técnica de interrogación o indagación que puede llevarse a cabo mediante pruebas de ejecución, cuestionarios u otros instrumentos.

En el momento de observar y evaluar sistemáticamente, resulta necesario que el docente tenga en claro el o los criterios a utilizar, los haya comunicado y acordado con los estudiantes y que disponga de instrumentos de registro con indicadores, en lo posible contruidos previamente con ellos.

BIBLIOGRAFÍA

- Crespo, Miguel, *La estrategia y la táctica en el tenis de iniciación*. ITF Coaching. Real Federación española de tenis. Disponible en: www.miguelcrespo.net/temas/Temas6y10-La_estrategia.pdf
- Devis Devis, José, *Educación física, deporte y currículo*. Madrid, Aprendizaje Visor, 1996.
- DGCyE, *Diseño Curricular de 5º año de es. Educación Física*. La Plata, DGCyE, 2010.
- – –, *Diseño Curricular de 4º año de es. Educación Física*. La Plata, DGCyE, 2010.
- – –, *Diseño Curricular de 3º año de es*. La Plata, DGCyE, 2008.
- – –, *Documento técnico: "El deporte escolar"*. La Plata, DGCyE, 2005.
- Elías, Norbert y Dunning, Eric, *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México. Fondo de Cultura Económica, 1992.
- Ruiz Llamas Guillermo, *Análisis praxiológico de la estructura del tenis*. Madrid, Aula Magna Libros, 2001.
- Kraft, Walter, *Aprendiendo a jugar. Básquetbol en la escuela*. Buenos Aires, Stadium, 2000.
- Navarro Adelantado, V. *El afán de jugar*. Barcelona, Inde, 2000
- Parlebas, Pierre, *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona, Paidotribo. 2001.
- Pavía, Víctor y otros, *Jugar de un modo lúdico*. Buenos Aires Noveduc. 2006
- Reglas oficiales de baloncesto 2008. FIBA.
- Torres, Gema; Carrasco, Luis, *El tenis en la escuela*. Barcelona, INDE, 2005.
- Wissel Hal, *Baloncesto. Aprender y progresar*. Barcelona, Paidotribo, 1996.