

LA INICIACIÓN AL DEPORTE DEL ATLETISMO: DEL MODELO TRADICIONAL A LOS NUEVOS ENFOQUES METODOLÓGICOS

Dr. Alfonso Valero Valenzuela.

Doctor en Educación Física por la Universidad de Granada.

Entrenador Nacional de Atletismo.

Profesor de la Universidad de Almería.

RESUMEN

La metodología en la iniciación deportiva ha ido avanzando con el paso del tiempo desde que aparecieron los primeros métodos y programas a principios del siglo XX, pasando de un Modelo Tradicional centrado en la enseñanza de la técnica a un Modelo de Proceso que focaliza la atención en la táctica. A su vez, dentro de este último, se distingue entre los planteamientos Horizontales, que realizan una iniciación multideportiva y los planteamientos Verticales, que apuestan por el aprendizaje de los deportes de uno en uno. En el atletismo son muchas las propuestas basadas en el Modelo Tradicional y pocas las alternativas planteadas hasta el momento. El enfoque Ludotécnico encuadrado dentro de los planteamientos Verticales, se presenta como una forma de llevar a la práctica las nuevas ideas sobre el aprendizaje, con una marcada estructura de sesión, donde se tiene en cuenta no sólo la mejora de la técnica, sino la adquisición de unos conocimientos y un planteamiento más lúdico de las actividades.

Palabras clave: Iniciación Deportiva, Atletismo, Aprendizaje, Metodología.

"Kronos nº 9, pp. 34-44, Enero/Junio 2006"

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de los juegos deportivos ocupa más del 65% del tiempo dedicado a la Educación Física (Werner y Almond, 1990; Turner y Martinek,

1992), dándose un excesivo énfasis a la técnica deportiva, como consecuencia de la influencia que ha tenido el proceso de racionalización sufrido por las sociedades

industriales desde el siglo pasado. Según Devís y Sánchez (2000), en el ámbito de la enseñanza y la iniciación deportiva, este proceso ha acabado separando la teoría de la práctica, la preparación física de la preparación técnica, la enseñanza de las habilidades técnicas del contexto real de juego y la técnica de la táctica.

Para Armstrong (1988), estos hechos acaecidos conllevaron a que el 60% de los escolares considerasen el deporte como un elemento irrelevante dentro del colegio y a que los niños adquirieran una experiencia negativa. Turner y Martinek (1992) indican que se ha fomentado sin saberlo la incompetencia de la mayoría de los niños, frustrando, según Werner (1989), tanto a profesores como a estudiantes.

La enseñanza de habilidades específicas en los juegos deportivos se ha enfocado hacia la enseñanza de unas técnicas deportivas estereotipadas que reproducen modelos de ejecución de probada eficacia, y que, en sí mismas, se acercan más al adiestramiento que a la educación (Thorpe y Bunker, 1983; Devís, 1990), dándose con demasiada frecuencia la enseñanza de unos juegos dirigidos para que muchos niños adopten una actitud pasiva y un papel secundario durante las sesiones que están siendo desarrolladas (Jenner, 1990).

Para Thorpe y Bunker (1983), las causas por las que los profesores están orientados hacia este tipo de enseñanza tradicional son debidas a la forma en que ellos fueron entrenados. El problema de los cursos de adquisición de habilidades es el deseo de lograr estrictamente la habilidad y eso significa que raramente se estudia dentro de la situación contextualizada de juego. A esto hay que añadir el deseo de medir y evaluar el trabajo objetivamente y el hecho bien reconocido de que la técnica aislada es más fácil de cuantificar que otros aspectos de juego.

1. EL CONCEPTO DE INICIACIÓN DEPORTIVA.

Son numerosos los tratados, manuales y textos que versan sobre la cuestión de la "iniciación deportiva" y aunque pueda parecer a primera vista que el concepto posee un campo semántico claro y pre-

ciso, que remite al aprendizaje de los aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios de una o de varias modalidades deportivas, en realidad es una expresión bastante más compleja cuyo significado y sentido rebasa ampliamente el mero aprendizaje de tales aspectos (Contreras, De la Torre y Velázquez, 2001).

Centrándonos en la concreción del término "iniciación deportiva", Hernández (2000; pp. 12), lo define como 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"*.

Este proceso de iniciación deportiva, tradicionalmente, se ha afrontado tomando como referencia fundamental los períodos evolutivos del individuo, surgiendo numerosas clasificaciones para las etapas en la iniciación deportiva de entre la que se destaca en esta obra la propuesta por Gil (1995), al estar centrada en el deporte del atletismo, dividiendo el proceso en tres ciclos:

Primer Ciclo (6-8 años): conocimiento global y elemental del atletismo. Se persigue la transferencia del desarrollo de las habilidades y destrezas motrices básicas a las habilidades y destrezas específicas, partiendo de los desplazamientos, de los saltos y por último de los lanzamientos.



Segundo Ciclo (8-10 años): se intenta crear los modelos técnicos de ejecución, que no son sino la adquisición de los fundamentos de la técnica. La competición supone un excelente elemento motivador que se procura presentar en forma de relevos, circuitos donde se mezclan varias pruebas, etc.

Tercer Ciclo (10-12 años): conocimiento intelectual y práctico de las diferentes técnicas, de las nociones del reglamento y el perfeccionamiento de las técnicas orientadas a competiciones.

Frente a este tipo de clasificaciones, surgen otras que emplean como criterio para establecer las etapas de iniciación deportiva la estructura de los deportes, destacando la propuesta realizada por Limones (2001), quien divide las etapas de iniciación deportiva en las siguientes:

1ª etapa: "juego adaptado"; partiendo de patrones básicos de movimiento (andar, correr, saltar y lanzar) y, a través del juego, se proporciona a los alumnos una gran variedad de retos atléticos.

2ª etapa: "modalidades atléticas"; se presenta una amplia gama de modalidades que van a permitir una participación individualizada de todos los alumnos, valorando los logros deportivos, resultado de su esfuerzo personal y empleando material modificado para adaptarse al nivel de cada alumno.

3ª etapa: "atletismo como deporte"; se introduce la competición con un carácter más formal y aparece la idea de modelo técnico efectivo como movimiento global bien realizado, intentando fomentar hábitos de práctica deportiva mediante actividades de carácter recreativo.

Un elemento más a tener en cuenta y de importancia relevante a la hora de iniciarse en un deporte son las características del mismo, para lo que Parlebás (1988) distingue entre deportes psicomotrices y sociomotrices, encuadrando al atletismo por sus características estructurales dentro de los primeros, ya que sus acciones se orientan hacia el rendimiento físico en términos cualitativos (habilidades técnicas cerradas) y cuantitativos (distancia, peso, tiempo,...), dependiendo la consecución del objetivo de

las capacidades físicas del deportista.

La enseñanza y aprendizaje de las habilidades de este tipo de deportes tienen en común la estabilidad del medio y su naturaleza, estando basada la configuración del movimiento en modelos muy elaborados y dependiendo de automatismos, a lo que hay que sumarle el ajuste a las características morfológicas del individuo, adquiriendo la habilidad un carácter instrumental (Contreras, De la Torre y Velázquez, 2001).

A partir de estos y otros elementos que han de tenerse en cuenta se proponen diferentes propuestas metodológicas para la iniciación deportiva, pudiéndose dividir básicamente en dos grandes grupos, como son el Modelo Tradicional y los enfoques alternativos.

2. MODELOS DE INICIACIÓN DEPORTIVA.

Siguiendo a De la Torre (1998; pg. 7), un Modelo de Iniciación Deportiva se define como un "*plan para poner en conexión las características de los contenidos objeto de aprendizaje y las teorías explicativas de cómo se producen dichos aprendizajes en el escolar*". A partir de esta definición, y basándonos en los modelos explicativos del procesamiento de la información, se han distinguido dos grandes Modelos de Iniciación Deportiva, el denominado Tradicional (basado en la psicología asociacionista o conductista,



y en el proceso de aprendizaje por ensayo-error) y el Modelo de Proceso (basado en la corriente cognoscitiva o global, y en la importancia del feedback en el procesamiento de la información). A su vez, dentro del denominado Modelo de Proceso, se distinguen dos planteamientos con sus respectivos enfoques, entendiendo por enfoque la forma de interpretar dicho Modelo de Iniciación Deportiva y llevarlo a la práctica, en función de la teoría explicativa empleada en el proceso de aprendizaje motor (Ruiz, 1994).

2.1. El Modelo Tradicional.

Según Contreras, De la Torre y Velázquez (2001), el desarrollo de los métodos y sistemas del deporte moderno a lo largo de los siglos XIX y XX han estado influidos por el pensamiento científico-técnico dominante en la evolución de la sociedad industrial, pensamiento que todavía prima y supone una creciente tecnificación en muchos aspectos de la vida cotidiana y social. En el deporte moderno, este proceso de racionalización experimentado no es más que la aplicación al campo de la actividad físico-deportiva de la general tendencia racionalizadora de la sociedad industrial.

El aprendizaje de los componentes técnicos se considera que ha de preceder a la introducción en los secretos tácticos o estratégicos siguiendo la siguiente estructura:

1ª fase: se descompone la acción global en sus partes, procediendo los alumnos a su aprendizaje fraccionado a través de la repetición mecánica de cada gesto o movimiento, para ir reconstruyendo paulatinamente la globalidad de la acción.

2ª fase: adquirido un cierto grado de automatización, se procede a la integración de la habilidad adquirida en situaciones simuladas del juego. Para ello, se producen determinadas situaciones de juego en las que la nueva habilidad va adquiriendo sentido y significado para los aprendices, repitiendo su aplicación de manera mecánica.

3ª fase: se integran las habilidades en situaciones reales de juego, dando entrada a la enseñanza y aprendizaje de los

aspectos tácticos individuales y colectivos.

El método de enseñanza que se utiliza es la instrucción directa o enseñanza basada en el comando, en donde el alumno adquiere una total dependencia con respecto al profesor. En cuanto a la estrategia en la práctica, la más frecuente es la fraccionada.

Hoy en día muchas de estas ideas han sido superadas, pero aún así, se sigue empleando. No obstante, la falta de capacidad de este enfoque para resolver muchos de los problemas propios del proceso de enseñanza y aprendizaje originó, que entorno a los años sesenta, se iniciara un cambio en la forma de concebir el currículo, apareciendo lo que se ha llamado "modelo de proceso" y "modelo sociocrítico", que considera al pensamiento y a la participación del alumno en su proceso de aprendizaje como factores clave de la enseñanza.

2.2. El Modelo de Proceso.

Según Devís y Sánchez (1996), como reacción al Modelo Tradicional, especialmente en Alemania, Francia, e Islas Británicas, surge un importante estudio de la enseñanza de los deportes, dando lugar a propuestas teóricas y prácticas para la elaboración de nuevos marcos de acción centrados en los aspectos tácticos del juego, resaltando conceptos como transferencia, análisis estructural y funcional, comprensión y juegos modificados.

Aportaciones en esta línea han dado lugar a dos variantes dentro del Modelo de Proceso en función de la orientación deportiva. La primera variante es el Planteamiento Horizontal, donde la iniciación es común a varios deportes de similares características tácticas y estructurales. La otra variante es el Planteamiento Vertical, que empieza y acaba en un deporte determinado, existiendo transferencia de los juegos utilizados como recurso metodológico al deporte en sí. Tanto el Planteamiento Horizontal como el Vertical tienen un especial interés por el juego como elemento central de su enseñanza y también un mayor o menor interés por el aprendizaje de principios o aspectos tácticos (Contreras, 1998; Romero, 2000).

3. ENFOQUES DE INICIACIÓN AL ATLETISMO.

3.1. Enfoque Tradicional.

Centrándonos en el campo del atletismo, gran cantidad de libros y manuales básicos recogen sugerencias en sintonía con el modelo tradicional de iniciación deportiva en el atletismo (Schmolinsky, 1981; Hegedus, 1988; Rius, 1989; Murer, 1992; Álvarez, 1994; Polischuk, 1996; Vinuesa y Coll, 1997; Calzada, 1999; Hubiche, y Pradet, 1999), basándose en una estructura de sesión dividida casi siempre en tres partes:

- Primera parte: al niño se le plantean una serie de ejercicios centrados en la técnica, e intentan reproducir un fragmento aislado de un modelo global de

movimiento. A estos ejercicios se los denomina de "asimilación".

- Segunda parte: está compuesta por ejercicios denominados de "aplicación", en donde los niños realizan un conjunto de actividades centradas en la mejora de la/s cualidad/es física/s asociada/s al gesto técnico que intentan aprender.

- Tercera parte: esta fase no siempre se da y está reservada a la realización de algún juego relacionado con la habilidad motriz de la disciplina que se pretende enseñar. Sería una propuesta de actividad lúdica que tendría como objetivo, entre otros muchos, evadir al niño de la tensión acumulada durante la sesión, aunque en la gran mayoría de los casos inconexa con el contexto de juego y con el medio en el que se desarrolla para que la

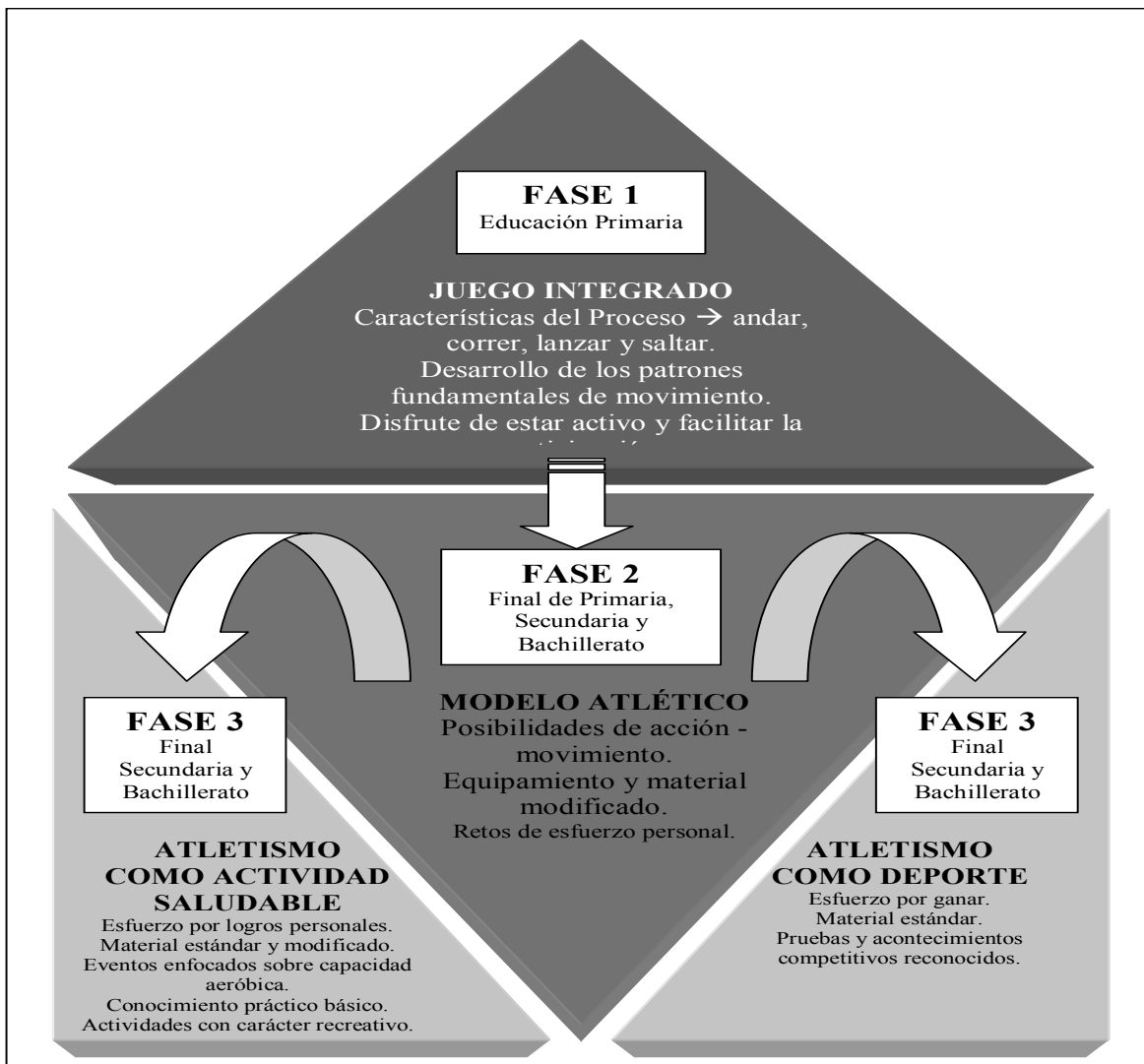


Figura 1. Modelo de iniciación al atletismo. Modificado en parte de Werner y Almond (1989; pg. 66).

actividad adquiriera un completo significado (Devís y Peiró, 1995).

3.2. Enfoques Alternativos.

Parten de un Planteamiento Vertical, es decir, de la enseñanza de los deportes de uno en uno, dando prioridad al trabajo táctico sobre los problemas que surgen al tratar de conseguir el objetivo del juego.

3.2.1. El Enfoque Comprensivo.

Dentro del Modelo de Proceso, Werner y Almond (1989), proponen el enfoque Comprensivo de iniciación al atletismo, con la idea clave de comprometer al joven en una amplia gama de posibilidades de movimiento con énfasis sobre la participación y adquisición de habilidades, manteniendo a los chicos activos y motivados mediante el desarrollo personal y la consecución de algunos éxitos, distinguiendo tres fases (Fig. 1):

Fase 1: denominada el "Juego integrado", encuadrada en la Educación Primaria.

En esta fase, la experiencia que se adquiere en el colegio debe partir de una unidad integrada de juego, incorporando materiales básicos del atletismo y sus posibilidades de acción en una amplia experiencia de movimientos.

El papel del profesorado no se ha de centrar en aportar tanta información al detalle, es suficiente la utilización de un modelo visual y la emisión de frases claves. Las pruebas prácticas se basan en la individualización y en la efectividad de los feedbacks aportados por el profesor sobre la forma y el esfuerzo realizado, resaltando el disfrute de estar activo y facilitando los sentimientos positivos asociados a esa participación.

La principal característica del proceso es el desarrollo de los patrones básicos de la marcha, la carrera, los saltos y lanzamientos integrados dentro del juego.

Fase 2: denominada "Modelo Atlético". Encuadrada en la última etapa de la Educación Primaria, en Secundaria y Bachillerato.

- Se caracteriza por la realización de:
- Desafíos y retos de esfuerzo personal.
- Material y equipamiento modificado.
- Posibilidades de acción – movimiento: correr, saltar y lanzar.

La atención se centra en la obtención de resultados para la satisfacción personal, pudiendo comprobar sus logros; se modifica el material para adaptarlo a las necesidades de los alumnos, con el fin de reducir y evitar limitaciones impuestas por un equipamiento/material inadecuado y son factores claves para lograr los desafíos la variedad, la repetición y la mejora personal.

El papel del profesor se centra en el uso de estrategias eficaces, aportando resúmenes conectados, buenos modelos visuales, demostraciones, pruebas prácticas, dando feedbacks y responsabilizando a los niños de sus propios progresos. Todo esto son elementos útiles para aumentar el rendimiento en todas sus facetas.

Fase 3: se encuadra en la última etapa de Educación Secundaria y en Bachillerato. Se distinguen dos posibilidades:

Fase 3.1: denominada "Atletismo como actividad saludable". Se caracteriza por el afán por los logros personales, material estándar y modificado, eventos modificados para la mejora de la capacidad aeróbica y la adquisición de unos conocimientos básicos. Es una alternativa para que el niño desee continuar con la aspiración de conquista personal, sin un enfoque de competición contra otros, donde se introducen actividades recreativas, fomentando la participación futura en actividades físicas.

Fase 3.2: denominada "Atletismo como deporte". Competición, afán por ganar, material modificado como necesidad, pruebas estándar. Hay un claro énfasis hacia pruebas oficiales para aportar una estructura a la competición contra otros, comparando sus resultados con los de sus compañeros, intentando aventajar a oponentes notables en situaciones competitivas estructuradas, existiendo la búsqueda de un modelo de ejecución técnico.

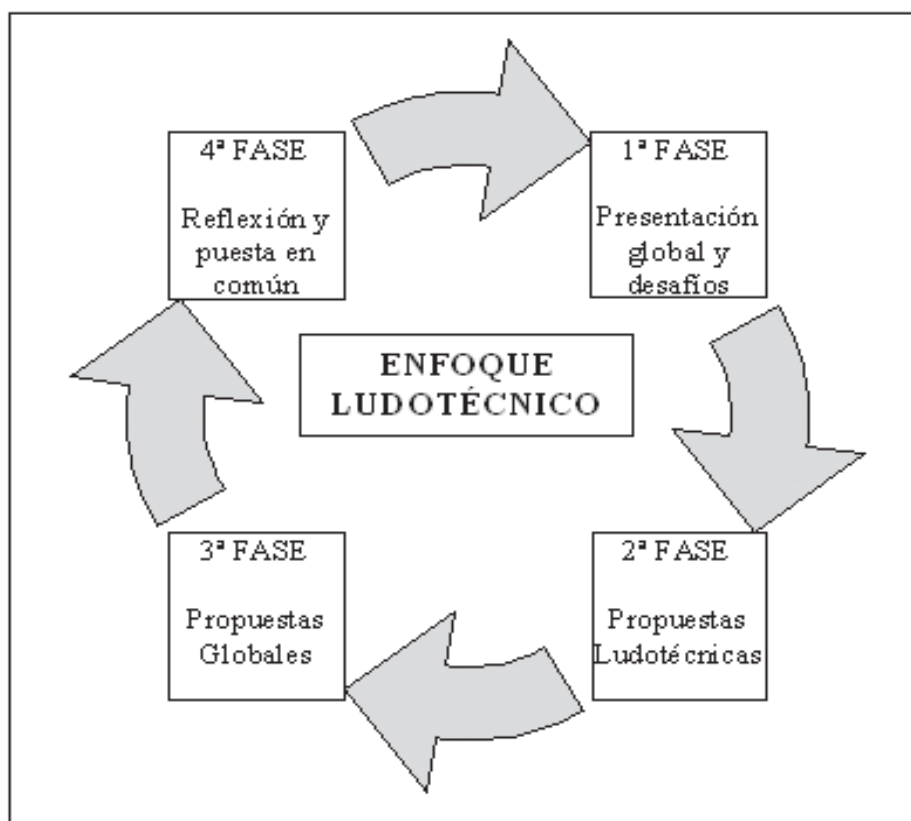


Figura 2. Estructura de la sesión en el enfoque Ludotécnico de iniciación al Atletismo.

3.2.2. El Enfoque Ludotécnico.

Se trata de un posterior enfoque metodológico (Valero y Conde, 2003), que sin llegar a estar dentro del “Comprensivo” trata de encontrar la aplicación práctica, ofreciendo una orientación lúdica que aumenta los niveles de diversión, sin olvidar ni relegar aspectos que tienen que ser considerados si lo que se pretende enseñar es la técnica atlética (Fig. 2).

La estructura de sesión del enfoque Ludotécnico distingue cuatro fases o momentos diferentes a lo largo de la misma (Valero, 2004a). En la primera fase, denominada “Presentación global y propuesta de desafíos”, se pretende dar a los niños una imagen integral de la disciplina en la que se van a iniciar, sin la intención de convertirla en una explicación teórica extensa y cargada de elementos técnicos y teóricos. Se busca que bien el profesor, o algún alumno con cierta destreza realicen un primer ejemplo de lo que se trata de alcanzar. Durante esta

primera fase, el profesor plantea una serie de preguntas o desafíos que los niños han de lograr averiguar o solucionar con el transcurso de la sesión y que han de despertar su interés.

La siguiente fase del enfoque son las “Propuestas Ludotécnicas”, está compuesta por una serie de juegos que han sido modificados al incluirle alguna regla que trata de trabajar uno o varios de los elementos técnicos que componen la disciplina atlética mientras se desarrolla la actividad lúdica (Valero y Conde, 2003). El número de propuestas ludotécnicas suele oscilar entre tres y cinco por sesión, al tratarse de juegos que se caracterizan por no tener un desenlace rápido y requerir más tiempo para su desarrollo, a diferencia de los típicos ejercicios de repetición empleados en el enfoque tradicional.

La tercera fase, es la denominada “Propuestas globales”; durante este momento de la sesión se continúan llevando a cabo actividades con un elevado compo-

nente lúdico que buscan la realización del gesto global de la disciplina a aprender (Valero y Conde, 2003). Mientras que en la fase anterior el profesor debe centrar su atención para que los niños cumplan con el requisito técnico que le es exigido, en esta fase se busca que los alumnos consigan transferir los elementos técnicos que han sido trabajados por separado durante las propuestas ludotécnicas. El número de propuestas globales durante esta fase varía del número de sesiones que hayan transcurrido, siendo durante las primeras sesiones una y llegando hasta tres en las últimas sesiones. De nuevo, el tiempo requerido para desarrollar estas actividades es elevado, al tratarse de juegos que buscan la participación de todos los niños y necesita de una buena ejecución técnica.

La última fase de este enfoque es la denominada "Reflexión y puesta en común", que consiste en agrupar a todo el alumnado en torno al profesor para que se de solución a los desafíos y preguntas lanzadas al comienzo de la sesión y sean, dentro de sus posibilidades, los propios niños quienes lo consigan. A diferencia

de la segunda y tercera fase, se trata de un espacio de tiempo que no ha de ser muy prolongado, busca contrastar opiniones y aunar criterios, de modo que, salvo que sea solicitado por los alumnos, este momento puede durar entre unos segundos y algún que otro minuto. En las sesiones que se considere oportuno realizar una vuelta a la calma con estiramientos y ejercicios de relajación, porque la práctica así lo requiera, se aprovecha su ejecución para hacer esta reflexión y puesta en común de la práctica.

Como anteriormente ya se ha hecho referencia, cada una de las fases va a ir adquiriendo una mayor o menor relevancia, dependiendo del momento de la unidad didáctica en el que se encuentren, de modo que se ha incluido una figura (Fig. 3) que trata de aportar una visión global.

4. REFLEXIONES FINALES.

Ha pasado más de un siglo desde que aparecieron los primeros sistemas y métodos de enseñanza en el deporte moderno, y su metodología ha ido evolucionando con el paso del tiempo. Frente al

UNIDAD DIDÁCTICA						
ENFOQUE LUDO-TÉCNICO	1ª Sesión	2ª Sesión	3ª Sesión	4ª Sesión	5ª Sesión	6ª Sesión
1ª Fase	Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Bajo	Bajo
2ª Fase	Medio	Alto	Muy alto	Muy alto	Alto	Medio
3ª Fase	Bajo	Bajo	Medio	Medio	Alto	Muy alto
4ª Fase	Bajo	Bajo	Medio	Medio	Alto	Alto

Figura 3. Grado de importancia de cada una de las fases a lo largo de una Unidad Didáctica.

Modelo Tradicional de Iniciación Deportiva ha surgido el denominado Modelo de Proceso basado en nuevas corrientes psicológicas como la cognoscitiva y la ecológica. En cambio, el atletismo parece haberse quedado anclado en los comienzos del siglo XX, desfasado con respecto a los planteamientos metodológicos empleados en deportes colectivos, caso del balonmano, fútbol o baloncesto (Antón, 1990; Wein, 2000; Méndez, 2004), que dejan en un segundo plano el aprendizaje de la técnica durante la iniciación deportiva, para priorizar la adquisición de los elementos tácticos desde un primer momento. Muy posiblemente, la ausencia o el escaso contenido táctico de la mayoría de las pruebas que forman parte del atletismo, junto con una técnica deportiva muy depurada y exigente, ha dificultado encontrar nuevos enfoques que fomenten la participación activa del alumno y el aprendizaje significativo del niño en esta actividad deportiva.

Lejos de haber encontrado la solución definitiva a esta cuestión, al menos, sí creemos que se ha dado un paso adelante, con el denominado enfoque Ludotécnico, donde se han tenido en cuenta las diferentes aportaciones que han realizado los investigadores en el campo del atletismo para su creación (Valero, 2004b). Este nuevo planteamiento de iniciación a la práctica atlética, a diferencia del enfoque Comprensivo presentado por Werner y Almond (1989), busca su aplicación inmediata en el colegio con ejemplificaciones prácticas (Valero, 2006a,b) y con una estructura de sesión definida que determina cuál ha

de ser el comportamiento del maestro, profesor, monitor o entrenador durante su intervención.

Somos conscientes de que cuanto mayor sea el grado de concreción de esta propuesta práctica, con más facilidad se podrá criticar un desafortunado planteamiento o una inadecuada interpretación, pero lejos de ser esta nuestra preocupación, consideramos que la riqueza del enfoque Ludotécnico reside en su funcionalidad y en la amplia batería de juegos (Valero y Conde, 2003), puestos al servicio del docente en educación física para que los conozca, modifique y aplique en sus clases de iniciación al atletismo. Pocosentido tendría una extensa y minuciosa base teórica que hiciera halagos de su científicidad, si no se llegan a plasmar sus ideas en una propuesta práctica.

Por último, como señalan López y Castejón (2005), se ha de seguir avanzando en comprender infinidad de aspectos relevantes para la enseñanza y el aprendizaje deportivo: pertinencia del tipo de tareas motrices que se proponen y transferencia que generan; dispositivos de interacción educativa que mejor se ajustan al enfoque; particularidades del tipo de aprendizaje que se promueve, etc. y que deberán ser objeto de estudio en sucesivos trabajos.

BIBLIOGRAFÍA



1. Calzada, A. (1999). *Manuales para la enseñanza. Iniciación al atletismo*. Madrid: Gymnos.

2. Contreras, O.R. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. Barcelona: Inde.
3. Contreras, O.R., De la Torre y Velásquez, R. (2001). *Iniciación deportiva*. Madrid: Síntesis.
4. De la Torre, E. (1998). Los deportes de equipo en la escuela: hacia un modelo de enseñanza más coherente. *ASKESIS*. 4, [en línea]. <http://www.askesis.arrakis.es>. [consulta: 10 enero 2002].
5. Devís, J. (1990). Renovación pedagógica en la educación física: hacia dos alternativas de acción (I). *Perspectivas de la Actividad Física y el deporte*. 4, 5-7.
6. Devís, J. y Peiró, C. (1995). Enseñanza de los deportes de equipo: la comprensión en la iniciación de los juegos deportivos. En Blázquez, D. *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Inde.
7. Devís, J. y Sánchez, R. (1996). La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. En Moreno Murcia, J.A. y Rodríguez, P.L. *Aprendizaje deportivo*. Universidad de Murcia.
8. Devís, J. y Sánchez, R. (2000). La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: el modelo comprensivo. En Rivera, E., Rodríguez, L.R. y Ortiz, M. M. *La Educación Física ante los retos del nuevo milenio*. Centro de Profesorado de Granada.
9. Gil, F. (1995). La iniciación deportiva en la escuela. El atletismo. En Blázquez, D. *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Inde.
10. Hernández, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la Educación Física Escolar y al Entrenamiento Deportivo*. Barcelona: Inde.
11. Hubiche, J.L y Pradet, M. (1999). *Comprender el atletismo. Su práctica y su enseñanza*. Barcelona: Paidotribo.
- Hegedus, J. (1988). *Técnicas atléticas*. Buenos Aires: Stadium.
12. Jenner, A. (1990). Teaching Games in the Primary School – a New Approach. *Bulletin of Physical Education*. 27 (2), 13-15.
13. Limones, J.M. (2001). *Atletismo Recreativo*. Madrid: Esteban Sanz.
14. López, V. y Castejón, F.J. (2005). La enseñanza integrada técnico-táctica de los deportes en edad escolar. *Apunts, Educación Física y Deportes*, 79, 40-48.
15. Méndez, A. (2004). *Técnicas de enseñanza en la iniciación al baloncesto*. Barcelona: Inde.
16. Murer, K. (1992). *1000 ejercicios y juegos de atletismo*. Barcelona: Hispano Europea.
17. Parlebás, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
18. Polischuk, V. (1996). *Atletismo. Iniciación y perfeccionamiento*. Barcelona: Paidotribo.
19. Romero, C. (2000). *Tendencias del deporte en el ámbito educativo*. En Rivera, E., Ruíz Rodríguez, L. y Ortiz, M.M. *La Educación Física ante los retos del nuevo milenio*. Centro de Profesorado de Granada.
20. Rius, J. (1989). *Metodología del atletismo*. Barcelona: Paidotribo.
21. Ruiz, L.M. (1994). *Deporte y aprendizaje. Procesos de adquisición y desarrollo de habilidades*. Madrid: Visor.
22. Schmolinsky, G. (1981). *Atletismo*. Madrid: Pila Teleña.
23. Thorpe, R. y Bunker, D. (1983). A new approach to the teaching of games in physical education curriculum. En VV.AA. *Teaching Team Sports*. Roma:



Congreso AIESEP.

24. Turner A.P. y Martitinek, Th. J. (1992). A Comparative Analysis of two Models for Teaching Games (Technique Approach and Game-Centered (Tactical Focus) Approach). *International Journal of Physical Education*. 29 (4), 15-31.

25. Valero, A. (2004a). El enfoque Ludotécnico como alternativa a la enseñanza tradicional del atletismo en la Educación Primaria. *Aula de Encuentro*, 8, 119-131.

26. Valero, A. (2004b). Situación actual de la metodología en la iniciación deportiva al atletismo. *Revista de Educación Física*. 94, 13-20.

27. Valero, A. (2006a). El salto de altura en la educación primaria: una propuesta Ludotécnica de unidad didáctica. *Aula de Encuentro*, 9. (En prensa).

28. Valero, A. (2006b). Una nueva propuesta para la iniciación al atletismo en el colegio. *Revista de Educación Física. Espacio y Tiempo*, 41-42. (En prensa).

29. Valero, A. y Conde, J.L. (2003). *La iniciación al atletismo a través de los juegos (el enfoque ludotécnico en el apren-*

dizaje de las disciplinas atléticas). Aljibe: Málaga.

30. Vinuesa, M. y Coll, J. (1997). *Tratado de Atletismo*. Madrid: Esteban Sanz.

31. Wein, H. (2000). *Developing youth soccer players*. Leeds: Human Kinetics.

32. Werner, P. (1989). Teaching Games. A Tactical Perspective. *The Journal of Physical Education, Recreation & Dance*. 60 (3), 97-101.

33. Werner, P. y Almond, L. (1989). Rethinking track and field as sport in publish schools. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*. 60 (4), 65-70.

34. Werner, P. y Almond, L. (1990). Models of Games Education. *The Journal of Physical Education, Recreation & Dance*. 61 (4), 23-27.



DIRECCION DE CONTACTO

E-Mail: avalero@ual.es