

## La técnica de enseñanza en el modelo ludotécnico: su aplicación a la educación física en primaria

Dr. Alfonso Valero Valenzuela  
Universidad de Almería  
avalero@ual.es

### RESUMEN

Este documento busca sentar las bases teóricas del nuevo Modelo de Enseñanza Ludotécnico, centrando la atención dentro de las características del proceso de enseñanza-aprendizaje en la técnica de enseñanza y en las características del alumnado. Se trata de un Modelo basado en la instrucción directa en aspectos relacionados de selección del contenido, control de la clase, presentación de la tarea y patrones de compromiso. Mientras que, tiende a ser más inductivo en los factores que tienen que ver con las interacciones en la enseñanza, el ritmo de aprendizaje y la progresión de las tareas. Sobre el profesor recae la mayor parte de las responsabilidades, si bien, el alumno también es fomentado a solucionar problemas, plantear cuestiones, emitir valoraciones y ofrecer sugerencias. Todo ello lo convierte en un Modelo inclusivo y adecuado para ser empleado en el ámbito educativo de la Educación Física, que atiende a la gran mayoría del alumnado, independientemente de su heterogeneidad, contribuyendo a su formación integral como personas. Finalmente, se adjunta un ejemplo de sesión que plasma la fundamentación teórica.

Palabras clave: Iniciación deportiva, educación física, atletismo, modelos de enseñanza.

«Kronos nº 11, pp. 10-15, Enero/Junio 2007»

### 1. INTRODUCCIÓN

La metodología en la iniciación deportiva ha ido avanzando con el paso del tiempo desde que aparecieron los primeros métodos y programas educativos de principios del siglo XX, pasando por los estilos de enseñanza en la Educación Física de Mosston (1988), hasta llegar a lo que hoy día se conoce como Modelos de Enseñanza. Según Metzler (2005), se trata de una visión general de la educación que incluye simultáneamente teorías del aprendizaje, objetivos a largo plazo, contexto, contenido, técnica y estilo de enseñanza, verificación del proceso y valoración del aprendizaje del alumno.

En el campo de la iniciación deportiva, el Modelo de Enseñanza que se ha venido aplicando, se ha centrado especialmente en la técnica, reproduciendo patrones de movimiento de probada eficacia, que en sí mismos se acercan más al adiestramiento que a la propia educación. Como reacción han surgido nuevas propuestas que confieren más protagonismo al niño y al juego, destacando la importancia de aprender a procesar la información y a solucionar problemas en un contexto dinámico de actividades lúdicas (Valero, 2005). Estas propuestas han proliferado especialmente en los deportes denominados colectivos con elevado componente táctico, teniendo como ejemplos la

“Enseñanza Comprensiva del Deporte” (Bunker y Torpe, 1983), el “Deporte Estructural” (Blázquez, 1986) o el “Deporte Educativo” (Siedentop, 2002). En cambio en los deportes individuales, donde el componente táctico y estratégico es reducido y la técnica junto con las cualidades físicas condicionales son los principales factores que delimitan el desarrollo de la práctica deportiva, son escasas las propuestas definidas que sean una alternativa a la metodología de enseñanza tradicional (Valero, 2006a).

El empleo de un Modelo de Enseñanza en Educación Física ofrece muchas y variadas ventajas, tales como lograr una visión general y coherente de hacia donde se dirige la enseñanza y el aprendizaje, clarificar los dominios priorizados en el aprendizaje y sus interrelaciones, permitir al profesor y a los alumnos comprender los acontecimientos actuales y los venideros, aportar una estructura teórica unificada y una base científica, proporcionar un lenguaje técnico a los profesores, verificar la relación entre la enseñanza y el aprendizaje, posibilitar más de una valoración de este último, fomentar la toma de decisiones del profesor dentro de una estructura unificada y aportar directamente unos objetivos específicos y unos resultados del aprendizaje (Metzler, 2005).

Centrados en el ámbito educativo de la Educación Primaria, el profesor de educación física dispone de varios bloques de contenidos que ha de desarrollar para alcanzar los objetivos generales del área de Educación Física. La iniciación al atletismo ubicada dentro del bloque de contenidos “Los juegos” puede contribuir especialmente a la consecución de los siguientes objetivos tal y como resaltan Alonso y Del Campo (2001), en su obra “Iniciación al atletismo en Primaria”:

- 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) Regular y dosificar su esfuerzo llegando a un nivel de autoexigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea que se realiza, utilizando como criterio fundamental de valoración dicho esfuerzo y no el resultado obtenido.
- 3) Resolver problemas que exijan el dominio de patrones motores básicos adecuándose a los estímulos perceptivos y seleccionando los movimientos, previa valoración de sus posibilidades.
- 4) Utilizar sus capacidades físicas básicas y destrezas motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para la actividad física y adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.

- 5) Participar en los juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación por características personales, sexuales y sociales, así como los comportamientos agresivos y las actitudes de rivalidad en las actividades competitivas.
- 6) Conocer y valorar la diversidad de las actividades físicas y deportivas y los entornos en que se desarrollan, participando en su conservación y mejora.

Lo recogido hasta el momento conduce a Valero y Conde (2003), a plantear un nuevo Modelo de Enseñanza denominado Ludotécnico que prioriza la adquisición de las habilidades técnicas desde la comprensión, siendo las formas jugadas llamadas propuestas ludotécnicas (Valero, 2006b), la herramienta clave de todo el proceso. Son una variante de las formas jugadas (Méndez, 1999), que se caracterizan por un elevado nivel de compromiso de los niños con las tareas, la inclusión de reglas técnicas, un tiempo de ejecución suficiente para todos los practicantes y desarrolladas bajo un ambiente de diversión y disfrute.

La estructura metodológica del Modelo de Enseñanza Ludotécnico está compuesta por cuatro fases, que son “presentación global y planteamiento de desafíos”, donde al inicio de la sesión el profesor introduce o repasa la disciplina atlética que se está enseñando mediante un ejemplo práctico, y aprovecha para lanzar una pregunta o desafío a los alumnos que han de solucionar durante el transcurso de la sesión, “propuestas ludotécnicas”, que son una serie de juegos modificados a los que se introduce alguna regla relacionada con la técnica de la disciplina a aprender, “propuestas globales”, juegos donde se practica la disciplina atlética en su conjunto y “reflexión y puesta en común”, donde el profesor reúne a todo el grupo para encontrar respuesta a la pregunta lanzada al inicio de la sesión y resuelve otras dudas que se han planteado durante la sesión (Valero, 2004). En este documento se busca dar un paso más, y profundizar en las características de la técnica de enseñanza empleada, debiéndose prestar especial importancia según Metzler (2005), a los aspectos relacionados con la selección del contenido, el control de la clase, la presentación de la tarea, los patrones de compromiso, las interacciones en la enseñanza, el ritmo de aprendizaje y la progresión de las tareas.

## 2. La técnica de enseñanza en el Modelo Ludotécnico.

Cada Modelo de Enseñanza incluye una serie de rasgos que le dan una identidad propia y definen en

gran parte lo que el Modelo le parece al profesor y a los estudiantes, haciendo que unos enfoques de enseñanza sean diferentes de los otros, y estando directamente relacionados con las teorías de aprendizaje e implicaciones sobre las que está basado.

Según Delgado (1991), el término “técnica de enseñanza”, representa la forma más efectiva de llevar a cabo la comunicación y presentación del contenido de enseñanza, y es definido por Méndez (2005,23), como “*la forma en que el profesor transmite la información y las habilidades que quiere enseñar*”. Persigue definir el origen y tipo de interacción que se produce entre el profesor y el estudiante, es decir quién dice qué y a quién, y quién hace las tareas a quién.

Dentro del *continuum* de la técnica de enseñanza, se distingue dos tipos bien definidos. En un extremo se encuentra la instrucción directa, donde se aporta el modelo correcto de ejecución, a través de la información inicial de tipo visual, verbal o mixto, y los posteriores ajustes al modelo se llevan a cabo por el conocimiento de la ejecución de los resultados, entendiéndose que existe una solución de probado rendimiento y bien definida. En el otro extremo se halla la indagación, donde el profesor trata de inducir la actividad que deben realizar los alumnos indicando las normas para su realización. Su labor consiste en presentar adecuadamente la situación a explorar o el problema motor y dar información adicional en función de las respuestas. “Las correcciones son de tipo general, acerca de la organización o el incumplimiento de las normas de juego” (Méndez, 2005).

Profundizando sobre estos rasgos esenciales a considerar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se comprueba que la técnica de enseñanza no es fruto de un elemento concreto sino de una serie de operaciones claves y que según Metzler (2005), son la selección de contenido, el control de la clase, la presentación de la tarea, los patrones de compromiso, las interacciones en la enseñanza, el ritmo y la progresión de la tarea.

**2.1. Selección del contenido.** En el Modelo Ludotécnico, el profesor mantiene un completo control en la decisión de la unidad didáctica que va a ser enseñada, una vez que ha ofrecido la posibilidad a los estudiantes de elegir una disciplina dentro del bloque de pruebas que pretende desarrollar (carreras, saltos y lanzamientos), y entre las alternativas que brinda el colegio y las instalaciones deportivas. El profesor finalmente decide qué contenidos son incluidos, el orden de las tareas de aprendizaje, las preguntas y desafíos que lanza a los alumnos y los criterios de rendimiento o desarrollo que deben ser dominados

por los estudiantes. Los estudiantes reciben la información principalmente del profesor.

**2.2. Control de la clase.** El profesor determina el plan general, reglas y normas de la clase, y rutinas para la unidad didáctica. Mantiene el control general de la clase, determinando la cantidad de tiempo dedicado a cada tarea y decidiendo cómo se han de organizar los grupos. Este Modelo de Enseñanza puede requerir una mayor cantidad de tiempo en la organización de la clase para preparar la actividad de aprendizaje y conseguir que los estudiantes se involucren en la práctica, atendiendo a las preguntas que son formuladas y a las reglas técnicas que han sido incluidas en las propuestas ludotécnicas.

**2.3. Presentaciones de la tarea.** En el Modelo Ludotécnico, el profesor planifica y controla todas las presentaciones de la tarea. Sin embargo, no quiere decir que el profesor siempre actúe como modelo o ejemplo a imitar, otros estudiantes o materiales audiovisuales pueden aportar a los estudiantes explicaciones de tipo visual y verbal de cómo adquirir la habilidad o la tarea de aprendizaje, aportar soluciones a los desafíos y respuestas a las preguntas planteadas. En cualquier caso, la presentación de la tarea está fuertemente asociada al profesor, con algunas interacciones con y entre los estudiantes cuando ellos responden a cuestiones o dan sus propias opiniones.

**2.4. Patrones de compromiso.** Basándose en Metzler (2005), este concepto se define mediante el grado de interacción de los estudiantes con el contenido y mediante las estrategias de agrupamiento utilizadas en la estructura de la tarea. Se busca conocer cuáles son los espacios, grupos y estructura que involucran a los estudiantes en las tareas. Dentro del Modelo Ludotécnico existe una gran variedad de agrupaciones, que van desde la práctica individual, por parejas, pequeños grupos y gran grupo. En todos los casos el profesor es quien decide cuál es la agrupación que se va a establecer en cada tarea de aprendizaje. Analizando este factor dentro de cada una de las fases del Modelo Ludotécnico, se comprueba como en la primera y última fase, la agrupación de los alumnos es de todo el grupo en torno al profesor. En cuanto a las fases segunda y tercera, las agrupaciones vienen marcadas por las propuestas ludotécnicas o globales que hayan sido seleccionadas para trabajar los elementos técnicos. Normalmente en las propuestas ludotécnicas, se tiende a comenzar con actividades individuales que impliquen a todos los alumnos de la clase al mismo tiempo, para pasar a tareas en parejas y pequeños

grupos, y posteriormente a tareas con grupos más numerosos de 6-8 estudiantes. En la tercera fase, donde se plantean las propuestas globales, las tareas suelen ser en grandes grupos, donde los jugadores adoptan diferentes funciones dentro del juego y se busca que se realice el gesto global de la disciplina atlética.

Dentro de este apartado es conveniente hablar del término “estrategia de práctica”, entendido por Sánchez (1990) y Delgado (1991), como la forma particular de abordar las diferentes tareas que componen la progresión de enseñanza de una determinada habilidad motriz. En el caso del Modelo Ludotécnico, donde se enseña una serie de habilidades técnicas caracterizadas por movimientos precisos y de alta coordinación, se utiliza una estrategia analítica-progresiva, el gesto global se descompone en pequeños elementos, que son introducidos en las propuestas lúdicas, a modo de reglas que han de cumplir para que pueda desarrollarse la tarea.

**2.5. Interacciones en la enseñanza.** Casi todas las interacciones de enseñanza son iniciadas y controladas por el profesor, él suele ser quien inicia la comunicación en las tareas y es la mayor fuente de feedback, dirigiendo la gran mayoría de preguntas y respuestas de la clase. Esto no significa que los estudiantes no puedan realizar preguntas, sólo que el profesor determina tiempos para plantear los desafíos y cuestiones a los alumnos, así como para que ellos den sus respuestas. Las interacciones entre los estudiantes se producen a lo largo de todas las fases, y son especialmente elevadas si en la primera sesión de la unidad didáctica, el profesor facilita un mínimo de reglas técnicas y normas de seguridad para que hallen las soluciones técnicas más eficaces para correr más rápido, saltar más alto o lanzar más lejos, con una naturaleza interrogativa, donde el profesor estimula a los estudiantes a pensar y explorar diferentes patrones de movimiento. Los estudiantes pueden indagar posibles soluciones, experimentar variantes del patrón de movimiento de referencia, cambiar la posición de algunos de los miembros del cuerpo, trabajar y compartir sus conocimientos con el de otros estudiantes, y así poner en juego su dominio cognitivo y social ante el problema planteado.

A lo largo de la sesión los estudiantes son incentivados a realizar preguntas, ofrecer sugerencias, y realizar aportaciones de forma regular al profesor. El profesor pide y tiene en cuenta las sugerencias e ideas aportadas por los estudiantes, lo que convierte al Modelo de Ludotécnico para este aspecto del control de la clase en una enseñanza interactiva.

**2.6. Ritmo.** El profesor es la persona que determina cuando ha de comenzar la tarea y cuando ha de detenerse. Él marca el ritmo global de la unidad didáctica, así como de cada una de las sesiones y tareas. El profesor necesita un tiempo para transmitirle a sus alumnos la tarea que ha sido planificada, tiempo que varía dependiendo de la complejidad de la misma, del nivel de comprensión que exija por parte de los participantes y de la organización del material y alumnado para desarrollar la actividad. Una vez, el profesor percibe que la tarea ha sido entendida, y que los alumnos están dispuestos a ponerla en práctica, es el momento en el que debe dar comienzo. Dependiendo de que la propuesta lúdica sea más o menos abierta, el ritmo



de la tarea está completamente definido por el profesor (propuesta cerrada), o son los alumnos quienes practican a su propio compás (propuesta abierta). En cualquiera de los casos, transcurrido un tiempo prudencial, el profesor comprueba si se está llevando a cabo la tarea tal y como había sido planteada, pues en caso contrario, debe detenerse la tarea, y de nuevo incidir el profesor sobre aquellos aspectos que no han sido totalmente asimilados, como puede ser la importancia de respetar las normas de seguridad establecidas o cumplir con las reglas técnicas incluidas en tarea.

**2.7. Progresión de las tareas.** Existe un tiempo previsto para la realización de cada una de las tareas,

que es orientativo y de gran utilidad para el profesor cuando planifica las sesiones. El profesor tiene determinado antes del comienzo de la sesión cuáles van a ser las habilidades técnicas que se van a trabajar durante la sesión, y la dificultad de las propias formas jugadas y desafíos. No obstante, el docente es consciente de que el tiempo que le ha de dedicar a cada una de las propuestas está supeditado al grado de participación en las formas jugadas, de tal modo que, si el profesor observa que una cuarta parte del alumnado comienza a perder el interés, esto va a ser un signo inequívoco de que ha llegado el momento de pasar a otra tarea. Los alumnos practican mientras se sienten atraídos por los juegos y el profesor interviene cuando perci-



be que este nivel de motivación hacia la actividad ha decaído. Por tanto, **el criterio para progresar de una tarea a otra, es el grado de motivación, y no el dominio de la tarea.** Los estudiantes son quienes finalmente determinan cuándo se ha de pasar de una propuesta a otra y el profesor el que decide y ejecuta el cambio de actividad.

### 3. Características del alumnado: inclusión.

Con el término "inclusión", Metzler (2005), hace referencia a que en cualquier clase formada por alumnos con una gran diferencia de necesidades, intereses y capacidades, todos tratan de aprender al mismo

tiempo, sabiendo el profesor que la atención a uno o más grupos de alumnos en la clase pueden reducir la oportunidad a otros grupos de estudiantes. El Modelo Ludotécnico es catalogado como inclusivo, porque todos los estudiantes tienen acceso al mismo tiempo a la presentación de la tarea y a los planteamientos de los desafíos, así como a la solución de las cuestiones planteadas, por medio de una puesta en común al principio y al final de la sesión para que todos las conozcan. Cada uno de los estudiantes tiene cabida en las propuestas ludotécnicas y propuestas globales que se realizan, con un elevado de tiempo de implicación en la tarea, y un gran número de feedbacks dirigidos hacia los alumnos, como así lo confirma la investigación de Valero et al. (2006). El dominio de la habilidad no es un obstáculo para que todos los alumnos puedan participar, existiendo la posibilidad de aquellos con menor capacidad motriz, tengan otros dominios en los que poder sentirse realizados (dominio cognitivo y afectivo). En cambio, aquellos que tengan una gran aptitud motriz pueden ver frenado su progresión en el aprendizaje, lo cual va a ser un factor que juegue en su contra. En el dominio cognitivo se presentan desafíos y lanzan preguntas para que todos puedan tener la oportunidad de hallar una solución al reto ante sus compañeros y ante el profesor. No hay intervenciones de los estudiantes que sean del todo inapropiadas, o soluciones aportadas por los alumnos completamente incorrectas, el profesor evita en todo momento excluir al estudiante, y reorientar las intervenciones para que sean vistas como pertinentes. La variedad de agrupaciones logra que se favorezca la relación con todos los compañeros de la clase y que se establezca comunicación y relaciones sociales.

Sin embargo, se hace necesario un nivel mínimo en el dominio cognitivo que les haga capaces de distinguir este tipo de propuestas prácticas ludotécnicas que incluyen una regla técnica que ha de ser puesta en práctica, de aquellas otras sin ningún objetivo más que divertirse con el desarrollo de la tarea y las prácticas. La falta de un mínimo de comprensión en las tareas también puede llegar a ser un impedimento en la resolución de desafíos y cuestiones que sean lanzadas por el profesor para encontrar la solución con la práctica jugada. Posibles soluciones a este tipo de inconvenientes podrían ser ante la falta de comprensión en las propuestas ludotécnicas, que se realice el aprendizaje de los gestos técnicos por imitación de los movimientos realizados por sus compañeros, o recalcados por el profesor. Y en cuanto a la solución de desafíos, que se establezcan diferentes niveles de dificultad en las cuestiones planteadas, para que al menos todos lleguen

a hallar la solución a una de ellas.

En cuanto al contratiempo con el que pueden encontrarse los alumnos con mayores niveles de destreza motriz, que ven mermada su progresión en el ámbito motor en beneficio del resto de la clase, una solución podría ser que las agrupaciones para realizar las tareas se hagan atendiendo al criterio de nivel de destreza, de modo que los grupos sean homogéneos en el ámbito motor, al contener dentro de cada grupo a alumnos con un nivel de destreza similar.

#### **4. Aplicación práctica del Modelo de Enseñanza Ludotécnico.**

Lo expuesto hasta el momento, puede hacernos pensar que se trata de un Modelo de Enseñanza muy bien definido sobre el papel, pero que carece de falta

de aplicabilidad práctica en el campo de la enseñanza. Por dicho motivo, se ha considerado interesante incluir un ejemplo de sesión que plasme todo lo fundamentado hasta aquí. Para ello, se ha considerado el hipotético contexto de una clase de sexto de Primaria, en un colegio que cuenta con una pista polideportiva y un pequeño foso de arena o que en su defecto es sustituido por unas colchonetas gruesas, de las llamadas quitamiedos, además de contar con el material básico disponible en el almacén de un gimnasio, es decir, cuerdas, aros, picas y balones. El profesor de Educación Física se dispone a poner en marcha una unidad didáctica relacionada con la iniciación a los saltos horizontales en atletismo, incidiendo de manera especial en el salto de longitud, para lo cual se ha incluido una primera sesión (Fig. 1).



# MODELO DE ENSEÑANZA LUDOTÉCNICO

## Iª Sesión: Salto de longitud

**MATERIAL NECESARIO:** pandero o música, tizas y 6-8 pelotas de goma.

### Iª FASE: PRESENTACIÓN DE LA DISCIPLINA Y DESAFÍO (15 minutos)

1. Sondeo conocimiento de los alumnos.
2. ¿Quién ha practicado atletismo?, ¿Conocéis alguna de las disciplinas de saltos?, ¿Habéis presenciado alguna competición?, ¿Dónde?, ¿Habéis escuchado hablar acerca de algún saltador de longitud famoso en España, o de algún amigo que lo practique?
3. El profesor explica brevemente cada una de las fases en las que se ha descompuesto la disciplina (batida, vuelo y caída), acompañándola de una ejemplificación práctica que él mismo ejecuta, o ayudándose de un alumno aventajado.
4. Desafío: ¿Cómo se salta más, con carrera previa o desde parado?

### 2ª FASE: PROPUESTAS LUDOTÉCNICAS (22 minutos)

**Cuñas técnicas (CT):**

Batida: salto con la pierna de impulso, extendiéndola enérgicamente y elevación de la pierna libre, flexionada por la rodilla y formando un ángulo de 90° en tobillo, rodilla y cadera.



1. El gran grupo se desplaza individualmente por el espacio, trotando al ritmo marcado por un pandero o similar. En el pulso fuerte, cada jugador tiene que **batir<sup>CT</sup>**, las secuencias rítmicas irán variando.

**Cuñas técnicas (CT):**

Batida: pierna de impulso extendida completamente y pierna libre flexionada por la rodilla y formando un ángulo de 90° en tobillo, rodilla y cadera.



2. El gran grupo se desplaza por el espacio al ritmo de un pandero o música, y cuando ésta cese, cada jugador busca a un compañero para colocarse uno frente a otro en posición de **batida<sup>CT</sup>**, manteniendo el equilibrio gracias al contacto de las manos elevadas de ambos compañeros.

**Cuñas técnicas (CT):**

Batida: salto con la pierna de impulso, extendiéndola enérgicamente y elevación de la pierna libre, flexionada por la rodilla y formando un ángulo de 90° en tobillo, rodilla y cadera.



3. El gran grupo al ritmo de la música se desplaza libremente por el espacio, intercambiándose dos tizas que se han puesto en juego desde el inicio del mismo. Cuando la música cese, los jugadores que posean las tizas en ese momento gritan "pies quietos", debiéndose quedar todos los compañeros inmóviles. Los jugadores que posean una tiza marcan una señal en el suelo y con carrera previa realizan un salto para **batir<sup>CT</sup>** en la señal, intentando llegar al lugar donde se encuentre el compañero más cercano.

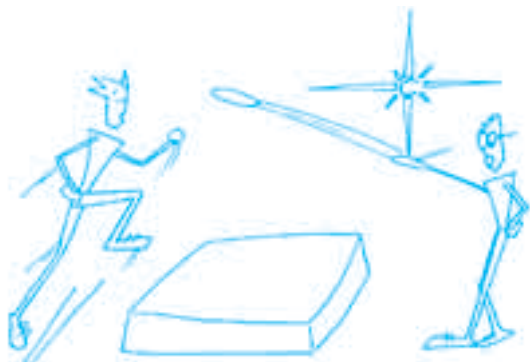
Figura 1. Ejemplo de la primera sesión de iniciación a los saltos horizontales en atletismo: el salto de longitud.

# MODELO DE ENSEÑANZA LUDOTÉCNICO (Continuación) 1ª Sesión: Salto de longitud

## 2ª FASE: PROPUESTAS LUDOTÉCNICAS (22 minutos)

### Cuñas técnicas (CT):

Batida: salto con la pierna de impulso, extendiéndola enérgicamente y elevación de la pierna libre, flexionada por la rodilla y formando un ángulo de 90° en tobillo, rodilla y cadera.



4. Grupos de 6-8 jugadores, colocados en hilera frente a un compañero que posee una pelota. El primer jugador de la hilera inicia una carrera y tras realizar una **batida**<sup>CT</sup> sobre una línea, tendrá que alcanzar la pelota que le lanza hacia arriba el compañero situado frente a él, antes de caer al suelo.

### Cuñas técnicas (CT):

Batida: salto con la pierna de impulso, extendiéndola enérgicamente y elevación de la pierna libre, flexionada por la rodilla y formando un ángulo de 90° en tobillo, rodilla y cadera.



5. Grupos de 6-8 colocados detrás de un rectángulo dibujado con tiza, dentro del cual hay unos cuadros con números de mayor valor cuanto más alejados están de la línea de salto. Los jugadores realizan una **batida**<sup>CT</sup> debiendo caer dentro de una casilla. Gana el jugador que más puntos consiga tras una serie de intentos.

## 3ª FASE: PROPUESTAS GLOBALES (5 minutos)

### Cuñas técnicas (CT):

Todas: se persigue que el movimiento para alcanzar la mayor distancia se realice de forma fluida.



6. Juego: Grupos de 6-8 jugadores, detrás de un pasillo con una línea y un círculo pintado en el suelo. Cada jugador realiza una carrera en velocidad para batir sin pisar la línea y caer dentro del círculo con ambos pies.

## 4ª FASE: REFLEXIÓN Y PUESTA EN COMÚN (3 minutos)

1. ¿Cuál ha sido la fase del salto de longitud que hemos visto? ¿En qué consiste?
2. ¿Cómo se salta más lejos, con carrera previa o desde parado? ¿Por qué?
3. Comentarios y sugerencias.

Figura 2. Perfil del Modelo Ludotécnico en función de la técnica de enseñanza.



## 5. Conclusiones.

Teniendo en cuenta los elementos que determinan la Técnica de Enseñanza del Modelo Ludotécnico, se ha elaborado la (figura 2), que sintetiza el perfil del Modelo de Enseñanza Ludotécnico, llegando a la conclusión de que se trata de un Modelo basado en la instrucción directa, recayendo en el profesor la mayor parte de la responsabilidad en la selección de contenido, control de la clase, presentación de la tarea y patrones de compromiso. Los estudiantes tienen pocas oportunidades para tomar decisiones y reciben casi toda la información de parte del profesor. En algunos aspectos tiende a ser un Modelo más interactivo, en cuanto que los estudiantes son fomentados a solucionar desafíos, realizar cuestiones, emitir valoraciones y ofrecer sugerencias, preguntando al profesor y aceptando diferentes puntos de vista. El ritmo de enseñanza, viene marcado por la planificación del profesor, pero dependiendo que las tareas sean más o menos abiertas, van a tener mayor protagonismo los propios alumnos, siendo especialmente llamativo, que la progresión de las tareas esté determinada por el grado de implicación de los estudiantes en la tarea, más que por el dominio de la ejecución técnica de la disciplina atlética o por un tiempo prescrito, lo que en este aspecto lo hace un Modelo más basado en la indagación. Todas estas características hacen del Modelo de Enseñanza Ludotécnico, un método inclusivo,

en el que se pretende atender a la gran mayoría del alumnado, independientemente de su heterogeneidad en los diferentes dominios del aprendizaje.

El Modelo Ludotécnico busca la adquisición de unos patrones de movimiento técnicos, desde una implicación cognitiva por parte del estudiante y dentro de un entorno lúdico que fomente las relaciones socio-afectivas, lo cual contribuye de forma conjunta a la formación integral del estudiante, y permite catalogarlo como un plan adecuado para ser empleado en el ámbito educativo de la Educación Física en Primaria.

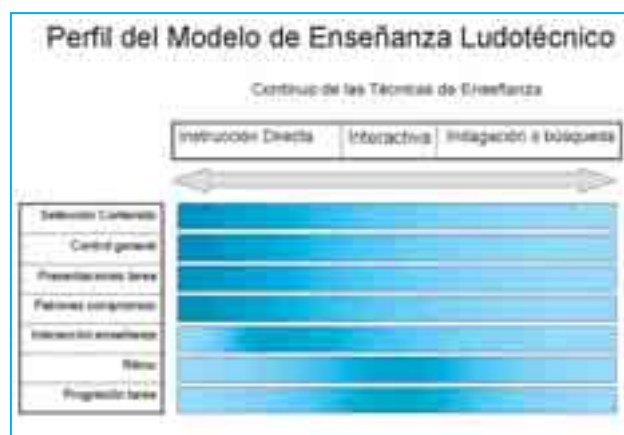


Figura 2. Perfil del Modelo Ludotécnico en función de la técnica de enseñanza.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, D. y Del Campo, J. (2001). *Iniciación al atletismo en primaria*. Barcelona: Inde.
- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- Bunker, D. y Thorpe, R. (1983). A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools. *Bulletin of Physical Education*, 19, 5-8.
- Delgado, M.A. (1991). *Los Estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. Granada: Universidad de Granada.
- Méndez, A. (1999). *Análisis comparativo de las técnicas de enseñanza en la iniciación a dos deportes de invasión: el floorball patines y el baloncesto*. Granada. Tesis Doctoral inédita.
- Méndez, A. (2005). *Técnicas de enseñanza en la iniciación al baloncesto*. Barcelona: Inde.
- Metzler, M. (2005). *Instructional Models for Physical Education*. Arizona: Holcomb Hathaway.
- Mosston, M. (1988). *La enseñanza de la Educación Física*. Barcelona: Paidós.
- Sánchez Bañuelos, F. (1990). *Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Madrid: Gymnos.
- Siedentop, D. (2002). Sport education: a retrospective. *Journal of Teaching in Physical Education*, 21, 409-418.
- Valero, A. (2004). El Enfoque Ludotécnico como alternativa a la enseñanza tradicional del atletismo en la Educación Primaria. *Aula de Encuentro*, 8, 119-131.
- Valero, A. (2005). Análisis de los cambios producidos en la metodología de la iniciación deportiva. *Apunts, Educación física y Deportes*, 79, 59-67.
- Valero, A. (2006a). Fundamentos del Modelo de enseñanza Ludotécnico en la Educación Física de Primaria. *Aula de Encuentro*, 10 (en prensa).
- Valero, A. (2006b). Las propuestas ludotécnicas: una herramienta metodológica útil para la iniciación deportiva al atletismo en primaria. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deportes y recreación*, 10, 42-49.
- Valero, A. y Conde, J.L. (2003). *La iniciación al atletismo a través de los juegos (El enfoque ludotécnico en el aprendizaje de las disciplinas atléticas)*. Málaga: Aljibe.
- Valero, A.; Conde, A.; Delgado, M. y Conde, J.L. (2006). Incidencia de los enfoques de enseñanza tradicional y ludotécnico sobre las variables relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje en la iniciación al atletismo. *Apunts, Educación Física y Deportes*, 84, 32-38.



DIRECCIÓN DE CONTACTO.

xxxxxxx xxxxxx

