

Este artículo ha sido publicado en la Revista de Educación Física. Renovar la Teoría y la Práctica, nº 104, año 2006, páginas 29-34.

TÍTULO: LOS PATRONES DE COMPROMISO PARA EL APRENDIZAJE DEL ATLETISMO EN EL MODELO DE ENSEÑANZA LUDOTÉCNICO

Autor: Alfonso Valero Valenzuela

Características del currículum: Doctor en Educación Física. Entrenador Nacional de Atletismo

Lugar de trabajo: Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad de Almería

Resumen:

El Modelo de Enseñanza Ludotécnico para la iniciación al atletismo es un plan pedagógico que prioriza la adquisición de las habilidades técnicas desde la comprensión. En el presente trabajo, se describe la manera en la que los estudiantes interactúan con el contenido de aprendizaje y la forma en la que ellos se involucran en el proceso de aprendizaje: los patrones de compromiso. El tipo de tareas empleadas para el desarrollo del dominio motor son los juegos modificados, mientras que para el dominio cognitivo, el profesor emplea preguntas para comprobar que los estudiantes han entendido las instrucciones, y tareas de pensamiento crítico, en las que los alumnos tienen que conectar las vivencias acumuladas durante la práctica con la información aportada del profesor para dar respuestas otro tipo de preguntas que lanza el profesor al inicio de cada sesión.

Como norma general, las tareas son presentadas por el profesor mediante una explicación verbal, tras haber realizado una detección de los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes y después de acompañar la presentación de la

disciplina atlética de una demostración durante la primera parte de la sesión. La estrategia de práctica utilizada para las tareas de aprendizaje que forman el grueso de la sesión es la analítica pura, mientras que para la parte final de la sesión se emplea la estrategia global pura. Por último, las agrupaciones que requieren los juegos modificados son muy diversas, aconsejando que se comience por las más simples y se acaben con grandes grupos o toda la clase.

LOS PATRONES DE COMPROMISO PARA EL APRENDIZAJE DEL ATLETISMO EN EL MODELO DE ENSEÑANZA LUDOTÉCNICO

1. INTRODUCCIÓN.

Aunque el atletismo sea reconocido de buen grado como un “deporte de base”, es percibido como un mosaico de prácticas diversificadas que no poseen ningún tipo de relación entre ellas. Los profesores le reprochan su lado elitista, los entrenadores se sienten algo perdidos en la multiplicidad de técnicas que se deben dominar, y los atletas pierden el rumbo en la cantidad de tiempo necesario para el aprendizaje (Hubiche y Pradet, 1999).

En cambio, Alonso y Campo (2001), tienen la opinión de que las habilidades atléticas son un buen contenido del que pueden hacer uso los profesores del área de Educación Física con el propósito de que los alumnos logren alcanzar los objetivos propuestos en Primaria, enriqueciendo su motricidad, repercutiendo positivamente en su salud e incidiendo en su desarrollo físico.

Desde el ámbito de la enseñanza, Valero y Conde (2003), proponen un nuevo Modelo de Enseñanza denominado Ludotécnico, que prioriza la adquisición de las habilidades técnicas desde la comprensión, que tras ser revisado por Valero (2004a), queda compuesto por cuatro fases que son “Presentación global y propuesta de desafíos”, donde al inicio de la sesión el profesor trata de introducir o repasar la disciplina atlética que se está enseñando mediante un ejemplo práctico y aprovecha para lanzar una pregunta o desafío que han de solucionar durante el transcurso de la sesión. La segunda fase es la denominada “Propuestas Ludotécnicas”, se trata de una serie de juegos modificados a los que se les introduce alguna regla relacionada con la técnica de la disciplina a aprender, el niño jugando practica elementos técnicos de los que está

compuesta la prueba atlética (Valero, 2006a). La tercera fase son las “Propuestas Globales”, donde haciendo uso del juego, se busca crear una tarea en la que los niños tengan que practicar todos los elementos técnicos trabajados en la fase anterior, mediante una situación que conlleve la ejecución completa de la disciplina atlética. La última fase es la “Reflexión y puesta en común”, 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 y que son de interés general (Fig. 1).

Figura 1. Secuenciación de las Fases Metodológicas del Modelo de Enseñanza Ludotécnico a lo largo de la sesión.

Inmersos en la verificación del Modelo de Enseñanza Ludotécnico, entendido como una visión general de la educación que incluye simultáneamente unos fundamentos teóricos, unas características en el proceso de enseñanza-aprendizaje y unas necesidades para su aplicación (Metzler, 2005), en este trabajo se aborda el análisis de las características del proceso de enseñanza-aprendizaje, centrándose en los patrones de compromiso para el aprendizaje de los niños dentro del entorno educativo de la enseñanza reglada.

2. LA SELECCIÓN DE LAS TAREAS DE APRENDIZAJE.

Los patrones de compromiso son la manera en la que los estudiantes interactúan con el contenido de aprendizaje y la forma en la que ellos se involucran en el proceso de aprendizaje, quedando fuertemente ligado a la tarea de aprendizaje y a la estructura planificada por el profesor.

Hay muchas formas de organizar las tareas de aprendizaje en la educación física, determinando cómo los estudiantes conectan y aprenden las habilidades, conocimientos y actitudes que persigue el profesor. El tipo de compromiso del alumno se correlaciona directamente con las variedades de aprendizaje que pueden ocurrir desde la actividad,

por lo tanto los profesores deben considerar cuidadosamente los objetivos del aprendizaje en cada momento, los dominios priorizados y las interacciones que se producen, la disposición del estudiante y la estructura específica de la tarea que ha de ser empleada (Metzler, 2005).

El Modelo de Enseñanza Ludotécnico está concebido para lograr la adquisición de las habilidades técnicas y la mejora de los patrones de movimiento implicados en las acciones motrices, pero desde su comprensión. De tal modo que, de los tres dominios de aprendizaje definidos por Rink (2001), el priorizado en el Modelo Ludotécnico es sin duda alguna, el motor seguido de cerca del cognitivo, ya que se sostiene que para el aprendizaje de la técnica atlética, se ha de ser consciente de qué es lo realmente significativo de la práctica jugada que se está llevando a cabo. En tercer lugar se encuentra el dominio afectivo, que sin llegar a adquirir la importancia de los anteriores, se halla próximo a ellos, siempre presente a través de las formas jugadas y siendo el criterio para la progresión de las tareas (Valero, 2006b).

La importancia de cada uno de los dominios es distinta en función de la fase en la que se encuentren los alumnos, así en la segunda y tercera fase, denominadas “Propuestas Ludotécnicas” y “Propuestas Globales”, el ámbito priorizado es el motor. En cambio, en la primera fase “Presentación de la disciplina y propuesta de desafíos” y en la cuarta “Reflexión y puesta en común”, está implicado especialmente el ámbito cognitivo.

Dentro de las tareas de aprendizaje que más se utilizan en la iniciación al atletismo cuando el dominio motor es el priorizado, se encuentran los ejercicios analíticos, (Valero, 2004b), los circuitos por estaciones o recorridos circulares (Vernetta, 1995; Lizaur, 1997), y en menor porcentaje los juegos dirigidos o predeportivos (Méndez, 1999; 2003).

De los juegos dirigidos, Méndez (1999; 2003), distingue entre las formas jugadas, los juegos reducidos, los juegos modificados y los minideportes. Las tareas de aprendizaje empleadas en la segunda fase del Modelo Ludotécnico, son un tipo de formas jugadas, denominadas Propuestas Ludotécnicas, cuyas principales características son el elevado nivel de participación de los alumnos, la inclusión de alguna parte del movimiento de la disciplina atlética, un suficiente número de oportunidades para practicar la parte del gesto global que ha sido incluida en el juego y un ambiente de diversión y disfrute entre los alumnos (Valero, 2006a).

Centrados en la tercera fase del Modelo Ludotécnico, las tareas de aprendizaje seleccionadas son las Propuestas Globales, una variante de los minideportes de Méndez (1999; 2003), donde se busca que el alumno realice la totalidad del gesto que compone la disciplina atlética, en situaciones de juego o competición, aportando más oportunidades para que todos puedan experimentar el esquema de movimiento global. Las modificaciones que se establecen pueden ser de espacio, tiempo, número de jugadores, material, móvil y reglamento. Según Lasierra y Lavega (1993), son una versión reducida del deporte y un instrumento metodológico para favorecer la adaptación al deporte institucional.

La primera fase de la sesión, también puede adquirir un cierto protagonismo en el desarrollo motor de los individuos, cuando la disciplina atlética es introducida a modo de problema a resolver (Mosston, 1988). Se trata de una tarea cooperativa, que se da en la primera sesión, cuando no se va a utilizar ningún medio audiovisual para explicar a los alumnos la prueba atlética, y por lo tanto, el profesor dispone de tiempo suficiente para desarrollar el resto de las fases metodológicas. Los alumnos se dividen en pequeños grupos y se les plantea un problema o tarea a completar, para que ellos trabajen juntos en la obtención del objetivo, mientras el profesor puede ayudar con

pequeñas intervenciones a reconducirles en su búsqueda por encontrar la solución, especialmente cuando corren el riesgo de accidente (Fig. 2).

Figura 2. Ejemplo de tarea cooperativa con problema a resolver en la primera fase metodológica de iniciación al lanzamiento de jabalina en el Modelo de Enseñanza Ludotécnico.

Pasando a las tareas de aprendizaje empleadas para el desarrollo del dominio cognitivo, éstas adquieren mayor grado de relevancia durante la primera y cuarta fase del Modelo Ludotécnico, haciendo uso de lo que McBride (1992), denomina tareas de pensamiento crítico, es decir, reflexiones para hacer razonable y defendible decisiones acerca de las tareas de movimiento o desafíos. Durante la primera fase, Presentación de la disciplina y la propuesta de desafíos, el profesor lanza una o varias preguntas a los alumnos que han de tratar de resolver con la experiencia práctica que van a adquirir durante la sesión, para darle respuesta durante la cuarta fase de Reflexión y puesta en común.

Una vez haya sido introducida la disciplina atlética mediante la ejemplificación del profesor o un alumno avanzado y acompañada de una breve explicación de los elementos más relevantes a considerar, el profesor hace uso de otra tarea de aprendizaje denominada “chequeo” (Fig. 3). El profesor se asegura si los alumnos han comprendido lo que ha dicho y mostrado, por lo que realiza preguntas a los alumnos acerca de cuestiones clave sobre la información que ellos acaban de ver y oír. La mejor forma de comprobar que lo han entendido, es hacer preguntas que no lleven a los alumnos a responder simplemente sí o no. Si los estudiantes saben que el profesor realiza regularmente preguntas para comprobar que lo han entendido, ellos probablemente prestarán más atención durante la presentación de la tarea y tratarán de retener información para anticiparse a las posibles preguntas.

Figura 3. Ejemplo de preguntas de “chequeo” tras la explicación de una tarea para la disciplina del lanzamiento de jabalina en el Modelo de Enseñanza Ludotécnico.

A lo largo de la unidad didáctica existe al menos un par de momentos, en los que los propios alumnos hacen una valoración de la ejecución técnica de sus compañeros mediante alguna sencilla hoja de registro, la cual, ha de ser entendida como una nueva tarea de aprendizaje para el desarrollo del dominio cognitivo. Los estudiantes observan y examinan el movimiento de sus compañeros mediante el “análisis visual”, registrando en una plantilla que contiene los elementos técnicos principales que están siendo trabajados durante las sesiones, si cumplen o no con las reglas técnicas incluidas en las Propuestas Ludotécnicas o en sesiones más avanzadas durante as Propuestas Globales.

3. LA PRESENTACIÓN DE LAS TAREAS DE APRENDIZAJE.

Los estudiantes deben conseguir información acerca de una nueva tarea de aprendizaje antes de que puedan empezar. Para ello el profesor dispone de varias formas de aportar la información de la tarea a los estudiantes, siendo la mejor forma para cualquier situación dada, aquella que aporta la información con la mayor claridad y en el menor espacio de tiempo. Como norma general para todas las fases metodológicas, el profesor explica verbalmente en qué consiste la tarea a realizar mientras los alumnos escuchan.

En la primera fase, se combina la demostración con una explicación verbal de los diferentes elementos que componen el gesto atlético. La demostración puede realizarla tanto el profesor como un alumno voluntario, pudiendo variar la velocidad de presentación y realizarla a cámara lenta, con la idea de ayudar al alumnado a apreciar con detalle un movimiento que tenga una ejecución un tanto más compleja (Zubiaur, 2003).

Para la primera sesión, el profesor puede hacer uso de otros medios para informar a los alumnos de la disciplina que han de aprender a través de vídeos profesionales o caseros, fotografías, fotoseriaciones, cd-roms, DVDs., etc. con la doble intención de motivar a los niños y de ofrecer una información clara y relevante para ellos.

La primera tarea dentro de la primera fase, busca “captar la atención del niño” (Fig. 4), para lo cual, el profesor adelanta el contenido de la sesión a los estudiantes, establece los objetivos del aprendizaje, relaciona el contenido a otras áreas del aprendizaje e incrementa el interés y la motivación de los estudiantes (Metzler, 2005).

Figura 4. Ejemplo de “captación de la atención” dentro de la primera fase de presentación de la disciplina del lanzamiento de jabalina en el Modelo de Enseñanza Ludotécnico.

4. ESTRUCTURA Y COMPROMISO CON LAS TAREAS DE APRENDIZAJE.

La estructura de la tarea se refiere a la forma en la que una actividad es diseñada para comprometer a los estudiantes. Según Jones (1992), está compuesta por un conjunto de operaciones que incluye la ubicación y organización del entorno de aprendizaje para una participación segura, la disponibilidad de condiciones y recursos para conseguir la tarea, que contiene el equipamiento y la cantidad de tiempo dedicado a la tarea, y por último, las expectativas en el comportamiento de los estudiantes, o explicación de cómo la tarea se relaciona con el aprendizaje en la sesión o unidad didáctica.

En el Modelo Ludotécnico de iniciación al atletismo, adquiere una gran relevancia dos factores relacionados con la estructura de la tarea y el compromiso de los estudiantes como son la estrategia en la práctica y la agrupación empleada durante las

Propuestas Ludotécnicas y Globales, es decir, fases metodológicas dos y tres del Modelo de Enseñanza.

Siguiendo a Delgado (1991), la estrategia de práctica es la forma particular de abordar las diferentes tareas que componen la progresión de enseñanza de una determinada habilidad motriz. Según Ruiz y Sánchez (1997), algunas se aprenden mejor cuando son divididas en partes para que puedan ser practicadas por separado, dentro de una secuencia planeada. Precisamente, este es el caso del atletismo, donde se enseña una serie de habilidades técnicas caracterizadas por movimientos precisos y de alta coordinación. Para las Propuestas Ludotécnicas, la estrategia en la práctica empleada es la analítica pura, donde la tarea se descompone en partes y la ejecución comienza por la parte que el docente considera la más importante, y así sucesivamente se va ejecutando aisladamente todos los componentes (Zurita, 1998). Otra estrategia que puede darse en la segunda fase metodológica, es la analítico progresiva, en la que la práctica comienza con la ejecución de un solo elemento, y una vez dominado éste se van añadiendo progresivamente otros nuevos, si bien su uso ha de hacerse con cierta precaución, pues la inclusión de forma simultánea de varios elementos técnicos en las Propuestas Ludotécnicas, puede complicar en exceso el desarrollo de las formas jugadas, al tener que prestar atención los alumnos a varias reglas técnicas al mismo tiempo mientras están practicando las actividades.

Para las Propuestas Globales, tercera fase metodológica del Modelo Ludotécnico, la estrategia en la práctica es global pura, es decir, se solicita a los alumnos que ejecuten la disciplina atlética en su totalidad, o bien, dependiendo de la dificultad de la disciplina, se emplea una estrategia global con modificación de la situación real, donde las condiciones se alteran de forma que en un principio la ejecución se vea facilitada, para que según vaya adquiriendo dominio el alumno, las

condiciones de ejecución se presenten más y más parecidas a las reales (Contreras, 1998).

El otro factor relevante que determina la estructura de la tarea en el Modelo Ludotécnico es cómo los estudiantes son agrupados para practicar las tareas de aprendizaje. Las opciones de agrupación en este Modelo van desde la práctica individual, por parejas, pequeños y grandes grupos hasta llegar a la práctica de toda la clase. Durante la fase metodológica de las Propuestas Ludotécnicas, un plan para rentabilizar al máximo el tiempo disponible, es hacer una agrupación progresiva de los estudiantes comenzando por las formas jugadas que conlleven una práctica individual, para luego pasar a tareas por parejas, pequeños grupos o grandes grupos. Por su parte, las Propuestas Globales siguiendo este plan general de progresión de las agrupaciones, suelen requerir prácticas en grandes grupos (de 7 a 15 estudiantes), o de toda la clase al unísono, donde todos los alumnos practican juntos la tarea al mismo tiempo, realizando una ejecución completa del gesto atlético que están tratando de asimilar.

El profesor permite que sean ellos quienes hagan los grupos libremente, implicándose únicamente cuando lo estime oportuno debido a problemas de disciplina o de discriminación por cuestiones de complejidad, sexo, raza o religión. Cuando las capacidades físicas puedan ser un factor limitante en las propuestas, el profesor procura que los componentes dentro de cada grupo sean homogéneos, atendiendo especialmente al sexo y a las cualidades motrices de los estudiantes.

5. CONCLUSIONES.

A pesar de que el atletismo como deporte individual se caracteriza por un tipo de habilidades cerradas, con movimientos precisos y de alta coordinación, así como por una implicación pasiva del deportista en su proceso de aprendizaje, desde el Modelo de Enseñanza Ludotécnico, se proponen tareas abiertas que implican activamente al

alumno, que les hacen pensar, preguntar y tomar decisiones durante las prácticas, sin olvidar que su objetivo es el aprendizaje y dominio de las disciplinas atléticas. Este nuevo planteamiento se perfila como un plan metodológico que encaja con el diseño actual del sistema educativo, que logra alcanzar los objetivos de la Educación Física en Primaria, enriqueciendo su motricidad, y contribuyendo a la formación integral de los estudiantes. El patrón de compromiso sigue siendo la instrucción directa, pero es interesante considerar que durante todo el proceso se da un cierto grado de aprendizaje basado en preguntas y de enseñanza por medio de la investigación con una implicación cognitiva mucho más marcada.

En este nuevo Modelo de Enseñanza el tipo de tareas empleadas para el desarrollo del dominio motor del niño son las formas jugadas y los minideportes durante la fase metodológica segunda y tercera respectivamente, mientras que en la primera fase el profesor tiene la opción de implicar motrizmente a los estudiantes mediante tareas cooperativas en las que han de resolver algún problema práctico. Para el desarrollo del dominio cognitivo, a lo largo de todas las fases de la sesión el profesor emplea las preguntas de “chequeo” para comprobar que se ha entendido la presentación de la tarea. En la primera y última fase se hace uso de las tareas de pensamiento crítico, donde el profesor lanza una o varias preguntas a los alumnos para que respondan al final de la sesión, conectando las vivencias acumuladas durante la práctica con la información recibida por el profesor. Una tarea más de implicación cognitiva que se emplea en el Modelo Ludotécnico, es la valoración que realizan los propios alumnos de las ejecuciones de sus compañeros a través de una hoja de registro donde realizan un análisis visual de los elementos técnicos adquiridos.

En cuanto a la presentación de las tareas de aprendizaje, como norma general durante las fases dos y tres, el profesor explica verbalmente en qué consiste la tarea a

desarrollar mientras los alumnos escuchan. Para la primera fase y en especial para la primera sesión, se realiza una detección de los conocimientos y experiencias previas, y en el resto de sesiones se propone una tarea para captar la atención de los niños, junto con una demostración con explicación verbal de los diferentes elementos que componen el gesto a resolver.

Finalmente de entre los factores que determinan la estructura y compromiso con las tareas de aprendizaje en el Modelo de Enseñanza Ludotécnico, se hace especial hincapié en la estrategia de práctica, que es analítica pura y global pura para las fases metodológicas dos y tres respectivamente, mientras que el otro factor a destacar es la estrategia de agrupación de los alumnos, que parte de las agrupaciones más simples en las Propuestas Ludotécnicas para terminar con las más numerosas y complejas en las Propuestas Globales.

6. BIBLIOGRAFÍA.

Alonso, D. y Campo, J. (2001). *Iniciación al atletismo en primaria*. Barcelona: Inde.

Contreras, O.R. (1998). *Didáctica de la Educación física. Un enfoque constructivista*. Barcelona: Inde.

Delgado, M.A. (1991). *Los Estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. Universidad de Granada.

Hubiche, J.L. y Pradet, M. (1999). *Comprender el atletismo. Su práctica y su enseñanza*. Barcelona: Inde.

Jones, D. (1992). Analisis of task systems in elementary physical education classes. *Journal of Teaching in Physical Education*, 11, 411-425.

Lasierra, G. y Lavega, P. (1993). *1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Paidotribo.

Lizaur, P. (1997). Iniciación a los deportes individuales. En J. Jiménez, P. Sáenz-López y M. Díaz Trillo, *El deporte escolar* (pp. 41-59). Universidad de Huelva.

McBride, R. (1992). Critical thinking: An overview with implications for physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 11, 112-125.

Méndez, A. (1999). *Análisis comparativo de las técnicas de enseñanza en la iniciación a dos deportes de invasión: el floorball patines y el baloncesto*. Tesis Doctoral Inédita.

Méndez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de la educación física. Juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales*. Barcelona: Paidotribo.

Metzler, M. (2005). *Instructional Models for Physical Education*. Arizona: Holcomb Hathaway.

Mosston, M. (1988). *La enseñanza de la Educación Física*. Barcelona: Paidós.

Rink, J. (2001). Investigating the assumptions of Pedagogy. *Journal of Teaching in Physical Education*, 20, 112-128.

Ruiz, L.M. y Sánchez, F. (1997). *Rendimiento deportivo. Claves para la optimización de los aprendizajes*. Madrid: Gymnos.

Valero, A. (2004a). El enfoque ludotécnico como alternativa a la enseñanza tradicional del atletismo en la educación primaria. *Aula de Encuentro*, 8, 119-131.

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

Valero, A. (2006a). Las propuestas ludotécnicas: una herramienta metodológica útil para la iniciación deportiva al atletismo en Primaria. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 10, 42-49.

Valero, A. (2006b). Fundamentos del Modelo de Enseñanza Ludotécnico en la Educación Física de Primaria. *Aula de Encuentro*, 10, (en prensa).

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.

Vernetta, M. (1995). *Efecto diferencial de tres estrategias en la práctica para el aprendizaje de las habilidades gimnásticas*. Tesis doctoral. Universidad de Granada.

Zubiaur, M. (2003): “Posibilidades de la demostración en el aprendizaje motor”, *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 62 (en línea).

<http://www.efdeportes.com/efd62/aprmot.htm>. (consulta: 8 octubre 2006).

Zurita, F. (1998). *Deportes Individuales en Primaria. Atletismo y Tenis*. Granada: Proyecto Sur.

Fases Metodológicas del Modelo de Enseñanza Ludotécnico

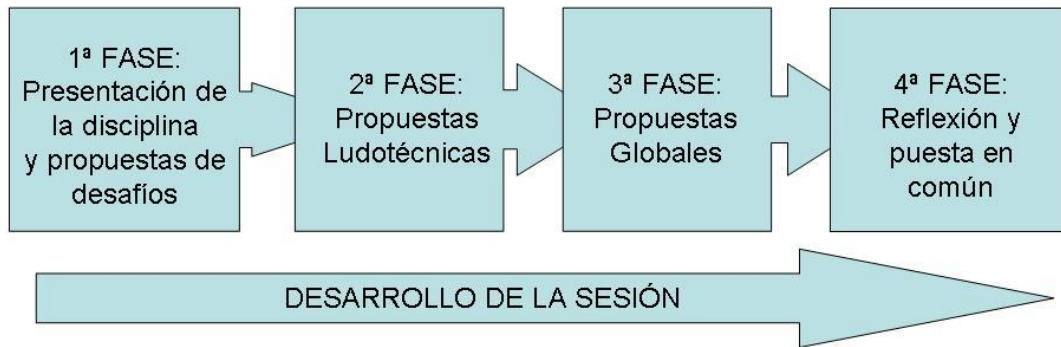


Figura 1. Secuenciación de las Fases Metodológicas del Modelo de Enseñanza Ludotécnico a lo largo de la sesión.

Modelo de Enseñanza Ludotécnico: Iniciación al lanzamiento de jabalina

1ª fase: Presentación de la disciplina y planteamiento de desafíos

Introducción a la disciplina

TAREA COOPERATIVA CON PROBLEMA A RESOLVER:

En equipos de 4 alumnos con un simulador de jabalina, los grupos han de encontrar la forma más eficaz de agarrar, transportar y lanzar el artefacto lo más lejos posible. Después de unos 8-10 minutos, un representante de cada equipo realiza una demostración del consenso al que han llegado y una vez se ha pasado por todos los grupos, el profesor da la versión más eficaz realzando los logros y aciertos conseguidos por cada uno de los grupos.

Figura 2. Ejemplo de tarea cooperativa con problema a resolver en la primera fase metodológica de iniciación al lanzamiento de jabalina en el Modelo de Enseñanza Ludotécnico.

Modelo de Enseñanza Ludotécnico: Iniciación al lanzamiento de jabalina

Ejemplos de preguntas “chequeo”

- El profesor explica las condiciones que debe reunir un lanzamiento para que sea considerado válido, entre las que se encuentra caer de punta el artefacto y posteriormente les pregunta: *¿Podéis decirme cuándo es válido el lanzamiento de la jabalina?*
- El profesor distingue entre los distintos tipos de agarre que existen y más adelante les pregunta: *¿Cuáles son las diferentes formas de agarre de la jabalina?*
- El profesor establece dentro de las normas de seguridad dos momentos que siempre han de respetar los alumnos, el de lanzamiento y el de recogida del artefacto y luego les pregunta a los alumnos: *¿cuál es el momento ideal para recoger las jabalinas que han sido lanzadas?*

Figura 3. Ejemplo de preguntas de “chequeo” tras la explicación de una tarea para la disciplina del lanzamiento de jabalina en el Modelo de Enseñanza Ludotécnico.

Modelo de Enseñanza Ludotécnico: Iniciación al lanzamiento de jabalina

1ª fase: Presentación de la disciplina y planteamiento de desafíos

Tarea para captar la atención del alumnado

Profesor: - *En la sesión de hoy vamos a iniciarnos en el lanzamiento de jabalina, que es una prueba encuadrada dentro de los tres bloques de disciplinas atléticas; desplazamientos, saltos y lanzamientos. ¿Puede decirme alguno de vosotros el resto de disciplinas que forman el bloque de los lanzamientos?*

Los alumnos mencionan el de peso, disco y martillo. El profesor recae sobre este conjunto de pruebas y pregunta a la clase si alguno de ellos ha estado viendo los pasados Campeonatos del Mundo celebrados en Goteborg. Los alumnos mueven afirmativamente sus cabezas, y algunos de ellos recuerdan que una atleta española ganó una medalla en esta prueba.

Profesor: - *Pues bien, si queréis ser como ella, necesitáis conocer cuál es la técnica ideal para enviar el artefacto lo más lejos. Ella también tuvo que trabajar los diferentes elementos de los que se compone el movimiento. Por lo tanto, vamos a trabajar la carrera previa al lanzamiento, el lanzamiento y la recuperación. De modo que, mientras que estamos practicando, imaginaos que sois atletas que se están preparando para los próximos Juegos Olímpicos y vamos a disfrutar.*

Figura 4. Ejemplo de “captación de la atención” dentro de la primera fase de presentación de la disciplina del lanzamiento de jabalina en el Modelo de Enseñanza Ludotécnico.