



PROCEDIMIENTO SELECTIVO DE ACCESO A LA FUNCIÓN PÚBLICA DOCENTE.

FASE DE OPOSICIÓN

PRIMERA PRUEBA – PARTE “A”.

- **Cuerpo al que se opta:** Profesor de Enseñanza Secundaria
- **Especialidad:** Educación Física
- **Opositor:**
- **Tema desarrollado:** 38

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo”.

Benjamin Franklin (1706-1790) Estadista y científico estadounidense.



Tema 38. Los deportes de adversario como contenido de enseñanza en el currículum del área. Intenciones educativas y de aprendizaje, posibles adaptaciones y orientaciones para su tratamiento didáctico.

INTRODUCCIÓN

- 1.- Los deportes de adversario.
 - 1.1.- Concepto.
 - 1.2.- Clasificación.
 - 1.3.- Características de los deportes de adversario.
 - 1.4.- Los deportes de adversario como contenido de enseñanza en el currículum de E.F
- 2.- Intenciones educativas y de aprendizaje.
 - 2.1.- Los deportes de adversario en el currículo del área.
 - 2.2.- Los deportes de adversario como medio educativo.
 - 2.3.- Los deportes de adversario como objetivo educativo.
- 3.- Posibles adaptaciones y orientaciones para su tratamiento didáctico en el marco escolar.
- 4.- Aplicación didáctica.
- 5.- Conclusión.
- 6.- Bibliografía.



INTRODUCCIÓN

En la actualidad el deporte ha alcanzado una gran relevancia social y cultural, se puede decir que es el fenómeno social de masas, no belicoso, más importante. Los eventos deportivos superan fronteras, ideologías y son portadores de valores que se van universalizando. Fenómenos como el fútbol, el atletismo o los JJOO son un claro ejemplo de lo citado anteriormente.

El deporte se manifiesta en la sociedad desde tres perspectivas diferentes: deporte competitivo, deporte recreativo y deporte educativo. Nosotros consideramos el deporte como un medio para la formación del individuo, así pues lo abordaremos desde su perspectiva educativa, caracterizada por un equilibrio entre sus rasgos pertinentes (institucionalización, esfuerzo físico, carácter lúdico, etc.), y que se manifiesta externamente con prácticas racionales que permiten el desarrollo integral del alumno/a en las dimensiones biológica, cognitiva, afectiva, racional, expresiva y decisional.

Es un tema muy importante porque los deportes de adversario contribuyen a cumplir con los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que marca el RD 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria y el RD 1467/2007, de 2 de noviembre, por el que se establece la estructura de bachillerato.

Entre la amplia gama de deportes que deberemos enseñar a nuestros alumnos, se encuentran los deportes de adversario. Estos deportes son el objeto de este tema, por lo que atenderemos en un primer momento a la definición de Deportes de Adversario, la clasificación de los mismos, así como a sus características para ser concebidos como hecho educativo. Posteriormente, veremos cuáles han de ser las posibles adaptaciones y modificaciones mediante las necesidades de Intervención Didáctica: fases de aprendizaje, evolución del alumno, etc., para su inclusión en el currículo escolar dentro del área de Educación Física.

Este tema guarda relación con los temas 37 (deporte de adversario, componentes técnicos, tácticos y reglamentarios), y también con los 35 y 36 (deportes individuales), así como los deportes colectivos, temas 39 y 40. También son destacables los genéricos de acercamiento al concepto de deporte y de aprendizaje motor, números 33 y 34.



1.- Los deportes de adversario.

1.1.- Concepto.

Aunque a principios del siglo XIII, el vocablo “deport” en lengua provenzal hacía alusión a diversión (p.ej., en *El Cantar del Mío Cid*), con el paso del tiempo desaparecería su uso hasta reaparecer en el siglo XIX bajo el término “sport” en Inglaterra o nuevamente “deport” en Francia, con el significado de pasatiempo, diversión o ejercicio físico al aire libre.

Según el Diccionario de la Lengua Española (2001), el deporte es una actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a determinadas normas.

Así Hernández Moreno (1994), lo define como una situación motriz de competición, reglada, de carácter lúdico e institucionalizada.

Debemos tener muy presente que el deporte es en su esencia, lúdico y competitivo, siempre que la competición sea entendida como medio de autoconocimiento y superación, y no como fin a alcanzar a cualquier precio.

Centrándonos en los deportes de adversario, éstos se conforman como un grupo más de posibilidades de acción deportiva dentro del amplio espectro que forman estas manifestaciones. Los Deportes de Adversario se llaman también deporte de oposición o de enfrentamiento singular, y son:

“Aquellos en los que la acción motriz se hace siempre en presencia de un oponente, cuyo comportamiento y conducta motriz tiene objetivos opuestos.”

El planteamiento pretendido de estos deportes es el que pueden ser entendidos tanto en forma de lucha, con oposición directa y contacto físico con intención de vencer al contrario, como en forma de duelo de raqueta; o corporal, sin contacto físico, donde las pretensiones del practicante son el logro de objetivos basados en metas de actuación espaciales.

En muchos escritos realizados acerca de los Deportes de Adversario, se relacionan a estos, o se les conceptualizan bajo la denominación de deportes de combate, siendo ésta una definición pobre y errónea puesto que sería una percepción limitada de la realidad.



1.2.- Clasificación.

Según la clasificación establecida por Parlebás, P. (1988), el cual realiza una clasificación de los deportes en función del nivel de Incertidumbre creada por sus componentes (Compañeros, Adversarios, Medio), los Deportes de Adversario se engloban en las llamadas "Situaciones Sociomotrices", aquellas en las que la persona actúa en presencia de un oponente, bajo un medio estable, y pudiendo existir compañeros en disciplinas con juego o desarrollo de la acción por parejas:

CAI: incertidumbre sólo creada por la presencia de un adversario, siendo el medio normalmente estable, así como la presencia de compañeros circunstancial al desarrollo propio de ciertas especialidades (Tenis dobles, Bádminton dobles, etc.).

En este tema nos vamos a centrar en aquellos deportes de adversario en los que el medio no es portador de incertidumbre, diferenciándolos entre sí en función del blanco (humano o material) y en función del espacio y la participación, resultando los siguientes subgrupos:

- **Deportes de adversario con blanco material.**

Se encuentra representado por aquellos Deportes que utilizan como material de aplicación las Palas (Squash, Padel, Tenis mesa, etc.), así como aquellos que utilizan Raquetas (Tenis, Bádminton, etc.), o los que utilizan el Golpeo Corporal (Pelota Valenciana, Vasca, etc.).

Hemos de hacer una matización resultado de integrar, dentro de los Deportes de Raqueta, aquel como la *Cesta Punto* desarrollado en el País Vasco que utiliza como material el arco de mimbre que se une a la mano para el lanzamiento de la pelota contra la pared a la máxima velocidad.

Estos tipos de Deportes con Blanco Material pueden tener espacios *comunes* como el frontón, la cesta punto; o espacios *individuales* separados por red como el tenis, tenis de mesa, el bádminton, etc. En todos ellos el duelo se establece a través del uso de un móvil: pelota, volante...

Los juegos con palas y raquetas han sido una parte fundamental de las actividades físicas de recreo del hombre. De éstas, algunas se han convertido en Deporte, otras en Deporte Tradicional, y otras se mantienen como juegos populares o prácticas lúdicas.



- Deporte convencional: practicado en todos lados, con unas reglas comunes y regido por instituciones denominadas Federaciones. Ej.: Tenis, Bádminton.
- Deporte tradicional: practicado como juego tradicional de una zona geográfica que ha acabado institucionalizándose (normas fijas, competiciones...). Ej.: Pelota Vasca.
- Juego popular: actividad recreativa que tiene diferentes reglas según el lugar donde se practica. Ej. Palas en la playa.

Determinar cuál y dónde ha sido su **origen** es difícil, aunque parece que las primeras referencias proceden de los egipcios, de los griegos y de los chinos. Sin embargo, los primeros datos claros aparecen en el siglo I a.C., cuando se practicaba un juego llamado *Pelota triangular*, donde tres jugadores se tiraban una pelota con unas raquetas bastantes anchas.

Como curiosidad es conocido que en siglo XVIII, por falta de espacio, algunos prisioneros ingleses inventaron un juego que se basaba en golpear la pelota con una raqueta en dirección a una pared. Es un juego antecesor del *squash*.

Con los años surgen muchas formas de jugar con palas y raquetas, así, durante la Edad Media se extiende bastante el juego conocido como *Jeu de paume*, primero en Francia y después en el resto de Europa. En España arraiga sobre todo en el País Vasco y Navarra (pelota vasca) aunque también se juega en Valencia y Castilla-La Mancha.

Todos poseen unas **características comunes**:

- Participación alternativa de los jugadores.
- Existencia de adversarios y compañeros (en el caso de juego a dobles).
- El espacio, pudiendo ser común o separado.
- El reglamento, donde existen características comunes relativas a los objetivos del juego, se gana el punto o puntos cuando la pelota toca el suelo o bota más de una vez en el terreno delimitado para el juego, antes de que el adversario pueda golpearla. La pelota, pudiendo ser pelota o volante, siendo específica de cada deporte en las dimensiones y materiales de que se dispone. El implemento o instrumento de juego, sirve para golpear la pelota, pudiendo ser una raqueta, una pala o paleta, una cesta o la mano. El tiempo de juego, el final se marca al llegar a un resultado determinado. El golpeo, pudiendo ser golpes ofensivos o defensivos.

○ **Deportes de adversario con blanco humano.**



Son propiamente concebidos como situaciones sociomotrices de lucha, con un blanco o meta a alcanzar situado o centrado en el cuerpo o posición del cuerpo del oponente o adversario.

Se encuentran representados por las situaciones de lucha con consigna (actividades luctatorias), los deportes de lucha y las artes marciales, bien sean con medios como los agarres, los golpes, con la utilización de objetos o sin ellos. Cada uno de estos grupos goza de unas características propias:

1. Actividades de lucha con consigna:

Son consideradas actividades luctatorias, donde se desarrollan acciones motrices propias de la lucha como tirar, arrastrar, empujar, derribar, volcar, tocar, etc., con la existencia de un bajo componente técnico, acentuándose el componente educativo de construcción de un rico y variado bagaje motriz, con el desarrollo de todas las posibilidades potenciales que tiene mediante el uso del juego.

2. Deportes de lucha:

Son situaciones de oposición dual regladas, competitivas e institucionalizadas, con existencia de un alto componente técnico, táctico y físico. Son de difícil aplicación en el marco escolar.

3. Artes marciales:

Son actuaciones corporales de lucha con un alto componente filosófico y trascendental emanado de culturas orientales, surgidas a su vez de actuaciones bélicas y guerreras, donde el componente filosófico-religioso es determinante: budismo-zen, confucianismo, etc.

Algunas de ellas se han reglamentado como deportes de lucha institucionalizados (Judo, Taekwondo...), siendo otras entendidas en mayor medida como un estilo de vida y quedando a un lado de las concepciones deportivas que de ellas pudiesen hacerse (Aikido, Yudo...).

Todas las posibilidades de pueden quedar iluminadas desde la perspectiva física de utilización y desarrollo corporal, a través del conocimiento que supone la práctica y evolución en tareas motrices como son básicamente:

- a) **Movimientos basados en la acción de coger:** implican contacto directo, con importantes sensaciones táctiles y cinestésicas. Se desarrollan mediante la puesta en juego de confrontaciones de fuerzas, aplicando *empujes*, *inmovilizaciones* y *derribos*. Precisan de superficies blandas (tatamis) que absorben los impactos producidos por las caídas.



b) **Movimientos basados en la acción de tocar o golpear:** constan de diferentes movimientos de ataque y de defensa. A veces se limitan a “marcar” (sin contacto) los golpes sobre la figura corporal del adversario. Poseen gran importancia la percepción visual y la anticipación motriz. Necesitan normalmente del uso de protecciones corporales.

c) **Movimientos basados en la acción de tocar mediante el uso de objetos (armas):** poseen iguales características que las anteriores respecto al desarrollo de la velocidad de desplazamiento, gestual, coordinación segmentaria, etc., aumenta el espacio sociomotor de juego, debido a las medidas de los objetos a utilizar (Esgrima, Kendo...). De igual modo necesitan de fuertes elementos de protección de la integridad física de la persona.

1.3.- Características de los deportes de adversario.

Los Deportes de Adversario, al igual que otra tipología de deportes, poseen una serie de características comunes que representan su estructura básica y que nos permiten una identificación más clara tras un análisis previo.

Estas características comunes o básicas son:

- Los desplazamientos como factor básico.
- El proceso de ataque como iniciativa o respuesta (contraataque).
- El proceso de defensa como forma de contrarrestar las acciones ofensivas del contrario.
- Solicitan gran velocidad y precisión.
- Exigen el desarrollo de procesos técnicos específicos, pero fácilmente adaptables a situaciones y entornos cambiantes o variables.
- Vienen determinadas por la necesidad de una distribución racional del esfuerzo.
- Necesidad de anticipación concurrente a los movimientos del adversario.
- Se propician en medios o espacios estables, claramente delimitados y acotados en su uso, tanto si son de espacio compartido como común.
- Precisan de una elevada concepción espacio-temporal. Parlebás, P., las identifica en este sentido como duelos de distancia casi nula (Lucha libre, Judo...), reducida (Boxeo, Taekwondo...), media (Esgrima, Kendo...) o grande (Tenis, Bádminton...).



- Se representan identificados componentes de agresividad positiva como concepto vinculado al ejercicio de comprensión mental de las acciones a realizar.
- Tienen una alta y determinante exigencia del mecanismo de decisión.
- Se rigen por sistemas de contracomunicación, es decir, intentos de confundir al adversario para conseguir la meta pretendida (códigos engañosos, confusión...).

1.4.- Los deportes de adversario como contenido de enseñanza en el currículum de E.F

Son numerosas las características asociadas a la actividad deportiva de adversario que le facultan para convertirse en contenido educativo propio del currículum de nuestra área, cada una de ellas vinculada a unas funciones concretas, como por ejemplo:

- Favorece el desarrollo fisio-biológico y la condición físico-motriz mediante el aprendizaje y ejecución de ciertas habilidades motrices básicas y específicas (función anatómico-funcional e higiénica).
- Favorece el desarrollo cognitivo, al incidir en aspectos perceptivos y de toma de decisiones, especialmente relacionados con la adaptación a situaciones socio-motrices, propias de los deportes de adversario y colectivos (función de conocimiento).
- Nos divierte y alegra la vida, favoreciendo la creación de hábitos de ocupación del tiempo libre (función lúdica).
- Promueve las relaciones sociales, favoreciendo el desarrollo afectivo (función social).
- Promueve el desarrollo de valores morales y cívicos a través de normas como el respeto a los adversarios y a las reglas establecidas (función social).
- Promueve la disciplina y la superación, tan necesarias en una sociedad como la actual (función agonística).
- Compensa posibles desequilibrios físicos (p.ej., trastornos musculoesqueléticos) producidos por el estilo de vida moderno (función compensativa).
- Elimina la tensión mental (p.ej., ansiedad) y restablece nuestro equilibrio psíquico, reconduciéndonos a un estado de liberación o catarsis (función catártica).



Como podemos deducir, la mayoría de estas características no son exclusivas de los deportes aquí tratados, sino propias de la actividad deportiva en general.

2.- Intenciones educativas y de aprendizaje.

2.1.- Los deportes de adversario en el currículo del área.

Dentro del área de Educación Física, los Deportes de Adversario quedan encuadrados en el bloque de contenidos núm. 3: "*Juegos y Deportes*", aunque también tienen relación directa con el bloque de contenidos núm. 1 y 2 de "*Condición Física*" y "*Cualidades Motrices*", donde podemos encontrar muchas modalidades de deporte de adversario.

Tanto los relativos a Duelos Singulares de raqueta y pala, como las actividades de lucha, representan para el educando situaciones novedosas de gran riqueza motriz.

Por sus exigencias de los *mecanismos perceptivos y de decisión*, son medios apropiados para desarrollar ampliamente el canal cognitivo a través del movimiento.

A efectos formativos hemos de considerar a los Deportes de Adversario desde dos puntos de vista: a partir de las intenciones educativas, entendidas como un *medio*, así como desde las intenciones de aprendizaje, entendidas como *objeto educativo*.

2.2.- Los deportes de adversario como medio educativo.

Pasamos pues a plantear de un modo más directo la perspectiva cuya intencionalidad hace que se deban ayudar a conseguir los objetivos planteados en la educación integral de la persona, a través del desarrollo de sus capacidades motrices, intelectuales, de equilibrio personal, de relación social, así como otras connotaciones éticas y morales.

Por ello debemos comenzar mencionando que los deportes de combate, así como los de raqueta *han sido excluidos tradicionalmente como medio para el desarrollo de los contenidos del área de la Educación Física*, no siendo reconocidas sus ventajas educativas. El reflejo del deporte de alta competición, así como la concepción social de estas disciplinas como actividades violentas en cuanto al uso del cuerpo por parte de los deportes de combate, así como elitistas en cuanto a los de raqueta, han sido la razón de su encasillamiento y rechazo.

Frente a esta visión podemos objetar que los Deportes de Adversario como medio de la Educación Física en la ESO aportan vivencias novedosas, permiten trabajar objetivos motrices importantes y variados, poseen la capacidad de desmitificar el uso físico violento del cuerpo, son altamente recreativos y



motivantes, y suelen precisar por lo general de pocas instalaciones y equipamientos.

Estudiando por tanto de una forma más concreta los Deportes de Adversario, podemos decir y aportar qué nos ofrecen, desde las diferentes perspectivas, canales o ámbitos de la conducta humana, estas manifestaciones deportivas:

✓ **Nivel cognoscitivo:**

- Centran su dificultad sobre el desarrollo e implicación de los mecanismos de percepción y decisión.
- Desarrollan la capacidad de anticipación.

✓ **Nivel motor:**

- Solicitan y desarrollan todas las capacidades y cualidades físicas: resistencia, velocidad, fuerza y flexibilidad.
- Desarrollan las cualidades motrices y coordinativas: equilibrio, coordinación, agilidad y habilidades básicas.

✓ **Nivel psicomotor:**

- Desarrollan la lateralidad, por la exigencia de movimiento en todos los planos y ejes corporales.
- Desarrollan la estructuración y orientación espacio-temporal: exige ubicarse constantemente en el terreno de juego, donde existe una constante incertidumbre sobre el adversario y su comportamiento motor y de contracomunicación.

✓ **Nivel socio-afectivo:**

- Fomentan la relación interpersonal, contribuyendo a la desmitificación del contacto corporal.
- Favorecen la aceptación y respeto de las normas.
- Desarrollan la autoexigencia y el espíritu de superación, aumentadas por la oposición directa.
- Fomentan la práctica habitual de actividades deportivas al desarrollar nuevas vías de esparcimiento y recreación de la persona, siendo novedosas y motivantes para prácticas en parejas en cualquier momento.
- Facilitan la liberación y canalización de tensiones, puesto que exigen intensas ejecuciones, con una importante tarea catártica, liberando la agresividad de forma controlada.

El autor Hernández Moreno, J.M., defiende el desarrollo de los tres pilares sobre los que debe sustentarse el aprendizaje de los contenidos específicos de la Educación Física, y que parece ser que son cubiertos desde estas actividades:



1. Mejora de nuestra motricidad.
2. Aumento del conocimiento global de la motricidad.
3. Aumento del compromiso con la motricidad personal.

Aun habiendo visto y analizado las particularidades que hacen de estos deportes medios importantes para la educación integral de la persona, deberán cumplir la imposición básica de tener un carácter abierto, adaptable a las posibilidades físicas, condicionales y cognitivas de todo el alumnado al que se le presenten.

Al mismo tiempo deberán evitar ser despreciadas sus posibilidades competitivas, evidenciando rasgos educativos en lugar de evidencias trascendentales que pudiesen desvirtuar su potencial.

2.3.- Los deportes de adversario como objetivo educativo.

Por otra parte, hemos de considerar la iniciación deportiva como entidad objeto de enseñanza, con *objetivos educativos específicos*.

Por ello, consideramos la formación deportiva enmarcada en el contexto escolar como un proceso no destinado a la consecución de rendimiento, sino como un medio que respetando la evolución física y psíquica del alumno, facilite su desarrollo armónico dentro del ámbito de la Educación Física.

Del mismo modo, servirá para sentar unas bases adecuadas para permitir al adolescente decidir entre una dedicación a la práctica deportiva más intensa, o bien como uso recreativo o mantenimiento de la salud.

Las orientaciones específicas dedicadas al deporte que desde los contenidos mínimos se establecen en torno al deporte, van más allá del “aprender a jugar”, de forma que pretenden albergar aspectos tales como:

- Deportes y juegos más habituales en el entorno.
- Recursos para la práctica deportiva.
- El deporte como fenómeno social y cultural.
- Las habilidades específicas: técnicas y cualidades físicas básicas de los deportes de adversario.
- Etc.

Desde una visión más cercana a los Deportes de Adversario, veremos cómo estos objetivos planteados deben hacer referencia al *aprendizaje de los aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios, actitudes ante la práctica deportiva propia y de los demás*, así como *pautas que le permitan al educando una acción lo más segura y saludable posible, respetando aspectos culturales y sociales*.

Como acercamiento a los diferentes niveles educativos podemos propiciar unos matices de cómo podrían ser tratados estos contenidos, marcando unas condiciones tales como:



En la **Enseñanza Primaria** estableceremos un primer nivel de objetivos basados en las actividades motrices básicas y genéricas tanto de los deporte de pala, raqueta o de golpeo corporal, como en las actividades luctatorias en formas jugadas. Además de crear con su planteamiento una primera base física y motriz, un gran objetivo sería la asunción de los roles fundamentales de defensa y ataque, así como establecer movimientos por el espacio.

Desde una visión ya de la **Enseñanza Secundaria**, y desde su *Primer Ciclo de la ESO*, aprovecharemos ese bagaje motriz adquirido para a partir de él propiciar un acercamiento más profundo del mayor número de deportes de adversario posibles, principalmente mediante juegos simplificados que respeten la estructura original del deporte patrón, o bien mediante progresiones comprensivas de la actividad desarrollada.

En este primer ciclo serán importantes ya, tanto los conocimientos específicos del educador como la disponibilidad de material e instalaciones del Centro. El educando deberá acceder ya a conocer las técnicas, tácticas y reglamento elemental de estos deportes, así como las posibilidades de adaptación alternativas que pudieran presentar.

De igual modo, otro objetivo a tener presente será facilitar el conocimiento de las posibilidades de práctica que tienen en su entorno (instalaciones, clubes...), así como las diferentes modalidades autóctonas que puedan existir en su región, siendo valoradas correctamente.

Desde un trabajo ubicado en el *Segundo Ciclo de la ESO*, y teniendo presentes las posibilidades organizativas y de programación que ofrecen los Centros Escolares, deberá ser considerado esta etapa como el momento de permitir la opcionalidad a los alumnos, así como aumentar en la práctica de los deportes de adversario, el grado de autonomía y mejora de conocimientos que ya poseen.

Habría de centrar el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el perfeccionamiento de un deporte de blanco material, así como sobre otros de blanco humano, tendiendo hacia la práctica autóctona de los requisitos físicos específicos para su práctica.

De igual forma habrá que subrayar en todo momento el desarrollo del pensamiento crítico acerca de aspectos relacionados con estos deportes tales como: aspectos violentos, consumo, presencia y uso de los mass-media, modas, etc.

3.- Posibles adaptaciones y orientaciones para su tratamiento didáctico en el marco escolar.

De todo lo visto hasta ahora sobre el concepto de deporte de adversario, sus características, su clasificación, su relación con el currículo, las intenciones



educativas y de aprendizaje, lo realmente importante es su aplicación práctica al contexto educativo, es decir, no debemos quedarnos en la mera teoría.

Con esta intención, en este apartado vamos a tratar de darle un enfoque didáctico al tema y de conocer cómo trabajaríamos con nuestros alumnos de Secundaria el deporte de adversario. Para ello responderemos a tres preguntas fundamentales:

- ¿Qué modalidades podemos utilizar?
- ¿Qué adaptaciones pueden sufrir?
- ¿Qué tratamiento didáctico le vamos a dar?

En relación a la primera pregunta ¿Qué modalidades podemos utilizar? →

Siguiendo los Reales Decretos 1631/2006 de 29 de diciembre en la etapa de la ESO y el 1467/2007 de 2 de noviembre para el Bachillerato, por los que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a ambas etapas, observamos que no tienden a especificar modalidades que podamos utilizar en los deportes de adversario. Con lo cual, deberemos escoger aquellas que más se puedan adaptar a nuestro contexto escolar como: el judo (adaptando la indumentaria y el reglamento), el esgrima (adaptando indumentaria y material), el bádminton, el tenis (adaptando instalaciones) y el tenis de mesa.

Con respecto a la segunda pregunta, ¿Qué adaptaciones pueden sufrir? →

Es necesario que el deporte de adversario de competición tenga una serie de adaptaciones para utilizarse en el contexto escolar. Para llevarlas a cabo, será necesario tener en cuenta, de antemano, las características, motivaciones, intereses, capacidades y momento evolutivo de los alumnos.

- ✓ Adaptaciones materiales: bajar la red en los deportes de raqueta, incluir volantes de mayor tamaño o de menor velocidad en bádminton, sustituir el judogui de judo por camisetas viejas, etc.
- ✓ Adaptaciones de las instalaciones: sustituir el tatami de judo por colchonetas, reducir el terreno de juego en tenis o bádminton...
- ✓ Adaptaciones del reglamento: se pueden modificar determinadas normas o reglas para conseguir que todos participen. Por ejemplo, realizar judo de rodillas para reducir el miedo a las caídas y controlar la agresividad, reducción del tiempo de combate o de juego, crear varias finales en función de niveles, etc.



- ✓ Adaptaciones en las organizaciones: pasar de oposiciones macrogrupales en deportes de lucha a miocrogrupales y por último las duales. Utilizar diferentes agrupaciones en deportes de raqueta (1x1, 2x2, 1x1+1)
- ✓ Adaptaciones en la metodología: ser flexibles e imaginativos y adaptarse a las dificultades de los alumnos.

En referencia a la tercera pregunta, ¿Qué tratamiento didáctico le vamos a dar? →

Sánchez Bañuelos establece la estructuración de la iniciación deportiva en 7 fases, En el caso de los deportes de adversario, sólo se llevan a cabo las cinco primeras. A continuación, se exponen cada una de ellas.

1. Presentación del deporte global: durante esta fase, se hará comprender al alumno los objetivos y el significado del deporte individual, se dará conocimiento de las reglas fundamentales para delimitar el tipo de ejecución y las técnicas específicas.
2. Familiarización perceptiva: este es el momento para que el alumno empiece a formar una “atención selectiva”. En esta fase el profesor debe orientar la atención del alumno por medio de ejercicios que lleven al alumno de forma inequívoca posible a descubrir los indicios correctos.
3. Enseñanza de los modelos técnicos de ejecución: todos los deportes tienen una técnica de ejecución de una eficacia probada al menos empíricamente. Estas técnicas se constituyen en modelos de eficiencia a asimilar. Por regla general integran una secuencia de movimientos complejos, fruto, en la mayoría de los casos de una larga evolución y una cuidada elaboración.
4. Integración de lo modelos técnicos en las situaciones básicas de aplicación: a medida que se van cumpliendo los objetivos en la fase anterior se deben plantear situaciones lo más próximas posible a la situación real en las cuales el alumno pueda experimentar la dificultad real de ejecución que implican los diferentes elementos en su contexto auténtico.
5. Formación de los esquemas fundamentales de decisión: Se refiere a la formación de una adecuada táctica individual (1x1), que permita la estimación correcta de la adecuación-inadecuación de las diversas alternativas motrices en una circunstancia determinada. El objetivo es que el alumno vaya adquiriendo una capacidad de “anticipación cognitiva”, es decir, intuir qué es lo que va a hacer el oponente y actuar en consecuen-



Esta fase supone la culminación del proceso de iniciación deportiva para los deportes de adversario.

4.- Aplicación didáctica.

En cuanto a las posibles orientaciones didácticas vinculadas al tratamiento de los deportes de adversario en el marco escolar, podríamos destacar algunas como:

- Elaborar programas físico-deportivos (en este caso, sobre deportes de adversario) que tengan en cuenta las características, diversidad e intereses de los alumnos, favoreciendo así su aprendizaje, integridad física y motivación. Por ejemplo, mediante la adaptación de los elementos que conforman la estructura del deporte (espacio de juego, reglamento,...) a las características de los alumnos.
- Promover a lo largo de la etapa educativa un aprendizaje progresivo en cuanto al nivel de complejidad técnico, táctico y reglamentario de los deportes a tratar.
- Plantear sesiones motivadoras, a través del uso de recursos como actividades variadas, juegos adaptados, calentamientos alternativos (p.ej., mediante formas jugadas), utilización de material lo más atractivo y diversificado posible, etc. Todo ello a fin de suscitar el interés del alumno por la práctica deportiva, en este caso, de adversario.
- Establecer interrelaciones con contenidos de otros bloques del currículum, de manera que el alumno pueda asimilarlos de una manera más práctica y significativa (p.ej., entre los deportes de adversario planteados y las cualidades físico-motrices mayormente desarrolladas en los mismos).
- Utilizar las estrategias metodológicas que más se adecúen a las diferentes variables con que nos encontramos (características del grupo, tipo de contenido, experiencia propia,...), si bien en este ámbito lo más usual es utilizar estrategias instructivas o directivas (basadas en la reproducción de modelos y la asignación de tareas) para el aprendizaje técnico de las habilidades deportivas, y estrategias participativas (basadas en el descubrimiento guiado y la resolución de problemas) para el aprendizaje de situaciones socio-motrices.
- Ofrecer modelos correctos de actuación y corrección, incidiendo en la atención y concentración cuando sea preciso.
- No priorizar tanto el nivel técnico como la participación e integración.
- Plantear situaciones con un cierto carácter competitivo, no incidiendo tanto en el resultado como en el esfuerzo, la superación y las vivencias corporales, haciendo tan educativa la derrota como la victoria.



- Promover la práctica y culturalidad de los deportes de adversario propios de la región (siempre que los haya, lógicamente).
- Promover visitas a instalaciones del entorno de manera que el alumno sepa dónde puede practicar actividades deportivas tanto de carácter individual como colectivo en su tiempo libre y garantizar así el desarrollo de su condición física y deportiva.

5.- Conclusión.

- La actividad deportiva de adversario constituye uno de los contenidos básicos del currículum del área de Educación Física, y entre las características que le facultan a tal efecto podemos destacar su dimensión físico-motriz, compensativa o catártica, entre otras.
- Las intenciones educativas hacen referencia a los objetivos que pretendemos alcancen nuestros alumnos, como conocer y desarrollar los aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios básicos de los deportes a tratar, o favorecer su desarrollo físico-motriz mediante la práctica de los mismos.
- En cuanto a las intenciones de aprendizaje, como los contenidos que los alumnos deben aprender para alcanzar los objetivos propuestos, destacamos por ejemplo, la vivencia y desarrollo de los gestos técnicos del deporte en cuestión (como contenido procedimental), o el conocimiento de su reglamento básico (como contenido conceptual); todo ello mediante una actitud de valoración positiva e interés en su proceso de aprendizaje deportivo (como contenido actitudinal).
- Las adaptaciones pedagógicas relacionadas con el aprendizaje deportivo se llevarán a cabo a partir de la modificación de una serie de elementos inherentes a la propia acción motriz, tales como el espacio, el tiempo, los recursos materiales o el propio reglamento.
- Respecto a las consideraciones didácticas, debemos tener presente aspectos como: a) la elaboración de programas físico-deportivos adaptados a las características particulares de nuestro alumnado; b) la importancia de utilizar recursos pedagógicos que otorguen a las clases un matiz dinámico y motivador; c) la utilización de una metodología acorde a las variables presentes; etc.
- Como reflexión personal relacionada no sólo con este tema, sino con todos aquellos sobre acondicionamiento deportivo, podríamos destacar el efecto positivo que supone esforzarnos por otorgar a nuestros planteamientos y sesiones un carácter motivador e integrador, de manera que el alumno sienta atracción por este ámbito y contribuya así a su desarrollo afectivo y a la mejora de su condición físico-deportiva y, en definitiva, de su salud y calidad de vida.



6.- Bibliografía.

- **Consejería de Educación de la Comunidad de Valencia** Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establece el currículo de la E.S.O. en la Comunidad de Valencia.
- **Devís, J. y Peiró, C.:** Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados. 1.ª ed. Barcelona. Ed. Inde, 1992.
- **Hernández Moreno, J.** Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo. Barcelona. Inde. (1994).
- **MEC.** Ley Orgánica de Educación (LOE). Madrid. (2006).
- **Riera, J.:** Fundamentos del aprendizaje de la técnica y táctica deportiva. Barcelona. Ed. Inde, 1989.
- **Ruiz Pérez, L.M.:** Deporte y aprendizaje. Barcelona. Ed. Visor, 1994.
- **Sánchez Bañuelos, F.** Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte. Madrid. Gymnos. (1984).
- **Singer, R.:** El aprendizaje de las acciones motrices en el deporte. 1.ª ed. Barcelona. Ed. Hispano Europea, 1986.