



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

COMO CREAR NUEVOS DEPORTES DESDE LA EDUCACIÓN FÍSICA. EL APRENDIZAJE POR PROYECTOS COMO ESTRATEGIA PRÁCTICA MOTIVANTE.

Daniel Carrera Moreno

Diplomado en Educación Física y Licenciado en Ciencias
de la Actividad Física y el Deporte. España
Email: dcarmor.ef@gmail.com

RESUMEN

La iniciación deportiva dentro de la Educación Física se ha basado en la enseñanza exclusiva de deportes tradicionales, y dentro de éstos en la ejecución técnica estereotipada y en la creación de situaciones artificiales difíciles de comprender para la mayoría de los niños/as y jóvenes. Prácticas generalmente poco motivantes para el alumnado. Sin embargo, si planteamos otro enfoque metodológico y proponemos proyectos al alumnado, expandimos la idea de que no solo existen los deportes vistos en televisión, potenciamos la autonomía y creatividad del alumnado, delegamos responsabilidades y favorecemos las interacciones con otros compañeros/as, probablemente la predisposición y motivación del alumnado en el proceso de enseñanza y aprendizaje sea totalmente diferente. Con este trabajo queremos mostrar la idea de que el alumnado es capaz de crear nuevos deportes a través del trabajo en equipo y la modificación de los elementos estructurales del juego deportivo.

PALABRAS CLAVE:

Deporte; proyecto; creatividad; alternativo; motivación.

1. INTRODUCCIÓN.

Una de las funciones más importantes de la educación en la escuela es la de transmitir valores sociales y culturales, debiendo el docente buscar medios para ello. Partiendo de esta premisa, el docente no se equivocaría al seleccionar el deporte entre una de ellas, ya que es una de las prácticas físicas que más motivan, interesan y se practican tanto dentro como fuera del entorno escolar (ya sea institucionalizado o no).

En relación a lo anterior Viciana, Salinas y Cocca (2007), decían que el deporte era uno de los contenidos con más referencias dentro del currículo junto a la condición física (lo que sigue dando en el actual currículum de secundaria).

Cuando los docentes seleccionamos el deporte para educar y para transferir lo aprendido a la vida diaria, no podemos limitarnos a la enseñanza de deportes tradicionales y, menos aún, al uso exclusivo de los enfoques técnicos para su iniciación. En nuestra propuesta vamos mucho más allá, intentando no solo aprender de forma diferente a desenvolverse en un juego sino estimular la creatividad del alumnado como capacidad potencial en el ser humano para que nuestras sesiones tengan una mayor significatividad y utilidad. Con este trabajo pretendemos mostrar una forma de motivar al alumnado hacia el deporte en particular (y el aprendizaje en general, por tener muchas transferencias al desarrollo de otros contenidos), con la "creación de su propio deporte".

2. EL DEPORTE Y EL APRENDIZAJE DEPORTIVO. MODELOS EN SU ENSEÑANZA

Son múltiples los autores y organismos que tratan de definir el deporte, desde aspectos más "cerrados" y específicos a otros más abiertos y globales en el que cualquier práctica física sistemática es entendida como deporte. Tomando la primera idea, Gómez Mora (2003) lo define como actividad lúdica sujeta a reglas fijas controladas por organismos internacionales que se practica de forma individual y colectiva.

Por su parte, Hernández Moreno (1994), basándose en la praxiología motriz de Parlebas lo define como (ver figura 1):



Figura 1. Concepto de deporte según Hernández Moreno (1994)

La mayoría de autores coincide en la definición de aprendizaje como proceso de modificación de la conducta, y más concretamente como cambios estables y duraderos en ella gracias a la práctica, la experiencia, la interacción con el medio (Oña y otros, 1999; Gutiérrez, 2004; Paredes, 2003).

De esta forma el aprendizaje deportivo podría considerarse como cambios estables en la conducta motriz, que le permiten desenvolverse de forma cada vez más autónoma y eficaz. Siguiendo a Ruiz Pérez (1994), podemos afirmar que como docentes, no debemos centrarnos en los mecanismos de ejecución de las habilidades, sino también en los mecanismos de percepción y decisión. Y tampoco debemos de olvidar la importancia de los conocimientos y especialmente de los valores y actitudes positivas en el deporte.

Desde la anterior perspectiva, dejarse caer para detener el juego, dar una patada a un adversario de forma intencionada o no respetar al árbitro, no serían aprendizajes deportivos positivos; como sí podríamos considerar el dar la mano a un adversario para que se levante o pedir perdón si cometemos un error. Estos aspectos también deben tratarse en el aprendizaje y enseñanza de los deportes.

Tabla 1. Vertiente a erradicar en el deporte desde la Educación Física

Factor a erradicar	Justificación del elemento negativo
Elitismo	Buscar a los mejores: elimina, discrimina y no es participativo.
Triunfalismo	El afán de ganar a cualquier precio: lleva a presión psicofísica, especialización temprana, dopaje, violencia y trampas.
Grupos radicales	División social, violencia, racismo, intolerancia y vandalismo

2.1. MODELOS EN LA ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES.

Según Blázquez (1995) y Hernández Moreno et al. (2000), entre otros, existen dos enfoques generales a elegir para la enseñanza de los deportes. Un primero, el tradicional, basado en ejercicios analíticos y la técnica; y un segundo, el alternativo o activo, basado en ejercicios globales y la táctica. Tradicionalmente, y aún hoy día, se ha venido utilizando en la enseñanza de los deportes el enfoque técnico o tradicional. Sin embargo, desde los años 70-80 ya se nos orientaba hacia el uso del enfoque activo o alternativo, por poseer una mayor riqueza educativa.

Actualmente se consideran más aplicables y aconsejables a la Educación Física, tanto de la enseñanza primaria o secundaria, el enfoque alternativo (y dentro de éste, los modelos horizontales que se referenciarán más abajo). Las situaciones globales, el juego real, la práctica diversa, el aprendizaje táctico y la pedagogía del descubrimiento (situaciones-problema), favorece la motivación, participación y desarrollo integral de nuestro alumnado.

Siguiendo a multitud de autores (Bayer, 1986, Sánchez Bañuelos, 1984; Parlebás, 1988; Devis y Peiró, 1992, Blázquez, 1995; Contreras, 1998; Giménez, 2000; Hernández Moreno et al., 2000; Ruiz, García y Casimiro, 2001; Saénz-López, 2002) exponemos el siguiente cuadro-resumen que diferencia entre los diferentes enfoques anteriormente mencionados y, dentro de los enfoques, los modelos que subyacen:

Tabla 2. Enfoques y modelos en la enseñanza de los deportes

Enfoque	TRADICIONAL	ALTERNATIVO O ACTIVO		
Modelo	Técnico	Vertical	Horizontal estructural	Horizontal comprensivo
Raíz	Conductismo	Cognitivismo y constructivismo		
Origen	Revolución industrial (S. XIX)	Inglaterra y Francia (S. XX)	Parlebás (1988) y Bayer (1979); Hernández Moreno (1994), Blázquez (1995)	Bunker y Thorpe (1982); Devís y Peiró (1992)
Alumnado	Pasivo (a nivel cognitivo)	Activo (a nivel cognitivo)		
Docente	Técnico, instructor	Guía, orientador, mediador de aprendizajes		
Objetivo	Dominar técnica (ejecución)	Dominar táctica (percepción y decisión)		
Contenido	Un solo deporte	Un solo deporte. Evolución del juego al deporte	Juegos deportivos con la misma naturaleza estructural y funcional	Juegos deportivos modificados con semejantes problemas estratégicos
Estilos	Mando directo modificado y asignación de tareas	Descubrimiento guiado y resolución de problemas (principalmente)		
Características	<ul style="list-style-type: none"> - Repeticiones. - Explicaciones detalladas. - Situaciones artificiales. - Patrones estereotipados. - Método puzle. - Dependencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ensayo-error. - Globalidad. - Situación real. - Situaciones-problema. - Creatividad e imaginación. - Autonomía. 		
Progresión	<ul style="list-style-type: none"> - Técnica. - Táctica. - Simulaciones. - Deporte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos. - Deportes reducidos. - Deportes. 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Situaciones reducidas</u>: - Manejo del móvil. - Presencia de compañeros/as. - Presencia de adversarios/as. 	<ul style="list-style-type: none"> - Principios tácticos. - Introducir la técnica cuando se vaya dominando la táctica.

3. CÓMO CREAR NUEVOS DEPORTES DESDE LA EDUCACIÓN FÍSICA.

Nuestra propuesta pretende presentar una manera de crear deportes alternativos a partir de los deportes tradicionales.

3.1. CREACIÓN DE DEPORTES ALTERNATIVOS A PARTIR DE LOS TRADICIONALES.

Cada son más los docentes los que escogen para impartir el bloque de juegos y deportes, los deportes alternativos. Para Barbero (2000) los juegos y deportes alternativos son "*contenidos nuevos que entran en la Educación Física con gran fuerza y que suponen un enfoque más vivencial y cercano a los intereses de los*

alumnos, presentándose como nueva opción para ofrecer una Educación Física innovadora, tanto en los contenidos como en la manera de impartirlos".

De forma resumida podemos definir los deportes alternativos como una opción novedosa frente a los tradicionales.

Tabla 3. Ejemplos de deportes tradicionales y alternativos

TRADICIONALES		ALTERNATIVOS	
Fútbol	Gimnasia rítmica	Balonkorf	Fut-béisbol
Baloncesto	Tenis	Rugby tag	Bijbol
Balonmano	Yudo	Pinfuvote	Indiaca
Rugby	Natación	Unihockey	Tamburelo
Voleibol	Fútbol sala	Kin-ball	Colpbol

Nuestra propuesta toma la idea de que la mayoría de los deportes alternativos nacieron por la evolución o modificación de los deportes tradicionales. Y otorgarle la capacidad al alumnado de crear le aumentará potencialmente la motivación por la actividad físico-deportiva, y la predisposición por aprender.

3.2. POSIBLE EVOLUCIÓN DEL DEPORTE TRADICIONAL AL ALTERNATIVO.

Mostramos en la siguiente tabla una posible evolución del deporte tradicional al alternativo (con ejemplos), es decir, el alternativo como una modificación más o menos significativa respecto al que consideramos puede ser su origen o punto de partida que motivó al autor o autora a crear este último. Aunque no siempre tiene por qué ser así.

Tabla 4. Posible evolución del deporte tradicional al alternativo ("lectura izquierda-derecha")

TRADICIONALES		ALTERNATIVOS	
	Balonmano abc.es		Tchoukball deportesconestilo.com
	Rugby universitario bilbao.com		Ultimate eafit.edu.co
	Fútbol sala abcblogs.abcc.es		Bijbol ceipcostarica.blogspot.com

	<p>Voleibol</p> <p>ecodeteruel.tv</p>		<p>Indiaca</p> <p>educaciondelmovimiento.wordpress.com</p>
	<p>Ping-pong, Fútbol, Voleibol y Tenis</p>		<p>Pinfuvote</p> <p>pinfuvote.net</p>
	<p>Balonmano y Fútbol</p>		<p>Colpbol</p> <p>daleunritmoalternativo.wordpress.com</p>
	<p>Frontón</p> <p>rgcc.es</p>		<p>Fron-Fútbol</p> <p>youtube.com</p>
	<p>Baloncesto</p> <p>apiyecanca.es</p>		<p>Rugby-cesto</p> <p>youtube.com</p>
	<p>Béisbol</p> <p>photaki.es</p>		<p>Fut-béisbol</p> <p>youtube.com</p>
	<p>Baloncesto</p> <p>apiyecanca.es</p>		<p>Balonkorf</p> <p>elalmacendepablo.blogspot.com</p>



Así, modificando alguno de los elementos estructurales del juego deportivo de Hernández Moreno (1994), podemos ir creando un deporte en función de nuestras motivaciones, intereses, materiales, jugadores, etc. (o las propias del alumnado). Por ejemplo, el fut-béisbol destaca principalmente por cambiar la pelota por el bate de béisbol. En este caso se busca disminuir la dificultad al usar un móvil más grande, y la peligrosidad (golpear con la pelota de tenis o que el bate golpee sin intención al pitcher). En la mayoría de los casos busca adaptar el "deporte espectáculo" al "deporte escolar", con muchos más valores educativos; favoreciendo la variedad de experiencias y aumentando progresivamente el nivel de competencia motriz.

3.3. ELEMENTOS QUE DEFINEN UN DEPORTE.

Los elementos estructurales o elementos que definen al deporte son según Hernández Moreno (1994): espacio, tiempo, materiales, jugadores y reglas.

- Espacio. Podemos ampliar o reducir dimensiones, establecer zonas prohibidas o restringidas, o incluso puntos según la zona, como ejemplos a modificar. Ejemplo, jugar en un espacio redondo y dividir el campo por una línea centra (creando dos semicírculos).
- Tiempo. En cuanto al tiempo podríamos tener en cuenta el pararlo o no en determinadas situaciones, el establecer tiempos máximos de posesión, así como constituir los bloques temporales de juego. Por ejemplo, tres tiempos de tres minutos cada uno.
- Materiales. Podemos modificar el móvil empleado, añadir o quitar implementos, entre otros. Por ejemplo, al añadir dos pelotas en un juego aumenta la dificultad perceptiva y de toma de decisiones en el alumnado.
- Jugadores/as. Fijar número máximo y mínimo, principalmente, número de equipos que participan de manera simultánea, etc.
- Reglas. Con este parámetro definimos lo que queda de juego. Por ejemplo, los modos de usar un móvil o las prohibiciones.

4. EL APRENDIZAJE POR PROYECTOS COMO ESTRATEGIA MOTIVANTE.

El aprendizaje por proyectos o Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para Jones, Rasmussen y Moffitt (1997 citado en Sánchez, 2013) es *"un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas a través de la implicación del alumno en procesos de investigación de manera relativamente autónoma que culmina en un producto final presentado ante los demás"*.

Por su parte Quevedo-Blasco, Quevedo-Blasco, Téllez y Buela-Casal (2011 citado en Carrera Moreno, 2015) entienden por el ABP como las tareas que más se acercan a la filosofía de trabajo por competencias. Según Carrera Moreno (2015) hemos pasado ya de una enseñanza mecanicista a una de aplicación basada en competencias, y por tanto, esta estrategia de ABP es recomendada en este sentido.

El proyecto que le encomendamos al alumnado es: “la creación por equipos de un deporte alternativo a partir de la modificación de los elementos estructurales del juego, de uno o más deportes; para posteriormente ser practicado en nuestras sesiones”.

4.1. UN EQUIPO PARA ESTE PROYECTO.

Como punto de partida debemos tener en presente la siguiente consideración como docentes, para también para hacérsela llegar al alumnado:

“Un EQUIPO no se define en el nombre sino en las RELACIONES HUMANAS, que no actúan para recibir algo de alguien sino para OFRECER algo a los demás”.

Desde esta consideración, el grupo de personas que conforman el equipo deben de involucrarse de tal manera que se sientan parte de él, y que actúen en base a los beneficios de todos, y no a los individuales. Así, el equipo es un grupo de personas que actúan conjuntamente para la consecución de unos objetivos, de tal manera que un miembro conseguirá los objetivos solo si todos los demás también lo hacen.

4.2. PASOS PARA EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE CREACIÓN.

Una vez que hemos definido el grupo de trabajo, que podría ser de 3-6 personas, la propuesta de creación requerirá los siguientes pasos:

- **ELECCIÓN DEL DEPORTE.** En grupo, deben de elegir un deporte tradicional (o dos si el grupo es responsable y se compromete con un mayor trabajo) que todos los miembros del grupo conozcan y dominen básicamente, por ejemplo el tenis o el fútbol. Para mayor riqueza, el docente puede decidir el no repetir los deportes y por tanto otorgarlo en función del orden de entrega.
- **CONSTITUCIÓN DE ELEMENTOS.** Los elementos que configuran el deporte eran: espacio, tiempo, materiales, jugadores y reglas. Dentro de este nuestra propuesta sería:
 - Cada alumno/a se encarga de un elemento por separado. Modificándolo respecto al tradicional. Por ejemplo, como materiales en el tenis por parejas en lugar de una raqueta por persona una por equipo para mayor dinamismo.
 - Una vez todos han modificado su elemento, pone en común dichos elementos con los compañeros/as, y entre todos los ajustan a sus intereses.
- **TÍTULO Y DEFINICIÓN BÁSICA.** Una vez se tienen todos los elementos se le proporciona un título que identifique al deporte, así como una definición.
- **PUESTA EN ACCIÓN.** Cada grupo explica y pone en práctica su deporte con los demás grupos. Los grupos se unirían de dos en dos. Y tras una o varias

sesiones todos los alumnos/as habrían vivenciado dicho deporte. Para mayor calidad del mismo, tras la práctica del deporte el grupo creador y el grupo receptor (aquellos alumnos/as que reciben la explicación de los creadores y lo practican junto a ellos) anotarán en una ficha aquellos aspectos que podrían mejorar para aumentar la calidad del juego deportivo.

- **REAJUSTE Y FINALIZACIÓN.** El grupo se vuelve a reunir, y comienzan a leer cada una de sus fichas y fichas de los demás grupos, para ajustar aquellos elementos mejorables. Tras esto se podría volver a poner en práctica para asegurarnos de que los cambios fueron a mejor.

Tabla 5. Ficha de crítica constructiva (resuelta con ejemplos)

ASPECTOS A MEJORAR		PROPUESTAS
ELEMENTO	EJEMPLO	EJEMPLO
Espacio	Demasiado amplio	Acotar con líneas de juego.
Tiempo	Mucho tiempo en posesión	30 segundos para conseguir punto.
Materiales	Poca partición	Introducir segundo balón.
Jugadores/as	Poca participación	Hacer tres grupos e incluir otra portería
Reglas	Individualismo	Solo dos toques por cada jugador/a

Como se ha podido observar, el docente de Educación Física solo actúa de guía siendo los alumnos/as los creadores absolutos del nuevo deporte.

4.3. EJEMPLOS PRÁCTICOS

A continuación mostramos varios ejemplos resumidos:

- **CANGOLBALL.** El propio nombre será inventado por el grupo. En este ejemplo, la denominación vendría de la unión de "CAN" (de canasta), "GOL" (de gol) y "BALL" (de pelota).
- **ASALBALL.** Este otro ejemplo se denominaría con la unión de "ASAL" (asalto) y "BALL" (pelota).

Tabla 6. Tabla resumen de la creación del deporte alternativo "CANGOLBALL"

ELEMENTOS	Deporte tradicional: Fútbol (e ideas del baloncesto)	Deporte alternativo creado: "Cangolball"
Jugadores	Dos equipos de 11 jugadores cada uno (dos son porteros).	Tres equipos de tres jugadores cada uno (ausencia de porteros).
Materiales	Balón redondo y dos porterías grandes de fútbol.	Balón de rugby, dos porterías de fútbol sala y una canasta.
Espacio	Campo de césped de 90x45 metros, sin zonas restringidas y delimitado.	Pista polideportiva con tres áreas de puntos restringidas en el ataque.
Tiempo	Dos partes de 45 minutos.	Sin límite temporal.
Reglas básicas	<ul style="list-style-type: none"> - El balón se conduce o golpea con los pies. - Se consigue punto cuando el balón sobrepasa la línea de la portería. - Tocar el balón con las manos se considera infracción. El balón pasa al otro equipo. - El cambio de campo se realiza pasados los 45 minutos. 	<ul style="list-style-type: none"> - El balón se puede conducir y golpear con los pies. Y coger con las manos, pero sin correr con él, sino pivotar, pasar o tirar. - Se consigue punto cuando el balón sobrepasa la línea de gol o penetra por el aro de la canasta. - Un tiro con los pies por encima de la cintura se considera infracción. - Habrá cambio de campo cada vez que se consiga punto. Rotan los tres.

Una vez se tienen modificados todos los elementos, pasamos a realizar una definición básica del deporte. En este caso podría ser: *"El Cangolball es un deporte de tres equipos que se juega con un balón de rugby, con el que se debe conseguir seis puntos, dos en una canasta y otros dos en cada una de las porterías"*.

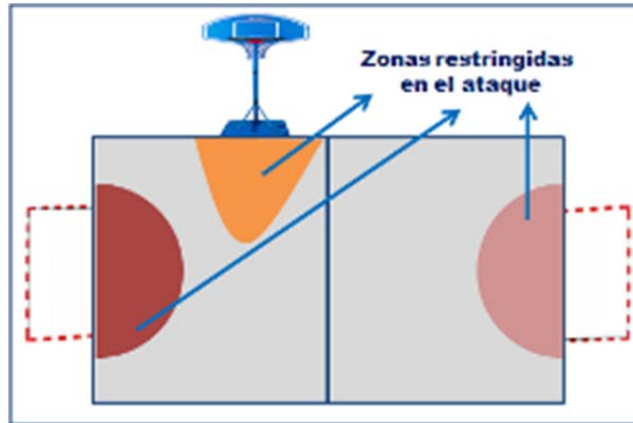


Figura 2. Espacio de juego del deporte "CANGOLBALL"

Tabla 7. Tabla resumen de la creación del deporte alternativo "ASALBALL"

ELEMENTOS	Deporte tradicional: Voleibol	Deporte alternativo creado: "Asalball"
Jugadores	Dos equipos de seis jugadores cada uno.	Tres equipos de tres jugadores cada uno. Dos "equipos laterales" (atacantes) y un "equipo central" (defensor).
Materiales	Balón redondo, poste central y red.	Pelota de plástico y dos cintas que dividen al campo en tres zonas.
Espacio	Pista de 18 metros de largo y 9 de ancho. El largo se divide por la mitad, perteneciendo cada zona a un equipo (no permite invasión).	Pista de voleibol, pero dividida en tres zonas de 6 metros de largo cada una. La "zona central" se divide por dos cintas (a 2 metros de altura), quedando a los lados las "zonas laterales".
Tiempo	De tres a cinco sets o bloques. Termina un bloque cuando un equipo consigue 25 puntos con ventaja de dos puntos.	Sin límite temporal.
Reglas básicas	<ul style="list-style-type: none"> - El balón se dirige al otro campo mediante golpes. - Se consigue punto cuando el balón golpea el campo contrario. - Se consigue punto cuando el equipo contrario echa el balón fuera de los límites. 	<ul style="list-style-type: none"> - La pelota se dirige a la zona central (o a una lateral) mediante golpes, usando cualquier zona del cuerpo. - Se consigue punto cuando la pelota golpea dos veces la zona central, o cuando tras un golpeo esta sale fuera de dicha zona. - Tras conseguir un punto, el equipo anotador se situará en el centro. - Para salir del centro y por tanto ocupar una zona atacante (asalto) la pelota debe golpear una zona lateral, o bien un equipo lateral mande la pelota fuera de los límites de juego. Estas acciones no suponen ningún punto.

En este caso la definición podría ser: "El asalbal es un deporte de tres equipos (dos atacantes y un defensor) que se juega con una pelota de plástico, y cuyo objetivo es anotar puntos en la zona central. El equipo defensor no puede conseguir puntos, así que debe asaltar la posesión de un equipo atacante golpeando con la pelota la zona lateral o favoreciendo que estos golpeen la pelota fuera de los límites de juego".

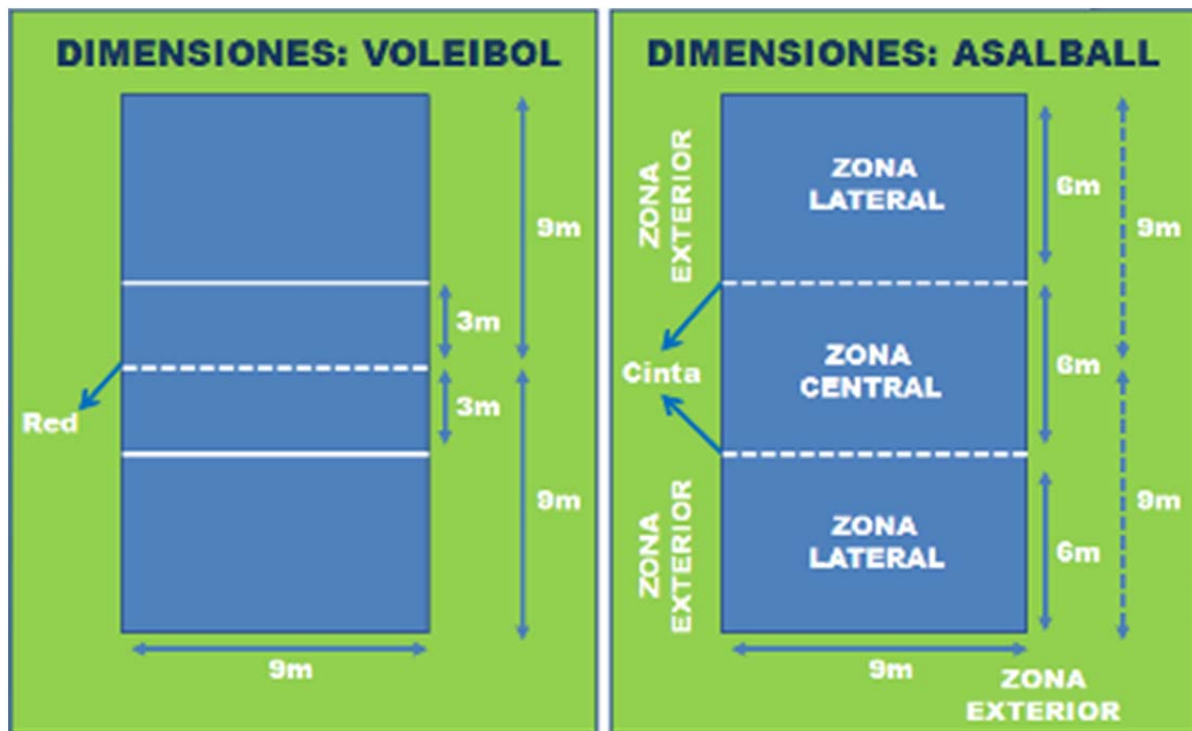


Figura 3. Espacio de juego del deporte "ASALBALL" (valiéndose de su deporte de origen)

Los deportes alternativos creados por el alumnado podrían quedar finalizados con estos aspectos básicos que aquí hemos mostrado. No obstante, con grupos mayores o ante buenos trabajos, podríamos solicitar mayor compromiso y delimitar todos los elementos del deporte al detalle.

4.4. FASES PREVIAS PARA OTORGAR LA RESPONSABILIDAD DE CREADORES.

Los alumnos/as no se encontrarán preparados para iniciar la creación desde la primera sesión. Si hacemos eso, es posible que nos encontremos muchos más problemas intermedios y que el resultado no sea de la calidad esperada.

En una unidad didáctica o varias en las que se vaya a utilizar esta estrategia, podemos comenzar de la siguiente manera:

- FASE INICIAL. El docente explica y pone en práctica algunos ejemplos de la tabla 4. De tal manera, que el alumno/a comprenda esa modificación de los elementos del juego. Por ejemplo, el Tchoukball puede provenir de la modificación del balonmano.
 - Materiales. La portería se cambia por una cama elástica.

- Espacios. Se puede reducir el área restringida, aunque sigue existiendo. Tres campos en la pista polideportiva para que puedan jugar todos de manera simultánea.
 - Jugadores/as. El principal cambio es la ausencia de portero, para garantizar un mayor dinamismo de todos.
 - Reglas. Para conseguir punto, el balón debe golpear la cama elástica y posteriormente el suelo (fuera de la zona restringida).
 - Tiempo. Puede adaptarse a las necesidades del docente. Por ejemplo, práctica de 20 minutos.
- FASE INTERMEDIA. El docente pone en práctica cualquier deporte de los que se incluyeron de forma teórica en la tabla 4, ya sea tradicional o alternativo. Y durante el juego, modifica algún elemento del deporte, de manera que el alumnado cada vez se va haciendo más consciente de lo que pretende el docente que ellos consigan como proyecto final de la unidad: **CONSTRUIR SU PROPIO DEPORTE**.
 - FASE PRE-CREACIÓN. Se ponen en práctica varios deportes ya practicados en clase (preferentemente alternativos), a modo de estación. En cada estación se estará un tiempo, por ejemplo 10 minutos. El docente cada tres minutos parará la clase, y un jugador/a de cada equipo (estarán numerados previamente) introducirá una modificación en uno de los elementos ya estudiados, que se llevará a la práctica con la reanudación del juego. Ejemplo: en el fut-béisbol cada vez que uno golpee correrá con un compañero/a de su equipo que lo acompañará hasta la base. De esta manera se aumenta la intensidad (menos jugadores/as parados), la dificultad (me eliminan si no tengo más compañeros/as con los que correr o mi compañero/a no llega conmigo a la base) y estimula la cooperación, la ayuda y el clima socio-afectivo.
 - FASE DE CREACIÓN. Se llevan a cabo los pasos que anteriormente se mencionaron para el ejemplo "Cangolball" o "Asalball".

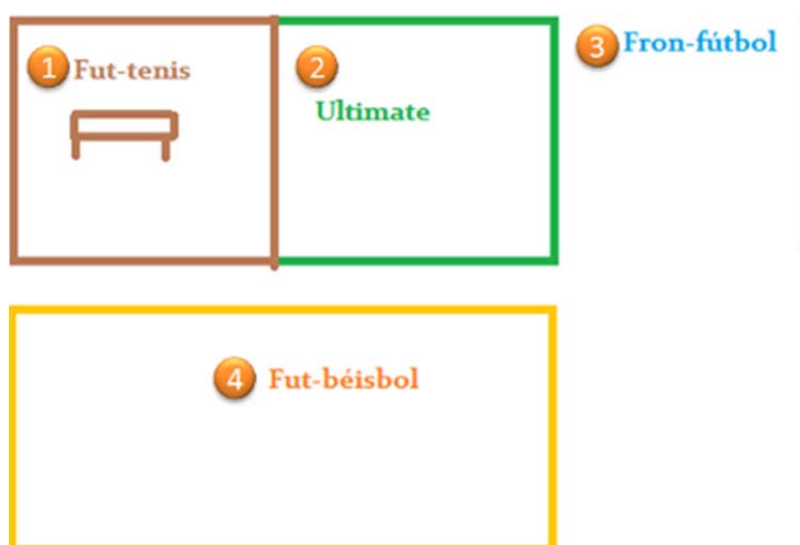


Figura 4. Ejemplo de organización en estaciones (fase pre-creación)

4.5. CONEXIONES FUTURAS A LA CREACIÓN.

Una vez los grupos han creado dicho deporte, nosotros como docentes de Educación Física le podemos dar el valor que se merece a esa creación del alumnado con propuestas como las siguientes:

- **UNIDAD DIDÁCTICA DEL DEPORTE CREADO.** Podemos incluso profundizar en el deporte que ha creado el grupo, debido al interés suscitado entre el alumnado o porque observamos que las características educativas otorgadas al mismo son de nuestro interés. No tiene porqué ser en el mismo año académico, por ejemplo, la creación en segundo de secundaria y la unidad en primero de bachillerato. Para esta unidad aplicaríamos la microenseñanza y los propios creadores serían los encargados de diseñar la progresión en su enseñanza y las actividades para desenvolverse básicamente en técnica y táctica de dicho deporte (profundizando en el reglamento).
- **CAMPEONATO DEL DEPORTE CREADO.** En conexión o no con el anterior, podríamos difundir el deporte creado tanto en la escuela como fuera de ella. Por ejemplo, los alumnos/as por votación seleccionan el deporte que más gustó para participar en un torneo durante los recreos (de forma totalmente voluntaria y no evaluable).
- **TAREA INTEGRADA.** Siguiendo a Carrera Moreno (2015), una tarea integrada se define como *"conjunto de actividades orientadas a la resolución de un situación-problema, en la que se trabajan más de una competencia clave y en la que interviene más de un área de conocimiento y cuyo fin se plasma en un producto final (significativo y funcional para el alumno/a)"*. Una propuesta de tarea integrada en Bachillerato podría ser:
 - Publicar el deporte en internet con Lengua Castellana y Literatura. Trabajando la competencia en comunicación lingüística.
 - Elaborar el presupuesto para hacer oficial el deporte con Matemáticas. Para trabajar la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
 - Construir los recursos con materiales de desecho o a bajo coste con Tecnología. Competencia para aprender a aprender y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
 - Puesta en práctica con nuestra área. Entre otras las competencias sociales y cívicas.

4.6. MOTIVACIÓN GENERADA.

La disposición del alumnado hacia la práctica física vendrá dada en gran parte por la motivación del contenido a aprender. Dar cierta libertad a los alumnos/as en la clase para que sean creativos, introducir cambios novedosos, así como planificar por gustos y preferencias son estrategias motivacionales a tener presente (Escudero, 2009).

Consideramos nuestra estrategia como motivante, ya que aumenta principalmente la motivación intrínseca del alumnado. Esto es, se esfuerza él mismo, interiormente, por ser competente, por superarse, por hacer una cosa que le gusta,

trabajando por puro placer y satisfacción (Castaño, 2009). Por contrario, pensamos que no debemos basar la práctica en la motivación extrínseca, la nota, el aprobado, un premio. En resumen, buscaremos con estas unidades que el joven practique actividad físico-deportiva por placer y no por un premio posterior.

Elementos que promueven la motivación en nuestra propuesta:

- Crear algo nuevo que nunca antes se había hecho.
- La metodología que facilita la interacción con los compañeros/as y el trabajo en equipo.
- Planificar por gustos y realizar cambios novedosos hasta ahora.
- El deporte de por sí motiva, es una de las prácticas socio-culturales que más expectación genera. Pero debe ser deporte practicado como juego y no como ejercicios analíticos. Ejemplo: Juegos Olímpicos.
- Crear unidades didácticas en base a tu trabajo y que tanto profesorado como compañeros/as reconozcan tu trabajo.
- En definitiva, participar y mostrarse activo en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. CONCLUSIÓN.

Con este trabajo pretendemos resaltar la importancia de la motivación en la escuela. Debemos de buscar contenidos o estrategias que interesen al alumnado, que les lleve a trabajar por gusto y no por obligación. Recuerda que uno de los principales objetivos de la Educación Física es que el alumnado tras finalizar la educación básica continúe realizando actividad física como forma de vida. Esto último no tendrá lugar si dedicamos la mayor parte de nuestras sesiones a dar vueltas al campo o a medir el rendimiento en pruebas físicas, para nosotros la Educación Física debe ser mucho más que eso.

Por otro lado, la propuesta ha intentado mostrar una alternativa en la enseñanza de los juegos y deportes. No solo cambiando la metodología de su enseñanza, sino también dando un giro a los deportes a aprender. Esto mismo tiene aplicación en todos los bloques de contenido o temáticas a enseñar en la escuela. Debemos cambiar la idea de la escuela, tenemos un universo de creatividad en nuestros alumnos/as y nuestro objetivo no debe ser transmitir nuestros conocimientos sino ser el guía que ayude al alumno/a a sacar todo ese universo de creatividad que lleva dentro.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

BARBERO, J.C. (2000). Juegos y deportes alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes. Revista Digital. Año 5, N° 22*. Buenos Aires. <http://www.efdeportes.com/efd22a/altern.htm>

BAYER, C. (1986). *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona: Hispano Europea.

- BLAZQUEZ, D. (1995). *Iniciación deportiva y deporte escolar*. Barcelona: INDE.
- BUNKER, D. y THORPE, R. (1982). A model for teaching of games in the secondary schools. *The Bulletin of Physical Education*, 18 (1), 5-8.
- CARRERA MORENO, D. (2014). Hacia una alimentación equilibrada en la escuela a partir del juego. Un nuevo recurso educativo: "Desaludyuna". *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, Año 5, N° 26, 41-58. http://emasf.webcindario.com/Hacia_una_alimentacion_equilibrada.pdf
- CARRERA MORENO, D. (2014). *Programas de entrenamiento en sala de entrenamiento polivalente*. IC Editorial. Málaga.
- CARRERA MORENO, D. (2015). Tareas integradas: características. La aportación desde el área de la Educación Física. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, Año 6, N° 35, 161-175. http://emasf.webcindario.com/Tareas_integradas_caracteristicas_aportacion_desde_el_area_de_EF.pdf
- CASTAÑO, I. (2009). La motivación en Educación Física. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*. Año 2009, N° 16. http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/ISAAC_CASTANO_1.pdf
- CONTRERAS, O. (1998). *Didáctica de la Educación Física: un enfoque constructivista*. Barcelona: INDE.
- DEVÍS, J. y PEIRÓ, C. (1992). *Educación Física y salud en la escuela*. Barcelona: INDE.
- ESCUADERO, D. (2009). La motivación hacia las clases de Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes. Revista Digital*. Año 14, N° 134. Buenos Aires. <http://www.efdeportes.com/efd134/la-motivacion-hacia-las-clases-de-educacion-fisica.htm>
- GIMÉNEZ, F.J. (2000). *Fundamentos básicos de la iniciación deportiva en la escuela*. Sevilla: Wanceulen.
- GUTIÉRREZ, M. (2004). *Aprendizaje y desarrollo motor*. Sevilla: Fondo Editorial Fundación San Pablo Andalucía.
- HERNÁNDEZ MORENO, J. (1994). *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: INDE.
- HERNÁNDEZ MORENO, J., CASTRO, U., CRUZ, H., GIL, G., GUERRA, B., QUIROGA, M., y RODRÍGUEZ, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la educación física escolar y al entrenamiento deportivo*. Zaragoza: INDE.
- OÑA, A. (Coord.) (1999). *Control y aprendizaje motor*. Madrid: Síntesis.

OTERO, F.M., CALVO, A. y GONZÁLEZ JURADO, J.A. (2011). La enseñanza de los deportes de invasión: Metodología horizontal Vs. Metodología vertical. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, Año 2, N° 12. http://emasf.webcindario.com/Deportes_de_invasion_Metodologia_horizontal_versus_metodologia_vertical.pdf

PAREDES, J. (2003). *Teoría del deporte*. Sevilla: Wanceulen.

PARLEBAS, P. (1988). *Elementos de la sociología del deporte*. Málaga: Unisport.

PONCE IBAÑEZ, F. (2007). Modelos de intervención didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los deportes. *Lecturas: Educación Física y Deportes. Revista Digital*. Año 12, N° 112. Buenos Aires. <http://www.efdeportes.com/efd112/modelos-de-intervencion-didactica-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje-de-los-deportes.htm>

RUIZ, F. GARCÍA, A. y CASIMIRO, A.J. (2001). *La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos*. Madrid: Gymnos.

RUIZ PÉREZ, L.M. (1994). *Deporte y aprendizaje. Procesos de adquisición y desarrollo de habilidades*. Madrid: Visor.

SÁENZ-LÓPEZ, P. (2002). *Educación Física y su didáctica: Manual para un profesor*. Sevilla: Wanceulen.

SÁNCHEZ BAÑUELOS, F. (1984). *Bases para una didáctica de la Educación Física y el deporte*. Madrid: Gymnos.

VICIANA, J., SALINAS, F. y COCCA, A. (2007). Análisis de contenido comparativo del primer nivel curricular de Educación Física en Secundaria. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 11(2). <http://www.ugr.es/~recfpro/rev112ART4.pdf>

Fecha de recepción: 22/11/2015
Fecha de aceptación: 01/12/2015