# Tema 3.1: Programación, gestión y evaluación: Programación de la enseñanza deportiva, análisis de sus componentes y diseño de actividades en función de la etapa de aprendizaje de la persona deportista.

Un hombre con casco en bicicleta en la calle

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

**Programación de la enseñanza deportiva, análisis de sus componentes y diseño de**

**actividades en función de la etapa de aprendizaje de la persona deportista.**

**Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.**

**Introducción.**

Este capítulo se centra en el estudio de la programación de la enseñanza deportiva, desde el nivel más general hasta su máxima concreción en sesiones y actividades de enseñanza, analizando las fases para su elaboración y los elementos que la definen.

Para el desarrollo de cualquier proceso de formación deportiva (deporte educativo o competitivo) es necesario que los diferentes responsables de la actividad deportiva realicen una continua toma de decisión en cuanto a la determinación de objetivos, contenidos y medios necesarios para su consecución. Según veremos, la elaboración de una programación, atendiendo a lo expuesto por González y Lleixá (2010) y Rotger (en Díaz Lucea, 1995), cumple las funciones de:

● Organizar eficazmente, de manera sistemática y razonable, un proceso de formación deportiva.

● Definir los resultados que se desean conseguir.

● Proporcionar información para el análisis y la evaluación del trabajo realizado y todos sus componentes (contenidos, objetivos, recursos, temporalización, etc.), de los resultados obtenidos y de la propia actuación del técnico deportivo.



*Mapa conceptual.*

Imagen de elaboración propia.

# 1. Interpretación y diseño de programaciones.

## 1.1. Tipos, principios y fases de la programación deportiva.

Todo proceso de enseñanza-aprendizaje debe estar previamente planificado; este término se utiliza a veces de forma indistinta al de programación, pero implica un nivel más global en la toma de decisiones en la que se determinan las finalidades que tiene una etapa de formación deportiva. En una planificación se especifican los objetivos y contenidos generales, se definen las estrategias para conseguirlos y se establecen los mecanismos para evaluar la consecución de los objetivos y realizar las adaptaciones que fuesen necesarias.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

La planificación se concreta en programas deportivos específicos y estos a su vez en proyectos elaborados por cada técnico deportivo.

Un proyecto deportivo es el nivel más concreto de programación desarrollado que se hace en función de las características específicas del grupo-clase y las condiciones que se tienen para su desarrollo.

### 1.1.1. Tipos de programación.

Existen diferentes criterios para clasificar los tipos de programación, según su nivel de concreción, los contenidos que desarrollen o el tiempo delimitado para la consecución de los objetivos propuestos (Tabla I).

Tabla I. Tipos de programas.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

*Figura 1. Tipos de planificación en función del tiempo y del nivel de concreción.*

Imagen de elaboración propia.

### 1.1.2. Principios y funciones.

La programación es un proceso de selección y estructuración de todos los aspectos que la componen (objetivos, contenidos, actividades, estrategias metodológicas, temporalización y evaluación); se basa en los principios de flexibilidad, contextualización, concreción, coherencia y viabilidad. Toda programación debe permitir una constante revisión y adaptación de sus componentes en base a las necesidades reales de los deportistas y del contexto en el que se lleva a cabo.

Las principales funciones que tiene la programación, según se recoge en la figura 2, son:

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

*Figura 2. Utilidades de la programación (Ibernón, 1992).*

Imagen de elaboración propia.

### 1.1.3. Fases de la programación.

Atendiendo a lo expuesto por Díaz Lucea (1995), dentro de la programación existen las fases de:

● Análisis y diagnóstico previo. Nos permite conocer las condiciones reales previas: entorno sociocultural; características de los alumnos, del centro o de la entidad deportiva; recursos materiales, humanos, económicos, etc.

● Fase de planteamiento o elaboración: delimitación y definición de objetivos (qué voy a enseñar); contenidos (qué medios voy a utilizar); estrategias metodológicas (cómo); temporalización (cuándo); distribución del tiempo de los diferentes contenidos y unidades de programación, actividades y diseño de la evaluación.

● Fase de ejecución: se pone en práctica todo el trabajo diseñado.

● Fase de evaluación del trabajo programado, y sobre todo, ejecutado (consecución de objetivos).

## 1.2. Elementos de la programación de los aprendizajes deportivos: objetivos, contenidos, medios, métodos e instrumentos de evaluación.

Objetivos: en la programación de un aprendizaje deportivo se deben determinar los objetivos o resultados finales que se espera conseguir a la finalización de un periodo de enseñanza completo, cuya duración puede ser de uno o varios años. También relacionados con las competencias a desarrollar por los deportistas.

Ejemplo: “Familiarizar con el entorno deportivo”; “Iniciar en los aspectos técnicos básicos”…

Contenidos: entendidos como los medios para lograr los objetivos propuestos. En el ámbito deportivo pueden diferenciarse contenidos técnicos (bote, pase y tiro en baloncesto), tácticos (fundamentos básicos de defensa y ataque), físicos (cualidades físicas básicas y coordinativas) y psicológicos.

Medios o recursos didácticos: implica el diseño de la intervención docente, del cómo enseñar, para que se adecue lo más posible a las características de los alumnos y la mejor consecución de los objetivos propuestos.

Métodos e instrumentos de evaluación: se deben determinar en primer lugar los criterios de evaluación (qué voy a evaluar) relacionados con los objetivos propuestos y los instrumentos que se van a utilizar (cómo evaluar). La evaluación sirve en primer lugar para valorar la eficacia del programa en cuanto a si se consiguen o no los objetivos propuestos, y en segundo lugar, para modificar todo aquello que sea susceptible de mejora, de la propia programación, del técnico y del deportista.

Diagrama, Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

*Figura 3. Elementos de la planificación y programación deportivas.*

Imagen de elaboración propia.

## 1.3. Interpretación de la programación de la enseñanza deportiva.

Para la interpretación de la programación deportiva es necesario tener conocimientos sobre la modalidad deportiva específica y sobre el tipo de enseñanza que se debe realizar en cada fase de formación. Conocimientos técnicos y didácticos.

## 1.4. Elaboración y aplicación de programas de iniciación deportiva.

La elaboración de un programa-proyecto de iniciación deportiva implica la especificación de todas las acciones a llevar a cabo en un proceso de enseñanza-aprendizaje concreto. Debe estar adaptada a unos niños y niñas que tienen unas capacidades e intereses determinados, en un contexto y unas condiciones espacio-temporales.

Ejemplo: escuela de tenis de iniciación, grupo A (6 niños de 8 años con unas características concretas), en horario de lunes, miércoles y viernes de 17:30 a 19:00 horas. Duración del curso, 8 meses (inicio 15 de octubre, fin 15 de junio).

Partiendo de los objetivos generales que se han planteado para la fase de iniciación deportiva, en un programa-proyecto se van a seleccionar los objetivos y contenidos que concretamente se van a trabajar en un periodo de tiempo y se va a realizar una estructuración de estos en diferentes unidades de programación (unidades didácticas, macrociclos/mesociclos/microciclos).

Una unidad de programación es una unidad de trabajo completa que gira en torno a un eje central formativo, con una duración determinada y articulada con un número de sesiones específico. En cada unidad están definidos todos los elementos de una programación: objetivos específicos o didácticos, contenidos, actividades de enseñanza, metodología, recursos materiales y espaciales necesarios y aspectos de evaluación.

● Los *objetivos* didácticos deben estar vinculados a los objetivos generales, son los que guían todo proceso de enseñanza aprendizaje, determinan las metas a conseguir por los alumnos, nos ayudan a valorar el éxito o fracaso de la enseñanza y determinan la elección de actividades, la metodología y la evaluación. Su redacción se realiza con un verbo en infinitivo que indica una acción o ejecución principal que debe conseguir el alumno, las condiciones en las que se va a producir dicha acción y, a veces, los criterios de evaluación. Ejemplo: “Realizar lanzamientos a portería con la mano derecha y la izquierda con una correcta trayectoria”. “Hacer lanzamientos de peso que superen los 4 m”.

● *Contenidos*: su selección se realiza en base al desarrollo evolutivo del niño, sus conocimientos previos, los objetivos de enseñanza, su relevancia para aportar experiencias motrices necesarias de acuerdo con la fase de aprendizaje en la que se encuentre, los que permiten una mayor transferencia, las limitaciones materiales y/o espaciales existentes, etc. Su redacción se hace en función de si el contenido hace referencia a un concepto (ejemplo: “golpe de derecha”; “resistencia aeróbica”…), un procedimiento (ejemplo: “utilización del lado dominante y no dominante en acciones de lanzamiento”; “familiarización con el medio acuático”…) o un contenido actitudinal o relacionado con los valores a transmitir en los alumnos (ejemplo: “aceptación de las propias limitaciones”; “colaboración en la recogida y organización del material”…).

● *Temporalización*: distribución de los diferentes objetivos, contenidos y actividades en un número determinado de sesiones (en un microciclo, aproximadamente entre 7 y 15 sesiones).

● *Actividades*: conjunto de acciones propuestas por el técnico deportivo, que pueden servir para trabajar el/los objetivos de la unidad (son las actividades de desarrollo), para iniciar un determinado trabajo, reforzar cuando existan dificultades de aprendizaje, ampliar conocimientos o ser actividades de evaluación. Estas actividades se concretan en tareas en cada una de las sesiones (juegos, deportes o ejercicios físicos).

● La *metodología* en un programa de iniciación deportiva tiene una serie de orientaciones, como son: permitir una enseñanza globalizadora, reflexiva y activa por parte del alumno, individualizada y adaptada a las diferentes capacidades e intereses de los deportistas. Utilizar una metodología basada en el proceso (en la que se le dé importancia a la capacidad de aprender y mejorar, y no exclusivamente a conseguir un resultado concreto), que sea variada y flexible, que favorezca la comunicación del niño con sus compañeros y con el profesor y a crear un clima de trabajo positivo.

● *Evaluación*: según el momento en que se aplique, se puede diferenciar una evaluación inicial o diagnóstica (trata de comprobar el nivel de partida de nuestros alumnos, sus capacidades, conocimientos previos, etc.), una evaluación formativa (aquella que se realiza durante el proceso de enseñanza-aprendizaje para constatar si existe o no asimilación del trabajo realizado) y una evaluación sumativa (la resultante de toda la recogida de información que durante el proceso se ha estado realizando y/o con la evaluación final que se haya podido llevar a cabo con alguna prueba específica).

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

*Figura 4. Elementos que conforman una unidad de programación.*

Imagen de elaboración propia.

## 1.5. Diseño de sesiones de aprendizaje en la iniciación deportiva a partir de programaciones más genéricas.

La sesión es la unidad básica de programación que forma parte de una estructura más amplia, ya sea un microciclo o una unidad didáctica. Tiene una duración muy concreta, que suele oscilar entre 1 y 2 horas de trabajo continuado (las clases de Educación Física y deporte en los centros educativos suelen ser de 1 hora de duración; sin embargo en un club deportivo o Ayuntamiento pueden ser de 1h 30 min o de 2 h). En fases más avanzadas de la formación deportiva (sobre todo en el deporte competitivo), las sesiones pueden tener una mayor duración.

Existen sesiones específicas para trabajar de forma aislada contenidos técnico-tácticos, de preparación física o preparación psicológica, y sesiones globalizadas o integradas en las que se trabajan de forma conjunta todos o algunos de los contenidos indicados anteriormente.

El técnico deportivo es el responsable del diseño y la aplicación de las sesiones de trabajo, para lo cual deberá tomar una serie de decisiones antes de iniciar la práctica (determinación de objetivos didácticos, contenidos, tareas de enseñanza, recursos, metodología y evaluación), durante la práctica o ejecución (regular la intensidad, la organización y la motivación de los alumnos) y después (para evaluar el trabajo programado y ejecutado); existen una serie de factores a tener en cuenta, como son los que se especifican a continuación, en la figura 5.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

*Figura 5. Factores a tener en cuenta en la programación de una sesión.*

Imagen de elaboración propia.

Tabla

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

*Figura 6. Modelo de sesión.*

Las sesiones en el ámbito deportivo suelen estar estructuradas en tres fases: una fase inicial, que sirve de adaptación fisiológica y/o psicológica a los deportistas, una fase central o principal, donde se llevan a cabo las tareas que desarrollan los objetivos de la sesión, y una fase final, de vuelta a la calma o relajación, en la que se intenta reducir progresivamente el grado de activación que ha producido el ejercicio y se evalúa el trabajo realizado.

Tabla II. Estructura de la sesión: objetivos y características de las actividades.

Tabla

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Enlaces de interés sobre ejemplos de sesión: [Atletismo](http://recursos.cnice.mec.es/edfisica/aplicacion/actividades.php?idUnidad=14) / [Voleibol](http://recursos.cnice.mec.es/edfisica/aplicacion/actividades.php?idUnidad=9) / [Escalada](http://recursos.cnice.mec.es/edfisica/aplicacion/actividades.php?idUnidad=17).

## 1.6. Elaboración de secuencias de aprendizaje, aplicación de criterios para la modificación de tareas de aprendizaje deportivo.

Para la enseñanza de competencias es necesario que el profesor/entrenador establezca una secuencia de actividades de enseñanza aprendizaje siguiendo una serie de recomendaciones según Zabala y Arnau (2007):

● Las actividades deben partir de situaciones significativas y funcionales, de forma que se aprendan contenidos para que puedan ser utilizados cuando sean necesarios.

● Contemplar actividades acordes a los modelos de enseñanza-aprendizaje. Modelos donde se pueda ver todo el proceso, que presenten una visión completa de los diferentes pasos o acciones que los componen, para pasar posteriormente, si la complejidad del modelo así lo requiere, al trabajo sistemático de las diferentes acciones que comprenden, así como insistir en ellos en diferentes situaciones y contextos siempre que convenga.

● Necesidad de que las actividades de enseñanza-aprendizaje se ajusten al máximo a una secuencia clara, con una organización gradual de las actividades.

● Se requieren actividades con ayudas de diferente grado y práctica guiada. El orden y el progreso de las secuencias de enseñanza-aprendizaje, en el caso de los contenidos procedimentales, estarán determinados la mayoría de las veces por las características de las ayudas que se irán dando a lo largo de la aplicación del contenido.

El medio más adecuado para la consecución de los objetivos en las edades de 6 a 12 años es el “juego”, utilizado en todas sus modalidades, desde el juego espontáneo y libre al organizado por el profesor: el de reglas sencillas, el predeportivo, el juego adaptado, hasta llegar al deporte en sí mismo o normalizado.

Tabla III. Medios de trabajo en iniciación deportiva.

Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Minitenis Deporte.

Un grupo de personas jugando a futbol

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Un grupo de hombres jugando fútbol en el pasto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

### 1.6.1. Elaboración de secuencias de aprendizaje.

En un modelo técnico de la enseñanza deportiva, la secuencia es la siguiente:

1) Presentación global del deporte, 2) familiarización perceptiva, 3) enseñanza de los modelos técnicos de ejecución, 4) integración de los fundamentos técnicos básicos en situaciones básicas, 5) formación de esquemas básicos de decisión, 6) enseñanza de modelos básicos tácticos y 7) acoplamiento técnico-táctico.

En un modelo táctico o comprensivo, la secuencia se inicia con una 1ª fase de juegos deportivos modificados, una 2ª fase de transición donde se combinan juegos modificados, situaciones de juego y minideportes, y en 3er lugar, introducir deportes normalizados.

Según Blázquez (1986): juego global (dar reglas fundamentales y jugar para ir introduciendo nuevas reglas), parar para comentar posibles estrategias motrices, volver a la práctica, parada explicativa, juego adaptado, juego total.

Tabla IV. Estrategia de intervención en función de los modelos de enseñanza deportiva a tener en cuenta en la elaboración de secuencias de aprendizaje (Alarcón, Cárdenas, Miranda, Ureña y Piñar, 2010).

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Ejemplos de secuencias de aprendizaje: [Acceso web](http://recursos.cnice.mec.es/edfisica/profesorado/secuencias/secuencias.php) (Requiere Flash).

### 1.6.2. Criterios para la modificación de tareas.

En las tareas podemos adaptar los siguientes aspectos: reglas, condiciones espacio-temporales, y materiales e implementos utilizados para su realización.

De forma específica se proponen las siguientes modificaciones:

● Adaptar las tareas a las capacidades de los sujetos, atendiendo al grado de condición física y coordinación que exija su ejecución, y a su capacidad de percepción y de toma de decisión.

● Adaptar el medio y los objetos al nivel de aprendizaje de los alumnos.

● Establecer varios niveles de aprendizaje.

● Ir aumentando el nivel de experiencias del sujeto, y por tanto modificar las condiciones de la práctica (tipo, cantidad, complejidad de los estímulos), con objeto de mejorar su capacidad de adaptación.

● Seleccionar los implementos según la importancia que tienen dentro del deporte a enseñar.

● Adaptar los materiales a las condiciones del medio en que se practique la actividad y a las características específicas de los sujetos (tamaño, peso, color, grado de dureza...).

● Utilizar instrumentos adaptables a necesidades educativas específicas: diestros-zurdos, discapacitados...

Estas adaptaciones también están relacionadas con la selección de una determinada estrategia de práctica, ya que el técnico deportivo debe adaptar las condiciones de la práctica a las capacidades de los alumnos, intentando que sean lo más parecidas posible a la realidad. Esto implica que, siempre que la actividad no entrañe riesgo o no tenga un alto nivel de complejidad (desde el punto de vista coordinativo) para el alumno, se debe utilizar una estrategia global (tareas en las que se realizan acciones corporales globales). En el caso de que fuese necesario utilizar estrategias analíticas (práctica de movimientos aislados o de fases específicas), debemos hacerlo en momentos puntuales de la sesión y descomponiendo el movimiento en un número de fases que permita un rápido ensamblaje para llegar a la globalidad, y sin caer en un trabajo repetitivo y desmotivante.

## 1.7. La programación como elemento de evaluación de los aprendizajes deportivos.

La programación determina los aprendizajes deportivos que se espera conseguir con los alumnos, y por tanto el técnico debe evaluar el grado de consecución de dichos objetivos durante el desarrollo de la programación y a la finalización del mismo.

La evaluación de los deportistas puede ser realizada por el técnico deportivo o por el alumno (autoevaluación o entre compañeros), para lo cual se utilizarán instrumentos basados en técnicas cualitativas (mediante la observación) o en técnicas cuantitativas (mediante la experimentación), según se describe a continuación:



*Figura 8. Técnicas e instrumentos de evaluación.*

Imagen de elaboración propia.

## 1.8. Reelaboración de programas deportivos a partir del análisis de su implementación.

Durante la ejecución de una programación, y sobre todo a su finalización, se deben evaluar todos los elementos de la programación para realizar cuantos reajustes y modificaciones sean necesarios. También la evaluación nos confirma los aspectos de la programación que han sido eficaces, y que por tanto pueden permanecer.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Todos los elementos de una programación pueden ser modificados.

Tabla V. Aspectos de la programación que pueden reelaborarse.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

 Los resultados de la evaluación de los alumnos realizada por el técnico son un primer instrumento para valorar la eficacia del programa y la consecución de los objetivos propuestos. Pero en la evaluación de programas cobran especial relevancia instrumentos como los cuestionarios de satisfacción, los diarios de clase, los cuadernos de campo del profesor y la observación externa de las sesiones de entrenamiento.

Gráfico, Diagrama, Gráfico de embudo

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

*Figura 9. Participantes en la evaluación de programas deportivos.*

Imagen de elaboración propia.

**Glosario.**

**Macrociclo.**

Es la estructura de mayor tamaño en la planificación del entrenamiento, comprende varios mesociclos, tiene un desarrollo y conclusión en sí misma, alcanzando unos objetivos generales predefinidos para un periodo preparatorio, competitivo o de transición.

**Mesociclo.**

Es la unidad de entrenamiento que aglutina por afinidad a un determinado número de microciclos con orientación y objetivos comunes (mesociclos tradicionales: introductorio, básico, preparatorio o de control, precompetitivo, competitivo, recuperación).

**Microciclo.**

Unidad básica de periodización de una programación, compuesto por entre 3 y 15 sesiones de trabajo.

**Competencia.**

Supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. En el deportista significaría conocer la técnica y también integrarla y contextualizarla a la realidad. “Saber hacer”.

**Intervención docente.**

Cualquier actuación del profesor con el objeto de enseñar a sus alumnos. Implica aspectos de organización, comunicación, recursos utilizados, etc.

**Transferencia.**

Un contenido tiene una transferencia positiva cuando facilita la adquisición de aprendizajes posteriores.

**Contenido procedimental.**

Conjunto de acciones que facilitan la adquisición de un aprendizaje, se basa en mejorar la capacidad de “saber hacer”.

**Contenido actitudinal.**

Es aquel que permite la adquisición de valores, actitudes y normas adecuados para una práctica deportiva y la vida en sociedad.

**Juegos predeportivos.**

Juegos con reglamentación básica que utilizan habilidades motrices de lanzamientos, desplazamientos, etc. que pueden ser utilizadas en modalidades deportivas específicas (ej. balón prisionero, juego de relevos, salto de altura con elástico…).

**Juego adaptado o modificado.**

Situación de juego para facilitar el aprendizaje técnico-táctico (juego de los 10 pases, 3 contra 3 en voleibol con toque de antebrazos y dedos, red a la altura de la cintura…).

**Minideporte.**

Deporte adaptado a las diferentes edades en el que existe un reglamento específico. Modificaciones del tiempo de juego, algunas reglas, número de jugadores, materiales, etc. (mini tenis, mini balonmano…).

**Modelo técnico de iniciación deportiva.**

Un modelo en el que se considera que el aprendizaje de los componentes técnicos debe preceder a los aspectos tácticos o estratégicos.

**Modelo táctico de iniciación deportiva.**

Se caracteriza por orientar la enseñanza desde la táctica a la técnica a través de los juegos modificados, lo que permite la comprensión de los principios de cada modalidad deportiva.

**Estrategias de práctica.**

Forma de presentar las actividades; pueden ser globales (se presenta la actividad completa) o analíticas (tareas descompuestas en fases para trabajarlas de forma aislada o integrando progresivamente los movimientos).

**Referencias bibliográficas.**

● Alarcón, F., Cárdenas, D., Miranda, MT., Ureña, N. y Piñar, ML. La metodología de enseñanza en los deportes de equipo. Revista de Investigación en Educación, 2010, 7, 91-103.

● Blázquez, D. Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona, Martínez Roca, 1986.

● Blázquez, D. y Sebastiani, E. Enseñar por competencias en educación física. Barcelona: Inde, 2009.

● Bomba, O. y Buzzichelli, C. Periodización del entrenamiento deportivo. Badalona: Paidotribo, 2016.

● Coll, C. Las competencias en la educación escolar: algo más que una moda y mucho menos que un remedio. Aula de Innovación Educativa, 2007, 161.

● Contreras, O. Las competencias básicas desde la educación física.Barcelona: Inde, 2010.

● Devís, J. y Peiró, C. Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados. Barcelona: Inde, 1992.

● Díaz Lucea, J. El curriculum de la Educación Física en la reforma educativa. Barcelona: Inde, 1995.

● González, C. y LLeixá, T. (coords.). Didáctica de la Educación Física. Barcelona: Graó, 2010.

● Ibernón, F. y otros. Del proyecto educativo a la programación de aula. Barcelona: Grao, 1992.

● Instituto Superior de Formación y Recursos en Red para el Profesorado. Madrid: Ministerio de Educación, 2010. Disponible en web.

● Hernández, J. La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Barcelona: Inde, 2000.

● Platonov, V.N. El entrenamiento deportivo. Teoría y metodología. Barcelona: Paidotribo, 1998.

● Sánchez Bañuelos, F. Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Madrid: Gymnos, 1986.

● Sánchez Bañuelos, F. (coord.). Didáctica de la Educación Física. Madrid: Pearson Educación, 2002.

● Entrenamiento deportivo en edad escolar. Málaga: Unisport, 1989.

● Zabala, A. y Arnau, L. 11 ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias. Barcelona: Graó, 2007.

**Bibliografía recomendada.**

● Blázquez, D. Evaluar en Educación Física. Barcelona: Inde, 1990.

● Contreras, O. Las competencias básicas desde la educación física.Barcelona: Inde, 2010.

● Manso, J.M.; Navarro, M. y Ruiz, J.A. Planificación del entrenamiento deportivo. Madrid: Gymnos, 1996.

● Platonov, V. N. El entrenamiento deportivo. Teoría y metodología. Barcelona: Paidotribo, 1988.

● Sánchez Bañuelos, F. (coord.). Didáctica de la Educación Física. Madrid: Pearson Educación, 2002.

**Imprimible**.

Descarga aquí la versión imprimible de este tema:



Si quieres escuchar el contenido de este archivo, puedes instalar en tu ordenador el lector de pantalla libre y gratuito NDVA.

**Créditos.**

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

**Aviso Legal.**

Las páginas externas no se muestran en la versión imprimible.

Aviso Legal.

El presente texto (en adelante, el "Aviso Legal") regula el acceso y el uso de los contenidos desde los que se enlaza. La utilización de estos contenidos atribuye la condición de usuario del mismo (en adelante, el "Usuario") e implica la aceptación plena y sin reservas de todas y cada una de las disposiciones incluidas en este Aviso Legal publicado en el momento de acceso al sitio web. Tal y como se explica más adelante, la autoría de estos materiales corresponde a un trabajo de la Comunidad Autónoma Andaluza, Consejería de Educación y Deporte (en adelante Consejería de Educación y Deporte).

Con el fin de mejorar las prestaciones de los contenidos ofrecidos, la Consejería de Educación y Deporte se reserva el derecho, en cualquier momento, de forma unilateral y sin previa notificación al usuario, a modificar, ampliar o suspender temporalmente la presentación, configuración, especificaciones técnicas y servicios del sitio web que da soporte a los contenidos educativos objeto del presente Aviso Legal. En consecuencia, se recomienda al Usuario que lea atentamente el presente Aviso Legal en el momento que acceda al referido sitio web, ya que dicho Aviso puede ser modificado en cualquier momento, de conformidad con lo expuesto anteriormente.

**Régimen de Propiedad Intelectual e Industrial sobre los contenidos del sitio web.**

**Imagen corporativa**. Todas las marcas, logotipos o signos distintivos de cualquier clase, relacionados con la imagen corporativa de la Consejería de Educación y Deporte que ofrece el contenido, son propiedad de la misma y se distribuyen de forma particular según las especificaciones propias establecidas por la normativa existente al efecto.

**Contenidos de producción propia**. En esta obra colectiva (adecuada a lo establecido en el artículo 8 de la Ley.