



*Revista Digital de Educación Física*

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

## **DISEÑO DE TAREAS ENCAMINADAS AL APRENDIZAJE DE LOS DEPORTES DE COOPERACIÓN-OPOSICIÓN-INVASIÓN**

**Teresa Armengol Moreno**

Graduada en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Sevilla (España)  
Email: teresa.tam28@gmail.com

**José Manuel Cenizo Benjumea**

Profesor, Universidad Pablo de Olavide, España  
Email: jmcenben@upo.es

### **RESUMEN**

A pesar de la presencia de los deportes de cooperación, oposición e invasión en Educación Física, se produce una especialización temprana y descontextualizada centrada especialmente en la técnica. Es importante realizar una progresión en el proceso de aprendizaje de estos contenidos siguiendo una evolución desde las habilidades motrices básicas hasta las específicas sin olvidar el desarrollo de la capacidad de la toma de decisión. Debido a esto, los objetivos de este trabajo son desarrollar un sistema que ayude al diseño de la progresión de las tareas encaminadas al aprendizaje de los deportes de cooperación-oposición de invasión (COI) (balonmano, baloncesto, rugby, fútbol y hockey) atendiendo al grado de dificultad que aparece en la presentación y ejecución en estas y mostrar una batería de ejemplos de estas progresiones que va desde primer ciclo de Primaria hasta segundo ciclo de Secundaria y donde se desarrollan las habilidades motrices y la toma de decisión. Esta secuenciación en las tareas se justifica por su dificultad siguiendo tres variables: definición de las tareas (definidas, semidefinidas, no definidas), especificidad de las tareas (específicas, semiespecíficas e inespecíficas) y mecanismos de ejecución motriz (percepción, decisión y ejecución). Gracias a este sistema se realiza una progresión aumentando la dificultad para adecuarla al nivel del alumnado, propiciando así un aprendizaje significativo.

### **PALABRAS CLAVE:**

Deportes de cooperación-oposición-invasión; Educación primaria; Educación Secundaria; Tareas motrices.

# DESIGN OF TASKS AIMED AT LEARNING OF COOPERATION- OPPOSITION-INVASION-SPORTS

## ABSTRACT

Despite the presence of opposition and invasion cooperation sports in Physical Education, there is an early and decontextualized specialization focused especially on technique. It is important to make a progression in the learning process of these contents following an evolution from basic to specific motor skills without forgetting the development of decision-making capacity. Due to this, the objectives of this work are to develop a system that helps design the progression of tasks aimed at learning cooperation-opposition invasion sports (COI) (handball, basketball, rugby, soccer and hockey) according to the degree of difficulty that appears in the presentation and execution in these and show a battery of examples of these progressions that goes from the first cycle of Primary to the second cycle of Secondary and where motor skills and decision-making are developed. This task sequencing is justified by its difficulty following three variables: task definition (defined, semi-defined, undefined), task specificity (specific, semi-specific and non-specific) and motor execution mechanisms (perception, decision and execution). Thanks to this system a progression is made by increasing the difficulty to adapt it to the level of the students, thus promoting a significant learning.

## KEYWORD

Sports of cooperation-opposition-invasion; Primary education; Secondary education; Motor tasks

## INTRODUCCIÓN.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de juegos y actividades deportivas ha sido la forma dominante de los planes de estudios de Educación Física (Farías et al., 2018). Concretamente, los deportes de cooperación-oposición (Hernández Moreno, 1995) con invasión (Bunker y Thorpe, 1982) están muy presentes en las clases de Educación Física. Son, junto con los deportes cooperativos, los más usados por los docentes (Zabala et al., 2002; Ureña et al., 2009; Otero et al., 2014).

Sin embargo, a pesar de su notable presencia, muchos profesores siguen desarrollando en sus clases las tradicionales iniciaciones deportivas basadas en la repetición de habilidades y gestos. Además, se suelen trabajar las habilidades motrices específicas de los deportes antes de que el alumnado domine las básicas, que son comunes a todos ellos (Urgelés, 2008).

Contrariamente, las mejoras en el aprendizaje de los deportes de COI vienen determinadas principalmente con el uso de metodologías donde el alumnado está constantemente tomando decisiones (González-Espinosa et al., 2017) y proponiendo los contenidos de diferentes deportes con características similares de manera simultánea y no consecutiva e inconexa (Viciano et al., 2017). La enseñanza conjunta de varias disciplinas con una estructura parecida favorecerá el aprendizaje a través de la transferencia entre las diferentes situaciones o tareas planteadas (Farias et al., 2018; Otero et al., 2011).

A la hora de trabajar los deportes de cooperación-oposición con invasión en las clases de Educación Física, también es importante desarrollar sus principios tácticos básicos ya que se deben enseñar de manera contextualizada (Valera Tomás et al., 2010). Esto demanda en el alumnado una elevada actividad perceptiva y decisional para poder actuar adecuadamente (Conejero-Suárez et al., 2020, Iglesias et al., 2007).

Es esencial realizar una buena progresión en la introducción de estos contenidos, adecuándose al nivel cognitivo y madurativo del alumnado y siempre teniendo en cuenta su nivel inicial (Guijarro-Romero et al., 2018). Además, se debe motivar a construir un aprendizaje significativo entre los nuevos conocimientos y los adquiridos. Que el aprendizaje garantice la continuidad para el desarrollo de las habilidades motrices básicas y las específicas (Guallpa & Machado, 2021).

Para garantizar esta progresión, la dificultad de las tareas propuestas debe adecuarse al ciclo educativo en el que se encuentre el alumnado. Para evaluar esa dificultad, será necesario valorar los diferentes aspectos que caracterizan a las tareas.

Los juegos deportivos de invasión suponen un contenido de alta dificultad para alumnado con escasas experiencias previas (Ávila, 2020), por lo que los diferentes elementos de las situaciones motrices planteadas deberán ir evolucionando de menor a mayor dificultad a lo largo de los diferentes ciclos educativos.

Por estos motivos, los objetivos de este artículo son desarrollar un sistema que ayude al diseño de la progresión de las tareas encaminadas al aprendizaje de los deportes de COI (balonmano, baloncesto, rugby, fútbol y hockey) atendiendo al

grado de dificultad que aparece en la presentación y ejecución en estas y mostrar una batería de ejemplos de estas progresiones que va desde primer ciclo de Primaria hasta segundo ciclo de Secundaria.

## **1. DISEÑO DE LA PROGRESIÓN DE LAS TAREAS ENCAMINADAS AL APRENDIZAJE DE LOS DEPORTES DE COI.**

### **1.1. SISTEMA DE EVOLUCIÓN DE LA DIFICULTAD DE LAS TAREAS**

En una progresión de enseñanza, cada tarea debe estar enmarcada en un proceso que facilite el aprendizaje de la habilidad o habilidades que se pretenda desarrollar. Además, las tareas deben tener objetivos y contenidos previamente seleccionados basados en esa progresión (Alarcón López et al., 2010).

Las tareas se deben adecuar al nivel madurativo del alumnado y seguir una progresión de aprendizaje significativo. Se han encontrado pocas referencias que secuencien el aprendizaje de estos deportes siguiendo esta metodología (Carrillo-Franco et al., 2022) y sería un contenido de ayuda para los docentes. Por eso, se ha establecido un sistema de evaluación del nivel de dificultad de las tareas basándose en los siguientes criterios que permita secuenciarlas:

- Definición de las tareas.

Tejeiro-Santodomingo y Martínez-Señor (2006), en su análisis de la metodología a utilizar en iniciación en los deportes de invasión, se basan en la clasificación de Famose (1992) para describir el tipo de tareas más idóneas que respeten la lógica interna del juego. Este autor establece cuatro variables (objetivo, ejecución, material y feedback) y según su nivel de definición en la transmisión de la información por parte del docente, diferencia tres tipos de tareas: definidas, semidefinidas y no definidas. Las tareas donde las cuatro variables están decididas por el profesor no permiten la toma de decisiones ni la adaptación de la habilidad a las características del entorno. El profesor informará del material a utilizar, del objetivo que se debe conseguir y de las operaciones que se deben realizar para la consecución del objetivo, además de aportar el feedback (Welford, 1976).

Los deportes COI, en los que predominan las habilidades abiertas (Knapp, 1981), están determinados por el medio cambiante y por la continua necesidad de la toma de decisiones (Tejeiro-Santodomingo y Martínez-Señor, 2006). Es por ello, por lo que en el caso del aprendizaje de estos deportes se seguirá una progresión que comience con tareas más definidas que irán evolucionando hasta las no definidas, en las que el alumnado pueda conseguir el objetivo con éxito por sí mismo.

Este objetivo debe estar determinado previamente por dos motivos: la necesidad de que esté vinculado con la lógica interna del juego y que de este dependerá que el alumnado utilice las conductas adecuadas para su consecución. Para que consigan el objetivo, se pueden modificar diversos aspectos (Tejeiro Santodomingo y Martínez Señor, 2006):

- Nivel de competencia: seleccionar grupos de nivel de competencia semejante.

- Dificultad de la tarea: se puede facilitar la tarea al equipo atacante mediante superioridad numérica. También se puede modificar otras variables como el material (variar el móvil), la superficie de contacto (mano, pie o implemento) o el espacio (reduciendo o aumentándolo).
- Adaptar las consignas al nivel del grupo: pueden estar todos los grupos realizando la misma tarea, pero con consignas diferentes.
  - Especificidad de las tareas.

En el diseño de tareas, el profesor debe controlar el tipo de comunicación que establecerá con el alumnado. Esta comunicación estará relacionada con la organización de la tarea, que es el medio fundamental de los docentes para intervenir. Alarcón (2008) propone una clasificación de estas basándose en la aparición o no de diferentes aspectos formales del juego (la meta, la conducta de los jugadores y la relación de estos con el entorno). Así, define las tareas específicas como las que mantienen los tres elementos anteriores pudiendo ser variados siempre y cuando no alteren la lógica interna del juego, las semiespecíficas como las que varían uno de los tres elementos afectando lógica interna del juego de manera parcial, pero facilitando el aprendizaje de otros aspectos del juego y, por último, las inespecíficas como en las que se cambian dos o más elementos afectando considerablemente la lógica del juego.

En esta propuesta didáctica se sigue una progresión de tareas inespecíficas generales focalizando la atención en elementos más sencillos a tareas específicas que trabajan elementos más concretos y complejos de los deportes COI.

- Mecanismos de ejecución motriz.

Sánchez Bañuelos (1984) propone un sistema que aborda el análisis de la tarea desde el estudio de los tres grandes procesos que con sus diferentes variables pueden encontrarse presentes en cualquier tipo de tarea, aportando criterios para la valoración de su dificultad. A partir del modelo de Welford (1976) sobre el funcionamiento del sistema sensoriomotor, identifica 3 mecanismos en la ejecución motriz: percepción, decisión y ejecución.

Sánchez Bañuelos en colaboración con Ruíz y Sánchez (1997), propone un análisis donde se valora la dificultad perceptiva, ejecutiva y decisiva de las acciones. Teniendo en cuenta estos tres criterios (definición, especificidad y mecanismos de ejecución motriz), se ha diseñado un sistema de evaluación de la dificultad de las tareas (figura 1).

- En cuanto a la definición de las tareas, encontramos que las tareas donde se transmite toda la información (definidas) se valoran con un 0 y las que no se ofrece ninguna (no definidas) con un 2.
- En relación con la especificidad, las tareas pueden mantener la meta, conducta de los jugadores y la relación de los jugadores con el entorno (específicas), valorándolas con 2 puntos hasta cambiar dos o los tres (inespecíficas) puntuándola con un 0.
- Con respecto a los mecanismos de la ejecución motriz se valoran de 0 a 2 según se presenten las características de menor o mayor dificultad, y la

dificultad global de los tres mecanismos se valorará de 0 a 6. Se han utilizado algunos de los elementos de análisis dentro de cada mecanismo.

Así, tenemos un sistema de valoración de la dificultad que va desde 0 (siendo esto la tarea más simple) a 10 (correspondiente a la tarea con mayor complejidad).

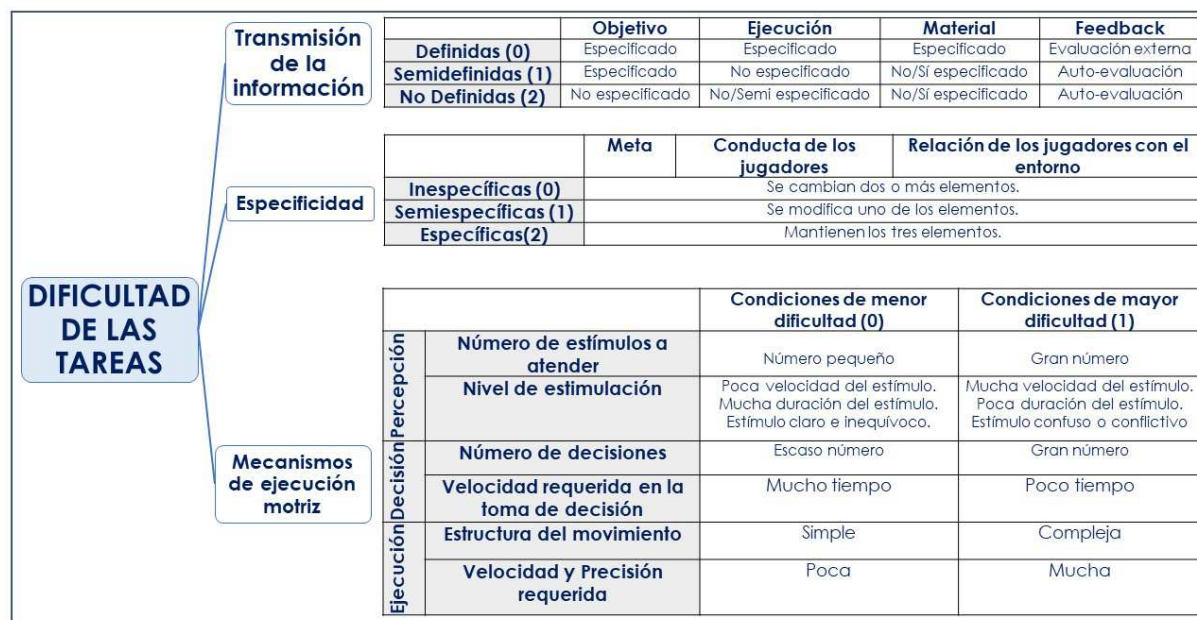


Figura 1. Sistema de valoración de la dificultad de las tareas.

## 1.2. EJEMPLOS DE PROGRESIONES DE LAS TAREAS

Los modelos de enseñanza de los deportes de cooperación actuales se apoyan en el juego y no en el desarrollo de la técnica de forma analítica. Esto significa que el alumnado es el centro del proceso, tomando constantemente decisiones (Pombo, 2021).

En relación con las tareas a través del juego, el modelo Teaching games for understanding (TGfU) defiende tres enfoques diferentes (Webb et al., 2006):

- **Full sided games:** se utiliza el campo completo de juego y se empieza con una serie de reglas adaptadas al nivel del grupo.
- **Small sided games:** se comienza con situaciones de 1x1 y gradualmente se van incluyendo jugadores, 2x1, 2x2, 3x2, 3x3, etcétera.
- **Outcomes games (enfocado a resultados):** ponen el énfasis en la adquisición de resultados concretos.

Dentro de la progresión de las tareas ejemplo que se presentan se pueden diferenciar dos tipos:

- **Small side games.** Son fáciles de adaptar a diferentes niveles cambiando las condiciones establecidas y permiten trabajar la toma de decisión.
- **Situaciones jugadas.** Estas situaciones o juegos deportivos modificados son tareas flexibles que varían las reglas del juego. Son simplificaciones de los

juegos deportivos estándar que reducen las exigencias técnicas y exageran la táctica y la toma de decisión, facilitando su enseñanza. Al no estar trabajando el contexto real de cada deporte, pueden servir para aprender deportes con similitudes tácticas y contextuales (Devís y Peiró, 1992).

Estos juegos modificados ofrecen el contexto adecuado para (Devís y Peiró, 1992; Dyson et al. 2004):

- Ampliar la participación a todos, los de mayor y menor habilidad, ya que se reducen las exigencias técnicas, focalizando la atención en la táctica.
- Son más propensos a integrar ambos sexos en las mismas actividades.
- Que el alumnado participe en el proceso de enseñanza de este enfoque, al tener la capacidad de poner, quitar y cambiar reglas sobre la marcha.
- Utilizar material poco sofisticado y accesible.

En cuanto a la progresión en la enseñanza de estos juegos y su conexión con el deporte, se plantean tres fases que evolucionan desde la globalidad hasta la especificidad. Esto es, desde los juegos deportivos modificados de invasión a través de tareas inespecíficas hasta el deporte estándar con tareas específicas pasando previamente por una combinación entre juegos modificados, situaciones de juego y minideportes con tareas semiespecíficas (adaptado de Devís y Sánchez, 1996).

A continuación, se presenta una propuesta didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo de los deportes COI a través de diversas tareas motrices tomando como referencia una secuencia gradual del nivel de dificultad que se da en la presentación y ejecución de estas.

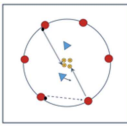
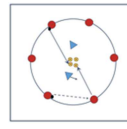
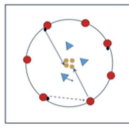
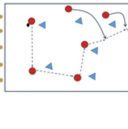
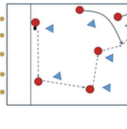
Se realiza una progresión desde primero de Primaria hasta cuarto de la E.S.O para desarrollarla en Educación Física y teniendo en cuenta la evolución de las habilidades motrices. Para ello, se establece un sistema de clasificación de las tareas según su dificultad basada en diferentes criterios.

La propuesta contiene principalmente situaciones jugadas y juegos en espacio reducido con los que se desarrollan las diferentes habilidades motrices y la toma de decisión en los deportes COI (baloncesto, balonmano, rugby, fútbol sala y hockey). Además, se hace una diferenciación en las progresiones en función de la manera en la que se desplaza el móvil, ya que según esta varía la dificultad de las habilidades, siendo las más sencillas cuando se controla el móvil con la mano (baloncesto, balonmano y rugby), seguidas del pie (fútbol sala y rugby) y terminando con un implemento (hockey).

Se presenta la progresión de diez tareas ejemplos con variantes que irán evolucionando a lo largo de todos los ciclos (primer, segundo y tercer ciclo de Primaria y primer y segundo ciclo de la Secundaria) y modificando su grado de dificultad adaptándose así al nivel de cada etapa. Son juegos, como en el caso de los “cinco pases” en el estudio de Puente-Maxera et al. (2020), que favorecen una mejora técnico-táctica y un mayor rendimiento del juego y de la toma de decisión.

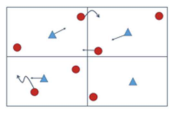
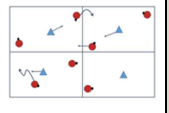
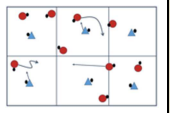
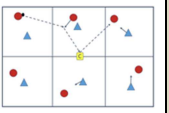
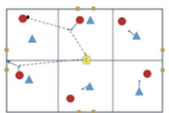
NOMBRE		GUERRA DE BALONES				
DESARR OLLO	Se divide el grupo en dos equipos. Cada uno ocupa una mitad del campo. Gana el equipo que menos balones tenga en su campo al final del juego, por tanto, los jugadores deberán lanzar el máximo número de balones posibles al campo rival recogiendo los que hay en su campo.					
	ROLES		SUBROLES			
Jugadores de ambos equipos.		Proteger su campo lanzando balones al contrario.				
		MATERIAL		ESPACIO Y ORGANIZACIÓN		
1 <sup>er</sup> C. P.		Pelotas de tenis y de gomaespuma.		Media pista polideportiva.		
2 <sup>o</sup> C. P.		Balones de cualquier tipo, balones de fútbol o sticks y pelotas.		Media pista, hay que dar un pase antes de lanzar al otro campo.		
3 <sup>er</sup> C. P.		Balones de baloncesto, rugby, balonmano, fútbol o sticks y pelotas.		Media pista, hay que dar dos pases antes de lanzar al otro campo. Zonas de doble punto.		
1 <sup>er</sup> C. ESO						
2 <sup>o</sup> C. ESO						
		MANO		PIE	IMPLEMENTOS	
1 <sup>er</sup> C. P.		Lanzamientos con las manos.		Aún no se introducen.		
2 <sup>o</sup> C. P.				Lanzamientos con el pie.	Lanzamientos con el stick.	
3 <sup>er</sup> C. P.						
1 <sup>er</sup> C. ESO						
2 <sup>o</sup> C. ESO						
REPRESENTACIÓN GRÁFICA						
1 <sup>er</sup> C. P.		2 <sup>o</sup> C. P.		3 <sup>er</sup> C. P.		
		1 <sup>er</sup> C. ESO		2 <sup>o</sup> C. ESO		
VARIANTES						
1 <sup>er</sup> C. P.		Determinar el tipo de lanzamiento (béisbol, una mano, dos manos), aumentar o disminuir el tiempo de juego.				
2 <sup>o</sup> C. P.						
3 <sup>er</sup> C. P.		Lanzamientos con mano/pie no dominante, aumentar el espacio de juego.				
1 <sup>er</sup> C. ESO		Dos defensas en el centro para dificultar los lanzamientos.				
2 <sup>o</sup> C. ESO		Tres defensas en el centro para dificultar los lanzamientos.				
HABILIDADES MOTRICES						
		BÁSICAS		GENÉRICAS	ESPECÍFICAS	
1 <sup>er</sup> C. P.		Desplazamientos, lanzamientos y recepciones.		-	-	
2 <sup>o</sup> C. P.				-	-	
3 <sup>er</sup> C. P.				Golpeos, pases, desvíos e interceptaciones.	-	
1 <sup>er</sup> C. ESO				Pases y desplazamientos defensivo.		
2 <sup>o</sup> C. ESO						
		1 <sup>er</sup> C. P.	2 <sup>o</sup> C. P.	3 <sup>er</sup> C. P.	1 <sup>er</sup> C. ESO	2 <sup>o</sup> C. ESO
DEFINICIÓN		0	0	0	1	1
ESPECIFICIDAD		0	0	0	1	1
PERCEPCIÓN		1	1	2	2	2
DECISIÓN		0	1	1	1	2
EJECUCIÓN		0	1	2	2	2
DIFICULTAD TOTAL		1	3	5	7	8

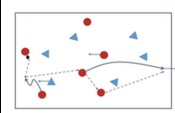
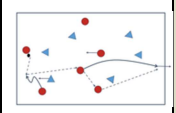
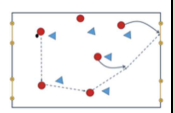
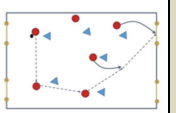
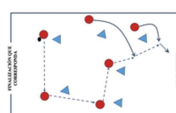


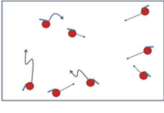
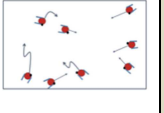
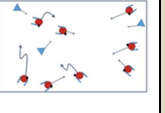
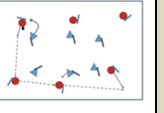
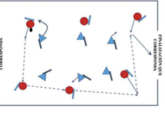
NOMBRE		ATAQUE AL CASTILLO							
DESARROLLO	Disponemos a los alumnos en un círculo con conos en medio y defensores. Los jugadores del centro deben proteger los conos intentando recepcionar o interceptar las pelotas. Los jugadores del círculo lanzan las pelotas intentando derribarlos. Los atacantes pueden pasársela entre ellos y pueden moverse lateralmente. Cuando derriben todos los conos, se rota y dos pasan a ser defensas. En secundaria cambia la estructura del juego: dividimos el grupo en dos equipos y ponemos 5 conos en cada fondo. Con un balón, juegan un equipo contra el otro con el objetivo de derribar los 5 conos rivales.								
	ROLES		SUBROLES						
Atacantes		Mantener la posesión y derribar los conos.							
Defensores		Evitar que derriben los conos recuperando la posesión.							
		MATERIAL		ORGANIZACIÓN Y ESPACIO					
1 <sup>er</sup> C. P.	Conos y pelotas de tenis.		Media pista polideportiva.						
2 <sup>o</sup> C. P.	Conos, balones de goma, balonmano, baloncesto, fútbol o sticks y pelotas.		Dos defensores.						
3 <sup>er</sup> C. P.			Media pista polideportiva.						
1 <sup>er</sup> C. ESO	Conos, balones de balonmano, baloncesto, rugby, fútbol o sticks y pelotas.		Tres defensores.						
2 <sup>o</sup> C. ESO			Media pista polideportiva.						
		PIE		IMPLEMENTOS					
1 <sup>er</sup> C. P.	Lanzamientos con las manos.		Aún no se introducen.						
2 <sup>o</sup> C. P.			Lanzamientos con el pie.		Lanzamientos con el stick.				
3 <sup>er</sup> C. P.									
1 <sup>er</sup> C. ESO									
2 <sup>o</sup> C. ESO	Se juega con las reglas específicas de cada deporte.								
REPRESENTACIÓN GRÁFICA									
1 <sup>er</sup> C. P.		2 <sup>o</sup> C. P.		3 <sup>er</sup> C. P.		1 <sup>er</sup> C. ESO		2 <sup>o</sup> C. ESO	
VARIANTES									
1 <sup>er</sup> C. P.	Variar en espacio, modificar el tipo de balones, variar el nº de conos.								
2 <sup>o</sup> C. P.	Modificar el nº de balones, limitar el nº de pases.								
3 <sup>er</sup> C. P.	Lanzamientos con la mano/pie no dominante, limitar el nº de pases.								
1 <sup>er</sup> C. ESO	Solo se puede avanzar mediante pases, se pueden variar el nº de conos								
2 <sup>o</sup> C. ESO	Se juega con las reglas específicas de cada deporte, se delimita una zona a partir de la cual se puede lanzar el balón para derribar los conos.								
HABILIDADES MOTRICES									
		BÁSICAS		GENÉRICAS		ESPECÍFICAS			
1 <sup>er</sup> C. P.	Desplazamientos, lanzamientos y recepciones.		-		-				
2 <sup>o</sup> C. P.			Golpeos, pases, desvíos, fintas e interceptaciones.		-				
3 <sup>er</sup> C. P.			Bote, conducción, golpeos, fintas, pases, paradas.		-				
1 <sup>er</sup> C. ESO			Las correspondientes de cada deporte.						
2 <sup>o</sup> C. ESO									
	1 <sup>er</sup> C. P.	2 <sup>o</sup> C. P.	3 <sup>er</sup> C. P.	1 <sup>er</sup> C. ESO	2 <sup>o</sup> C. ESO				
DEFINICIÓN	0	0	0	1	1				
ESPECIFICIDAD	0	0	0	1	1				
PERCEPCIÓN	1	1	2	2	2				
DECISIÓN	0	1	1	1	2				
EJECUCIÓN	0	1	2	2	2				
DIFICULTAD TOTAL	1	3	5	7	8				

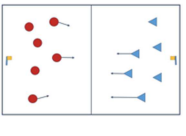
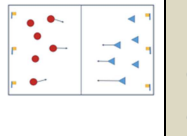
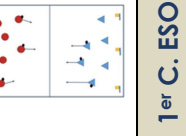
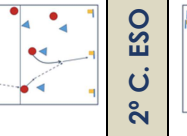
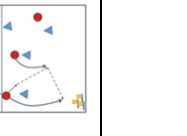
NOMBRE		GAVILÁN							
DESARROLLO	<p>Cuando el jugador (o jugadores) del centro dice gavilán, todos los compañeros del fondo deberán pasar la línea central sin ser pillados. Los pillados se ponen en el medio para pillar también, hasta que todos son capturados.</p> <p>En secundaria cambia la estructura del juego: se crean 4 "puertas" con un gavilán (defensa) que la queda en cada una y el resto de los compañeros deberán ir pasándolas con el balón superando una situación de 1x1.</p>								
	ROLES		SUBROLES						
Jugadores del centro.		Evitar la progresión de los compañeros.							
Jugadores que escapan.		Progresar sin ser pillado o sin perder la posesión del móvil.							
		MATERIAL		ORGANIZACIÓN Y ESPACIO					
1 <sup>er</sup> C. P.	Sin material.		Pista polideportiva. Uno en el centro pilla y el resto escapan.						
2 <sup>o</sup> C. P.	Balones de baloncesto, fútbol, de goma o sticks y pelotas.		Pista polideportiva. Dos jugadores en el centro en dos líneas.						
3 <sup>er</sup> C. P.									
1 <sup>er</sup> C. ESO	Conos, balones de baloncesto, balonmano, rugby, fútbol o sticks y pelotas.		Pista polideportiva. 4 gavilanes (defensas) en 4 "puertas" hechas con conos. Si te roban el móvil, pasas a defender.						
2 <sup>o</sup> C. ESO									
		MANO	PIE	IMPLEMENTOS					
1 <sup>er</sup> C. P.	Aún no se introducen.								
2 <sup>o</sup> C. P.	Todos con balón salvo el del centro.		Algunos jugadores con balón						
3 <sup>er</sup> C. P.	Todos con balón.		Todos con balón salvo el del centro.						
1 <sup>er</sup> C. ESO	Llevando el móvil de manera específica según el deporte.								
2 <sup>o</sup> C. ESO	Llevando el móvil de manera específica según el deporte. En cada fondo se finaliza a meta según cada deporte también.								
REPRESENTACIÓN GRÁFICA									
1 <sup>er</sup> C. P.		2 <sup>o</sup> C. P.		3 <sup>er</sup> C. P.		1 <sup>er</sup> C. ESO		2 <sup>o</sup> C. ESO	
VARIANTES									
1 <sup>er</sup> C. P.	Modificar la longitud de la línea central, establecer agrupaciones.								
2 <sup>o</sup> C. P.	Limitar el tiempo para pasar, que el último que pase se quede en el centro.								
3 <sup>er</sup> C. P.									
1 <sup>er</sup> C. ESO	Aumentar el número de puertas, limitar el tiempo para pasar, limitar los botes o toques.								
2 <sup>o</sup> C. ESO									
HABILIDADES MOTRICES									
		BÁSICAS		GENÉRICAS		ESPECÍFICAS			
1 <sup>er</sup> C. P.	Desplazamientos, giros lanzamientos y recepciones.		-		-				
2 <sup>o</sup> C. P.			Bote y conducción.		-				
3 <sup>er</sup> C. P.			-		-				
1 <sup>er</sup> C. ESO			Bote, conducción, fintas y desvíos.		Las específicas de cada deporte.				
2 <sup>o</sup> C. ESO									
		1 <sup>er</sup> C. P.	2 <sup>o</sup> C. P.	3 <sup>er</sup> C. P.	1 <sup>er</sup> C. ESO	2 <sup>o</sup> C. ESO			
DEFINICIÓN		0	0	0	1	1			
ESPECIFICIDAD		0	0	0	1	2			
PERCEPCIÓN		1	2	2	2	2			
DECISIÓN		0	0	1	1	2			
EJECUCIÓN		0	1	2	2	2			
DIFICULTAD TOTAL		1	3	5	7	9			

NOMBRE		JUEGO DE LOS PASES							
DESARROLLO	Se divide al grupo en dos equipos. El equipo que consiga un número de pases sin que la defensa robe consigue un punto. Al conseguir un punto el ataque pasa a defender. El jugador con balón no se puede desplazar, los demás sí. Número de pases: 5 en 1 <sup>er</sup> y 2 <sup>o</sup> C. P y 10 en el resto de los ciclos.								
	ROLES		SUBROLES						
Atacantes		Mantener la posesión del móvil.							
Defensores		Recuperar la posesión.							
		MATERIAL		ORGANIZACIÓN Y ESPACIO					
1 <sup>er</sup> C. P.	Un balón de cualquier tipo.		Media pista polideportiva. Hay un comodín que siempre ataca.						
2 <sup>o</sup> C. P.	Balón de baloncesto, fútbol, goma o sticks y pelota.		Media pista polideportiva 20x10 (pie e implemento) o 10x10 m (mano).						
3 <sup>er</sup> C. P.	Balón de balonmano, fútbol o sticks y pelota.		Espacio de 10x10 m.						
1 <sup>er</sup> C. ESO	Balón de baloncesto, balonmano, rugby, fútbol o sticks y pelota.		Espacio de 7x7 m. Equipos de 3 jugadores (3x3).						
2 <sup>o</sup> C. ESO			8x8 m. Equipos de 5 (5x5). Al 10 <sup>o</sup> pase se puede finalizar en la meta.						
		MANO	PIE	IMPLEMENTOS					
1 <sup>er</sup> C. P.	Pases con las manos.		Aún no se introducen.						
2 <sup>o</sup> C. P.			Pases con los pies.		Pases con el stick.				
3 <sup>er</sup> C. P.									
1 <sup>er</sup> C. ESO									
2 <sup>o</sup> C. ESO	Llevando el móvil de manera específica según el deporte. En cada fondo se finaliza a meta según cada deporte también.								
REPRESENTACIÓN GRÁFICA									
1 <sup>er</sup> C. P.		2 <sup>o</sup> C. P.		3 <sup>er</sup> C. P.		1 <sup>er</sup> C. ESO		2 <sup>o</sup> C. ESO	
VARIANTES									
1 <sup>er</sup> C. P.	Usar diferentes tipos de balones y variar el espacio de juego.								
2 <sup>o</sup> C. P.	Que la tengan que tocar todos los componentes para conseguir punto, que no se pueda devolver el móvil a quien te la haya pasado, aumentar el número de pases.								
3 <sup>er</sup> C. P.									
1 <sup>er</sup> C. ESO	Se establecen zonas en el campo y el 10 <sup>o</sup> pase deberá ser recibido en una de ellas.								
2 <sup>o</sup> C. ESO	Limitar el tiempo de posesión, que se pueda desplazar el jugador con balón.								
HABILIDADES MOTRICES									
		BÁSICAS		GENÉRICAS		ESPECÍFICAS			
1 <sup>er</sup> C. P.	Desplazamientos, giros lanzamientos y recepciones.		Pases		-				
2 <sup>o</sup> C. P.			Pases, fintas, golpes, interceptaciones.		-				
3 <sup>er</sup> C. P.					-				
1 <sup>er</sup> C. ESO					Las específicas de cada deporte.				
2 <sup>o</sup> C. ESO									
		1 <sup>er</sup> C. P.	2 <sup>o</sup> C. P.	3 <sup>er</sup> C. P.	1 <sup>er</sup> C. ESO	2 <sup>o</sup> C. ESO			
DEFINICIÓN		0	1	1	1	1			
ESPECIFICIDAD		0	0	0	1	2			
PERCEPCIÓN		1	1	2	2	2			
DECISIÓN		1	1	1	2	2			
EJECUCIÓN		0	1	1	1	2			
DIFICULTAD TOTAL		2	4	5	7	9			

NOMBRE		LOS GUARDIANES				
DESARROLLO	Se divide el campo en varias zonas y cada una la ocupa un guardián (este no puede abandonar su zona). El resto de los jugadores pueden moverse por todo el espacio con cuidado de no ser pillado por un guardián. Los pillados deberán ir a la "cárcel" correspondiente que se encuentra al fondo de cada zona. Pueden ser rescatados por cualquier jugador libre si le chocan la mano. Número de guardianes: 4 en 1 <sup>er</sup> y 2 <sup>o</sup> C.P y 6 en el resto de los ciclos. A partir de Secundaria los guardianes no pillan si no que se juega un 6x6 con el objetivo de mantener la posesión.					
	ROLES		SUBROLES			
Guardianes (defensores).		Proteger su zona.				
Jugadores (atacantes).		Evitar ser pillado por un guardián.				
		MATERIAL		ORGANIZACIÓN Y ESPACIO		
1 <sup>er</sup> C. P.	Conos y petos.		Pista polideportiva dividida en 4 partes.			
2 <sup>o</sup> C. P.	Conos y petos. Balones de baloncesto, balonmano, fútbol, goma o sticks y pelotas.					
3 <sup>er</sup> C. P.			Pista dividida en 6 partes.			
1 <sup>er</sup> C. ESO	Balón de baloncesto, balonmano, rugby, fútbol o sticks y pelota.		Pista dividida en 6 zonas. 6 guardianes, 6 atacantes y 1 comodín.			
2 <sup>o</sup> C. ESO						
		MANO		PIE		
1 <sup>er</sup> C. P.		Aún no se introducen, se juega sin móvil.				
2 <sup>o</sup> C. P.		Los jugadores van botando el balón.		Los jugadores van conduciendo el balón.		
3 <sup>er</sup> C. P.		Jugadores y guardianes van con balón.		Los jugadores van conduciendo la pelota con el stick.		
1 <sup>er</sup> C. ESO		Botando y pasando con las manos.		Conduciendo y pasando con los pies.		
2 <sup>o</sup> C. ESO						Conduciendo y pasando con el stick.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA						
1 <sup>er</sup> C. P.		2 <sup>o</sup> C. P.		3 <sup>er</sup> C. P.		
1 <sup>er</sup> C. ESO		2 <sup>o</sup> C. ESO				
VARIANTES						
1 <sup>er</sup> C. P.	Reducir el número de guardianes a 2 o 3, que no se pueda salvar y gana el último jugador libre.					
2 <sup>o</sup> C. P.	Que el guardián no pille tocando sino arrebatando la posesión del móvil, que no se pueda salvar y gane el último jugador libre.					
3 <sup>er</sup> C. P.						
1 <sup>er</sup> C. ESO	Añadir otro comodín, que cada atacante no pueda abandonar una zona.					
2 <sup>o</sup> C. ESO	Añadir metas en los fondos y bandas de manera que el ataque consigue tantos si anota, quitar el comodín.					
HABILIDADES MOTRICES						
		BÁSICAS		GENÉRICAS		
		ESPECÍFICAS				
1 <sup>er</sup> C. P.	Desplazamientos, giros.		-		-	
2 <sup>o</sup> C. P.	Desplazamientos, giros lanzamientos y recepciones.		Bote y conducción.		-	
3 <sup>er</sup> C. P.					-	
1 <sup>er</sup> C. ESO			Bote, conducción, fintas, golpes, interceptaciones.		Las específicas de cada deporte.	
2 <sup>o</sup> C. ESO						
		1 <sup>er</sup> C. P.	2 <sup>o</sup> C. P.	3 <sup>er</sup> C. P.	1 <sup>er</sup> C. ESO	2 <sup>o</sup> C. ESO
DEFINICIÓN		0	0	0	1	1
ESPECIFICIDAD		0	0	0	1	1
PERCEPCIÓN		1	2	2	2	2
DECISIÓN		1	1	2	2	2
EJECUCIÓN		0	1	2	2	2
DIFICULTAD TOTAL		2	4	6	8	8

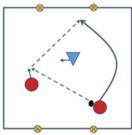
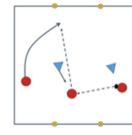
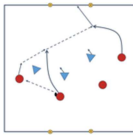
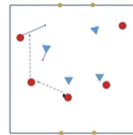
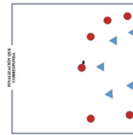
NOMBRE		PELOTA PLANTADA							
DESARROLLO	Se divide al grupo en dos equipos. El objetivo es llevar el móvil mediante pases a la línea de fondo contraria para "plantarlo" y conseguir punto. La defensa pasa a atacar cuando roba o cuando le anotan un punto. El jugador con balón: puede dar hasta 3 pasos con él en el 1er C.P., no puede desplazarse con él en el 2º y 3er C.P., no puede desplazarse y tiene 10 s para pasarlo en el 1er C. ESO, y finalmente en el 2º C. ESO se juega un partido (específico según deporte).								
	ROLES		SUBROLES						
Atacantes		Mantener la posesión y anotar punto.							
Defensores		Evitar la progresión atacante arrebatándoles la posesión.							
		MATERIAL		ORGANIZACIÓN Y ESPACIO					
1er C. P.	Un balón de cualquier tipo.		Pista polideportiva.						
2º C. P.	Balón de baloncesto, balonmano, rugby, fútbol o sticks y pelota.		Media pista polideportiva						
3er C. P.			Media pista, añadimos metas con conos en los fondos por las que se planta el balón.						
1er C. ESO									
2º C. ESO			Espacio específico de cada deporte.						
		MANO	PIE	IMPLEMENTOS					
1er C. P.	Pases con las manos.		Aún no se introducen.						
2º C. P.			Pases con los pies.	Pases con el stick.					
3er C. P.									
1er C. ESO									
2º C. ESO	Llevando el móvil de manera específica según el deporte. Se finaliza a meta según cada deporte también.								
REPRESENTACIÓN GRÁFICA									
1er C. P.		2º C. P.		3er C. P.		1er C. ESO		2º C. ESO	
VARIANTES									
1er C. P.	Usar diferentes tipos de balones, añadir un comodín que siempre ataque.								
2º C. P.	Que no se pueda devolver el móvil a quien te la haya pasado.								
3er C. P.	Modificar el número y el tamaño de las metas, 3 pases mínimo antes de anotar.								
1er C. ESO	5 pases mínimo antes de anotar, que la tengan que tocar todos los componentes para poder anotar.								
2º C. ESO	Variar tiempo de posesión, que la tengan que tocar todos para anotar.								
HABILIDADES MOTRICES									
		BÁSICAS		GENÉRICAS		ESPECÍFICAS			
1er C. P.	Desplazamientos, giros saltos, lanzamientos y recepciones.		Fintas, pases, golpeo e interceptaciones.		-		-		
2º C. P.							-		
3er C. P.							-		
1er C. ESO					Pases y desmarques.				
2º C. ESO					Las específicas de cada deporte.				
		1er C. P.	2º C. P.	3er C. P.	1er C. ESO	2º C. ESO			
DEFINICIÓN		0	1	1	1	1			
ESPECIFICIDAD		0	0	1	1	2			
PERCEPCIÓN		1	1	2	2	2			
DECISIÓN		1	1	1	2	2			
EJECUCIÓN		0	1	1	2	2			
DIFICULTAD TOTAL		2	4	6	8	9			

NOMBRE		LA COLA DEL ZORRO			
DESARROLLO	Todos con uno o dos pañuelos (según ciclo) en la cintura. Deben intentar capturar los pañuelos de los demás. Sólo se pueden robar de uno en uno y gana el jugador que más colas tenga al final del juego. En el 3 <sup>er</sup> C. P. se introducen defensas (sin colas) que serán los que las roben (el juego acaba cuando estos las roben todas). En el 1 <sup>er</sup> y 2 <sup>o</sup> C. ESO se hacen 2 equipos y el objetivo es mantener la posesión del móvil, la cual se recupera o robándolo o robando la cola al jugador con balón.				
	ROLES		SUBROLES		
Jugadores/atacantes		Capturar las colas y evitar que capturen las propias.			
Defensas (a partir de 3 <sup>er</sup> C.P.)		Robar las colas o el móvil.			
		MATERIAL		ORGANIZACIÓN Y ESPACIO	
1 <sup>er</sup> C. P.	Pañuelos o petos.		Media pista polideportiva. Todos contra todos. Una cola cada uno.		
2 <sup>o</sup> C. P.	Pañuelos o petos y balones de cualquier tipo.		Pista polideportiva. Dos colas y un balón cada uno.		
3 <sup>er</sup> C. P.	Pañuelos o petos, balones de baloncesto, balonmano, rugby, fútbol o sticks y pelotas.		Pista polideportiva. 2 colas y 1 balón cada uno y 3 defensas.		
1 <sup>er</sup> C. ESO			Pista polideportiva. 2 equipos, 1 balón, atacantes y defensores con 1 pañuelo.		
2 <sup>o</sup> C. ESO					
		MANO		PIE	
1 <sup>er</sup> C. P.		Aún no se introducen, se juega sin móvil.			
2 <sup>o</sup> C. P.		Transportando un balón con las manos.		Aún no se introducen.	
3 <sup>er</sup> C. P.		Botando el balón o transportándolo (rugby).		Conduciendo el balón. Conduciendo con el stick.	
1 <sup>er</sup> C. ESO		Llevando el móvil de manera específica según el deporte. En el 2 <sup>o</sup> C. ESO se finaliza a meta según cada deporte también.			
2 <sup>o</sup> C. ESO					
REPRESENTACIÓN GRÁFICA					
1 <sup>er</sup> C. P.		2 <sup>o</sup> C. P.		3 <sup>er</sup> C. P.	
1 <sup>er</sup> C. ESO		2 <sup>o</sup> C. ESO			
VARIANTES					
1 <sup>er</sup> C. P.	Variar el tiempo de juego, hacer dos equipos y ganará el que más colas tenga.				
2 <sup>o</sup> C. P.					
3 <sup>er</sup> C. P.	Variar el número de defensas, que si el defensa te roba el balón pierdas una cola.				
1 <sup>er</sup> C. ESO	Añadir un comodín en ataque.				
2 <sup>o</sup> C. ESO	Limitar el tiempo de posesión, establecer un número de pases para poder finalizar				
HABILIDADES MOTRICES					
		BÁSICAS		GENÉRICAS	
1 <sup>er</sup> C. P.	Desplazamientos, giros, y recepciones.		-		-
2 <sup>o</sup> C. P.			Fintas		-
3 <sup>er</sup> C. P.			Fintas, bote, conducción, golpeos.		-
1 <sup>er</sup> C. ESO	Desplazamientos, giros, lanzamientos y recepciones.		Las específicas de cada deporte.		
2 <sup>o</sup> C. ESO					
	1 <sup>er</sup> C. P.	2 <sup>o</sup> C. P.	3 <sup>er</sup> C. P.	1 <sup>er</sup> C. ESO	2 <sup>o</sup> C. ESO
DEFINICIÓN	0	0	1	1	1
ESPECIFICIDAD	0	0	0	1	2
PERCEPCIÓN	1	2	2	2	2
DECISIÓN	1	1	1	2	2
EJECUCIÓN	0	1	2	2	2
DIFICULTAD TOTAL	2	4	6	8	9

NOMBRE		LAS BANDERAS			
DESARROLLO	Se divide al grupo en 2 equipos. Cada equipo tiene que robar las banderas del equipo contrario y llevarla a su campo a la vez que tiene que proteger las suyas. Cada equipo está detrás de una línea que divide el terreno de juego en dos. Cuando un jugador pasa al campo contrario, puede ser atrapado quedándose quieto en el sitio donde le han cogido. Pueden ser salvados si otro compañero le toca. Gana el equipo que antes traiga la bandera contraria a su campo.				
	En el 3 <sup>er</sup> C. P. los jugadores que van a por las banderas deben ir con balón y es pillado si se lo roban, en el 1 <sup>er</sup> y 2 <sup>o</sup> C. ESO que hay 1 móvil los equipos luchan por su posesión y solo el equipo poseedor podrá robar bandera.				
ROLES		SUBROLES			
Atacantes		Hacerse con la posesión de la bandera.			
Defensores		Impedir que me arrebaten la bandera.			
		MATERIAL		ORGANIZACIÓN Y ESPACIO	
1 <sup>er</sup> C. P.	Banderas (conos o petos).		Pista polideportiva. 1 bandera/equipo.		
2 <sup>o</sup> C. P.			Pista. 3 banderas/ equipo.		
3 <sup>er</sup> C. P.	Banderas, balones de balonmano, baloncesto, fútbol o sticks y pelotas.		Pista. 3 banderas/equipo, varios balones a cada equipo.		
1 <sup>er</sup> C. ESO	Banderas, balones de balonmano, baloncesto, rugby, fútbol o sticks y pelotas		Pista. 3 banderas/equipo y un balón.		
2 <sup>o</sup> C. ESO					
		MANO	PIE	IMPLEMENTOS	
1 <sup>er</sup> C. P.	Aun no se introducen, se juega sin móvil.				
2 <sup>o</sup> C. P.					
3 <sup>er</sup> C. P.	Botando con las manos.		Conduciendo con el pie.		Conduciendo con el stick.
1 <sup>er</sup> C. ESO	Botando o transportando con las manos.				
2 <sup>o</sup> C. ESO					
REPRESENTACIÓN GRÁFICA					
1 <sup>er</sup> C. P.		2 <sup>o</sup> C. P.		3 <sup>er</sup> C. P.	
1 <sup>er</sup> C. ESO		2 <sup>o</sup> C. ESO			
VARIANTES					
1 <sup>er</sup> C. P.	Poner dos banderas por equipo, jugar al mejor de varias rondas.				
2 <sup>o</sup> C. P.	Variar el tamaño del terreno de juego, hacer agrupaciones (por ejemplo: ir en pareja).				
3 <sup>er</sup> C. P.					
1 <sup>er</sup> C. ESO	Añadir otro balón, añadir o quitar banderas.				
2 <sup>o</sup> C. ESO	Limitar el tiempo de posesión, añadir otro balón.				
HABILIDADES MOTRICES					
		BÁSICAS	GENÉRICAS		ESPECÍFICAS
1 <sup>er</sup> C. P.	Desplazamientos, recepciones y giros.		-		-
2 <sup>o</sup> C. P.			Fintas		-
3 <sup>er</sup> C. P.	Desplazamientos, recepciones, lanzamientos y giros.		Fintas, interceptaciones, bote, golpeos, conducción.		-
1 <sup>er</sup> C. ESO					Las específicas de cada deporte.
2 <sup>o</sup> C. ESO					
	1 <sup>er</sup> C. P.	2 <sup>o</sup> C. P.	3 <sup>er</sup> C. P.	1 <sup>er</sup> C. ESO	2 <sup>o</sup> C. ESO
DEFINICIÓN	0	1	1	1	1
ESPECIFICIDAD	0	0	0	1	2
PERCEPCIÓN	1	2	2	2	2
DECISIÓN	1	1	2	2	2
EJECUCIÓN	0	0	1	2	2
DIFICULTAD TOTAL	2	4	6	8	9

NOMBRE		SITUACIÓN DE IGUALDAD NUMÉRICA					
DESARROLLO	Son situaciones de igualdad numérica (1x1, 2x2, 3x3, 4x4 y 5x5) en las que el ataque debe intentar anotar punto cruzando la meta (una en cada fondo) y la defensa debe intentar impedirlo. El ataque empieza con balón y si cruza la meta consigue un punto. La defensa pasa a atacar cuando recibe punto o cuando roba.						
	ROLES		SUBROLES				
Atacantes		Progresar hacia la meta y anotar.					
Defensores		Evitar la progresión y el tanto atacante.					
		MATERIAL		ORGANIZACIÓN Y ESPACIO			
1 <sup>er</sup> C. P.	Un balón de cualquier tipo.		1x1, 5x5 m, metas de 2 m.				
2 <sup>o</sup> C. P.	Balón de balonmano, baloncesto, rugby, fútbol o sticks y pelotas.		2x2, 6x6 m, metas de 2m.				
3 <sup>er</sup> C. P.			3x3, 8x8 m, metas de 3 m.				
1 <sup>er</sup> C. ESO			4x4, 10x10 m, metas de 3 m.				
2 <sup>o</sup> C. ESO			5x5, espacio específico de cada deporte.				
		MANO		PIE			
1 <sup>er</sup> C. P.	Se bota o transporta el balón con las manos.		Aun no se introducen.				
2 <sup>o</sup> C. P.	Se bota o se transporta y se pasa con las manos.		Se conduce y se pasa con los pies.		Se conduce y se pasa con el stick.		
3 <sup>er</sup> C. P.							
1 <sup>er</sup> C. ESO							
2 <sup>o</sup> C. ESO	Llevando el móvil de manera específica según el deporte. Se finaliza a meta según cada deporte también.						
REPRESENTACIÓN GRÁFICA							
1 <sup>er</sup> C. P.		2 <sup>o</sup> C. P.		3 <sup>er</sup> C. P.			
1 <sup>er</sup> C. ESO		2 <sup>o</sup> C. ESO					
VARIANTES							
1 <sup>er</sup> C. P.	Variar el tamaño de las metas, limitar el número de botes, modificar el tipo de balón.						
2 <sup>o</sup> C. P.	Limitar el número de pases para anotar, o el número de botes o toques, modificar la anchura de las metas.						
3 <sup>er</sup> C. P.							
1 <sup>er</sup> C. ESO	Limitar el tiempo de posesión, añadir portero (pie e implemento).						
2 <sup>o</sup> C. ESO	30 s de posesión, jugar en formato rey de pista (3 equipos de 5).						
HABILIDADES MOTRICES							
		BÁSICAS		GENÉRICAS		ESPECÍFICAS	
1 <sup>er</sup> C. P.	Desplazamientos, giros lanzamientos y recepciones.		Bote y finta		-		
2 <sup>o</sup> C. P.			Bote, conducción, pases, interceptaciones y fintas.		-		
3 <sup>er</sup> C. P.					-		
1 <sup>er</sup> C. ESO					Las específicas de cada deporte.		
2 <sup>o</sup> C. ESO							
		1 <sup>er</sup> C. P.	2 <sup>o</sup> C. P.	3 <sup>er</sup> C. P.	1 <sup>er</sup> C. ESO	2 <sup>o</sup> C. ESO	
DEFINICIÓN		1	1	1	1	1	
ESPECIFICIDAD		1	1	1	1	2	
PERCEPCIÓN		0	1	2	2	2	
DECISIÓN		0	0	1	2	2	
EJECUCIÓN		0	1	1	2	2	
DIFICULTAD TOTAL		2	4	6	8	9	



NOMBRE		SITUACIÓN DE SUPERIORIDAD NUMÉRICA							
DESARROLLO	Son situaciones de superioridad numérica en ataque (2x1, 3x2, 4x3, 5x4 y 6x5) en las que el ataque debe intentar anotar punto cruzando la meta (una en cada fondo) y la defensa debe intentar impedirlo. El ataque empieza con balón y si cruza la meta consigue un punto. La defensa pasa a atacar cuando recibe punto o cuando roba. A la defensa se le une uno de los atacantes para que se mantenga la superioridad numérica (el atacante que pierde la posesión o anota el punto).								
	ROLES		SUBROLES						
Atacantes		Progresar hacia la meta y anotar.							
Defensores		Evitar la progresión y el tanto atacante.							
		MATERIAL		ORGANIZACIÓN Y ESPACIO					
1 <sup>er</sup> C. P.	Un balón de cualquier tipo.		2x1, 6x6 m, metas de 2 m.						
2 <sup>o</sup> C. P.	Balón de balonmano, baloncesto, rugby, fútbol o sticks y pelotas.		3x2, 7x7 m, metas de 2 m.						
3 <sup>er</sup> C. P.			4x3, 8x8 m, metas de 3 m.						
1 <sup>er</sup> C. ESO			5x4, 10x10 m, metas de 3 m.						
2 <sup>o</sup> C. ESO			6x5, espacio específico de cada deporte.						
		MANO	PIE	IMPLEMENTOS					
1 <sup>er</sup> C. P.	Pases, bote y transporte del balón con las manos.		Aun no se introducen.						
2 <sup>o</sup> C. P.			Se conduce y se pasa con los pies.	Se conduce y se pasa con el stick.					
3 <sup>er</sup> C. P.									
1 <sup>er</sup> C. ESO									
2 <sup>o</sup> C. ESO	Llevando el móvil de manera específica según el deporte. Se finaliza a meta según cada deporte también.								
REPRESENTACIÓN GRÁFICA									
1 <sup>er</sup> C. P.		2 <sup>o</sup> C. P.		3 <sup>er</sup> C. P.		1 <sup>er</sup> C. ESO		2 <sup>o</sup> C. ESO	
VARIANTES									
1 <sup>er</sup> C. P.	Limitar el número de botes, sustituir la superioridad por un comodín fijo: 1 (+C) x 1								
2 <sup>o</sup> C. P.	Limitar el número de pases para anotar, comodín fijo: 2 (+C) x 2.								
3 <sup>er</sup> C. P.	Modificar la anchura de las metas, comodín fijo: 3 (+C) x 3.								
1 <sup>er</sup> C. ESO	Limitar el tiempo de posesión, añadir portero (pie e implemento).								
2 <sup>o</sup> C. ESO	Limitar el tiempo de posesión o el número de pases.								
HABILIDADES MOTRICES									
		BÁSICAS		GENÉRICAS		ESPECÍFICAS			
1 <sup>er</sup> C. P.	Desplazamientos, giros lanzamientos y recepciones.		Pases, bote, fintas.		-				
2 <sup>o</sup> C. P.			Bote, conducción, pases, interceptaciones y fintas.		-				
3 <sup>er</sup> C. P.					-				
1 <sup>er</sup> C. ESO					Las específicas de cada deporte.				
2 <sup>o</sup> C. ESO									
		1 <sup>er</sup> C. P.	2 <sup>o</sup> C. P.	3 <sup>er</sup> C. P.	1 <sup>er</sup> C. ESO	2 <sup>o</sup> C. ESO			
DEFINICIÓN		1	1	1	1	1			
ESPECIFICIDAD		1	1	1	1	2			
PERCEPCIÓN		0	1	2	2	2			
DECISIÓN		0	0	1	2	2			
EJECUCIÓN		0	1	1	2	2			
DIFICULTAD TOTAL		2	4	6	8	9			

## 2. CONCLUSIONES.

Es necesario resaltar que se podrían haber tenido en cuenta más variables a la hora de analizar la dificultad de los mecanismos de percepción, decisión y ejecución en las tareas. Sin embargo, se ha optado por usar dos variables por mecanismo para simplificar el análisis de la dificultad.

Para favorecer un mayor rigor científico, sería oportuno realizar una validación del sistema de valoración de dificultad de la tarea. Esto beneficiará la secuenciación de propuestas según el nivel de complejidad.

De acuerdo con la revisión realizada sobre el aprendizaje de los deportes de COI se puede concluir que es un contenido muy presente en las sesiones de Educación Física. No obstante, se requiere de una progresión en las tareas que se proponen incorporando un tratamiento lógico de las habilidades motrices y un desarrollo constante de la toma de decisión. Es por ello, por lo que en este trabajo se ha presentado un sistema de progresión que atiende a la dificultad de la tarea basándose en tres variables a estudiar: definición de las tareas (definidas, semidefinidas, no definidas), especificidad de las tareas (específicas, semiespecíficas e inespecíficas), mecanismos de ejecución motriz (percepción, decisión y ejecución).

Gracias a este sistema, se han podido mostrar unos ejemplos de progresión encaminados a los deportes de COI (balonmano, baloncesto, rugby, fútbol y hockey) donde a partir de una tarea con unas condiciones y reglas básicas, se realiza una progresión aumentando la dificultad para adecuarla al nivel del alumnado. De esta forma, se propicia un aprendizaje significativo de los contenidos que se trabajan en cada situación motriz, buscando una transferencia positiva entre ellos.

## 3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Alarcón, F., Cárdenas, D., Miranda, M. T., Ureña, N., & Piñar, M. I. (2010). La metodología de la enseñanza en los deportes de equipo. *Revista de investigación en educación*, 7, 91-103. <https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy10-2.ccme>

Ávila, F. M. (2020). Los deportes colectivos de invasión en Educación Secundaria: Propuesta práctica en balonmano. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 66.

Bunker, D. & Thorpe, R. (1982). From theory to practice: two examples of an 'understanding approach' to the teaching of games. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 9-15.

Carrillo Franco, S., Vásquez Arenas, J., & Gaviria Alzate, S. J. O. (2022). Aprendizaje y desarrollo táctico en deportes de cooperación-oposición: revisión sobre los modelos asociados con pedagogías no lineales. *VIREF Revista De Educación Física*, 11(1), 134-154.

- Conejero Suárez, M., Prado Serenini, A. L., Fernández-Echeverría, C., Collado-Mateo, D., & Moreno Arroyo, M. P. (2020). The Effect of Decision Training, from a Cognitive Perspective, on Decision-Making in Volleyball: A Systematic Review and Meta-Analysis. *International journal of environmental research and public health*, 17(10), 3628. <https://doi.org/10.3390/ijerph17103628>
- Devís, J. & Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: La salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.
- Devís, J. & Sánchez, R. (1996). La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. En J.A. Moreno y P.L. Rodríguez (dirs.) *Aprendizaje deportivo*, Universidad de Murcia, pp. 159-181.
- Dyson, B., Griffin, L. L. & Hastie, P. (2004). Sport Education, Tactical Games, and Cooperative Learning: Theoretical and Pedagogical Considerations *Quest*, 56(2), 226-240. <http://dx.doi.org/10.1080/00336297.2004.10491823>
- Famose, J. P. (1992). *Aprendizaje motor y dificultad de la tarea*. Barcelona: Paidotribo.
- Farias, C., Valero, C. & Mesquita, I. (2018). Sport Education as a Curriculum Approach to Student Learning of Invasion Games: Effects on Game Performance and Game Involvement. *Journal Sports Science Medical*, 17(1), 56-65.
- González-Espinosa, S., Antúnez, A., Feu, S., García-Rubio, J. & García-Santos, D. (2017). Diferencias en el aprendizaje según el método de enseñanza-aprendizaje en el baloncesto. *Revista de Psicología del Deporte*, 26(1), 65-70. <https://doi.org/10.6018/264631>
- Gualpa, M. W. A. & Machado, J. C. B. (2021). Métodos de desarrollo de habilidades motrices en la educación inicial en diferentes contextos educativos. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 4-24. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1222>
- Guijarro-Romero, S., Mayorga-Vega, D. & Viciano, J. (2018). Aprendizaje táctico en deportes de invasión en la Educación Física: Influencia del nivel inicial de los estudiantes. *Movimiento: Revista de Educação Física da UFRGS*, 24, 889-902. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2021.09.002>
- Hernández Moreno, J. (1995). *Fundamentos del deporte. Análisis de la estructura del juego deportivo*. Barcelona: INDE
- Iglesias, D., Cárdenas, D. & Alarcón, F. (2007). La comunicación durante la intervención didáctica del entrenador. Consideraciones para el desarrollo del conocimiento táctica y la mejora de la toma de decisiones en baloncesto. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 3(7), 43-50. <https://doi.org/10.12800/ccd.v3i7.153>
- Knapp, B. (1981). *La habilidad motriz en el deporte*. Valladolid: Miñon.

- Otero, F.M., Carmona, J., Albornoz, M., Calvo, A. & Díaz, J.A. (2014). Metodología de enseñanza de los deportes de invasión en primaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 14(53), 69-87. <https://doi.org/10.15366/rimcafd2019.75.009>
- Otero, F.M., Calvo, A. & González, J.A. (2011). La enseñanza de los deportes de invasión: Metodología horizontal vs. Metodología vertical. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 12.
- Pombo Menezes, R. (2021). Perspectiva de enseñanza-aprendizaje de principios y reglas de acción en deportes colectivos de invasión. *Pensar en movimiento Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*, 19(2), 1-13.
- Sports Education and Introduction to Invasion Sports in Early Primary Education. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 140, 23-30. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/2\).140.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/2).140.04)
- Sánchez Bañuelos, F. (1986). *Didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Madrid: Gymnos.
- Tejeiro-Santodomingo, V. & Martínez Señor, P. I. (2006). Aspectos metodológicos de la iniciación deportiva a los deportes de invasión. *Apunts: Educación Física y Deportes*, 83, 35-42. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2015/2\).120.01](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2015/2).120.01)
- Ureña, N., Alarcón, F. & Ureña, F. (2009). La realidad de los deportes colectivos en la Enseñanza Secundaria. Cómo planifican e intervienen los profesores de Murcia. *Retos, nuevas tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 16, 9-15. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i16.34965>
- Urgelés, A. L. (2008). Valores y dominios de acción motriz en la programación de Educación Física para la educación primaria. Seminario Internacional De Praxiología Motriz, Huesca. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2011/2\).104.01](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2011/2).104.01)
- Viciano, J. Mayorga-Vega, D., Santiago Guijarro-Romero, S. & Martínez-Baena, A. (2017). Effect of two alternated teaching units of invasion team sports on the tactical learning in primary schoolchildren. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 17(3), 256–270. <https://doi.org/10.1080/24748668.2017.1331575>
- Webb, P. I., Pearson, P. J. & Forrest, G. (2006). Teaching Games for Understanding (TGfU) in primary and secondary physical education.
- Welford, A. T. (1976). *Skilled performance: perceptual and motor skill*. Glenview, Scott, Foreman and Company.
- Zabala, M., Viciano, J. & Lozano, L. (2002). La planificación de los deportes en la Educación Física de E.S.O. *Lecturas: Educación Física y deporte*, 8(48). <https://doi.org/10.46642/efd.v27i289.3211>

**Fecha de recepción: 23/8/2022**  
**Fecha de aceptación: 13/10/2022**