

Desarrollamos competencias básicas a través del béisbol en la escuela

Universidad de Oviedo

** IES Lázaro Carreter, Madrid (España)

Resumen

La irrupción de las competencias básicas en la legislación actual ha supuesto un cierto replanteamiento en la forma de trabajar en el aula. El modelo de enseñanza comprensiva para la iniciación deportiva permite dar la oportunidad al alumnado de conocer y practicar deportes diferentes como el béisbol, desarrollar competencias básicas y descubrir nuevas formas de aprender; este planteamiento convierte al alumnado en protagonista activo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje que tiene lugar en la escuela.

Palabras clave: Béisbol. Competencias. Escuela.

Introducción

La implantación de la Ley Orgánica de Educación en todo el territorio español, así como de los diferentes Decretos Curriculares en cada una de las Comunidades Autónomas, ha supuesto, en la práctica, la aparición de unos elementos curriculares “aparentemente nuevos” como son las Competencias Básicas. Éstas se pueden definir como aquellas competencias que debe haber desarrollado un joven al finalizar la enseñanza obligatoria para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida. Se trata pues de asegurar que todo el alumnado va a desarrollar unos determinados aprendizajes que se consideran básicos en su formación como personas. Si uno revisa la literatura sobre este tema, su inclusión en el currículo parece responder a varias necesidades, que se podrían resumir en:

- Orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje al identificar los objetivos didácticos y los criterios de evaluación que se consideran imprescindibles.
- Integrar los diferentes tipos de aprendizajes que tienen lugar en el aula: los formales, los informales y los no-formales.
- Relacionar los diferentes tipos de aprendizajes con los distintos tipos de contenidos existentes.
- Posibilitar la utilización efectiva de los diferentes tipos de aprendizajes en situaciones y contextos variadas.
- Inspirar las principales decisiones a tomar en relación a todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lo que sí parece claro es que cada una de las materias curriculares puede y debe contribuir al desarrollo de las diferentes competencias, y, a la vez, cada una de las competencias básicas sólo se podrá alcanzar a través del trabajo en varias áreas y/o materias, es decir, estamos hablando de los conceptos de interdisciplinaridad y multidisciplinariedad. Pero, ¿cuáles son esas competencias básicas? De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 y en el anexo I del Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, las competencias básicas que se deberán adquirir a lo largo de la enseñanza básica y a cuyo logro deberá contribuir la Educación Secundaria Obligatoria pueden verse en la figura 1.

Figura 1. Competencias básicas.

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia matemática
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico
- Tratamiento de la información y competencia digital
- Competencia social y ciudadana
- Competencia cultural y artística
- Competencia para aprender a aprender
- Autonomía e iniciativa personal.

En este sentido, la legislación actual señala claramente que en cada materia deben seleccionarse tanto los objetivos como los contenidos a desarrollar de manera que se asegure el desarrollo de las diferentes competencias a través de éstos; así mismo, los criterios de evaluación deben servir de referencia para valorar el grado de adquisición de todas ellas. Así pues, éstas no se pueden obviar a la hora de plantear la programación a desarrollar en el centro educativo. En la experiencia que presentamos aquí nos planteamos desarrollar todas estas competencias dentro del contexto del béisbol y consolidando el abecedario motriz, es decir, las habilidades físicas básicas.

Ahora bien, a priori, el béisbol nos ayuda a la consecución de los principios psicopedagógicos y didácticos: partir del nivel de desarrollo del alumno, fomentar aprendizajes significativos, desarrollar los principios de autonomía y actividad, contribuir al establecimiento de un clima de aceptación mutua, cooperar para estimular la transferencia y las conexiones entre los contenidos. Todo ellos permite que el alumno sea capaz de regular su propio aprendizaje y práctica de actividad física en su tiempo libre, de forma organizada y estructurada ofreciendo una gran variedad de intercambios comunicativos. Para ello será necesario que los alumnos se fabriquen un guante reciclado a través de una botella de plástico, suscitando una codificación mayor de los gestos motores que constituyen la base de cualquier ejecución específica. A través de esta simple modificación y de otros planteamientos metodológicos más interesantes como son el uso de estilos de enseñanza más “activos” para el alumnado o el empleo de la coevaluación (todas explicadas más adelante) planteamos la posibilidad de desarrollar las competencias básicas a través del béisbol escolar.

Contextualización

Características del alumnado

La presente Unidad Didáctica (UD) se llevó a cabo en el IES Lázaro Carreter de Madrid, en el nivel de 2º de la ESO y con 4 grupos-clase de 25 alumnos/as cada uno; el nivel socioeconómico de este alumnado era de tipo medio y en uno de los grupos el 25% era de nacionalidad extranjera. Se planteó la necesidad de introducir deportes o actividades

físicas que no fueran las tradicionales alcanzando una mayor igualdad real de oportunidades (mayores expectativas del sexo femenino para aceptar, asumir y solicitar roles de liderazgo), para ampliar la oferta formativa y también dar a conocer nuevas posibilidades de actividad física para su utilización en el tiempo de ocio.

Justificación curricular

El Decreto 23/2007, de 10 de mayo, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Madrid contiene diversos puntos que impulsan decididamente la inclusión de contenidos como el Béisbol escolar en la enseñanza obligatoria: “la materia de Educación Física en la Educación Secundaria Obligatoria debe contribuir no sólo a desarrollar las capacidades instrumentales y a generar hábitos de práctica continuada de la actividad física, sino que, además, debe vincular aquella a una escala de valores, actitudes y normas, de la educación a través del cuerpo y el movimiento para adquirir competencias de carácter afectivo y de relación, necesarias para la vida en la sociedad”. El béisbol es una actividad deportiva que obliga a trabajar en grupo y en la que se desarrollan competencias actitudinales constantemente.

Así mismo, resalta la necesidad de dar un enfoque más educativo al tratamiento de ciertos contenidos como son los deportes: “.....en su utilización como contenidos importantes para desarrollar los objetivos de esta materia, se primará el enfoque educativo de esta actividad, con un carácter principalmente lúdico, abierto y flexible, de participación, sin ningún tipo de discriminación y en el que prime la creación de un buen clima de trabajo en equipo, de aceptación mutua de cooperación y respeto sobre el enfoque meramente competitivo”.



Al tratarse de un deporte colectivo se pretende, por un lado, fomentar todas las competencias señaladas en el Decreto Curricular, pero que además se convierta en una actividad apta para todos/as, no discriminatoria y en la que se requiere un clima de trabajo en equipo y de cooperación imprescindible; permite desarrollar aquello que señala el

Objetivo General de Materia nº 10: “Mostrar habilidades y actitudes sociales de respeto, trabajo en equipo y deportividad en la participación en actividades, juegos y deportes, independientemente de las diferencias culturales, sociales y de habilidad”. Todo el mundo puede jugar al béisbol escolar, independientemente de su fuerza, tamaño o agilidad.

Así mismo, el Objetivo General de Materia nº 13 es claro, el alumnado debe: “Conocer y practicar actividades y modalidades deportivas individuales, colectivas y de adversario, aplicando los fundamentos reglamentarios, técnicos y tácticos en situaciones de juego con progresiva autonomía en su ejecución”. Como se puede comprobar a lo largo de las diferentes sesiones expuestas más adelante, lo descrito en este objetivo constituye la máxima por la que se ha regido la presente UD.

Recursos materiales e instalaciones

Como material netamente específico se emplearon pelotas de floorball (para reducir el vuelo y minimizar el impacto), bates de diferente tamaño y composición más los guantes fabricados por los alumnos. Como material complementario fue importante contar con petos de diferentes colores que permitían que se distinguiera más fácilmente a los componentes de diferentes equipos, así como conos para delimitar el terreno de trabajo y acotarlo a las necesidades que cada actividad demandaba. A nivel de instalaciones se empleó el polideportivo municipal de la localidad de 30x15 metros, ya que se trataba de un espacio mucho más amplio que el disponible en el centro y posibilitaba unas mayores cotas de utilización del tiempo de actividad motriz; en ocasiones se empleó la pista exterior del centro educativo, una pista de tierra que también ofrecía posibilidades de práctica. Finalmente señalar que tuvimos la oportunidad de contar con un miembro de la Federación de Béisbol que acudió a una de las sesiones de la UD para realizar una demostración desde el punto de vista de un experto; así como para proporcionar información sobre posibles lugares donde poder practicar este deporte cerca de la zona de residencia de los alumnos/as; se buscaba de esta manera salir de la rutina diaria de las clases y motivar más a los alumnos/as hacia la práctica de esta actividad deportiva.

Material





Competencias Básicas

Vamos a tratar de mostrar como una UD de béisbol puede ayudar a desarrollar las diferentes competencias básicas que la legislación actual nos marca:

- Competencia en comunicación lingüística: a través de una variedad de intercambios comunicativos que se producen a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como de un vocabulario específico de esta UD como rolling, strike, fly, home-run, foul ball, double play ... (algunos de los cuales son términos de lengua inglesa); así mismo, la realización del cuaderno del alumno, en el que tendrán que recoger los contenidos más relevantes, además sus propias reflexiones y sensaciones, supone otra manera de desarrollar esta competencia.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: la práctica de un deporte como el béisbol permite que el alumnado desarrolle herramientas para conocer e interactuar con el mundo físico que le rodea; proporcionándole, así mismo, conocimientos y destrezas para poder desarrollar y mantener hábitos saludables de actividad física durante el resto de su vida.
- Tratamiento de la información y competencia digital: directamente relacionada con la competencia en comunicación lingüística, ya que para la elaboración del cuaderno del alumno/a, éste tendrá que leer, comprender y escoger la información obtenida para poder expresarla correctamente y reflejarla correctamente; esto implica también la necesidad de consultar fuentes digitales para completar la búsqueda.
- Competencia social y ciudadana: el contenido a desarrollar en esta UD se presta especialmente al desarrollo de esta competencia, ya que contribuye al desarrollo del trabajo en equipo y la cooperación, al tiempo que se trabaja el respeto, la aceptación de diferencias y limitaciones entre compañeros/as, así como las normas de juego y la reglamentación; el cumplimiento de estas normas colabora en la aceptación del código de conducta de la sociedad en la que está inmerso el alumnado participante.

- Competencia cultural y artística: el deporte del béisbol es, en sí mismo, una manifestación cultural, e incluso artística, cuyo conocimiento enriquece a los que lo practican; especialmente al ser un contenido que no suele ser desarrollado habitualmente en el ámbito educativo español; su tratamiento permite dotar de herramientas para la observación, comprensión, práctica y crítica de un deporte “diferente” a los habitualmente incluidos en la enseñanza obligatoria, aumentando el bagaje cultural del alumnado, ya que este deporte se practica en todo el mundo.
- Competencia para aprender a aprender: el desarrollo de deportes “colectivos” como el béisbol permiten al alumnado adquirir aprendizajes técnicos, tácticos y estratégicos generalizables a otras disciplinas deportivas, estableciendo así conexiones entre contenidos distintos que posibilitan en el alumnado un aprendizaje autónomo; así mismo, estos aprendizajes podrán traspasar “las fronteras del aula” para impregnar el tiempo libre de los alumnos, pudiendo regular éstos su uso y práctica de manera personal. Finalmente, el planteamiento evaluador a través de la coevaluación permite que el alumnado pueda captar los elementos importantes del proceso de enseñanza-aprendizaje e ir desarrollando su capacidad de aprender a aprender.
- Autonomía e iniciativa personal: a lo largo de la presente UD, el alumnado tendrá que hacer frente a situaciones de juego en las que deberá emplear los conocimientos adquiridos previamente para superar estas situaciones y demostrar, al mismo tiempo, autonomía e iniciativa personal para resolver exitosamente estas situaciones motrices; a través de este tipo de planteamientos, el alumnado puede desarrollar una autonomía e iniciativa personal importante. También la coevaluación permite desarrollar esta competencia, ya que su puesta en práctica obliga al evaluador a desarrollar iniciativa y autonomía personal para “valorar” las actuaciones de sus compañeros/as.

Objetivos didácticos

En base al Decreto 23/2007, de 10 de mayo, por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Madrid se han establecido los siguientes objetivos didácticos para la presente UD:

- Descubrir los efectos positivos que tiene la práctica del béisbol, como una actividad que favorece el desarrollo personal, que puede contribuir a mejorar la calidad de vida y la salud y que puede ocupar nuestro tiempo de ocio.
- Profundizar en los fundamentos técnico-tácticos del Béisbol, y en otros aspectos de su estructura funcional (espacio, tiempo...) y formal (superficie, metas, tanteo...).
- Participar, con independencia del nivel de destreza alcanzado, en las distintas actividades relacionadas con el Béisbol, fomentando un espíritu de cooperación y el trabajo en equipo para alcanzar objetivos comunes.
- Aprender a aceptar la derrota y a relativizar la victoria, valorando el esfuerzo de otros.
- Practicar la evaluación de los demás como vehículo para descubrir los elementos importantes de una ejecución e integrarlos en el esquema propio.

Contenidos

El Decreto 23/2007 que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Madrid señala que el bloque de contenidos nº 2: Juegos y deportes, “.....incluye todas las posibilidades cooperativas, competitivas y recreativas que abre al alumnado un amplio abanico de opciones para la ocupación constructiva del tiempo de ocio, participando en la mejora de sus capacidades.....”; por lo tanto los contenidos del béisbol escolar tienen cabida, perfectamente, dentro de este marco. Aunque la legislación actual no contempla la división de los contenidos a desarrollar en conceptuales, procedimentales y actitudinales, sí que es posible realizar esta división para una presentación más clara de los mismos.

Conceptuales

- Reglamento básico del Béisbol.
- Recursos técnicos: lanzamientos, recepciones (Fly y Rolling), bateo (Swing), deslizamiento y relevo; aplicación teórico-práctica.
- Recursos tácticos: ocupar racionalmente el espacio (in-outfield), dirigir el swing, formas de eliminar; aplicación teórico-práctica.
- Diferencias y similitudes con otros deportes colectivos (Softball y Críquet).
- Cumplimiento de las normas y reglas del juego a pesar del resultado: “tolerancia y respeto entre alumnos y alumnos-profesor”.
- Ocio activo versus pasivo.

Procedimentales

- Práctica de las técnicas de juego fundamentales:
 - pase y recepción (relevos, rolling y fly)
 - bateo controlado a zonas determinadas con diferentes implementos.
 - diferentes tipos de lanzamientos; rápido, en curva, lento.
- Aplicación de las principales acciones tácticas:
 - relevos tácticos
 - double play
 - foul ball

Actitudinales

- Cumplimiento de las normas y reglas del juego con independencia del resultado.
- Aceptación del nivel propio de ejecución.
- Control de la agresividad en las acciones.
- Participación activa en las diferentes actividades.

Evaluación

Criterios

Del Decreto Curricular 23/2007 se extrajeron los criterios de evaluación “curriculares” de 2º curso de E.S.O. que estaban más directamente relacionados con los contenidos a desarrollar en esta UD:

3. Mostrar autocontrol en la aplicación de la fuerza y en la relación con el adversario, ante situaciones de contacto físico en juegos y actividades de lucha.
4. Manifestar actitudes de cooperación, tolerancia y deportividad tanto cuando se adopta el papel de participante como el de espectador en la práctica de un deporte colectivo.

A partir de estos criterios curriculares se establecieron unos criterios de evaluación “didácticos”, formulados específicamente para esta UD de béisbol:

- Ejecutar las habilidades básicas del béisbol en diferentes situaciones de juego.
- Conocer y aplicar las reglas básicas de este deporte en condiciones de juego.
- Adecuar los movimientos a los requerimientos de la actividad (espacio, tiempo, compañeros, adversarios, etc.).
- Valorar las actuaciones propias y las de los demás favoreciendo actitudes de juego limpio y esfuerzo.

Evaluación inicial o diagnóstica

Consideramos que esta primera evaluación es importante, ya que nos permitirá ir determinando las posibilidades, así como las necesidades concretas, de nuestro alumnado con respecto a los contenidos a desarrollar. Ahora bien, planteamos esta evaluación inicial en 2 vertientes:

- Conceptual: a través de una serie de preguntas que realizaremos a todo el grupo-clase de manera colectiva (ver figura 2); consideramos que de esta manera el docente obtiene información inmediata de los conocimientos previos del alumnado.
- Procedimental: a través de las diferentes actividades de la sesión.

Figura 2. Evaluación inicial.

Evaluación inicial
1. ¿Conoces el deporte del Béisbol?
2. ¿Cómo se consiguen puntos en un partido?
3. ¿Cómo se eliminan a los bateadores?
4. ¿Cuántas oportunidades tengo para batear?
5. ¿Qué es el diamante?

Evaluación formativa o procesual

Nuestro planteamiento parte de la base de que la evaluación debe ser un instrumento que nos permita seguir formando, a través de ella, a nuestro alumnado, pero para que esto ocurra debe dejar de ser un mero proceso de calificación, para pasar a ser un elemento educativo e instructivo, como cualquier otra actividad que se hace a lo largo de una unidad didáctica; para ello necesitamos utilizar procesos de evaluación que aporten información al alumnado, no sólo al docente.

Autores como Siedentop y Tannehill (2000) señalan, entre otras ideas, que una auténtica evaluación debe reflejar la vida real y además realizarse en un contexto realista; por ello, planteamos una evaluación formativa bajo dos aspectos fundamentales:

- **Informal oral:** a través del cuestionamiento directo al alumnado a lo largo de todas las sesiones de la unidad; se pretende con ello que reflexionen, durante la propia práctica, sobre los contenidos que se estén tratando, usando lo visto en actividades anteriores para ir construyendo su propio conocimiento con las nuevas aportaciones por parte del docente o de los demás compañeros/as.
- **Coevaluación:** a lo largo de diferentes sesiones de la UD, en las que se utilizará una hoja de observación diseñada por nosotros (ver figura 3) y basadas en el instrumento de evaluación GPAI (Games Performance Assesment Instrument); este instrumento ha sido descrito perfectamente en distintas publicaciones (Mitchell et al., 2003; Oslin et al., 1998), por lo que tan sólo queremos aclarar que se utiliza para la evaluación del rendimiento del alumnado en un contexto de juego práctico y real que es donde pretendemos que “demuestre” lo aprendido a lo largo de la UD, no en “situaciones-examen” artificiales y alejadas de la práctica de juego real.

Figura 3. Lista de control.

U.D.: Recapitulemos el abecedario motriz			
Nivel: _____ Curso escolar _____			
ALUMNO/A: _____			
Sesión	OBSERVACIÓN DE RUGBY	Bien realizado (Apropiadas)	Mal realizado (Inapropiadas)
	EJECUCIÓN		
1-2	Recepciona correctamente la pelota a través del guante		
2	Realiza correctamente el Fly		
2	Realiza correctamente el Rolling		
3	Imprime una trayectoria correcta en los lanzamientos		
2	Imprime una trayectoria correcta en los pases		
3	Golpea la pelota en el swing		

	TOMA DE DECISIONES		
3	Es capaz de decidir correctamente a que base correr.		
4-5	Establece comunicación no verbal o verbal con los compañeros durante las acciones de juego.		
3	Se sitúa en los lugares adecuados para poder pasar, recibir o interceptar la pelota		
4-5	Cuando es eliminado, respeta la norma de juego establecida		
	NÚMERO TOTAL		
	NOTA GLOBAL		
	<u>Número decisiones apropiadas</u> x 10		
	Apropiadas + Inapropiadas		

Evaluación sumativa o final

Se llevará a cabo mediante un control teórico de los contenidos conceptuales desarrollados a lo largo de la unidad a realizar en la última sesión (ver figura 4); así como de una “escala de clasificación descriptiva” (ver figura 5) a través de la cual el docente podrá evaluar los contenidos procedimentales a todo el alumnado participante en las dos últimas sesiones y durante los partidos modificados.

Figura 4. Control teórico final.

EXAMEN DE BÉISBOL ESCOLAR
1. ¿Cuántos Jugadores conforman un equipo de béisbol?
2. ¿Cuánto dura una entrada?
3. ¿Cómo se consiguen puntos?

4. ¿En qué mano lleva el guante un corredor?
5. ¿Cuántas bolas malas debe hacer el lanzador antes de conceder la primera base al bateador?
6. ¿Cuándo se produce un “Fly” que ocurre?
7. ¿Qué significa “Foul ball”?
8. ¿Hay que tocar a un corredor forzado para eliminarlo?
9. Si el equipo defensor consigue una jugada doble “doble play”, ¿a cuántos adversarios elimina??
10. ¿Cómo se refleja en el marcador qué equipo gana el partido?

Figura 5. Escala de clasificación descriptiva.

1. Es puntual

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

2. Cuando introduce nuevas actividades las relaciona con las ya conocidas

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

3. Explica con claridad las actividades que incluye cada sesión

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

4. Estructura la clase de una forma clara, lógica y organizada

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

5. Os motiva a participar activamente en el desarrollo de la clase

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

6. Es respetuoso hacia los alumnos/as

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

7. Es accesible y está dispuesto a ayudarte

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

8. La comunicación profesor-alumno es fluida y espontánea

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

9. Explica la calificación y la revisa si considera que puede haber un error

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

10. La evaluación se ajusta a las actividades trabajadas

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

COMENTARIOS

--

Finalmente señalar que también creemos importante reflexionar sobre nuestra práctica docente, por lo que diseñamos un cuestionario de autoevaluación para que los docentes valorásemos la UD y poder realizar mejoras para el futuro (ver figura 7).

Figura 7. Autoevaluación de la Unidad Didáctica.

Unidad didáctica: Recapitulemos el abecedario motriz					
Nivel _____		Curso escolar _____		Fecha _____	
ELEMENTOS A VALORAR	Muy adecuados	Adecuados	Poco adecuados	Inadecuados	COMENTARIOS / REFLEXIONES
OBJETIVOS					
CONTENIDOS					
TEMPORALIZACIÓN					
ESTILO DE PRÁCTICA					
METODOLOGÍA					
FORMA DE ORGANIZACIÓN Y CONTROL					
MOTIVACIÓN					
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE					
ESTRUCTURA DE LAS SESIONES					
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN					
MATERIAL UTILIZADO					

Instrumentos de Evaluación

- Conceptuales: control teórico, cuaderno del alumno y cuestiones orales.
- Procedimentales: GPAI y escala de clasificación descriptiva.
- Actitudinales: lista de control y registro anecdótico.

Temporalización. Desarrollo de las diferentes sesiones

La presente UD de Béisbol escolar se llevó a cabo a la largo de 6 sesiones; éstas, junto con todas las actividades de enseñanza-aprendizaje usadas, se detallan en el texto para poder seguir de una manera más directa el planteamiento empleado (ver figura 8). Cada sesión se desarrolla en torno a un “contenido fundamental”, seleccionando las actividades más adecuadas para su desarrollo.

Figura 8. Temporalización.

SESIÓN 1

Contenido fundamental: Toma de contacto: el objetivo es observar el nivel de conocimientos previos que tienen del deporte en cuestión a través de un guante reciclado (ver figura 9) que se han auto-fabricado; para ello es necesario un botella de suavizante o similar y cinta adhesiva: se corta un tercio de la botella y se coloca la correspondiente cinta adhesiva por los bordes evitando los posibles cortes en su manipulación.

Actividades de enseñanza-aprendizaje:

- “Bases salvadoras”: grupos de 10 alumnos; delimitamos en un rectángulo el diamante de juego; es una mezcla entre el “corta hilos” y el “pilla pilla” pero la forma de salvarse es pasar por dos bases previamente.
- “Filas opuestas”: grupos de 12 alumnos en dos filas enfrentadas; cada fila con una pelota, a la señal los equipos comienzan a lanzarse la pelota, el jugador que lanza corre rápidamente al final de la fila opuesta.
- “Chupapostes”: campo de fútbol sala: jugador con balón no se puede desplazar; el tanto se obtiene golpeando con una pelota de tenis cualquier elemento de la portería; se trata de utilizar fundamentos técnicos o tácticos del béisbol y descontextualizarlos en otras situaciones de juego.
- “Bombas inteligentes”: igual que el anterior, pero ahora cada equipo ocupa sólo una mitad de campo; hay que lanzar la pelota lo más alta posible hacia un lugar desocupado del campo contrario; se trata de jugar con la ocupación correcta de los espacios y con la recepción de la pelota; se permite que la pelota de un bote antes de decepcionarla; en caso contrario el jugador más cercano será eliminado.
- “Béisbol pie”: grupos de 12 alumnos en un rectángulo de 10x5 mts, divididos en 2 equipos; el pitcher deberá lanzar una pelota de fútbol rodando por el suelo para ser golpeada con la pierna débil; se juega a 4 entradas, con la intención de ir aproximando a nuestros alumnos al deporte en sí .
Aspectos a introducir: ¿dónde se coloca el pitcher o lanzador, el catcher o atrapador y el bateador?, ¿qué son los strikes y las carreras?

SESIÓN 2

Contenidos fundamentales: Familiarización con los lanzamientos (relevos) y recepciones (rolling y fly):
Rolling: recepción de la pelota cuando viene rodando por el suelo; Fly: recepción de la pelota cuando viene por el aire.

Actividades de enseñanza-aprendizaje:

- “Golpeos directos”: grupos de seis, golpear el móvil intentando mantenerlo en el aire el mayor número de golpes consecutivos; variamos el móvil: pon pon, indiaka, pelota de floorball, de tenis...
- “Pasadores contra corredores”: grupos de doce: el equipo de pasadores se distribuye en zigzag dentro del diamante a una distancia variable; se trata de iniciar una competición entre el corredor (debe pasar lo antes posible por todas las bases) y los pasadores que deben pasarse la pelota en zigzag siguiendo un orden en un recorrido de ida y vuelta; gana el punto quien realice antes su función.
- “Carrera de evasión”: grupos de ocho en un rectángulo de 10x5; un jugador lanza la pelota con la mano débil de forma que caiga obligatoriamente dentro del terreno de juego; el resto, distribuido por el espacio, debe coger la pelota lo antes posible y tratar de golpearle con ella antes de que llegue a la línea de fondo; si el corredor llega a su meta consigue una carrera y continúa jugando lanzando en dirección contraria; si no lo logra, se rotan los puestos de forma que todos los jugadores pasen por la posición de lanzador.
- “Béisbol caza”: se diseña un diamante en el terreno de juego; los bateadores entran por parejas: uno bateará y correrá alrededor del diamante para sumar carreras (un máximo de cinco), el compañero deberá introducirse dentro de los límites del diamante y eludir los lanzamientos del equipo defensor dispuestos en el perímetro; cuando la defensa toque con la pelota al atacante que se encuentra en el interior del diamante, el equipo bateador sumará las carreras conseguidas por su compañero hasta ese momento.
- “Balón prisionero”: se juega con bolas de floorball; recepcionándolas primero únicamente con la propia mano, posteriormente con la mano débil, con el guante reciclado...

SESIÓN 3

Contenidos fundamentales: Bateo y deslizamiento: se les enseña la técnica de agarre del bate y de lo importante que es dirigir la pelota en vez de golpearla fuerte. Bateo o swing: acción técnica a través de la cual se inicia el juego ofensivo para sumar carreras. Deslizamiento: acción que permite al jugador pararse en una base rápidamente sin tener que frenar mientras corre y evitar así una posible eliminación.

Actividades de enseñanza-aprendizaje:

- “Pelotas gigantes”: dos grandes grupos, cada uno a un lado del campo de fútbol sala; habrá una zona específica de bateadores y el resto tiene como objetivo lanzar los balones a los bateadores para que los pasen al campo contrario, mediante golpes con el bate.
- “Me la lanzas y golpeo”: dos filas enfrentadas a 4m de distancia, una con pelotas y la otra con bates: unos pasan y otros golpean-batean cambiando de fila; empiezan con pelotas de foam de gran tamaño para terminar con pelotas de floorball.
- “Un soporte por favor”: grupos de seis alumnos: uno batea y los otros cinco ocupan el diamante;

deben familiarizarse con el golpeo, consolidar la recepción de la pelota y aprender a eliminar en base o tocando (transferencia positiva con las actividades de la sesión 2).

- “Aprendiendo algo de táctica”: grupos de siete: uno hace de pitcher, otro de bateador y el resto defiende. El bateo o swing es la acción técnica. El bateador tendrá que correr todas las bases aunque haya pegado mal, para que los defensores sepan hacer circular la pelota y eliminarle en carrera o en base. Reflexionar a posteriori con el bateador donde hubiera parado en caso de poder hacerlo.
- “El fusilamiento”: grupos de doce con tres roles diferentes: tres batean, tres lanzan bolas y el resto recepcionan con guante; los que recepcionan alguna pelota sustituyen al bateador, éste pasa a ser pitcher y el que era pitcher pasa a recepcionar.
- “Partido modificado 5x5”: un pitcher, un catcher y un jugador en cada base contra otros 5; para reducir riesgos y maximizar las posibilidades de bateo se progresa: desde batear desde una T, lanzando la pelota el profesor, lanzándola un alumno del equipo que batea y finalmente uno del equipo defensor. Aspectos a introducir: ¿qué son las carreras por bases: primera base: “sencillo”, 2ª base: “doble” ó 3ª base: “triple”, ¿qué es un “home-run”?, ¿cuándo es pelota buena o mala: “foul ball” al batear?

SESIÓN 4-5-6

Contenido fundamental: Comprensión del juego: el objetivo es comparar cómo jugaban ellos al béisbol en el colegio o en el parque respecto al oficial, modificando las normas adquiridas por las oficiales.

Actividades de enseñanza-aprendizaje:

- Partidos: se van introduciendo las reglas oficiales y comparándolas con las que tenían los alumnos.

Reglas Erróneas:

- Se elimina en un círculo que está en los pies del lanzador o pitcher (sólo puede eliminar el lanzador).
- Cuando se produce un Fly se produce un cambio de roles defensa-ataque.
- Se juega por tiempo (hasta que se aburran).
- Se permiten al batear los strikes y los fouls: “tres fouls equivalen a un strike”.
- Al batear pueden decidir si salen o no salen aunque la bola sea buena.
- No es necesario permanecer-pararse de seco en la base si venimos de un sprint.
- Un “home run” equivale a tres carreras.

Reglas correctas:

- Se elimina en bases o tocándole con la bola antes de que pise la base.
- Con un Fly se elimina al bateador y para el cambio de roles es necesario eliminar a tres jugadores.

- Se juega a nueve entradas.
- No existen los Fouls todo es strike.
- Si la pelota es buena al batear hay que salir obligatoriamente o estarás eliminado.
- Es necesario pararse en la base ya que en caso contrario estarás fuera de ella y te pueden eliminar.
- Un “home run” equivale a una carrera.

Aspectos a introducir: ¿cómo puedo eliminar al bateador o a los jugadores que están en bases?, ¿qué es un “double play”?, ¿cuándo hay “obstrucción”?, ¿si no me gusta el pitcher como le pido al árbitro que lo cambie?

SESIÓN 7

Contenido fundamental: Evaluación.

Actividades de enseñanza-aprendizaje:

- Partidos modificados: 7x7 para aplicar la escala de clasificación descriptiva.
- Examen escrito: evaluación sumativa de la UD.
- Encuesta anónima: para valorar el funcionamiento de la UD.

Estrategias didácticas

La práctica diaria se abordó a través de grupos de trabajo de alumnos “totalmente heterogéneos” a nivel de capacidades físico-motrices. En cada sesión, el profesor reunía a un miembro de cada grupo, diferente cada vez, para explicarles los “puntos clave” del elemento técnico-táctico a practicar durante las tareas, para que éste, a su vez, los transmitieran a sus compañeros/as de grupo antes de comenzar la práctica. De esta manera, cada componente del grupo era el responsable directo de un aspecto de la “parte teórica” de la presente UD y su labor era fundamental para que los demás pudieran adquirir los conocimientos requeridos en cada momento. Se pretendía hacer partícipe y responsabilizar a todos el alumnado de lo que ocurriera en cada grupo durante las diferentes sesiones; a la vez que se evitaba la influencia de los “líderes de clase” que suelen monopolizar, en beneficio propio, las actividades, dando roles de liderazgo a todos, y favoreciendo así la coeducación y el incremento de la autoestima. Se trata de un planteamiento mezcla entre el estilo de enseñanza de grupos reducidos y la microenseñanza (Sicilia y Delgado, 2002) que, en definitiva, tratan de fomentar la participación del alumnado en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, su socialización y su formación personal en valores positivos. Se buscaba de esta forma, además de desarrollar la parte eminentemente procedimental de nuestra asignatura, desarrollar aspectos socio-afectivos, habitualmente olvidados, como compartir, ayudar, preocuparse por los demás y negociar con otras personas (ejercicio: “Bombas inteligentes”) y cognitivos que incluían resolver problemas y buscar soluciones (ejercicio: “Carrera de evasión”); fomentando así una educación integral del alumnado independientemente de su nivel motriz, género...

Consideramos fundamental que al comienzo de cada sesión se establezca un clima favorable para que todo el alumnado se interese por el trabajo a realizar; es tarea del docente propiciar dicho ambiente mediante el empleo de preguntas o consideraciones que “atraigan” su interés por lo que puede suceder durante la clase. Igual de importante es que al final de cada sesión reservemos un tiempo para reflexionar sobre todo lo acontecido durante la misma; debe ser un periodo de tiempo en el que cada alumno, principalmente, pueda exponer sus reflexiones sobre lo ocurrido; el docente debe intervenir mediante preguntas “abiertas” o reflexiones propias para resaltar aquellos elementos relevantes que los alumnos omitan, para asegurarse de que nada se escapa a la reflexión final común. También es muy importante que se refuercen constantemente comportamientos apropiados (Fernández-Río, 2002) que ayudan a mantener el clima adecuado “de búsqueda y cooperación”; si el docente no los resalta y valora puede que pasen desapercibidos para el alumnado, y se evita la posibilidad de que sean imitados por otros.



Finalmente debemos señalar que otro planteamiento metodológico que impregna todo lo realizado en esta UD es el de la enseñanza comprensiva o más conocida como TGfU (Teaching Games for Understanding: Mitchell et al., 2006); bajo esta perspectiva la enseñanza deportiva tiene como objetivo fundamental que el alumnado aprenda un deporte “practicándolo”; esto que parece “redundante” significa que los partidos modificados constituyen el eje central de todas las sesiones y alrededor de ellos, y en función de un proceso de descubrimiento guiado, el alumnado se va formando con respecto a la técnica, la táctica y el reglamento de ese deporte. Incluso la evaluación se realiza en estos partidos modificados. El racionamiento que subyace bajo este planteamiento es que los alumnos/as se motivan más a prender cuando están jugando, por lo que esta motivación parece fundamental para “engancharlos” en la práctica de un deporte.

Reflexiones finales

La presente UD ha sido desarrollada con dos objetivos fundamentales:

- Dar a conocer un deporte que, con las modificaciones oportunas, puede ser disfrutado por cualquier persona independientemente de sus capacidades físicas, abriendo así el abanico de posibilidades de actividad física de nuestro alumnado para su tiempo libre.
- Mostrar como desde la Educación Física y a través de los planteamientos metodológicos adecuados se pueden desarrollar las competencias básicas que la legislación actual nos señala.

Referencias bibliográficas

- Blázquez, D. (1998). *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (3ª edición). Barcelona: Inde.
- Devís Devís, J. y Peiró Velert, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: Inde.
- Fernández-Río, J. (2002). *El aprendizaje cooperativo en el aula de Educación Física para la integración en el medio social. Análisis comparativo con otros sistemas de enseñanza y aprendizaje*. Tesis Doctoral. Universidad de Oviedo.
- Méndez Jiménez, A (1999). *Efectos de manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión*. Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital. Buenos Aires. Año 4. Nº 16. <http://www.efdeportes.com>
- Mitchell, S.A.; Oslin, J.L. & Griffin, L.L. (2006). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach* (2ª ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Oslin, J.L., Mitchell, S.A. & Griffin, L.L. (1998). *The Game performance Assessment Instrument (GPAI): Development and preliminary validation*. Journal of Teaching in Physical Education, 17, 231-243.
- Sicilia Camacho, A. y Delgado Noguera, M.A. (2002). *Educación Física y Estilos de enseñanza*. Barcelona: Inde.
- Siedentop, D. & Tannehill, D. (2000). *Developing teaching skills in physical education* (4th ed.) Mountain View, CA: Mayfield.