

DISEÑO Y ELABORACIÓN CAMPEONATO DEPORTIVO POR PARTE DE LOS ALUMNOS DE BACHILLERATO

- Los alumnos se encargan de todo el montaje del campeonato.
 - Suelo dejar que sean ellos los que elijan el deporte o incluso 2 deportes.
 - Las funciones a realizar se dividen en 4 áreas.
 - Uso una clase para explicar todo el proceso organizativo, hacer grupos para las áreas con sus funciones y hacer los equipos para jugar el campeonato.
 - Las áreas (grupos con sus funciones) y los equipos para jugar no coinciden.
 - Una vez explicado todo el proceso, dejo 2-3 semanas para que trabajen.
- Mientras yo estoy dando una unidad didáctica en clase.

POSIBLE DISTRIBUCIÓN DE ÁREAS

- Área de marketing y comunicación: elaboración de anagrama – slogan, acreditaciones, carteles, murales, entrevistas a participantes,....
- Área logística: se encarga de todo el material, distribución de espacios, avituallamiento,....
- Área deportiva: elaboración del reglamento, modalidad de competición, cuadrante de partidos, actas, calendario de arbitraje (todo el alumno debe ser arbitro al menos una vez).
- Área de ceremonias: se encargarán de la inauguración y clausura del torneo (discursos, música, actuaciones, entrega de premios,..)

SESIONES DEL CAMPEONATO

S1. EXPLICACIÓN DE TODO EL PROCESO

S2. COMIENZO DEL CAMPEONATO (Ceremonia inauguración y 1-2 partidos)

S3. PARTIDOS DEL CAMPEONATO

S4. PARTIDOS DEL CAMPEONATO

S5. PARTIDOS DEL CAMPEONATO

S6. FINALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA

DISTRIBUCIÓN DE FUNCIONES EN EL CAMPEONATO DEPORTIVO

Área deportiva

- Elaboración del reglamento que vamos a utilizar (debe tener un carácter educativo). Por ejemplo fair-play, penalizaciones por no pasar la pelota a los compañeros, tiempo máximo y mínimo de juego por partido de cada participante, terreno de juego a desarrollar, duración de los partidos, castigos aplicados en caso de desarrollo ilegal del juego, etc. Lo ideal es que sea leído, expuesto o presentado en la ceremonia de inauguración para el conocimiento de todos siendo recomendable la entrega de una copia a los capitanes de cada equipo.
- Selección de la modalidad de competición entre los recomendados por el profesor junto al sistema de puntuación o eliminación.
- Diseño del acta para su cumplimentación tras el partido por el árbitro.
- Determinar cuántos premios se van a dar (equipo ganador, segundo y tercer puesto, máximo anotador, jugador más deportivo, mejor defensa o zamora, etc.). Todos estos premios se deben tener en cuenta a la hora de realizar el diseño del acta del partido pues deberá recoger la información necesaria.
- Elaboración del calendario (encuentros, fechas, cuadrantes, diseño...).
- Realizar el registro de resultados y clasificaciones.
- Elaboración de un calendario de arbitraje para todos los partidos (dado su carácter educativo debemos de intentar que todo el alumnado sea árbitro en algún partido para que comprendan la dificultad de la tarea). Igualmente hay que hacer el registro de acta e indicar encargado.
- Elaboración de la memoria del área.

Área logística.

- Preparación de todo el material necesario para el desarrollo del campeonato como banquillos para los equipos que disputan el encuentro, silla y mesa para el encargado del acta y/o anotador del encuentro, preparación de petos para diferenciar los diferentes equipos, preparación del balón del encuentro, etc...
- Determinar una ubicación del espacio para los espectadores (en caso de que existan o de que en algún momento algún equipo no esté jugando, pero estos deberán estar realizando las funciones de su propia área, en cuyo defecto, el director del torneo podrá interponer sanción).
- Elaboración de un borrador donde se explique en el mismo, de forma gráfica (dibujo), donde se colocan todas las cosas.
- Preparación de avituallamiento (botellas de agua para cada equipo), fruta al terminar el partido. Valorar medios para conseguirlo.
- Por supuesto, recoger todo el material al final de cada sesión.
- Elaboración de la memoria del área.

Área de marketing y comunicación

- Elaboración de **anagrama, slogan** y/o mascota del campeonato.
- Realización de entrevistas a los participantes (mejor jugador, capitanes, etc...).
- Elaboración de acreditaciones para cada participante (diferentes diseños, inclusión del anagrama, formatos tipo carné, acreditaciones para colgar en el cuello).
- Elaboración de carteles, murales y poster para colgarlos de modo que se anuncie el campeonato o para hacer públicos **los resultados**.
- Toma de fotografías (precia autorización paterna y materna sobre los encuentros, ceremonias de inauguración y clausura).
- Creación de una página web o blog sobre el torneo, donde se cuelga todo lo relacionado
- Proporcionar nota de prensa del torneo al terminar cada jornada
- Elaboración de la memoria del área.

Área de ceremonias

- Preparación de las ceremonias de inauguración y clausura del campeonato. Algunas ideas pueden ser realizar un baile, música, desfile de equipos, discursos (en los que se debe remarcar la necesidad de participar de forma limpia), entrega de los distintos premios, para ello podemos utilizar al delegado de la clase, Director del centro, Jefe de estudios...
- Elaboración de trofeos, diplomas, medallas o premios para vencedores, juego limpio, anotador,...(puede ser cualquier elemento simbólico).
- Elaboración de la memoria del área.

POSIBILIDAD DE UTILIZAR

1. El **MODELO EDUCACIÓN DEPORTIVA**: simula las características contextuales predominantes del deporte y emplea una metodología centrada en el alumno. Para contextualizarlo integra las **5 características claves del deporte institucionalizado**: **temporada** (más larga que una UD normal), **afiliación** (los equipos se mantienen fijos), **calendario de competiciones**, **registro de rendimiento o datos** (se anotan los tantos con el objetivo de motivar y aumentar su implicación) y **festividad y evento final** (termina con un Olimpiada o Copa del mundo).

2. APRENDIZAJE COOPERATIVO

A continuación se muestra ejemplo de roles que se podrían llevar a cabo en unidades de deportes y más concretamente siguiendo el Modelo de Educación Deportiva (imagen de Pilar Mahedero @pMahedero)

Educación Deportiva

#SportEducation

ROLES



1. Jugador

- Escucharé atento todas las explicaciones.
- Me esforzaré al realizar las actividades.
- Jugaré limpio y cumpliré las reglas.
- Apoyaré a mis compañeros.
- Saludaré antes y después de jugar tanto a compañeros como a adversarios.



2. Encargado de material

- Recogeré, colocaré y guardaré el material.
- Informaré de la pérdida o deterioro del material.



3. Preparador físico

- Dirigiré el calentamiento a los compañeros de mi equipo.
- Participaré en la realización del calentamiento.
- Ayudaré y motivaré a los jugadores de mi equipo.



4. Capitán

- Representaré a mi equipo.
- Transmitiré información a mis compañeros para la realización de las tareas.
- Ayudaré a los compañeros que más lo necesiten.



8. Anotador

- Llevaré el registro de las puntuaciones de los equipos durante el juego.
- Utilizaré las hojas de anotador.



10. Estrella

- Ayudaré al compañero que más lo necesite.
- Seré un apoyo en diferentes roles.
- Realizaré el rol de un compañero ausente.



6. Árbitro

- Conoceré las reglas del juego.
- Recordaré las normas principales del juego a los participantes antes de cada partido.
- Juzgaré imparcialmente los partidos.



7. Salud y Riesgo

- Recordaré el cambio de camiseta y el aseo personal tras la sesión.
- Velaré por la seguridad en las actividades planteadas.



9. Mediador

- Recordaré las normas de juego limpio (fair play) a los jugadores.
- Mediaré en las situaciones de conflicto entre los compañeros.



5. Observador

- Observaré a los compañeros durante el juego.
- Rellenaré de manera adecuada las fichas de evaluación.

LA IDEA DE MONTAR CAMPEONATO SE PODRÍA LLEVAR A CABO PARA OTRO TIPO DE CONTENIDOS

Propuesta de un **aprendizaje servicio** con la “Organización y puesta en marcha de una carrera de orientación” en el centro educativo y lugares adyacentes para los alumnos de 6º de primaria de los colegios adscritos a nuestro. A la hora de la organización, se podría dividir la clase en grupos donde se repartir diferentes tareas y roles: **área técnica** (planifica el proyecto de la salida), **área de relaciones, comunicaciones y marketing** (publicitar la actividad, reuniones, contactar con autoridades), **área logística** (equipamiento, alojamiento, alimentación), **área de seguridad y conservación del entorno** (normativa a cumplir con la naturaleza, seguros, protocolo primeros auxilios).

PROPUESTA MÚLTIPLE DE ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATO DEPORTIVO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA (4º ESO PREFERENTEMENTE)

A partir de los conocimientos deportivos adquiridos en los distintos deportes es necesario que aprendan la organización de un campeonato deportivo. Su desarrollo será teniendo en cuenta, por un lado, el currículo vigente el cual manifiesta, en ocasiones, la organización y puesta en práctica de campeonatos deportivos sobre deportes, actividades en el medio natural, certamen de baile,... Por otro lado, refleja las características que deben impregnar el proceso de enseñanza-aprendizaje que no es otro que un **modelo competencial**. Por este último motivo, se organizará un campeonato deportivo lo más cercano a una situación real de competición, intentando imitar al máximo la realidad social deportivamente hablando sin descuidar su vertiente educativa.

Podrá tener cabida como unidad específica, como final de alguna unidad o de varias y como un proyecto.

En la primera de las propuestas para la organización del campeonato deportivo el grupo será dividido en las siguientes 4 áreas con sus diferentes responsabilidades y funciones (ampliada de Mestre Sancho, 1992 e introduciendo las aportaciones que después se verán de Siedentop).

Área deportiva

- Elaboración del reglamento que vamos a utilizar (debe tener un carácter educativo). Por ejemplo fair-play, penalizaciones por no pasar la pelota a los compañeros, tiempo máximo y mínimo de juego por partido de cada participante, terreno de juego a desarrollar, duración de los partidos, castigos aplicados en caso de desarrollo ilegal del juego, etc. Lo ideal es que sea leído, expuesto o presentado en la ceremonia de inauguración para el conocimiento de todos siendo recomendable la entrega de una copia a los capitanes de cada equipo.
- Selección de la modalidad de competición entre los recomendados por el profesor junto al sistema de puntuación o eliminación.
- Determinar cuántos premios se van a dar (equipo ganador, segundo y tercer puesto, máximo anotador, jugador más deportivo, mejor defensa o zamora, etc.). Todos estos premios se deben tener en cuenta a la hora de realizar el diseño del acta del partido pues deberá recoger la información necesaria.
- Elaboración del calendario (encuentros, fechas, cuadrantes, diseño...)
- Diseño del acta para su cumplimentación tras el partido por el árbitro. Es interesante que se apoyen en un acta oficial de la federación correspondiente a modo de ejemplo (sería recomendable tener una diseñada para mostrársela al tribunal ya que hace más cercana la organización del campeonato al tribunal)
- Elaboración de un calendario de arbitraje para todos los partidos (dado su carácter educativo debemos de intentar que todo el alumnado sea árbitro en algún partido para que comprendan la dificultad de la tarea).
- Preparación de los materiales suficientes para poder realizar una toma de estadísticas.
- Elaboración de trofeos, diplomas, medallas o premios para los vencedores (puede ser cualquier elemento simbólico). En esto podría colaborar otra materia como dibujo o tecnologías realizando un tratamiento interdisciplinar.
- Elaboración de la memoria del área (es obligatoria ya que estará muy relacionada con la evaluación de la propia unidad).

Área logística.

- Preparación de todo el material necesario para el desarrollo del campeonato como banquillos para los equipos que disputan el encuentro, silla y mesa para el encargado del acta y/o anotador del encuentro, preparación de petos para diferenciar los diferentes equipos, preparación del balón del encuentro, etc...
- Determinar una ubicación del espacio para los espectadores (en caso de que existan o de que en algún momento algún equipo no esté jugando pero estos deberán estar realizando las funciones de su propia área, en cuyo defecto, el director del torneo podrá interponer sanción).
- Preparación de avituallamiento (botellas de agua para cada equipo). "Ojo, debemos ver de donde sacamos éstas, si hacemos un banco de agua haciendo que al principio de la unidad cada alumno traiga una botella u otra forma".
- Por supuesto, recoger todo el material al final de cada sesión.
- Elaboración de la memoria del área (es obligatoria ya que estará muy relacionada con la evaluación de la propia unidad).

Área de marketing y comunicación

- Elaboración de anagrama, slogan y/o mascota del campeonato. En esto podría colaborar otra materia como lengua, dibujo o tecnologías realizando un tratamiento interdisciplinar.
- Realización de entrevistas a los participantes (mejor jugador, capitanes, etc...). Esto se podrían realizar en otra materia como puede ser lengua y a la vez realizar un periódico del centro, colgar noticias en la web del centro, etc.. Recordar que este tipo de trabajo (periódico con entrevistas) es realizado en esta materia con mucha frecuencia y además responde al concepto de tarea (proyecto COMBAS). Con una buena coordinación puede ser parte de una unidad de lengua.
- Elaboración de acreditaciones para cada participante (diferentes diseños, inclusión del anagrama, formatos tipo carné, acreditaciones para colgar en el cuello). En esto podría colaborar otra materia como lengua, dibujo o tecnologías realizando un tratamiento interdisciplinar.
- Elaboración de carteles, murales y poster para colgarlos de modo que se anuncie el campeonato o para hacer públicos los resultados.
- Toma de fotografías (precia autorización paterna y materna sobre los encuentros, ceremonias de inauguración y clausura).
- Proporcionar un resumen del torneo.
- Elaboración de la memoria del área (es obligatoria ya que estará muy relacionada con la evaluación de la propia unidad).

Área de ceremonias

- Preparación de las ceremonias de inauguración y clausura del campeonato. Algunas ideas pueden ser realizar un baile, música, discursos (en los que se debe remarcar la necesidad de participar de forma limpia), entrega de los distintos premios, para ello podemos utilizar al delegado de la clase, Director, Jefe de estudios, etc.
- Elaboración de la memoria del área (es obligatoria ya que estará muy relacionada con la evaluación de la propia unidad).

Otra propuesta diferente a la de Mestre Sancho (1992) es la que realizan Thiess, Tschiene y Nickel (2004) a la cual le vamos a añadir también las aportaciones de Siedentop como en el caso anterior. En esta el grupo se divide en un comité y 2 áreas. Veámoslas:

Comité de dirección

- Elaboración del reglamento que vamos a utilizar (debe tener un carácter educativo). Por ejemplo fair-play, penalizaciones por no pasar la pelota a los compañeros, tiempo máximo y mínimo de juego por partido de cada participante, terreno de juego a desarrollar, duración de los partidos, castigos aplicados en caso de desarrollo o legal del juego, etc. Lo ideal es que sea leído, expuesto o presentado en la ceremonia de inauguración para el conocimiento de todos siendo recomendable la entrega de una copia a los capitanes de cada equipo.
- Selección de la modalidad de competición entre los recomendados por el profesor junto al sistema de puntuación o eliminación.
- Determinar cuántos premios se van a dar (equipo ganador, segundo y tercer puesto, máximo anotador, jugador más deportivo, mejor defensa o zamora, etc..). Todos estos premios se deben tener en cuenta a la hora de realizar el diseño del acta del partido pues deberá recoger la información necesaria.
- Elaboración de trofeos, diplomas, medallas o premios para los vencedores (puede ser cualquier elemento simbólico). En esto podría colaborar otra materia como dibujo o tecnologías realizando un tratamiento interdisciplinar.
- Elaboración de la memoria del comité (es obligatoria ya que estará muy relacionada con la evaluación de la propia unidad).

Área de competición

- Elaboración del calendario (encuentros, fechas, cuadrantes, diseño...)
- Diseño del acta para su cumplimentación tras el partido por el árbitro. Es interesante que se apoyen en un acta oficial de la federación correspondiente a modo de ejemplo (sería recomendable tener una diseñada para mostrársela al tribunal ya que hace más cercana la organización del campeonato al tribunal)
- Elaboración de un calendario de arbitraje para todos los partidos (dado su carácter educativo debemos de intentar que todo el alumnado sea árbitro en algún partido para que comprendan la dificultad de la tarea).
- Preparación de los materiales suficientes para poder realizar una toma de estadísticas.
- Elaboración de la memoria del área (es obligatoria ya que estará muy relacionada con la evaluación de la propia unidad).

Área de organización

- Elaboración de anagrama, slogan y/o mascota del campeonato. En esto podría colaborar otra materia como lengua, dibujo o tecnologías realizando un tratamiento interdisciplinar.
- Realización de entrevistas a los participantes (mejor jugador, capitanes, etc...). Esto se podrían realizar en otra materia como puede ser lengua y a la vez realizar un periódico del centro, colgar noticias en la web del centro, etc.. Recordar que este tipo de trabajo (periódico con entrevistas) es realizado en esta materia con mucha frecuencia y además responde al concepto de tarea (proyecto COMBAS). Con una buena coordinación puede ser parte de una unidad de lengua.
- Elaboración de acreditaciones para cada participante (diferentes diseños, inclusión del anagrama, formatos tipo carné, acreditaciones para colgar en el cuello). En esto podría colaborar otra materia como lengua, dibujo o tecnologías realizando un tratamiento interdisciplinar.
- Elaboración de carteles, murales y poster para colgarlos de modo que se anuncie el campeonato o para hacer públicos los resultados.
- Toma de fotografías (precia autorización paterna y materna sobre los encuentros, ceremonias de inauguración y clausura).
- Preparación de todo el material necesario para el desarrollo del campeonato como banquillos para los equipos que disputan el encuentro, silla y mesa para el encargado

OposDeport

del acta y/o anotador del encuentro, preparación de petos para diferenciar los diferentes equipos, preparación del balón del encuentro, etc...

-Determinar una ubicación del espacio para los espectadores (en caso de que existan o de que en algún momento algún equipo no esté jugando pero estos deberán estar realizando las funciones de su propia área, en cuyo defecto, el director del torneo podrá interponer sanción).

-Preparación de avituallamiento (botellas de agua para cada equipo). "Ojo, debemos ver de dónde sacamos éstas, si hacemos un banco de agua haciendo que al principio de la unidad cada alumno traiga una botella u otra forma".

-Por supuesto, recoger todo el material al final de cada sesión.

-Preparación de las ceremonias de inauguración y clausura del campeonato. Algunas ideas pueden ser realizar un baile, música, discursos (en los que se debe remarcar la necesidad de participar de forma limpia), entrega de los distintos premios, para ello podemos utilizar al delegado de la clase, Director, Jefe de estudios, etc.

-Proporcionar un resumen del torneo.

-Elaboración de la memoria del área (es obligatoria ya que estará muy relacionada con la evaluación de la propia unidad).

Ahora bien, como siempre debemos intentar diferenciarnos, podemos aplicar también la **otra propuesta de organización de campeonato** que podemos encontrar García López y Gutiérrez Díaz (2016) en la cual recogen las aportaciones de Siedentop, Hastie y Van de Mars que hacen para aplicar el modelo de EDUCACIÓN DEPORTIVA (Sport-Educación) que después veremos de forma más detallada. En esta propuesta se establecen 3 comités dividiendo los mismos en comité de eventos, de festejos y de disciplina deportiva. Sus funciones y responsabilidades serán:

Comité de eventos

-Preparación de todo el material necesario para el desarrollo del campeonato como banquillos para los equipos que disputan el encuentro, silla y mesa para el encargado del acta y/o anotador del encuentro, preparación de petos para diferenciar los diferentes equipos, preparación del balón del encuentro, etc...

-Determinar una ubicación del espacio para los espectadores (en caso de que existan o de que en algún momento algún equipo no esté jugando pero estos deberán estar realizando las funciones de su propia área, en cuyo defecto, el director del torneo podrá interponer sanción).

-Preparación de avituallamiento (botellas de agua para cada equipo). "Ojo, debemos ver de dónde sacamos éstas, si hacemos un banco de agua haciendo que al principio de la unidad cada alumno traiga una botella u otra forma".

-Por supuesto, recoger todo el material al final de cada sesión.

-Elaboración de anagrama, slogan y/o mascota del campeonato. En esto podría colaborar otra materia como lengua, dibujo o tecnologías realizando un tratamiento interdisciplinar.

-Realización de entrevistas a los participantes (mejor jugador, capitanes, etc...). Esto se podrían realizar en otra materia como puede ser lengua y a la vez realizar un periódico del centro, colgar noticias en la web del centro, etc.. Recordar que este tipo de trabajo (periódico con entrevistas) es realizado en esta materia con mucha frecuencia y además responde al concepto de tarea (proyecto COMBAS). Con una buena coordinación puede ser parte de una unidad de lengua.

-Elaboración de acreditaciones para cada participante (diferentes diseños, inclusión del anagrama, formatos tipo carné, acreditaciones para colgar en el cuello). En esto podría colaborar otra materia como lengua, dibujo o tecnologías realizando un tratamiento interdisciplinar.

-Elaboración de carteles, murales y poster para colgarlos de modo que se anuncie el campeonato o para hacer públicos los resultados.

OposDeport

- Toma de fotografías (precia autorización paterna y materna sobre los encuentros, ceremonias de inauguración y clausura).
- Elaboración de la memoria del comité (es obligatoria ya que estará muy relacionada con la evaluación de la propia unidad).

Comité de festejos

- Preparación de las ceremonias de inauguración y clausura del campeonato. Algunas ideas pueden ser realizar un baile, música, discursos (en los que se debe remarcar la necesidad de participar de forma limpia), entrega de los distintos premios, para ello podemos utilizar al delegado de la clase, Director, Jefe de estudios, etc.
- Proporcionar un resumen del torneo.
- Elaboración de la memoria del comité (es obligatoria ya que estará muy relacionada con la evaluación de la propia unidad).

Comité de disciplina deportiva

- Elaboración del reglamento que vamos a utilizar (debe tener un carácter educativo). Por ejemplo fair-play, penalizaciones por no pasar la pelota a los compañeros, tiempo máximo y mínimo de juego por partido de cada participante, terreno de juego a desarrollar, duración de los partidos, castigos aplicados en caso de desarrollo ilegal del juego, etc. Lo ideal es que sea leído, expuesto o presentado en la ceremonia de inauguración para el conocimiento de todos siendo recomendable la entrega de una copia a los capitanes de cada equipo.
- Selección de la modalidad de competición entre los recomendados por el profesor junto al sistema de puntuación o eliminación.
- Determinar cuántos premios se van a dar (equipo ganador, segundo y tercer puesto, máximo anotador, jugador más deportivo, mejor defensa o zamora, etc.). Todos estos premios se deben tener en cuenta a la hora de realizar el diseño del acta del partido pues deberá recoger la información necesaria.
- Elaboración del calendario (encuentros, fechas, cuadrantes, diseño...)
- Diseño del acta para su cumplimentación tras el partido por el árbitro. Es interesante que se apoyen en un acta oficial de la federación correspondiente a modo de ejemplo (sería recomendable tener una diseñada para mostrársela al tribunal ya que hace más cercana la organización del campeonato al tribunal)
- Elaboración de un calendario de arbitraje para todos los partidos (dado su carácter educativo debemos de intentar que todo el alumnado sea árbitro en algún partido para que comprendan la dificultad de la tarea).
- Preparación de los materiales suficientes para poder realizar una toma de estadísticas.
- Elaboración de trofeos, diplomas, medallas o premios para los vencedores (puede ser cualquier elemento simbólico). En esto podría colaborar otra materia como dibujo o tecnologías realizando un tratamiento interdisciplinar.
- Elaboración de la memoria del comité (es obligatoria ya que estará muy relacionada con la evaluación de la propia unidad).

Por último, Byl (2016) distribuye estas responsabilidades (como él mismo denomina) o funciones en los siguientes comités de torneo (para que no quede muy extenso el documento sólo las nombraremos y vosotros podéis desarrollarlas introduciendo las funciones o responsabilidades anteriores).

Comité de dirección de torneo

Comité de publicidad y servicios para los participantes

Comité de árbitros y equipaciones

Comité de publicidad

Comité de premios, finanzas y materiales

Nota: estas 4 propuestas de áreas o comités pueden ser modificadas y/o adaptadas. También podemos suprimir o ampliar alguna de ellas juntando 2 o dividiendo cualquiera en 2 (por ejemplo, el área deportiva la dividimos en área de organización y área de comité disciplinario), incluso realizando una síntesis de 2 o más propuestas en sí. Otro ejemplo puede ser crear un área de estadísticas pero debemos tener siempre presente como se va a llevar a cabo y se debe traducir y prestar especial atención al trabajo en grupo más que individual, es decir, hay que introducir estadísticas como pases bien dados, asistencias, etc... por encima de los goles para fomentar el trabajo en equipo y establecer una puntuación total de todo lo positivo donde lo negativo como fallar un tiro a canasta reste.

Nota 2: se puede realizar un dossier sobre las funciones y responsabilidades de cada área que supuestamente se debería entregar a los alumnos y que nosotros entregaremos al tribunal.

Otros aspectos a tener presentes en el desarrollo de la unidad.

Debemos explicar el contenido de la unidad de forma detallada al principio de la misma, asignando las áreas o comités de trabajo desde el principio para dar tiempo suficiente a los alumnos ya que tienen que preparar mucho trabajo. En este sentido, en caso de ser una unidad constituida dentro del aprendizaje de un deporte en concreto será tratado todo el contenido referido a la organización del campeonato al principio y después trabajaremos las sesiones correspondientes a los aprendizajes técnicos, tácticos y reglamentarios para terminar la unidad con la aplicación del campeonato. En caso de ser una unidad exclusiva de campeonato deberemos adelantar la primera sesión teórica antes del comienzo de la misma para que puedan preparar todo. Tener presente que en una de las propuestas de secuenciación hay una jornada de partidos amistosos.

En la primera sesión debemos de realizar los equipos, asignar áreas o comités y sus funciones y responsabilidades. Las áreas o comités se deben realizar por sorteo y la selección de equipos será llevada a cabo a través de la selección del capitán por parte del profesor (todas alumnas con similar nivel de ejecución) y estas irán seleccionando a compañeros no pudiendo escoger a 2 compañeros del mismo sexo de forma consecutiva. La forma de seleccionar a los compañeros será: imaginamos que tenemos 4 equipos, por sorteo o a pares e impares se establecerá un turno de selección donde el primero escoge uno, el segundo otro, el tercero otro, el cuarto dos, de nuevo el tercero uno, el segundo uno, el primero dos, el segundo uno y así sucesivamente. Esta forma de selección me permite agrupamientos heterogéneos dentro de cada grupo pero homogéneos entre el nivel de los diferentes grupos lo que conlleva muchísimas ventajas.

Otra consideración es que se puede elaborar un contrato para firmar todos los alumnos en el cual se reflejen una serie de obligaciones, tanto de trabajo como de respeto para poder llevar a buen puerto el desarrollo de la unidad antes del comienzo de la misma. En él debemos remarcar la necesidad de cumplir con todas las funciones y responsabilidades para que la organización y el campeonato lleguen a buen puerto.

Es necesario que el profesor explique en la primera sesión una serie de conceptos necesarios para una mayor comprensión de los campeonatos deportivos como el propio concepto de competición, el sistema de competición (tipos, modos, formas, géneros y modalidades de competición, con especial importancia sobre las modalidades, sobre todo las que se puede aplicar en la propia unidad) y las funciones de las competiciones (ver anexo 1, 2 y 3). Destacar que el tipo de competición a seleccionar

OposDeport

debe ser una en la que ningún equipo pueda quedar eliminado jugando un número reducido de partidos ya que de esta forma no se fomentará la participación y algunos grupos pronto quedarán eliminados.

En el desarrollo de las sesiones se debe establecer como premisa que el calentamiento específico sea realizado por cada equipo y no por la clase al completo como sucede en una competición oficial.

Hay que prestar especial atención a cómo se va a llevar a cabo la evaluación de la propia unidad de campeonatos ya que podemos cometer fallos que el tribunal percibirá fácilmente, estos son:

-Cuando evaluamos algo práctico debemos de realizar uno o varios instrumentos de evaluación que nos permitan evaluar la organización y puesta en práctica de campeonatos deportivos con independencia del área o comité al que corresponda el alumno. Este instrumento debe ser de aplicación en cualquiera de las posibilidades (autoevaluación o coevaluación) pero siempre debe ser aplicado entre los alumnos del mismo área o comité de modo que podamos introducir ítems que me permitan comprobar si de verdad el alumno ha participado activamente o no.

-La evaluación con el instrumento de evaluación de examen escrito debe ser realizada a través de tareas (como no puede ser de otra forma) evaluando los contenidos teóricos de la primera sesión (definición, sistema de competición, funciones de la competición, etc.) más los que podamos encontrar en las memorias de cada área descritas por sus integrantes, es decir, todas las áreas o comités entregan las memorias al profesor para que éste las comparta entre todos los alumnos a nivel general y las estudien todas. De lo contrario, cada alumno sólo conocerá las funciones y responsabilidades de su propia área o comité (y no la de los demás) lo cual reducirá el aprendizaje de la propia unidad y los alumnos no serán capaces de organizar un campeonato deportivo por sí solos.

Nota: es necesario, para poder realizar una buena defensa ante el tribunal que muchos o todos los documentos nombrados (actas, acreditaciones, ejemplo de contrato, plantillas de estadísticas, posters, dossier de áreas con funciones y responsabilidades, instrumentos de evaluación, etc) estén diseñados y sean presentados al tribunal (cuantos más mejor)

Otras aportaciones para la organización del campeonato deportivo

Debemos nombrar el último modelo publicado de gran aceptación, orientado al campo educativo, que lo podemos encontrar en la obra de Méndez Giménez (2009) y García López y Gutiérrez Díaz (2016) denominado **modelo de educación deportiva**. Éste es recomendado por Contreras Jordán (2011) ya que se basa en una filosofía que conecta totalmente desde el primer momento con el desarrollo de las competencias clave. Fue diseñado en primera instancia por Siedentop (1982) siendo actualizado a medida que se han realizado los estudios por un centenar de autores hasta 2016. Este modelo simula las características contextuales predominantes del deporte y emplea una metodología centrada en el alumno. Para contextualizarlo este autor, integra **las 5 características claves del deporte institucionalizado: temporada** (más larga que una UD normal), **afiliación** (los equipos se mantienen fijos), **calendario de competiciones**, **registro de rendimiento o datos** (se anotan los tantos con el objetivo de motivar y aumentar su excitación) y **festividad y evento final** (termina con un Olimpiada o Copa del mundo). Veamos una por una todas estas características y sus aspectos relevantes.

- **Temporada:** con el objetivo de proporcionar una experiencia deportiva auténtica la competición forma parte de este modelo desde su concepción introduciendo todos sus componentes desde la pretemporada con su

planificación, la aplicación de todo lo aprendido durante la competición y la festividad y evento final que posibilita la demostración de todos los progresos. Esto nos obliga a una **temporada o unidad didáctica con una duración 2 ó 3 veces mayor de lo normal**. Como recomendación habría que superar las 15 sesiones para que pueda crearse ese sentimiento de pertenencia al grupo, que todos los alumnos comprendan sus roles, que se pueda aplicar el calendario de competiciones y evento final, etc. Esta temporada se estructura en **3 fases** que contempla el deporte de competición: **pretemporada, fase de competición o regular y fase final**. En la primera se prepara la competición, la cual se desarrolla durante la fase de competición o regular. En la fase final sirve para establecer el resultado así como para festejar los aspectos trabajados. En **otros aspectos interesantes a tener presentes en el modelo de educación deportiva desarrollaremos un poco más esto**.

- **Afiliación:** al comienzo de la temporada o unidad didáctica la clase se organiza en equipos. Estos **equipos se mantienen fijos durante toda la temporada**. Esta afiliación genera un sentimiento de permanencia al grupo, la creación de metas grupales y un aprendizaje mucho más social y cooperativo.
- **Calendario de competiciones o competición:** para García López y Gutiérrez Díaz (2016) la competición está presente en nuestra vida diaria, por este motivo si queremos trabajar desde una perspectiva competencial nunca debemos evitar esta (ya que nuestros alumnos fuera del contexto educativo la van a encontrar) sino afrontarla canalizando los aspectos negativos que presente. Destacar que la competición posee un gran elemento motivador, formativo, social y emocional.
- **Registro de rendimiento o datos:** al igual que sucede en la realidad se debe tener presente un registro sobre el **rendimiento grupal del equipo** (golaveraje, partidos ganados, puntos, equipo más deportivo, ...) **e individual** (anotadores, asistencias, jugador más limpio, ...). Muy importante registrar datos sobre el comportamiento deportivo y el grado de esfuerzo. En el registro de datos puede participar tanto el profesor como el alumno. Los autores justifican este aspecto de 2 formas. La primera es la motivación pero para evitar que algunos alumnos acaparen toda la dinámica anotadora debemos hacer mucho hincapié en las asistencias, el juego limpio, el resultado global, etc.. La segunda porque aporta información sobre aspectos a mejorar en 3 áreas: el rendimiento de juego, la deportividad o juego limpio y el cumplimiento de las funciones asignadas.
- **Festividad y evento final:** los colores de los distintos equipos, el escudo, hace mucho más atractivo y motivante su práctica. El evento final es la culminación del proceso, tanto de aspecto festivo como de competencias y aprendizajes adquiridos. Este último deben representar enfrentamientos decisivos como finales.

Ahora bien, y hablando claro, este modelo parece estar pensado para sacarme la plaza con un 10 pero, tal como está planteado sería imposible sin tener **presentes las adaptaciones al contexto educativo: modificaciones y enriquecimiento del deporte** formal que proponen García López y Gutiérrez Díaz (2016). Pasemos a describir las que expresan estos autores:

Las **características esenciales recientemente explicadas son identificadas como básicas** para aportar una experiencia completa y auténtica al objeto, de conectar directamente con el **desarrollo competencial**. Sin embargo, otras características del deporte institucional tales como la rigidez del reglamento, la competencia como meta, predominancia de un sistema de entrenamiento basado en adultos y especializado, la desigual participación, etc. **no deben ser trasladados al presente modelo** por estar

en contradicción con un enfoque educativo. En el deporte de competición se antepone el fin al participante y el proceso y bajo este modelo será justo al revés. Al contrario de lo que pueda parecer, esto no está reñido con las 5 características del modelo de educación deportiva. **La participación de los alumnos bajo este modelo debe ser máxima** y, a ser posible la misma para todos.

Otros aspectos interesantes a tener presentes en el modelo de educación deportiva son:

Si en la clase existen comportamientos sexistas o las alumnas participan poco debemos seleccionar un **deporte alternativo no estereotipado**. No obstante, hay tener presente que el tipo de deporte condicionará la modalidad de competición que se establezca no pudiendo ser en ningún caso un sistema en el cual los equipos estén eliminados con facilidad. Además, la elección de un deporte con **elevada complejidad reglamentaria alto nivel de contacto físico como son deportes de invasión**, conlleva mayores posibilidades de conductas disruptivas. En este sentido, este tipo de deportes deben ser evitados bajo este modelo pero, son a la vez los más practicados en contexto social y los que más **grado de socialización, cohesión a aprendizajes sociales aportan**. Otro aspecto que genera gran controversia es **la utilización didáctica de los suplentes** ya que se enfrenta al principio de máxima participación y que los tribunales tienen tanto presente. En caso de estar en la fase regular o final y haber suplentes, las rotaciones siempre deben ser a tiempo jugado. En caso de ser equipos impares (algo que debemos evitar), en la fase regular o final debemos otorgar labores de organización al quien quede solo.

Otro aspecto imprescindible y característico de este modelo **es la atribución roles** a los alumnos de planificación y gestión, algo que no es exclusivo de este modelo ya que el aprendizaje por proyectos, el modelo cooperativo, el de responsabilidad personal y social etc.. ya presentan. Podríamos decir incluso que es una característica básica de los estilos de enseñanza participativos. Pues bien, todos los alumnos deben poseer al menos 2 roles, siempre el rol de jugador (como no puede ser de otra forma) y además uno de los siguientes dentro del equipo: entrenador-jugador, capitán, estadista, portavoz. Otros roles a asignar y que sólo se pondrán de manifiesto en la fase regular y final son los roles de arbitro y anotador. En la media de lo posible todos los roles (a excepción del de jugador) deben ir rotando. Por otro lado, es conveniente, como dicen los propios autores establecer **rituales dentro de los equipos** como hacer el calentamiento por su cuenta, diseñar un escudo y color de camiseta por equipo, nombre del equipo, himno (alguna canción del momento o muy conocida), un grito de unión de grupo para el principio, etc.

Además, como vimos, la temporada se divide en 2 partes, pretemporada, fase regular o de competición y fase final. Pasemos a ver cada una de ellas:

- **Pretemporada:** Siedentop (2011), en García López y Gutiérrez Díaz (2016), recomienda que esta sea de **4 a 8 sesiones** y que esté dividida en **2 fases**. **Una primera** dirigida por el docente donde se entrena por subequipos dentro del mismo equipo y **una segunda** compuesta por partidos amistosos. **OJO, esto con las características de la convocatoria de oposición es imposible.**
- **Fase regular o de competición:** se aplica un calendario de competición donde se enfrentan los equipos en partidos oficiales. No obstante, también se dejan sesiones para los entrenamientos. **Entre 3 y 6 sesiones**
- **Fase final:** en función del sistema de competición se realiza la final, final four, última jornada, etc.. El aspecto festivo (ceremonia de clausura) deben rodear toda esta fase. Entre 1 y 3 sesiones.

Nota: estos párrafos, además de servir para que comprendáis el propio planteamiento del modelo de ENSEÑANZA DEPORTIVA (Sport-Educación) y justificarlo os proporciona información para comentar ante el tribunal y hacer más atractiva la exposición y la propia unidad. No obstante, debéis de introducirlo y explicarlo antes incluso de desarrollar el planteamiento de áreas o comités pues éste lleva integrado de por sí muchas de las propias características del modelo de ENSEÑANZA DEPORTIVA y decir que las habéis establecido en un único planteamiento con las ventajas que conlleva, por una lado, la adquisición de las competencias debido al planteamiento contextualizado del deporte en su máxima expresión y por otro, la propuesta de organización por áreas o comités ya que permite realizar mucho trabajo y debido a las memorias de cada área que aprendan todas.

Secuenciación de contenidos en la propia unidad

Thiess, Tschiene y Nickel (2004) afirman que a la hora de realizar una competición se debe seguir una rutina que consiste en comenzar con una ceremonia de apertura o inauguración teniendo que realizar en ésta entre otras cosas un discurso de apertura corto con especial énfasis en los aspectos más importantes que en nuestro caso no serán otros que el fair-play con carácter educativo, la explicación de la modalidad de competición, premios del campeonato y “reglamento”. A continuación se debe llevar a cabo el desarrollo del transcurso de la competición y finalizar con la ceremonia de clausura la cual debe ser realizada dentro de un marco festivo (bailes, música, discurso sobre valores, etc...) inmediatamente después del término de la competición. En esta ceremonia se debe homenajear a los premiados, por tanto, **una posible propuesta de secuenciación de contenidos de la unidad podría ser:**

1ª Sesión: todas las explicaciones recientemente vistas (explicar los tipos de competición, asignar áreas comentando las funciones y responsabilidades, realizar equipos y firma de contratos)

2ª Sesión: ceremonia de inauguración y comienzo del campeonato

3ª y/o 4ª sesión: campeonato

5ª sesión: final del campeonato y ceremonia de clausura.

No obstante, si seguimos el **Modelo de Educación Deportiva** y las aportaciones de Méndez Giménez (2009), García López y Gutiérrez Díaz (2016), Siendentop (1982) y Hastie (2010) **podemos establecer una secuenciación de contenidos** en la propia unidad de acuerdo al modelo y la temporada que propone.

Además, como vimos, la temporada se divide en 3 partes, pretemporada, fase regular o de competición y fase final. Pasemos a ver cada una de ellas y que debemos hacer bajo el modelo.

- **Pretemporada:** en esta utilizaremos 2 sesiones en las cuales se darán todas las explicaciones recientemente vistas (explicar los tipos de competición, asignar áreas comentando las funciones y responsabilidades, realizar equipos y firma de contratos) y **una segunda** compuesta por partidos amistosos y si procede algún entrenamiento.
- **Fase regular o de competición:** En 2 ó 3 sesiones se realiza la ceremonia de inauguración se aplica un calendario de competición donde se enfrentan los equipos en partidos oficiales.
- **Fase final:** en función del sistema de competición se realiza la final, final four, última jornada, etc.. El aspecto festivo (ceremonia de clausura) deben rodear toda esta fase. Finalizamos con la ceremonia de clausura.

Anexo 1. Concepto o definición de competición deportiva

Se define como comparación de rendimiento entre deportistas o equipos deportivos que se debe llevar a cabo sobre la base de reglas obligatorias, pautas de orientación a seguir y reglamentos que cumplir. La categoría de “competición deportiva” como comparación de rendimientos sobre la base de reglamentos obligatorios y reglas calificadoras está implícita en todos los ámbitos de la formación física y deportiva.

En esta definición debemos de expresar a los alumnos la importancia del reglamento a cumplir u obligatorio y las reglas calificadoras afirmándoles que sin estas características no es competición y debemos de respetarlas evidenciando que no tiene sentido bajo el concepto de competición deportiva ganar sin cumplir estos requisitos.

Anexo 2. Sistema de competición

Thiess, Tschiene y Nickel (2004) entienden sistema de competición como la agrupación estructurada de todas las competiciones de una modalidad deportiva y la totalidad de las relaciones coordinadas con sus diferentes reglas en su celebración.

En nuestro país existe un sistema de competición que se rige por determinados criterios de organización elaborados y probados durante muchos años y se caracteriza por establecer la “totalidad ordenada para una disciplina de las competiciones de un país”. Este sistema se compone en las siguientes partes esenciales:

-Los tipos de competición: se clasifican según el carácter de su finalidad y encontramos las siguientes modalidades

- Competiciones de campeonato. Liga BBVA
- Competiciones de copa. Copa de Rey
- Competiciones amistosas. Teresa Herrera
- Competiciones populares. Cualquier partido de inauguración de un campo.

-Los modos de competición: representan una variante de celebración para las competiciones según el aspecto temporal dentro de una temporada de competición. La realización de las competiciones se diferencia según los siguientes modos:

- Competiciones de torneo. Competiciones únicas como un eurobásquet. Forman en su contenido un todo cerrado y están severamente limitados en el tiempo (1,2, 6 ó 7 días)
- Competiciones de temporada. Comprenden muchas competiciones que, por su contenido, pertenecen al mismo grupo y se extienden por toda una temporada como por ejemplo la Liga Asobal de balonmano.

-Las formas de competición: las diferentes formas se diferencian en la realización de las competiciones bajo el aspecto de los niveles de celebración:

- Competiciones escalonadas. Las competiciones pasan por todos los planos o niveles de celebración, de abajo hacia arriba. Por ejemplo en el “Deporte Escolar”, primero a nivel local, después comarcal, a continuación autonómico para terminar con la competición nacional.
- Competiciones por rondas. Las competiciones se celebran sobre un único nivel de celebración, por ejemplo, la liga alevín de fútbol sala.

-Los géneros de competición: representan las variables de celebración para las competiciones según el aspecto de la persona individual o de equipo. Así se diferencian los 2 géneros siguientes:

- Competiciones individuales. Se valora el rendimiento individual de un deportista.
- Competiciones por equipo. Se valora el rendimiento de un equipo

-Las modalidades de competición (es el apartado más importante para nosotros desde la perspectiva de la unidad que debemos desarrollar): En la práctica deportiva se establecen modalidades a lo largo del transcurso de los años para las actividades deportivas individuales que se caracterizan por una estructuración independiente. Aquí existen las 4 modalidades de competición:

- El sistema por posición o puestos. Los mejores de una competición se clasifican para la próxima confrontación deportiva. Muy típico en atletismo y natación donde se van realizando carreras y los primeros clasificados van pasando a la siguiente ronda, a veces, también los mejores tiempos de alguna serie.
- El sistema de K.O. (también denominado campeonato de simple eliminación o eliminatoria simple). Los perdedores son eliminados directamente. Destacar que puede ser a un único partido (Mundial de Fútbol) o doble partido (Copa del Rey). En caso de ser a doble partido hay que establecer ciertos criterios como el valor de los tantos fuera de casa, etc. La mejor forma de realizarla es cuando en la salida hay 4, 8, 16 ó 32 equipos, en caso contrario deberemos ver como pasan a la siguiente ronda los equipos queden sin emparejamiento (en la obra de Byl podemos encontrar como diseñar el cuadrante con otro número de equipos o alumnos). Con una competición de 16 equipos se celebrarían octavos, cuartos, semifinal y final, con posibilidad de tercer y cuarto puesto (obligatorio cuando existen 3 premios con el oro, plata y bronce).

Nota: en el ámbito educativo no es muy recomendable ya que algunos equipos jugarían un solo partido.

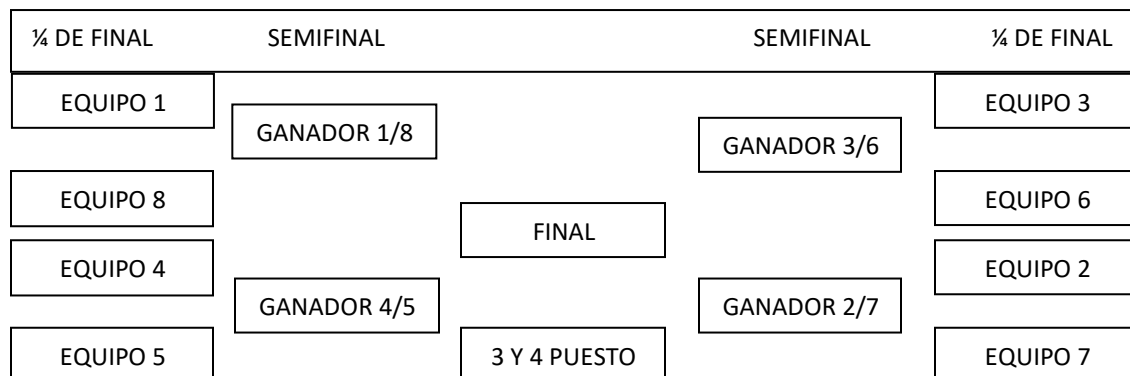


Figura 1 (cuadrante de eliminación por sistema de KO).

- Sistema del doble K.O. (conocido además como campeonato de doble eliminación). Para que un participante sea eliminado debe perder 2 partidos. Al ser posible de que en los enfrentamientos iniciales haya contrastes entre equipos de distinta calidad o potencia deportiva o, de similar nivel pudiendo haber entrenamientos los cuales denominamos finales anticipadas se establece este procedimiento. En la primera ronda, los equipos que han ganado el partido pasan a la siguiente ronda por la parte derecha del cuadrante, y los que han perdido avanzan hacia la siguiente ronda por la parte izquierda. A partir de la segunda ronda los equipos que están en la zona derecha del cuadrante, si ganan, avanzan de nuevo por la derecha y si pierden pasan a la zona izquierda en el número de ronda 3º (que es el que le tocaría en caso de haber ganado por el derecho) y los que estaban en el lado izquierdo, si ganan, siguen por el lado izquierdo a la tercera ronda y si pierden, quedan eliminados de manera definitiva. Muy aconsejable para la unidad didáctica.

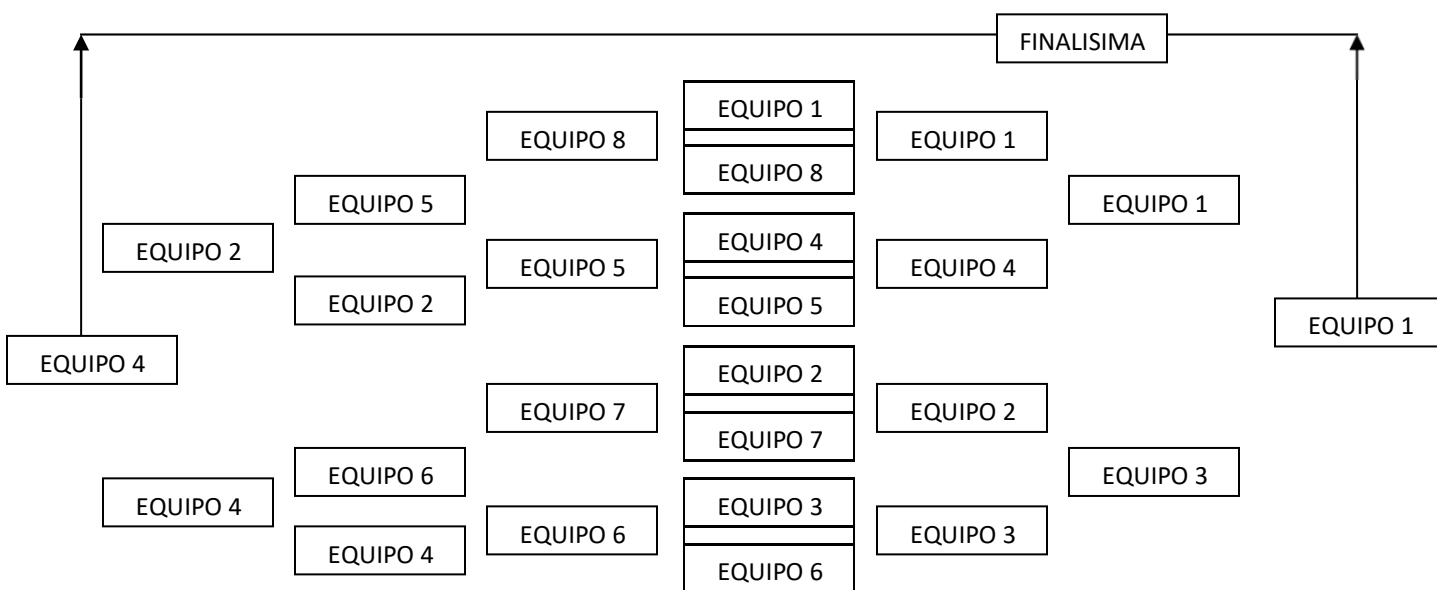


Figura 2 (cuadrante de eliminación por sistema de doble KO).

- Sistema por puntuación o por puntos. El principio básico es que todos juegan contra todos ya sea un único partido o 2 como sucede por ejemplo en fútbol o balonmano. Juegan todos los equipos entre ellos donde el vencedor se lleva una puntuación previamente determinada (3 puntos como fútbol, una victoria como en el baloncesto, etc). Los puntos o victorias se suman en una tabla y el vencedor será quien más puntos tenga al final. Destacar que hay que establecer previamente como se deshace un desempate en caso de igualdad a puntos o victorias. Muy aconsejable para la unidad didáctica

EQUIPO	PJ	PG	PE	PP	PTS
F C BARCELONA	5	5	0	0	15
VALENCIA CF	5	4	0	1	12
AT DE MADRID	5	3	1	1	10
SEVILLA FC	5	3	0	0	9
ATH BILBAO	5	2	0	3	6
GRANADA FC	5	1	1	3	4
VILLAREAL CF	5	1	0	4	3
REAL MADRID	5	0	0	5	0

Figura 3 (cuadrante de sistema por puntos).

- Sistema por rango. Se busca una determinación de los puestos desde el número 1 hasta en puesto n. Los participantes toman la salida uno detrás de otro, con determinados espacios de tiempo entre ellos de una manera colectiva. Los vencederos se determinan conforme a la sucesión resultante de puestos. Este método se propondría en caso de campeonatos de atletismo, ciclismo, etc.
- Combinaciones de las modalidades. Es típico el empleo de este tipo de modalidad basado en combinar las modalidades anteriores pero no cualquiera de las mismas, sólo la combinación del sistema por puntuación o puntos con el sistema del K.O. (no el del doble K.O.), incluso es muy aconsejable para el marco educativo por dos cuestiones, primero porque es muy motivante cuando llega la parte segunda de la competición que suele ser el K.O. y segundo

porque hace que todos los alumnos participen ya que en la primera fase es la de puntos y todos los equipos juegan un número de partidos más que aceptable evitando que ningún grupo de alumnos quede eliminado de manera rápida. Este tipo de modalidad es puesta en práctica por la liga ACB de baloncesto y la Liga Nacional de Fútbol Sala entre otras, donde primero existe una liga y después juegan a través del K.O. quien es el vencedor de la liga, concretamente entre los 8 primeros clasificados en las dos disciplinas deportivas (en la Champions League también se utiliza esta modalidad).

A todas estas modalidades Byl (2016) añade las siguientes:

- **Multinivel.** Similar al torneo de KO, siendo para los jugadores mejor clasificados idéntico. Sin embargo, el jugador no que queda eliminado al sufrir una derrota, sino que simplemente desciende a uno de los niveles de juego y pasa a disputar rondas de consolidación. En palabras de Byl (2016) un torneo multinivel es un tornero de eliminación simple con numerosas rondas de consolación. Este movimiento descendiente continúa hasta que no quedan más rivales. Como consecuencia de este planteamiento todos los participantes disputan el mismo número de partidos durando el campeonato el mismo tiempo que uno de eliminación simple o KO y menos que uno de doble KO. El propio autor lo reconoce como un sistema ideal para las clases de educación física, competiciones internas o de aficionados.
- **Sistemas por extensión.** Especialmente válido para competiciones internas y para la clase de educación física, especialmente válido para deportes de raqueta aunque también se puede utilizar en otros. En esta modalidad los participantes retan a jugadores situados por encima de ellos en el cuadro del torneo para disputar un partido o encuentro. Para garantizar los encuentros equilibrados y un trabajo por grupos de nivel los alumnos deberán enfrentarse sólo a rivales situados sólo 1 ó 2 del suyo propio. Otra regla ya comentada es que un alumno sólo puede jugar contra alguien de un nivel más bajo si este le reta. Si el retador gana intercambia el lugar con el alumno que ha derrotado. Comienza escogiendo rival el último y así sucesivamente siempre y cuando no esté ya retado por otro. Las posiciones iniciales son aleatorias. No obstante, debemos proponer alguna regla más para el correcto desarrollo del juego y la igualdad de oportunidades como puede ser: que no te pueda retar el mismo alumno 2 veces de forma consecutiva y que no puedas ser retado más de 2 veces desde abajo teniendo todos opciones a retar a alguien que esté por encima excepto a quien va líder.

Entra las opciones podemos encontrar según Byl (2016) las siguientes:

Torneos por sistemas de escalera. Como su nombre indica este sistema se asemeja a una escalera con un participante o equipo por escalón. Debido a que dejamos a alumnos en los escalones inferiores no es muy educativo en deportes individuales siendo una opción para trabajar en deportes de equipo.





Torneos por sistema de pirámide. Similar al de escalera excepto en que hay muchos participantes en el mismo nivel. La ventaja es que no hay un solo jugador en el último escalón lo que permite que nadie se sienta discriminado en especial. Podemos encontrar así 3 tipos de sistemas de pirámide, pirámide pura, torneo de corona y torneo de telaraña. Veamos sus figuras.

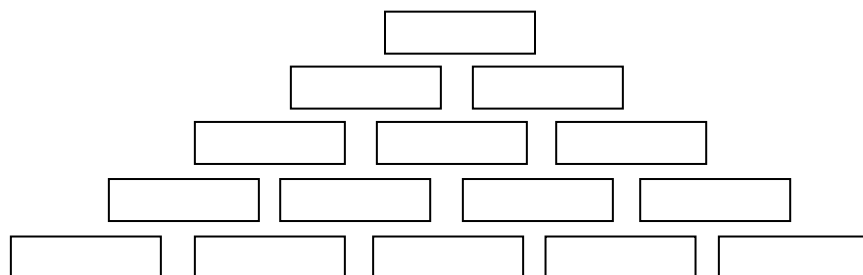


Figura 1. Pirámide pura

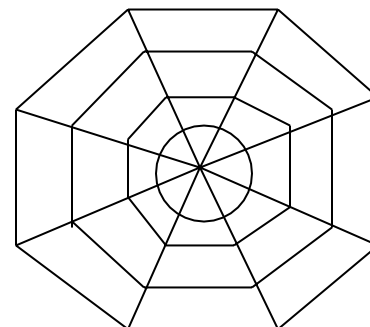


Figura 3. Torneo de telaraña

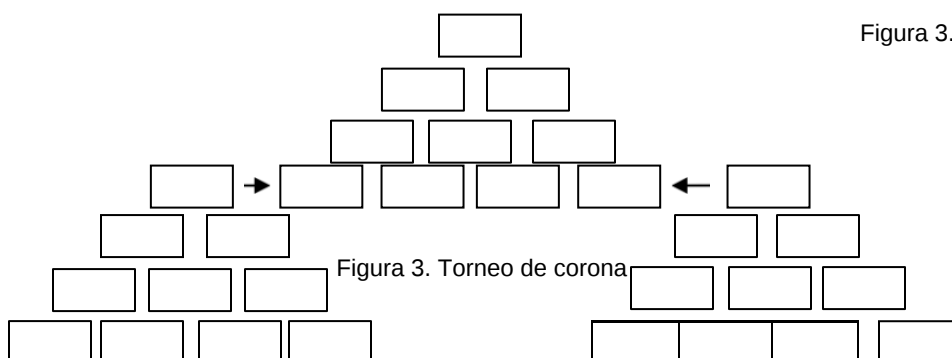


Figura 3. Torneo de corona

Nota: si queréis resumir este apartado de sistemas competición es posible explicar sólo las modalidades de competición que es lo necesario para la organización y puesta en práctica de campeonatos de deportes vistos a lo largo de la etapa.

Anexo 3. Funciones de la competición deportiva.

Las funciones de las competiciones deportivas son muy dispersas y entre ellas podemos encontrar funciones generales y funciones especiales.

-Funciones generales: son aquellas que están aceptadas de forma general afectando por encima de los propios competidores, es decir, sobresaltan a otros niveles por encima del propiamente competitivo. Estas son la función cultural, comercial, de comunicación, política y social.

-Funciones especiales: afectan principalmente a los propios deportistas-competidores en sí estando relacionadas con tareas deportivo-pedagógicas. Éstas se refieren exclusivamente a la actividad deportiva en la competición misma, así como a su preparación y posterior valoración. Entre otras funciones aquí encontramos la función de formación deportiva, educadora, de clasificación, elección y selección de competiciones, de la promoción del desarrollo del rendimiento, motivadora, de promoción de la salud, la estética y de promoción de la tradición.

Bibliografía.

-**Méndez Giménez, A.** (2011). Modelos actuales de iniciación deportiva. Wanceulen, Sevilla.

-**Mestre Sancho, J.** (1992). Planificación y gestión deportiva municipal. Consejería de Cultura y Deporte de Valencia, Valencia.

-**Contreras Jordán, O.R. ; Cuevas Campos, R.** (2011). Las competencias básicas en Educación Física. Inde, Barcelona

-**Thiess, G.; Tschene, P.; Nickel, H.** (2004). Teoría y Metodología de la competición deportiva. Paidotribo, Barcelona.

-**García López, L.M.; Gutiérrez Díaz, D.** (2016). Aprendiendo a Enseñar Deporte. Modelos de enseñanza compresiva y educación deportiva. Inde, Barcelona

-**Byl, J.** (2016). Cómo organizar competiciones deportivas. Paidotribo, Barcelona.

Contrato de responsabilización de las funciones del área en la unidad de campeonato deportivo.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

Los arriba firmantes, alumnos de 4º ESO__, nos comprometemos a responsabilizarnos con nuestro grupo para llevar a cabo el objetivo de organizar el campeonato deportivo de la mejor manera posible cumpliendo con todas nuestras competencias asignadas a nuestro área en la correcta forma y tiempo.

Nos responsabilizamos de:

1. Realizar diariamente y de manera adecuada todas las funciones y responsabilidades asignadas dentro de mi área.
2. Respetar en trabajo realizado por otras áreas y sus correspondientes aportaciones.
3. Durante las clases de educación física, aprovechar el tiempo de la mejor forma posible.
4. Respetar a compañeros, adversarios, árbitro y demás personal que trabaje durante el campeonato realizando diferentes funciones.
5. Resolver de forma adecuada y adulta los problemas que surjan a lo largo de todo el campeonato.
6. Otros.....

Firmas:

1. ; 2.
3. ; 4.
5. ; 6.
7. ; 8.