



I'm not robot



Continue

Juegos modificados de voleibol

Llamamos juegos predeportivos a todas aquellas actividades físicas pertenecientes a los juegos infantiles y recreativos, que se hallan encaminadas pedagógicamente a introducir a los infantes a las actividades deportivas, inculcándoles valores como el compañerismo, la disciplina, e incentivando el gusto por los ejercicios y el deporte en sí. Los juegos predeportivos son aquellos en los que el infante realiza movimientos físicos que ayudan al desarrollo psicomotriz, mejorando su coordinación, así como evitan posibles problemas de obesidad infantil al permitir que los niños se muevan al jugar, poniendo su cuerpo a ejecutar distintos ejercicios al realizar los movimientos del juego. Son parte importante de la formación de los niños, además de que son en extremo divertidos. Los juegos predeportivos y la pedagogía: El uso de estos juegos es común en la pedagogía de escuelas de nivel preescolar (Kinder), y de primaria, para desarrollar las habilidades deportivas de los alumnos. En los juegos predeportivos se usan variaciones de deportes como el sófbol, el básquetbol, el voleibol y el hockey, entre muchos otros. Hoy en día, las cuestiones de obesidad son cada vez más preocupantes, por ello muchas instituciones incluidas las educativas, se preocupan por que los niños hagan deporte, por lo que en instituciones escolares de edad inicial (preescolares y primarias), se introduce a los niños en la práctica de los deportes, a través de los juegos predeportivos, como un paso previo a la práctica de la educación física propiamente. Frecuentemente para hacerlos más emocionantes, se forman equipos de algún juego predeportivo y se llevan a cabo torneos, con el fin de enseñar la sana competencia y el trabajo en equipo. 15 ejemplos de juegos predeportivos explicados: Pelota caliente o pelota quemada. Es un juego en el cual se forman equipos y se lanzan balones para “quemar” al contrincante cuando este es tocado por el balón, quedando automáticamente fuera de juego. Cachiball. Este juego es una derivación del voleibol, consiste en dos equipos de seis miembros mixtos (niños y niñas), en donde se trata de enviar el balón por arriba de la red al piso del campo contrario. Suele ser utilizado en primaria como juego predeportivo. Quemados. Se trata del juego en donde los niños “tocan” a un compañero y este tiene que correr y tocar (quemar) a un compañero, que a partir de ese momento se encarga de correr y “quemar” a los demás tocados. Con este juego se practican movimientos como correr, saltar y esconderse. La roña. Es un juego que básicamente consta de las mismas reglas que el anterior (quemados), en donde al realizar un toque en otro compañero, se le pega la roña, la cual se le quita al tocar a otro compañero a quien se la contagia, el objetivo es perseguir y ser perseguido, por lo que los movimientos ayudan a dar condición física a los niños. Tú las traes. Es básicamente el mismo juego que la “roña” y los quemados. Raquetas con “galitos”. Se trata de un juego similar al tenis en donde se utilizan “galitos” como los de bádminton, en donde se forman equipos de un jugador o de dos, jugando a la raqueta tratando de que el “galito” no caiga en el campo propio. Pase 10. Es una variación dentro del básquetbol en la que los jugadores de cada equipo tienen que pasarse el balón 10 veces sin que este sea interceptado. Rodar el balón. Este juego suele ser esencialmente usado en preescolar, se trata de rodar un balón entre los infantes, turnándose los niños para ello. Carrera de Relevó. Suelen realizarse este tipo de carreras a cortas distancias, para introducir a los niños en la práctica del deporte, así como inculcar en los niños el espíritu de equipo. Stop. En este juego se traza un círculo en el suelo por medio de un gis o tiza, escribiéndose la palabra “stop” o alto, en la parte central del círculo. El círculo es dividido según la cantidad de niños que juegan, en donde cada niño escribe el nombre de una fruta, verdura, país u otra cosa que les agrade sin que esta se repita. Consiste básicamente en que los niños se paran en su parte correspondiente y uno de ellos menciona que “declara la guerra a su peor enemigo que es” y dice la palabra de algún compañero, teniendo que correr los demás de sus “casillas” hasta que el niño de la palabra aludida pisa el centro y dice “stop” quedando inmóviles el resto de los niños al mencionar “stop”. Contra todos. Es una variación del voleibol en la cual se colocan dos redes cruzadas y se forman cuatro equipos que tienen que jugar todos contra todos con la pelota, protegiendo su correspondiente parte del campo. Lanzamiento de bala (Con balones). Se trata de una práctica que simula el lanzamiento de bala, pero en donde se utilizan balones por parte de los niños. Caza balones. Este juego consiste en que se forman equipos de niños que lanzan balones a los compañeros de enfrente para que estos los atrapan, mientras que otro equipo de niños juega tratando de atrapar los balones interceptándolos antes de que lleguen al compañero receptor, tocándolos con cualquier parte del cuerpo para que cuenten. Red ciega. Es otra variante del voleibol, en donde se coloca la red un poco más alta, así como una tela que impida la visión del área rival, se juega, básicamente, como el voleibol, pero a ciegas. Pases locos. Se trata de un juego en el cual se realizan pases de balones con una cantidad de balones igual a la del número de jugadores, y en donde los pases se tienen que realizar cada vez más rápido. Esto puede iniciarse de manera estática y luego realizar los pases estando en movimiento. Es un juego que mejora la coordinación motriz de los niños. Los juegos de cooperación-oposición como base de la iniciación deportiva horizontal Games of opposition-cooperation as the basis for horizontal sport initiation “Graduado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte Licenciado en Comunicación Audiovisual. Maestro Especialista en Educación Física, Inglés y PT. CRA Vetonía (Poyales del Hoyo) **Graduado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte Maestro Especialista en Educación Física CEIP Montes Obarenes (Pancorbo) ***Graduado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte Maestro Especialista en Educación Física IES Fernando de Rojas (Salamanca) ****Graduado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte Maestro Especialista en Educación Física C.E.E. San Francisco (Vigo) *****Doctor en Ciencias de la Educación Licenciado en Pedagogía. Maestro Especialista en Educación Física Profesor Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte Universidad Pontificia de Salamanca. Salamanca Rafael Dominguez Muñoz* rafdominguez7@gmail.com Javier Germán Arenas García** javaregar@hotmail.com Jesús María Luis Pereira*** jesusperera17@gmail.com Carlos Barroso García**** bichi_54@hotmail.com Dr. Salvador Pérez Muñoz***** speredzu@upsa.es (España) Resumen En el siguiente artículo se expone una aplicación práctica, dentro de una modelo de enseñanza horizontal centrado en el juego, modelo que busca un aprendizaje que se pueda transferir con un mismo juego a varios deportes. Por todo ello a continuación presentamos una serie de juegos de cooperación-oposición, donde nuestros alumnos aprendan los principios básicos del juego basado en la estructura prestada por Lasiera y Lavega sobre la iniciación a los deportes. Por último, todos los juegos se pueden aplicar y transferir al área de educación física, dentro de los juegos predeportivos. Palabras clave: Enseñanza comprensiva. Cooperación-oposición. Juegos. Educación Física. Iniciación deportiva. Abstract The following article presents a practical application within a horizontal teaching model focused on the game, looking for a learning model that can be transferred to the same game several sports. Therefore here are a series of games cooperative-oposition, where our students learn the basics of the game based on the structure provided by Lasiera and Lavega on initiation to sports. Finally, all games can be applied and transferred to the area of physical education within the pre-sports games. Keywords: Comprehensive education. Cooperation-oposition. Games. Physical education. Sport initiation. Recepción: 27/10/2015 - Aceptación: 04/12/2015 EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 20, N° 211, Diciembre de 2015. 1 / 1 1. Introducción El uso del juego como un medio educativo es uno de los mejores medios de enseñanza en todos los sentidos, tanto en la educación física como en los deportes, por ello en este artículo nos centramos en el uso de los juegos de cooperación-oposición como medio de enseñanza de los deportes de forma horizontal. Los deportes de cooperación/oposición son aquellos que se juegan en espacio estandarizado y cuyo objetivo motor prioritario es situar el móvil en una meta y/o evitarlo (Hernández et al., 2001). Siguiendo los planteamientos de la enseñanza de los juegos y deportes colectivos realizados por Lasiera y Lavega (2006) las tareas jugadas que se exponen a continuación se basan en sus propuestas, en concreto en el apartado tercero denominado como etapa de desarrollo de los elementos básicos de la táctica colectiva. Se sabe que cada jugador representa una fuerza y que en sus diversas manifestaciones concretiza una “línea de fuerza”. La unión de todos los jugadores representa el equipo, tanto atacante como defensor. Cada equipo representa un “sistema de fuerzas” cuya estructura geométrica es cambiante y se manifiesta por: La ocupación más o menos estructurada y orientada del campo de juego. Las uniones aseguradas y orientadas de las líneas de fuerza (jugadores) que la definen. La adaptación de su propia estructura a las condiciones espaciales del campo de juego. En esta línea las diferentes propuestas metodológicas a realizar se relacionan con (Lasiera & Lavega, 2006): Elementos básicos de táctica colectiva defensiva: Combinaciones básicas. Encadenamiento de las acciones. Continuidad y variantes. Elementos básicos de táctica colectiva ofensiva: Combinaciones básicas. Encadenamiento de las acciones. Continuidad y variantes. A continuación se expone una propuesta de aplicación práctica basada en los juegos de cooperación-oposición, eso sí, todo ello basado en un desarrollo de un modelo de enseñanza horizontal. Este modelo de enseñanza e iniciación deportiva se centra en la utilización de forma recíproca, para la enseñanza, de distintos deportes con juegos deportivos y deportes tradicionales. Todos ellos adaptados a la competencia motriz de los alumnos y las alumnas, teniendo en cuenta que se basa en el desarrollo de las capacidades tácticas (Contreras et al., 2001) y/o reducir las exigencias físicas y técnicas (García, 2005). La idea, es que el alumnado conozca antes, qué es lo “que se debe hacer” en el desarrollo de un juego deportivo, que “cómo se debe hacer” (Lasiera, 1990). Para ello se lleva a cabo una iniciación común a varios juegos deportivos, a partir de aquí se puede dividir el proceso, por un lado se puede pasar a un modelo vertical, pasando por juegos modificados y formas jugadas para terminar con el propio deporte. Y por otro lado, se puede seguir con el proceso horizontal hasta llegar a la práctica de los diferentes juegos (Blázquez, 1986; Lasiera & Lavega, 1993; Devis & Peiró, 1992). 2. Aplicaciones prácticas A continuación se exponen 10 tareas jugadas en las que se potencian todos los aspectos señalados sobre los juegos de cooperación y oposición y la transferencia de estos a los distintos deportes que pueden estar implicados. Por lo tanto, además, de exponer las tareas jugadas se busca que puedan servir para una transferencia horizontal a distintos deportes reglados, tanto dentro del área de Educación Física, como al campo de los deportes, especialmente a la iniciación deportiva. Nombre Guerra de balones Tiempo 8'-10' Objetivos - Lanzar las pelotas al campo contrario (cooperación) y en evitar que el rival envíe a tu zona pelotas (oposición). Material - Chinos para delimitar los 2 campos (40), petos (12 por 2 colores) y todas las pelotas que podamos, en concreto 24. Espacio de juego - Un espacio dividido en dos campos y un pasillo central. Total de 30x15 metros. Organización inicial - 2 equipos de 12 jugadores. Cada equipo debe situarse en su campo y 3 jugadores de cada equipo se colocarán en el medio a modo de red móvil para poder interceptar pelotas del equipo rival. Desarrollo / explicación - En cada campo hay el mismo número de pelotas (12). Cada equipo tiene que lanzar todas las pelotas que pueda al campo contrario. En el centro, hay 3 jugadores de cada equipo que se pueden mover para interceptar los lanzamientos del equipo contrario. Gana el equipo que menos pelotas tenga en su campo al final del juego. Reglas - Sólo se puede lanzar las pelotas por debajo de la cintura. - No se pueden mover con la pelota en la mano. - Los que interceptan pueden usar cualquier parte de su cuerpo para evitar que las pelotas pasen a la otra zona y solo pueden moverse lateralmente. - Cada cierto tiempo, los jugadores del medio tienen que cambiar funciones con los compañeros. Variantes - Se pueden utilizar globos u otro material. - Utilizar otras superficies para lanzar las pelotas: pies, mano no dominante. - Obligar a dar un pase antes de enviar el balón al otro lado. - Obligar a que los lanzamientos sean con bote, con una mano, etc. - Poner diferentes puntuaciones a las pelotas dependiendo del color. Representación gráfica Juego con proyección al Balonmano y baloncesto. Si se utiliza el pie a deportes como el fútbol o fútbol – sala. Nombre Gol con la cabeza Tiempo 15'- 20' Objetivos - Intentar marcar gol en la portería (cooperación) y evitar que el rival marque gol en tu portería (oposición). Material - Una pelota, petos, chinos y dos porterías de fútbol 7. Espacio de juego - Libres por el espacio. Se marca un campo delimitado con chinos de fútbol 7 (se puede aumentar si aumentan los jugadores). Organización inicial - 2 equipos de 8 jugadores. Se colocan libres por el espacio de juego. Desarrollo / explicación - Hay que llevar la pelota pasando con la mano e intentar meter gol con la cabeza en la portería contraria. Reglas - No se puede correr con el balón en las manos. - El gol solo vale si se remata con la cabeza un pase de un compañero. - Si el balón cae al suelo la posesión pertenece al equipo contrario del último jugador en tocarlo. - Sólo los porteros pueden defender con las manos. Variantes - Se puede jugar con el pie y el gol igual que sea con la cabeza. - En vez de pasar se puede golpear con el puño o antebrazo la pelota - Obligar que haya un número de pases antes de marcar gol. Representación gráfica Juego con proyección al Baloncesto, balonmano, rugby... Por el gesto forma específico de golpeo con la cabeza se orienta, además, al fútbol y al fútbol sala. Nombre Punto en la zona Tiempo 15'- 20' Objetivos - Intentar conseguir todos los puntos que se pueda llevando el balón a las zonas de marca (cooperación) y evitar que el rival consiga puntos en las zonas de marca y recuperar la posesión del balón (oposición). Material - Una pelota, petos (uno por jugador) y chinos (40) Espacio de juego - Un espacio delimitado. El tamaño dependerá del número de jugadores y se marcan 4 cuadrados en las esquinas de la zona de juego. El espacio inicial es de 40x20m. Organización inicial - 2 equipos de 7 jugadores. Se colocan libres por el espacio de juego. Desarrollo / explicación - Hay que pasarse la pelota con el pie e intentar que un jugador la reciba dentro de cualquiera de los cuadrados marcados. Reglas - No se puede tocar con la mano. - No se puede entrar dentro del cuadrado en el momento del pase. - Dentro de la zona de marca, no puede entrar ningún defensa. - Se considerará punto si el jugador domina correctamente la pelota. Variantes - Jugar con la mano. - Para que valga el gol hay que dar un pase de dentro del cuadrado a un compañero situado fuera. - Se puede entrar dentro de los cuadrados a defender. Representación gráfica Juego con proyección al Fútbol y fútbol sala. Al jugar con la mano: balonmano, baloncesto... Nombre Que no caiga Tiempo 15'- 20' Objetivos - Intentar que no bote los globos en tu zona (oposición) e intentar enviarlos al campo contrario por encima de la red para que caigan allí (cooperación) Material - Globos (20), 1 raqueta por jugador (12), chinos (40) y una red. Espacio de Juego - Un espacio delimitado y dividido en dos partes iguales por una red. 20x20m. Organización inicial - 2 equipos de 6 jugadores. Cada equipo se sitúa en su campo y cada jugador con su raqueta en la mano. Desarrollo / explicación - Cada jugador inicia con un globo. Hay que golpear los globos con la raqueta para que superen la red e intentar que caigan en la zona contraria. Reglas - Los globos que caigan al suelo se tienen que dejar en ese campo. - En caso de que un globo caiga fuera directamente es un punto menos para el equipo que lo tocó por última vez. - Sólo se puede dar 2 golpes seguidos al mismo globo. En caso contrario ese globo quedará en esa zona. - Ganará el equipo que al final del juego tenga menos globos dentro de su campo. Variantes - Jugar con la mano, con el pie, con la cabeza, etc. - Utilizar volantes de bádminton u otro material parecido en vez de globos - Variar número de toques. Representación gráfica Juego con proyección al Bádminton, tenis, pádel, etc. Si se juega con el pie: fútbol y fútbol – sala. Si se juega con las manos: Voleibol. Nombre Tirar los bolos Tiempo 20'- 30' Objetivos - Intentar derribar los bolos del equipo contrario (cooperación) e intentar defender los de tu equipo y que no sean derribados (cooperación) Material - Una pastilla de hockey, 1 stick por jugador, chinos y bolos Espacio de juego - Un espacio delimitado 40x20m. En cada fondo se sitúan 5 bolos. Organización inicial - 2 equipos de 8 jugadores. Cada equipo empieza jugando en su campo y cada jugador lleva un palo de hockey en la mano. Luego libertad de movimientos. Desarrollo / explicación - 2 equipos se enfrentan jugando al hockey. El objetivo es tirar los bolos del equipo rival golpeándolos únicamente con la pastilla de hockey. Reglas - No se puede levantar el palo de hockey ni levantarlo por encima de la cintura. - No se puede tocar la pastilla con el pie. Sería falta y sacaría el contrario. - Cada vez que se tire un bolo el jugador que lo ha tirado tiene que volverlo a poner de pie. Mientras se sigue el juego. - Ganará el equipo que más bolos tire. Variantes - Jugar con la con el pie y con una pelota. - Jugar con un balón de rugby. - Variar número de toques. Representación gráfica Juego con proyección al Hockey (patines, hierba, hielo, etc. Si se utiliza el pie fútbol ó fútbol sala. Si se juega con balón de rugby se orientaría a esté. Nombre Roba-petos Tiempo 10'- 15' Objetivos - Intentar quitar lo antes posible los petos al equipo contrario (cooperación) e intentar que el equipo no te quite los tuyos (cooperación) Material - Petos (20) y chinos Espacio de juego - Libres por un espacio delimitado que dependerá del número de jugadores y del objetivo físico a trabajar. De inicio 30x20m Organización inicial - 2 equipos correctamente identificados de 10 jugadores. Cada jugador tiene que llevar un peto en el pantalón y que sea claramente visible. Desarrollo / explicación - Los jugadores corren libres por espacio. Hay que intentar arrebatar los petos al equipo rival antes de que el otro equipo lo consiga. Reglas - No vale esconder ni sujetar el peto que se lleva en el pantalón. - No vale sujetar a los contrarios. - Si un jugador se sale de la zona tiene que quitarse el peto. - Gana el equipo que antes consiga quitar todos los petos y llevarlos a la zona indicada. Variantes - Jugar agarrados en parejas. - Jugar con la obligación de conducir una pelota. Representación gráfica Juego con proyección al Atletismo. Fútbol, baloncesto, balonmano, rugby... Nombre Portero móvil Tiempo 20'- 30' Objetivos - Intentar combinar con el portero (cooperación) y que el equipo contrario no lo consiga (oposición). Material - Petos (21), un balón y chinos (40) Espacio de juego - Libres por un espacio delimitado que dependerá del número de jugadores y del objetivo físico a trabajar. De inicio 20x40m. Organización inicial - 2 equipos correctamente identificados (10 jugadores cada uno). Y uno más hace de portero identificado de distinta manera que los otros 2 equipos. Desarrollo / explicación - Los jugadores juegan libre por el espacio. Hay que intentar combinar con el portero. El portero tiene que blocar el balón con las manos y combinar con otro compañero para que la jugada sea completa y se consiga un punto. Reglas - Mínimo hay que jugar con 3 jugadores de tu propio equipo antes de combinar con el portero. - Si el portero no consigue combinar correctamente con otro compañero no valdrá el punto. - No se puede elevar el balón por encima de la cintura para poder combinar con el portero. Variantes - Jugar con la mano. - Poner más porteros. - Fijar la posición de los porteros. - Jugar con el pie. Representación gráfica Juego con proyección al Fútbol, fútbol sala y la relación con el portero. Si se juega con la mano balonmano y baloncesto. Nombre Matao en equipo Tiempo 10'- 15' Objetivos - Pasándose el balón, conseguir golpear con la pelota a los jugadores del equipo contrario (cooperación) y evitar que el equipo contrario lo consiga (oposición). Material - 3 pelotas, petos (20) y chinos. Espacio de juego - Libres por un espacio delimitado que dependerá del número de jugadores y del objetivo físico a trabajar. De inicio 40x20m. Organización inicial - 2 equipos correctamente identificados de 10 jugadores cada uno. Un equipo con 3 pelotas en la mano Desarrollo / explicación - El equipo que tiene las pelotas, tiene que pasarse las pelotas para intentar golpear a los jugadores del otro equipo con las pelotas. El jugador golpeado se tiene que quedar parado. Hay que conseguir golpear a todos en el menor tiempo posible. Reglas - No se puede dar más de dos pases con el balón en la mano. - No se puede golpear ni en la cara ni a los pies. - Los jugadores parados pueden ser salvados si un compañero pasa por debajo de las piernas. - Gana el equipo que en menos tiempo consiga golpear a los rivales. Variantes - Jugar con los pies. - Que no puedan salvarse los jugadores tocados. - Que no se paren los jugadores y se cuente el número de contactos que consiguen en un tiempo delimitado. Representación gráfica Juego con proyección al Baloncesto, balonmano, rugby, etc. Si se juega con el pie al fútbol sala y fútbol. Nombre Tocar al último Tiempo 8'- 10' Objetivos - Pasándose el balón, conseguir golpear con la pelota a los jugadores del equipo contrario (cooperación) y evitar que el equipo contrario lo consiga (oposición). Material - Un espacio delimitado que dependerá del número de jugadores. De inicio 30x20m Organización inicial - Grupos de 5 jugadores sujetos por la cintura y libres por el espacio. Desarrollo / explicación - El jugador situado delante de la cadena sujetos por la cintura tienen que intentar tocar al jugador que esté situado el último en los demás grupos. Reglas - No se puede golpear ni sujetar a los demás jugadores. - Si los jugadores del grupo se sueltan, no pueden tocar a nadie pero sí pueden darles a ellos hasta que se recomponga el grupo. - Cada vez que se toca a un jugador que está al final el grupo tiene que cambiar los puestos de los jugadores. - No se puede tocar 2 veces seguidas al mismo grupo. - Tocar a un jugador correctamente son 2 puntos. - Que toquen al último jugador de tu grupo es 1 punto menos. Variantes - Se puede hacer que varios grupos vayan juntos contra otros grupos para poder hacer estrategias para sorprender al rival. - Se puede poner un pañuelo en el pantalón del último y que haya que quitárselo en vez de tocarlo. Representación gráfica Juego con proyección al Atletismo. También al baloncesto, balonmano etc. Nombre Béisbol - pie Tiempo 10'- 15' Objetivos - Intentar conseguir más vueltas que el rival (cooperación) y evitar que el equipo contrario consiga dar más vueltas (oposición). Material - Una pelota, chinos y petos (20). Espacio de juego - Se marca con 5 chinos las bases de béisbol. Otra zona para el de la pelota y otra para el golpeo de la pelota. Organización inicial - Un equipo se coloca libremente por el campo intentando ocupar el mayor espacio posible. El otro equipo se coloca fuera esperando su turno. Un jugador se coloca en la zona de golpeo. Desarrollo / explicación - Un jugador tiene que tirar el balón de forma correcta para que llegue a la zona de golpeo. El jugador que golpea, tiene que patear la pelota y salir corriendo para ocupar las bases en orden, antes que los contrarios cojan la pelota y la toquen todos los jugadores, a excepción del lanzador. Si un jugador pasa por todas las bases se sumará una carrera. (1 punto) Reglas - Si el jugador no toca el chino de la base antes de que todos los contrarios tocan la pelota queda eliminado. - Si se consiguen 3 carreras seguidas se puede salvar a un jugador. Pero no se restan puntos. - Si el jugador falla 2 veces el golpeo con el pie y el lanzamiento es correcto también quedará eliminado. - Si el equipo coge la pelota sin tocar suelo o si se eliminan todos cambian los papetes. Variantes - Se puede jugar con bate de béisbol y pelota de béisbol. - Se puede cambiar la manera de conseguir carreras. - Se puede jugar con pelota de espuma o balón con el pie. Representación gráfica Juego con proyección al Béisbol. Con el pie al fútbol y fútbol – sala. Bibliografía Blázquez, D. (1986). La iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Martínez Roca. Castro, R. & López, I. (2004). La iniciación deportiva en la educación primaria: enseñanza de los deportes de cooperación / oposición de participación simultánea y espacio compartido. En EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, 77. Devis, J. & Peiró, C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: La salud y los juegos modificados. Barcelona: INDE. Hernández, J., Castro, U., Gil, G., Cruz, H., Guerra, G., Quiroga, M. & Rodríguez, P. (2001). La iniciación a los deportes de equipo de cooperación/oposición desde la estructura y dinámica de la acción del juego: un nuevo enfoque. En EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, 33. Lasiera, G & Lavega, P. (2006). 1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Paidotribo. Lasiera, G. & Lavega, P. (1993). 1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Paidotribo. Lúque, F. & Lúque, S. (1995). Guía de juegos escolares con balones y pelotas. Madrid: Gymnos. Méndez, A. & Méndez, C. (1996). Juegos de Educación Física para la Educación Primaria. Santander: MEC: Dirección Provincial en Cantabria. Pérez, S., Domínguez, R., Arenas, J. G., Pereira, J. Mª. & Barroso, C. (2015). Importancia de los juegos cooperativos en educación. En EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, 205. Otros artículos sobre Educación Física EFDeportes.com, Revista Digital - Año 20 - N° 211 | Buenos Aires, Diciembre de 2015 Lecturas: Educación Física y Deportes - ISSN 1514-3465 - © 1997-2015 Derechos reservados

do flemish rabbits get along with dogs
xetlrox.pdf
1606ec3c6163df---jivesu.pdf
160964281e2973---60331902857.pdf
9679847676.pdf
zugewuwiiazegusamasito.pdf

matematicas aplicadas a las ciencias sociales 2o bachillerato sm savia solucionario
advanced d&d player's handbook 2nd edition
what is the importance of strategic management process
anodised titanium sheet
cuantos metros lineales equivale un metro cuadrado
160ba72ed2a5b04---828956534181.pdf
what channels are on dish 120 package
32839163636.pdf
70547240633.pdf
how to write a self declaration letter for covid 19
english file a2/b1 fourth edition pdf free download