



# Comunidad Deportiva



Formación  
Específica

## índice

1. Bienvenida	03
2. Módulo 1: Conceptos básicos de la Comunidad Deportiva	07
3. Módulo 2: Herramientas y ejemplos inspiradores	22
4. Referencias bibliográficas	29

## Bienvenida

### ¿Por qué trabajar en una comunidad deportiva?

En pleno S. XXI, existe acuerdo generalizado sobre la importancia de la actividad física y deportiva en nuestra cotidianeidad. Ambas son fundamentales para mantener una vida saludable, ya que contribuyen al **bienestar físico, mental y social**. Físicamente, ayuda a mejorar la condición cardiovascular, fortalecer los músculos y huesos, y controlar el peso corporal, y de este modo reducir el riesgo de enfermedades crónicas como la diabetes y la hipertensión. Además, el deporte promueve el bienestar mental, ya que al reducir el estrés, mejora el estado de ánimo y aumenta la autoestima.

El deporte es una de las actividades que mayor pasión provoca, especialmente en niños, niñas y adolescentes. Millones de ellos disfrutan día a día de distintos eventos físicos o deportivos, los cuales les reportan significativos beneficios en términos de estimulación y desarrollo. Detrás de estos eventos, gran cantidad de profesionales trabajan con entusiasmo para brindar momentos inolvidables.

En lo que refiere a los beneficios sociales, es sabido que el deporte fomenta la convivencia, el trabajo en equipo y la disciplina, valores esenciales para el desarrollo personal y la integración en la comunidad. Por estas razones, desempeña un papel importante como promotor de la integración social y de desarrollo en diferentes contextos, generando entornos libres de violencia. El deporte permite mejorar el comportamiento fraterno de la sociedad, integrando a la población, para que entre todos puedan construir un nuevo futuro con igualdad sustantiva y sostenible.

Además de aportar múltiples beneficios físicos, sociales, psicológicos, **el deporte es una potente herramienta de transformación social y una actividad formadora**. De allí que trabajar en esta comunidad deportiva, constituye un paso importante para una vida equilibrada y plena de todos los que integran la comunidad educativa.

Ahora bien, **¿Cuál es la situación actual en nuestro país respecto a esta actividad tan fundamental?**

Según los datos de la Encuesta Nacional de Actividad Física y Deportes 2023, del Observatorio Social del Deporte, en Argentina son más las personas que practican regularmente actividad física y deportes que aquellas que no lo hacen (55 % contra 45 %). Aun así, y a pesar de que el número de practicantes subió casi 4 % entre 2021 y 2023, **hay muchos todavía que no acceden a esta importante actividad**. Los varones, las personas de 16 a 29 años y quienes poseen nivel educativo formal más alto muestran una tendencia mayor a la práctica. El promedio de horas semanales de práctica de actividad física y deportiva en Argentina, contando solamente a quienes practican, es de 2 horas y 42 minutos. Sin embargo, seis de cada diez practicantes realizan menos de 2 horas de Deportes y/o Actividad Física por semana, **un tiempo de práctica inferior al recomendado por la Organización Mundial de la Salud** para los adultos. Los varones practican en promedio 12 minutos más por semana que las mujeres, y las personas con estudios terciarios o universitarios realizan 27 minutos más que el resto de la población. En

la Patagonia y en la Ciudad de Buenos Aires es donde más deporte y actividad física se practica (3 horas semanales promedio) y el NEA donde menos (2 horas con 10 minutos). La región Centro (en la que se incluye Santa Fe) presenta 2 horas 53 minutos de práctica promedio semanal.

El informe destaca que la mayor parte de los y las practicantes de deporte y actividad física **practican en solitario (64,1 %), sin compartir esa experiencia con otras personas**. En cuanto al 45 % de los encuestados que no practica actividad física o deporte en la actualidad, surge que una de cada cuatro practicaba regularmente, pero abandonó, y que tres de cada cuatro no practicaban de forma regular tampoco en el pasado. La falta de tiempo fue el principal motivo de abandono entre los que dejaron y los que nunca practicaron, a lo que se suma la falta de dinero (49,1 %) y la falta de compañía (44,4 %), todos argumentos que operan como barreras externas a las personas.

**Como educadores, tenemos el compromiso de fomentar la conciencia sobre la importancia del deporte y la actividad física, promoviendo experiencias que fortalezcan la comunidad deportiva. De este modo, avanzamos hacia una mayor integración y cohesión social, fortaleciendo nuestras instituciones y fomentando la resolución de problemas a través de la cooperación. Al aprovechar el potencial de nuestros estudiantes, trabajamos juntos por un futuro mejor.**

Muchas personas tienen la idea errónea de que el deporte no puede brindar oportunidades serias, o de proyección futura, ya que, al estar en la industria del entretenimiento, solo se limita a ello. Por el contrario, en esta comunidad consideramos que el deporte tiene una gran variedad de opciones para aquellos que quieran dedicarse a esta actividad, a la vez que puede brindar grandes oportunidades de disfrute y de desarrollo personal y constituir una elección vocacional genuina.

**Te invitamos a ver la experiencia de vida de un referente del básquet argentino, Manu Ginobili:**

<https://www.youtube.com/watch?v=fRdvbB6iUI8>

El deporte permite trascender todo tipo de barreras promoviendo lazos comunitarios, contribuyendo a derribar estereotipos que generan discriminación y violencia.

En lo que refiere a la Provincia de Santa Fe, **garantizar el acceso al deporte es considerada una política fundamental**, al igual que la promoción del desarrollo deportivo y de la actividad física y recreativa como derechos de toda la ciudadanía santafesina. Así por ejemplo, la **Secretaría de Deportes** lleva adelante acciones en tres sentidos: mediante el trabajo articulado con el sector privado apoya el deporte federado y profundiza el desarrollo deportivo de media y alta competencia. Asimismo, en conjunto con el Ministerio de Educación y otras áreas del gobierno provincial, combinan estrategias para promover la inclusión y recreación a través del deporte comunitario con el fin de impulsar la convivencia (ejemplo de estos son los reconocidos Juegos provinciales, este año bajo el nombre "Santa fe en movimiento" que se celebran cada año). A esto se suma la entrega de fondos

para infraestructura en clubes, becas a deportistas y capacitaciones permanentes con el objetivo de analizar las prácticas y mejorarlas, etc.

Específicamente desde el **Ministerio de Educación**, podemos mencionar también un valioso ejemplo en materia de valorización del deporte y la actividad física. Se trata del **Programa Vida en la Naturaleza**. Como se puede leer en el campus educativo, desde el 2008 este programa trabaja en la recuperación de los campamentos escolares entendiéndolos como proyectos institucionales, interdisciplinarios y desde la óptica de la Educación Ambiental. En este marco se brindaron distintas ofertas de capacitación para docentes de todos los niveles del sistema educativo, bajo el formato de campamentos y se crearon los Espacios Educativos Al Aire Libre (EEAL) a partir de escuelas rurales abandonadas o conviviendo en los CER (Centros Educativos Radiales) con baja matrícula coordinados desde la Dirección Provincial de Educación Física. (va foto de REAL)

Finalmente, es relevante recordar que los **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas** destacan el deporte como una herramienta clave para alcanzar varias metas relacionadas con la salud, la educación y la igualdad. Así, el deporte se menciona específicamente como un factor relevante en los ODS 3 (Salud y bienestar), 4 (educación de calidad); 5 (igualdad de género); 10 (Reducción de desigualdades) y 16 (Paz, Justicia e instituciones sólidas). Así, el deporte promueve estilos de vida saludables y el bienestar físico y mental, ayudando a combatir enfermedades no transmisibles como la obesidad y promoviendo la salud física y mental; puede ser utilizado como un medio educativo para promover valores como el trabajo en equipo, el respeto y la responsabilidad, además de facilitar el acceso a una educación inclusiva y equitativa. El deporte fomenta la participación equitativa de mujeres y niñas en todas las actividades, lo cual reduce las desigualdades de género. El deporte puede ser un motor para la inclusión social, eliminando barreras para personas con discapacidad, grupos marginados o comunidades vulnerables y además promueve la paz y la resolución de conflictos, actuando como un medio para la cohesión social y el entendimiento intercultural.

En síntesis, los ODS reconocen que el deporte tiene un impacto positivo en la cohesión social y el desarrollo económico, y que es una herramienta poderosa para lograr un mundo más sostenible e inclusivo. De allí la importancia de contar con una Comunidad Deportiva generadora de proyectos para contribuir con estas valiosas metas.

## **Objetivo General**

Formar educadores que trabajen en equipos interdisciplinarios para generar proyectos educativos vinculados al deporte, la actividad física y la recreación en todos los niveles del sistema educativo

## **Objetivos específicos:**

- Conocer los principales beneficios del deporte, el juego y la actividad física a lo largo del ciclo vital.
- Identificar problemáticas, necesidades y/o intereses que sean la base para generar proyectos en la comunidad.
- Recuperar experiencias santafesinas de proyectos en esta Comunidad Deportiva como ejemplos orientadores.

## Módulo 1. Algunos conceptos básicos de la comunidad deportiva

### Deporte, actividad deportiva y juegos deportivos

Un primer paso para pensar y diseñar proyectos es establecer qué entendemos por deporte, diferenciándolo de la actividad deportiva y los juegos deportivos. No está demás repasar estos conceptos, si es que venimos de una formación en esta disciplina.

Etimológicamente, el término “**deporte**” tiene su origen en el latín “**deportare**”, que significa literalmente “llevar fuera” o “desplazarse”. En su uso original, esta palabra estaba relacionada con el **ocio** y el **esparcimiento**, refiriéndose a actividades que permitían a las personas despejarse o liberarse de sus obligaciones cotidianas. En la Edad Media, el término evolucionó en el francés antiguo como “**desport**”, manteniendo su connotación de entretenimiento o recreación, pero ya con un enfoque más hacia las actividades lúdicas. Con el tiempo, el significado se fue especializando y en los siglos XVIII y XIX, el concepto se empezó a aplicar más específicamente a las actividades físicas y los juegos competitivos, hasta llegar al uso moderno de la palabra “deporte” en español y otras lenguas. Si bien en los inicios el término “**deporte**” estuvo ligado al concepto de recreación y descanso, con la evolución de la sociedad y la cultura, se fue transformando para hacer referencia a *actividades físicas organizadas* con fines competitivos o recreativos.

Como señalan Chiva, Hernando y Salvador (2015) es complicado efectuar una definición de este vocablo, puesto que se trata de un fenómeno multidimensional con un gran campo de acción. El análisis de carácter histórico puso de manifiesto que el deporte se alimenta de las influencias sociales y culturales de cada momento histórico, mientras que la reflexión de naturaleza utilitarista propuso un fin productivo como origen y causa del deporte. Ambas visiones de su historia resultan valiosas para profundizar en la comprensión de la dimensión de dos términos tan intrincados como son el hecho deportivo y el deporte.

Entonces, el concepto de **deporte** se refiere a una *actividad física competitiva, reglamentada y organizada que tiene como objetivo la superación personal o de un oponente dentro de un marco formal*. Los deportes suelen implicar entrenamiento sistemático, una estructura organizativa (federaciones, ligas, etc.) y una serie de reglas e instituciones estrictas que regulan su práctica, como el fútbol, el básquet o el tenis.

La **actividad deportiva**, por otro lado, abarca cualquier tipo de ejercicio físico organizado que puede o no tener un fin competitivo. A diferencia del deporte, la actividad deportiva no necesariamente implica competición ni una estructura formal tan rígida. Aquí se incluyen actividades como el running recreativo, las clases de aeróbicos o las caminatas, que aunque pueden realizarse en un entorno organizado, no siempre se enmarcan en un contexto competitivo.

Por último, los **juegos deportivos** son actividades lúdicas que combinan aspectos recreativos con elementos deportivos, pero en un contexto más flexible y con reglas adaptables. Los juegos deportivos se enfocan más en la diversión y el aprendizaje que en la competición formal, y suelen ser utilizados en contextos educativos o recreativos. Son actividades que combinan, en mayor o menor medida, distintas facetas de los juegos y del deporte, como el entretenimiento, el desarrollo físico, el estímulo mental y la competencia.

En resumen, el **deporte se caracteriza** por su **formalidad y competitividad**; la **actividad deportiva**, por su **diversidad y flexibilidad**, y los **juegos deportivos**, por su **enfoque lúdico y educativo**.

## Origen y evolución del deporte

Ahora bien, **¿cuál es el origen del deporte? ¿Cómo nace?** Aquí también existen diferentes posiciones teóricas. Acuña (1994) estudió el origen y la evolución de la actividad físico-deportiva, e identificó **dos tipos de teorías**. La primera, asentada en **bases biológicas** indiscutibles, parte de la unidad vital elemental entre todos los animales, entre los que se incluye al ser humano. Ejemplo de esta teoría es la idea de Neuendorff (1973), según la cual la actividad físico-deportiva nace sin distinción entre animales a partir de la lucha por la existencia y la supervivencia. Por ello, las primeras aptitudes corporales que tuvo que aprender el hombre primitivo fueron la carrera, el salto y la trepa.

Una segunda teoría se origina a partir de una concepción diferenciada entre el ser humano y el resto de los animales. Para esta segunda teoría, el terreno de la actividad físico-deportiva es únicamente concebido como una **manifestación humana**. Esta segunda perspectiva, más de corte social, a su vez involucra dos subteorías: la que entiende al **deporte desde lo lúdico y cultural**, resultado de la evolución de las sociedades y la que lo aborda desde un **sentido pragmático, utilitarista**, según la cual sería un auténtico producto contemporáneo del progreso industrial capitalista surgido en la Inglaterra de finales del siglo XVIII. **Ambas, sin embargo, sostienen que el deporte es consustancial a la naturaleza humana, y que, por tanto, se ha manifestado siempre donde el hombre ha existido.**

A los fines didácticos les proponemos **esta breve reseña histórica** respecto a la evolución del deporte.

### Escena de caza, cuevas de Valtorta, España

En la **prehistoria**, las habilidades físicas se vinculaban con la supervivencia, como la caza o la defensa. Estas actividades evolucionaron en competencias físicas amistosas entre miembros de la comunidad. Sin embargo, fue en las primeras civilizaciones donde el deporte comenzó a tomar una forma más organizada.

En la **Antigua Grecia** surgieron los primeros eventos deportivos estructurados, como los Juegos Olímpicos (776 a.C.). Los griegos valoraban el ejercicio físico no solo por sus beneficios para la salud, sino también como parte del desarrollo intelectual y espiritual. Los juegos se celebraban en honor a los dioses, especialmente a Zeus, y reunían a atletas de toda Grecia en competiciones de lucha, carreras, lanzamientos, entre otros. A su vez, los romanos adoptaron muchas tradiciones deportivas de los griegos, aunque le dieron su propio enfoque. Se popularizaron los juegos gladiatorios y las carreras de carros, con un carácter más violento y espectacular que los deportes griegos. Aquí el deporte se usaba más como entretenimiento para las masas.

Durante la **Edad Media**, el deporte se transformó, especialmente en Europa. Las justas, el tiro con arco y los torneos de caballería adquirieron gran relevancia. Estas actividades estaban principalmente reservadas para la nobleza y se consideraban entrenamientos militares o

exhibiciones de destreza. Con el **Renacimiento**, el deporte experimentó una revalorización. Se recuperaron las ideas de los griegos sobre el ejercicio físico y se promovió la educación integral del cuerpo y la mente. El humanismo rescató el valor del deporte como parte del crecimiento personal.

En el siglo XIX el **deporte moderno** comenzó a tomar forma. Con la Revolución Industrial, el tiempo libre de las clases trabajadoras aumentó, lo que permitió la creación de ligas y clubes deportivos. El fútbol, el cricket y el rugby se consolidaron en Inglaterra, mientras que deportes como el béisbol crecían en popularidad en los Estados Unidos. En 1896, el barón Pierre de Coubertin resucitó los Juegos Olímpicos, dándoles un carácter internacional que impulsó la práctica deportiva en todo el mundo. Este evento se convirtió en un hito, marcando el inicio del deporte tal como lo conocemos hoy: una actividad reglamentada, con instituciones y competiciones a nivel global. El siglo XX trajo consigo la profesionalización del deporte. Las ligas nacionales y competiciones internacionales como el Mundial de Fútbol (1930) y los Juegos Olímpicos adquirieron una gran relevancia mediática y económica. A medida que los medios de comunicación, especialmente la televisión, crecían, también lo hacía la popularidad del deporte, que se convirtió en un fenómeno masivo y comercial.

En la actualidad, el deporte es una de las actividades más influyentes del mundo, con implicaciones sociales, políticas y económicas. Además, su papel ha trascendido el entretenimiento, promoviendo la inclusión, la igualdad de género y el desarrollo sostenible, como mencionamos en relación a los **ODS**.

## Clasificaciones de los deportes

Una forma de entender mejor la complejidad y diversidad del mundo del deporte es mediante las clasificaciones. Los deportes pueden clasificarse de diferentes maneras dependiendo de los criterios que se utilicen, como el tipo de actividad física, el entorno donde se practican, el número de participantes o las reglas que los rigen. Veamos algunas de las **clasificaciones más comunes** en el siguiente cuadro:

<b>Criterio</b>	<b>Tipos</b>	<b>Descripción</b>
<b>1. Según el número de participantes</b>	<b>Deportes individuales</b>	el competidor se enfrenta solo a otros o consigo mismo. Ejemplos: atletismo, natación, tenis.
	<b>Deportes colectivos</b>	Involucran a equipos que compiten entre sí, donde la cooperación y el trabajo conjunto son esenciales. Ejemplos: fútbol, baloncesto, voleibol
<b>2. Según el entorno</b>	<b>Deportes al aire libre</b>	Se practican en espacios abiertos, como campos o pistas al exterior. Ejemplos: fútbol, ciclismo, atletismo.
	<b>Deportes bajo techo</b>	Se llevan a cabo en instalaciones cerradas. Ejemplos: baloncesto, gimnasia, voleibol.
	<b>Deportes acuáticos</b>	Se realizan en el agua, como la natación, el waterpolo y el buceo.
	<b>Deportes de montaña</b>	Se practican en entornos montañosos. Ejemplos: escalada, senderismo, esquí.
<b>3. Según el tipo de esfuerzo físico</b>	<b>Deportes aeróbicos</b>	Involucran un esfuerzo prolongado y resistencia cardiovascular. Para obtener energía, el cuerpo utiliza oxígeno para descomponer nutrientes. Ejemplos: ciclismo, maratón, natación

	<b>Deportes anaeróbicos</b>	Implican esfuerzos cortos y de alta intensidad. Para obtener energía, el cuerpo utiliza fuentes almacenadas en los músculos, como la glucosa y la fosfocreatina. Ejemplos: levantamiento de pesas, velocidad en atletismo, lucha
<b>4. Según el tipo de contacto</b>	<b>Deportes de contacto:</b>	El contacto físico entre los participantes es permitido y regulado por reglas. Ejemplos: boxeo, rugby, judo.
	<b>Deportes sin contacto:</b>	No permiten contacto físico entre los competidores. Ejemplos: tenis, tiro con arco, bádminton
<b>5. Según la finalidad</b>	<b>Deportes recreativos</b>	Se practican por diversión y sin competencia formal. Ejemplos: senderismo, yoga.
	<b>Deportes competitivos</b>	Tienen como fin la competencia formal con reglamentos establecidos. Ejemplos: fútbol profesional, atletismo.
<b>6. Según el equipamiento</b>	<b>Deportes con implementos</b>	Requieren el uso de equipo específico, como raquetas, balones, o palos. Ejemplos: tenis, hockey, béisbol
	<b>Deportes sin implementos:</b>	No requieren equipo específico, ya que el cuerpo del atleta es el principal recurso. Ejemplos: carreras, gimnasia artística.
<b>7. Según el nivel de riesgo</b>	<b>Deportes extremos</b>	Son actividades que conllevan un riesgo elevado debido a la naturaleza de la práctica. Ejemplos: paracaidismo, alpinismo, surf.
	<b>Deportes convencionales</b>	Son aquellos que presentan un riesgo bajo y están más reglamentados. Ejemplos: fútbol, baloncesto, natación.

En la actualidad, debemos agregar a esta lista una nueva categoría que son los **deportes electrónicos**. Los **eSports**, o **deportes electrónicos**, son competencias organizadas de videojuegos donde los jugadores, de manera individual o en equipos, compiten en juegos específicos con reglas predeterminedas. Estas competiciones pueden abarcar una amplia gama de géneros de videojuegos, incluidos los juegos de estrategia en tiempo real, juegos de disparos en primera persona (FPS), juegos de lucha, y los llamados **MOBA** (Multiplayer Online Battle Arena). A pesar de ser virtuales, los eSports se asemejan a los deportes tradicionales en cuanto a la necesidad de habilidades, estrategia y trabajo en equipo, y se realizan en escenarios competitivos profesionales con árbitros, entrenadores y audiencias en vivo o en línea (Gómez-Gonzalvo, Molina, & Devís-Devís, 2020).

Los **eSports** son una forma de competición que ha evolucionado desde los primeros torneos locales en la década del 70 hasta convertirse en un fenómeno global con jugadores profesionales, ligas organizadas, grandes audiencias y una industria multimillonaria. La combinación de avances tecnológicos, conectividad global y una creciente comunidad de jugadores ha impulsado el crecimiento explosivo de esta nueva forma de deporte en el siglo XXI. De allí la importancia de incluirla como una opción más en esta Comunidad.

### **¿Qué es un equipo deportivo? Formación del equipo y estructura organizativa**

Iniciamos diciendo que un equipo deportivo es mucho más que un grupo de jugadores en el campo. Involucra una compleja estructura organizativa que, cuando funciona bien, maximiza las posibilidades de éxito y disfrute de las personas.

Les proponemos la siguiente definición:

*Un equipo deportivo es un grupo de personas que se organiza para practicar una disciplina deportiva de manera colectiva, con el objetivo de competir, mejorar sus habilidades y alcanzar metas comunes. Los miembros de un equipo deportivo colaboran, siguiendo reglas específicas del deporte, para obtener los mejores resultados, ya sea en competencias amateurs o profesionales. Estos equipos pueden ser de diferentes tamaños y especialidades, dependiendo del deporte en cuestión, como fútbol, básquet, voleibol, entre otros.*

La formación de un equipo deportivo no es tarea sencilla; implica la selección y preparación de los jugadores que lo conformarán y el establecimiento de lazos o vínculos entre los mismos. Este proceso puede variar según el nivel y tipo de competencia, pero generalmente incluye las siguientes etapas:

1. **Reclutamiento y selección de jugadores:** Los entrenadores o responsables del equipo identifican y seleccionan a los jugadores con las habilidades necesarias para cubrir las distintas posiciones del equipo. En deportes como el fútbol, cada jugador tiene un rol específico: defensas, mediocampistas, delanteros, etc.
2. **Asignación de roles:** Una vez seleccionados, los jugadores deben ser asignados a las posiciones o roles específicos dentro del equipo. Cada miembro del equipo debe tener claro cuál es su función y cómo contribuye al desempeño colectivo.
3. **Entrenamiento y cohesión:** La preparación del equipo no solo incluye el entrenamiento técnico y físico, sino también la construcción de una buena comunicación y entendimiento

entre los jugadores. El trabajo en equipo es crucial para el éxito, y se promueven dinámicas que refuercen la confianza y colaboración entre los miembros.

4. **Estrategia y táctica:** El equipo, bajo la dirección del entrenador, trabaja en desarrollar estrategias y tácticas específicas para afrontar a los rivales. Esto puede implicar jugadas predefinidas, formaciones en el campo y métodos de ataque y defensa.

## Estructura organizativa del equipo deportivo

La estructura organizativa de un equipo deportivo incluye varios roles y responsabilidades que van más allá de los jugadores en el campo. Estos son los elementos más comunes en la estructura de un equipo:

1. **Entrenador o director técnico:** Es el líder del equipo, responsable de la planificación, dirección y toma de decisiones estratégicas. Su tarea es preparar física, táctica y mentalmente a los jugadores y asegurarse de que el equipo esté funcionando correctamente.
2. **Cuerpo técnico:** Además del entrenador principal, muchos equipos cuentan con un cuerpo técnico que incluye asistentes, preparadores físicos, entrenadores de porteros, médicos deportivos, nutricionistas, entre otros. Cada uno se especializa en áreas clave para optimizar el rendimiento del equipo.
3. **Capitán del equipo:** Es el jugador designado para liderar al equipo dentro del campo. El capitán actúa como enlace entre los jugadores y el entrenador, y suele tener una gran influencia en la moral y cohesión del equipo.
4. **Gestión o administración del equipo:** Dependiendo del nivel de profesionalización del equipo, puede haber un área de gestión encargada de las finanzas, la logística, las relaciones públicas y el marketing. Esta área es crucial en equipos de alto nivel, como los profesionales, ya que permite que los jugadores y el cuerpo técnico se concentren en el rendimiento deportivo.
5. **Aficionados y patrocinadores:** Aunque no son parte directa del equipo, los aficionados y patrocinadores juegan un rol fundamental en la estructura organizativa. Los aficionados brindan apoyo emocional y crean un sentido de comunidad, mientras que los patrocinadores proporcionan recursos financieros para el desarrollo del equipo.

## ¿A qué llamamos juego?

Al inicio de este módulo hemos diferenciado el deporte, de la actividad deportiva y de los juegos deportivos. Siendo que muchos proyectos en esta comunidad pueden estar abocados a la implementación de juegos, revisaremos brevemente de qué estamos hablando cuando nos referimos a juego y a juegos deportivos.

**El juego es una actividad recreativa fundamental para el desarrollo humano, que implica la interacción entre personas o con el entorno, motivada principalmente por el placer y el disfrute.** A través del juego, las personas no solo se entretienen, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, físicas y sociales. El juego es esencial en la infancia, pero continúa siendo relevante en todas las etapas de la vida, ya que fomenta la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Gran parte de la psicología contribuyó a comprender en profundidad esta actividad humana. Diferentes corrientes psicológicas han propuesto teorías que explican su

importancia en la vida de las personas. Así por ejemplo, el psicólogo suizo **Jean Piaget** destacó que el juego es esencial para el desarrollo cognitivo infantil. Según Piaget, los niños pasan por diferentes etapas del juego que reflejan su capacidad de pensamiento y comprensión del mundo: **Juego sensoriomotor** (se da entre el nacimiento y los 2 años y permite a los bebés explorar el mundo a través de sus sentidos y acciones); **Juego simbólico** (entre los 2 y 7 años, los niños comienzan a usar la imaginación y los símbolos, simulan situaciones de la vida real), **Juego de reglas** (de los 7 años en adelante, etapa en que empiezan a comprender y respetar las reglas del juego, lo que refleja el desarrollo de habilidades lógicas y sociales).

Por su parte, el psicólogo ruso **Lev Vigotsky** subrayó la importancia del juego en el **desarrollo social y cultural y como elemento impulsor del desarrollo mental** del niño, especialmente de las funciones psicológicas superiores. **A través del juego, el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural.** Esta actividad le permite practicar y experimentar con diferentes roles y situaciones sociales para poder así desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la capacidad de cooperar, resolver conflictos y regular sus emociones. **Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural**, aumentando continuamente lo que Vigotsky llama **“zona de desarrollo próximo”**. Este autor también identifica fases evolutivas del juego infantil; la primera de 2 a 3 años, en la que los niños aprenden la función real y simbólica de los objetos y la segunda de 3 a 6 años, en la que representan imitativamente el mundo adulto, mediante una especie de “juego dramático”.

**También el psicoanálisis destacó la función del juego en la expresión de deseos, frustraciones o conflictos internos en un entorno seguro.** Desde el psicoanálisis se ha definido el juego de múltiples modos: como el gran logro cultural del niño; como renuncia instintiva; función catártica; origen del contacto del niño con la realidad: como el nacimiento y empleo de la fantasía; se ha descrito como la tendencia a adoptar un rol activo sobre tendencias que han sido vividas pasivamente; compulsión a la repetición, repetición simbolizada o simbolizante; elaboración de experiencias excesivas o traumáticas; una forma de vida; un espacio entre fantasía y realidad y un modo de expresión de fantasías, deseos y experiencias. Vale decir, también el psicoanálisis **destacó el valor del juego en la constitución psíquica e incluso hizo del juego una herramienta terapéutica** (especialmente con los aportes de Melanie Klein).

Muchas otras teorías psicológicas aportaron a este tema, destacando su valor en el desarrollo de la **inteligencia emocional y habilidades para manejar conflictos; en el bienestar psicológico; en la creatividad y la construcción de vínculos de apego positivos.** Los estudios en psicología sugieren que el juego no solo es fundamental en la infancia, sino que sigue siendo una fuente importante de bienestar y crecimiento a lo largo de toda la vida.

Al igual que en otros temas, se han establecido clasificaciones respecto al juego que es interesante repasar. Una primera distinción es entre **Juegos tradicionales y no tradicionales**

## **Tipos de juego**

### **Juegos tradicionales y no tradicionales**

Los **juegos tradicionales** son aquellas actividades recreativas infantiles que son transmitidas de generación en generación, se trata de juegos propios de una cultura o tradición. Suelen ser

sencillos, no dependen de la tecnología sino de la imaginación. Utilizan pocos elementos, generalmente caseros tomados de la naturaleza o de la vida cotidiana. Este tipo de juegos normalmente involucran alguna actividad física y una cierta escenificación, por lo que suelen jugarse en el patio, la calle o algún tipo de ambiente exterior, ya sea de modo grupal o individual. No se los debe, sin embargo, confundir con las actividades deportivas o la educación física, si bien esta última puede servirse de algunos de ellos como herramienta. Asimismo, existen otros juegos tradicionales que dependen de la percepción, el razonamiento o la habilidad verbal. Si bien los juegos tradicionales suelen contar con reglas bien definidas, estas pueden alterarse, adaptarse o transformarse si así lo desean los jugadores involucrados, por lo que son también una importante fuente de ejercicios imaginativos y de interacción social. Algunos de los juegos tradicionales más conocidos: la mancha, el escondido, el gato y el ratón, la rayuela, saltar la soga, el gallito ciego, el juego de la silla, etc.

Los **juegos no tradicionales** son una excelente opción para salir de la rutina y experimentar nuevas formas de diversión, ya que ofrecen una alternativa divertida y creativa. A diferencia de los juegos tradicionales, estos ofrecen características únicas y diferentes tipos de retos. Se caracterizan por su originalidad, creatividad, diversión y adaptabilidad. Brindan una experiencia única llena de desafíos. Cada uno tiene sus propias reglas y características. Algunos de ellos son

- Juegos de mesa modificados: permite a los jugadores experimentar una versión única.
- Deportes adaptados: son una excelente manera de incluir a personas con capacidades limitadas y diferentes.
- Juegos de roles: ofrecen la oportunidad de sumergirse en un entorno imaginario y asumir diferentes identidades fomentando la creatividad, la cooperación y el pensamiento estratégico.
- Juegos al aire libre como la búsqueda del tesoro: permiten disfrutar del entorno natural promoviendo la exploración, la actividad física y la socialización.
- Juegos de Construcción: permiten usar la imaginación y las habilidades manuales para crear formas y estructuras fomentando la creatividad, la concentración y el pensamiento espacial.

## **Juegos cooperativos y no cooperativos**

Otra distinción clásica en el campo del juego es entre **Juegos cooperativos y juegos competitivos**.

Los **Juegos cooperativos** son aquellos en los que los jugadores no compiten entre sí, sino que tienen un objetivo común donde la diversión proviene de la camaradería y el desafío de no ser único ganador, contribuyen a que los niños optimicen sus habilidades sociales a la vez que descubren cómo desarrollar su comportamiento en grupo. Es más que un apoyo al aprendizaje, ya que se educan en ámbitos como el compromiso, la identificación de los sentimientos, las muestras de cariño o el cumplimiento de las reglas. Asimismo, esta importante formación precoz ayuda a los niños a entender los diferentes roles y los principios de la sociedad, ya que les permite aprender la diferencia entre el éxito y el fracaso demostrando que perder no es fracasar, sino una enseñanza para mejorar.

### **Beneficios de los juegos cooperativos:**

- ✓ Fomentan la cooperación como habilidad.
- ✓ Requieren y, por lo tanto, desarrollan habilidades de comunicación.
- ✓ Fomentan la empatía (porque cuando los niños establecen las reglas para su sesión de juego, tienen que pensar en lo que es justo para todos y cómo sus acciones pueden afectar a los demás).
- ✓ Ayudan a los niños a desarrollar y comprender el concepto de confianza (si establecen reglas, debe aprender a confiar en sus compañeros de juego para que funcione)
- ✓ Les enseña a solventar los problemas que puedan surgir durante el juego, así que aprenderán a mantener un compromiso con los demás y a buscar soluciones comunes.
- ✓ Evolucionan su reducido vocabulario fomentando el diálogo.
- ✓ Inculcan las habilidades de escucha.
- ✓ Fomentan el amor propio y la confianza en uno mismo.
- ✓ Desarrollan el lenguaje y las habilidades de negociación.
- ✓ Enseñan a los niños a seguir instrucciones.

### **¿Cómo crear juegos colaborativos?**

Algunos pasos a tener en cuenta:

- Crear una historia interesante. En lugar de decirle al grupo que se suba a un árbol y se mantenga en equilibrio, pedirle que imaginen que son agentes secretos que están escapando de un malvado enemigo y que deben esperar pacientemente mientras los guardias se van.
- Hacer que las reglas sean apropiadas para su edad. Algunos niños pueden tomarlo como un desafío usando un enfoque de “lo más rápido posible” o “récord mundial”. Mientras que otro grupo puede utilizar vendas en los ojos, o un desafío de tiempo de “reloj de cuenta regresiva”.
- Presentar las actividades que sean más fáciles primero y hacerlas progresivamente más difíciles para que experimenten el éxito y la diversión desde el principio y que se relajen trabajando entre ellos.
- Sobre todo, ¡divertirse! Si una actividad acaba de ser estresante, agrega una actividad rápida y divertida para restablecer el estado de ánimo antes de pasar al siguiente desafío.

## Algunos de los juegos cooperativos más conocidos

La cadena:

Este juego cooperativo consiste en que dos niños se agarren de la mano y creen la primera cadena. Así, tendrán que ir tocando a otros para unirlos al grupo. Los demás pequeños intentarán huir, pero si uno es alcanzado deberá unirse a la cadena y así hasta finalizar con el último jugador que quede. Al finalizar el juego, iniciarán una nueva ronda los dos jugadores que fueron tocados en la primera fase.

El lago encantado:

Con una tiza se marca un espacio del suelo formando un lago y metiendo dentro aros de plástico (como si fueran las piedras donde pisar). De forma que se crea como un "lago encantado" donde ningún niño puede tocar el agua, solo pueden pisar el interior de los aros. Si alguien cae, no puede moverse hasta que otro jugador lo salve dándole un abrazo.

El balón:

Este es otro ejemplo de juego colaborativo de lo más divertido. Es tan fácil como tirar una pelota al aire con el objetivo de que no toque el suelo. ¿Cómo? Los jugadores tendrán que hacer equipo para evitarlo, pasándose el balón continuamente, evitando que se caiga.

Los nombres:

Este juego cooperativo consiste en que los menores cuenten el número de letras de su nombre. Luego hay que pedirles que busquen a alguien que tenga el mismo número de letras. Esos dos ahora son socios. Si una persona no puede encontrar a alguien, permítele usar otro nombre por el que se le llama (su apellido o apodo). Si todavía no encuentra a alguien con quien emparejarse, que lo haga con una persona que tenga el número más cercano de letras.

Elefantes, vacas y jirafas:

Se organiza a un grupo en un círculo con una persona, la persona que llama, en el centro.

1. Esta persona señala a alguien del círculo y grita "elefante", "vaca" o "jirafa".
2. La persona a la que se apunta, así como quien permanece a cada lado de él / ella, se convierte en un equipo instantáneo y tendrá que coordinar sus acciones y representar cada animal como se describe a continuación.

Elefante: quien esté en el centro, coloca ambas manos frente a su nariz en un cilindro para formar una trompa. Los compañeros de cada lado formarán las orejas inclinándose colocando una mano por las caderas de la persona central y la otra por la cabeza.

Vaca: la persona del centro entrará bloqueando sus dedos y los volteará boca abajo para que los pulgares apunten hacia abajo formando ubres. La gente de fuera después ordeñará las ubres.

Jirafa: el del centro coloca sus manos directamente sobre su cabeza juntas, formando el cuello, mientras que las dos externas arquean la espalda tocando los dedos de los pies de la persona del medio para formar las piernas.

3. Si no llegan a esta posición a la cuenta de 5, el último en ponerse en posición se convertirá en la persona central.

## Los juegos competitivos

Como su nombre lo indica, los **juegos competitivos** son aquellos en los que los jugadores compiten entre sí para alcanzar un objetivo, donde el éxito de uno implica generalmente la derrota del otro. **Estos juegos tienden a fomentar la rivalidad y el deseo de superar al oponente, resaltando habilidades como la estrategia y la resistencia frente a la presión.** Cuando compiten equipos, aquí es fácil identificar procesos de cooperación entre los jugadores dentro del equipo, ya que se trata de que el mismo alcance **un objetivo común**, en este caso la victoria sobre el equipo rival. No obstante, por lo general los juegos competitivos ponen gran énfasis en el rendimiento y capacidades individuales. Mientras que los juegos competitivos pueden generar tensión y motivación individual, los colaborativos fomentan la solidaridad y la resolución conjunta de problemas.

Un ejemplo común de juegos competitivos son los deportes, como el fútbol o el ajedrez, donde cada jugador o equipo intenta superar al contrario. **Una característica clave de los juegos competitivos es que promueven el desarrollo de habilidades específicas, como la toma rápida de decisiones, la capacidad para gestionar el estrés y la habilidad para aprender de los errores.** Además, estos juegos pueden fomentar una fuerte motivación interna, ya que la superación personal y la comparación con los demás actúan como motores del progreso.

La **competencia forma parte de la vida cotidiana**, especialmente en una sociedad capitalista, y puede manifestarse en distintos ámbitos, como el deporte, la educación, el trabajo o las interacciones sociales diarias. Su finalidad es diversa: puede buscar una recompensa tangible, como un premio, o bien un reconocimiento personal o profesional. Además, actúa como motor para el desarrollo de la autodisciplina y la superación personal. No obstante, aunque la competencia se percibe habitualmente como un impulso para el progreso y el esfuerzo, también puede generar efectos indeseables si no se gestiona de manera adecuada. Por ello, es fundamental **identificar y prevenir** ciertos aspectos que podrían desvirtuarla, con el fin de garantizar que sea una **experiencia saludable**.

1. **Estrés y ansiedad:** La presión por ganar puede generar altos niveles de estrés y ansiedad, especialmente en atletas jóvenes o aquellos que no manejan bien la presión. El miedo al fracaso o la expectativa de cumplir con ciertos estándares puede afectar su bienestar emocional.
1. **Excesiva rivalidad:** En lugar de fomentar una competencia saludable, puede desarrollarse una rivalidad excesiva, donde los participantes priorizan derrotar a los oponentes a cualquier costo, lo que puede derivar en comportamientos antideportivos, como el engaño, trampas o actitudes hostiles.

2. **Desvalorización del esfuerzo sobre el resultado:** A veces, en las competencias deportivas se pone tanto énfasis en ganar que se desvaloriza el esfuerzo, la mejora personal y el trabajo en equipo. Esto puede llevar a la frustración y pérdida de motivación si el éxito no es inmediato o constante.
3. **Lesiones físicas:** La competencia intensa puede llevar a los atletas a esforzarse más allá de sus límites físicos, aumentando el riesgo de lesiones. Esto es especialmente preocupante cuando se promueve una cultura de “ganar a toda costa”, que lleva a los deportistas a ignorar el dolor o las señales de fatiga.
4. **Baja autoestima:** Aquellos que no logran obtener buenos resultados de manera consistente pueden experimentar una disminución en su autoestima, especialmente si se compara constantemente su desempeño con el de otros. Esto es particularmente grave en niños y jóvenes, donde la identidad y autoconfianza aún están en desarrollo.
5. **Burnout o agotamiento:** La constante presión para rendir bien y ganar puede provocar agotamiento físico y mental en los atletas, lo que lleva a la pérdida de disfrute en el deporte y, en casos extremos, al abandono de la práctica deportiva.
6. **Exclusión social:** La competencia deportiva, si se centra demasiado en el rendimiento, puede fomentar la exclusión de aquellos que no tienen el mismo nivel de habilidad o éxito. Esto puede generar un entorno poco inclusivo, donde solo se valora a los mejores, dejando de lado a quienes participan por disfrute o por otros beneficios del deporte.

Estos aspectos mencionados **no implican que los juegos competitivos sean en sí mismos problemáticos**, pero sí advierten al educador respecto a la importancia de estimular una sana competencia, el respeto mutuo entre vencedores y vencidos, un buen manejo de emociones y la tolerancia a la frustración como parte del desarrollo de fortalezas. Asimismo subrayan la importancia de equilibrar la competencia con valores como la cooperación, el respeto y el enfoque en el desarrollo integral del deportista, más allá del mero resultado. **Por eso, el uso de juegos competitivos debe equilibrarse con juegos colaborativos, que promuevan valores de trabajo en equipo y apoyo mutuo.**

## **Juegos de iniciación deportiva y juegos deportivos**

Finalmente, una tercera diferenciación es entre **Juegos de iniciación deportiva y juegos deportivos**.

Los **Juegos de iniciación deportiva** son una actividad física intermedia entre el juego y la práctica deportiva, ya que presentan dinámicas similares a las del deporte, pero mucho más simples y menos competitivas. Este tipo de juegos fortalecen las destrezas y las habilidades necesarias en la práctica misma del deporte. Son comunes en las clases de Educación Física durante la etapa de la primera infancia, desarrollan las capacidades motrices básicas tanto físicas como sociales, y preparan para lo que serán las prácticas deportivas plenas. Se caracterizan por ser más simples y rápidos, fomentar la adquisición de destrezas, reglas, y espíritu deportivo. Permiten el calentamiento y la preparación muscular y pueden tener dinámicas colaborativas y competitivas.

## **Algunos ejemplos de estos juegos**

El perrito:

Se trata de un predeporte en el que un grupo de jugadores hacen una ronda y uno de ellos se ubica en el medio (la posición del “perrito”). Los jugadores deben pasarse una pelota de un modo específico (con los pies, por ejemplo, o con las manos, dependiendo de qué talento se busca desarrollar) mientras el perrito intenta interceptarla. En caso de que lo haga, el último en tocarla y el perrito intercambiarán posiciones.

Pase 10:

Los jugadores deben hacer una ronda y pasarse la pelota de uno a otro diez veces seguidas (o sea, diez pases consecutivos), a la usanza del fútbol o de básquetbol. Quien falle en el pase o interrumpa de alguna manera la seguidilla será descalificado y la ronda se irá reduciendo.

Kickingball:

Se reproduce la dinámica del béisbol, pero con un balón grande que se “batea” con el pie.

Red ciega:

Un prejuego específicamente diseñado para el voleibol, en el que se coloca la red un poco más alta de lo normal y se le pone encima un lienzo, sábana o alguna tela que bloquee la visión de ambos equipos. Así, un equipo hace un saque y el otro debe interceptarlo y devolver el balón. Si lo hace, los lugares se intercambian. Si no, se repite hasta que ocurra.

Relevos:

Los jugadores se forman en dos equipos y en fila, frente a una pared. El primer jugador de cada fila posee un balón y debe ir y volver hasta la pared controlando el balón (como en el fútbol o del básquetbol) y dejársela en los pies al compañero. Este último entonces debe hacer lo mismo, mientras que el primero va al final de la fila. El primer equipo en completar dos vueltas a la fila gana.

Dominar el balón:

Prejuego específico para el fútbol, en el que cada jugador debe tener un balón y mantenerlo en el aire, empleando ambos pies y la cabeza, la mayor cantidad de tiempo posible. Quien haga el mayor número de toques sin que el balón toque el suelo, gana.

Pelota quemada:

Se forman dos equipos, frente a frente, y se les reparten 6 pelotas. Cada equipo deberá arrojar la pelota al otro, tratando de que golpee a algún rival sin picar previamente en el suelo. Si lo logra, el golpeado (o “quemado”) deberá cambiar de equipo. Si no lo logra, el balón pasará a manos del contrario. El equipo que se quede con todos los jugadores, gana.

## Los juegos deportivos

El deporte, en cambio, consiste en la realización de una actividad física, donde también se respeta un conjunto de reglas. La diferencia con los juegos es que, en el ámbito deportivo, siempre existe el afán competitivo. Por eso, **los deportes suponen una competencia que siempre arroja un resultado.**

Aunque la capacidad física es muy importante para obtener un buen resultado final, existen otros factores que inciden en el desarrollo del deporte, como el equipamiento del deportista (su vestimenta, instrumentos, etc.) y la fortaleza mental.

En el deporte se conjuga la competencia con el entretenimiento tanto para los que lo practican como para los que lo ven. Por lo tanto, los juegos deportivos son actividades que combinan, en mayor o menor medida, distintas facetas de los juegos y del deporte, como el entretenimiento, el desarrollo físico, el estímulo mental y la competencia. Este tipo de juegos vuelven mucho más fácil la integración, en particular aquellos que se practican de a uno.

Con respecto a la competitividad de los juegos deportivos, está presente por medio de las reglas y condiciones de victoria, pero nunca como el objetivo más importante sino como un hilo que fusiona todos los otros aspectos. En otras palabras, podemos decir que «ganar» no es la meta principal, sino algo que los participantes pueden alcanzar si entienden correctamente lo que deben y lo que no deben hacer, si trabajan con sus compañeros de equipo y si aprovechan sus propias fortalezas.

En cuanto a la condición física los juegos deportivos no imponen barreras en este aspecto, aunque las exigencias técnicas hacen que involucren la formación de hábitos saludables para una mejor calidad de vida.

## El deporte escolar

Se conoce como **deporte escolar** a la actividad deportiva que se realiza dentro del ámbito de las instituciones educativas. Su objetivo es favorecer el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes gracias a las múltiples dimensiones vinculadas a la práctica de un deporte. No está orientado a la competición, sino que se busca que logren diversión, aprendan a cuidar su cuerpo y desarrollen determinadas habilidades como el trabajo en equipo. Mediante el deporte escolar, los alumnos pueden adquirir destrezas, mejorar su capacidad física, elevar su autoestima y generar hábitos saludables. El deporte además posibilita la integración y enseña nociones esenciales de respeto (a los compañeros, a los rivales, a las autoridades, a las normas, etc.).

En ocasiones el deporte escolar es el primer acercamiento de un niño a la práctica deportiva. Con el estímulo necesario y las condiciones personales apropiadas, dicho descubrimiento puede derivar en el futuro en el ejercicio del deporte a nivel profesional

## **Módulo 2: Diseño de un proyecto deportivo. Ejemplos de experiencias santafesinas**

### **¿Qué tener en cuenta para desarrollar un proyecto deportivo desde la escuela?**

Luego de repasar algunos conceptos esenciales a la Comunidad Deportiva, llega el momento de pensar en concreto qué implica llevar a cabo un proyecto deportivo. No ahondaremos en los pasos que requiere la metodología de ABP ya que esto será desarrollado en espacios específicos, pero sí brindaremos algunas pistas para orientar el diseño de un proyecto en esta Comunidad específica.

Por lo pronto diremos que **diseñar e implementar un proyecto deportivo en una institución educativa requiere una planificación integral que abarque tanto aspectos técnicos y pedagógicos como logísticos y financieros**. El éxito del proyecto en términos de aprendizajes dependerá de la claridad de los objetivos (la pregunta impulsora), la correcta asignación de recursos y la capacidad de adaptación a las necesidades y contextos de los participantes.

Como comunidad educativa debemos llevar a cabo una planificación cuidadosa y el desarrollo de una serie de acciones en las que tendrán un rol importante las voces de los estudiantes. Iremos detallando los principales pasos y consideraciones que debemos tener en cuenta a la hora de crear un proyecto deportivo.

### **Principales pasos y consideraciones para iniciar un proyecto deportivo**

#### **Definición de objetivos**

El primer paso es establecer claramente los objetivos del proyecto, qué queremos lograr en términos de aprendizajes y en relación con necesidades o problemas identificados en la comunidad de pertenencia. Esto puede incluir metas como fomentar la participación en actividades físicas, mejorar el rendimiento deportivo de los estudiantes, promover hábitos saludables, desarrollar habilidades sociales o inclusión a través del deporte; acercar las familias a la escuela, etc. Estos objetivos deben estar alineados con el proyecto institucional. En esta etapa acordamos qué tipo de proyecto será. Por ejemplo, la realización de un encuentro deportivo, de un torneo, la organización de alguna olimpiada, o la implementación de un encuentro recreativo y de bienestar, entre otros.

#### **Análisis del contexto y necesidades**

Es importante que docentes y directivos realicen un diagnóstico de la situación actual, evaluando los recursos disponibles (infraestructura, material deportivo, personal capacitado) y las necesidades de la comunidad a la que se dirige el proyecto. Esto también implica identificar el perfil de los participantes (edad, intereses, nivel de habilidad) y analizar el entorno (barreras económicas, sociales o culturales) que puede influir en la implementación. Una institución que trabaja en red puede considerar no solo sus propios recursos o necesidades, sino los de sus organizaciones aliadas (clubes, organismos oficiales, fundaciones, etc.)

## **Selección de deportes y actividades**

Dependiendo de los objetivos y el perfil de los participantes, podríamos avanzar en la selección de los deportes, actividades físicas o juegos que formarán parte del proyecto. Esto puede variar desde deportes tradicionales como el fútbol, voley o atletismo, hasta actividades más recreativas o innovadoras, como exploraciones a modo de aventura, yoga o deportes electrónicos (eSports). La diversidad de opciones puede ayudar a fomentar la inclusión y la participación activa de todos los integrantes de la comunidad.

## **Las personas**

Posiblemente, nuestro proyecto incluya la contratación o capacitación de personal especializado, por ejemplo entrenadores, monitores y personal médico que estén capacitados no solo en el aspecto técnico del deporte, sino también en el trato pedagógico con los participantes. Es indudable que los docentes de educación física de la institución son referentes clave del proyecto, dado que conocen técnicas y metodologías deportivas. Nuevamente, aquí las organizaciones aliadas pueden prestar valiosa ayuda.

## **Infraestructura y equipamiento**

Es fundamental contar con instalaciones adecuadas y seguras para la práctica de los deportes seleccionados. Esto puede implicar desde la adecuación de espacios como canchas, gimnasios o pistas de atletismo, hasta la adquisición de equipamiento deportivo, como pelotas, redes, uniformes y otros materiales.

## **Planificación y programación**

Es necesario establecer un cronograma detallado de actividades que incluya entrenamientos, torneos, eventos y evaluaciones. Este plan debe ser flexible para adaptarse a los diferentes ritmos de los participantes y tener en cuenta la disponibilidad de instalaciones y personas. La planificación también debe prever actividades de evaluación continua y ajuste del proyecto.

## **Gestión financiera**

El proyecto deportivo requerirá una planificación financiera adecuada. Esto incluye asignar presupuesto para la compra de materiales, contratación de personal, mantenimiento de las instalaciones y cualquier gasto relacionado con la promoción del proyecto. El Ministerio de Educación y otros organismos públicos serán de gran ayuda en este aspecto, aunque también es recomendable buscar patrocinadores o fuentes de financiamiento externo para apoyar económicamente el proyecto.

## **Promoción y difusión**

Para asegurar la participación activa, es necesario promover el proyecto dentro y fuera de la institución. Esto puede incluir campañas de comunicación interna (charlas, boletines, redes sociales) y externa, si se busca participación de la comunidad o patrocinadores. La visibilidad del proyecto puede aumentar la motivación de los participantes y el apoyo institucional.

## **Evaluación y seguimiento**

Una vez que el proyecto esté en marcha, es fundamental realizar un seguimiento continuo para evaluar su éxito y detectar áreas de mejora. Esto puede hacerse mediante encuestas de satisfacción, monitoreo del rendimiento deportivo, análisis de la participación o indicadores de salud y bienestar. Los resultados de esta evaluación permitirán ajustar el proyecto según sea necesario.

### **¡No olvidar!**

- a) Recuerden la definición de la actividad a realizar: Deporte, Actividad deportiva, Juegos deportivos
- b) Acordar la formación del equipo y la estructura organizativa: Alumnos, nivel, cantidad
- c) Planificación y puesta en marcha del plan: Encuentro/ Torneo.
- d) No descuiden la promoción de la actividad en el establecimiento educativo: articulación con otras disciplinas escolares y otros grupos de la institución
- e) Ver opciones de relación con otros establecimientos educativos, otras instituciones de nuestra comunidad
- f) Podemos sumar y compartir con otras comunidades. Utilizar los proyectos de las mismas para potenciar nuestra comunidad deportiva: convivencia – comunicación – etc.
- g) Flexibilidad de enriquecer nuestra comunidad con cambios o modificaciones que creamos conveniente.
- h) Es importante que la actividad y/o el deporte rompan barreras. Que la práctica de actividades físico-deportivas en los alumnos sumen para disminuir las dificultades para su aplicación en los programas de educación física, actividad deportiva extraescolar y/o juego lúdico.
- i) Aprovechar la actividad como un medio para aportar a la mejora en áreas de salud, social, etc.: como por ej. En los problemas de salud, en situaciones de violencia verbal, de género y grupos vulnerables.
- j) Documentar toda la actividad desde su inicio y su progresión como actividad educativa y de organización.

### **Algunas sugerencias más:**

- Importancia de mantener el deporte como estilo de vida, como eje de salud, de relación social, de equilibrio biopsicosocial, en la escuela secundaria.
- La Iniciación deportiva es más apropiada para Jardines de infantes y 1.er ciclo de escuela primaria.

- Juegos predeportivos y deportivos son buenas propuestas para 2.º y 3.er ciclo de Escuela Primaria
- Proyectos orientados a generar encuentros deportivos abiertos: en principio pensarlos en la institución educativa en interacción con otras para luego en una 2 etapa relacionarse con otras entidades educativas deportivas y/o recreativas como clubes, ONG, vecinales, escuelas deportivas municipales y barriales, entidades como Centros infantiles, hogar de ancianos, jardines maternos, etc.

## Experiencias de la educación santafesina

En la provincia de Santa Fe, existen proyectos educativos que integran el deporte y el juego como herramientas clave para el desarrollo integral de las y los estudiantes. Estos proyectos suelen enfocarse en promover hábitos de vida saludables, fortalecer habilidades sociales y emocionales, y fomentar valores como el trabajo en equipo y la inclusión.

Algunas líneas que se destacan son los proyectos con base en:

- **Educación Física Inclusiva:** En varias escuelas, se desarrollan proyectos que incluyen deportes adaptados para estudiantes con discapacidades, promoviendo la igualdad de oportunidades y la inclusión.
- **Deporte Escolar:** Un proyecto que busca fomentar la práctica de diversas disciplinas deportivas en horario escolar, como fútbol, básquet, atletismo y natación, con el objetivo de mejorar el bienestar físico y mental de los estudiantes.
- **Jornadas Recreativas y de Juego:** Varias escuelas organizan jornadas especiales dedicadas al juego y la actividad física, donde se prioriza la participación activa de todos los estudiantes, independientemente de su nivel de habilidad deportiva.

## Algunos ejemplos puntuales de nuestras escuelas

1.

Título: Campamento educativo. El mejor premio

Institución: Colegio San Bartolomé y EESO N°. 430 “Domingo F Sarmiento”

Localidad: Rosario

Desarrollo:

Como cada año la Alianza Francesa de Rosario propone su concurso educativo y los ganadores fueron los alumnos de 2.º año del Colegio San Bartolomé y los de 4.º y 5.º año de la EESO Nro. 430 “Domingo F Sarmiento” (ex Nacional Nro 1). Por este motivo, los estudiantes de estas instituciones fueron premiados con un campamento educativo. Las jornadas se desarrollaron en la planta campamentil de Máximo Paz que tiene a su cargo la Dirección Provincial de Educación Física, con actividades recreativas, expresivas y lúdicas que propuso el Profesor Pablo Lovincevich, parte del equipo técnico pedagógico de esta Dirección. No faltaron las clásicas

caminatas, búsqueda del tesoro, actividades deportivas, de ritmo, de cabullería, actividades nocturnas y velada, entre otras.

Ver más en el Campus Educativo

2.

Título: Proyectos de vida

Institución: Jardín N°. 130

Localidad: San José del Rincón

Desarrollo:

El Jardín n.º 130 de San José del Rincón, realizó esta experiencia en la que a través del deporte se trabajaron las emociones, las normas, los hábitos relacionados con el cuidado de la salud, la valoración de la historia social, y el jugar con otros.

Jugar, tocar, explorar, sentir y conocer el cuerpo permite aprender más sobre el mismo, sus diferencias, características y sus posibilidades y es por este motivo que este proyecto nos permitirá conocernos más, abriendo la posibilidad de trabajar el cuidado de la salud e incorporar hábitos saludables como son: la buena alimentación, el cuidado de la salud, el buen descanso, realizar algún deporte y respetar el tiempo de juego libre debido a que todos son aspectos básicos en el desarrollo integral del/a niño/a.

Ver más en el Campus Educativo

3.

Título: Taller de Atletismo Escolar

Institución: EESO 391 “Doctor Agustín Zapata Gollán”

Localidad: Ciudad de Santa Fe

Desarrollo:

Este taller deportivo escolar, tiene su sustento estructural a lo largo del año escolar en la organización de diversas unidades didácticas, las cuales permiten llevar a cabo los variados contenidos que caracterizan a este deporte: carreras, saltos, lanzamientos, obstáculos.

Desde la escuela secundaria es posible fomentar diversas estrategias y actividades como lo pueden ser la participación en juegos inter escolares o la visita a diversos eventos deportivos en la ciudad o cercanías a los fines de poder conocer los diversos deportes que pueden practicar en el barrio o en la ciudad. (Rodríguez Piñero, C., 2021, p. 59). Es por ello que este tipo de propuestas, resultan interesantes a la hora de poder conformar un grupo de estudiantes interesados en participar en los eventos deportivos interescolares que se organizan anualmente.

[Ver más en el Campus Educativo](#)

4.

Título: Los deportes santaclarinos

Institución: Jardín de Infantes N°. 171

Localidad: Santa Clara de Buena Vista

Desarrollo:

Este proyecto tiene como principal objetivo que los niños conozcan los diferentes deportes que se realizan en la localidad, los espacios físicos, los elementos de juego y que sobre todo sepan acordar y aceptar las normas de convivencia, las reglas establecidas grupalmente y que aprendan jugando. Como así también, que sepan reconocer la importancia de la actividad física como una necesidad básica para la salud y el cuidado del cuerpo.

[Ver más en el Campus Educativo](#)

5.

Título del proyecto: Jugoteca en los recreos

Institución educativa: Escuela N° 265 “Almafuerte”

Localidad: Casas

Desarrollo:

Esta iniciativa surge de la necesidad de ofrecer en los recreos un espacio seguro, entretenido y de aprendizaje, adecuándose a las condiciones edilicias e incorporando propuestas lúdicas en los distintos niveles y áreas. Se diseñó un proyecto institucional y colaborativo, que se mantiene en el tiempo y se retroalimenta constantemente con el objeto de ofrecer múltiples propuestas lúdicas. Algunos juegos fueron adquiridos a través del Programa Ingenia, como por ejemplo: metegol, sapo, ping pong, tejo de mesa, así como otros fueron construidos por los propios alumnos en el marco del Club de Niños Pintores y de Tecnología.

Se considera que el recreo es también un espacio de aprendizaje, donde las niñas y los niños pueden desarrollar habilidades de construcción, recreativas, creativas, culturales, sociales y políticas, ya que el juego los posiciona desde diversos lugares, permitiéndoles ser y hacer.

[Ver más en el Campus Educativo](#)

## **¡Cerramos esta etapa y seguimos adelante!**

Emprender un proyecto dentro de la **Comunidad Deportiva**, siendo parte de una **Red de Comunidades de Aprendizaje**, es una aventura colaborativa que busca garantizar derechos y mejorar la calidad de vida de quienes la integran. Es un viaje que tiene destino, pero no final: siempre habrá nuevos aprendizajes que desandar.

Hasta aquí hicimos **un recorrido introductorio** para conocer la principal red de problemas, conceptos, enfoques y recursos disponibles para comenzar a diseñar un proyecto con nuestras y nuestros estudiantes, y la comunidad toda.

**Hacemos una pausa en la lectura y comenzamos a poner nuestras ideas en común con el grupo de trabajo de nuestra institución, para diseñar el proyecto que les motiva llevar adelante de forma colectiva.** En ese proceso, surgirán nuevas inquietudes para, luego, ir a profundizar los conocimientos sobre la problemática elegida, abrir instancias de socialización con actores externos al sistema educativo, incluso el diálogo con colegas y estudiantes que están trabajando en otras comunidades.

Ese es el camino que se abre a partir de ahora. Poner a rodar una idea, un proyecto, y continuar la formación y el trabajo en comunidad para hacerlo parte de nuestra realidad educativa.

## Referencias bibliográficas:

Acuña, A. (1994). Fundamentos socioculturales de la motricidad humana y del deporte. Granada: Universidad de Granada.

Chiva, O.; Hernando, C.; Salvador, C. (2015). Historia del deporte: una doble perspectiva. Trances, 7(3):463-490.

Corominas, J., & Pascual, J. A. (1980-1991). Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico (Vols. 1-6). Gredos.

Decreto 1742/18 Salidas Escolares. Disponible en:

<https://www.santafe.gob.ar/normativa/getFile.php?id=1324937&item=176376&cod=75bf504865dec89348f041062b392f7b>

Diseños Curriculares de educación Física.

Gómez Gonzalvo, F., Molina, P., & Devís-Devís, J. (2020). Deportes electrónicos (esports): revisión sistemática de la literatura y aproximación conceptual. Apunts. Educación Física y Deportes, 139, 51-62. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/1\).139.05](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/1).139.05)

Ley N.º 26150 Educación Sexual Integral. Disponible en:

<https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26150-121222#:~:text=ESTABLECESE%20QUE%20TODOS%20LOS%20EDUCANDOS,DE%20BUENOS%20AIRES%20Y%20MUNICIPAL.>

Ley N.º 26378 Derechos de Personas con Discapacidad. Disponible en:

<https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26378-141317/texto#:~:text=Los%20Estados%20Partes%20asegurar%C3%A1n%20que,de%20condiciones%20con%20las%20dem%C3%A1>

Ley N.º 27621/21 Ley Nacional de Educación Ambiental Integral. Disponible en:

<https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-27621-350594/texto>

Ley N.º 26.206 Ley de Educación Nacional. Disponible en

<https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf>

Ley 10.554 Ley Provincial de Deporte. Disponible en

<https://www.santafe.gob.ar/index.php/content/view/full/43119/>

Marco Normativo de Organización para la Enseñanza de la Educación Física escolar en Argentina disponible en <https://www.argentina.gob.ar/educacion/iniciativas-programas/marco-normativo>

Marco Normativo de Organización para la Enseñanza de la Educación Física en Santa Fe.

Disponible en:

<https://amsafegenerallopez.org/wp-content/uploads/2017/02/Decreto-Provincial-4720-61-DIGESTO-%E2%80%93Reglamento-General-de-Escuelas.pdf>

Molina, P., Navarro, E., & Ortega, E. (2017). Juegos cooperativos y competitivos: Impacto en la motivación y el aprendizaje en educación física. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 13(49), 136-148. <https://doi.org/10.5232/ricyde2017.04906>

NAP de Educación Física. Disponible en:

<https://www.educ.ar/recursos/150199/coleccion-nucleos-de-aprendizajes-prioritarios-nap>

Piaget, J. (1964). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica.

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.