

# Educación Física

# 3°

Formación General del Ciclo Orientado

## Béisbol 5, un juego para la inclusión

Serie PROFUNDIZACIÓN · NES



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires

**JEFE DE GOBIERNO**

Horacio Rodríguez Larreta

**MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN**

María Soledad Acuña

**SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

Diego Javier Meiriño

**DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO**

María Constanza Ortiz

**GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM**

Javier Simón

**SUBSECRETARIO DE CIUDAD INTELIGENTE Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

Santiago Andrés

**SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA**

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

**SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL**

Jorge Javier Tarulla

**SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS**

Sebastián Tomaghelli

## Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología (SSPECT)

### Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)

#### Gerencia Operativa de Currículum (GOC)

Javier Simón

**Equipo de generalistas de Nivel Secundario:** Bettina Bregman (coordinación), Cecilia Bernardi, Ana Campelo, Cecilia García, Julieta Jakubowicz, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

**Especialistas:** Silvia Ferrari (coordinación), María Laura Emanuele, Andrea Parodi, Eduardo Prieto

**Agradecimientos:** a Víctor Alejandro Aramayo, profesor y entrenador de Béisbol; a Martín Horacio Mondino, presidente de la Federación Argentina de Béisbol; y al equipo de béisbol del Club Júpiter, categoría Junior: Facundo Alegre, Gerónimo Catalano Castelar, Fabricio Alfredo Fiorenza Leiva, Antonella Imeroni, Gonzalo Lampret, Jano Daly Protomastro, Matías Rina, Esteban Rossi, Joaquín Luis Sosa y Federico Vitale.

---

### Equipo Editorial de Materiales Digitales (DGPLEDU)

**Coordinación general de materiales digitales:** Mariana Rodríguez

**Coordinación editorial:** Silvia Saucedo

**Colaboración y gestión editorial:** Manuela Luzzani Ovide

**Edición y corrección:** Bárbara Gomila

**Corrección de estilo:** Vanina Barbeito, Ana Premuzic

**Diseño gráfico y desarrollo digital:** Alejandra Mosconi

**Producción audiovisual:** Joaquín Simón

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
Educación física, béisbol 5 : un juego para la inclusión, 3 año ; dirigido por María Constanza Ortiz. - 1a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación e Innovación, 2019.

Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online  
ISBN 978-987-673-477-6

1. Educación Secundaria. 2. Educación Física. I. Ortiz, María Constanza , dir.  
CDD 796.0712

ISBN 978-987-673-477-6

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implican, de parte del Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en Internet: 15 de junio de 2019.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.  
Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2019.  
Holmberg 2548/96 2.º piso - C1430DOV - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2019 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.  
Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

## Presentación

La serie Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza que ponen en juego los contenidos (conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes) definidos en el *Diseño Curricular* de la Formación General y la Formación Específica del Ciclo Orientado del Bachillerato de la Nueva Escuela Secundaria de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en el marco de la Resolución N.º 321/MEGC/2015. Estos materiales despliegan, además, nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

Las propuestas de esta serie se corresponden, por otra parte, con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en el documento *Orientaciones para la Organización Pedagógica e Institucional de la Educación Obligatoria*, aprobado por la Resolución CFE N.º 93/09, que establece el propósito de fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. A esta norma, actualmente vigente y retomada a nivel federal por la “Secundaria 2030”, se agrega el documento *MOA -Marco de Organización de los Aprendizajes para la Educación Obligatoria Argentina*, aprobado por la Resolución CFE N.º 330/17, que plantea la necesidad de instalar distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo docente y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje. Se promueven también diversas modalidades de organización institucional, un uso flexible de los espacios y de los tiempos y nuevas formas de agrupamiento de las y los estudiantes, que se traduzcan en talleres, proyectos, articulación entre materias, experiencias formativas y debates, entre otras actividades, en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para la población joven.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda el nivel secundario para lograr incluir al conjunto de estudiantes, y promover los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Si bien se ha recorrido un importante camino en este sentido, es indispensable profundizar, extender e incorporar propuestas que hagan de la escuela un lugar convocante y que ofrezcan, además, reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, siguen siendo desafíos:

- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Propiciar el trabajo compartido entre docentes de una o diferentes áreas, que promueva la integración de contenidos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo de capacidades.

Los materiales desarrollados están destinados a docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza y de evaluación. Se incluyen también ejemplos de actividades y experiencias de aprendizaje para estudiantes. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales. Pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos; así como ofrecer una primera aproximación a una temática, formular dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar instancias de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que, en algunos casos, se podrá adoptar la secuencia completa, y, en otros, seleccionar las partes que se consideren más convenientes. Asimismo, se podrá plantear un trabajo de mayor articulación o exigencia de acuerdos entre docentes, puesto que serán los equipos de profesores y profesoras quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

En esta ocasión se presentan secuencias didácticas destinadas al Ciclo Orientado de la NES, que comprende la formación general y la formación específica que responde a cada una de las orientaciones adoptadas por la Ciudad. En continuidad con lo iniciado en el Ciclo Básico, la formación general se destina al conjunto de estudiantes, con independencia de cada orientación, y procura consolidar los saberes generales y conocimientos vinculados al ejercicio responsable, crítico e informado de la ciudadanía y al desarrollo integral de las personas. La formación específica, por su parte, comprende unidades diversificadas, como introducción progresiva a un campo de conocimientos y de prácticas específico para cada orientación. El valor de la apropiación de este tipo de conocimientos reside no solo en la aproximación a conceptos y principios propios de un campo del saber, sino también en el desarrollo de hábitos de pensamiento riguroso y formas de indagación y análisis aplicables a diversos contextos y situaciones.

Para cada orientación, la formación específica presenta los contenidos organizados en bloques y ejes. Los bloques constituyen un modo de sistematizar, organizar y agrupar los contenidos, que, a su vez, se recuperan y especifican en cada uno de los ejes. Las propuestas didácticas de esta serie abordan contenidos de uno o más bloques, e indican cuál de las alternativas curriculares propuestas en el diseño curricular vigente y definida institucionalmente resulta más apropiada para su desarrollo.

Los materiales presentados para el Ciclo Orientado dan continuidad a las secuencias didácticas desarrolladas para el Ciclo Básico. El lugar otorgado al abordaje de problemas complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación desde perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas

con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas colectivas e individuales tienen efectos en un mundo interdependiente. El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y es fácilmente accesible para todas las personas. Las capacidades constituyen un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades, de manera que las y los estudiantes las desarrollen y consoliden.

En esta serie de materiales también se retoman y profundizan estrategias de aprendizaje planteadas para el Ciclo Básico y se avanza en la propuesta de otras nuevas, que respondan a las características del Ciclo Orientado y de cada campo de conocimiento: instancias de investigación y de producción, desarrollo de argumentaciones fundamentadas, trabajo con fuentes diversas, elaboración de producciones de sistematización de lo realizado, lectura de textos de mayor complejidad, entre otras. Su abordaje requiere una mayor autonomía, así como la posibilidad de comprometerse en la toma de decisiones, pensar cursos de acción, diseñar y desarrollar proyectos.

Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión.

Continuamos el recorrido iniciado y confiamos en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, que darán lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.



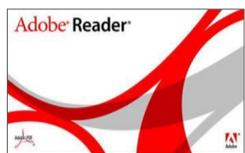
**María Constanza Ortiz**  
Directora General de Planeamiento Educativo



**Javier Simón**  
Gerente Operativo de Currículum

## ¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de la serie Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.



Adobe Reader Copyright © 2019.  
Todos los derechos reservados.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.

### Pie de página

**Volver a vista anterior**

Al clicar regresa a la última página vista.



Ícono que permite imprimir.



Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

### Índice interactivo

**Introducción**

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

### Itinerario de actividades

**Actividad 1**

#### Juegos de bases

Juegos simplificados que requieren poco material y un espacio reducido, presentan pocas reglas y se relacionan con juegos de persecución que los/las estudiantes han practicado en otros momentos de su escolaridad.

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

### Notas al final

<sup>1</sup> Símbolo que indica una nota. Al clicar se direcciona al listado final de notas.

#### Notas

<sup>1</sup> Ejemplo de nota al final.

### Actividades

**Actividad 1 Juegos de bases**

En este primer juego se distribuyen tantas bases como jugadores/as participen; las bases estarán señaladas con aros. En principio jugarán solamente siete estudiantes por campo de juego, así que se marcarán tantas canchas como sean necesarias.

### Íconos y enlaces

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a un sitio/página web o a una actividad o anexo interno del documento.



Indica apartados con orientaciones para la evaluación.

## Índice interactivo



**Introducción**



**Contenidos, objetivos de aprendizaje y capacidades**



**Itinerario de actividades**



**Orientaciones didácticas y actividades**



**Orientaciones para la evaluación**



**Anexo**



**Bibliografía**

## Introducción

Durante varias décadas los deportes que se enseñaban en las clases de Educación Física en la escuela secundaria presentaban rasgos más cercanos al deporte competitivo tradicional, con escasa posibilidad de que se despliegue el potencial formativo que las prácticas deportivas deberían ofrecer a las/los estudiantes.

Esto ha contribuido a la instalación de estereotipos de género y a la "construcción de cierta masculinidad y femineidad como productos de relaciones de poder marcadamente desiguales y asimétricas" (Scharagrodsky, 2001). La desigualdad en el acceso a los saberes deportivos fue una de las consecuencias de esta perspectiva en la enseñanza del deporte.

La revisión de esta mirada y, por ende, el cuestionamiento de este planteo ha tomado fuerza en los últimos años, y tanto docentes como estudiantes comienzan a valorar el aprendizaje de las prácticas deportivas con énfasis en la interacción e integración entre estudiantes de géneros diferentes, y en la conformación de grupos donde interactúan para conquistar nuevos saberes. De esta manera se van incorporando a las clases de Educación Física propuestas ludomotrices y deportivas que avanzan y se enmarcan en este posicionamiento.

La educación, en general, y la educación física, en particular, incorporan hoy en sus propuestas formativas la perspectiva de género desde un enfoque que prioriza la inclusión con participación real del conjunto de estudiantes en sus clases. Este es un paso más en el camino hacia la inclusión educativa que permitirá romper algunos estereotipos y plantear una clase que procure la igualdad de oportunidades para todos. Ahora bien, ¿de qué hablamos cuando hablamos de género? ¿Qué son los estereotipos?, ¿se reproducen en nuestras clases?

El apartado de Educación Sexual Integral en el *Diseño Curricular* de la NES expresa: “La posibilidad de generar modificaciones en los patrones socioculturales estereotipados y eliminar prácticas basadas en el prejuicio de superioridad de cualquiera de los géneros constituye una premisa necesaria para trabajar en la prevención y la promoción de la salud, en el cuidado de nuestro cuerpo, en el ejercicio de prácticas sexuales protegidas y en la construcción de vínculos afectivos más saludables, basados en relaciones interpersonales recíprocas” (GCBA, 2015:574).

En este sentido, es importante ofrecer, en las clases de Educación Física, propuestas abiertas en las que los/las estudiantes puedan acceder y compartir las mismas actividades y experiencias lúdicas y deportivas, y así promover igualdad de oportunidades. En concordancia con esta idea, en el *Diseño Curricular* de la NES se expresa la importancia de que la escuela pueda revisar los modos de organizar la vida escolar y las propuestas pedagógicas a

los efectos de promover y proponer prácticas deportivas, lúdicas, gimnásticas y expresivas de un modo más inclusivo que tienda a favorecer la igualdad de acceso y oportunidades. En este marco, las propuestas pedagógicas que puedan hacerse desde Educación Física constituyen una oportunidad enriquecedora para transitar este tipo de experiencias.

Desde el rol docente se deben garantizar espacios y actividades para que el aprendizaje de esas prácticas permitan construir relaciones saludables, que las/los estudiantes aprendan a respetar a los otros, sus gustos y preferencias. Además, ofrecerles un espacio protegido donde puedan expresar sus sentimientos y emociones, y plantearles los mismos cuidados hacia sus cuerpos sin exponerlos a situaciones de riesgo.

Una posibilidad para lograr la inclusión en las prácticas deportivas con atención a la igualdad de oportunidades es contemplar e incorporar en las clases juegos y deportes que se diferencien, respecto de la lógica y de la estructura, de aquellos comúnmente practicados en las escuelas. Los denominados "deportes de bate y campo", como el béisbol y el sóftbol, responden a esta idea, dado que, tanto el campo de juego como su organización interna, rompen con ciertas lógicas instituidas en cuanto a cómo jugar los deportes de equipo.

Por citar algunas cuestiones, puede destacarse que el punto o tanto no se marca con la pelota o el móvil (bocha, disco, tejo), sino que los jugadores alcanzan ese logro cuando arriban a la meta solamente con alguna parte de su cuerpo. En defensa, el manejo de la pelota por parte del equipo tiene el sentido de buscar la eliminación de los rivales ya sea tocando la pelota con una parte de su cuerpo o llegando con esta a una base antes de que el jugador o jugadora atacante logre hacerlo. Los roles de defensa o ataque no se definen por la posesión del balón o pelota, sino que la defensa o el ataque se desempeñan por turnos, y se cambian no por la pérdida o recuperación del móvil sino por llegar a una cierta cantidad de jugadores atacantes eliminados. Estos tres aspectos, entre otros, resultan determinantes para pensar el juego y jugarlo con lógicas diferentes respecto de otros deportes de equipo que habitualmente se enseñan en las clases de Educación Física. Se busca la participación de todos los integrantes de cada equipo, tratando de superar los problemas que él mismo y los otros plantean.

Un nuevo juego que ofrece esta oportunidad es el béisbol 5. Este constituye una versión callejera de los juegos de béisbol y sóftbol y sigue sus mismos conceptos fundadores, pero no requiere un equipo especializado y se adapta a cualquier tipo de espacio. Para leer la explicación del juego, se puede consultar el anexo [“Así se juega al béisbol 5”](#) y ver el siguiente video.



[“El juego”](#)

Para jugar al béisbol 5, se necesita solamente una pelota de goma y dos equipos de cinco jugadores, como mínimo, cada uno. Estas características permiten llevar el béisbol y el sóftbol a nuevos lugares a los que antes, por diversas cuestiones, no podían llegar. Martín Mondino, presidente de la Federación Argentina de Béisbol, cuenta acerca de su origen, de su aparición en Argentina y de sus características.



[“Entrevista Martín H. Mondino - Parte 1”](#)

Contar con un juego oficial que no requiere de grandes espacios y que puede jugarse en diferentes tipos de terreno no solo favorece su práctica en las escuelas, sino que facilita la organización de encuentros o torneos entre diferentes instituciones.

Martín Mondino, nos cuenta, en [“Entrevista a Martín H. Mondino - Parte 2”](#), que el béisbol 5 integrará los deportes que se llevarán a cabo en los próximos Juegos Olímpicos para la Juventud y cuáles son los torneos que se están desarrollando.

Víctor Alejandro Aramayo, profesor y entrenador de béisbol, nos detalla algunas de las ventajas que ofrece la práctica del béisbol 5 en las escuelas, como ser el espacio, los materiales, la seguridad, y conocer la lógica del juego.



[“Entrevista a Víctor Aramayo - Parte 1”](#)

Como aporte a la elaboración de este documento, un grupo de jugadores del equipo de béisbol categoría *Junior* del club Júpiter (ubicado en Ciudad Evita, provincia de Bs. As.) concurreó al Estadio Nacional de Béisbol, para conocer y jugar por primera vez al béisbol 5. Sus comentarios acompañan esta producción.



[“Entrevista a jugadores del Club Júpiter - Parte 1”](#)

## Contenidos, objetivos de aprendizaje y capacidades

El sóftbol y el béisbol tienen lógicas y elementos comunes, y dadas las características del béisbol 5, para esta propuesta se seleccionan los contenidos de sóftbol del *Diseño Curricular* de la NES.

Ejes/Contenidos	Objetivos de aprendizaje	Capacidades
<p><b>Deportes abiertos (de bate y campo). Sóftbol. Nivel 1</b></p> <p><i>El propio cuerpo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades motoras específicas del sóftbol.</li> <li>• Habilidades técnicas básicas defensivas:           <ul style="list-style-type: none"> <li>- pases, recepciones, lanzamientos.</li> <li>- Recepciones de pases sin guante,</li> </ul> </li> <li>• Técnicas básicas ofensivas.           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Carrera de una o más bases. Robo.</li> <li>- Progresiones.</li> <li>- Errores frecuentes de ejecución en las habilidades específicas del deporte.</li> </ul> </li> </ul> <p><i>El cuerpo y el medio físico</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilización del espacio de juego con sentido táctico           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Espacios convenientes y no convenientes en situaciones de juego.</li> <li>- Posiciones en el espacio de los deportes con un sentido táctico-estratégico.</li> </ul> </li> </ul> <p><i>El cuerpo y el medio social</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego: sóftbol.           <ul style="list-style-type: none"> <li>- El deporte reducido como elemento introductorio al deporte formal.</li> <li>- Juegos de bate y campo para espacios reducidos: con una sola base y con dos bases.</li> <li>- Juegos reducidos de tres y cuatro bases.</li> <li>- Juegos de iniciación.</li> <li>- Deporte reducido.</li> <li>- Criterios para la selección y conformación de los equipos.</li> <li>- Situaciones en superioridad e inferioridad numérica.</li> <li>- El arbitraje.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer la relación entre capacidad resolutoria, capacidad motora y habilidad motriz disponible.</li> <li>• Participar activamente en diversos tipos de juegos cooperativos, de competencia, tradicionales y deportivos, logrando acuerdos y construyendo resoluciones tácticas y estratégicas.</li> <li>• Seleccionar habilidades motoras para la resolución de situaciones de juegos y deportes y/o prácticas gimnásticas, desplegando progresivo ajuste técnico.</li> <li>• Reconocer el valor de su derecho a participar, a jugar y a aprender en el desarrollo de diferentes prácticas corporales, lúdicas y motrices.</li> <li>• Abordar y resolver conflictos grupales con autonomía al participar en prácticas gimnásticas, deportivas, expresivas y de vinculación con el medio natural.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de problemas y conflictos.</li> <li>• Trabajo colaborativo.</li> <li>• Cuidado de sí mismo.</li> <li>• Desarrollo personal.</li> </ul>

Ejes/Contenidos	Objetivos de aprendizaje	Capacidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Táctica individual y colectiva; principios</li> <li>- Situaciones de oposición en el enfrentamiento individual.</li> <li>- Comunicación motriz y gestual.</li> <li>- Introducción a los principios tácticos del sóftbol.</li> </ul>		

En relación con los objetivos de aprendizaje se han especificado los siguientes para este proyecto didáctico:

- Participar activamente en diversos tipos de juegos iniciadores del béisbol y del sóftbol, para lograr acuerdos y construir resoluciones tácticas y estratégicas.
- Seleccionar habilidades motoras para la resolución de situaciones de juego desplegando progresivo ajuste técnico.
- Reconocer el valor de su derecho a participar y acceder a las mismas actividades, y a aprender y jugar en el desarrollo de prácticas inclusivas.
- Construir relaciones saludables, aprendiendo a respetar a los otros.

## Itinerario de actividades

### Primera parte

#### Los juegos de iniciación a los deportes de bate y campo

##### Actividad 1

###### **Juegos de bases**

Juegos simplificados que requieren poco material y un espacio reducido presentan pocas reglas y se relacionan con juegos de persecución que los/las estudiantes han practicado en otros momentos de su escolaridad.

##### Actividad 2

###### **De los juegos de dos bases a los juegos de tres bases**

Juegos que se aproximan progresivamente a los deportes de bate y campo en cuanto a su estructura y organización. Integran desplazamientos en más de dos direcciones y ofrecen otra complejidad a las acciones de ataque y defensa.

##### Actividad 3

###### **De los juegos de tres bases a los juegos de cuatro bases**

Juegos de cuatro bases con la organización espacial propia del deporte. El nivel de complejidad táctica y estratégica resulta semejante al de los deportes de bate y campo.

### Segunda parte

#### La aproximación al juego formal

##### Actividad 4

###### **La inclusión del golpe a la pelota para iniciar el juego**

El golpe es la habilidad propia del deporte para iniciar cada situación de juego. La adquisición de la riqueza técnica en su realización determina el éxito del mismo.



## Actividad 5

### La incorporación de reglas que aproximan al juego formal

La incorporación de reglas que aproximan el juego al deporte formal permite que progresivamente los/las estudiantes desarrollen el deporte en su formato real con todas sus reglas. Adquiere valor en esta instancia la co-evaluación.



## Actividad 6

### El diseño de tácticas para lograr mejores resultados

Los principios tácticos de los juegos de bate y campo posibilitan a los/las estudiantes aplicar ciertas resoluciones que ellos mismos pueden descubrir o elaborar. Dichas resoluciones podrán comunicarse e intercambiarse entre compañeros, conceptualizando la táctica.

## Orientaciones didácticas y actividades

### Primera parte. Los juegos de iniciación a los deportes de bate y campo

#### Actividad 1. Juegos de bases

En estos juegos se proponen cambios de posiciones entre jugadores/as que ocupan dos bases o carreras de ida y vuelta de una base a otra, para evitar la intercepción u ocupación de alguna base por parte de otro jugador. Se constituyen en resoluciones básicas y preliminares propias de los juegos de bate y campo, que resultan el preludeo del juego final o de los deportes de este tipo.

#### Actividad 1 Juegos de bases

En este primer juego se distribuyen tantas bases como jugadores/as participen; las bases estarán señaladas con aros. En principio jugarán solamente siete estudiantes por campo de juego, así que se marcarán tantas canchas como sean necesarias.

- a. Sumen en los equipos que integran la mayor cantidad de cambios de base en un minuto, ya que ese es el objetivo del juego. Para cambiar de base tienen que acordar con un/a compañero/a, pero no pueden hablar, el contacto que establecen con esa persona será solamente visual. Si, en el intento de cambio de base, se produce algún error y se vuelve a la base, o se chocan en el recorrido, el cambio no se contará como tal. Pasado el tiempo en cada grupo se contarán cuántos cambios han realizado.

Luego de probar el juego varias veces, realicen algunas variantes:

- b. Los cambios de base se puntuarán doble si el cambio se realiza entre una mujer y un varón y obtienen un puntaje simple si se realizan entre dos chicas o entre dos chicos.
- c. Luego incorporen una tercera variante: pueden jugar dos o tres equipos en un mismo campo de juego intercalando las bases que pertenecen a uno y otro equipo. Resulta conveniente mantener aquí la puntuación doble o única en un cambio entre varón y mujer. Pueden puntuarse solamente estos cambios, mientras que los otros movimientos o amagues del resto de los jugadores funcionan como distractores.

En cada una de estas variantes se van a ofrecer tiempos para que los/las jugadores/as de un mismo equipo elaboren jugadas con sentido táctico. Se interrumpe el juego para que puedan armar sus estrategias de juego.

Luego de probar estos juegos, se propone una cuarta variante con oposición:

- d. Se vuelve a jugar en diferentes campos, y cada uno es un juego diferente a los otros. En cada campo de juego se incorporan dos o tres jugadores/as que no tienen bases propias, sino que tratan de ocupar algunas de las bases que se liberan momentáneamente cuando dos jugadores intentan un cambio. Quien ocupe la base toma el lugar de quien quedó fuera y tiene que seguir el juego, mientras que quien logró llegar al aro sin que se lo ocupen no suma puntos por haberse frustrado el cambio. El jugador o jugadora que perdió su base, mientras tanto, pasa a ser parte de los jugadores libres, sin base, que tratan de apropiarse de las bases de los demás.

Con este tipo de juegos se comienza a priorizar la ocupación y la defensa de un espacio utilizando el propio cuerpo como objetivo para garantizar la permanencia en el juego como medio para sumar puntos. Este principio es el que representa el sentido de los deportes de bate y campo, mientras que los deportes que se juegan habitualmente en las escuelas secundarias son los de invasión de campo (como el *handball* y el fútbol) y los de campo dividido (como el voleibol), donde la conquista del espacio se produce con el móvil: la pelota, balón o bocha.

Es aconsejable plantear un interrogante a los/las estudiantes al finalizar el tiempo de juego o al proponer una suspensión momentánea del mismo, para que puedan identificar este rasgo distintivo de los deportes de bate y campo, al mismo tiempo que elaboran jugadas con sentido táctico para crear o diseñar sus estrategias de juego.

Para favorecer la interacción e integración entre estudiantes de distintos géneros, es importante proponer situaciones donde tengan que resolver problemas de manera colaborativa. Asimismo, resulta necesario convocar la atención de las chicas y los chicos acerca de la importancia de cuidarse entre sí al jugar y de asumir una actitud respetuosa con cada participante.

Es preciso también procurar esta integración del grupo al momento de conformar los equipos incluyendo estudiantes de géneros diferentes y promoviendo formas de conformación de los equipos que eviten la discriminación de cualquier tipo, valorando la posibilidad de participación de todos y cada uno de los integrantes del grupo.

En esta actividad se sugiere que, por cada una de las variantes propuestas, los equipos se modifiquen, cambien sus integrantes, atendiendo siempre al juego mixto, promoviendo de esta manera que todos los integrantes del grupo puedan interactuar.

## Actividad 2. De los juegos de dos bases a los juegos de tres bases

En estos tipos de juegos la oposición se plantea como en el béisbol 5 y demás deportes de bate y campo, siempre en diferencia numérica a favor del equipo en defensa. Al comienzo será un solo atacante contra todo el equipo rival; en los juegos de dos bases, se podrán enfrentar hasta dos atacantes contra los jugadores contrarios; y en los de tres bases, hasta tres atacantes. Para leer la explicación del juego se puede consultar el anexo [“Así se juega al béisbol 5”](#).

### Actividad 2 De los juegos de dos bases a los juegos de tres bases

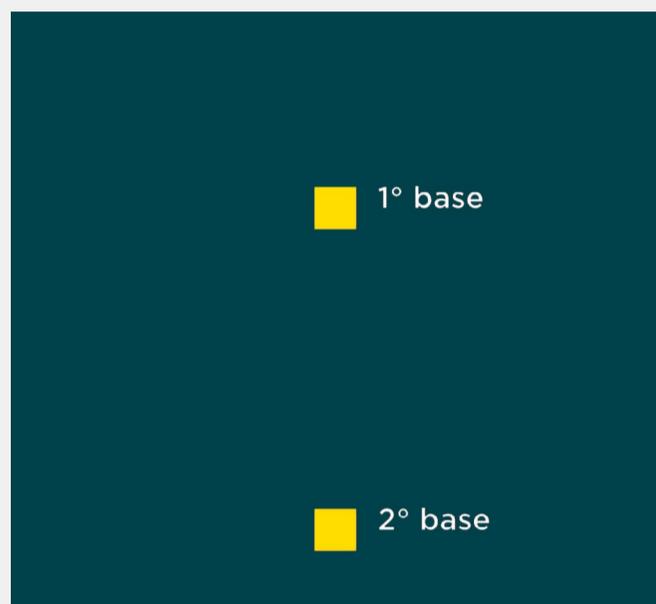
En el primer juego de esta actividad se enfrentan dos equipos de no más de cinco o seis integrantes, con lo cual se pueden realizar dos o más partidos simultáneamente. Dentro del campo de juego se ubican o dibujan dos bases, sectores delimitados (pueden ser de forma cuadrada o circular) de 60 a 80 cm de lado o diámetro.

- a. Uno de los equipos jugará en situación de ataque hasta que ingresen al campo todos sus jugadores. El otro equipo comenzará jugando en posición de defensa y distribuyendo los jugadores y jugadoras en el campo de juego. Luego cambiarán los roles. Se puede jugar a tres o más cambios. El objetivo del juego para el equipo en ataque es anotar puntos dirigiéndose de una base a otra y regresando a la primera sin ser eliminado por el equipo en defensa. El equipo en defensa intenta evitar que el rival en ataque logre su cometido, controlando la pelota enviada por este y llegando a posiciones donde pueda eliminarlo, lanzando la pelota y tratando de impactarla en el cuerpo de su atacante, de la cintura hacia abajo.

El juego inicia cuando un/a jugador/a del equipo en ataque envía la pelota al interior del campo; puede lanzarla o golpearla con la mano o con sus brazos, e intenta dificultar la recepción del equipo en defensa. Una vez enviada la pelota, se dirige a la otra base y trata de regresar para anotar para sí el punto.

El/la atacante que se dirige hacia una base y observa que corre riesgo de eliminación puede optar por quedarse en la base a la espera de que el/la compañero/a que le sigue ponga en juego nuevamente la pelota. De esta manera, pueden encontrarse hasta dos

atacantes en el campo de juego enfrentando a todo el equipo contrario. Una vez que todos los jugadores de uno de los equipos hayan ingresado al campo de juego y realizado una carrera o hayan sido eliminados, se rotan los roles y pasa al ataque el equipo que estaba en la defensa.



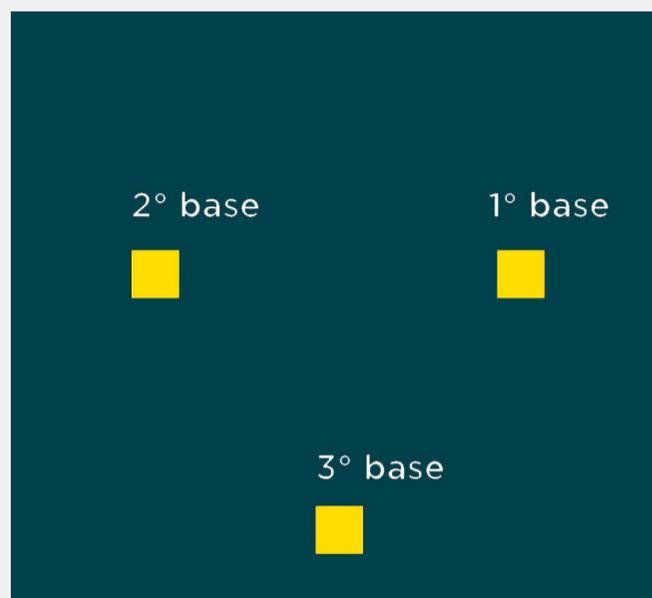
El equipo en defensa se ubica dentro del rectángulo que constituye el campo de juego, mientras que quienes atacan esperan fuera de dicho campo su turno para entrar en juego.

Como variante a este juego se propone, por ejemplo:

- b.** Incorporar una tercera base y formar dentro del campo de juego un triángulo equilátero entre las tres bases. Estas tres bases se van a denominar de la siguiente manera: “primera base”, a la que deben dirigirse una vez que inician el juego enviando la pelota al interior del campo; “segunda base”, según el orden de recorrido; y “tercera base”, aquella desde donde se pone la pelota en juego y a la que hay que regresar. Tengan en cuenta que, para estos juegos en los que los atacantes ingresan de a uno para tratar de anotar puntos, resulta clave definir al interior de cada equipo cuál será el orden de ingreso más conveniente de acuerdo a las capacidades y a las habilidades de cada integrante. En estos juegos la mayoría de las veces no gana el que lanza más lejos o corre más rápido, sino quien actúa más estratégicamente.

Luego de jugar la variante de tres bases una vez, se convoca a todo el grupo y se reflexiona sobre la elección de orden que hicieron para ingresar:

- c.** ¿Qué factores tuvieron en cuenta para determinar el orden? ¿Qué características les otorgaron a los varones y cuáles a las mujeres? ¿Qué opinan de los criterios que utilizaron? Realicen otra vez el juego y, de ser necesario, modifiquen los criterios de selección en el orden de ingreso como atacantes.



Atacantes y defensores/as se ubican de la misma manera que en el juego de dos bases.

El desarrollo del juego de tres bases es similar al juego de dos bases, pero con situaciones de oposición más complejas, ya que puede haber hasta tres atacantes simultáneamente en el campo de juego. Tanto atacantes como defensores/as deben tener en cuenta esta situación dado que es mucha más la información que tienen que analizar cada vez que se pone en juego la pelota, al aumentar las posibles situaciones tácticas que puedan darse.

De esta manera, se plantean situaciones de complejidad progresiva en la comunicación y en el armado de estrategias entre atacantes que deben jugar juntos. Cuantos más jugadores/as compartan el ataque, más cuestiones deberán tenerse en cuenta para evitar que alguien sea eliminado. No alcanzará con lanzar la pelota lejos para no ser alcanzado, sino tener en cuenta la ubicación del compañero o de la compañera para no perjudicar su carrera en el momento del envío de la pelota al campo.

Lo mismo les sucede a quienes jueguen en el equipo en defensa, dado que deben poner atención a dos o tres jugadores/as al mismo tiempo.

Las características que presenta este tipo de deporte requieren poner en juego ciertas capacidades de análisis, interpretación, resolución y hasta anticipación, que difieren y pueden resultar contradictorias con las situaciones que resuelven, propias de los deportes más habituales para los/las estudiantes. De esta manera, no siempre resulta determinante lanzar a mayor distancia o correr más rápido, sino que, en este juego, se equiparan los rendimientos de los jugadores de acuerdo a las diferentes posibilidades de resolución con respecto a sus decisiones tácticas y estratégicas.

Se van a suceder de esta manera nuevas situaciones tácticas que aparecen en el desarrollo del juego. Las resoluciones serán también diversas, y encontrarán diferentes niveles de respuesta a los problemas que se van planteando. Resulta conveniente convocar a los/las jugadores

a reunirse en algunos momentos para comentar las situaciones que se presentan y las posibles resoluciones, tanto las que encuentran los/las estudiantes como las que puede ofrecer el/la docente.

En estos espacios de reflexión resulta necesario invitar también a los/las estudiantes a pensar de qué manera están compartiendo el juego, si tienen en cuenta que todo el grupo juegue y si asumen actitudes de cuidado.

### Actividad 3. De los juegos de tres bases a los juegos de cuatro bases

Este juego constituye el prelude del deporte formal o estándar, que es aquel que presenta la organización espacial y las reglas que lo definen federativamente. Por lo tanto, a partir de su implementación y puesta en marcha, quienes lo juegan pueden comenzar a encontrarse con situaciones y explorar resoluciones propias del deporte final. Para leer la explicación del juego pueden consultar el texto del anexo [“Así se juega al béisbol 5”](#).

#### Actividad 3 De los juegos de tres bases a los juegos de cuatro bases

Se plantean nuevas reglas que aproximan el juego de tres bases al deporte final:

- a. En este juego de tres bases se incorporan algunas reglas. Una cuestión para considerar es la forma de cambiar de defensa a ataque. No es necesario esperar que el total de atacantes logre ingresar al campo de juego para cambiar los roles, sino que será el equipo en defensa quien podrá pasar al rol de ataque si logra eliminar a tres jugadores/as del equipo contrario. También se modifica la forma de eliminar rivales, ya que no habrá que lanzarles la pelota al cuerpo, sino tocarlos con la mano que tiene la pelota, o llegar a ocupar o contactar la base con posesión de la pelota hacia la que este jugador atacante se dirige, lográndolo antes que él llegue. Armen nuevos equipos para jugar donde se integren con otros compañeros y compañeras. Intenten, en lo posible, que haya una cantidad equilibrada de chicas y chicos en cada equipo.

Como una aproximación mayor al deporte hacia el que se orienta, se propone la incorporación de una cuarta base:

- b. Para el siguiente juego que van a practicar, se incorpora una base más y cambia la disposición de las bases: ahora forman un cuadrado, y dos de sus lados coinciden con parte de los lados del campo de juego. Las bases pasan a denominarse: primera, segunda, tercera y

*home*. Esta última es el lugar desde donde se pone en juego la pelota y el punto de llegada para anotar el tanto. Las reglas no varían respecto del juego anterior. Anticipen acuerdos al interior de cada equipo para jugar tanto en defensa como en ataque.

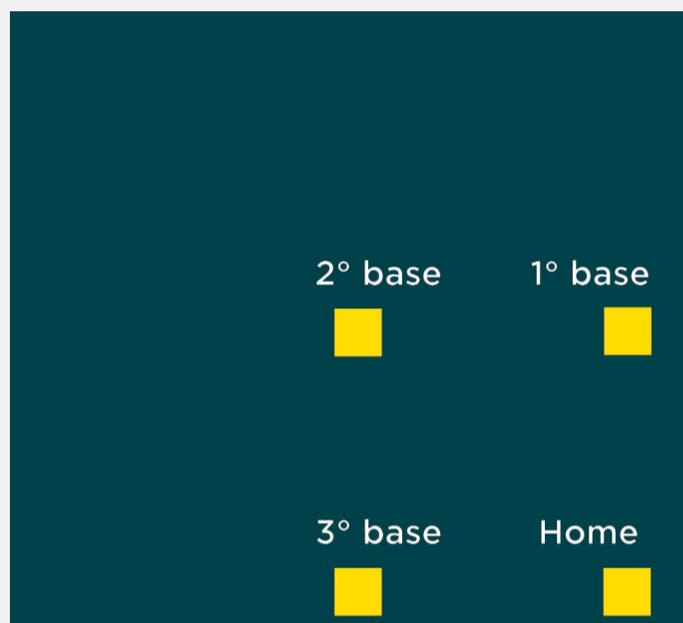


Diagrama del campo de juego con cuatro bases. La ubicación de defensores/as y atacantes mantiene las características de los juegos de dos y tres bases.

Al modificar la forma de determinar la rotación en los roles de defensa a ataque y de ataque a defensa, lográndose dicha rotación al llegar a una cierta cantidad de atacantes eliminados, no solamente se logra una aproximación al deporte desde un aspecto reglamentario fundamental del juego sino que también se agrega un objetivo prioritario para la defensa, que es el de considerar estrategias en dos sentidos: evitar la progresión de los atacantes hacia *home* y llegar a la eliminación de tres rivales. De esta manera se abre la posibilidad de diseñar otras estrategias tanto para defender como para atacar.

## Segunda parte. La aproximación al juego formal

### Actividad 4. La inclusión del golpe a la pelota para iniciar el juego

La habilidad propia del deporte para iniciar cada situación de juego es el golpe y la riqueza técnica que pueda adquirir quien lo realiza determinarán la complejidad del juego e incidirán en el éxito que pueda alcanzar quien ataca. Para leer la explicación del juego, pueden consultar el texto del anexo [“Así se juega al béisbol 5”](#).

## Actividad 4 La inclusión del golpe a la pelota para iniciar el juego

Al incluir el golpe para iniciar el juego, se complejizan las acciones motoras que se priorizan, y esto impacta en las resoluciones tácticas y estratégicas que deban tomarse.

- a. Van a continuar con el juego de cuatro bases, pero modificando la forma de iniciar el juego: ahora se realiza con un golpe sobre la pelota que habilita al atacante a iniciar su carrera. Cada atacante que está por entrar al diamante se ubica en una zona delimitada que se encuentra detrás y por fuera del *home*. Desde allí envía la pelota al interior del campo de juego mediante un golpe que realizará con una mano. Para eso, sostiene la pelota con la mano menos hábil para realizar un pequeño lanzamiento o desprendimiento de la pelota e impactarla con la mano hábil. Es esperable que dicho envío evite o dificulte la recepción del equipo en defensa.
- b. A medida que se desarrolla el juego, prueben distintas formas de golpear la pelota. Estará permitido hacerlo tanto con la mano abierta como con la mano cerrada o en puño, y cada integrante encontrará la forma que le resulta más eficiente. A este golpe se lo denomina también “bateo”.

En este proceso de incorporación del golpe a la pelota con la mano en el juego, denominado “bateo”, se promoverá la búsqueda y el ensayo en las formas de ejecución desde una propuesta que considere la exploración de esta habilidad. Obviamente, existen formas técnicas de realización del golpe que se destacan por su economía y eficacia, pero el/la estudiante puede alcanzar alguna de ellas mediante una actividad exploratoria previa que se encuentre acompañada por un análisis de sus propias acciones y que le permita realizar sucesivos ajustes en los diferentes intentos.

Una vez que se hayan encontrado formas eficientes de golpear la pelota, se puede ajustar su ejecución ofreciendo ciertos conceptos y criterios que permitan acercarse aún más a una realización técnica esperada. Por ejemplo, se puede hacer hincapié en la extensión del brazo al momento del contacto con el móvil o en tratar de ubicar la palma y los dedos de tal manera que se ofrezca una superficie cóncava para impactar la pelota. Al tener mayor contacto de la mano con la pelota, se logrará un mejor control en la dirección que se le quiera dar.

Será conveniente compartir estas apreciaciones con los/las estudiantes a partir de indagar cómo han encontrado diversas resoluciones a los problemas que se les planteaban en el desarrollo del inicio del juego al golpear la pelota.

En cuanto a la elección de los materiales de la pelota, se recomienda tener en cuenta que debe tener un “vuelo” acorde a las dimensiones del campo de juego. Si el espacio es amplio y se define un campo de mayores dimensiones la pelota puede ser “más viva”, rebotar más y tener mayor velocidad en su trayectoria por el aire, como una pelota de tenis. Incluso puede aumentarse el número de jugadores/as. Si el campo de juego tuviera dimensiones reducidas, es conveniente elegir una pelota que no pique demasiado y de “vuelo lento”.



[“La pelota de béisbol 5”](#)

## Actividad 5. La incorporación de reglas que aproximan al juego formal

Para poder incorporar reglas que aproximen al grupo al juego formal, se disponen zonas de juego de la cancha oficial. Para ver sus características se sugiere consultar el anexo [“Así se juega al béisbol 5”](#).

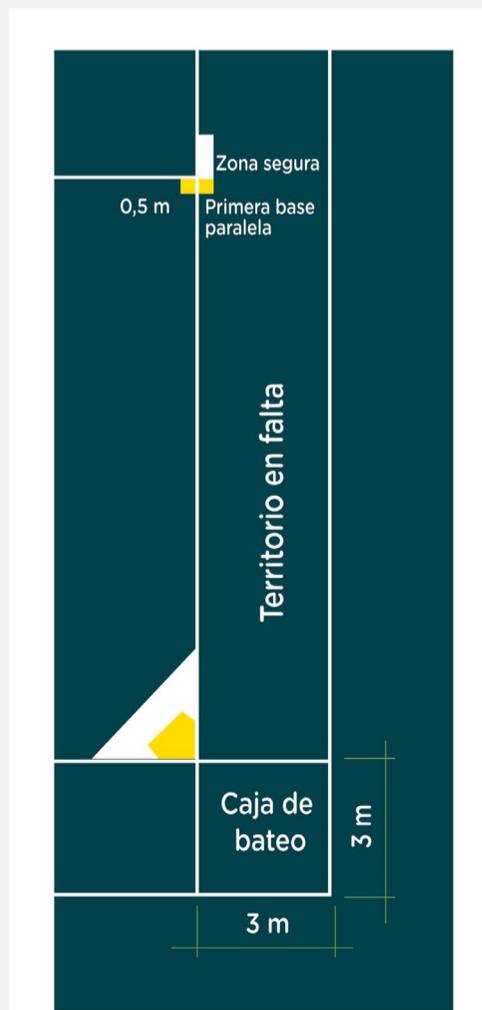
### Actividad 5 La incorporación de reglas que aproximan al juego formal

Para este juego se modifica la cancha: detrás del *home* se dibuja la caja de bateo con sus medidas oficiales. Deben golpear la pelota desde allí teniendo en cuenta que, si pisan por fuera de las líneas de bateo al momento de lanzar, quedan *out* o eliminados. También se agrega una zona de dos metros por delante del *home*, y si el primer rebote no alcanza los dos metros de distancia, también quedan eliminados.



La caja de bateo se ubica por fuera del campo de juego. Delante de ella se encuentra el *home* y por delante de este, la zona no habilitada para el primer rebote, que es de tres metros. Esta distancia para la categoría de menos de 14 años se reduce a dos metros.

Otra zona que se incluye es un sector paralelo en la primera base, que forma, así, una base doble en primera para evitar choques entre jugadores. Si quien ataca choca a la defensa y el árbitro considera que podría haberse evitado, el/la jugador/a en ataque queda *out*. A continuación de la primera base hay una zona de 1,5 metros que se denomina *zona segura*. Si, cuando llega a primera base, el jugador o la jugadora sobrepasa esa zona y, antes de volver a ella, es tocado/a o pisa la base con la pelota, también queda *out*.



La primera base son dos cuadrados paralelos: uno dentro de la cancha, que utiliza la defensa, y otro por fuera, que utiliza quien ataca. Ambos cuadrados están separados por la línea de la cancha. Por delante de la base del ataque hay una zona denominada *zona segura*.

- a. Formarán equipos mixtos de siete integrantes: cinco jugarán y dos observarán y tomarán nota de las faltas realizadas por sus compañeros o compañeras. Quienes observan seguirán en el juego a dos o tres de sus compañeros/as e irán registrando las faltas que cometan en la grilla de “Infracciones cometidas en el juego”. Dos integrantes registran en los momentos de ataque, mientras que dos jugadores/as que ya hayan bateado son quienes observan en el siguiente momento de ataque.

Jugador/a	Infracciones cometidas durante el juego			
	Pisa por fuera de la caja de bateo	El pique de la pelota no supera los dos metros	Choca a la defensa	Sobrepasa la zona segura
Jugador/a 1				
Jugador/a 2				
Jugador/a 3				

- b. Cuando finaliza el ataque, y la defensa logró tres eliminaciones, quienes hayan registrado el juego conversan con sus compañeros/as y les manifiestan cuál fue la falta y cómo podría haber sido la resolución.

La observación del juego permite reconocer las jugadas y sus posibles resoluciones tácticas, advertir si podría haber sido otra la resolución además de la que se realizó y analizar qué decisión se debería haber tomado para que la jugada sea efectiva y no termine en un *out*. Se sugiere que, antes de cambiar de posiciones, de ataque a defensa, quienes hayan observado puedan compartir con sus compañeros/as los registros realizados y sus opiniones.

Víctor Aramayo, exjugador, entrenador nacional de béisbol y profesor, nos comenta la importancia de observar el juego, pensar posibles estrategias y, así, realizar las resoluciones más adecuadas.



[“Entrevista a Víctor Aramayo - Parte 2”](#)

La realización de una coevaluación entre compañeros/as enriquece el proceso de aprendizaje tanto del observador como del jugador, ayuda a ir descubriendo la lógica de este tipo de deporte, a pensar en equipo posibles resoluciones de juego, e ir construyendo tácticas para futuras jugadas.

Una propuesta de este tipo se integra a las orientaciones para la evaluación y articula el proceso evaluativo con los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Al mismo tiempo involucra a los/las estudiantes en una coevaluación y les genera compromiso con su aprendizaje y con el de sus compañeros/as.

## Actividad 6. Diseñar tácticas para lograr mejores resultados

En los principios tácticos de los juegos de bate y campo, se sustentan resoluciones a las situaciones de juego que los/las estudiantes puedan plantear durante su desarrollo y el/la docente puede orientar a través de sus intervenciones.

### Actividad 6 Diseñar tácticas para lograr mejores resultados

Durante el desarrollo del juego deben considerar distintas situaciones que pueden darse tanto para el ataque como para la defensa. Saber observar la ubicación de compañeros/as y rivales en el campo, qué bases están ocupadas y cuáles libres, cuántos eliminados hay hasta el momento o cuántas entradas restan para finalizar el juego serán algunas de las informaciones que deberán considerarse para ir tomando decisiones en forma individual y de conjunto.

- Vuelvan a jugar y planifiquen acciones en función de los datos que puedan obtener con respecto a lo que observan. Podrán pedir hasta un “tiempo” o “minuto” por equipo en cada entrada para conversar grupalmente y tomar decisiones en conjunto.

Resulta esperable que los/las estudiantes vayan elaborando diferentes respuestas que optimicen sus participaciones en el juego. Por ejemplo, si solamente la segunda base está ocupada y el/la bateador/a tiene libre la primera, la pelota debe ser enviada en el bateo a un sector que dificulte a la defensa llegar con la bola rápidamente a tercera o a primera base, dado que son los lugares hacia donde se dirigirán los/las atacantes. Al mismo tiempo, quienes defiendan sabrán que una vez que uno de ellos recepcione la pelota bateada deberá pasarla a quienes se encuentren próximos a tercera y primera base, de acuerdo a la proximidad de los atacantes a estas bases. Y ante la posibilidad de evitar que se asegure una base se debe optar por la más próxima a *home*, es decir, la tercera, dado que se elimina a quien esté más próximo a anotar una carrera.

En el proceso de resoluciones tácticas y estratégicas en las que se involucran ambos equipos, se suceden diferentes situaciones en las cuales puede darse la intervención docente. Los/las jugadores/as resuelven sobre la marcha a partir de errores cometidos en jugadas anteriores, anticipan situaciones relacionándolas con otras similares, observan y toman las resoluciones que elaboran los demás para replicarlas o mejorarlas, conversan y comentan dichas resoluciones para intercambiarlas con otros/as compañeros/as, entre otras posibles situaciones. Esto favorece la conceptualización de tácticas y estrategias que, a partir de su aplicación, favorecen el desempeño en el juego.

Resultan aconsejables las situaciones de enseñanza recíproca, donde se pueden registrar hechos que quienes se encuentran involucrados en el juego pierden de vista. De esta manera, quienes observan tienen la posibilidad de realizar indicaciones, hacer señalamientos, ofrecer opiniones que aporten a un mejor desempeño desde la mirada de un par.

Al mismo tiempo, en estas situaciones de enseñanza recíproca en las que un/a estudiante practica una habilidad y otro/a corrige para luego cambiar de roles, se pueden ajustar detalles de las formas técnicas que favorezcan la resolución de situaciones tácticas.

En otras ocasiones, será el grupo en su conjunto, a través de la gestión participativa, el que elabore resoluciones compartidas a través del aprendizaje colaborativo.

Llegados a este momento de desarrollo del deporte formal, con sus resoluciones tácticas y estratégicas, puede resultar muy conveniente que algunos estudiantes tomen el rol de entrenadores/as del equipo que integran. Desde este rol podrán dar indicaciones sobre el desempeño en el juego, realizar cambios, o solicitar “tiempos muertos” para planificar jugadas. Resulta de fundamental importancia que todo el grupo tenga la posibilidad de ejercer estas funciones y, llegado el caso, que se formen duplas técnicas mixtas en las que chicas y chicos compartan la responsabilidad del rol por asumir.

El sóftbol y el béisbol tienen lógicas y elementos comunes. El béisbol 5 puede ser iniciador de cualquiera de los dos. La práctica de este deporte en las escuelas. en las escuelas puede propiciar que los/las estudiantes elijan estos deportes para su práctica más allá de la actividad escolar. Los jugadores del equipo de béisbol del Club Júpiter, categoría *Junior* nos cuentan sus experiencias personales y la importancia que tiene la práctica de este deporte para ellos.



[“Entrevista a jugadores del Club Júpiter - Parte 2”](#)

## Orientaciones para la evaluación

La enseñanza a través del juego permite evaluar otros saberes que no son solamente los gestos técnicos. Es así que puede analizarse cómo comprenden la lógica del deporte que se va introduciendo en cada uno de los juegos que se proponen; a veces progresivamente y otras desde el comienzo mismo en la secuencia que cada docente dispone. También puede evaluarse, entre otros saberes posibles, de qué manera quienes juegan resuelven situaciones de diversa complejidad, que incluyen los problemas o las facilitaciones que les ofrecen rivales y compañeros/as durante el desarrollo del juego a través de ciertas decisiones tácticas.



En cuanto a la comprensión de la lógica del juego es interesante observar cómo van entendiendo que la posesión de la pelota no es un objetivo para conseguir el tanto como en otros deportes que son de su conocimiento y han practicado desde pequeños, sino que es el elemento que permite evitar que el rival convierta los puntos y, a la vez, posibilita pasar de la situación de defensa a la de ataque al eliminar cierta cantidad de rivales durante el juego.

Como indicadores o ítems para observar cómo los estudiantes ponen en juego estos saberes, se pueden considerar:

- Se ubica como posible receptor de la pelota en espacios donde pueda eliminar al rival del juego.
- Al recepcionar la pelota busca al compañero o a la compañera mejor ubicado/a para que pueda eliminar algún rival.
- Le indica a un/a compañero/a lo que debe realizar para evitar el avance de un rival.

Con todos estos indicadores o con alguno de ellos, se podría elaborar un instrumento de evaluación a través del cual se registre aquello que se observa durante el juego. En dicho instrumento se puede registrar si logra los objetivos del juego, o si los puede llevar adelante siempre, a veces o nunca. Cada docente elegirá con qué categorías de análisis expresar más claramente lo alcanzado por el estudiante.

En caso de evaluar la resolución de situaciones de juego, se podrá disponer también de algunos indicadores que permitan definir qué tipo de elaboración táctica realiza cada estudiante o el grupo a partir de las respuestas que ofrecen ante determinadas situaciones. Como ejemplos, se pueden considerar los indicadores que se presentan a continuación.

Al batear para iniciar la carrera:

- Se asegura llegar a primera evitando ser eliminado.
- Considera las posiciones de sus compañeros/as en cuanto a bases ocupadas al realizar el bateo.

- Prioriza la carrera del compañero o compañera que puede lograr el tanto al llegar a *home* cuando decide dónde enviar la pelota al ponerla en juego.

Con estos indicadores también se puede construir un instrumento de evaluación que permita registrar los logros individuales o grupales.

De la misma manera, es preciso evaluar cómo comparten el juego y el proceso grupal de aprendizaje compartido. En este sentido, es posible plantear algunos interrogantes para compartir con los estudiantes, por ejemplo: ¿Cómo han compartido el juego? ¿Qué actitudes prevalecen? ¿Cómo se integran en el juego estudiantes de géneros diferentes? ¿Cómo se han ayudado a progresar frente a desafíos que el juego presenta?

Estos posibles interrogantes se podrían plantear para intentar que la clase constituya una genuina comunidad de aprendizaje.

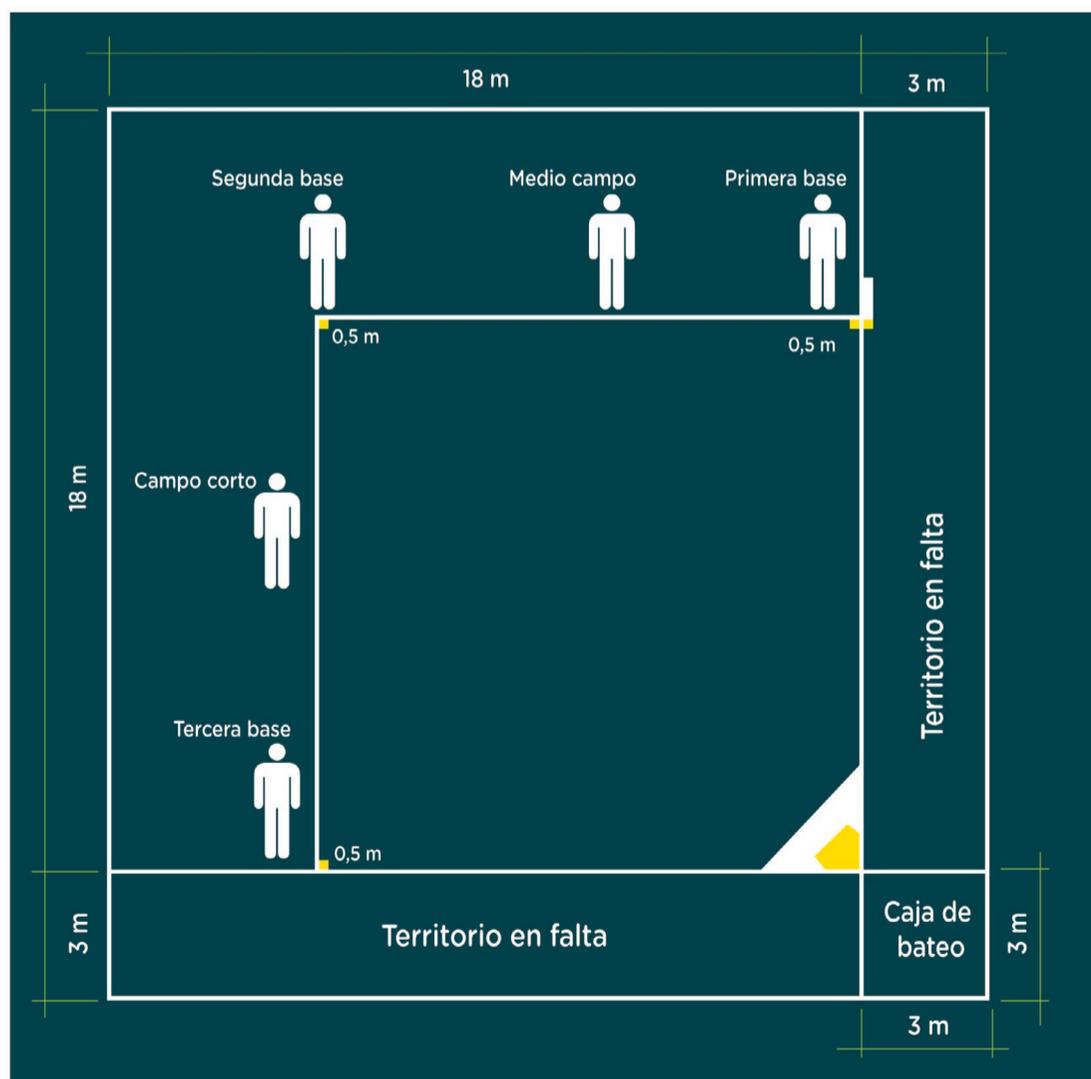
## Anexo

### Así se juega al béisbol 5

#### ¿Qué características presenta y cómo se desarrolla el juego?

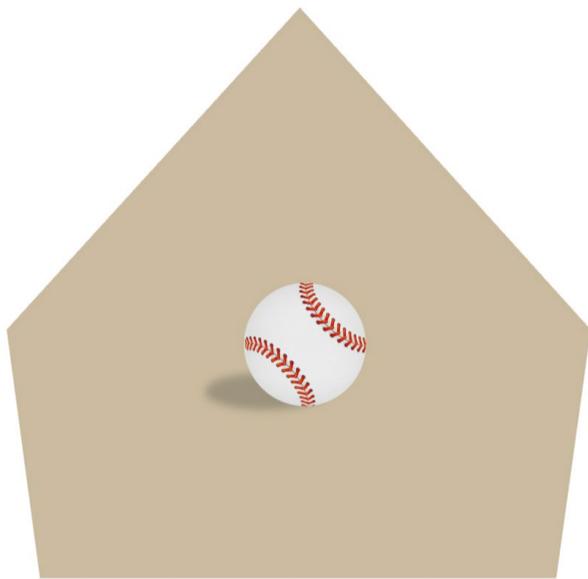
El béisbol 5 se desarrolla en un campo de juego similar al del sóftbol o al del béisbol, pero de medidas reducidas. Participan en cancha cinco jugadores por equipo. En los juegos oficiales la cantidad máxima de jugadores por equipo es ocho: cinco titulares en juego y tres suplentes.

Comenzado el juego, el objetivo del equipo defensivo es eliminar a tres jugadores/as del equipo atacante. Una vez que se realizaron los tres *out* se cambian los roles y, así, el equipo defensivo se convierte en atacante y viceversa. Cuando el/la bateador/a está en posesión de la pelota, la formación defensiva se organiza de la siguiente manera: primera base, segunda base, tercera base, campo corto y medio campo. Los jugadores defensivos pueden cambiar su posición antes de cada bateo de acuerdo con las demandas que requiera la situación que se presenta o bien las tácticas seleccionadas por su equipo.



Posiciones del equipo defensivo cuando el/la bateador/a está en posesión de la pelota: primera base, segunda base, tercera base, campo corto y medio campo.





La forma del *home* es pentagonal, igual que en el béisbol y en el sóftbol.

Comenzando desde la caja de bateo (detrás del plato de *home*) las bases se numeran del uno al tres en el sentido contrario al de las agujas del reloj, al igual que en el béisbol y en el sóftbol. Las líneas del jardín corren paralelas a las líneas del cuadrado interior entre primera y tercera base, a una distancia de cinco metros. En total, el campo tendrá dieciocho metros de lado, y una de las esquinas coincide con el plato de *home*.

La caja de bateo se encuentra fuera del territorio de juego y tiene forma cuadrada, de tres metros por cada lado.

Las medidas que se presentan en este material son del campo oficial, utilizado para la competencia federativa, pero pueden modificarse y adaptarse según las necesidades y el espacio del que se disponga en las clases.

Ya se plantearon los objetivos de la defensa y del ataque, se detallaron las zonas de la cancha y sus medidas, y es momento de comenzar a jugar. El tiempo de juego es de cinco entradas. Cada entrada es un turno de bateo para cada equipo.

Los equipos deben determinar el orden de bateo de los cinco jugadores/as, informarlo con anterioridad y mantenerlo todo el partido.

El juego comienza cuando quien está en ataque en la caja de bateo golpea la pelota, ya sea con la palma de la mano o con el puño. No está permitido utilizar guantes ni ningún otro elemento para esta acción. Una vez que la pelota fue golpeada, debe tocar el campo válido al menos una vez. El/la jugador/a debe permanecer dentro de la caja de bateo en el momento del golpe, porque salir implica un *out*.

La defensa tiene tres formas de dejar *out* a los/las jugadores/as:

- Tocar la base en posesión de la pelota del corredor o corredora que está obligado/a a correr.
- Atrapar una pelota de aire, antes de que toque el suelo.
- Tocar al corredor o corredora con la pelota cuando no está en la base.

Otras maneras en que los/las atacantes quedan eliminados/as son:

- Realizar bateos o golpes ilegales. Se los considera así cuando el primer rebote no alcanza los tres metros de distancia desde el *home*. Esta distancia para la categoría de menos de 14 años se reduce a dos metros.
- No respetar el orden de bateo.
- Pisar por fuera de las líneas de la caja de bateo mientras golpea la pelota.
- Golpear la pelota y enviarla al territorio en falta.
- Golpear la pelota y hacer que salga de la cancha sin antes tocar el suelo.

Para quienes están en la base, se agregan otras reglas:

- Deben permanecer en la base hasta que el/la bateador/a ponga la pelota en juego.
- Si dos jugadores/as se juntan en una base, queda eliminado/a quien llegó en segundo lugar.
- Chocar a la defensa: los/las jugadores/as en ataque deben evitar chocarse con la defensa. Si el árbitro considera que el choque podría haberse evitado, puede dejar *out* al jugador o jugadora.

El juego termina al final de la quinta entrada. En caso de que el partido finalice empatado, deberán jugar más entradas hasta que un equipo obtenga más carreras que su rival.

## Bibliografía

### Bibliografía consultada

Confederación Mundial de Béisbol y Softbol, sitio [WBSC.Baseball5](http://WBSC.Baseball5). Lausana, Suiza.  
El sitio web oficial de la World Baseball Softball Confederation desarrolla en forma clara y precisa la organización y la característica de este deporte, dando cuenta de sus particularidades y de las ventajas de su práctica. Permite indagar sobre cómo fue creado y sobre el desarrollo que ha tenido en los últimos años.

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación. Dirección General de Planeamiento e Innovación Educativa. (2015). *Diseño Curricular para la Nueva Escuela Secundaria. Ciclo Orientado del Bachillerato. Formación General*. CABA: Ministerio de Educación.

— Educación Sexual Integral. En GCBA, *Diseño Curricular para la Nueva Escuela Secundaria de la Ciudad de Buenos Aires*.

La Educación Sexual Integral en el *Diseño Curricular de la NES* expresa la importancia de que la escuela pueda revisar los modos de organizar la vida escolar y las propuestas pedagógicas a los efectos de promover y proponer prácticas deportivas, lúdicas, gimnásticas y expresivas de un modo más inclusivo que tienda a favorecer la igualdad de acceso y oportunidades.

Scharagrodsky, P. (2001). *Juntos pero no revueltos: la educación física mixta en clave de género*. Revista *Nómadas* N.º 14.

Cuestiona la organización tradicional de la clase de Educación Física en la Escuela Secundaria y los estereotipos que subyacen a dicha organización, sosteniendo un posicionamiento diferente ante situaciones que se han naturalizado.



**Vamos Buenos Aires**