

. Priorizar la práctica de actividades globales que combinen la ejecución técnica de ciertas habilidades con la toma de decisiones y que sean transferibles a la resolución de otras situaciones parecidas.

. Plantear progresiones de actividades de más a menos conocidas, de menos a más complejas.

. Dar instrucciones claras y directas, y dar explicaciones justificando las decisiones tomadas e interpretando la información.

. Dar feedback: corregir y animar siempre en positivo, explicar qué se debe hacer para realizar bien un ejercicio.

. Demostrar: el propio técnico, un compañero, un vídeo, etc... Una imagen vale más que mil palabras.

. Establecer rutinas organizativas que sean necesarias para no perder tiempo de práctica motriz: tiempos de cambio de ropa, recepción del grupo, información inicial, tiempos de explicaciones entre actividades, organización de grupos de trabajo, hidratación durante la sesión, despedida del grupo, etc. Es preferible en las primeras sesiones invertir horas en organizarse, que perderlo después en continuos intentos de reorganizarse.

. Diversificar estrategias de enseñanza proponiendo diferentes actividades, diferentes formas de organizarlas, estilos de enseñanza desde los más directivos a los menos directivos, variación en la organización de las sesiones, estrategias de trabajo cooperativo, etc.

. Compaginar la variedad con la consolidación de las habilidades, sacando provecho de las situaciones practicadas. Resulta útil mantener un equilibrio razonable entre variar unas situaciones y mantener otras cambiando ciertos elementos que las modifiquen, ello supondrá economizar esfuerzos y rentabilizar situaciones.

. Las estrategias didácticas utilizadas preferentemente en las primeras edades serán estilos de enseñanza donde el técnico toma la mayor parte de las decisiones del proceso de enseñanza-aprendizaje. De manera progresiva, en la intervención didáctica será preciso dotar al aprendiz de las herramientas necesarias para que cuando acabe la última de

las etapas definidas en el Marco adquiera ciertas cotas de autonomía que le permitan autogestionar su propia actividad física y deportiva, potenciando su autonomía y el aprendizaje a lo largo de su vida. Al final, quien realiza el aprendizaje será capaz de entender e interpretar qué hace, por qué lo hace y cómo lo hace: sólo así lo podrá seguir haciendo el resto de su vida.

. Los niños y niñas finalizarán la última etapa deportiva conociendo cómo funciona su cuerpo y qué hacer para mantenerlo en forma, no para rendir en el mundo del deporte de competición y superar a otros, sino para consolidar toda una serie de hábitos saludables que le acompañen a lo largo de su vida y para superarse a sí mismos. Podrán utilizar aprendizajes asimilados de forma responsable y autónoma: calentar antes de cualquier actividad física, estirar al acabar, hidratarse durante la práctica de ejercicio físico, adoptar posturas adecuadas en actividades deportivas y de la vida cotidiana, etc.

. En las primeras etapas se recomienda el planteamiento de actividades con poco soporte normativo: las normas justas para empezar a jugar y entender la lógica del juego. Conforme aumenta la edad de niños y niñas el soporte normativo debe evolucionar hasta llegar a la etapa de deporte III con un conocimiento completo de los reglamentos de los diferentes deportes practicados.

. Crear situaciones cercanas a la realidad del contexto donde se desarrollen a la hora de diseñar actividades. Conviene huir de situaciones aisladas, de laboratorio, de difícil conexión con la realidad.

. Las actividades deportivas, sobre todo las colectivas, son una excelente oportunidad de reproducir un escenario donde se manifiestan actitudes y valores de la vida en sociedad: la integración, el respeto a unas normas, a compañeros, a adversarios y al árbitro, a las diferencias, la solidaridad, el trabajo en equipo, la cooperación, la aceptación de las propias limitaciones individuales, la asunción de responsabilidades dentro del grupo, etc. Desde un punto de vista metodológico, las actividades que se propongan para el desarrollo de