Escuela Superior de Comercio

“Libertador Gral. San Martín”

[Departamento de Educación Física]

Fundamentos y contenidos de la materia.

Integrantes: 5

Deporte: Voleibol 6

Voleibol, un deporte “superior” 6

Enfoque conceptual 6

Elementos técnicos 8

Organización 8

Objetivos específicos 8

Momentos: 9

Técnica: de los fundamentos 9

Pase de arriba 9

Pase de manos bajas 10

Remate 12

Aspectos técnicas del ataque 13

Bloqueo: 14

Saque flotado 15

Tactica 17

Alineación y/o disposición inicial 18

Posiciones en la cancha 18

Composición 6 – 0 (armador a turno) 19

Armador a turno en posición 3 20

Reglamentación del deporte. La regla y su proceso de institucionalización 20

Reglamento basico de juego 20

Reglas 21

Bibliografía 25

Deporte: Basquetbol 26

Origenes del Basquetbol 26

Definiciones 30

Tecnica individual en ataque y defensa (fundamentos) 30

Fundamentos ofensivos 31

Fundamentos defensivos 33

Tecnicas de conjunto 34

Sistemas de defensa 34

Transicion defensiva 40

Equilibrio defensivo 41

Nombre técnico de los jugadores y caracteristicas distintivas 41

Tecnicas de conjunto en ataque 42

Sistemas de ataque contra defensa individual 43

Sistema de ataque contra defensas de zona 45

Principios del ataque a la zona y aplicaciones de fundamentos técnico-tácticos 45

Contraataque y ataques ante defensas pares e impares 46

El contrataque 46

Objetivos y principios 46

Objetivos 46

Principios 47

Análisis de las fases del contraataque 48

Fase de salida o apertura 48

Fase de subir el balón 48

Fase final 48

Tipos de contraataque 49

Deporte: Handball 51
Los fundamentos del handball se basan 52
Deporte: Gimnasia 53
Deporte: Natación 54
Estilos de nado: 55
Deporte: Futsal 56
Futsal breve reseña histórica 56
El desarrollo del fútbol sala en Europa 57
El fútbol sala en Argentina 58
Hacemos una breve síntesis del aspecto reglamentario 59
Breve análisis del espacio sociomotor con aplicación al futsal 59
Análisis sintético del tiempo en la acción de juego del futsal 60
Sistemas de juego 62
Desarrollo de los fundamentos o acciones técnicas de los roles del futbolsala 62
Acciones técnicas grupales ofensivas de dos atacantes. 63
Sistemas de juego 68
Especialización de los jugadores dentro del sistema de juego. 70
Conceptos universales en la realización de los sistemas de juego. 72
Analizaremos los factores más decisivos a la hora de construir la defensa 73
Síntesis. 75
La metodología de enseñanza en los deportes de equipo 76
1. Introducción 77
2. Variables de los métodos de enseñanza 79
3. Métodos de enseñanza 80
3.2. Modelo estructural 82

Estructura reglamentaria simplificada correspondiente 83

3.3. Estilos cognitivos 85

3.4. Modelo comprensivo 85

3.5. Modelo integrado 88

3.6. Modelo constructivista 89

Estas secuencias, las resume pozo (2006) en tres fases: 92

4. Conclusiones 94

Ajedrez 122

“El método de aprender y de mejorar su juego” capablanca 122

“Las aperturas desde un punto de vista elemental” capablanca 122

“Teoría general elemental del juego” 123

“Qué hacer, qué evitar” 125

“Síntesis de la teoría general” 125

Integrantes:

Jefatura:

- Lic.prof. Juan josé capillo

Coordinación:

- Lic. Prof. María gabriela godino
- Lic. Prof. Ricardo amormino

Docentes:

- Lic. Prof. María gabriela godino
- Prof. Virginia coffre
- Lic. Prof. Juan josé capillo
- Prof. Flavio capillo
- Prof. Ricardo amormino
- Prof. Virginia romani
- Prof. Rosanna fontana
- Lic. Prof. Marcela nissoria
- Prof. María josé mautino
- Prof. Gustavo fernández
- Prof. Fernando martinez dor (ajedrez)

Deporte: Voleibol

Voleibol, un deporte "superior"

Enfoque conceptual

"el voleibol es un deporte de habilidades abiertas en el que se generan difentes situaciones a partir de la cooperación (del compañero) y la oposición (del adversario), y que requiere o necesita de las habilidades abiertas (destrezas) para resolver las situaciones (de juego) que se presentan o aparecen a partir de la cooperación y oposición".

La enseñanza en la iniciación deportiva y en particular del voleibol, debe ser un lugar que proporcione al adolescente de la escuela superior de comercio, buenas experiencias y más concretamente que posibilite la indagación y construcción de su propio pensamiento-reflexivo y crítico, así como el dominio y la disponibilidad para la acción.

Respondiendo a tan destacada demanda ha de considerarse en esta oportunidad el uso educativo de juegos de iniciación y deportes, que orientados convenientemente ayudan e intervienen positivamente en el desarrollo integral del alumno ya que ambos potencian y viabilizan procesos que ejercitan sus capacidades.

Es muy conveniente y recomendable la exploración, el ejercicio y la reflexión sobre la propia práctica de variadas modalidades deportivas, individuales y grupales, de manera equilibrada y complementaria que hagan posible experimentar diferentes situaciones, considerando especialmente su componente lúdico-competitivo frente a sí mismo, al medio, al otro, a los demás.

Cuando el alumno comienza con la evolución en la coordinación general y un significado incremento en las capacidades físicas, tales como la fuerza debido al incremento del peso corporal, velocidad por aumento de la fuerza y la maduración del sistema nervioso e incluso la resistencia.

Esta identificado a un alumno en disponibilidad para la práctica de actividades físico-deportivas y el aprendizaje de nuevas habilidades sin limitaciones relacionadas con los aspectos cualitativos y cuantitativos de la acción motriz

Es necesario evitar enfatizar demasiado el aprendizaje de las habilidades técnicas, fundamentalmente en deportes estandarizados, evitando además dar posibilidades a aquellos alumnos más habilidosos y capacitados físicamente discriminando a quienes pueden ser grandes creadores de juego o de situaciones jugadas.

La idea es progresar desde la táctica a la técnica o del porque al cómo, cuyas bases pedagógicas-didácticas se apoyan y aseguran en:

- El conocimiento práctico en los juegos deportivos.
- La comprensión de la naturaleza de los juegos deportivos y la toma de decisiones.
- El aprendizaje motor en los juegos deportivos.
- La identificación del modelo conceptual.
- La realización de actividades adecuadas al proyecto de cambio.

Al momento de aprender, una técnica o un concepto táctico del deporte, no todos los alumnos lo hacen de la misma manera y en similar período; para interpretar esta situación es necesario comprender los factores que influyen en el mecanismo de aprendizaje y se los puede reunir en dos grupos: internos (los diseños didácticos y proyectos metodológicos, las características de los alumnos, la motivación, la maduración cognitiva y emocional, la edad y las experiencias previas, las características del deportes y particularidades) y externos (contexto y estructura deportiva, equipamiento, recursos financieros, etc. La política deportiva, nivel socio educativo-cultural, la familia

El voleibol es una de las numerosas actividades físicas englobadas como:

- Deportes de “cooperación-oposición o también deportes de equipo”
- Deporte de carácter abierto, en lo que es esencialmente necesario el circuito de “feedback” externo o periférico, es decir, donde el sujeto necesita recibir información del medio .
- Deporte de situación, como una concepción integradora del voleibol, y desde un punto de vista más específico (pittera y riva, 1980), es decir, no restringido al gesto técnico en sí, sino considerado como una respuesta inteligente de adaptación.

Elementos técnicos

- Los rebotes, planos y ángulos
- Mayoría de contactos intermedios
- El golpeo del balón con los antebrazos exclusivo del voleibol
- Técnicas de desplazamiento
- Relativamente poca retroalimentación positiva

Organización

Alta concentración de jugadores en el campo de juego

Contamos con un área de juego congestionada y por lo tanto se hace necesario considerar la organización de los jugadores y sus desplazamientos, el "equilibrio de la cancha" o su "cobertura". Es fundamental la relación de los jugadores contiguos en el orden de la rotación.

Marcado desequilibrio entre el ataque y la defensa

División de complejos de juego

- K1 (recepción – armado – ataque – cobertura)
- K2 (saque – bloqueo – defensa – contraataque – cobertura)

Cada jugada termina en punto

Objetivos específicos:

- actualizar la aplicación de habilidades técnicas motoras al conocimiento táctico y reglamentario, en los alumnos de la esc. Superior de comercio.
- incorporar recursos técnicos-tácticos didácticos para lograr el desenvolvimiento de los alumnos.
- proporcionar saberes para desarrollar las habilidades técnicas y procesos tácticos en equipos de formación.

- actualizar el conocimiento técnico didáctico a los lineamientos pedagógicos planteados desde el área de educación física de la esc. Superior de comercio.
- propender en los participantes el conocimiento de formas y trabajo para desarrollar capacidades condicionales, perceptivas y motoras.
- difundir el voleibol en todos los niveles de aplicación, donde los alumnos desarrollen la actividad.

Momentos:

- El desarrollo y la actividad corporal y motriz sistemática. La conciencia y el ajuste postural y motriz.
- Las habilidades y las destrezas corporales y motrices como recursos de acción y relación con el medio social.
- Táctica, habilidad motora y condición física, evolución de los sistemas tácticos.
- El espacio lúdico. Características de los juegos reglados.

Técnica: de los fundamentos

Pase de arriba

El vóleibol es el único deporte donde, por razones reglamentarias, la recepción de la pelota y el pase se realizan en la misma acción (en un solo movimiento), lo cual trae aparejado un problema de coordinación y precisión, que lo convierte en un gesto de características particulares.

Posición de las manos: los dedos deben estar separados y semiflexionados, los pulgares orientados hacia abajo y adelante; las manos adaptarse a la forma del balón, ubicadas sobre la frente con la vista dirigida hacia la pelota, formando un rombo o triángulo con los dedos índices y pulgares. Los demás dedos deben estar abiertos para permitir el rebote de la pelota sin retenerla.

Las muñecas deben flexionarse hacia atrás de manera tal que faciliten su adaptación a la forma de la pelota.

Errores más comunes

- Codos muy separados o muy juntos, lo que en ambos casos modifica la correcta posición de las manos.
- No se hace contacto con el balón delante del cuerpo y pos sobre la frente.
- Realizar el contacto con inclinación del tronco hacia atrás o muy vertical sin acompañar la dirección del balón.
- Pulgares adelantados, anulando la fase de retención y aumentando la posibilidad de lesiones.
- No coordinar el movimiento de piernas y brazos.
- Realizar el contacto con el balón, sin haber iniciado la extensión de los brazos (generalmente produce marcada retención-infracción).
- Tocar el balón muy lejos de la frente (con codos prácticamente extendidos), lo que implicaría menor posibilidad de fuerza y dirección en el toque.

Pase de manos bajas

Desarrollo técnico

El movimiento global no difiere mucho del pase de manos altas. Dividimos su técnica en antes, durante y después.

A) antes

Es de modo similar al manejo alto, solo que los brazos están al costado del cuerpo y los antebrazos paralelos al piso (posición básica).

Antes de llegar el balón, los brazos se extienden totalmente adelantando primeramente los hombros, luego los codos para finalmente tomarse las manos, superponiendo el dorso de una mano sobre la palma de la otra, los pulgares paralelos y apuntando los dedos hacia el piso, para producir la supinación del brazo, ofrecer una mejor superficie de contacto, presentando de esta forma un plano inclinado que variará de acuerdo al tipo de parábola que se quiera imprimir como respuesta.

Los pies se encuentran algo más separado que en el manejo de arriba, uno más adelantado, y el tronco más inclinado hacia el frente.

B) durante

El punto de contacto se encuentra en los antebrazos, más cerca de la muñeca que del codo. El golpe se realiza acompañando el balón con una leve elevación de brazos y extensión de piernas, manteniendo los brazos extendidos y en ningún caso superando en nivel de los hombros.

Importante: en todos los casos la dirección que se da al balón es consecuencia de los cambios de posición del cuerpo.

La perpendicularidad de los hombros a la trayectoria final del balón, es el punto más importante a tener en cuenta. El tronco se yergue levemente de forma natural, durante el contacto.

C) después

Una vez realizado el contacto, el cuerpo termina su extensión, pasando el peso a la pierna más adelantada, siguiendo la dirección del balón para facilitar la acción de juego que corresponda (generalmente ataque o cobertura).

En el pase de abajo, los brazos juegan un papel más activo para imprimir la velocidad necesaria al balón, considerando que este llega con poca fuerza.

Errores más comunes

En el aprendizaje del gesto, se ha podido observar con mayor frecuencia los siguientes errores:

- realizar el manejo con brazos muy cerca del plano del cuerpo.
- realizar el gesto con brazos y hombros demasiados rígidos, golpeando el balón y no acompañándola.
- no enfrentar con el cuerpo hacia donde se va a pasar (frontalidad) y trabajar con los brazos fuera del eje del cuerpo.
- realizar el toque al balón por sobre el nivel de los hombros.
- realizar el manejo con brazos flexionados.
- realizar el manejo, sin acompañar el movimiento con la extensión correspondiente de piernas.

Remate: "habilidad de atacar todas las pelotas levantadas". Relaciones temporales (antes-durante y después)

A fin de salvar está dificultad real, se consideró ciertos criterios de eficacia que contribuyen al mejoramiento y rendimiento de la técnica básica del remate y que podemos resumirlo en tres aspectos importantes:

A. Golpear el balón lo más alto posible

B. Desarrollar una cadena cinética

C. Secuencia en el menor tiempo

Análisis temporal de las fases del remate

Es necesario conocer los factores biomecánicos o criterios de eficacia que hacen posible su mejora. Para ello, el remate, lo hemos dividido en cinco fases secuenciales con características y objetivos diferenciados:

A) carrera:
B) impulso de frenado
C) impulso de aceleración
D) preparación del golpe
E) golpe

Aspectos técnicas del ataque

- Dirección de entrada en ángulo (por zona 4 y 3 diestro)
- Ultimo paso de máxima aceleración
- Buena batida de brazos y por encima de la línea de hombros
- Apertura máxima del hombro de ataque
- Codo flexionado y por encima de la línea del hombro
- Golpe entre línea del hombro y eje medio del cuerpo

Consideraciones:

- La responsabilidad del ataque es del atacante.
- El atacante va en búsqueda de la pelota (lectura de la trayectoria del pase - levantada)
- Reconocer la situación de juego (2do. Objetivo del ataque)
- En cualquier gesto de ataque, el atacante deberá estar separado de la red siguiendo la
- Siguiente relación: jugador - pelota - red.
- Es la acción motivadora nº 1: es fácil entender cuando es una buena o mala acción.

Errores más frecuente

A) realización incorrecta de los pasos de la carrera

- Iniciar la carrera antes de determinar el lugar de caída de la pelota
- Llegar en el último apoyo con los pies ubicados en forma invertida
- No transformar el impulso horizontal de la carrera, en un impulso vertical

B) no utilizar los brazos para el impulso del salto

C) incorrecta ubicación de los hombros y falta de arqueo para golpear el balón

D) golpe al balón

- golpear con el puño cerrado
- golpear con el brazo flexionado
- error (no elevación) en la acción del brazo que no golpea el balón

E) caída con las piernas extendidas

Bloqueo: "detener la pelota en su trayectoria a través la red".

Aspectos técnico-tácticos

Las posiciones del bloqueo deben coincidir con las posiciones de ataque. Por lo general, los atacantes bloquean del lado izquierdo, los del centro atacantes rápidos bloquean en el medio, y el jugador opuesto o el armador bloquea del lado derecho. Es posible cambiar estas disposiciones de bloqueo por razones tácticas si es necesario. Este ítem se desarrolla en "colocar bloqueadores contra determinados delanteros".

Una de las primeras cosas que debe hacer el bloqueador es observar los preparativos del adversario para atacar.

Esto se hace antes del saque (si el equipo bloqueador está sacando) o inmediatamente después de la terminación del ataque (si el equipo bloqueador está recibiendo el saque). Durante este tiempo es muy importante que los bloqueadores se comuniquen entre si con respecto a la formación del ataque adversario, específicamente el número y desplazamiento de los atacantes en la línea delantera.

Si el adversario tiene un armador en la línea delantera con sólo dos atacantes, los bloqueadores deberían señalar su ubicación y decir en voz alta los números de los dos atacantes. También deberían acordarse y hacer recordar el defensor zaguero que está listo en caso de que el armador toque rápido o "deje pasar" el pase.

Si el adversario tiene tres atacantes en la primera línea, sus números deben decirse en voz alta. Es muy importante observar si el adversario utiliza una formación de atacantes ya concertada para el ataque después de la recepción del saque. Una vez identificados los potenciales atacantes de la línea delantera del adversario, los bloqueadores pueden decirse su estrategia de bloqueo si no ha sido ya dictaminada por el entrenador.

Es importante que en cada rotación haya un líder, queda el jugador delantero central o el jugador de más experiencia, que lidere el bloqueo, guiando los ajustes sutiles durante el juego y haciendo contacto visual con el entrenador para recibir instrucciones si fuese necesario.

Aspectos técnicos:

A. Tiempo de salto
B. Cadena cinética del movimiento
C. Secuencia en el menor tiempo

Errores más frecuentes

A) error en la ubicación de los pies para el freno, desplazamiento y salto.
B) error en la determinación del lugar del salto (observación y lectura)
C) que el salto sea hacia delante y no vertical hacia arriba.
D) saltar separados de la red
- saltar antes del tiempo correcto
- realizar el impulso en el salto con los brazos extendidos.
- incorrecta posición de manos y hombros (ángulo de rebote hacia el campo contrario)
- los dedos de las manos muy juntos
- las manos muy separadas entre sí

E) aterrizaje con piernas extendidas.

Saque flotado

Objetivos

1) desde hacer el punto a controlar el error (según el nivel del ejecutante).

En el saque no se tiene como único y principal objetivo ganar el punto, sino
Que éste llegará ante un buen saque por error de la recepción y no por un objetivo en Sí mismo del saque.

2) poner en juego la pelota.
3) dificultar el armado del equipo adversario.
4) facilitar el bloqueo.
5) dificultar el ataque adversario.

Aspectos técnico-tácticos

- Como concepto general entrenar el talento (capacidad natural en la ejecución y como consecuencia en el rendimiento) sea individual o grupal.
- En divisiones menores se deberá exigir una mayor rigidez técnica (no en el movimiento sino en la consideración de los aspecto técnicos) en función del rendimiento, como base no errar. En mayores esa rigidez técnica no es tan determinante en función del rendimiento.
- Control del error.
- Lugar de golpe a la pelota determina la trayectoria de vuelo.
- Trayectoria rasante: tiempo de vuelo rápido, poco tiempo para el receptor para leer o desplazarse.
- Precisión: donde sacar: derecha, izquierda
    - Al pecho del receptor
    - Adelante y corto
    - Diagonal
    - Desde cerca o lejos de la red. Etc.

Principios generales

A efectos de asegurar un saque regular y eficiente, aplique los siguientes principios en la enseñanza de la técnica:

- Reproducir la misma mecánica de la técnica cada vez que el jugador saca.
- La trayectoria del balón está determinada por la distancia del jugador con respecto a la red y la altura a la que se golpea el balón. Por ejemplo, un jugador de baja estatura que desea hacer un saque rasante debe ubicarse lejos de la red.

- Al sostener el balón, la válvula debe apuntar hacia abajo y hacia el blanco. Un panel horizontal, preferentemente aquél en el que está inscripta la marca, debe quedar frente al jugador. El no sostener correctamente el balón puede hacer que el punto de contacto sea incómodo.
- Golpear el balón con la parte carnosa de la mano.
- Luego del contacto, desplazarse siguiendo la trayectoria del balón, en dirección del blanco.

Errores más frecuentes

a. Incorrecto lanzamiento de la pelota
b. El golpe al balón
a. Girar el tronco en el momento de golpear
b. Golpear con el brazo flexionado
c. Golpear con el puño cerrado
c. Recargar el peso del cuerpo sobre la pierna atrasada
a. Adelantar la misma pierna del brazo que golpea
d. Falta de velocidad en el brazo que golpeas el balón
e. Emplear demasiada potencia en perjuicio de una correcta ejecución técnica

Tactica

Generalmente se la divide en:

- táctica individual: se sustenta sobre la técnica individual y la capacidad psicológica de cada individuo, con patrones específicos de movimientos, para resolver situaciones particulares condicionadas por las características del oponente (lectura de la situación de juego y la toma de decisión adoptada).
- táctica colectiva: también llamada táctica de equipo, se apoya sobre la táctica individual donde todos los componentes del equipo deben percibir la situación de manera simultánea, valorar la acción y ejecutarla sistemática y colectivamente.

En la preparación táctica de un jugador o de un equipo se debe trabajar en la búsqueda de los siguientes objetivos:

- comprender la aplicación táctica en la ejecución de cada uno de los fundamentos técnicos.
- reconocer la situación planteada y escoger la acción óptima entre varias posibles, independientemente del resultado obtenido.
- promover las decisiones tácticas individuales en la competencia deportiva.

Alineación y/o disposición inicial

Como concepto inicial, al existir la particularidad específica del vóleibol desde el reglamento con la obligatoriedad de la rotación, y teniendo en cuenta las características del deporte es necesario en el momento de pensar en la formación inicial y la composición táctica del equipo buscar el equilibrio entre los jugadores de idéntica función para obtener una formación "diagonalmente equilibrada" donde la distribución es determinante para mantener una relación compensada entre ataque – defensa y maximizar los puntos fuertes del equipo minimizando y/o disimulando las debilidades del mismo.

Posiciones en la cancha:

Aspectos relevantes a considerar en la alineación y/o disposición del equipo:

- equilibrar las formaciones de recepción de saque en las seis rotaciones. Prever posibles variantes en las formaciones de recepción de saque de acuerdo al número de jugadores involucrados.
- ubicación inicial del levantador/colocador/armador de acuerdo a la composición del equipo:
  - levantador delantero,
  - levantador zaguero.

- ataque de rotación: probabilidades de ejecución.
- tipos de saque y características de cada uno de los jugadores.
- relación bloqueo – defensa.
- implementación del contraataque o ataque transición.
- sistema de recepción: con 5 y 4 jugadores en w o en semicírculo.
- armado. Sistema de ataque básico. Combinaciones de ataque. Ataque de zaguero. Variantes.
- cobertura o asistencia al ataque.
- defensa 3-1-2 y sus variantes.
- bloqueo: primera línea defensiva. Sistema de bloqueo.

En los primeros niveles de la evolución táctica de un equipo se desarrollarán las composiciones más básicas hacía las que presentan una mayor complejidad en su estructura funcional.

Composición 6 – 0 (armador a turno)

Es la composición principalmente utilizada por la mayoría de los equipos en la iniciación y es empleada cuando se comienza a desarrollar el juego 6 vs 6.

Significa que ningún jugador tendrá una función específica y cada uno cumplirá la que le corresponde de acuerdo al lugar que le toque ocupar en la cancha a medida que vaya rotando. Se establece que en todas las rotaciones un delantero realice la construcción del ataque utilizando a los dos atacantes delanteros restantes.

Cuando un jugador pase por una determinada posición (3 ó 2), cumplirá las funciones de levantador o armador (“armador a turno”), desempeñando esa función todos los integrantes del equipo a medida que se producen las rotaciones.

Con éste sistema facilitamos la universalidad de los jugadores y evitamos la especialización precoz en roles o funciones y fundamentalmente simplificamos las formaciones al no tener que realizar ningún cambio de posición.

Es el ideal en todo equipo para que los jugadores dominen las diferentes fases del juego, posibilitando un mayor equilibrio en las líneas ofensivas y defensivas. Esta composición es

utilizada en equipos formativos o escolares y resulta muy conveniente para el desarrollo integral del jugador joven.

Metodológicamente es aconsejable comenzar con el armador a turno en posición 3, para realizar la levantada de frente hacia posición 4 y posición 2.

Armador a turno en posición 3

Tiene como ventaja distancias simétricas con los extremos de la red para realizar la levantada, de frente a posición 4 y a posición 2; lo que favorece la precisión. El armado de frente a posición 2 es indicado en una primera etapa, luego se debe enseñar y aplicar el armado de espalda a esta posición con la aplicación de la técnica del pase de arriba hacia atrás.

Armador a turno en posición 2

Variante de armador

A turno en posición 2

En una segunda etapa se ubica al armador en posición 2 con la intención de desarrollar el armado y el ataque por el centro de la cancha. Tiene como desventaja la distancia, la precisión y el alcance de la parábola hacia la posición 4 pero favorece el perfil hábil de los dos atacantes si son diestros.

Como variante el jugador de posición 3 puede realizar un ataque por detrás del armador para aprovechar también ambos extremos de la red.

Reglamentación del deporte. La regla y su proceso de institucionalización.

Reglamento basico de juego

Juego de cancha entre dos equipos de seis jugadores por lado que se juega golpeando una pelota al lado contrario por encima de una red. Los puntos se anotan cuando el balón toca el suelo en el lado de la pista de los oponentes o cuando éstos fallan una devolución.

La pista de voleibol tiene una superficie de 9,00 por 18,00 m.

La altura del borde superior de la red es de 2,43 m para los hombres, 2,24 m para las mujeres y 2,15 m o menos para categorias como sub 14

Los seis jugadores de un equipo de voleibol comprenden tres atacantes, que están cerca de la red, y tres zagueros (como lo indica la figura en tactica). El jugador que comienza sacando se sitúa detrás de la línea trasera de su campo y sirve por encima de la red al campo contrario, lanzando la pelota al aire y golpeándola con su mano. En el servicio sólo está permitido un intento.

La pelota debe ser devuelta por uno de los equipos por encima de la red después de un máximo de tres toques y ningún jugador puede golpear la pelota dos veces sucesivas. La devolución sobre la red debe hacerse sin agarrar, empujar o sujetar la pelota, sin que ningún jugador toque la red y sin entrar en el espacio del equipo rival. La rotación es una posición moviéndose a favor de las agujas del reloj, pasando el jugador que estaba en la posición delantera derecha a la parte trasera derecha o posición de servicio.

El primer equipo que anote veinticinco (25) puntos gana el set, siempre que la diferencia sea de al menos dos puntos.

Un partido de voleibol se juega al mejor de cinco sets. Si hay empate a catorce puntos, se continúa jugando hasta que un equipo saque dos puntos de ventaja. Los partidos son controlados por un árbitro principal, segundo árbitro, un anotador y jueces de línea.

Están permitidas las recuperaciones de pelotas que dan en la red, es decir, una pelota que ha tocado la red en el primer o segundo toque puede continuar en juego, siempre que no agote los tres toques y que ningún jugador golpee la pelota dos veces consecutivas.

Una pelota que golpea la red cerca del borde superior suele caer verticalmente hacia el suelo, pero una que golpee en la parte de abajo normalmente sale impulsada hacia atrás y se puede recuperar.

Defensivamente se utilizan los bloqueos, que pueden ser individuales o múltiples. En esta jugada, uno o varios jugadores de la delantera saltan cerca de la red con los brazos y las manos situadas frente a un posible remate del atacante, e intentan bloquear la pelota.

Reglas

área de juego

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica.

Dimensiones

La cancha de juego es un rectángulo que mide 18x9 m rodeado por una zona libre de un mínimo de 3 m de ancho por cada lado.

Líneas de cancha

Tienen 5 cm de ancho, de color claro y diferente al suelo. Tanto las líneas laterales como las de fondo están marcadas dentro de las dimensiones de la cancha. En cada campo, se marca una línea de ataque a 3 m desde el eje de la línea central.

Zonas y áreas

La zona de saque es una superficie de 9 m de ancho por detrás de la línea de fondo. La zona de sustitución está limitada por la prolongación de ambas líneas de ataque hasta la mesa del anotador.

Red y postes

La altura de esta es de 2.43 m hombres y 2,24 mujeres, tiene 1 m de ancho y 9,5 m de largo. Dos bandas blancas que se ajustan verticalmente a la red tienen 5 cm de ancho y 1 cm de largo, se consideran parte de la red.

Una antena es una varilla flexible de 1,8 m de largo y 10 mm de diámetro. Se ajusta una antena al extremo exterior de cada banda lateral, se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso.

Los postes se colocan a una distancia de 0.5-1 m de cada línea lateral y tiene una altura de 2,55 m, estos son redondos y pulidos, fijados al suelo sin cable.

Equipos

Están compuestos por 12 jugadores, un entrenador, un entrenador asistente, un masajista y un médico.

Para anotar un punto

Cuando el balón toca la cancha del equipo contrario, cuando el equipo contrario comete una falta, cuando el equipo contrario recibe un castigo.

Para ganar el set lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos. En caso de empate 24-24, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos. El encuentro lo gana el equipo que gana tres sets, en caso de empate a 2 sets el último set se disputa a solo 15 puntos. Si un equipo se declara ausente pierde el partido.

Sustitución de jugadores

Un máximo de 6 sustituciones por equipo por set. Si un jugador se lesiona deberá ser sustituido reglamentariamente. Si esto no es posible tendrá una sustitución excepcional

Situaciones de juego

El balón está en juego desde el momento que es golpeado para el saque, autorizado por el árbitro. El balón es fuera cuando: la parte del balón que toca el suelo se encuentra completamente fuera de las líneas del juego, toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera del juego, toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red por fuera de las bandas laterales, cruza total o parcialmente el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso, cruza completamente por el espacio inferior de la red

Contacto con el balón

Un jugador no puede tocar dos veces consecutivas el balón, dos o tres jugadores pueden tocar el balón a la vez se contara un toque por cada miembro del equipo que toque el balón el toque del bloqueo no cuenta y cada equipo posee la posibilidad de dar tres toques, se puede golpear el baló con cualquier parte del cuerpo.

Es falta si se toca el balón más de tres veces, si se apoya en un jugador o en un objeto para alcanzar el balón o si lo golpea dos veces seguidas el mismo jugador.

Faltas: un jugador toca el balón o a un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del mismo, un jugador penetra en el espacio contrario por debajo de la red interfiriendo la acción del adversario, un jugador penetra en el espacio contrario, un jugador toca la red o la antena durante la acción de jugar el balón o interfiere con la jugada.

Saque

El saque es la acción de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, colocado en la zona de saque. Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado en la hoja de rotaciones.

El balón debe ser golpeado por la mano o una parte del brazo, solo se permite un lanzamiento de balón al aire, el jugador no puede tocar la cancha cuando saca, después si que puede. Se comete falta si se infringe el orden de saque, no se ejecuta correctamente, toca a un jugador del equipo sacador, va fuera o pasa sobre una pantalla.

Golpe de ataque

Un delantero el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio campo, un zaguero no puede ni tocar ni pasar la línea de ataque, después de golpear puede, puede rematar si el balón no está por encima del borde superior de la red. Se comete falta cuando golpea el balón en el campo contrario, el balón va fuera, un zaguero entra en la zona de ataque o golpea el balón más arriba de la red.

Bloqueo

No se cuenta como golpe de equipo, después del bloqueo le puede dar cualquier jugador al balón.

Interrupciones normales del juego

Tiempo de descanso y sustituciones de jugadores (dos descansos y 6 sustituciones) solo se puede pedir la interrupción por medio del capitán o del entrenador el balón no puede estar en juego. Las interrupciones pueden ser seguidas, pero no de sustituciones. El descanso dura 30 segundos y los tiempos muertos 60 segundos sólo se permite un tiempo muerto por set. En las sustituciones los jugadores deben estar listos para salir.

Se repite la jugada si el jugador lesionado no pudo ser sustituido se le conceden tres minutos para recuperarse pero solo una vez si no se recupera el equipo se declarara incompleto.

Intervalos y cambios de campo

Todos los intervalos entre sets duran tres minutos, durante ese tiempo se cambia de campo. Después de cada set hay cambio de campo menos del set decisivo, que se cambia cuando los dos equipos llegan a 8 puntos y sin demora.

Bibliografía:

- Contenidos básicos comunes para e.g.b. y educación polimodal. Ministerio de educación y cultura.
- Ruiz pérez, luis miguel.1994. Deporte y aprendizaje. Madrid. Visor editoriales.
- Comité olímpico español. Autores varios “guía técnica” 1995.
- Pittera, carmelo-riva, violeta darío. “voleibol dentro del movimiento” 1985.
- Bazan, enrico. Pallavolo: didáctica y juego” edi-ermes 1997.
- Neville, bill. Entrenamiento del voleibol exitoso. Editado por la asociación de entrenadores de usa 1991.
- Voleibol y su práctica pedagógica. Autores. Olg-ars.editorial rosario. 2015.
- Guía de voleibol de la asoc. Entrenadores americana.1994.
- Blázquez sánchez domingo, la iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona 1995.
- Devis josé, educación física deporte y curriculum.
- Www.facebook - voleibol didáctico

Deporte: Basquetbol

Origenes del Basquetbol

El basquetbol fue inventado por el profesor de educación física canadiense james naismith a fines de 1981.

Naismith dictaba clases en el springlield collage, estado de massachussets, u.s.a. Y fue encomendado a diseñar un juego que pudiera ser ofrecido a los alumnos durante la época invernal, para ser jugado en el gimnasio del establecimiento.

Los estudiantes estaban muy entusiasmados con el fútbol americano, única opción deportiva que les era de interés.

Cualquier otra alternativa de juegos con pelota, no solamente que no lo disfrutaban sino que además lo practicaban utilizando maniobras demasiado violentas y peligrosas.

La actividad al aire libre estaba limitada por las crecientes nevadas que regularmente azotaban a la región y por otra parte, la actividad en el gimnasio se reducía a la gimnasia calistenia que les era muy aburrida a los alumnos.

Naismith se puso a la tarea junto con otros profesores, tratando de lograr una síntesis tomando distintas acciones de otros juegos y deportes conocidos; incluso recurrieron al estudio de los juegos de la antigüedad para poder inspirarse.

Con el tiempo el grupo se disolvió, quedando solo naismith a cargo del proyecto.

Pensaba que el nuevo juego no debería ser tan violento como el fútbol americano y por lo tanto, el contacto personal debería ser penado severamente.

Tenía una idea clara con respecto a ese problema. Afirmaba que el gol debería ser convertido hacia arriba, es decir que la meta tendría que estar elevada, dado que todos los juegos donde la meta está a ras del piso, el gesto motor necesario para concretar el gol es violento y por lo tanto la acción defensiva para poder impedirlo es de la misma naturaleza.

Un buen día y sin estar seguro que ya tenía las bases del nuevo juego, se apareció en la clase con dos canastos de duraznos y una pelota de fútbol soccer.

Hizo colocar las canastas en ambos extremos del gimnasio, elevadas a la altura de las galerías del mismo. Reunió a los 18 alumnos del curso, los dividió en dos equipos de 9 jugadores y explicó las reglas elementales y el objetivo del juego, que consistía en pasarse la pelota o avanzar dribleando para concretar los goles introduciendo la pelota dentro de uno de los canastos.

A partir de ese momento, el juego fue tema obligado de todas las clases de educación física del springfiel college.

Naismith estableció el primer reglamento de juego que contenía 13 reglas.

Otros colegios lo adoptaron y pronto se difundió por todos los estados americanos.

A través de las asociaciones cristianas de jóvenes (ymca) se extendió a todas partes del mundo.

En nuestro país fue introducido en 1912.

El basquetbol se convirtió en deporte olímpico en los juegos de berlín de 1936 y el propio creador estuvo presente para dar el salto inicial en el primer partido.

Pocos meses después, naismith fallecía en usa.

Organización politica del basquetbol en argentina y el mundo

En nuestro país el basquetbol se juega, como en la mayoría de los países, a través de los clubes, a diferencia de lo que acontece en los estados unidos de américa, donde se desarrolla y juega en el ámbito escolar primario, secundario y universitario para terminar haciéndolo en el medio profesional (nba; cba, etc.).

Podríamos afirmar que un niño, en la argentina, no tiene posibilidades de compartir en este deporte si no logra una vinculación a través de un club, quien lo incorpora al status asociativo-federativo.

A poco de comenzar a jugarse basquetbol en nuestro país, se tuvo la necesidad de crear una institución que tuviera a su cargo la organización de los campeonatos, designar los árbitros, actuara como tribunal de disciplina, etc.. Esto dio origen a la asociación, organismo que nuclea y afilia a clubes de una determinada ciudad o partido. Imagínese la cantidad de asociaciones que tienen provincias tan grandes como buenos aires, córdoba y santa fe.

Las distintas asociaciones de una misma provincia generaron la creación de un ente provincial que tuviera a su cargo lo relativo a los campeonatos provinciales y su representación en todo el país.

Así surgió la federación. En argentina hay tantas federaciones como provincias. La capital federal constituye un caso de excepción, dado que toda la actividad interna y de representatividad puertas afuera pasa por la federación regional de basquetbol de la capital federal.

Todas las federaciones conforman la confederación argentina de basquetbol (cabb), con sede en buenos aires. Este organismo, el máximo poder del basquetbol en la argentina, es quien tiene la representación internacional de nuestro país.

Todo seleccionado argentino que compita a nivel internacional es de exclusiva incumbencia de la cabb, como así también los certámenes de carácter nacional como los campeonatos argentinos en sus distintas categorías.

Argentina, a través de la cabb, está afiliado a la confederacion sudamericana de basquetbol (consubasket) y por medio de ésta a la confederacion panamericana de basquetbol (copaba).

Por último, el ente máximo que rige este deporte en el mundo es la federacion internacional de basquetbol (fiba).

En 1984, se crea la liga nacional, en principio regenteada por la cabb, para posteriormente pasar a manos de sus legítimos dueños, los clubes. Estos se agruparon en la asociacion de clubes de basquetbol (adc), la cual nuclea a todos los clubes del país que compiten entre sí en las categorías a, tna y federal.

Ejemplos de incumbencias:

- campeonato institución responsable
- local asociación
- provincial federación (deriva su organización a una asociación)
- nacional cabb (deriva su organización a una federación)
- sudamericano consubasket (deriva a una federación nacional o confederación)
- panamericano copaba (deriva a una federación nacional o confederación)
- mundial fiba (deriva a una federación nacional o confederación)

Categorias de jugadores

- pre mini 8 y 9 años
- mini 10 y 12 años
- sub 13 13 años
- sub 15 14 y 15 años
- sub 17 16 y 17 años
- sub 19 18 y 19 años
- Primera no menos de 16 años

A título personal, establezco las siguientes consideraciones:

A) mini y pre mini; son categorías recreativa – formativas. No competitivas.

B) sub13 y sub15; formativas – introductorias a lo competitivo.

C) sub17 y sub19; formativas – competitivas.

Debe entenderse que el deporte es un medio para educar a la niñez y la juventud.

Es un recurso extraordinario para influir sobre las capacidades humanas que se necesitan para la vida en convivencia. Además, el deporte colectivo tiene cualidades muy apropiadas para el logro de esos objetivos.

Los entrenadores de las divisiones formativas deben ser verdaderos maestros, que tengan bien claro que están formando seres humanos que pueden llegar a ser jugadores de basquetbol. En algunas federaciones existen categorías intermedias como sub 21, sub 23, etc.. Depende de la federación y/o asociación, dada la cantidad de clubes afiliados, existen diferentes categorías de mayores; primera a, b y c, con ascensos y descensos. En la mayoría de las ciudades del interior del país solo existe una sola primera división.

Asociaciones de jugadores, de entrenadores y de arbitros

Cada uno de los participantes del juego del basquetbol están asociados para defender sus derechos, proponer sugerencias ante las autoridades y desarrollar sus propias actividades. Así, por ejemplo, el juego de las estrellas, es patrimonio de la asociación de jugadores de basquetbol de la república argentina.

La asociación de técnicos de basquetbol reúne a los d.t. De todo el país, a su vez, tiene una comisión de técnicos profesionales (coditep), que son los que trabajan en el ámbito de la liga nacional. Esta asociación se preocupa especialmente en realizar cursos, clínicas, etc., en beneficio de la capacitación y perfeccionamiento.

La asociación de árbitros de la república argentina (aaa) y el sindicato de árbitros de la república argentina (sadra) tienen filiales en todo el país. Capacitan a sus miembros y están considerados los mejores de sudamérica.

Uno de los logros importantes que se ha logrado es la defensa de derechos laborales que han conseguido tanto la asociación de jugadores como de técnicos, es el llamado libre de deuda. Han logrado que la asociación de clubes de basquetbol incluya en su reglamento que, todo club que al comienzo de cada temporada, no presente un certificado firmado por jugadores y técnicos donde declaren que la institución no tiene deuda con ellos, no podrán participar en la temporada siguiente. Asimismo, a pedido de la coditp, la adc han instalado en su regla-

mento un sistema de categorización de entrenadores. Esto significa que, para poder dirigir equipos de la liga nacional, los d.t. Deben acreditar antecedentes de determinado valor, como también asistir a las jornadas de capacitación y perfeccionamiento.

Estructura tecnico tactica del basquetbol

1. Técnica y táctica individual (fundamentos)
2. Técnica y táctica de conjunto

A) principios de coordinación. Jugadas

B) sistemas de juego.

Este ordenamiento se desarrolla en ataque y defensas.

Definiciones

Técnica: pericia o habilidad para realizar los movimientos específicos del juego en lo individual y/o colectivo.

Táctica: uso inteligente de la técnica. Criterio selectivo para tomar decisiones durante las acciones del juego. El arte del juego.

Estrategia: la ciencia del juego. La preparación del pan de acción para desarrollar durante el partido. Se tienen en cuenta todos los detalles.

La técnica es el gesto mecánico, la táctica es el arte de la aplicación, la estrategia es el plan.

Tecnica individual en ataque y defensa (fundamentos)

Cuando de basquetbol se trata, la palabra clave es fundamentos.

Diferentes conceptos, diferentes filosofías con aceptadas acerca del juego, pero creemos que nadie duda de que el fundamento es el basquetbol mismo.

Un jugador bien fundamentado es el que se adaptará sin inconvenientes a cualquier sistema de juego. Es obligación y responsabilidad de los entrenadores la correcta enseñanza de todas las técnicas individuales para alcanzar un rendimiento acorde con la capacidad potencial de cada individuo, enfatizando la oportunidad del empleo de las mismas (táctica individual).

El perfeccionamiento de los fundamentos es ilimitado y el jugador deberá practicarlos hasta el último día útil de su carreta. Aunque se suponga que el nivel de ejecución es óptimo,

que los movimientos son coordinados, siempre existirá la necesidad de mejorar la velocidad de maniobra para poder superar a jugadores de mayor velocidad y/o estatura.

Los jugadores deben dominar todos los fundamentos del juego, más allá de las características físicas (la estatura es predominante) y los roles que cada uno interprete en el partido los obliga a utilizar preponderantemente alguno de ellos. Así, por ejemplo, el base será un especialista en el pase y el dribling, mientras el jugador pivot dominará los rebotes y los tiros cercanos al cesto. El ayuda base y el ala serán especialistas en tiros perimetrales y en penetraciones por uno y otro lado de la defensa. El juego del basquetbol, como todo deporte colectivo de oposición activa, somete al jugador a un doble desafío. Por un lado el dominio de los fundamentos individuales y por otro la correcta aplicación de los mismos en el juego, sabiendo resolver cada situación cambiante.

El aprendizaje de las técnicas es un proceso que, con buenos maestros y práctica persistente, todo joven normalmente dotado puede adquirir un grado satisfactorio.

Pero, la aplicación acertada de los mecanismos ante las variables que ofrecen los adversarios es un tema más complejo.

En el primer caso nos estamos refiriendo a la técnica y en el segundo a la táctica (ver definiciones).

Fundamentos ofensivos

Para una mejor comprensión los vamos a agrupar en 4 lotes.

1. Lanzamientos:

1.1.1. A pié firme o tiro estacionado (de uso general para el tiro libre).

1.1.2. De bandeja o en ritmo de 2 tiempos (tiro a la carrera).

1.1.3. En suspensión o jump-shot. El más usado en el basquet actual.

1.1.4. De gancho (es de corta distancia). No se utiliza mucho en el basquet actual.

1.1.5. Medio gancho (es de corta distancia). Se utiliza mucho en el basquet actual.

1.1.6. Volcada (dunk shot).

1.1.7. De cachetada (después de rebote ofensivo, rectifica el lanzamiento).

1.1.8. Rectificados (modificaciones que realiza el jugador en el aire).

2. Pases:

1.1.1. De pecho (directo o con pique).

1.1.2. De beisbol (con una m ano sobre hombro).

1.1.3. De gancho.

1.1.4. Sobre cabeza con dos manos.

1.1.5. Bajo mano.

1.1.6. De faja.

1.1.7. De costado con pique (una y dos manos).

3. Dribling:

1.1.1. De avance (mediana altura).

1.1.2. De protección (bajo).

1.1.3. De velocidad (alto).

1.1.4. Cambios de manos.

1.1.5. Cambios de velocidad.

1.1.6. Cambios de dirección.

1.1.7. Fintas.

4. Mecánica de piernas y dominio del cuerpo:

1.1.1. Detenciones o paradas (1 y 2 tiempos).

1.1.2. Pivot frontal e invertido.

1.1.3. Amagues.

1.1.4. Desplazamientos.

1.1.5. Giros.

1.1.6. Cambios de dirección.

1.1.7. Rebotes.

1.1.8. Saltos.

A excepción de los lanzamientos de media y larga distancia, los demás fundamentos deberían poder ser ejecutados con similar eficiencia con una y otra mano.

Fundamentos defensivos

Los fundamentos defensivos son tan enseñables y entrenables como los de ataque. Años atrás se pensaba que la defensa era un problema de actitud, de predisposición.

Más allá de que nosotros creamos que en defensa la actitud es prioritaria, también pensamos que debemos enseñar los fundamentos defensivos y sobre todo a mejorar y estimular el deseo, la determinación de defender.

Generalmente, los entrenadores deben poner mayor énfasis cuando entrenan la defensa que el ataque, dado que la ofensiva es más atractiva y no necesita de incentivos o motivaciones especiales.

Los fundamentos defensivos sirven para ser aplicados a todos los sistemas de defensa que se conocen, pero debemos reconocer que son extraídos del sistema de defensa individual, más comúnmente conocido como de hombre a hombre.

La marca hombre a hombre reúne todas las técnicas defensivas que se conocen, por lo tanto se la considera la defensa básica del basquetbol.

Mencionamos los siguientes fundamentos defensivos:

A. Colocación (relación entre atacante, defensor, cristal y pelota).

B. Postura corporal.

Defensa en situaciones particulares:

A) al jugador que tiene la pelota

B) al dribleador

C) al probable receptor de un pase

D) al jugador que corta al cesto

E) al tirador

F) negar el pase

G) bloqueo al rebote (box out)

H) al jugador que cortina

I) amague/finta defensiva

J) tapones

K) flotación, ajustes

L) ayuda y recuperación

Tecnicas de conjunto

Sistemas de defensa

Un sistema de defensa es un esfuerzo coordinado de 5 jugadores con el propósito de forzar a los adversarios a intentar tiros de bajo porcentaje de efectividad, obligándolos a utilizar maniobras que no les sean favorables, creándoles confusión y desorden.

La defensa ha recibido una especial atención en los últimos años luego de aquel tan inexacto y poco veraz dicho de que “no hay mejor defensa que un buen ataque”.

Podemos afirmar, en términos relativos que, sí un partido dura 40n minutos, los equipos se intercambian los roles de ataque y defensas en porciones de tiempo muy similares. De manera tal que, si el equipo debe defender durante 20 minutos, no hay ninguna razón para no hacerlo de la mejor manera posible y por lo tanto, dedicarle, por parte del entrenador, el 50% del tiempo de práctica durante las sesiones de entrenamientos.

En numerosas ocasiones, cuando el ataque no produce la cantidad de goles que el equipo supuestamente está preparado para concretar, el partido sale adelante gracias a la acción defensiva, que mantiene al adversario en un bajo tanteador.

Todos los sistemas se basan, como ya se ha dicho, en la correcta ejecución de los fundamentos. No se puede defender bien en equipo si los miembros del mismo no aportan los dos elementos básicos de una buena defensa:

A) actitud

Implica cualidades como voluntad, espíritu de sacrificio, coraje, terminación, etc...

B) técnica y táctica

En síntesis, significa qué hacer, cómo y cuándo hacerlo.

Los sistemas defensivos han evolucionado y se han enriquecido a través del tiempo debido a la imaginación y creatividad de algunos entrenadores.

Enumeramos las siguientes defensas:

- Individual/personal/hombre a hombre.
- Zonal.
- Match up.
- Combinadas.
- A presión o con atrapes.

- Mixtas.

Defensa individual:

Es la defensa básica en el basquetbol. No solamente es un sistema defensivo en sí mismo, sino que además constituye el mejor recurso para enseñar a defender. En teoría no tiene fallas. La gran mayoría de los equipos en el mundo la utilizan cómo su principal sistema defensivo.

Cada defensor tiene asignado un adversario. La asignación la realiza el entrenador y se basa en las características técnicas, tácticas y físicas de su defensor con respecto al atacante.

Se trata de aparear de la forma más ventajosa posible. Cuando se ignoran las capacidades del equipo y por consiguiente de los jugadores contrarios, el apareamiento se realiza por la estatura de ambos.

La defensa hombre a hombre, a partir del lugar de la cancha que se aplique, puede ser:

- en toda la cancha (4/4).
- ¾ de cancha.
- ½ cancha.
- ¼ de cancha.

La defensa hombre a hombre puede ser:

O con adversario fijo (marca siempre al mismo jugador).

O con cambios (permutar o cambiar de oponentes).

En la actualidad es prácticamente imposible marcar siempre al mismo hombre dado el juego de cortinas que aplica el equipo adversario.

De acuerdo a la actitud demostrada puede ser:

- pasiva (los defensores marcan a distancia, no presionan, dejan hacer).
- activa (presionan cerca de la pelota, niegan el pase a los próximos receptores, fuerzan al contrario a cometer errores).

Defensa hombre a hombre con ayuda y recuperación: es un sistema individual que consiste en ayudar en la tarea de defender al hombre con pelota de las posibles penetraciones. La ayuda la realizan los jugadores que marcan a los que no tienen la pelota, de modo tal que en algunos casos pareciera (a simple vista) que la defensa fuera en zona y no en personal.

El término recuperación se refiere a que, una vez efectuada la ayuda, él o los defensores que estuvieron involucrados, vuelven a sus respectivos adversarios a defenderlos.

Algunas ventajas de la defensa individual:

A) permite aparear a los adversarios por sus características.

B) ayuda a controlar mejor a los tiradores de media y larga distancia.

C) fuerza al adversario a cometer errores.

D) es efectiva cuando se juega contra adversarios lentos y pesados.

E) es recomendable cuando falta poco y se está perdiendo el partido.

F) desarrolla el espíritu de sacrificio y la voluntad de querer defender.

Algunas desventajas de la defensa individual:

A) no es efectiva aplicarla con jugadores mal preparados físicamente.

B) es propensa a que se comentan muchas faltas, y por lo tanto:

C) no es eficaz si no se tienen buenos sustitutos.

D) no es conveniente contra jugadores muy penetradores.

E) no es recomendable contra jugadores mal tiradores de media y larga distancia.

Defensas zonales

El primer rasgo distintivo de todas las defensas zonales es que cada defensor no sigue a un adversario determinado sino que marca un área en el piso alrededor de la zona pintada.

El segundo rasgo es que los 5 defensores se mueven o desplazan siguiendo el movimiento de la pelota. La defensa se moverá en un bloque compacto, tratando de mantener su simetría.

La idea original de este sistema era obligar a los oponentes a que tiren desde lejos, dado que el objetivo era reforzar el área próxima al cesto e impedir las penetraciones en bandeja, consideradas como de alto poder ofensivo (altos porcentajes de efectividad).

En nuestros días las zonas han caído en desgracia debido a la creciente puntería que van demostrando los jugadores desde el perímetro, especialmente a partir del año 1985 que fue que se instaló el tiro de 3 puntos.

Las defensas zonales son reconocidas por las líneas que forman los jugadores, las cuales constituyen lo que se denominan la formación.

Hay varias formaciones defensivas de zona. Se enumeran a partir de la línea zonal más próxima a la mitad de cancha (primera línea). Algunos entrenadores hablan de zona par o impar en función del número de jugadores que se instalen en la primera línea.

Zona par: 2-1-2; 2-3; 2-2-1.

Zona impar: 1-2-2; 1-3-1; 3-2.

Cada una de estas formaciones tiene puntos débiles y fuertes. Todas ellas operan con los mismos principios. Algunas son más fueres cerca del cesto y otras se destacan por la defensa sobre el perímetro, hay formaciones débiles en las esquinas o en controlar al jugador ala pivot que frecuenta la línea de tiros libres.

Los jugadores más bajos en estatura son coloca dos en las áreas alejadas del canasto, mientras los jugadores corpulentos y altos cerca del tablero.

Los defensores son distribuidos en sus respectivas áreas pensando exclusivamente en sus propias características y no en las de los rivales.

Algunas ventajas de las defensas de zona:

A) son eficaces contra malos tiradores de media y larga distancia.

B) son convenientes cuando se tiene un plantel corto en número.

C) no son propensas a cometer faltas.

D) son recomendables si se tiene un equipo lento y pesado.

E) son buenas contra jugadores muy penetradores.

F) pueden ser la solución cuando el otro equipo tiene un pivot desequilibrante.

Algunas desventajas de las defensas de zona:

A) no sirven cuando falta poco tiempo y se está perdiendo el partido.

B) son débiles contra buenos tiradores de media y larga distancia.

C) no fuerzan al rival a cometer errores.

D) no ayudan a estimular la actitud defensiva.

E) las áreas de cubrimiento son imprecisas y la responsabilidad individual se diluye.

F) son vulnerables a las sobrecargas (principal problema estructural de las zonas).

Zona march up:

Esta defensa es una de las más modernas en el basquetbol mundial. Ha sido diseñada para compensar las deficiencias que ofrecen las defensas zonales clásicas, esto es, la imposibilidad de las zonas contrarrestar las sobrecargas (acción por la cual los atacantes se ubican en número superior en determinadas áreas).

La match up es básicamente una defensa de zona que tiene la particularidad de ir modificando su formación inicial; por ejemplo 2-3 o 1-2-2, en función de los movimientos no solamente de la pelota, como en las zonas clásicas, sino de acuerdo al movimiento de los hombres, de modo tal de que cada defensor tenga, en todo momento, un atacante enfrente para defender. Muchas veces, el ojo no muy entrenado para analizar el juego, la confunde con una defensa hxh con cambios de marca.

El termino match up significa acoplar, encastrar, igualar. De manera que eso es justamente lo que se pretende; quedar igualado en número, como si fuera en marca personal.

En la jerga común se la menciona como una zona de 6 con ajustes.

Esta defensa provoca mucha confusión en aquellos equipos muy estereotipados que juegan de acuerdo a patrones rígidos muy pre- establecidos. Los atacantes deben tener un aplomo especial, un buen base que ordene las acciones ofensivas y, a partir de allí, podrán superarla sin dificultades.

Defensas combinadas:

Su nombre se debe al hecho de que mientras alguno/os de los defensores defienden utilizando los principios de las defensa individual, otro/os lo hacen siguiendo los lineamientos de las defensas zonales.

Objetivo: anular a uno o dos de los jugadores trascendentes del equipo adversario. Por ejemplo al mejor tirador, o al base, para evitar el armado, o a ambos. Se pretende que, de esta manera otros jugadores, no habituados a ejercer el liderazgo en puntos, o en el ordenamiento del equipo, se vean obligados a hacerlo, con la consiguiente carga de responsabilidad extra y la inseguridad y desconfianza que pueden despertar en sus compañeros

Cuadrado y 1: 4 jugadores marcan en zona, 2 adelante y 2 atrás y el restante toma h x h al jugador adversario elegido por el entrenador.

Triángulo y 2: tres defensores en forma de triángulo marcan en zona; 1 adelante y 2 atrás, a los costados del cristal, mientras los otros defensores toman h x h a dos atacantes elegidos.

Triángulo invertido y 2: el triángulo con dos adelante y un defensor cerca del cesto.

Defensas a presion o con atrapes

El rasgo distintivo de estas defensas es que, en determinado momento dos defensores intentan tomar al jugador que tiene la pelota.

En realidad, el defensor más cercano al compañero que defiende al hombre con pelota, se desentiende de su hombre y va a presionar (doblar, atrapar) al hombre con pelota.

Cuando esto sucede, los restantes tres defensores se ubican en posiciones aptas para poder cubrir el mayor espacio posible, de manera de poder defender exitosamente en situación de inferioridad numérica de 3 vs 4.

Objetivo:

A) lograr una pelota retenida.

B) forzar una violación: caminar, doble dribling.

C) provocar un mal pase que ninguno de los tres compañeros restantes puedan interceptar.

D) crear confusión.

E) acelerar el ritmo del partido.

F) consumir los 8; 24 o 14 segundos de posesión.

Las defensas a presión juegan en media o en toda la cancha y para poder realizar el o los atrapes, dado que éstos se pueden repetir a cada pase del adversario, es necesario partir de uno de los otros sistemas defensivos conocidos, por ejemplo, zona a h x h.

Tenemos entonces: h x h a presión y zona a presión.

Las zonas a presión en toda la cancha más conocidas son 2-2-1; y la 1-2-1-1.

Estas defensas demandan una intensa actividad física, por lo tanto no son defensas de todo el partido. Además, el factor sorpresa es vital. Deben intentarse cuando el rival menos se lo espera. Cuando funcionan a pleno, los robos de pelota se suceden a menudo, el adversario entra en pánico y los tiros sin oposición se reiteran para beneplácito de los involucrados.

La otra cara de la moneda es que, como toda defensa de riesgos, existe la alternativa de que el equipo contrario supere el atrape y resuelva favorablemente.

El precio que se paga, de no hacerse bien, es la posibilidad de fáciles tiros de bandeja.

Defensas mixtas

Una defensa mixta es aquella que, durante una posesión del equipo rival, se inicia con un sistema determinado para transformarse en otro distinto.

Es un cambio de sistema defensivo durante una misma posesión.

Ejemplo:

A) zona 2-3 los primeros 10 segundos de posesión para pasar a h x h agresivo.

B) h x h en toda la cancha para que, cuando el equipo oponente cruza la mitad de la cancha, pasar a triángulo y 2.

Objetivo: invitar a que el adversario se prepare mentalmente para atacar una cierta defensa y sorpresivamente cambiar a otro sistema defensivo, para provocar confusión y desconcierto.

Defensas en inferioridad numerica

Están referidas a la acción defensiva que deben realizar determinados jugadores que son superados en número por los oponentes, en una situación de contraataque.

Esta situación dura escasos segundos y el propósito principal es la de ganar tiempo sin que los adversarios realicen un buen tiro para recibir ayuda de los compañeros que están regresando a la zona defensiva. Algunos jugadores tienen un talento especial para defender en desventaja numérica y muchas veces no solamente evitan un gol, sino que se quedan con la pelota. Siendo los jugadores más bajos, como el base y el ayuda base, los que deben llegar antes que sus compañeros a defender (estos han ido a disputar el rebote ofensivo), son los especialistas en este tipo de defensa.

Transicion defensiva

Es la acción individual y colectiva por medio de la cual los jugadores transforman su rol de atacantes en defensores. Se supone que debe realizarse a la máxima velocidad para evitar ser tomados en desventaja numérica. Tiene mucho que ver con el nivel de concentración que se debe tener durante el juego.

Equilibrio defensivo

También llamado balance defensivo.

Así se denomina a la acción que realizan especialmente el base y el ayuda mientras están en ataque protegiendo la retaguardia del mismo para poder bajar enseguida y llegar primeros al propio cesto a defender ante la posibilidad de un contraataque adversario.

Cuando el base o el ayuda se "mandan" al canasto, otro jugador realiza el equilibrio defensivo.

Nombre técnico de los jugadores y caracteristicas distintivas

1- base: otras denominaciones en otros países: armador, piloto, guard, play maker, point guard o simplemente el 1.

Es, generalmente el más bajo del equipo pero el más rápido. Gran velocidad de reacción.

Es el mejor dotado técnica y tácticamente. Muy inteligente y de gran conocimiento de la táctica y estrategia. Es el ordenador de los compañeros en la cancha. Debe tener especial comunicación con el entrenador. Gran pasador y dribleador. Debe tirar bien de media y larga distancia.

2- ayuda base: también llamado segundo base, escolta, ayuda base o simplemente el 2.

Debe tener la capacidad de poder subir la pelota a la zona de ataque toda vez que el base esté presionado, muy buen tirador de 2 y 3 puntos y penetrador. Junto con el 1 son los máximos responsables del equilibrio defensivo. Rápido y buenos reflejos. Es el principal definidor a través del contraataque.

3- ala: también alero, forward, wing o simplemente el 3. Buena talla. Es el jugador perimetral más alto. Buen tiro de media y larga distancia. Debe participar en los rebotes en defensa y ataque. Conforma con el ayuda base las calles laterales del contraataque. Debe ser un buen pasador a los jugadores pivots.

4- ala pivot: llamado asimismo poste alto, power forward, ala fuerte o el 4.

Debe tener un buen tiro corto (4 o 5 metros). Puede jugar de frente y de espaldas al cesto.

En la actualidad se le ha agregado a este puesto buena capacidad de tiro de larga distancia de frente al cesto.

Debe disputar todos los rebotes y poder definir cerca del cesto con una y otra mano. Junto con el jugador pivot son los más altos del equipo, pero el 4 es menos vigoroso y rudo (áspero).

5- pivot: poste bajo, centro, el 5. El más alto y fuerte del elenco. Presencia intimidadora cerca del cesto.

debe dominar ambas manos en tiros cortos; tiros en suspensión, medio gancho, cacheteos, volcadas. Gran rebotero y taponador. Juega posicionado de espaldas al cesto.

En síntesis:

- jugadores perimetrales: base, ayuda base, ala.
- jugadores internos: ala pivot y pivot.

Tecnicas de conjunto en ataque

Son maniobras que realizan los jugadores para conseguir un fin determinado. Por ejemplo: un tiro de buen porcentaje de efectividad, despejar un sector de la cancha para aislar a dos jugadores para un trabajo por parejas, preparar un tiro de 3 puntos para el mejor tirador, etc. Es fundamental que cada uno de los jugadores involucrados en la acción colectiva aporte con sus propias técnicas individuales en un grado de alto nivel de ejecución, caso contrario la maniobra de conjunto saldrá defectuosa, o fuera de tiempo, etc.

No hay trabajo de conjunto si los jugadores no dominan los fundamentos.

Las técnicas de conjunto se manifiestan a través de:

A) principios de coordinación.

B) sistemas de ataque.

Principios de coordinación: vulgarmente conocidos como las jugadas. Estas varían de acuerdo al sistema defensivo que se deba enfrentar. Son las maniobras de entendimiento y se basan en ejecuciones técnicas de cada uno de los participantes, los cuales hacen una lectura inteligente de la defensa para tomar las mejores decisiones.

Sistemas de ataque contra defensa individual:

Las jugadas que más se utilizan contra esta defensa son:

A) cortadas (el equivalente a la pared en fútbol) pude ser en v o l.

B) cortinas (bloqueo legal para obstaculizar la acción de uno o más defensores).

C) cruces (una combinación de cortes y cortina).

Sistema de ataque: son ofensivas de 5 jugadores, los cuales aplican los distintos principios de coordinación en forma más o menos organizada, permitiéndole a cada individuo la posibilidad que aporte de acuerdo a sus aptitudes. Un sistema de ataque se basa en principios de coordinación (jugadas), las que se van sucediendo a medida que fluye el juego. Los sistemas cambian en función de las defensas que deban enfrentar. Es totalmente distinto atacar una defensa zona clásica que un hxh agresivo, una defensa combinada triángulo y 2, que una zona a presión 2-2-1 en toda la cancha.

Para comenzar a desarrollar el sistema (la ofensiva) es habitual hacerlo a partir de una formación.

Formación: es la distribución táctica de los jugadores en la mitad de cancha ofensiva.

Así, por ejemplo, podemos encontrar 1-2-2; 3-2; 1-3-1; 2-3; etc.

No confundir un sistema de ataque con una formación de ataque. Esta última es un componente del sistema, diría que es el punto de partida del mismo.

Una ofensiva balanceada tiene:

1. Formación: donde el entrenador ubica a los jugadores de acuerdo a las características biotipológicas y a sus aptitudes técnico-tácticas.
2. Principios de coordinación: una serie de jugadas para conseguir buenos tiros. Chances similares para poder anotar puntos desde el interior como desde el perímetro.
3. Rebote ofensivo: cargar al rebote de ataque toda vez que se realiza un tiro con el personal adecuado.
4. Equilibrio defensivo: proteger la retaguardia del ataque para evitar ser tomados en contrapié y en desventaja numérica en un contraataque.

Los siguientes pueden ser:

Fijos: cuando la defensa está instalada y el ataque debe desarrollar el 5 vs 5.

Contraataque o ataque rápido: cuando se llega velozmente al cesto rival para un rápido y efectivo tiro de corta distancia.

Ataque fijo

Por sus características puede ser:

A) libres: los jugadores actúan con absoluta libertad. No respetan patrones predeterminados. No son frecuentes.

B) en base a conceptos o principios generales de coordinación.

C) deliberados o estructurados con acciones predeterminadas.

De cualquier manera, se juegue cono se juegue, los jugadores utilizarán los principios de coordinación, que fueron mencionados más arriba.

1. Cortada: es la penetración sin pelota con el propósito de sacarse al defensor y poder recibir un pase. Pueden ser en v o l. Es el equivalente a la pared en fútbol.

Las cortadas son:

A) por delante del defensor.

B) por la puerta de atrás o back door (por detrás del defensor).

La conducta defensiva del rival determinará que tipo de cortada se usará.

2. Cortina: es un bloqueo legal que realiza un atacante al defensor de un compañero para ayudarlo en su demarcación. Puede realizarse al jugador que tiene la pelota o a uno que está alejado de la misma. Reconocemos las siguientes cortinas:

A) directa: cuando se cortina al defensor del compañero a quien se le pasa la pelota.

B) indirecta o al tercero: se pasa la pelota a un jugador y se cortina al defensor de otro.

C) ciega: cuando el defensor no puede ver al atacante que lo cortina, el cual se encuentra a sus espaldas.

Cortina y roll: el roll es un giro que realiza el cortinador especialmente cuando la pareja de defensores realizan el cambio de marca. Este giro le permite quedar libre y recibir la devolución de su compañero. En inglés, a esta maniobra se la denomina pick and roll.

3. Cruce: es una cortada (corte) que se realiza pasando bien cerca de un compañero para hacer chocar a su propio defensor contra él. Es una combinación de cortada y cortina.

Los principios de coordinación mencionados, junto a las acciones puramente individuales, dan como resultado las obtención de un buen tiro, que a la postre, es el objetivo de todo sistema de ataque.

Sistema de ataque contra defensas de zona

Los principios para atacar las zonas son los siguientes:

Características de la defensa

- si es par o impar.
- si es muy agresiva. ¿permite los tiros o/y las penetraciones?
- características de los jugadores en la posición que defienden.
- en que espacio la realizan.

El objetivo principal es mover y abrir la defensa de su proximidad de la canasta. Se pretende crear confusión de responsabilidad defensiva.

Principios del ataque a la zona y aplicaciones de fundamentos técnico-tácticos

- contraataque.
- alineación en función del espacio psicomotriz defensivo débil (posición para dividir y no jugar cerca del defensor). Lectura defensiva de las adaptaciones defensivas. Paciencia.
- movimiento de balón y jugadores. Decisión colectiva acertada del finalizador.
- búsqueda de posiciones con altos % de tiro
- búsqueda de posiciones de pase (trabajar el correcto ángulo de pase)
- realizar penetraciones, dividir y doblar (fijar al defensor y pasar al compañero con ventaja),
- sobrecargar un lado de la zona.
- efectuar juego entre jugadores interiores, pasar balones interiores, pasar balones interiores y devolver exterior.
- inversión de balón (del lado fuerte al de ayuda),
- bloqueos, rebote ofensivo, utilización de fintas, uso correcto del bote (como medio y no fin) y cortes (ciegos y desde el lado balón al de ayuda).

- organizar en todo momento la transición defensiva.

- cortinas. Bloquear la acción de determinados defensores en determinadas {áreas con el objeto de liberar a un compañero para un fácil tiro de 2 o 3 puntos.

Contraataque y ataques ante defensas pares e impares

El contraataque tiene por objetivo realizar canastas fáciles (bandeja, tiro próximo, buscar falta y de tres puntos sí la estrategia lo indica).

Los sistemas contra zona se establecerán aprovechando dos variables principalmente:

A) los espacios y jugadores defensivos desfavorecidos y el aprovechamiento de las características de los jugadores.

B) se utilizan las circulaciones de balón, las sobrecargas, los bloqueos (simples, dobles y sucesivos) y cortes de forma estratégica.

El contrataque

La riqueza de posibilidades que se puede conseguir practicando el contraataque dentro de los sistemas de juego es la causa principal que nos impulsa a realizarlo como base del juego.

Primo g.c. (1977). Revela la siguiente opinión.

"es la parte del juego, que en general gusta más a los jugadores, a los propios entrenadores, así como, al público en general, ya que, se consiguen canastas fáciles y en un periodo corto de tiempo"

Objetivos y principios.

Objetivos.

A) el objetivo principal es meter canasta fácil en el menor tiempo posible. Es la mejor arma del ataque.

B) la siguiente premisa es que el ataque sea siempre superior a la defensa.

C) en el contraataque se aprecian dos variantes bien definidas y claras que son: la utilización de la ventaja numérica y la ventaja territorial o espacial1.

D) la utilización del contraataque es la mejor estrategia para dar la vuelta o remontar un tanteo adverso en el menor tiempo.

E) se obtienen canastas fáciles.

F) se intenta impone nuestro ritmo del partido y como consecuencia dominar el juego.

G) la mentalidad de que en cualquier momento del partido podemos correr es tarea de convencimiento de los propios jugadores. Así mismo, los equipos agresivos deben de contra-atacar siempre como indica davis. R. M. (1969).

Del prestigioso entrenador americano wooden.j. (1980). Extraemos la siguiente cita. "entre las cualidades que se desarrolla con la práctica del contraataque están: la rapidez y velocidad de sus acciones en la ejecución de sus fundamentos y una apropiada condición mental y espíritu de equipo".

Principios.

A) el contraataque es bueno para romper el ritmo al adversario. Puede ser efectivo ante defensas cambiantes, ya que, presiona al equipo adversario afectando al tiempo de juego. Se puede utilizar contraataques que pretenden controlar el tiempo del partido.

B) el tipo de contraataque está en función de las características de los jugadores que poseemos.

C) puede ser motivante para incentivar el rendimiento de la defensa y posibilitar a cualquier jugador sea un encestador en potencia.

D) las condiciones para contraatacar de un equipo las podemos resumir en tres bloques:

1) poder reboteador y buena defensa.

2) velocidad mental, de traslación y de manejo del balón.

3) determinación y motivación.

E) este juego rápido puede impedir que la defensa se organice convenientemente.

F) hace que el equipo adversario esté pensando en el balance defensivo y en ocasiones debilita el número de jugadores que van al rebote ofensivo.

G) el contraataque más que otros sistemas requieren disciplina y orden en las realizaciones.

H) los equipos que no realizan contraataque pueden ser fácilmente presionados.

I) el segundo contraataque permite conseguir canastas próximas al aro y por jugadores altos. También contribuye a forzar faltas personales al equipo adversario al cortar en carrera por el centro de la zona, movimiento este difícil de parar.

Análisis de las fases del contraataque.

En este apartado vamos de forma breve y resumida completar y resaltar los aspectos más fundamentales de la ya conocida fases del contraataque.

Fase de salida o apertura.

Lo primero para poder correr hace falta la posesión del balón, posteriormente y simultáneamente es la organización de los pases y jugadores en el menor tiempo posible. Esta salida podrá ser de un robo de balón que posibilitaría el correr de cara mejor y después de capturar un rebote. La apertura puede ser doble, recibiendo el base el primer pase o apoyándose en la banda para volver a recibir en el centro. Hay también posibilidad de que el base reciba en la banda o bien directamente el primer pase o con apoyo como antes acabando en la banda

Fase de subir el balón.

Lo mejor es mediante pases que es más rápido pero con riesgo de realizar una mala recepción o pase también podemos realizarla mediante el bote con menos riesgos (un sólo jugador y especialista) y quizás algo menos rápida. El realizar el avance por el centro nos permite mayor salida que por el lateral sobre todo en la finalización.

Fase final.

Lo mejor sería 1 x 0 ó 2 x 0 y terminar en bandeja. Sucesivamente se finalizaría con 2 x 1, 3 x 2, etc. Se ha de buscar altos porcentajes de acierto. En ocasiones cuando la situación

estratégica del partido lo requiere se terminaría con lanzamiento de tres puntos. Estas situaciones requieren de buenos pases y de doblar el balón con buena coordinación en el tiempo (timing). Cuando estratégicamente sea necesario se finalizará con un lanzamiento a canasta de tres puntos.

El segundo contraataque finaliza con los cortes de los jugadores 4 y 5 (trailer) por el centro de la zona para recibir cerca del aro. Si no se consigue lanzamiento a canasta los 5 jugadores se quedaran situados para realizar o una transición ofensiva o un ataque

Tipos de contraataque

Podríamos definir dos tipos básicos de contraataque que son el clásico y el universal. En ocasiones hay una tercera posibilidad no demasiada utilizada que es el contraataque por la banda o lateral.

Contraataque clásico (sobre bote).

Es el más utilizado. Está fundamentado en el papel que desempeñan cada jugador, ya sean bases, aleros y pivots, ocupando cada uno las tres calles, una central y dos laterales y en las acciones motrices.

Después del rebote se realiza un pase de apertura directamente al base (si no es posible se realiza un pase de apoyo a la banda y vuelta al base) este lo sube y termina con un pase al alero en carrera y con ventaja.

En esta opción, lo importante es que el base bote por el centro y suba el balón rápidamente. Se finalizará en bandeja o en un tiro con alto porcentaje de acierto.

Debido a su carácter específico a corto plazo puede ser muy productivo (lo fundamental es tener un buen driblador o constructor).

Contraataque universal (sobre pase).

Está fundamentado en las acciones motrices y no en los jugadores. Las calles son tomadas por aquellos jugadores que primero las ocupen prescindiendo de su puesto específico.

Los jugadores para realizar este juego han de tener muy buenos fundamentos técnicos y tácticos, es decir, ser jugadores universales y decidir las opciones rápidamente en carrera.

Este contraataque si se domina es más difícil contrarrestarlo. El avance del balón ha de ser mediante pases y no botes. Este contraataque es muy práctico para realizar de uno o dos pases largos y rápidos.

Para la iniciación es excelente por su carácter global y generalista. Quizás su dominio y rendimiento vienen más a largo plazo.

Caracteristicas	contraataque clasico	contraataque universal
Elementos técnicos	dribling	pases
Fundamentado	jugador	accion motriz
Rol	base, alero, pivot	cualquiera
Rendimiento	mayor a corto plazo	menor a corto plazo
Defensa	menos dificultad para defenderlo	mayor dificultad para defenderlo

Situaciones del juego para utilizar el contraataque.

- interceptación del balón.
- después de un rebote defensivo.
- después de un tiro libre fallado.
- después de canasta en juego o tiro libre.
- tras un saque de banda.
- tras un salto entre dos.

No se realizará un análisis de cada situación, que ya, es conocido pero si resaltar lo siguiente:

El contraataque largo requiere una fuerte organización. Los cortos como son el contraataque después de banda2 y salto entre dos, se realizará sorprendiendo a la defensa.

Es necesario seleccionar previamente los contraataques y entrenarlos convenientemente para ponerlos en práctica cuando la situación de juego lo demande

Deporte: Handball

Los pocos historiadores que se han atrevido a profundizar en el origen del actual balonmano, apuntan a un profesor de educación física, afincado en berlín, llamado max heiser, como el verdadero padre de esta modalidad deportiva.

En un primer momento se jugaba en cancha de futbol con 11 jugadores y las mismas porterías. Más adelante con la celebración de encuentros internacionales, el primero de los cuales tuvo lugar en 1925, la zona fue marcada a 13 metros. Las dimensiones de la pelota fueron reducidas pero todavía el balonmano no había encontrado su identidad.

En 1928 la federación internacional de handball redacta su primer reglamento.

En algunos lugares del norte de europa, el balonmano de 11, había sido aceptado para ser practicado en pistas cubiertas, por razones climáticas. Así es que comienza el handball de 7 jugadores.

Sin embargo, uruguay reivindica la paternidad de este deporte donde comenzó a ser conocido en 1916. Un juego muy parecido al actual.

El handball es un deporte ampliamente difundido en el medio escolar, porque es de fácil implementación, puede ser desarrollado en grupos mixtos, con niveles heterogéneos, además se puede jugar fácilmente, sin contar con el dominio de los fundamentos técnicos-tácticos.

Lo podemos definir como un deporte colectivo de habilidades abiertas, donde lo fudamental es interactuar con compañeros y rivales. Es un deporte de equipo que implica cooperación. En él los jugadores interactúan con compañeros y de contra comunicación y oposición con los oponentes.

Las luchas y duelos constantes que se producen en el juego, generalmente, son por la posesión de la pelota, por el control y el uso de los espacios libres.

Podemos decir que el handball actual, es un intento constante de producir el desequilibrio del ataque sobre la defensa y viceversa.

Los fundamentos del handball se basan:

- Lanzamientos:
  - lanzamiento en apoyo o pase de hombro.
  - lanzamiento de suspensión (después del salto).
  - lanzamiento de cadera (o pase de abajo)

- Recepción:
  - baja
  - media
  - alta

- Bloqueos:
  - estático
  - dinámico

- Fintas

Deporte: Gimnasia

Reconocemos la gimnasia como una forma de movimiento, caracterizada por ser sistemática e intencionada, tendiente a la formación corporal y el aprendizaje motor, tanto en lo instrumental como en lo expresivo, que le permite al sujeto asocie el movimiento con la vida cotidiana, la preservación de la salud y la libertad creadora.

El desarrollo de las capacidades orgánicas, musculares, perceptivas y motrices, la gracia, la amplitud, riqueza, economía, eficiencia, variabilidad de movimientos, etc.

Constituyen al logro de una disponibilidad corporal en pos de una mejor calidad de vida.

La imagen, la percepción, organización corporal, incluye el conocimiento, experimentación, representación mental y toma de conciencia del propio cuerpo, tanto global, como segmentado, el conocimiento de los elementos funcionales del propio cuerpo y de sus posibilidades de movimiento: tono, tensión, relajación, respiración, equilibrio, postura, esquema corporal, etc.

El sujeto constituye su propio esquema en interacción con el espacio, el tiempo, el movimiento propio y el movimiento de los otros.

El tratamiento de los elementos motores básicos de la competencia motriz incluye las coordinaciones motoras en relación con la percepción y la conciencia del movimiento y finalmente las habilidades básicas, soporte de las futuras habilidades específicas y de la mejora de la eficiencia motora.

Deporte: Natación

El origen de la natación es ancestral y se tiene prueba de ello a través de los estudios de las más antiguas civilizaciones. Los fenicios eran grandes navegantes y comerciantes.

Sin embargo esta actividad física decayó en la edad media, particularmente en europa. Pero esto cambió en el siglo xix y desde entonces la natación ha venido a hacer una de las mejores actividades físicas, además de servir como terapia y método de supervivencia.

En la edad moderna, la natación de competición se instituyó en gran bretania. La primera organización de este tipo fue national swiming society, fundada en 1837 y en 1869 se creó la metropolitan swiming clubs, que después se convirtió en la amaster swiming association. En 1908 se crea en londres la federación internacional de natación (fina).

Las competencias femeninas de natación se incluyeron por primera vez en los juegos olímpicos de 1912.

La natación cumple con varios de los objetivos del desarrollo físico, acrecentamiento de la salud, aptitud física, adquisición de destrezas, educación del movimiento.

Facilita además el conocimiento de sí mismo, proporciona sentimiento de confianza y seguridad, acrecienta el valor, educa la voluntad y perfecciona el dominio del propio cuerpo en el medio.

Es una actividad que se puede practicar durante todas la vida, puede hacerse en forma recreativa, competitiva y profesional.

El hombre al aprender a nadar recupera una facultad, que al igual que otros seres poseía en un estadio anterior de mayor unión con la naturaleza.

Es también una de las formas básicas de la actividad física. La seguridad y el dominio en el agua son fuentes de alegría, de niños, jóvenes, adultos, adultos-mayores y de quienes poseen capacidades diferentes.

Se busca:

+ adquirir dominio práctico del medio.

+ apropiarse de diferentes destrezas acuáticas, considerándolas como parte de un proceso que jamás termina.

Estilos de nado:

- Estilo pecho: conocido también como braza.
- Estilo libre: conocido también como crol.
- Estilo espalda: conocido también como dorso.
- Estilo mariposa.

Deporte: Futsal

Futsal breve reseña histórica

Según f.c.tolussi en su libro futebol de saláo, táctica, regras e historia, acerca del tan discutido origen de esta disciplina, propone el año 1930 como fecha más probable para definir el nacimiento de este deporte en el mundo. Según este autor el fútbol de salón nace el 8 de septiembre de1930 en dependencias de la asociación cristiana de jóvenes de montevideo de la mano del profesor de educación física juan carlos ceriani; después de vencer uruguay en 1930 el primer campeonato del mundo de fútbol, precedido por las anteriores victorias de la selección charrúa en los juegos olímpicos de parís y ámsterdam, se desata una afición desbordante por jugar fútbol. Aprovechando este entusiasmo de los niños y jóvenes; y partiendo de las dificultades para encontrar y disponer de espacios con medidas de futbol 11. Fue necesario adaptar espacios de otras disciplinas deportivas, crear reglas o adaptarlas, que permitan jugar en otras dimensiones. Buscar un balón más adecuado, que no rebotase mucho y que diese mayor agilidad a los “espacios tiempo” del juego. Con el tiempo se fueron perfeccionando estas reglas, unificando algunos contenidos de los reglamentos de basquetbol, hándbol, waterpolo y el mismo fútbol. Según j.c.ceriani , estas primera reglamentación indicaban un juego de 6 contra 6, en un campo de 26 x 12, y con unas metas de 4 x 2 metros, jugándose dos periodos de 20 minutos, con 10 minutos de descanso y un tiempo muerto en cada uno de los periodos, por equipo. Inicialmente se le llamó "fútbol de salón" y causó sensación en uruguay, pasando posteriormente al resto de sudamérica para extenderse poco a poco por todo el mundo. Por aquella época, y con ocasión de un curso en uruguay de jóvenes de las asociaciones cristianas de sudamérica, fueron entregadas copias de las primeras reglas de fútbol sala a todos los representantes que allí acudieron.

En 1965, se creó la confederación sudamericana de fútbol de salón, primera organización internacional de este deporte. Ese año también se disputó el primer campeonato sudamericano de selecciones.

La federación internacional de fútbol de salón (fifusa), fue fundada en 1971 en são paulo, brasil. Siendo su primer presidente joao havelange (posteriormente presidente de la fifa). Esta organización realizó en 1982 el primer mundial del deporte y posteriormente otros seis más. La fifusa se mantuvo como organización independiente hasta su disolución en el año 2002.

Hacia fines de 1985, y ante la crisis económica de fifusa y sus afiliados, diversos países, encabezados por brasil, decidieron solicitar al entonces presidente de la fifa joao havelange, así como a su secretario general joseph blatter, que esta organización incorporase el fútbol sala a la fifa.

En el 2000, problemas internos en la fifusa hicieron que sus federaciones y confederaciones miembros la abandonen para intentar la unificación con la fifa, acuerdo que no prosperó. Posteriormente decidieron formar la asociación mundial de futsal en el 2002, con sede central en asunción, paraguay, la nueva organización continuó con similares actividades, reglamentos y competencias que la fifusa.

En los últimos años, la fifa y la amf han realizado esfuerzos y han puesto en marcha estrategias para que esta disciplina sea incluida en los juegos olímpicos.

Actualmente el presidente del comité olímpico internacional (coi), el alemán thomas bach admitió la posibilidad de incluir al futsal en los juegos de la juventud buenos aires 2018.

El desarrollo del fútbol sala en Europa

Bassieer, y otros, allá por los años cincuenta, relatan qué ocurría con este deporte en europa. En aquellos tiempos se debatía el problema de cómo utilizar útilmente la cancha para la mejora en el fútbol 11. Incluso se llega a organizar una conferencia para dilucidar entre los entrenadores la mejor solución. Se enfrentaban las posturas de los que opinan a favor y en contra de las prácticas en espacios cubiertos y, con el tiempo, parece prevalecer la de los primeros. En un principio sí se utilizaba para la mejora de la condición física, con sus denominados ejercicios gimnásticos, alternándolo con otros juegos y prácticas de deportes de sala. Debemos destacar que la utilización de la sala se hacía sólo en los meses que por inclemencia del tiempo no se podía jugar al fútbol, como lo atestiguan la documentación escrita al responder a cuestionarios realizados a tal respecto en países como alemania, escocia, rusia y, por supuesto, todos los países nórdicos. En bélgica se entendía el futbol sala como un complemento indispensable todo el año y no solo para temporadas invernales. En finlandia, las condiciones climáticas influyen particularmente en la organización de campeonatos, en los que las instalaciones cubiertas de los clubes ayudan a paliar el problema de la climatología. En las escuelas, hay dos o tres sesiones de deporte por semana, donde se enseñan muchas especialidades deportivas. Por esta razón, las lecciones de fútbol no son muy numerosas, siendo de 10 a 15 horas en otoño. Los campeonatos intercolegiales son organizados en horas extraesco-

lares. Entre 60 y 80 institutos participaban en un campeonato nacional disputado por sistema de copa. En 1936 la federación inglesa publica el libro the football association coaching manual (1936), que el periódico francés football traduce y edita. Rossini. M (1936), en su prefacio de la edición francesa, opina que dicho libro es uno de los primeros y más interesantes tratados de su tiempo y que en el futuro podría dar pie para desarrollar el futbol sala. En éste libro se habla, ya en aquel año, de entrenamiento combinado en sala y al aire libre, dividiéndolo en partes. Una primera que constaría de preparación física durante 15', ejercicios preliminares y pequeños juegos en 20'. En la segunda parte, realiza juegos de equipo en 25'.

En francia y en españa no se utiliza necesariamente la sala para el entrenamiento, no ocurre lo mismo en suecia o finlandia, que dedican casi obligatoriamente toda la temporada invernal al fútbol en sala. En esta breve revisión histórica del futbol sala en europa podemos finalizar con una apostilla, "cada país tiene su idiosincrasia del trabajo en la cancha para experimentar su personalidad a la hora de elegir la sala o el aire libre. La búsqueda de la precisión técnica y principalmente la mejora de la condición física, junto con el trabajo cada vez en mayor cantidad con el balón, puede justificar el trabajo en sala".

El fútbol sala en Argentina

En la actualidad en nuestro país el futsal, está representado por las dos organizaciones mundiales que rigen los lineamientos de este deporte: a.m.f. (asociación mundial de futsal) y la f.i.f.a. (federación internacional de fútbol asociada).

Nos ocuparemos de explicar cómo se desarrolla el futsal de fifa que en el mundo y en nuestro país está hoy más expandido.

El consejo federal del fútbol es el ente que nuclea a todas las asociaciones de fútbol en argentina y quien define las políticas de desarrollo del deporte que inicialmente dictamina y baja la fifa. Gran porcentaje de sus asociadas vienen desarrollando este deporte en torneos organizados de forma similar a los de futbol 11 y con gran participación de niños y jóvenes que compiten por edades en distintas categorías hasta primera división.

Las sgtes. Asociaciones tienen competencia anual de futsal:

- a.f.a. Asociación de fútbol argentino.
- a.r.f. Asociación rosarina de fútbol.
- a.s.f. Asociación santafesina de fútbol.

- a.s.f. Asociación san juanina de fútbol
- a.f.f. Asociación formoseña de fútbol
- a.m.f. Asociación misionera de fútbol
- a.c.f. Asociación cordobesa de fútbol
- a.f.r.c. Asociación de fútbol de rio cuarto (córdoba)
- a.f.f. Asociación fueguina de fútbol.
- a.f.m.p. Asociación de fútbol de mar del plata.
- a.f.c.r. Asociación de fútbol de comodoro rivadavia.

Hacemos una breve síntesis del aspecto reglamentario.

Terreno de juego de 40 x 20 metros. Área de portería y punto de penalti a 6 mts. Balón de juego con medidas intermedias de: circunferencia entre 59-61 ctms, y 410-430 grms de peso, con un rebote intermedio. Los cambios de jugadores son libres y dos tiempos muertos de 1minuto, por cada media parte. El portero reanuda el juego solo con las manos, pasando la pelota fuera del área de portería, en el saque de meta. La puesta en juego de las fuera de bandas y saque de esquina se hará con los pies. El partido es dirigido por dos árbitros, un cronometrador y un anotador. Se consideran faltas acumulativas de equipo e individuales todas las faltas técnicas, personales y disciplinarias. Las faltas técnicas se sancionan con un tiro libre. Hasta la quinta falta acumulativa, hay posibilidad de formación de barrera de jugadores a 5 metros. A partir de la 6a falta acumulativa todas las faltas que se cometan, se castiga con un tiro libre o doble penal. Posibilidad de conseguir gol dentro y fuera del área. Ley de la ventaja, pero contabilizando posteriormente la falta que fuere.

Breve análisis del espacio sociomotor con aplicación al futsal.

Es el espacio donde la comunicación se pone de manifiesto o se actúa. La acción motriz utiliza este espacio como intermediario de los equipos, en su doble sentido de colaboración/oposición.

El espacio en que el individuo actúa está en interacción con los demás, en una situación de motricidad compartida o comotricidad, en la que la comunicación da al espacio un valor completamente original, de forma tal que el jugador la percibe en función de su/s compañero/s que le posibilitan una cooperación y/o del/os adversario/s que suscitan una

oposición. Estas situaciones sociomotrices que combinan el espacio social del terreno con el espacio multiforme y cambiante de la interacción motriz se engloban en el término espacio sociomotriz.

Este espacio define en gran medida al futsal. El espacio de juego es común para los dos equipos y la participación es simultánea. Este espacio se convierte en un intermediario clave, donde la motricidad compartida se desarrolla y, en ciertos casos, nos define la diferencia con otros deportes.

Las áreas de penal, como subespacio, caracterizan aún más al propio deporte.

Actualmente, los jugadores de campo pueden jugar en todo el espacio de juego, con la salvedad de que las faltas que se cometen dentro del área se castigan con penal, así como el doble penal de 10 metros con el que se penalizan las faltas cometidas fuera de esa distancia y contabilizándose las de equipo.

La superficie total del terreno de juego está entre un máximo de 800 metros cuadrados (20x40 mts ancho y largo) y un mínimo de 648 metros cuadrados (18x36 mts ancho y largo). Es el espacio en el que el jugador actúa en interacción con los demás, presentando una situación de motricidad compartida, en la que la comunicación da al espacio un valor completamente original, de forma tal que el jugador lo percibe en función de su/s compañero/s y adversario/s, posibilitando la cooperación y/o la oposición, denominando precisamente a este espacio como sociomotor.

El espacio sociomotriz utilizado por la lógica interna, se podría definir como el espacio real totalmente cambiante y sujeto al uso de la estrategia de los equipos. Son ejemplos de este espacio, el utilizado por la defensa de zonas o el espacio para realizar un aclarado o el utilizado en el juego de 1 x 1.

Análisis sintético del tiempo en la acción de juego del futsal.

El juego del fútbol sala está influenciado por el imperativo tiempo, ya sea en la faceta atacante como en la defensiva, en el aspecto individual del jugador como en el colectivo. Como consecuencia, este factor omnipresente en la acción de juego cobra una importancia relevante.

En su aplicación al futsal, las fases de acción de juego de percepción de la situación, decisión estratégica y ejecución técnica, deben de ser lo más actuales posibles.

En nuestro deporte, que utiliza un espacio reducido, también la referencia temporal de su acción de juego es corta, a diferencia del fútbol.

Creemos que el considerar el tiempo como una coordenada de referencia más es acertado, ya que, a la hora de representar la acción de juego, ésta siempre lleva implícita un ajuste temporal, que es precisamente el carácter de simultaneidad de dicha acción entre los compañeros y los adversarios.

El juego de futsal, por muy obvio que resulte, se realiza con la acción motriz, adaptada en el espacio y el tiempo en que se ejecuta. La caracterización de los deportes a nivel de exigencia fisiológica se suele realizar entre las variables de tiempo de participación y tiempo de recuperación.

La cadencia en el juego o ritmo de las acciones de juego, está marcada por el tiempo, dependiendo de las intenciones estratégicas marcadas por los equipos durante la competición. El marcador y el tiempo de juego transcurrido del partido son variables que deciden que ritmo de juego de ataque y defensa emplearán los equipos.

La intensidad defensiva viene marcada, entre otros condicionantes, por la proximidad espacial al atacante, requiriéndole rapidez en la toma de decisión.

En el juego estratégico colectivo, el imperativo tiempo, como veremos posteriormente en el desarrollo de los sistemas de juego ofensivos, es el factor que define los dos grandes bloques o estilos de juego: el juego rápido (contraataque y transición) y el ataque posicional, este último caracterizado por realizar un juego a un bajo ritmo o tiempo de juego.

Las estrategias del juego ofensivo tiene mucho que ver, con estos tiempos de posesión del balón. Hay una tendencia generalizada por parte de los entrenadores a afirmar que quien controla el juego debido a su tiempo de posesión, gana el partido.

En el plano práctico podemos especificar que los jugadores de un equipo interactúan en un mismo tiempo o se someten a una sincronía externa, que es lo mismo que decir que están influenciados por un tiempo reglamentario que condiciona sus conductas motrices.

El juego se realiza estando el balón en juego y fuera de juego. Es decir, las acciones previas, por ejemplo, en un saque de esquina se realizan todas con el reloj parado. Habría, pues, que delimitar claramente estas dos posibilidades de juego y darles una terminología adecuada que no de posibilidades de error.

Sistemas de juego

Los modos tácticos suponen la organización de las acciones individuales y colectivas, que se expresan mediante la aplicación de los diferentes sistemas, combinaciones y variantes durante el juego, en competición entre dos equipos.

Diferentes autores postulan que, para alcanzar el éxito en la lucha deportiva es imprescindible la introducción de un estilo propio de juego.

La creación del estilo de juego significa la estructuración del sistema de preparación o la transmisión por parte del entrenador de su forma de interpretar el juego, desde las edades más tempranas hasta la madurez deportiva.

Los modos tácticos no siempre son tan ricos en opciones y posibilidades, debiendo estar presididos por una disciplina y un orden táctico.

Desarrollo de los fundamentos o acciones técnicas de los roles del futbol-sala.

El planteamiento teórico será justificado debido a la más completa descripción de las distintas acciones técnicas realizadas por los roles de los jugadores, y no por los jugadores.

Los roles se entienden como categorías de acción, que corresponde a un estatus sociomotor.

Seguiremos los objetivos que nos motivan al presente trabajo, precisamente el estudio de las acciones motrices (en este caso desde la perspectiva técnica) de los jugadores, para lo cual utilizamos metodológicamente los roles y subroles. De esta manera buscaremos acciones motrices comunes de los jugadores (acciones técnicas o fundamentos) para poder referenciarlas con los diferentes estatus. Entendemos que los puestos específicos sí tienen unas acciones concretas de realización idóneas en cada caso y circunstancia, pero que cualquier jugador en un momento determinado puede realizar.

Participamos del planteamiento que de lo que realmente delimita los roles es el reglamento (parlebas.p., 1981). De igual manera pensamos que las acciones técnicas también lo están.

Recordamos que los cinco roles del futbolsala son: atacante, compañero, defensor, ayudante y portero. Definidos como:

Atacante jugador con balón.

Compañero cualquier atacante sin balón.

Defensor defensor del atacante con balón.

Ayudante cualquier defensor del atacante sin balón.

Guardameta rol específico definido por el reglamento.

Obviamente las acciones técnicas individuales de los roles no podrán ser divididas en ofensivas y defensivas, ya que es precisamente unos de los criterios que definen los roles.

Recordar que los subroles son una categoría que surge de la reagrupación de todas las sucesiones de comportamientos que revelan lamisma intención estratégica inmediata, y que corresponden a la misma significación práxica. Como consecuencia de estos argumentos, también los subroles se caracterizan por la ejecución de cierta técnica específica.

Acciones técnicas grupales ofensivas de dos atacantes.

Hay jugadas entre dos jugadores, las más utilizadas, que por su importancia en el futbolsala, han tomado nombre propio :

1. Pasar y recibir o pared (give and go).

Es quizás la acción grupal más conocida y común. Tiene muchísimas vanantes.

Hemos de localizar al compañero tras realizar un desmarque y poder pasar. A continuación, el atacante, leyendo a la defensa (rol ayudante), cortará por el camino más correcto (por delante o detrás del defensor), para recibir el balón. Las trayectorias y aceleraciones estarán en función del defensor. Si estuviéramos próximos al área de portería, también debemos de tener en cuenta la salida o intervención del portero.

Las paredes pueden ser múltiples, en función de los puestos específicos, de en que parte del espacio de juego se realice, de si se corta por delante o buscándole la espalda al defensor ayuda, si es en corto o en largo o de si se realiza con previo cambio de dirección o trayectoria o no.

El toque, tanto raso como por encima (en vaselina), el desmarque, el cambio de ritmo, la recepción y el lanzamiento a gol son los fundamentos técnicos que entran en juego.

La pared clásica entre un jugador de atrás y el punta es de las más conocidas y efectivas, ya que no olvidamos que el atacante que toca al punta va de cara y el defensor, de espaldas, y su defensa no es fácil.

2. Desmarques.

También llamadas fintas de recepción. Es la acción básica de zafarse o liberarse del defensor. Tiene tres condicionantes de realización importantes que son:

- realizarlo en sentido de la portería. - coordinación en el tiempo o timing con el rol atacante.

- recibir a una distancia de amenaza para el rol defensor.

Requiere un cambio de aceleración o ritmo. Se puede realizar cortando por delante o por detrás del defensor.

3. Pique y falso o "zeqo".

Con la segunda acepción procedente del nombre del entrenador brasileño que lo puso en práctica en españa. Es el movimiento más simple entre dos jugadores, que consiste en hacer fintas de penetración por parte del rol compañero hasta que consigue el desmarque y la recepción del balón. El cambio de ritmo y la oportunidad son sus características. Cuando se realiza por la espalda del defensor también se le llama "puerta atrás".

4. Diagonal.

Se caracteriza por que la trayectoria recorrida por el atacante, después de dar la pelota al compañero, es precisamente en diagonal. Esta trayectoria puede ser corta o larga, dándole nombre a la diagonal. Es muy importante el pase de devolución o segundo pase, que en función de la defensa (rol ayudante) será raso o bombeado.

Las diagonales se hacen en profundidad a la portería, provocando peligro continuado. Hemos de prever la defensa de ayuda para que no nos intercepten el balón.

El movimiento previo a la recepción del balón va precedido de un movimiento oportuno de separación o alejamiento del rol defensor-ayuda. Si cuando estamos realizando la diagonal el defensor está muy separado, podemos pararnos y hacer una corta o falsa diagonal. Es importante que el espacio de la diagonal esté expedito, sobre todo del punta, para que no haya ayudas defensivas.

5. Paralela.

Movimiento de dos contra dos realizado por el compañero en dirección a la línea de fondo en trayectoria paralela a la línea de banda. En este caso, el pase y la recepción en comparación con la diagonal son menos difíciles, ya que se realizan por la parte exterior. En esta ocasión el pase es raso y la recepción por el exterior es menos complicada, ya que el defensor está por el interior.

Como en el caso anterior, en función de la colocación del defensa (rol ayudante) se puede hacer una corta o falsa paralela.

Cuando la defensa es zonal, estos movimientos es necesario adaptarlos o incluso cambiarlos para mayor efectividad. También es importante por qué lado se hace, ya que depende de la lateralidad y pierna fuerte o débil del jugador que utilicemos.

6. Cruce por detrás.

Se trata de buscar la espalda al defensor (rol ayudante). Cuando las defensas son individuales y muy presionantes, esta acción grupal puede ser efectiva. El rol compañero realiza una trayectoria por detrás de su compañero atacante, para crear confusión a la defensa y poder recibir el balón. Si la defensa realiza cambio de jugadores, hay un momento en que el rol compañero está en condiciones de recibir el balón.

7. Bloqueo directo e indirecto.

Es directo cuando se bloquea al defensor del jugador-balón e indirecto cuando se realiza al defensor de otro atacante (rol ayudante).

Consiste en interceptar el camino del defensor para dejar libre al rol atacante. Este puede ser por la derecha, izquierda y por detrás, o ciego, en el que el rol defensor no ve por donde le viene el bloqueo.

El jugador atacante (rol compañero) debe de ser el que arrastre a su defensor contra el bloqueo, y no al revés.

La continuación del bloqueo consiste en que, después de bloquear, el rol compañero debe de cortar hacia la portería dejando atrás al rol ayuda o ayudante, por si hiciera falta recibir el balón.

Siempre existe la posibilidad de, si el rol ayuda nos permite cortar por delante cuando vamos a bloquear, hacerlo para recibir directamente del rol atacante.

8. Interposición a la defensa o pantalla.

Son situaciones que realiza el rol compañero (atacante sin balón) para librar a otro compañero del defensor, colocándonos entre el atacante y su defensor, al menos momentáneamente. Esta ventaja adquirida por el atacante le posibilita para jugar el balón en pase, regate o lanzamiento a portería. Dicha interposición debemos de realizarla sin movimiento.

9. Dividir y pasar o doblar el balón.

Se realiza sobre todo contra defensa de zonas y consiste en que el atacante juega con balón en profundidad para atraer tanto a su defensa como a la ayuda defensiva, para pasar o doblar el balón al compañero.

Cuando la defensa es zonal, el concepto de dividir el espacio está fundamentado en crear incertidumbre de quien debe de ser el que cubra al atacante: si la defensa emplea a dos jugadores, un atacante ha de quedar libre que, es el que recibe.

Acciones técnicas grupales ofensivas de tres atacantes.

1. Tijera. Es una acción grupal ofensiva entre tres atacantes: dos jugadores del perímetro o exterior y el punta.

Se mete el balón al punta y se realizan dos cortes sobre él cruzándose y este devolverá al primero o al segundo corte en pared.

2. Triángulo. Se puede decir que es una variante de la tijera, ya que después de meter el balón al punta, se va a bloquear al compañero para que quede libre y poder recibir. El jugador que bloquea posteriormente puede continuar, si es necesario, para recibir.

En ambos casos debemos de contar con un punta que aguante la posesión del balón durante el tiempo necesario. Si la defensa se anticipara al punta, este puede jugar 1 x 1 aprovechando la ventaja.

3. Pase al punta y cortes sucesivos. Son movimientos parecidos a los anteriores. Si el punta recibe arriba en una esquina, tanto el pasador como su compañero cortan hacia el balón y la portería de forma rápida y arrastrando a sus defensores. Normalmente, es más fácil que reciba el segundo corte.

4. Opción de pase directo continuado y recibir. Es un movimiento que requiere gran coordinación entre los pasadores. El primer receptor recibe en carrera y ya orientado al siguiente pase. Esto se realiza instantáneamente y con pases tensos. Después del segundo pase, se va a buscar el balón en pared rápida para empalmar a portería.

5. Bloqueo indirecto lateral. Entre tres atacantes. Un atacante trabaja para bloquear al defensor del compañero, que recibe la pelota libre de marca.

Cuando al defensor se le bloquea por la espalda, se le denomina bloqueo ciego.

6. Acción de aclarado. Interpretamos que metodológicamente se debe de situar en el comportamiento táctico colectivo, ya que, si bien es una acción individual de 1 x 1, la colaboración del resto de compañeros es imprescindible, debiendo actuar de modo que la defensa no pueda ayudar y que estén preparados por si ha de doblar el balón a cualquiera de ellos.

Conceptos de táctica y estrategia motriz .

Los términos táctica y estrategia son utilizados en muchos ámbitos de la vida humana. De entre ellos sobresalen el militar, el empresarial, y el deportivo.

El problema estriba en los diferentes significados que se les han dado, incluso en el mismo ámbito que nos ocupa del deporte.

La estrategia deportiva debe de poseer, según Riera.j. (1995)1, tres rasgos principales que son.

1-. Intentar conseguir el objetivo principal, por ejemplo ganar al adversario.

2-. Planificar previamente la actuación a corto, medio y largo plazo, por ejemplo el entrenador planifica el ciclo del equipo (largo plazo), la temporada (medioplazo) o la próxima competición (corto plazo), en función de la competición, días de entrenamiento, etc.

3-. Abordar la qlobabilidad de los aspectos que intervienen, como por ejemplo la selección de los deportistas, planificar los entrenamientos, la alimentación correcta, etc.

¿quién elabora la estrategia? El entrenador y la directiva (no la específica de juego). No obstante, en muchas ocasiones, al abordar la competición, el jugador puede y debe de elaborar planteamientos estratégicos a corto plazo. La estrategia está presente en todos los deportes, incluso en su configuración individual y sin adversario directo en el espacio y el tiempo.

Entendemos que hay una estrategia individual y colectiva, además de la temporal ya mencionada a largo, medio y corto plazo.

No entendemos por estrategia deportiva a la actuación inmediata para superar o evitar ser superados por los oponentes, ya que esta situación está mejor considerada como táctica deportiva.

Para Dufour.J. (1989) la táctica representa la contribución activa del factor "conciencia", tanto durante el partido como en el curso de su preparación y competición.

Riera.J.(1995) entiende el término de táctica deportiva si cumple:

1. Objetivo parcial, por ejemplo superar al contrario, meter un gol etc. El objetivo general o principal del equipo corresponde establecerlo a la estrategia deportiva

2. Juego intencionado o duelo, por ejemplo el enfrentamiento de un 1 x 1.

3. Adversario directo en el espacio y el tiempo. Adaptación a las circunstancias específicas de un adversario concreto.

Sampedro.J. (1984/1994), validando los tres puntos anteriores, los completa además con:

4. Inmediatez, o la rapidez en la elección de la mejor solución dentro de las posibles. Actualidad en la respuesta (rapidez en la solución).

5. Cierta improvisación. A diferencia de la estrategia deportiva la táctica requiere tomar decisiones en función de la situación que se demanda, normalmente no programadas. Las actuaciones tácticas preestablecida no siempre dan resultado positivo.

6. Capacidad de observación. Durante el juego el jugador actúa leyendo y racionalizando cada situación de juego. Se intentan prever las acciones adversarias. Los jugadores con conocimiento y experiencia en este sentido son los más capaces.

7. Utilización o elección de la mejor técnica adaptada a la situación y al adversario. consiste en seleccionar, dentro de las posibles, la más adecuada.

8. No revelar los planes al contrario. El carácter de sorpresa y disimulo puede darnos un resultado positivo.

Sistemas de juego

Los sistemas de juego tienen la doble faceta de ataque y defensa, en virtud, no sólo de la posesión del balón, sino de otras condiciones, como es la intencionalidad, cumplir los principios del ataque, la necesidad u obligatoriedad de cumplir la estrategia general en un momento de un partido, según el marcador, etc. Son, por lo tanto, situaciones cambiantes temporalmente, que responden a los intereses estratégicos de ambos equipos.

Los sistemas de juego, se enmarcan dentro de la estrategia general colectiva, que con una visión un tanto estructuralista y no muy funcional, considera a estos como la suma de acciones individuales, debidamente coordinadas, que se desarrollan a través de procedimientos específicos para obtener situaciones de ventaja en el juego.

Con una interpretación más global e integradora, los sistemas de juego por su carácter de interdependencia debemos de entenderlos como sistemas integradores de interacciones motrices y con relación de síntesis más que de análisis.

Se definen los sistemas como: la aplicación práctica en la cancha del sentido estratégico, desde una consideración "global" que queremos dar al juego.

1. Representación de los sistemas de juego.

Podemos representar al jugador como una fuerza, que en sus múltiples interacciones en el juego, concretiza una línea de fuerza. La unión de los jugadores representa el equipo y este a su vez un sistema de fuerzas cuya estructura geométrica se configura y cambia según la orientación espacial. Parlebas.p. (1988) lo representa, según la teoría de los gratos como instrumento de modernización particularmente adecuado. Por red de comunicaciones motrices del futbolsala se entiende el grafo asociado, cuyos vértices representan a los jugadores y cuyos arcos simbolizan las comunicaciones y/o contra comunicaciones motrices autorizadas por las reglas.

Según esta interpretación, no son disposiciones materiales las que determinan la red del futbolsala, como en el caso anterior de las fuerzas, sino disposiciones reglamentarias. Son el espíritu y la letra de las reglas de juego, las que establecen los canales de comunicación utilizables y utilizados en el juego.

La concepción sistémica adoptada supone que la red de comunicaciones engloba en una sola unidad a todos los equipos presentes, aún cuando sean antagonistas.

Corresponderá al análisis operativo del sistema hacer aparecer de manera precisa las relaciones de interdependencia, cooperación y/o de oposición, que ligan a todos los elementos entre sí.

Las relaciones de comunicación y contracomunícación motrices, "s" (solidaridad) y "r" (rivalidad), tienen en cuenta necesariamente a los dos jugadores que participan en el intercambio: emisor y receptor. La realización de un pase entre dos jugadores, requiere tanto el receptor como el pasador (a menudo es incluso el desmarque del receptor el que asegura el éxito de la acción). De un modo general, las relaciones r y s serán, pues, consideradas como relaciones simétricas.

Especialización de los jugadores dentro del sistema de juego.

Existen dos roles diferenciados estatutariamente en el futbolsala: los jugadores de campo y el portero.

Los puestos específicos tienen una similitud importante con los roles. Esto no quiere decir que cada puesto específico se identifica totalmente con un subrol determinado. Y esto es así, ya que las acciones, por ejemplo, del puesto específico del punta las puede realizar otro jugador, y son las funcioneslas que podrían aclarar esta supuesta similitud. Los puestos específicos y su denominación clásica las veremos a continuación.

A. El guardameta.

Definido estatutariamente. Podemos considerarlo en su doble función como el primer atacante y último defensor, en su aportación colectiva.

En orden de importancia y por la transcendentalidad de sus acciones, es el jugador más decisivo de todos.

En un partido equilibrado en juego y en opciones de gol, el resultado depende, en una medida considerable, de la actuación del portero. El error del guardameta como último jugador es difícilmente remediable por algún compañero.

Para Sampedro.j (1993), la situación, posición, la tarea a desarrollar dentro del juego y sobre todo, el reglamento, le dan un carácter diferenciador entre los restantes jugadores.

Este jugador, como dice valdano.j.1992, refiriéndose al portero, tiene la osadía de coger el balón con las manos, en un deporte que se piensa con la cabeza y se juega eminentemente con el pie.

Así, el reglamento obliga al guardameta, a vestir una prenda superior de distinto color que sus compañeros, adversarios y colegiados.

No le está permitido jugar fuera de su área de meta, sería sancionado con falta técnica. Beckenbauer.f.(1994) comenta su experiencia sin esta regla "pero con nuestros cuatro jugadores de campo nos enfrentábamos a menudo a una superioridad numérica del adversario que atacaba con cinco hombres, porque el portero se lanzaba también a la ofensiva. La federación alemana de fútbol va a anular de nuevo esta regla el año próximo. Entonces los partidos ganaran en interés"

Está obligado a poner el balón en juego con la mano y desde el interior del área, en un tiempo máximo de 5 segundos desde el contacto del portero con el balón dentro del área.

El balón sacado por el guardameta no podrá sobrepasar la línea de medio campo, sin antes tomar contacto con el campo propio o con un jugador en esta mitad del terreno de juego.

En opinión de Araujo e.a. (1991) pag 12 -13, seleccionador nacional brasileño, "pienso que el portero debe de poder sacar a campo contrario sin tocar su propio terreno, ya que haría más goles y el saque del portero se valoraría mejor"

B. Los jugadores de campo.

Debemos empezar indicando que el reglamento no prohíbe ni establece ventajas según el puesto especifico que se ocupe.

Los jugadores de campo desempeñan una doble faceta como atacantes y como defensores. En el análisis posterior, se explica esta doble intencionalidad ataque/defensa.

La denominación universal de los jugadores de campo atendiendo a sus tareas funciones son: cierre, ala y punta.

-cierre.

También llamado jugador central o jugador fijo (fixo). Se le localiza en las posiciones más atrasadas, predominando la función de defensa sobre la de atacante analizador.

Desde esta posición privilegiada, hace de organizador del juego o armador de las acciones ofensivas y, conjuntamente con el portero, organiza a la defensa. Suele, con comunicación verbal o gestémica, marcar las jugadas o sistemas de juego a emplear, bien por decisión propia o del entrenador.

Como último defensor, aparte del portero, realiza acciones de ayuda permanentemente. Debe de ser el primero que realice el balance.

La anticipación, la velocidad en el cruce, la decisión, son cualidades específicas en esta posición.

-ala.

Se denomina derecho o izquierdo, según juegue en una u otra parte del campo y no por la lateralidad de los jugadores. Sí conviene decir, que el ala diestro, si juega por la derecha tendrá su lado fuerte o dominante por esta banda, y el débil por el centro, y viceversa. Esto nos lleva a determinar la doble opción de jugar por ambas bandas, indistintamente de la lateralidad que posean.

Son especialistas en el contraataque, ya que se caracterizan por su velocidad, con y sin conducción de balón, y su buen finalizar en las superioridades numéricas. Como el especialista

cierre, son jugadores que realizan su juego de cara a la portería contraria. El regate en carrera y su disparo le caracterizan en sus ejecuciones técnicas.

- punta.

Jugador que se caracteriza por su situación más próxima a la portería adversaria, y que, en gran número de ocasiones juega de espaldas a la portería. Se le llamaba delantero en sus comienzos y también pivot (pivó). Predomina su juego ofensivo y finalizador. La recepción del balón en cualquier posición, junto al saber en cualquier momento cómo protegerlo, le asegura ser el mejor manejador.

En la faceta defensiva suele hacerlo en posiciones más alejadas de su área de portería, el más avanzado. Es un especialista en el remate y en conseguir rechaces de la meta contraria.

Es también especialista en el juego de 1 x 1, en la recepción en medio campo en las salidas de presión y en aguantar la pelota hasta recibir ayuda de sus compañeros.

Conceptos universales en la realización de los sistemas de juego.

Estos tres conceptos que a continuación vamos a describir no son muy estudiados, y, a mi modo de entender el juego, son básicos y fundamentales.

Son válidos, tanto para las acciones de ataque como para las de defensa. Están presente en el aspecto técnico y en el táctico.

Son elementos que siempre están actuando sobre el jugador, e incidiendo directísimamente, como el espacio de juego, el tiempo, etc. Son:

A-actitud.

B.-colocación.

C.-desplazamiento.

A-actitud.

Según el diccionario de las ciencias del deporte, 218, (1992), "es entendida mayontanamente como determinante del comportamiento en términos tales como necesidad, impulso, interés o motivación".

Este concepto tiene un doble significado, uno de naturaleza física y otra psicológica.

En primer lugar, la actitud de un jugador nos denota un aspecto postural o de posición del cuerpo. Corresponde, por tanto, a una cierta tensión, tono muscular, o estado de tensión físico.

Su segundo significado es más bien mental y volitivo. Es, precisamente, la predisposición del jugador para afrontar con las debidas garantías el partido. Tiene correspondencia con el incentivo general y motivación del propio equipo, a nivel individual y colectivo.

Consideramos que la actitud de los jugadores es ponderable y susceptible de cambio y mejora con el entrenamiento, tanto de forma endógena como exógena.

b.-colocación.

También responde a una doble exigencia o necesidad. Desde el punto de vista técnico, es necesario que el gesto, para que esté bien realizado, parta de una colocación adecuada de todos los parámetros corporales. Es decir, con equilibrio de los apoyos, con las extremidades en una lógica base de sustentación, etc. Esta colocación va referenciada al aspecto individual del sujeto que realiza los modelos de ejecución. El segundo requerimiento está en función del papel o dictamen táctico general. Es decir, cuándo y, sobre todo, dónde me sitúo en el terreno de juego.

La colocación de los jugadores en el futbolsala es requerida según multitud exigencias, como el balón, los compañeros, el espacio, el sistema de juego etc. Por ejemplo, en defensa, a cada mínimo movimiento del balón, hay una nueva colocación o posición de los defensores. Esto lleva consigo la necesidad de referenciarse continuamente en el juego, tanto en rol ofensivo como en el defensivo. Para ejecutar el concepto de colocación nos valemos de los desplazamientos.

C- desplazamiento

Entendidos, como la acción de trasladarse entre dos puntos. Podríamos entenderlo como la parte ejecutiva de la colocación. Hay muchos y continuos desplazamientos en el juego: frontales, laterales, diagonales, hacia atrás, etc.

Los desplazamientos no tan naturales como los frontales, es necesario entrenarlos en gran medida. Si los desplazamientos hacia atrás y, sobre todo, laterales, que son los más costosos, no son correctos, difícilmente podremos defender bien.

Analizaremos los factores más decisivos a la hora de construir la defensa.

A.- presión sobre el balón.

Es la piedra angular de toda buena defensa. Debemos estar en la línea balón, es decir, entre el balón y la portería. Pasa por el principio de no dejar jugar al atacante y se consigue

con: 1o condición física, 2o con actitud y posición defensiva continuada y 3o con agresividad, tanto posicional como de tensión defensiva.

El constante trabajo defensivo de guardar la distancia al balón, para que el jugador que lo posee no piense ni haga lo que quiera y sí lo que pueda, debe de ser un principio a guardar constantemente.

Es la forma de controlar al ataque. La buena presión sobre el balón lleva a realizar malos pases, conducciones y tiros a portería.

B.- que el jugador balón no avance.

Hemos de conseguir un trabajo de pies resistente y veloz, de tal forma que reaccionemos rápidamente.

Aquí debemos de aprovechar la lateralidad del jugador atacante con balón (diestro o zurdo) y la orientación de espalda a nuestra portería, pudiendo presionar el balón y realizar2x1.

Debemos de mantener la máxima concentración hacia el balón, y, una vez agotadas las posibilidades anteriores, todo el equipo sabe que ha de ir hacia las bandas, hecho este fundamentado en que:

A) no queremos que las defensas se rompan por el centro.

B) nuestro planteamiento colectivo se enfoca en la ayuda permanente al defensor del jugador con balón, desde el centro y que

C) los lanzamientos a portería se realicen desde las bandas, quizás con menor porcentaje de aciertos que desde posiciones centradas.

para ello, no damos ventaja de espacios al ataque, y realizamos esta defensa desde todo el campo o en 3/4. Esto puede posibilitar varias ventajas: 1o, tener que atacar en salida de presión del equipo contrario; 2o, mantener muy lejos el balón de mi portería; 3o, el robo de balón, si lo logramos, se realiza con posición inmejorable para el contraataque; y 4o, nos permitiría llevar la iniciativa del juego.

este "no avance" del balón lo podemos conseguir con: 1o presión individual, sin cambios o, 2o, con zona-presionante con cambios defensivos (ante cruces y cambios de posiciones de atacantes). Esta segunda opción es la mejor y más económica para ruíz díaz.a. (1992) y araujo.e.a. (1991).

c- ayuda y colaboración en la oposición.

Esta defensa está fundamentada en la ayuda y recuperación,

Ya sea :

1o sin cambios

2o con cambios automáticos.

3o con rotaciones de varios defensores.

Esto sólo es posible con la comunicación verbal. La defensa sin cambios de jugadores es más difícil y lleva consigo la ventaja de poder estar permanentemente adaptada. Los cambios solucionan la rapidez de la defensa, solicitados por el más atrasado de los defensores. Las rotaciones defensivas permiten ajustar de nuevo la defensa, teniendo que realizarse con un timing preciso.

d.- defensa al jugador sin balón.

Se trata de desarrollar el rol ayudante, en defensa sobre el rol compañero. Mantendremos el principio de que el balón, el defensor, y su atacante, cercanos a la línea del primer pase, no lo culminen. De esta manera, en principio, los alas no recibirán, y al punta lo defenderemos por delante.

Hemos de tener presente que, a cada movimiento del balón, la posición de todos los defensores también cambia.

A veces nos interesa, en situaciones muy especiales, sobremarcar a un jugador, intentando que no reciba. Para ello, utilizamos la defensa cara a cara, aún perdiendo de vista el balón.

En definitiva, mantenemos el triángulo defensivo constantemente y con mayor o menor presión, según diferentes conveniencias estratégicas, individuales y colectivas.

Síntesis.

Como resumen del parámetro de más extenso desarrollo sobre la estrategia motriz, resaltamos las siguientes matizaciones.

En los deportes de colaboración/oposición, como es el futbolsala, toda actuación tiene un componente estratégico, un componente táctico y uno técnico.

Cualquier acción o ejecución de juego puede analizarse desde un punto de vista también técnica, táctica, y estratégico

La estrategia y la táctica no implican dos acciones diferentes, sino dos formas diferentes de contemplar la misma acción. Son, pues, como caras de una misma moneda.

Revista de Investigación en Educación, nº 7, 2010, pp. 91-103
http://webs.uvigo.es/reined/
ISSN: 1697-5200

ARTÍCULO ORIGINAL

La metodología de enseñanza en los deportes de equipo

Francisco Alarcón López Facultad de Ciencias de la Actividad Física y Deporte Universidad Católica San Sntonio De Murcia

David Cárdenas Vélez Facultad de Ciencias de la Actividad Física y Deporte Universidad de Granada

María Teresa Miranda León Facultad de Ciencias de la Actividad Física y Deporte Universidad de Granada

Nuria Ureña Ortín Facultad de Educación Universidad de Murcia

María Isabel Piñar López Facultad de Ciencias de la Actividad Física y Deporte Universidad de Granada

Resumen: una de las responsabilidades del entrenador es la selección de un método o estrategia de intervención que consiga que el jugador aprenda de la manera más eficaz posible. La totalidad de los modelos existentes comparten prácticamente los mismos puntos de partida cuando explican la intervención del entrenador/profesor. Aunque en algunos no se especifiquen explícitamente, estos elementos se podrían clasificar en los tres siguientes: tipo de comunicación, diseño de tareas y progresión de enseñanza. Lo más destacable de cada modelo con respecto al cómo enseñar podría ser: de los modelos tradicionales sus técnicas para la automatización de algunos conocimientos, de los modelos estructuralistas su aportación al estudio de la lógica interna, del modelo comprensivo los juegos modificados para facilitar el aprendizaje, y del modelo constructivistas su reestructuración cognitiva mediante la reflexión.

Palabras clave: metodología, modelos de enseñanza, deportes de equipo.

The methodology of teaching in team sports

Abstract: one responsibility of the coach is the selection of a method or intervention strategy that gets the player learn the most effective manner. All the existing models share virtually the same points of departure when explaining the intervention of the coach / teacher. Although some are not specified explicitly, these elements could be classified into the following three: type of communication, task design and teaching progression. The most outstanding of each model regarding how to teach would be: traditional models techniques for automation of some knowledge, structural models of its contribution to the study of the internal logic, teaching games for understanding modified games to facilitate learning, and constructivist model cognitive restructuring using reflection.

KEYWORDS: Methodology, teaching models, team Sports.

Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | 92

Fecha de Recepción 29/01/2010 ·Fecha de aceptación 05/02/2010 Dirección de contacto: Francisco Alarcón López Facultad de Ciencias de la Actividad Física y Del Deporte Universidad Católica De Murcia Campus de los Jerónimos, s/n 30107 Guadalupe (Murcia)

1. Introducción

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, el entrenador es el encargado de mediar en el aprendizaje, por lo que deberá tomar decisiones sobre cómo controlar una serie de elementos que configuran este proceso. Según Coll (2003) la intervención del entrenador deberá adaptarse a las características, tanto de la actividad como del jugador y a sus dificultades y carencias, para que pueda cumplir su función y ser eficaz; en definitiva facilitar el aprendizaje del sujeto. Según cárdenas (1999) el aprendizaje debe partir del jugador para "analizar todas las circunstancias y factores que puedan afectar a su aprendizaje y establecer las líneas metodológicas que les ayuden a progresar" (p.18).

La pregunta es: los modelos existentes para la enseñanza y aprendizaje de los deportes de equipo,

¿se adecúan a los requerimientos del juego y a las necesidades que tiene el jugador para aprenderlo?

Dentro del ámbito educativo existen dos vertientes que intentan explicar el proceso de enseñanza-aprendizaje que se da en el alumno o jugador; por un lado está la didáctica y por

otro las teorías del currículum. Según Hernández (2000) a finales de los 70 existía un dominio del paradigma técnico, haciendo que el objeto de estudio de ambas disciplinas estuviera limitado. El término didáctica en esos momentos hacía referencia al ¿cómo enseñar? Era definida la didáctica como "la ciencia de los métodos de enseñanza". Mientras, desde esta perspectiva técnica, la Teoría del Currículo abarcaba un campo de estudio vinculado a los problemas sociales de selección de la cultura (contenidos), pero sin ocuparse de su desarrollo práctico, aunque en la actualidad la Teoría de Currículo ha adquirido esta dimensión práctica. Esta nueva concepción conlleva un acercamiento entre los términos de Didáctica y Teoría del Curriculum, lo que origina que diferentes autores, como Contreras (1998), afirmen que el primero de ellos esté desapareciendo en beneficio del segundo. Aún así, hoy en día siguen utilizándose ambos términos, a veces como sinónimos y otras refiriéndose a concepciones diferentes (Alarcón, Cárdenas, Miranda, y Ureña, 2009).

Figura 1. Modelos de enseñanza-aprendizaje en Educación Física según su origen. Tomado de Alarcón, Cárdenas, Miranda, y Ureña (2009).

Todo esto ha hecho que existan clasificaciones de modelos didácticos donde se analice sólo la manera de intervenir del profesor (los métodos de Enseñanza) (Bayer, 1992; Blázquez, 1999; Delgado, 1991), mientras que otros utilizan como partida una concepción más actual del término didáctica,

Didáctica

T. Curriculum
Práctica
Teoría
Modelos teorico-prácticos
Didáctica
T. Curriculum
Práctica
Teoría
Modelos teorico-prácticos
M. Técnico
Estilos
Métodos
Paradigma interpretativo

C. Americana

C. Europea

Paradigma positivista

M. Estructuralista

M. Comprensivo

M. Constructivista

E. Cognitivos

FRANCISCO ALARCÓN LÓPEZ, DAVID CÁRDENAS VÉLEZ, MARÍA TERESA MIRANDA LEÓN, NURIA UREÑA ORTÍN Y MARÍA ISABEL PIÑAR LÓPEZ

Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | 93

Incluyendo otros aspectos técnicos (Antón, 1998; Devís Y Peiró, 1992; Graça Y Oliveira, 1999; Giménez Y Sáenz-López, 2000; Hernández Y Jiménez 2000). Además, también conviven a su vez otras clasificaciones basadas en las teorías del currículum (Contreras, 1998; Fraile, 2004), con lo cual el abanico existente es muy amplio. En la figura 1, aparece un esquema resumen de los diferentes modelos de enseñanza según su origen (Alarcón, Cárdenas, Miranda, Y Ureña, 2009).

2. Variables de los métodos de enseñanza

Los elementos de cualquiera de estos modelos de enseñanza giran en torno a las tres tareas fundamentales en la labor de cualquier entrenador, reconocidas como fase pre-activa, interactiva y postactiva (Viciana, 2001). En este trabajo nos centraremos en aquellos relacionados con la fase interactiva, es decir, el cómo enseñar, lo que se conoce comúnmente como la metodología de enseñanza.

Pero qué elementos se tienen que tener en cuenta a la hora de diseñar un método de enseñanza? ¿de qué partes consta su intervención? La totalidad de los modelos existentes comparten prácticamente los mismos puntos de partida cuando explican la intervención del entrenador/profesor. Aunque en algunos no se especifiquen explícitamente, estos elementos se podrían clasificar en los tres siguientes:

* progresión de enseñanza. Cada tarea debe estar enmarcada, además de por los objetivos y contenidos previamente seleccionados, por una progresión que facilite el aprendizaje de una determinada habilidad. Con independencia de cómo lo definan, es aquí donde los modelos de enseñanza ponen más énfasis cuando exponen sus propuestas de intervención.

* diseño de tareas. Es en el diseño de tareas donde el entrenador debe controlar el tipo de comunicación que quiere establecer con el jugador para que éste aprenda. Esta comunicación irá también encaminada a la organización de la tarea propiamente dicha, que es el medio fundamental que tienen los entrenadores para intervenir. En la didáctica de la educación física, tradicionalmente se le ha llamado a este aspecto estrategia en la práctica (Delgado, 1991; Ruiz 1995; Sánchez, 1992), aunque desde una perspectiva más específica de los deportes,

Cárdenas y Pintor (2001) y posteriormente Alarcón (2008), realizan unas propuestas con un grado de mayor profundidad. Este último autor propone una clasificación atendiendo a la aparición o no de diferentes aspectos formales del juego en las tareas (la meta, la conducta de los jugadores, y la relación de éstos con el entorno), definiendo:

- Tareas Específicas. Mantienen los tres elementos anteriores, aunque éstos puedan ser variados, siempre y cuando estos cambios no alteren la lógica interna de juego. - Tareas Semiespecíficas. Se cambia uno de los tres elementos. Este cambio sí que afecta a la lógica interna de manera parcial, pero puede facilitar el aprendizaje de otros aspectos del juego. - tareas inespecíficas. Se cambian dos o más de los elementos, con lo que la lógica de éste se ve considerablemente afectada. * Tipo de comunicación. Cuando un entrenador interviene, se comunica con sus jugadores. Esta comunicación atenderá a diferentes factores, como el canal que utilice: verbal o no verbal; el momento de dar información: al principio, durante o al final; o la intención con la que se dé esa información. Pero todos estos factores deberán haber sido planificados por el entrenador antes de que se produzcan para conseguir una mayor eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno de los factores más importantes que el entrenador debe controlar cuando se comunica con sus jugadores es el "cómo" da la información con respecto a los componentes de la tarea, es decir, las condiciones del entorno y los objetivos. A medida que esta información esté más definida, más facilidad tendrá el jugador para conseguir el objetivo (Blázquez, 1982). Este nivel de definición va a permitir saber si la tarea tiene un objetivo más instructivo o por el contrario ésta busca más un descubrimiento por parte del jugador.

3. Métodos de enseñanza

Una vez analizadas las variables que influyen en un método de enseñanza, a continuación se exponen cómo tratan estos aspectos cada uno de los modelos de enseñanza.

3.1. Modelo tradicional

Sánchez (1992) describe una serie de fases para explicar qué progresión lleva este modelo

Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | 94

Tradicional. La primera fase empieza por una enseñanza de las habilidades específicas de la modalidad deportiva de la que se trate, fuera del contexto de juego. Estas habilidades tienen como referente un modelo de ejecución, que responde a la manera más óptima de realizar las diferentes habilidades, sin saber bien qué criterio se utiliza para definir la eficacia. Según Blázquez (1999) esta fase se inicia con tareas de técnicas básicas. Además, cuando la habilidad presenta cierta complejidad, se descompone el gesto en partes, siendo practicado por el jugador hasta conseguir su automatización. Cuando se aprende una técnica, se proponen otras cada vez más complejas. En una segunda fase se pretende integrar esta habilidad en situaciones simuladas de juego. Para ello se reproducen determinadas situaciones de juego en las que la nueva habilidad va adquiriendo sentido y significado para los aprendices, repitiendo su aplicación en cada situación de manera mecánica. En una tercera fase se integran las habilidades en situaciones reales de juego, apareciendo en esta fase de forma progresiva la enseñanza de los aspectos tácticos individuales y colectivos.

Con respecto al tipo de tareas que se emplean por este modelo, según Contreras, De la Torre y Velázquez (2001), en el método de mando directo se pueden utilizar las tareas globales y sus variantes, aunque lo más frecuente cuando la habilidad presenta una cierta complejidad, es utilizar estrategias fraccionadas más analíticas. Como dice Blázquez (1999), este modelo mantiene como criterio de enseñanza partir de lo simple para alcanzar lo complejo, siendo lo simple la técnica aislada, y lo complejo la práctica global, sin preocuparse por lo que influye para que una habilidad sea simple o compleja. Desde un punto de vista de la especificidad de la tarea (alarcón, 2008), utilizan prioritariamente tareas inespecíficas aisladas del juego, o tareas específicas globales, sin plantear tareas más dirigidas que busquen utilizar modificaciones cualitativas. Como mucho las tareas serán globales con alguna modificación cuantitativa (variando el número de jugadores).

Según el grado de definición, este método utiliza tareas definidas de tipo II (Blázquez, 1982), en la cual todo está especificado, pues se busca, según la clasificación de Delgado (1991), una técnica de instrucción directa. Así, en lo concerniente a la información que el en

trenador da al jugador, aquél plantea una comunicación unidireccional, explicando un conocimiento que posee de manera clara y precisa, sobre un modelo que hay que imitar, utilizando para ello una información de tipo verbal y visual (Blázquez, 1999; Delgado, 1991; Contreras Y Otros, 2001). Con respecto al feedback, está basado en la lógica del experto y no en la lógica del que aprende. Éste es de tipo masivo y general, y se dará durante la ejecución (sobre el conocimiento de la ejecución) o después de ella (conocimiento de resultados). También se utiliza el refuerzo, tanto negativo como positivo (Delgado, 1991). Esta información es descriptiva, de cómo ha sucedido la respuesta, las carencias que se observan o la manera ideal con la que se debía actuar, pero no se da información sobre cómo se deberían resolver esos problemas (Blázquez, 1999).

3.2. Modelo estructural

Bayer (1992) plantea una secuencia en la que distingue tres momentos en el aprendizaje: 1) "orientación – investigación", en el que el jugador afronta una situación problema; 2) "habituación conjunción", en la cual el jugador capta cuáles son los elementos esenciales de la situación a los que ha de prestar mayor atención para conseguir la respuesta adecuada; y 3) "refuerzo o estabilización", necesaria para fijar y automatizar las respuestas, variando las condiciones del entorno para que la respuesta sea flexible.

Blázquez (1986) desarrolla la propuesta de momentos del aprendizaje realizada por bayer enriqueciéndola mediante una progresión en espiral, en la que, tras plantear la situación problema y dejar varios minutos de práctica, se detiene la misma para analizar las situaciones de juego y tomar decisiones, las cuales se aplicarán en una segunda fase de práctica. El ciclo se repetiría hasta la total comprensión de la situación y la corrección de los errores que se hubieran detectado. Para Blázquez (1999) la aplicación de estas fases de la situación de enseñanza debe ser común en todos los métodos activos.

Por su parte, Hernández y Jiménez (2000) abordan la iniciación deportiva de cooperación/oposición, teniendo como objetivo inicial que los jugadores comprendan la lógica interna de estas actividades y su funcionalidad para, a partir de la comprensión del contexto, poder abordar aprendizajes específicos. Para ello proponen situaciones de juego reales simplificadas donde se concrete inicialmente el objetivo del juego, y se promueva una evolución reglamentaria a partir de las propuestas de los jugadores (juegos adaptativos), relacionando cada propuesta con el parámetro de la

Estructura reglamentaria simplificada correspondiente.

Para que el jugador desarrolle un comportamiento estratégico básico desde el principio, propone otra fase en la que debe comprender los principios generales del juego que da Bayer (1992). Para ello los autores plantean situaciones pedagógicas contextualizadas (presencia de los parámetros de la estructura formal) donde se tomen como objetivos de actuación estos principios generales. En otra fase, para desarrollar los fundamentos de habilidades específicas individuales por bloques temáticos, atendiendo a los roles sociomotores del jugador, proponen situaciones pedagógicas contextualizadas donde el objetivo de referencia sea algunas de las posibles intenciones de juego o conductas (subroles) del jugador en ese rol. A continuación desarrollan los medios básicos estratégicos motrices colectivos (MBEMC) ofensivos y defensivos, mediante situaciones pedagógicas contextualizadas donde al menos existan dos alternativas de finalización. El desarrollo de estos contenidos, aportará a los jugadores alternativas claras de comunicación motriz. Y por último ajustan el comportamiento estratégico motriz individual y colectivo a los criterios de organización para las fases del juego.

Antón (1998) propone que, para la formación táctica grupal, que persigue el aprendizaje, perfeccionamiento y estabilización de la acción cooperativa de los jugadores, se utilicen las siguientes fases como progresión de enseñanza:

1. Fase de aprendizaje previo de las habilidades, destrezas específicas o intenciones tácticas. Esta fase no pertenecería al entrenamiento de la táctica grupal, pero es requisito que el jugador para ello domine las habilidades específicas individuales.

2. Fase de desarrollo específico inicial de los medios grupales en forma globalizada. En esta fase se utilizan tareas elementales (situaciones reducidas de 2, 3 y más jugadores) y situaciones competitivas globales, manejando su nivel de dificultad para favorecer el aprendizaje de los medios tácticos grupales.

3. Fase de desarrollo básico analítico-sintético de los medios grupales en el dispositivo de ataque. El objetivo de esta fase es desarrollar las posibilidades del medio táctico en el espacio correspondiente a los diferentes puestos específicos del ataque. También se

Utilizaran tantas tareas elementales, en grupos pequeños y fuera del contexto de juego, con situaciones similares a la competición.

4. Fase de perfeccionamiento, estabilización e integración en el sistema de juego. En esta fase se plantean situaciones idénticas a la competición o más difíciles, tanto en el aspecto físico como perceptivo o coordinativo. Se pretende integrar los medios trabajados con el resto de medios en una estructura global de juego y en las distintas fases de ataque.

En este modelo, como se observa, se utiliza una progresión de enseñanza que parte del juego más global, para seguir con una fase donde se plantean situaciones problema al jugador, con una progresión de dificultad de lo más simple a lo más complejo, partiendo de lo individual a lo colectivo, para terminar de manera global, donde se pone en práctica lo aprendido en las situaciones más similares al juego real.

El diseño de tareas va a variar según la fase en la que se encuentre el jugador, pero se propone una modificación del grado de dificultad según la similitud con el juego (Alarcón, 2008), mediante juegos modificados (Thorpe, Bunker, y Almond, 1986) y según el grado de definición, mediante tareas semidefinidas (Blázquez, 1982). En el modelo de Hernández Y Jiménez (2000), para favorecer el desarrollo de las intenciones de juego relacionadas con un rol, los autores proponen limitar el comportamiento de los jugadores que asumen otro determinado rol (situaciones donde se limite o dificulte la actuación de los atacantes en favor de los defensores, o viceversa). Hernández (2000) también propone modificar los elementos del juego como el espacio, la meta, el tipo de interacciones, el móvil, el número de jugadores, y las reglas de juego (aunque en este último se incluiría el resto), para solucionar los problemas que según el autor aparecen en los deportes de colaboración-oposición.

Con respecto a la información inicial que da el entrenador, según blázquez (1999) en este modelo existe poca verbalización referente al contenido, sin realizar demostraciones técnicas, para dar prioridad a la actividad misma. Según antón (1998) la información debe ser lo más precisa que sea posible y recordar las condiciones de éxito, así como los errores que deben evitarse. En lo concerniente al feedback se dirige hacia las variables que conduzcan al sujeto a reorganizar su respuesta inicial en función de la respuesta ideal (blázquez, 1999). Además,

Antón (1998) establece que estas correcciones deben hacerse tanto de forma general, como grupal o individual, y en forma descriptiva (precisando detalles de la ejecución), evaluativa (aprobación o reprobación de lo realizado) o comparativa (mejor que,...), aunque también

cree necesario que exista un feedback con una orientación más hacia la indagación, ofreciendo refuerzos positivos cuando las acciones se aproximan a las soluciones correctas, y negativos cuando la acción se desvía mucho de lo deseable.

3.3. Estilos cognitivos

Según delgado (1991) las fases de que se compone la intervención didáctica durante los estilos cognitivos son: a) motivación para propiciar la búsqueda. Es la fase donde se expone el temaproblema y sus puntos de interés; b) planteamiento del objetivo que hay que conseguir. Es donde se plantea el problema y su nivel de dificultad; c) información necesaria para encarar la búsqueda. Condiciones, normas y límites del problema. En el descubrimiento guiado existe una mayor limitación que en la resolución de problemas, puesto que en el primero algunas tareas se plantean con soluciones únicas.

En lo referente a las tareas, desde el punto de vista de la especificidad, el autor no da ninguna referencia al respecto. En cuanto al grado de definición, las tareas tienen un carácter semidefinido, puesto que en éstas no se especifica la respuesta, es decir, las operaciones necesarias para conseguir el objetivo. Por lo tanto, la información inicial tendrá una intención de descubrir, más que de explicar, y será presentada de forma verbal o escrita. El feedback seguirá teniendo una intención de reforzar, pero en este caso sólo positivamente, y dirigido a las respuestas correctas del alumno (delgado, 1991).

3.4. Modelo comprensivo

Este enfoque de los "juegos para la comprensión" o la enseñanza comprensiva (Thorpe y otros, 1986) pone el énfasis no en el desarrollo de la ejecución, sino en el papel del reconocimiento y la comprensión. Bajo este modelo, la enseñanza comienza con "juegos modificados". Se introducen estrategias generales con la intención de desarrollar un conocimiento táctico del juego y la capacidad de

Tomar decisiones en cuanto a "qué hacer". La ejecución de la destreza se plantea sólo cuando el jugador muestra que ya está listo y conoce una estrategia concreta (iglesias, 2006).

Otros autores como Giménez y Sáenz-López (2000) proponen una progresión de enseñanza similar a las analizadas hasta ahora, es decir, partir de una práctica global para continuar con una práctica analítica, y por último finalizar de manera global. Los autores lo llaman estrategia en la práctica mixta.

El trabajo del entrenador en este contexto consiste en el diseño de tareas y experiencias de aprendizaje que animen a los jugadores a que descubran principios y conceptos por ellos mismos, de modo que estos conceptos puedan luego ser transferidos a otras situaciones en las que se puedan aplicar. En este sentido, el objetivo es similar al del modelo anterior con la diferencia de que la profundidad con la que se analizan estos principios es menor. Las características esenciales de las tareas que se utilizan en este modelo (juegos modificados) son (Devís, 1992, p.154): * la ejemplificación de la esencia de uno o de todo un grupo de juegos deportivos. * la abstracción global simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo que exagera los principios tácticos y/o reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos.

Para el diseño de estas tareas el autor propone la modificación de los principales elementos como el material, el equipamiento, el área de juego y las reglas, donde incluye el número de jugadores, la comunicación entre compañeros, puntuación, desarrollo del juego, etc. En las primeras dos fases las tareas son semiespecíficas o inespecíficas, puesto que en éstas se varían uno o más elementos del juego como eran las conductas del jugador, el objetivo del juego, y las relaciones con el entorno y el jugador. En la última fase, en que se supone aparece el juego deportivo, deberían utilizarse ya tareas específicas, aunque no se sabe bien de qué tipo, puesto que el autor no determina en ningún momento cómo desarrollar, ni ésta, ni ninguna de las fases anteriores.

Francisco Alarcón López, David Cárdenas Vélez, María Teresa Miranda León, Nuria Ureña Ortín Y María Isabel Piñar López

Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | 97

Elementos de la estrategia de intervención modelos progresión tipo de tareas comunicación

Tradicional Blázquez (1999) delgado (1991) Sánchez Bañuelos (1992)

1ª Fase: analítica y/o analítica por partes. 2ª fase: situaciones simuladas de juego mediante repetición. 3ª fase: situaciones globales de juego.

Tareas inespecíficas y/o específicas globales. Tareas definidas de tipo ii.

Información inicial: intención: explicativa. Canal: verbal y visual. Feedback: masivo y general. Intención: descriptiva o de reforzamiento. Tipo: sobre la ejecución.

Estructural Antón (1998) Bayer (1992) Blázquez (1986; 1995) Graça (1999) Hernández Y Jiménez (2000)

1ª fase: global. 2ª fase: situaciones de menor complejidad: de lo individual a lo colectivo. 3ª fase: situaciones similares de juego.

Tareas específicas según la modificación del entorno y según el grado de libertad, mediante juegos modificados. Tareas semidefinidas.

Información inicial clara y concisa poco dirigida al contenido de la tarea. Intención: descriptiva y de focalizar la atención. Feedback intención: descriptiva, evaluativa, comparativa y de reforzamiento.

Cognitivos Delgado (1991) Mosston (1993)

1ª fase: exposición del tema. 2ª fase: planteamiento del problema a superar. 3ª fase: condiciones y normas del problema.

Tareas semidefinidas de tipo ii.

Información inicial canal: verbal o visual. Intención: describir. Feedback intención: reforzar positivamente.

Comprensivo Devís y Peiró (1992) Giménez y Sáenz-López (2000) Thorpe, Bunker y Almond (1986)

1ª fase: globalidad del juego no específico. 2ª fase: juego modificado específico. 3ª fase: juego deportivo.

Tareas semiespecíficas o inespecíficas (1ª fase) y tareas específicas (2ª y 3ª fase). Tareas semidefinidas de tipo ii.

Información inicial canal: verbal o visual intención: describir. Feedback intención: reforzar positivamente y provocar la reflexión.

Integrado Castejón (2004) López y Castejón (1998a) López y Castejón (1998b) Navarro y Jiménez (1998a) Navarro y Jiménez (1998b) navarro y Jiménez (1999a) Navarro y Jiménez (1999b)

1ª fase: enseñanza de la técnica con implicación táctica. 2ª fase: presentación de situaciones similares al juego real.

Tareas específicas según la modificación del entorno y según el grado de libertad.

Tareas definidas de tipo ii y semidefinidas de tipo II.

Información inicial intención: describir, explicar y focalizar la atención. Feedback intención: provocar la reflexión. Tipo: fase efectora.

Tabla 1. Estrategia de intervención utilizada por los diferentes modelos de enseñanza

con respecto al grado de definición de las tareas en este modelo, se pueden clasificar como semidefinidas de tipo II (Blázquez, 1982), puesto que se especifica el objetivo del juego y el medio donde se lleva a cabo, pero no se especifica cómo

Conseguir el objetivo. Por lo tanto el tipo de información inicial que da el entrenador será similar al modelo anterior, donde se busca la indagación del jugador, por lo que la intención es explicar el objetivo del juego y describir unas condiciones de

Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | 98

Entorno que lo definen, sin dar información sobre qué contenidos tienen que utilizar para ello. Con relación al feedback, este modelo incluye una nueva intención, la de provocar la reflexión al jugador mediante un canal verbal interrogativo. Esta reflexión va encaminada a que el jugador reflexione si su acción cumple o no con los objetivos tácticos (Devís y Peiró, 1992).

3.5. Modelo integrado

Este modelo de intervención es similar al anterior, con algunas diferencias que se exponen a continuación. Su propuesta de enseñanza de los deportes de colaboración-oposición se basa en la diferenciación, dentro de la conducta motriz del jugador, entre la técnica y la táctica. A partir de esto, los autores proponen unas fases donde, o bien se empieza con la enseñanza de la táctica en unas condiciones técnicas reducidas, o viceversa, se empieza con la enseñanza de la técnica en unas condiciones tácticas reducidas, sin dejar claro cuál es el criterio para hacer una forma u otra. A continuación existe una fase de situaciones de juego similar al deporte. Este proceso se repite la veces que sean oportunas.

Los autores parten de la definición de técnica como la “forma de ejecución” específica de cada uno de los comportamientos tácticos del jugador, siendo la táctica, el conjunto de comportamientos motores que cada jugador realiza para conseguir los objetivos motores (López y Castejón, 1998).

Durante su primera fase plantean que se trabaje la técnica, o la táctica, en unas condiciones en las que el otro concepto esté reducido, sin especificar qué orden utilizar o cuándo empezar con la técnica y cuándo con la táctica. Para trabajar la técnica se proponen tareas con pocos elementos tácticos. La segunda fase de esta progresión sería proponer una práctica de juego real. Castejón (2004) deja claro que estas tareas deben mantener la colaboración o posición y la alternancia en el juego de ataque y defensa.

Con respecto al tipo de tareas utilizadas, como se ha podido comprobar, son similares al resto de los modelos, al intentar mantener un alto grado de similitud con el juego y plantear tareas específicas donde se manipulan los elementos estructurales (espacio, tiempo, etc.) Incluidas las posibles actuaciones de defensores y atacantes.

En lo referente al tipo de definición de la tarea utilizado por este modelo, navarro y Jiménez (1999) exponen dos posibilidades, sin dejar claro cuándo utilizar una y cuándo otra, aunque Castejón (2004) da a entender que a medida que los jugadores van aprendiendo, se les debe dar menos información para que sean ellos los que vayan comprobando las posibilidades de los elementos que se utilizan, mientras que en los más inexpertos será necesario que tengan información sobre Cómo se ejecuta y para qué sirve. La primera de ellas sería una tarea definida de tipo II (Blázquez, 1982), es decir especifica todos los componentes de la tarea y buscan una instrucción directa. Los autores proponen para ello la utilización de "reglas de acción", focalizando así la atención de los jugadores hacia los puntos importantes para cumplir con los principios de juego. Según Castejón (2004, p.221) así se consigue "confirmar o excluir las creencias del alumnado respecto a un problema táctico concreto y conseguir una memorización significativa". La otra posibilidad que plantean navarro y Jiménez es promover que el jugador deduzca pautas de actuación con relación a los medios empleados para la consecución del objetivo propuesto, es decir, utilizar tareas semidefinidas de tipo ii, en las que se especifica el objetivo y el medio, pero no se especifica las operaciones necesarias para conseguirlo. Para ello proponen dar información de manera interrogativa y así provocar la reflexión del jugador. Esta reflexión parece estar más encaminada a las posibilidades que puedan existir para resolver un problema, es decir, sobre "el cómo hacerlo" que al porqué se debe hacer de una u otra forma.

3.6. Modelo constructivista

La progresión para la enseñanza y aprendizaje de los deportes de invasión que plantean contreras y otros (2001) tiene un carácter cíclico y buscan sobre todo el entendimiento, por parte de los jugadores, de las posibles soluciones a los problemas que surgen en el juego. Para ello proponen las siguientes dos fases:

1. Exploración e identificación de problemas. Previamente a esta fase, el entrenador debe centrar la atención sobre el objetivo que hay que conseguir, para a continuación proponer unas tareas donde el jugador pueda identificar los problemas que surgen cuando quiere conseguir el objetivo marcado. Las tareas que plantean para ello se basan en la modificación

del número de jugadores, del grado de oposición (situaciones de superioridad numérica), disminución del terreno de juego, modificaciones del

Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | 99

Material, o reducción y adaptación de las normas oficiales. A tal efecto, proponen la utilización de alguna norma que les obligue a realizar el gesto técnico-táctico que se pretende enseñar, o bien simplemente dar información para focalizar la atención en ese gesto técnico-táctico. Es decir, estas tareas serían clasificadas como definidas de tipo II (Blázquez, 1982), puesto que se da información de todos los aspectos de la tarea, incluido cómo efectuar las operaciones, ya sea proponiendo reglas de obligación, o dando información al jugador para que éste pueda focalizar la atención sobre los aspectos importantes. Como se puede comprobar, estas tareas pueden ser muy variadas y distintas, sin que los autores propongan ningún tipo de progresión. Sólo aclaran que estas modificaciones deben permitir adaptar la dificultad de la tarea a las necesidades de los jugadores, que dependerán del tipo y grado de conocimientos previos y capacidades que posean.

2. Análisis y reflexión sobre los resultados de la búsqueda. En esta fase el profesor, a través de preguntas, guía al jugador hacia la constatación de la validez de sus respuestas y a reforzar su aplicación en el juego, o puede hacer conscientes a los alumnos y alumnas de la inadecuación de las soluciones y de la necesidad de retornar a la búsqueda de soluciones correctas (p. 170). Estas preguntas no sólo están encaminadas al cómo debe actuar el jugador, sino también, y sobre todo, al por qué debe actuar de determinada manera para conseguir el objetivo planteado, el cual partía de los principios de juego. Como se observa, en esta fase no existen tareas motrices como tal, utilizándose sólo una comunicación verbal con los jugadores de manera que se provoque la reflexión en ellos. Este modelo le da gran importancia a esta fase, donde se produce lo que ellos llaman “respuesta guiada”, ya que el entrenador debe ir orientando con sus preguntas a los jugadores hacia la respuesta que los sitúe realmente en la lógica del juego.

Aunque los autores no proponen más fases, sí dejan entrever la posibilidad de que puedan tener lugar, después de haber conseguido una comprensión significativa de la actuación del jugador: “la presentación de un modelo de ejecución y el comienzo del trabajo específico para la mejora técnica, siendo conveniente llevar a cabo dicho

Trabajo vinculado a las condiciones de la práctica real" (Contreras y otros, 2001, p.176), aunque no especifican ni cómo ni cuándo llevarlo a cabo.

Otros autores dentro de esta línea constructivista proponen otras fases similares a las anteriores. Es el caso de la propuesta llevada a cabo por Jiménez, Aguado y López (2003) en las Escuelas de Baloncesto del Real Madrid.

Anterior a esta propuesta, y que sirve a estos autores como referencia para su realización, es la diseñada por cárdenas (1999). La progresión lógica de enseñanza de los deportes colectivos que plantea el autor, debe comenzar por un planteamiento global antes de abordar la enseñanza desde una perspectiva analítica y finalizar de nuevo con un tratamiento globalizador (cárdenas, 2003). Según las teorías de aprendizaje, esta propuesta es la que mejor recoge los pasos necesarios para que el jugador pueda aprender la táctica en baloncesto.

Sobre el aprendizaje conceptual, muchos de los modelos expuestos ignoran su tratamiento de manera específica, creyendo que con una práctica en un contexto similar al real, y dando información sobre los puntos importantes, el jugador adquirirá el conocimiento necesario para actuar.

Según las teorías de aprendizaje constructivista para que existiera el aprendizaje de un concepto, el sujeto debía realizar una comprensión de los acontecimientos, es decir, el sujeto debía cambiar sus conceptos previos por unos nuevos, en un proceso de construcción, el cual podía producir algunos cambios en los conceptos previos (ajuste) o cambiar por completo éstos por los nuevos (reestructuración), siendo necesario generar un conflicto en el sujeto que indujera el abandono del concepto inclusor (previo) por una teoría más explicativa. Para ello diferentes autores han diseñado secuencias de instrucción con el fin de dirigir u orientar las respuestas de los aprendices a esos conflictos (pozo, 2006). En la tabla 2, se resumen algunas de las secuencias, recogidas por pozo (1989), para el cambio conceptual a través del conflicto cognitivo. En la tabla se añaden algunas de las fases de intervención que propone cárdenas (1999), que prácticamente coinciden con las de los diversos autores.

La metodología de enseñanza en los deportes de equipo

Secuencias de instrucción para el cambio conceptual nussbaum y novick driver cosgrove y osborne pozo cárdenas preliminar: preparación de la unidad por el profesor exposición de los objetivos de la unidad establecimiento de objetivos exposición de marcas

teóricas alternativas identificación de las ideas de los alumnos foco: fijación de la atención del alumno sobre sus propias ideas consolidación de las teorías de alumno libre exploración y reflexión creación de conflictos conceptuales puesta en cuestión de las ideas mediante contra-ejemplos. Desafío: puesta a prueba de las ideas del alumno provocación y toma de conciencia de conflictos empíricos provocación introducción de nuevos conceptos presentación de teorías científicas alternativas fomento de la acomodación cognitiva comparación entre las teorías del alumno y las teorías alternativas presentación de nuevas alternativas utilización de las nuevas ideas en contextos proporcionados aplicación: de conceptos a la solución de problemas aplicación de las nuevas teorías a problemas ya explicados por la teoría del alumno contrastación

Tabla 2 propuestas de instrucción para el cambio conceptual, adaptado de pozo (1989)

Estas secuencias, las resume pozo (2006) en tres fases:

1. Una primera fase en que se utilizan tareas que, mediante solución de problemas, activen los conocimientos previos de los aprendices. Cárdenas (1999) propone para ello establecer los objetivos que hay que conseguir, y una exploración en un contexto real donde se activen mediante la práctica esos conocimientos. Para activar a estos conceptos inclusores es necesario realizar un proceso de reflexión (coll y martí, 2004; pozo, 1992; 2002). Por ello, en la propuesta de cárdenas, después de la exploración plantean una reflexión inicial para conseguir de una manera más eficiente la activación de los conocimientos previos.

2. En una segunda fase, se confrontan los conocimientos activados con las situaciones conflictivas mediante la realización de experiencias. Es decir, hay que provocarle un conflicto mediante una tarea en la que el jugador compruebe que no

Puede dar solución al problema planteado con los principios y conceptos que posee.

3. Este conflicto empírico, según pozo (2006), no será suficiente para que se produzca un cambio conceptual, puesto que el aprendiz tiende a tomar estos acontecimientos como hechos aislados y no como normas. Será necesario que el entrenador proponga conceptos alternativos que permitan integrar los conocimientos previos con la nueva información presentada. Sólo cuando el jugador disponga de un modelo teórico alternativo para dar significado a la práctica, éstos afectarán a su estructura de conocimiento. Esto se realiza en la fase de presentación de nuevas alternativas (cárdenas, 1999), donde no sólo se le guía al juga

dor sobre la mejor respuesta, sino que se le hace ver por qué utilizarla. Para ello se harán preguntas que se incluirán como feedback durante o al finalizar la tarea.

Además, con estas fases de enseñanza, no sólo se aprenden conceptos, sino que al realizar la

Práctica simultáneamente se está consiguiendo un aprendizaje procedimental significativo, al poner en relación el qué hacer con el por qué hacerlo. Como dicen French y Thomas (1987), la relación entre el conocimiento declarativo y el procedimental del jugador es la clave para el aprendizaje táctico. Así estos procedimientos aprendidos de manera significativa se pueden relacionar no sólo con otros procedimientos, sino con conceptos y principios que el jugador ya tiene almacenados (Coll y Valls, 1992).

Existe otra fase dentro de la progresión de Cárdenas (1999) que busca un aprendizaje más asociativo. Esta fase denominada "reforzamiento específico" es necesaria puesto que el aprendizaje procedimental requiere de una condensación y automatización para liberar parte de su atención y que el jugador pueda captar las variaciones que se puedan producir por las circunstancias de juego (Buceta, 1998, pozo, 2006; Ruiz y Arruza, 2005), además por el hecho de que, en algunas ocasiones, existe una limitación temporal para tomar decisiones que no permite que el jugador pueda hacer consciente lo que percibe y las alternativas que tiene antes de actuar (Ruiz y Arruza, 2005).

Para finalizar la secuencia de enseñanza, se debe plantear una tarea global y así cumplir con el ciclo de tratamiento global-analítico-global. Cárdenas (1999) propone una última fase de generalización. Esta progresión de lo más global a lo más analítico, y viceversa, terminando en situaciones globales, es fundamentada por la teoría de la elaboración de Reigeluth y Stein (1983, citado por del Carmen, 1996), que tiene como propósito fundamental prescribir criterios para secuenciar y organizar los contenidos educativos, de forma que se consiga una óptima adquisición, retención y transferencia de los mismos. Esta teoría integra diferentes aportaciones, como la de Gagné (1971), y la Teoría de Ausubel (1979).

4. Conclusiones

Después de esta exposición sobre los diferentes modelos existentes en la educación física que intentan explicar cómo debe intervenir el entrenador, parece evidente que entre unos y otros hay muchas más semejanzas que diferencias. Éstas pueden ser enriquecedoras si consideramos los puntos fuertes de cada uno, y así abarcar todas las demandas que requiere el aprendizaje de los deportes colectivos. Como síntesis podíamos decir que los modelos tradicionales serán útiles para conseguir la

Condensación y automatización de algunos conocimientos, los modelos estructuralistas destacan por su aportación al estudio de la lógica interna como partida del aprendizaje, del modelo comprensivo cabe destacar los juegos modificados para facilitar el aprendizaje, mientras que de los modelos constructivistas son interesantes sus propuestas de reflexión o provocación del conflicto para activar o cambiar los conocimientos previos (Alarcón, Cárdenas, Miranda y Ureña, 2009).

Así pues el problema ha sido que, aunque estos modelos surgen de diferentes ámbitos, la mayoría se sustentan sobre la misma manera concreta de entender el aprendizaje (Rink, 2001) y no es otra que las teorías que aparecen del paradigma cognitivo, y más concretamente, aquellas que tienen que ver con el aprendizaje constructivo del sujeto. Varios trabajos ya han visto relación entre la perspectiva constructivista de la enseñanza y aprendizaje y el modelo comprensivo de los deportes colectivos, como son los llevados a cabo por Gréhaine, Godbout y Bouthier (1999), Kirk y Macdonald (1998) o por Rink (2001). Lo que diferencia unas propuestas y otras, es la manera de llevar a cabo la misma idea, es decir, cómo entiende cada modelo qué y cómo debe intervenir el entrenador para conseguir un aprendizaje comprensivo por parte del jugador.

Bibliografía

Alarcón, f. (2008). Incidencia de un programa de entrenamiento para la mejora táctica colectiva del ataque posicional de un equipo de baloncesto masculino. Tesis doctoral no publicada. Universidad de granada. Alarcón, f., cárdenas, d., miranda, m.t. Y Ureña, n. (2009). Los modelos de enseñanza utilizados en los deportes colectivos. Investigación educativa, 13, 3, 101-128. Ausubel, d. P. (1976). In defense of advance organizers: a reply to my critics. Review of Education Research, 48, 251-257. Antón, j. (1998). Balonmano. Táctica grupal ofensiva. Concepto, estructura y metodología. Granada: Juan Lorenzo Antón García. Bayer, c. (1992). La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Barcelona: editorial hispano europea. Bláquez, d. (1982). La educación física en preescolar: una didáctica aplicada. Apunts, 19 (75), 185-196. Blázquez, d. (1986). Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: editorial Martínez roca.

la metodología de enseñanza en los deportes de equipo

Blázquez, d. (1999). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona: Inde. Buceta, J. M. (1998). Psicología del entrenamiento deportivo. Madrid: Dykinson. Cárdenas, d. (1999). Proyecto docente: asignatura. Fundamentos de los deportes colectivos: baloncesto. Manuscrito no publicado. Universidad de granada. Cárdenas, d. (2003). El proceso de formación táctica colectiva desde una perspectiva constructivista. Trabajo presentado en el i curso de didáctica del baloncesto en las etapas de iniciación. Madrid: fundación real Madrid. Cárdenas, d. Y Pintor, d. (2001). La iniciación al baloncesto en el medio escolar. En f. Ruiz, a. García y a. Casimiro, la iniciación deportiva basada en los deportes colectivos. (pp. 105-144). Madrid: Gymnos. Castejón, f. J. (2004). La utilización del modelo integrado de enseñanza en la iniciación deportiva; limitaciones desde la atención y la memoria. Revista complutense de educación., 15 (1), 203-230. Coll, c. (2003). Psicología de la instrucción: la enseñanza y el aprendizaje en la educación secundaria. Barcelona: I.C.E./Horsori. Coll, c. Y martí, e. (2004). Aprendizaje y desarrollo: la concpeción genético-cognitiva del aprendizaje. En c. Coll/J. Palacios y a. Marchesi, desarrollo psicológico y educación ii. Psicología de la educación escolar. Madrid: alianza editorial. Coll, c. Y Valls, e. (1992). El aprendizaje y la enseñanza de los procedimientos. En c. Coll, J.I. Pozo, b. Sarabia y e. Valls., los contenidos en la reforma. (pp. 81-132). Madrid: Santillana. Contreras, o. (1998). Didáctica de la educación física. Un enfoque constructivista. Barcelona: Inde. Contreras, o., de la torre, e. Y Velázquez, r. (2001). Iniciación

deportiva. Madrid: editorial síntesis. Del Carmen. (1996). El análisis y secuenciación de los contenidos educativos. Barcelona: ice Horsori. Delgado, M. A. (1991). Hacia una clarificación conceptual de los términos en didáctica de la educación física y el deporte. Revista de educación física, 40, 2-10. Devís, j. (1992). Bases para la propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. En j. Devís. Y c. Peiró, nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados. Barcelona: Inde. Devís, j. Y Peiró, c. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en la educación física: la salud y los juegos modificados. Barcelona: Inde.

Fraile, a. C. (2004). Didáctica de la educación física. Una perspectiva crítica y transversal. Madrid: biblioteca nueva. French, k. E. Y Thomas, j. R. (1987). The relation of knowledge development to children¨s basketball performance. Journal of Sport Psichology, 9, 15-32. Gagné, r. M. (1971). Las condiciones del aprendizaje. Madrid: Aguilar. Giménez, f. J. Y Sáenz-López, p. (2000). Aspectos teóricos y prácticos de la iniciación al baloncesto. Huelva: Diputación Provincial de Huelva. Graça, a. Y Oliveira, j. (1997). La enseñanza de los juegos deportivos. Barcelona: paidotribo. Hernández, j. (2000). La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Barcelona: Inde. Hernández j. Y Jiménez, f. (2000). Los contenidos en la educación física escolar desde la praxiología motriz (i). Lecturas: educación física y deportes, 19. Extraído el 23 de octubre de 2004. Iglesias, d. (2006). Efecto de un protocolo de supervisión reflexiva sobre el conocimiento procedimental, la toma de decisiones y la ejecución en jugadores jóvenes de baloncesto. Tesis doctoral. Universidad de Extremadura. Jiménez, c., Aguado, r. Y López, a. (2003). La enseñaza y el aprendizaje del baloncesto en las escuelas de baloncesto de la fundación Real Madrid. Trabajo presentado en el curso de didáctica del baloncesto en las etapas de iniciación. Madrid: fundación Real Madrid. López, v. Y Castejón, f. J. (1998). Técnica, táctica individual y táctica colectiva. Teoría de la implicación en el aprendizaje y la enseñanza deportiva (i). Revista de educación física., 68, 5-9. Navarro, v. Y Jiménez, f. (1999). Un modelo estructural- funcional para el estudio del comportamiento estratégico en los juegos deportivos (i). Revista de educación física, 71, 5-13. Pozo, j. I. (1989). Teorías cognitivas del aprendizaje. Madrid: visor. Pozo, j. I. (1992). El aprendizaje y la enseñanza de hechos y conceptos. En c. Coll , j.i. Pozo, b. Sarabia y e. Valls., los contenidos en la reforma. (pp. 19-80). Pozo, j. I. (2002). La adquisición de un proceso científico como cambio representacional. Investigaçoes em ensino de ciençias, 7 (3), 1-30. Pozo, j. I. (2006). Aprendices y maestros. Madrid: Alianza Editorial.Riera, J. (1995). Análisis de la táctica deportiva. Apunts: educación física y deportes, 40, 47-60.

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

Tratamiento metodológico de la iniciación a los deportes colectivos en edad escolar Cornelio Águila Soto Antonio J. Casimiro Andújar

1. Introducción

¿qué lugar ocupa hoy el deporte en la escuela? ¿es conveniente incluir el deporte en la educación física o por el contrario debe tratarse en las actividades extraescolares y complementarias? ¿puede ser el deporte un adecuado contenido para el cumplimiento de objetivos educativos?. La educación física, sin duda, ha evolucionado. Lejos nos queda aquel planteamiento de una educación física al servicio de la mejora de nuestra higiene postural y de la disciplina física y moral, materializada con la gimnasia sueca, o esos momentos en los que el deporte constituía prácticamente el medio fundamental para la formación integral de los alumnos al servicio de los valores de la sociedad industrial. Entonces nuestras clases se convirtieron en pequeños "entrenamientos" y cada unidad didáctica, en la exaltación de un deporte. En la época actual parece que el deporte no sólo ha perdido protagonismo dentro del curriculum de educación física, sino que se cuestionan con severidad sus posibles valores educativos. Desde luego reconocemos que la visión marginal del deporte que se nos presenta a través de los espectáculos deportivos en absoluto puede tener cabida en la educación de nuestros alumnos, pero al mismo tiempo pensamos que dar la espalda a la práctica deportiva en el medio escolar sería cerrar los ojos a un actividad social que constituye un fenómeno cultural universal y la manifestación más importante de la actividad física humana. No puede resultar más paradójico que, en la postmoderna sociedad actual de un pluralismo ideológico incipiente, de nuevas formas de práctica deportiva, de, en definitiva, una ruptura de cánones y valores universales, tratemos de olvidar el deporte en los contenidos de la educación física. El objetivo del presente capítulo, aún sin renunciar a la aportación de aspectos novedosos, pretende recoger las numerosas aportaciones de diversos autores en pos de un nuevo tratamiento metodológico del deporte en la escuela, que nos llevará al reconocimiento de sus valores educativos y a una serie propuestas prácticas para la aplicación en nuestras clases de educación física.

2. El deporte escolar

en torno al término “deporte”, existen gran cantidad de conceptos, ideas y pensamientos sobre su significado y la transcendencia que, en la actualidad, éste tiene sobre la sociedad y sobre el hombre. Para los españoles, deporte, coloquialmente, incluye prácticamente cualquier actividad física y/o deportiva, tal y como queda constatado en los estudios de García Ferrando1 (1997). A pesar de ello, la enorme influen

1 en este sentido, la carta europea del deporte de mayo de 1992, define el deporte como todo tipo de actividades físicas que mediante una participación organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión o mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles. En los estudios de García Ferrando referidos, el 76% de la población española considera el deporte como un sistema abierto que engloba todas las actividades

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

Cia de los medios de comunicación y el cada vez mayor impacto social que tienen los acontecimientos deportivos en la población, quizás nos lleve a entenderlo de una forma parcial relacionada con su expresión competitiva, en especial, el deporte de alto rendimiento, el considerado deporte-espectáculo. Tradicionalmente, el deporte en la escuela ha sido, precisamente, un reproductor de ese modelo deportivo, dirigido al aprendizaje de técnicas y tácticas similares a las de los adultos, basándose en actividades donde el resultado era el objetivo y, a la vez, la gran motivación y justificación de las mismas. Sin embargo, desde nuestro punto de vista, al plantearnos el análisis del mismo en el entorno escolar, parece claro que su conceptualización no debe llevarnos hacia ese fin, por cuanto consideramos debe cumplir con los objetivos propios de la educación física, potenciando sus valores educativos. En primer lugar, nos gustaría aclarar que entendemos el deporte en el marco escolar como deporte en edad escolar, saltando de esta manera los límites que tradicionalmente lo han circunscrito a la escuela, apreciando, de esta manera, su relación con la sociedad en general, pues tal y como aclaran Gómez y García (1993): “… el deporte escolar es toda actividad físico-deportiva realizada por niños/as y jóvenes en edad escolar, dentro y fuera del centro escolar, incluso la desarrollada en el ámbito de los clubes o de otras entidades públicas o privadas, considerando, por tanto, deporte escolar como sinónimo de deporte en edad escolar”. El hecho

deportivo, como no podía ser de otra forma, transciende al exterior del centro de enseñanza,

por lo que, otras instituciones en principio no enfocadas a la docencia, pero de gran incidencia sobre la formación del niño, han de asumir parte de la responsabilidad en su formación deportiva. Clubes, federaciones, ayuntamientos…, deben favorecer y apoyar el fomento del deporte en edad escolar, si bien, la escuela debe ser la impulsora y coordinadora de los intereses de los niños hacia el deporte. Precisamente, este aspecto, que trataremos posteriormente a lo largo de este capítulo, lo consideramos de gran relevancia, ya que entendemos que cualquier planteamiento pedagógico que del deporte presentemos para su tratamiento dentro del currículum de educación física, debe tener correlación con el trabajo desempeñado extraescolarmente. Creemos que, si de exponer las líneas básicas metodológicas para la iniciación deportiva en edad escolar se trata, no podemos obviar la incidencia que el resto de instituciones, así como el fenómeno del deporte-espectáculo, pueden tener sobre nuestros alumnos. En otro orden de cosas, la edad de los alumnos en educación primaria (6-12 años), nos lleva a la presunción de que la aplicación del deporte en edad escolar debe perseguir como lógico objetivo, la iniciación en el mismo. Evidentemente, este concepto tradicional se relaciona mayormente con un deporte extraescolar desarrollado en el seno de los clubes, con un fin claro de la mejora del rendimiento. Sin ir más lejos, Hernández Moreno (1988) define la iniciación deportiva como "el proceso de enseñanza-aprendizaje seguido por un sujeto para adquirir el conocimiento y la capacidad de ejecución práctica de un deporte, desde que toma contacto con el mismo, hasta que es capaz de practicarlo con adecuación a su técnica, táctica y reglamento". Si analizamos esta definición, podemos determinar que el enfoque va dirigido al aprendizaje puramente deportivo de destrezas y habilidades, individuales y colectivas. En definitiva, va encaminada a la capacitación motriz para poder realizar una práctica autónoma y eficaz. Aplicando este concepto de iniciación deportiva al marco escolar entendemos que ese predominio exclusivo de la capacitación deportiva se aleja de la consideración educativa del deporte, desestimando otra serie de aspectos sociales, afectivos e inclu físicas que ha ido apareciendo en los últimos años, reconociendo en el mismo los valores propios de la postmodernidad en un sentido plural y multideportivo.

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

So cognitivos. Desde hace unos años, la dimensión del deporte como competición y espectáculo es objeto de una dura crítica en lo que a la transmisión de valores educativos se refiere (Cagigal, 1983; Seirul.Lo, 1995; Sáenz, 1997; Rebollo, 1997), ya que, al igual que otras actividades de la vida, puede transmitir valores deseables o no en la configuración del carác-

ter2 (Contreras, 1996a). Así mismo, la supuesta excelencia que genera la actividad competitiva, en la práctica produce un énfasis en el elitismo y en la superioridad respecto al prójimo, lo cual nos distancia de su objetivo primario y se convierte en una búsqueda de la victoria a toda costa3. Entonces, pensamos que el significado tradicional de la iniciación deportiva nos muestra una visión del deporte reproductora de los valores del deporte de competición, entendiendo que los mismos carecen de fundamentos educativos, pero a la vez somos firmes defensores de la aplicación del deporte en la educación primaria, sin duda, a partir de un replanteamiento metodológico que supone un compromiso del profesor y un mínimo interés por su adaptación al marco del proyecto educativo. El primer paso quizá podría ser cuestionarnos los valores realmente educativos que posee el deporte, no aquellos aspectos externos al mismo que, en cualquier caso, pueden ser vehículo de transmisión de valores positivos o negativos, sino aquellos que se relacionan con la propia práctica, con la forma de realizar deporte. En definitiva, tal y como interroga Seirul.Lo (1995): "¿qué es lo realmente educativo, el propio deporte o las condiciones en las que se realiza?. ¿ el valor intrínseco de la práctica deportiva o la justificación que hace de ella cada uno de los contendientes?".

3. El sentido educativo del deporte

además del ya comentado deporte de competición, al deporte también se le reconocen otros significados como ocio, recreación, salud... Junto a estos fines surge además el concepto de deporte educativo, que Blázquez (1995a) considera como la verdadera actividad cultural que permite una formación básica y luego, una formación continua a través del movimiento. En este sentido, para le Boulch (1991) "un deporte es educativo cuando permite el desarrollo de sus aptitudes motrices y psicomotrices, en relación a los aspectos afectivos, cognitivos y sociales de su personalidad". Esta idea del deporte nos lo muestra como un medio para favorecer la formación integral del hombre. Seirul.Lo (1995) profundiza en este aspecto al considerar que la actividad deportiva del ser humano sólo puede acceder a niveles educativos cuando en su planteamiento tenga como referencia la persona que realiza esa actividad y no el posible resultado. Por ello, el objeto fundamental del deporte educativo no es el deporte en sí, sino el que lo practica. No el movimiento, sino la persona que se mueve. No el deporte, sino el deportista (Blázquez, 1995a). Evidentemente este planteamiento supone un alejamiento del modelo tradicional del deporte escolar, y se sustenta en un modelo pedagógico en el que el deporte constituye el medio para la consecución de objetivos educativos. Tal y como expresa fraile (1997), si apostamos por una educación a través de la actividad física, que facilite el desarrollo de conductas saludables y hábitos higiéni

2 aunque tradicionalmente al deporte se le han atribuido valores positivos en la formación del carácter tales como la disciplina, el coraje, el afán de superación, el compañerismo... Esta concepción hoy en día es superada, por cuanto, considerando cada persona como un ser individual y particular, el hecho de que estos rasgos se manifiesten en algunos deportistas, no determina que la participación en el mismo sea la causa. Además, lo cierto es que el deporte puede utilizarse para apoyar y reafirmar los valores de una sociedad, lo cual no garantiza que sean los deseables (Hargreaves, 1977) 3 ni que decir tiene que la excelencia manifestada por el deportista de élite no nos parece que puede ser el instrumento fundamental para la implicación en el deporte de una población que busca, sobre todo, la diversión y que, en ningún caso, puede verse estimulada por unas dosis de excelencia muy superiores a las que ellos mismos pudieran llegar a conseguir.

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

Cos, que forme a los alumnos en valores y actitudes positivos y que eduque en el consumo controlado y en la conciencia crítica social, el modelo competitivo del deporte no nos puede servir. Sin embargo, ello no supone renunciar al mismo, sino enfocarlo de forma diferente. El mec postula en favor del deporte en la educación física4, ya que, a través del diseño curricular base (DCB) para educación primaria (1991), define que para que el deporte constituya un hecho educativo, “debe tener un carácter abierto, sin que la participación se supedite a características de sexo, niveles de habilidad u otros criterios de discriminación y debe, así mismo, realizarse con fines educativos, centrados en la mejora de las capacidades motrices y de otra naturaleza que son objeto de la educación, y con la finalidad de obtener un resultado en la actividad competitiva”. Perseguir fines educativos, supone el reconocimiento de estos valores en el deporte. Pues bien, como indica Seirul.Lo (1995), los valores educativos que tradicionalmente se le han atribuido al deporte (salud, disciplina, esfuerzo, etc.) Son aspectos externos a la propia práctica deportiva, y no hacen referencia a los valores intrínsecos del mismo. En definitiva, podemos decir que lo realmente educativo del deporte no es su práctica eficiente desde el punto de vista del resultado, ni tan siquiera motriz, sino aquellas situaciones de aprendizaje que ofrecen al alumno una vía de compromiso y movilización de sus capacidades, de tal forma que esa experiencia favorezca la organización de su personalidad, y la asimilación de sus valores internos. Por ello, nos atrevemos a definir la iniciación deportiva como el “proceso metodológicamente dirigido hacia la educación integral y desarrollo cognitivo, afectivo, motriz y social del ser humano, a través del aprendizaje de hábitos específicos de

un deporte, desde que toma contacto con él, hasta que es capaz de practicarlo con la autonomía suficiente, convirtiendo su Práctica en una motivación intrínseca que pueda generar hábitos deportivos perdurables" (águila y Casimiro, 1999). Si queremos utilizar el deporte como medio educativo, creemos interesante analizar los valores propios que lo diferencian de otras actividades. En este sentido, Seirul.Lo (1995) expone tres valores fundamentales: agonístico, lúdico y eronístico. El valor agonístico confiere al deporte el aspecto competitivo, de lucha contra algo o alguien, incluso contra uno mismo. El valor lúdico, presente en toda actividad deportiva, aparece como la compensación de lo agonístico, que además le confiere la dosis de motivación suficiente para que el practicante se identifique con la actividad y, de alguna manera, quede "atado" a su práctica. Por su parte, el valor eronístico, hace referencia al placer que despierta su práctica, proporcionando un argumento suficiente para dirigir los intereses del practicante hacia una modalidad deportiva u otra. Sin embargo, el valor erótico de la práctica deportiva sólo puede darse en unas condiciones en las que se cree un ambiente favorable, con gran interacción de todos los elementos de la práctica, y con situaciones significativas (seirul.lo,1995). Aunando estos tres valores fundamentales, el deporte proporciona al practicante situaciones en las que se despiertan los mecanismos cognitivos de diversas y variadas formas que ayudan al desarrollo de una personalidad propia. Evidentemente, el aprendizaje de habilidades específicas deportivas también debe estar presente en la medida en que, con una mayor capacitación motriz, más rica y más significativa puede ser la práctica y, por tanto, más se puede beneficiar el practicante de los valores educativos del deporte, tanto desde el punto de vista recreativo y hedonista, como desde la versión competitiva del mismo.

4 a pesar que entre los contenidos de la educación física en la educación primaria no esté incluido el deporte, sí es cierto que en el dcb existen numerosas referencias a este término. Sin embargo, el hecho de que sí exista un bloque de contenidos referido a los juegos, ha hecho alzar algunas voces críticas, calificando esta situación de indefinición del dcb (contreras, 1996b)

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

asumiendo los valores intrínsecos que posee el deporte, los educadores tenemos la responsabilidad de intentar transferirlos al marco escolar, a través de un proceso de enseñanza - aprendizaje, que coincida con los principios y valores de la educación física. En este sentido, fraile (1997) propone una serie de principios básicos para la enseñanza del deporte en la escuela: - sus objetivos y metas deben ser coincidentes y complementarios de la educa-

ción física escolar. - se deberá adaptar a la disponibilidad motriz de los participantes. - las actividades planteadas favorecerán la autonomía del alumno, en tanto deben suponer un medio para su formación integral. - buscará la mejora de las capacidades perceptivo-motrices que sirvan de base para un posterior aprendizaje deportivo técnico y táctico. - se debe evitar la especialización, a través de un modelo multideportivo en el que tengan cabida numerosas modalidades. - se deben potenciar la cooperación y la participación, por encima de la competición y la búsqueda de resultados. - buscar la implicación de todos los agentes sociales que intervienen en el proceso deportivo educativo.

4. Los deportes colectivos en el medio escolar

4.1. Características comunes de los deportes colectivos

deportes colectivos, deportes de equipo, deportes de cooperación-oposición… todos estos términos, con ligeros matices, hacen alusión a una misma cosa, es decir, a aquellos deportes que ponen en contacto a más de una persona que forman un equipo y se oponen a otro similar con un objetivo común, conseguir tantos y evitar que los contrarios los consigan, sujetos a una normativa que limita las posibilidades de acciones motrices individuales y colectivas, con un espacio, móvil y meta predeterminados. Son deportes colectivos tradicionales el baloncesto, el fútbol, el balonmano, el voleibol, el waterpolo, el rugby… que, en gran medida, poseen características comunes que debemos considerar antes de afrontar el proceso de enseñanza - aprendizaje. Precisamente, el estudio de los factores comunes de los deportes colectivos va a determinar la obtención de una serie de variables que configuran su estructura funcional y que aportan las bases de funcionamiento de estos deportes. La actuación sobre tales variables va a determinar la intervención pedagógica del educador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que tratará de introducir situaciones de aprendizaje que, teniendo en cuenta las mismas, se adapten a los objetivos planteados y a la población de destino. Las variables fundamentales son (Antón y Doblado, 1995): los elementos invariables del juego el ciclo de juego y sus fases los roles y sus alternativas de acción características de la acción motriz en los deportes colectivos a) los elementos invariables del juego. Se trata de aquellos elementos que, independientemente del nivel del practicante, siempre están presentes en el juego en los deportes colectivos. Determinan, por tanto, su estructura elemental y son: el móvil (balón, pastilla, pelota…), los com

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C y Casimiro, a.j. (2001)

Pañeros, los adversarios, el espacio de juego, la meta (portería, canasta, palos… y las reglas. La evolución de las conductas en la iniciación se asienta sobre estos elementos y el intento progresivo de un mayor dominio de ellos como uno de los pilares o variables básicas del aprendizaje (Antón y Doblado, 1995). El profesor planteará las situaciones de aprendizaje según el nivel de los alumnos, modificando el grado de dificultad mediante la combinación de estas variables. B) el ciclo de juego y sus fases. En los deportes colectivos existe una correlación permanente entre situaciones de ataque y defensa, que son determinadas por la posesión del móvil. El equipo que tiene la posesión debe dirigir sus esfuerzos a la consecución del tanto, mientras que el equipo que no la tiene debe evitarlo y esta situación, que se da de manera secuencial y constante durante todo el tiempo, es lo que llamamos ciclo de juego. El profesor deberá plantear situaciones de aprendizaje de las distintas fases del juego, para que los participantes adquieran progresivamente el dominio tanto de las acciones de ataque como de las de defensa, si bien es sabido, que el ataque produce mayor motivación, en especial en los principiantes. C) los roles y sus alternativas de acción. Dentro del equipo, un jugador puede asumir una serie de funciones a lo largo del juego, que irán configurando las posibilidades de acción de acuerdo con los principios generales del mismo: ataque: conservar el balón progresar con el mismo hacia la meta contraria conseguir un tanto defensa intentar recuperar el balón impedir la progresión de los oponentes y del balón hacia la meta propia proteger la propia meta mediante el repliegue de los jugadores estos principios se aplican en toda situación de juego, pero ofrecen diferentes vías de actuación en función de la situación del balón en el terreno (antón y doblado, 1995). Básicamente, para la iniciación a los deportes colectivos en el medio escolar, nosotros proponemos cuatro roles en función de la posesión del balón: jugador atacante con balón jugador atacante sin balón jugador que defiende contra el atacante con balón jugador que defiende contra atacante sin balón todas estas posibilidades van a definir los objetivos específicos y particulares de cada jugador en cada momento del juego y, como consecuencia, determinar las posibilidades de solución sobre los elementos tecnico-tácticos precisos (antón y doblado, 1995), que el profesor debe proponer progresivamente para incrementar las posibilidades de juego de los alumnos. D) características de las acciones motrices en los deportes de equipo. Según pintor (1989), “la acción motriz en el deporte es una manifestación de la capacidad de movimiento del ser humano donde están involucradas todas sus capacidades físicas y psicológicas, unas y otras de modo diverso y en mayor o menor medi

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

Da, dependiendo de la modalidad deportiva que se considere, y en donde se relaciona con el entorno, con los objetos y con los demás, de forma igualmente diversa". En los deportes colectivos, las acciones motrices de los jugadores vienen determinadas por los principios generales del juego y por el papel del jugador dentro del desarrollo del mismo, según los roles de acción. En general, los actos motores en los deportes de equipo presentan unas connotaciones cognitivas importantes, por cuanto un jugador necesita: observar y analizar acciones e intenciones de los compañeros y adversarios espacios libres y ocupados desplazamientos del balón distancias y su variabilidad decidir objetivos en relación a los principios generales del juego medios técnicos de utilización momento de aplicación espacio de utilización intensidad de la acción motriz ejecutar medio técnico elegido, en el momento, lugar y con la intensidad adecuada

Diversos desplazamientos corporales modos factores espaciales factores temporales orientación trayectoria velocidad ritmos caminar adelante lentas uniformes correr atrás rápidas variables gatear derecha uniformes reptar izquierda variables sucesión deslizar situaciones antes trepar delante al lado aceleración después descender detrás alrededor positivas simultáneo saltar encima dentro negativas girar debajo fuera cerca lejos diversas relaciones con los objetos modos factores en los lanzamientos agarrar botar lanzar precisión metas grandes coger transportar golpear cerca horizontales atrapar conducir empujar lejos verticales tocar arrastrar diversas relaciones con los demás agrupaciones transportes individuales dispersiones arrastres colectivas cruces capturas esquivas seguimientos escapes

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

Diversas relaciones los demás y objetos pases-recepciones transportes colaboración arrastres oposición empujes capturas

Distintas habilidades y factores de variabilidad en las acciones de los deportes colectivos para su aplicación didáctica a través del juego (pintor, d., 1989)

por tanto, en los acciones de los deportes colectivos se dan los tres fases del procesamiento de la información: percepción, decisión y ejecución. Por ello, la enseñanza de estos deportes colectivos debe atender a estas necesidades reales y no al simple aprendizaje de gestos técnicos más o menos eficaces, pues éstos supondrían sólo la última parte del proceso.

En definitiva, la formación del jugador debe ir enfocada a desarrollar su capacidad táctica individual y colectiva, al desarrollo de su inteligencia motriz, incidiendo en los factores que determinan dicha capacidad. Reflexionemos sobre este punto. Entendemos por táctica la utilización oportuna de los medios y métodos de un encuentro, a fin de conseguir unos resultados. Por su parte, la técnica de un deporte podrían ser las acciones motrices, los gestos estándar que son comúnmente aceptados como patrones de eficacia, basados, fundamentalmente, en principios anatómicos y biomecánicos. De ésto, surge el concepto de táctica individual, que nosotros entendemos como la aplicación oportuna y adecuada de los recursos técnicos individuales disponibles, para la resolución efectiva de un problema planteado en el juego, en base a los principios colectivos de eficacia. Si analizamos detenidamente esta definición vemos que es necesario realizar una acción motriz en el momento, lugar e intensidad necesaria (oportuna y adecuada) según las posibilidades y limitaciones de movimiento propias (recursos disponibles), para conseguir el éxito según nuestro objetivo particular (resolución efectiva) pero en base a los objetivos y principios colectivos, es decir, los del equipo. Por tanto, las acciones individuales en los deportes colectivos son actos inteligentes con un alto contenido decisional, que supeditan los objetivos propios a los objetivos del nuestro equipo. Entonces… ¿por qué empeñarnos en enseñar gestos - tipo individuales, en lugar de enseñar a decidir y actuar inteligentemente en el juego colectivo?

4.2. Tratamiento didáctico de los deportes colectivos en edad escolar.

el trabajo de los deportes colectivos en edad escolar, como ya hemos señalado, debe atender a los objetivos propios de la educación física. Es por ello que debemos evitar plantear situaciones de enseñanza en las que predomine la adquisición de habilidades motrices aisladas (técnicas) y, por supuesto, no dirigirlas a la obtención de resultados de ejecución. Por esta razón, nos adherimos a la propuesta de Devis (1992) a través de los llamados juegos modificados. En líneas generales, lo que se buscaremos será presentar tareas globales, mediante la adaptación de los juegos y deportes, de tal forma que se mantengan las condiciones reales que se dan en su práctica5, potenciando la capacidad de reflexión, toma de decisiones y creatividad de los alumnos.

5 esta situación real de práctica viene definida por las características de los juegos deportivos colectivos, como son la complejidad de las tareas y la necesaria adaptabilidad a un entorno cambiante e incierto, que plantean al practicante una serie de problemas cuya solución pasa por un análisis y una toma correcta de decisiones, antes de la ejecución de la habilidad.

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

siguiendo a devis, el diseño de la enseñanza de los juegos deportivos se basará en los siguientes aspectos: a) conocimiento práctico en los juegos deportivos: hace referencia a aquel conocimiento que posibilita el saber cómo se realizan las tareas. Es decir, no sólo realizarlas sino saber cuál es el procedimiento racional para llevarlas a cabo. Este conocimiento determina si una persona, no sólo es capaz de ejecutar habilidades, sino también si puede identificarlas y describir como se realizan y exige, por un lado, la comprensión de los elementos implicados en el juego deportivo y, por otro, la adquisición contextual de las habilidades técnicas (arnold, 1991). B) comprensión de la naturaleza de los juegos deportivos y la toma de decisiones: esto implica no ya a las conductas observables, sino a los actos cognitivos que determinan si se ha actuado bien o no. Los problemas que se producen en el juego deportivo, motivados por las reglas y las acciones de los adversarios, obligan a los participantes a una continua toma de decisiones dentro del contexto del juego que, tal y cómo vimos anteriormente, se relacionan con lo que llamamos táctica individual. C) el aprendizaje motor en los juegos deportivos: desde este punto de vista, las habilidades en los deportes colectivos son abiertas en el sentido en que están sujetas a cambios motivados por el entorno incierto en el que se producen y exigen continuas demandas decisionales. Por ello, su aprendizaje debe basarse en las tareas de carácter abierto, según la teoría del esquema del aprendizaje motor de schmidt (1975). D) modelo de enseñanza de los juegos deportivos: se propone un modelo integrado en el que se da mucha importancia a las acciones tácticas del juego, reduciendo la técnica a un sentido puramente instrumental al servicio de la resolución eficaz de problemas. E) los juegos modificados como propuesta de actividades para la comprensión de los juegos deportivos: estos juegos podrían situarse ente el juego libre y el juego deportivo tradicional. Mediante la adaptación de determinados parámetros y un diseño flexible y abierto dirigiremos la acción de los participantes a potenciar sus capacidades cognitivas de decisión en situaciones globales.

5. La práctica deportiva extraescolar.

desgraciadamente, las actividades deportivas que se desarrollan fuera del marco escolar, rara vez cumplen con los aspectos metodológicos que estamos tratando. Generalmente, la desconexión de estas actividades extraescolares con los programas de educación física es manifiesta, lo cual nos hace dudar sobre su presunta “complementariedad”. En la mayoría de los casos, la práctica deportiva es abordada a través de un modelo absolutamente tradicional,

basado en el rendimiento y en la iniciación deportiva especializada. Junto a ello, los monitores responsables de las mismas, rara vez tienen suficiente formación pedagógica6, con escaso reconocimiento laboral y pobre

6 arrastramos el modelo organizativo de las federaciones deportivas que en sus programas de formación tratan, fundamentalmente, aspectos técnicos del deporte, sin prestar un especial interés a contenidos de carácter didáctico y pedagógico.

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

Remuneración económica7 y los programas que desarrollan, el nivel de exigencia o los medios de que disponen adolecen de una evidente falta de homogeneidad. Por tanto, si queremos que verdaderamente estas actividades fuera del curriculum de la educación física se complementen con nuestro trabajo en las "aulas", debemos abogar por una mejora de la formación de los responsables de las mismas, una formación pedagógica, polivalente, multideportiva, que nos lleve a un diseño de actividades complementarias de la educación física, que le den continuidad y que caminen paralelamente en la consecución de objetivos educativos a través del deporte. No obstante, reconocemos que la práctica deportiva en el seno de los clubes debe atender, por qué no, a otros intereses que en todo caso no deben ser contrarios a los de la educación física. Por ello entendemos que en la actividad deportiva extraescolar puede tener cabida la práctica más institucionalizada, a través de competiciones organizadas por las federaciones u otras entidades (a ser posible de varios deportes), con tareas para la mejora de la eficiencia técnica y la aceptación de reglas más complejas, mediante el uso de instalaciones reglamentarias y arbitrajes federativos, en definitiva, a través de un mayor volumen de "entrenamiento deportivo".

6. Consideraciones metodológicas para la enseñanza de los deportes colectivos

6.1. Métodos de enseñanza en la iniciación deportiva.

nos interesa, en este punto, reflexionar someramente sobre los métodos de enseñanza que consideramos más adecuados para la iniciación deportiva. Siguiendo a Blázquez (1995b), no vamos a profundizar en todos los métodos de enseñanza deportiva que se conocen, sino que vamos a resumirlos en dos grandes grupos, que se tratan más bien de la filosofía a la hora de plantear dicha enseñanza. Por un lado, cabe analizar los llamados métodos tradicionales, construidos sobre la base del entrenamiento deportivo en los que los entrenadores carecen de la formación pedagógica y didáctica y, por tanto, basan sus planteamientos de aprendizaje en la consecución de un abanico más o menos amplio de elementos técnicos individuales, así

como de sistemas de juego colectivo. Estaríamos hablando de modelos que repiten e imitan el modelo de entrenamiento de los adultos con ciertas adaptaciones para los niños. Son métodos basados en la lógica del pensamiento del adulto que realiza un análisis de los elementos técnicos y los fracciona para, progresivamente, asimilar las distintas partes. Por ello, buscan el dominio de la técnica a base de descomponer el gesto y, posteriormente, asociar y combinar una gran cantidad de técnicas - tipo. Sólo cuando se dominan las partes de un gesto, éste se podrá ejecutar de forma global, es decir, las acciones motrices deportivas son equivalentes a la suma de las partes en que se dividieron para aprenderse. El distanciamiento de esta forma de plantear la enseñanza con respecto a los intereses de los niños en edad escolar es evidente, por cuanto el niño necesita mantener un alto grado de motivación en la tarea para que ésta resulte significativa y, mediante la repetición rutinaria de movimientos o partes de ellos, difícilmente podrá lo

7 la herencia de la concepción altruista del deporte sin duda supone una dura traba a la hora de reconocer su actividad profesional. Aún en la actualidad, los monitores de escuelas deportivas siguen siendo personas jóvenes, con una situación laboral precaria, escasos ingresos, por no mencionar otros importantes aspectos legales como la necesaria cobertura de una posible responsabilidad civil a terceros derivada de la propia actividad deportiva.

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

Grarse. Además, la supuesta eficacia en cuanto la asimilación de destrezas deportivas queda en entredicho, pues el niño accede al conocimiento por organización progresiva de estructuras, y la interacción con el medio va proporcionando las bases para la creación de una estructura (Blázquez, 1995b). El aislamiento de la ejecución de los movimientos crea situaciones artificiales que el niño, en la fase de operaciones concretas, no es capaz de asimilar, pues para él carecen de lógica. Junto a ese carácter analítico que hace perder a la práctica deportiva el contacto con el contexto global y real del juego, los métodos de enseñanza tradicionales se caracterizan por un excesivo directivismo por parte del profesor que plantea las situaciones de aprendizaje conforme a unos modelos estándar de los que el ejecutante no debe salirse, y basa su comunicación con los alumnos en unas explicaciones detalladas de los aspectos anatómicos y biomecánicos del gesto, y en una serie de correcciones al respecto, únicamente enfocadas a la ejecución. Estos métodos, además de coartar la creatividad de los alumnos y su posible iniciativa, ni siquiera son eficaces para el aprendizaje puramente deportivo, pues no

potencian la formación táctica del individuo, sino la reproducción de modelos de ejecución, sin incidir en aspectos decisionales, tan importantes en el juego real de los deportes colectivos. En consecuencia, si tratamos de utilizar el deporte como un medio de educación integral, este planteamiento no parece el más adecuado para beneficiarse de los valores intrínsecos del deporte. Por otro lado, se encuentran los métodos activos, en los que se conciben las prácticas deportivas, no como una suma de técnicas, sino como un sistema de relaciones entre los diferentes elementos del juego, lo que permite determinar la estructura de estas actividades (Blázquez, 1995b). Estos métodos, además de entender profundamente las características propias del deporte, están basados en el practicante, en nuestro caso, en los niños en edad escolar. De acuerdo con la forma concreta que tienen los niños de acceder al conocimiento, proponen situaciones reales de juego, eso sí, adaptadas al nivel de los participantes que, en el caso de los deportes colectivos, supone partir de la actividad total del grupo y de los gestos, considerando al equipo, no como una suma de jugadores, sino como un conjunto estructurado con vistas a la realización de un proyecto común (Blázquez, 1995b) mientras en los métodos tradicionales, las situaciones de aprendizaje se componen de ejercicios de asimilación y de aplicación de destrezas, en los métodos activos son situaciones lúdicas en las que se busca la solución motriz a problemas planteados en el propio juego. Los gestos técnicos son, por tanto, deducidos a partir de la situación real de juego de manera individual, sin establecer criterios generales de eficacia estandarizados. De este modo, el contacto con la realidad es manifiesto, al tiempo que, al no establecer patrones de ejecución, se fomenta la creatividad y la imaginación de los alumnos. Como consecuencia de una práctica divertida y satisfactoria, el niño se siente atraído por el deporte y, de esta manera, desarrolla una motivación intrínseca hacia su práctica que puede desembocar en hábitos perdurables hasta la adultez. Estos métodos activos, creemos deben tener correlación con los principios pedagógicos en la educación física que, Seybold (1974) resume en los siguientes: adecuación a la naturaleza del niño. Si bien partimos de situaciones reales globales, debemos atender a las características propias de los niños, tanto las propias de su edad, como las particulares de cada uno. Es necesario enfocar las prácticas según sus intereses y características físicas, psíquicas, sociales y afectivas.

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

 individualización. El respeto al ritmo de ejecución y aprendizaje es fundamental, por cuanto el niño debe expresarse conforme a su personalidad. El profesor debe entender y respetar las diferenciaciones personales en todo el proceso de enseñanza - aprendizaje. Sólo

así, podremos beneficiarnos de los valores educativos del deporte y ayudar al desarrollo de la personalidad del alumno. solidaridad o socialización. El planteamiento educativo del deporte debe incidir en estos aspectos. Los deportes colectivos por sus características particulares, potencian aún más esta circunstancia. En definitiva, el alumno adquirirá al conciencia suficiente para encontrar su sitio en un colectivo, para poner su capacidad personal al servicio de un fin conjunto, asumiendo los diferentes roles que presenta la práctica deportiva de equipo. totalidad: formación integral. Tal y como argumentábamos anteriormente, la enseñanza deportiva debe estar basada en el aprendizaje del gesto global, en situaciones reales de juego. Pero además, el deporte educativo debe ocupar un espacio en la formación integral del niño, en el desarrollo de su personalidad. espontaneidad. Debemos buscar siempre situaciones de máxima participación del alumno que favorezcan su libertad para crear movimientos. Para ello, propondremos tareas sin determinar las soluciones de ejecución. experiencia práctica y realismo. Todas las situaciones de aprendizaje deben ser significativas para el niño, con el máximo de práctica física y de realidad en cuanto al juego. autonomía. Las tareas deberán estar definidas con claridad para que los participantes asuman rápidamente sus funciones de forma autónoma. Del mismo modo, debemos implicarles en la toma de decisiones en cuanto a la práctica, así como en su planteamiento, sin tratar de imponer las condiciones de la misma.

6.2. Elementos para la reflexión en la iniciación a los deportes colectivos.

y por fin nos adentramos en la difícil tarea de programar la iniciación deportiva en la edad escolar. Dado que el planteamiento de la enseñanza es el que define y determina las posibilidades educativas del deporte, el docente debe reflexionar antes de iniciar su programación en diferentes aspectos que, finalmente, responderán a la cuestión ¿cómo enseñar?. Qué técnica o estilo de enseñanza, cómo plantear las situaciones pedagógicas, qué progresión seguir en la enseñanza deportiva, cómo adecuar las tareas a los intereses y necesidades del niño, cómo hacerlas significativas … si entendemos la técnica de enseñanza como aquellos comportamientos del profesor que están relacionados con la forma de dar la información, la presentación de las tareas y actividades a realizar por el alumno y la reacciones del profesor a la actuación de los alumnos (delgado, 1992), teniendo en cuenta los postulados anteriores, debemos poner en práctica una técnica que favorezca la autonomía y la creatividad del alumno. Básicamente, la técnica de enseñanza se compone de dos partes: la información inicial de la tarea y el conocimiento de los resultados. Los métodos de enseñanza tradicionales, utilizan una técnica dirigida en la que la información inicial supone una explicación detallada de la tarea en cuanto a su eje

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

Cución y el conocimiento del resultado está enfocado a la corrección de la misma. Estaríamos hablando de la técnica de instrucción directa, en la que el profesor determina los criterios de eficacia, obviando la participación del alumno. Por el contrario, los métodos activos a los que nosotros nos adscribimos, proponen una técnica por indagación, ya que el profesor plantea una tarea sin determinar la manera en que debe afrontarse, si bien orienta a los alumnos hacia su resolución. El conocimiento del resultado no va enfocado a la corrección de la ejecución sino a inducir a los alumnos a la reflexión, al tiempo que admite y reconoce diversas soluciones a los problemas planteados. Todas las ejecuciones suponen un éxito, por cuanto existe un respeto a la ejecución individual sin establecer patrones estándar. En definitiva, a nuestro entender la técnica de enseñanza adecuada para la iniciación deportiva es la basada en la indagación, pues favorece que los alumnos adquieran y comprendan los parámetros de eficacia a partir de la totalidad del juego. El profesor debe esforzarse por mostrar pautas, pistas hacia la consecución del éxito, y no tratar de inducir a los alumnos a situaciones preestablecidas. En relación a los estilos de enseñanza en la educación física y el deporte, debemos tender hacia aquellos que favorezcan la autonomía y la independencia del alumno, junto con aquellos que permitan implicarle cognoscitivamente. Los estilos de enseñanza muestran cómo se desarrolla la interacción profesor - alumno en el proceso de toma de decisiones y para definir el rol de cada uno en ese proceso (Mosston, 1978). En definitiva, se trata de la forma peculiar que tiene cada profesor de elaborar el programa, aplicar el método, organizar la clase y relacionarse con los alumnos (Delgado M.A., 1992), e incluiría la técnica de enseñanza, la interacción socioafectiva que se da en el aula, la interacción en cuanto a la organización y control de la clase, así como los recursos didácticos y estrategias en la práctica, todo ello apoyada en la personalidad del profesor. Para la iniciación deportiva en el marco escolar, consideramos que no es recomendable aconsejar estilos de enseñanza concretos, pues dependerá en gran medida de los alumnos, de los medios que dispongamos y de los objetivos planteados. No obstante, huiremos de estilos tradicionales, directivos, en busca de otros que impliquen al alumno en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Evidentemente, si queremos favorecer la creatividad del niño, si pretendemos que la práctica de deportes colectivos potencie su inteligencia, si buscamos, en definitiva, ayudar a desarrollar su personalidad, no podemos utilizar estilos de enseñanza rígidos, en los que se marque claramente el rol del profesor y del alumno. En cuanto a las situaciones pedagógicas, podemos definirlas como

aquellas situaciones o variables que el educador maneja, bien de forma aislada o en interacción con otras, para la formación y desarrollo de determinadas habilidades motrices (Antón y Serra, 1989). Se trata, pues, de los elementos que el profesor utiliza para plantear la enseñanza, en definitiva, situaciones de enseñanza - aprendizaje. Las acciones motrices de los deportes colectivos, como comentamos anteriormente, son actos inteligentes en los que están implicados los mecanismos de percepción, decisión y ejecución. Las situaciones de aprendizaje deben dirigirse a la mejora de cada uno de estos aspectos, dentro del marco del juego global. Cada situación pedagógica implica una progresión en la dificultad de los diversos contenidos técnico - tácticos. El educador debe conocer las variables de instrucción auténticamente significativas y, a partir de ese criterio, obtendrá las mejores respuestas en forma de gama de ejercicios (Antón y Serra, 1989) por último, a partir de las situaciones pedagógicas, podemos definir las estrategias en la práctica que entendemos como la forma particular de abordar los diferentes ejercicios o planteamientos pedagógicos que componen la progresión de ense

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.j. (2001)

Ñanza de las habilidades motrices (Delgado, 1992). En el caso de los deportes colectivos, siguiendo a Pintor (1992), diferenciamos tres aspectos implicados en la enseñanza: aspecto cualitativo, que hace referencia al tipo de situaciones pedagógicas planteadas, diferenciando, en líneas generales, entre ejercicios analíticos, juegos y deportes; el aspecto cuantitativo de las situaciones de aprendizaje, en las que podemos plantear situaciones reducidas de juego, ampliadas o globales; y el grado de relación con la estructura funcional del deporte en cuestión, considerando situaciones inespecíficas, si no hacen referencia a ningún deporte concreto, semiespecífica, cuasiespecífica y específica, cuando planteamos habilidades propias de un deporte.

6.3. Pautas metodológicas para la iniciación a los deportes colectivos en edad escolar.

A) utilizar el juego como medio de aprendizaje. Durante toda la educación primaria, las situaciones en forma de juego deben ser prácticamente el único medio para la enseñanza de los deportes colectivos. Las características de los niños en esta edad determinan que ésto sea así, ya que es la mejor manera de incidir en su capacidad de aprendizaje. Un niño asimilará aquello que le divierte, que le examina, que le supone un reto. Los deportes colectivos, además de contener una serie de elementos técnicos y tácticos, codificados bajo unas reglas, son básicamente, juegos. La propia práctica de los mismos posee un alto contenido lúdico, que

permite explorar en el practicante dos vías de desarrollo: la social y la personal. Las características lúdicas de la actividad de los deportes colectivos, estimulan en los alumnos sus mecanismos cognitivos, que quedan expresados por medio de los siguientes valores (Seirul. Lo, 1995):

 la identificación de un entorno organizado por la norma y poder someterlo al flujo de la propia actividad, para, así, poder identificar inmediatamente las circunstancias personales que la normativa diluye o potencia. la aceptación de la norma exige la continua elaboración de las posibles relaciones interpersonales e intergrupales que la norma induce, lo que permite comprometer los propios intereses en función de los del grupo. asumir compromisos personales frente a determinadas situaciones en el juego, de acuerdo con el grupo. descubrir estrategias y explorar nuevas formas de estructurar el espacio e interpretar las relaciones interpersonales que la norma permite y no son utilizadas mayoritariamente, logrando construir una actividad deportiva más inteligente y personaliza da. analizar el origen del micro - modelo grupal estructurado por las condiciones de la norma, para establecer su posible proyección a los macro - modelos sociales y leyes que los configuran. elaborar y modificar normas para experimentar su efecto sobre la autogestión de tareas con intereses motrices personalizados.

además, a través del juego se ponen en práctica todos los elementos invariables de los deportes de equipo: compañeros, adversarios, una meta, un móvil y unas reglas. Los educadores adaptaremos cada uno de estos elementos convenientemente en función de las características de nuestros alumnos, sobre todo para potenciar su participación, por medio de situaciones reducidas en las que el tengan mayor oportunidad de practicar, y según el objetivo a alcanzar, proponiendo metas asequibles según el nivel físico y motriz.

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

pintor (1989) propone que las actividades en la iniciación a los deportes colectivos deben orientarse hacia los siguientes objetivos que trataremos de conseguir a lo largo de la formación deportiva: favorecer la maduración y desarrollo biológico, psicológico, social y afectivo del niño desarrollar y mejorar la capacidad de observación y percepción de la información exterior en el ámbito donde se efectúa el deporte, basada en la atención selectiva del terreno reglamentario y sus elementos configurativos, el equipamiento, los compañeros, adversarios, móvil, en relación a: factores espaciales: espacio deportivo e implementos distancias trayectorias de desplazamiento orientaciones propias y de los demás distri-

bución espacial de los componentes espacios libres y ocupados factores espacio - temporales: velocidad de las acciones de los componentes aceleraciones desarrollar la capacidad para tomar decisiones individuales y colectivas en relación a la ejecución motriz, de acuerdo con la observación y percepción del juego y su relación con diversos objetivos a cumplir, en función de: acciones con el propio cuerpo acciones con los objetos (móvil) acciones con el cuerpo y los objetos comprender y poner en práctica los principios del juego de ataque y defensa, y los medios en que se basan los deportes de equipo: a través de ayudas recíprocas en ataque desmarques, bloqueos... mediante la progresión a la meta contraria. lanzamiento hacia la meta contraria protección de la meta propia ocupación espacios, ayudas... recuperación del balón en cuanto a la elección y selección de los juegos, debemos aclarar que el proceso de enseñanza - aprendizaje de los deportes colectivos no debe convertirse en una sucesión de juegos, sin orden ni método. Este proceso requiere el análisis de los principios tácticos del juego y de los diferentes medios individuales, y seleccionar juegos que vayan dirigidos a una mejora y asimilación de los mismos. Partiendo de estos principios de eficacia, podremos diseñar las distintas situaciones de enseñanza dirigidas a que el alumno comprenda la lógica interna de los deportes de equipo, tanto en acciones colectivas como individuales, sin inducir a soluciones concretas prefijadas. Como indica blázquez (1986), deberíamos hacer una serie de reflexiones sobre las tareas que planteamos: . ¿es motivante? . ¿permite una cantidad de trabajo suficiente? . ¿permite una mejora cualitativa de las acciones motrices? . ¿existe un máximo de participación? . ¿se adecua a los objetivos perseguidos?

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

el educador, tiene en su mano los criterios para seleccionar juegos con gran riqueza, que sometan al niño a reflexionar, que planteen nuevas dificultades, nuevos retos que el niño superará según sus respuestas personales. Tan sólo con la introducción de ciertas modificaciones y variantes, podremos obtener una gran número de situaciones pedagógicas adecuadas para la iniciación deportiva. Principios pedagógicos para el diseño de juegos. Retomando el concepto de juegos modificados, Devís y Peiró (1992) proponen una serie de principios generales para orientar la práctica en las clases de educación física, que nosotros aplicamos a los deportes colectivos: 1. Principios para la elaboración de los juegos modificados: a través de la modificación de los elementos formales de los deportes colectivos. 2. Principios tácticos de los distintos juegos deportivos: en nuestro caso, el componente táctico de los deportes colectivos

elevados, por lo que podemos plantear situaciones modificadas en las que el nivel de exigencia táctico sea variable. 3. Principios para la progresión de los juegos modificados: pasaremos por tres situaciones: 1ª globalidad del juego modificado, con baja exigencia técnica. 2ª planteamiento de situaciones concretas de juego en forma de juegos modificados. 3ª juego deportivo con la técnica y situaciones específicas. 4. Principios para la mejora de los juegos modificados: se promueve una perspectiva colaborativa entre el profesorado sobre las experiencias en los juegos. La reflexión sobre la práctica, sin duda, posibilita una mejora de la calidad para una nueva aplicación de los juegos. 5. Principios para el desarrollo de estrategias de comprensión: es necesario completar la práctica con intervenciones de cara a evaluar el grado de comprensión táctica del juego. 6. Principios relacionados con la evaluación de los alumnos: evidentemente, la evaluación nunca se dirigirá a valorar la ejecución o los resultados, sino al grado de comprensión del juego o situación concreta del mismo. B) afianzar las habilidades motrices básicas y genéricas a través de la introducción de habilidades específicas de los diferentes deportes colectivos. A través de la práctica deportiva y predeportiva, necesariamente debemos contribuir a afianzar las habilidades motrices básicas y genéricas de los niños de primaria, especialmente en primer y segundo ciclo. Para ello, plantearemos situaciones de aprendizaje en las que, poniendo en práctica los elementos de los deportes colectivos, se trabajen habilidades genéricas sin entrar en las específicas de cada deporte. Conducciones del balón, bote, lanzamientos, desplazamientos varios, recepciones… dentro del marco del juego colectivo pero sin indicaciones concretas. Podremos utilizar todo tipo de móviles, de los deportes tradicionales o no, espacios, reglamentarios o determinados por nosotros, metas de diversa índole, etc. Estas acciones mejorarán la educación física de base de los alumnos, por medio de habilidades en las que se incluyen elementos deportivos. Equilibrio, coordinación, desplazamientos, lateralidad… serán contenidos intrínsecos de la actividad de iniciación deportiva que plantearemos de forma genérica y versátil, de acuerdo con el ritmo de ejecución y el nivel de los alumnos. C) plantear situaciones pedagógicas globales adaptadas .

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

siguiendo en la línea de los juegos modificados, las situaciones de enseñanza - aprendizaje que debe plantear el profesor deben mantener un sentido lúdico, pero incidir en los aspectos tácticos de ejecución de los deportes colectivos. Las distintas acciones, tanto individuales como colectivas, deben enfocarse a la mejora de los aspectos de percepción, decisión y ejecución, a ser posible, de manera integrada. No obstante, sobre cada una de estas partes,

podemos determinar una serie de parámetros que nos servirán para establecer progresiones e incidir más en determinados aspectos (Serra y Antón, 1989): percepción inhibición de estímulos número de estímulos al atender tipo de estímulo intensidad del estímulo tamaño del estímulo duración del estímulo periodicidad del estímulo decisión número de decisiones a tomar rapidez requerida en la decisión alternativas de decisión secuencia de las decisiones ejecución dominio del cuerpo en relación a un espacio dominio del cuerpo en relación o con control de un objeto dominio del cuerpo con control de un objeto en relación a un espacio dominio del cuerpo, con o sin objeto, en un espacio, en relación con otros en cuanto a las estrategias en la práctica, utilizar siempre la práctica global de los deportes colectivos dificulta el aprendizaje. Por ello, trataremos de plantear situaciones pedagógicas reducidas en cuanto al número de componentes. Proponemos, fundamentalmente, dos modalidades de estrategias (Sánchez, 1984): estrategia global modificando la situación real. La tarea se ejecuta en su totalidad, pero se modifican las condiciones de ejecución, que realiza remos de forma progresiva: juegos con pocos jugadores (2x2, 3x3,…) siempre con actividades que culminen en la meta competiciones reducidas (1x1 en baloncesto, 3x3 en fútbol…) o incluso de determinadas habilidades (tiro, pases…) adaptación de la meta, espacio, reglas … estrategia global polarizando la atención. La tarea se realiza en su totalidad, pero inducimos a los alumnos a fijar la atención en algún aspecto de la ejecución, bien individual, bien colectivo: sólo se puede conseguir tanto con una parte del pie las canastas en el interior de la zona de balon cesto valen más que fuera es necesario hacer 5 toques en voleibol para pasar al campo contrario, etc. Por su parte, respecto al grado de relación con la estructura funcional de los deportes de equipo, nosotros proponemos que hasta el tercer ciclo de primaria sea 100% inespecífica, es decir, no adentrarnos en las habilidades de ningún deporte en concreto, sino plantear un trabajo global de habilidades y destrezas generales comu

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

Nes a los deportes colectivos, así como la iniciación a las reglas elementales. A partir del tercer ciclo, podemos presentar cada deporte en cuestión con sus características y peculiaridades propias, siempre con un tratamiento global, sin buscar ningún tipo de especialización en el juego. D) dotar la práctica deportiva del niño de la máxima variabilidad de experiencias motrices. Dado que perseguimos activar la cognición del alumno, es fundamental presentarle gran cantidad de experiencias motrices diferentes. En esa variabilidad, el niño podrá ver las

múltiples posibilidades de movimiento y, potenciará su capacidad de elección y selección de tareas. El educador debe tener en cuenta esta circunstancia y dotar a sus clases de diversas tareas que eviten la monotonía, que supongan un reto constante para el alumno, mediante la introducción de variantes en los juegos, adaptaciones de los elementos, etc. Sin duda, ésto mantendrá la dosis de motivación requerida en el practicante, al tiempo que proporcionará oportunidades para que éstos se adscriban a la actividad que le resulte más placentera y, de este modo, orientar su vocación deportiva para su ulterior especialización. E) utilizar la competición como medio educativo. Los niños en edad escolar manifiestan una gran atracción para aquello que le supone un reto, un cierto riesgo. Además, les gusta exhibir sus habilidades y demostrar de los que son capaces. Es por ello que la competición deportiva, en un marco educativo, resulta muy beneficiosa para el aprendizaje escolar. Evidentemente, estaríamos hablando de una forma de competición que nada tiene que ver con su significado tradicional dentro del campo federativo. El enfrentamiento contra los demás o contra uno mismo, supone un excelente estímulo para el alumno, siempre y cuando signifique un medio de aprendizaje y no el fin. Para ello, nos parece interesante realizar una serie de consideraciones (Sáenz -López, 1997): que sea una competición al alcance de todos. Debemos evitar competiciones en las que algunos alumnos, por circunstancias de sexo o capacitación físico - motriz, queden discriminados. Concienciar a todos de que se trata de un medio más, ayudará a que los alumnos acepten las competiciones mixtas en las que ganar no es el único objetivo. que esté adaptada a las características de los alumnos. En la medida de lo posible, adaptaremos el espacio, material, reglas… para facilitar el acceso a todos los alumnos. que exista una gran variabilidad al igual que en el resto de las tareas, las competiciones deben ser variadas, de cualquier habilidad, o buscando cualquier objetivo. Esto favorecerá la formación polifacéti ca del alumno. que se utilice como medio de aprendizaje y no como fin debemos potenciar el aspecto educativo de la competición, sobre todo en lo referente la identificación de los elementos significativos del juego, posibilitando que el propio alumno cree su estructura jerárquica en las distintas situaciones y, así, descubrir a partir de la práctica la lógica interna, la estructura del deporte. que sean motivantes.

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

En primer lugar deben ser asequibles, pero no de consecución excesivamente sencilla, pues los alumnos deben verla como un reto y, de este modo, potenciar su afán de superación. La selección de tareas es fundamental, debiendo tener en cuenta los intereses de los alumnos

en todo momento. que den la oportunidad de conseguir el éxito a todos los alumnos para ello debemos exprimir el máximo de posibilidades de la competición, planteando tareas en las que todos los alumnos salgan exitosos en algún momento. No sólo meter el gol o la canasta, sino todo aquello susceptible de convertir en competitivo donde los alumnos menos aventajados puedan obtener buenos resultados. que favorezcan la participación y la cooperación. Todos deben participar al máximo. Por ello, plantearemos competiciones en las que cada alumno tenga un lugar importante, sobre todo a través de situaciones reducidas de juego (1x1. 2x2…), pero a la vez en las que sea necesaria la colaboración para conseguir puntos (sólo es punto si han tocado el balón todos los jugadores, en cada ataque debe conseguir punto un jugador diferente, etc) f) favorecer la autonomía de los alumnos en las tareas deportivas. Si planteamos actividades que impliquen constantemente un proceso de razonamiento y elección en las decisiones, que duda cabe estaremos fomentando una asimilación de las tareas deportivas que potenciará en gran medida la capacidad del alumno para actuar en las mismas de forma autónoma. Ello nos proporcionará situaciones en las que el alumno pueda implicarse aún más en el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de la organización y gestión propia de los juegos o incluso de la autoevaluación del propio aprendizaje. G) potenciar la motivación de los alumnos en el aprendizaje. Es evidente que para que el niño progrese y mejore su aprendizaje, se hace imprescindible un nivel mínimo de motivación. Como hemos comentado anteriormente, los juegos estimulan positivamente a los niños, sobre todo, el conocimiento de los resultados y la recompensa obtenida, a través de palabras de ánimo por el esfuerzo y evitando magnificar los logros o errores, hacerles ver sus progresos, reflexionar sobre las decisiones tomadas en el juego, etc. Por ello, el profesor debe crear un sentimiento de satisfacción en el alumno. En general, su actuación será dejar hacer al niño, plantear un objetivo y que ellos busquen las soluciones, indicando las condiciones de la acción, incitándoles a la respuesta eficaz y orientándoles cuando surgen dificultades. H) establecer una comunicación clara y sencilla entre el profesor y el alumno sobre las tareas a realizar. Puesto que la ejecución de las tareas no debe ser el objetivo fundamental del aprendizaje del alumno, los profesores debemos huir de grandes explicaciones sobre las mismas. El planteamiento debe ser sencillo y claro y, mediante una técnica de enseñanza por indagación, permitir que el alumno busque las respuestas a los problemas motrices planteados. El conocimiento del resultado, pues, no irá dirigido a la corrección técnica, sino a potenciar respuestas creativas, fomentar la imaginación y orientar a los alumnos hacia la mejor solución posible.

7. Referencias bibliográficas

Águila, C. Y Casimiro, A.j. (1999). Cuestiones metodológicas sobre la iniciación a los deportes colectivos en el medio escolar. En Ruiz F., Casimiro A.j. Y águila c. Los

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.J. (2001)

Deportes colectivos tradicionales en el medio escolar: nuevas tendencias metodológicas. Almería: Apef - Universidad de Almería. Antón, J. Y Doblado, M.M. (1997). La iniciación a los deportes colectivos: una propuesta pedagógica. En Giménez, J., Sáenz-López, P. Y Díaz, m. (coord.). El deporte escolar. Huelva: universidad de Huelva - publicaciones. Antón, J. Y Serra, e. (1989). Medios didáctico - metodológicos. En Antón J. (coord.). Entrenamiento deportivo en edad escolar. Málaga: Unisport. Arnold, P.J. (1991). Educación física, movimiento y curriculum. Madrid: morata. Blázquez, d. (1986). Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Martínez roca. Blázquez, d. (1995a). A modo de introducción. En Blázquez d. (1995). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona: inde. Blázquez, d. (1995b). Métodos de enseñanza de la práctica deportiva. En Blázquez d. (1995). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona: inde. Cagigal, J.M. (1983). El deporte contemporáneo frente a las ciencias del hombre. I simposio nacional del deporte en la sociedad española contemporánea. Madrid. Instituto de ciencias de la educación física y el deporte. Consejo superior de deportes. Contreras, o.r. (1996a). El deporte educativo (i). Algunas controversias sobre el carácter educativo del deporte. Revista de educación física. 61. 5-8. Contreras, o.r. (1996b). El deporte educativo (ii). La iniciación deportiva en el diseño curricular base de educación primaria. Revista de educación física. 62. 33-37. Devís, J. (1992). Bases para una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. En Devís, J. Y Peiró, C., nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados. Barcelona: inde. Devís, J. Y Peiró, C. (1992). Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. En Devís, J. Y Peiró, c., nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados. Barcelona: inde. Delgado, M.A. (1992). Los estilos de enseñanza en la educación física. Granada: universidad de granada. Fraile, A. (1997). Reflexiones sobre la presencia del deporte en la escuela. Revista de educación física. 64. 5-10. García ferrando, m. (1997). Los españoles y el deporte. 1980-1995. Madrid: Tirant lo Blanch. Csd. Gómez, J. Y García, j. (1993). El deporte en edad escolar. Madrid: F.E.M.P. Hargreaves, j. (1977). Sport and physical education: autonomy or domination?. Bulletin of physical education. 13, 19-28 Hernández Moreno, J. (1988). El baloncesto: iniciación y entrenamiento. Barcelona: Paidotribo. Le Boulch, J. (1991). El Deporte Educativo. Buenos Aires: Paidós. Mosston, M. (1978). La enseñanza de la

educación física. Del comando al descubrimiento. Citado por Delgado, M.A. (1992). Los estilos de enseñanza en la educación física. Granada: universidad de granada. Pintor, d. (1989). Objetivos y contenidos de la formación deportiva. En Antón, J. (coord.). Entrenamiento deportivo en edad escolar. Málaga: Unisport.

Nuevas tendencias metodológicas. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos (Ed. Gimnos). Águila, C Y Casimiro, A.j. (2001)

Pintor, d. (1992). Apuntes de la asignatura de aplicación específica deportiva. Baloncesto. Inef granada. Sin publicar. Rebollo, J.A. (1997). El deporte en primaria. En Giménez, J., Sáenz-López, p. Y Díaz, m. (coord.). El deporte escolar. Huelva: universidad de Huelva - Publicaciones. Sáenz-López, p. (1997). Baloncesto educativo en primaria. En Giménez, J., Sáenzlópez, p. Y díaz, m. (coord.). El deporte escolar. Huelva: universidad de Huelva - publicaciones. Sánchez, f. (1984). Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Madrid: Gymnos. Seirul.lo, f. (1995). Valores educativos del deporte. En Blázquez, D. , la iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona: inde. Seybold, A.M. (1974). Principios pedagógicos en la educación física. Buenos Aires: Kapelusz.

Ajedrez

“El método de aprender y de mejorar su juego” capablanca

el ajedrez resulta fácil de aprender, pero difícil de jugarlo bien. Orden y método beneficiarán mucho en lo tocante al buen juego.

practicar sólo, poniendo el rey en diferentes posiciones de mate utilizando distintas piezas, aumentando y disminuyendo su número para dominar la acción y el poder de estas contra el rey. Esta práctica desarrollará la imaginación del estudiante y hará más interesante el juego, acrecentando así su deseo por mejorar.

una vez aprendidos los finales sencillos(torre y rey contra rey, dos alfiles y rey contra rey, dama y rey contra rey, dos torres), el estudiante deberá tratar de construir finales semejantes empleando su imaginación y luego tratar de resolverlos con los conocimientos y métodos aprendidos anteriormente.

la misma clase de práctica se debiera emplear más tarde con las aperturas y el medio juego, usando y desarrollando de manera constante su imaginación. Así, el jugador no sólo mejorará su juego sino que comprenderá las bellezas del ajedrez y, de ese modo, aumentará su deseo por dominarlo. Durante esta práctica le será fácil poner las piezas en diferentes posiciones, semejantes en apariencia a las ya estudiadas pero no le resultará sencillo resolverlas según las líneas (métodos) ya estudiados.

será difícil aumentar el número de las piezas y todavía más el manejarlas con eficiencia ya que coordinar la acción de las piezas es no solo una de las cosas más importantes del ajedrez, sino también una de las más arduas. Es la enorme variedad del ajedrez lo que hace el juego tan difícil, y también, tan interesante y bello.

el estudiante encontrará divertido no cometer “errores graves”, pero no debe descorazonarse por esto. Hasta los mejores jugadores cometen estos errores!

“Las aperturas desde un punto de vista elemental” capablanca

la apertura es el comienzo del juego, como lo indica la palabra. Un sano comienzo es, con frecuencia, la clave de un buen final. Las aperturas abren el camino para lo que ha de seguir y el resultado de la partida puede depender de la primera media docena de jugadas!

la apertura es la parte más difícil del juego porque las 32 piezas están implicadas en ella y miles de libros se han escrito sobre sus aspectos técnicos. No obstante, los principiantes no deben ir muy adentro de los aspectos técnicos del asunto, sino examinarlos desde un punto de vista general.

desde un punto de vista elemental, las aperturas tienen por objetivo la puesta en acción de las piezas por ambos lados. Los peones centrales se deben avanzar para darle paso a los alfiles y la dama. Una vez que estas piezas y los caballos se han movido, es decir, puestos en acción puede tener lugar el enroque y por último llevar las torres al centro, poniéndolas las columnas abiertas. Todo esto se hace en 8 o 12 jugadas y conseguir hacerlo a la vez que se estorba al oponente es el punto capital del asunto.

si un jugador tiene éxito en obtener el completo desarrollo de todas sus fuerzas antes que su oponente, puede sentirse completamente satisfecho de su trabajo. Esto se debe sobreponer a cualquier otra consideración en la mente del estudiante.

“Teoría general elemental del juego”

para los propósitos teóricos, la partida se divide en tres partes: la apertura, el medio juego y el final.

en la apertura el principiante se debe esforzar por alcanzar un rápido desarrollo, colocando sus piezas a la ofensiva pero con la debida consideración por su seguridad. La apertura se debe completar en diez o doce jugadas con el cuidado de no perder ningún peón en el proceso. Si el adversario ofrece algún material sin peligro, es aconsejable capturarlo, aún cuando como resultado de ello se retarde el desarrollo por 1 o 2 jugadas. Si como resultado de la captura el desarrollo se retrasa más de 2 jugadas entonces es dudoso!(se pudiera correr el riesgo con las piezas blancas pero jamás con las negras, recordemos que ellas van a remolque y siempre un tiempo atrás...).

las casillas centrales resultan de la mayor importancia para la teoría general del juego y especialmente de las aperturas. El dominio del centro es esencial para un completo y sólido desarrollo, el dominio del centro es tambien esencial durante el medio juego, para efectuar cualquier ataque feliz contra el rey.

por último, romper el centro del enemigo constituye una de las ventajas estratégicas por la que hay que trabajar, tanto en la apertura, como en el medio juego y esto nos demuestra la íntima relación que existe entre ambos. Algunos de los principios de la apertura

son los del medio juego y, de la misma manera, algunos de los principios del medio juego lo son del final de partida.

en las aperturas, la mayoría de los gambitos(esto es, aquellas aperturas en las que se ofrece un peón) tienen como uno de sus principales objetivos el de romper el centro enemigo. El gambito de dama por ejemplo, aparte de cualquier otrta consideración, las blancas tratan de inducir a las negras a capturar el peón para obtener una preponderancia de fuerza en el centro. Con el gambito de rey es lo mismo, se ofrece un peón para expulsar al peón negro de e5 y así obtener el control del centro.

en el medio juego, el jugador debe esforzarse por realiza combinaciones que conduzcan a un ataque contra el rey, cada vez que sea posible.

este no es el punto de vista del experto, el cual trabajará para alcanzar una ventaja posicional o material de cualquier clase independientemente si el ataque se hace contra el rey o cualquier otra pieza.

el principiante debe practicar aquellas combinaciones que incluyan ataque contra el rey, le darán mayor disfrute a causa del juego que encierran y, al mismo tiempo, le ofrecerán experiencia muy necesaria para el día que alcance un grado más avanzado. Al realizar un ataque directo contra el rey o armar las combinaciones que deriven en dicho ataque el principiante no debe dudar en sacrificar un peón hasta un caballo o alfil, pero debe ser cuidadoso si el sacrificio envuelve una torre o la dama(estas piezas se pueden sacrificar sólo si seguido a ello se da mate).

en el final, el elemento tiempo es de gran importancia, al igual que las piezas, porque con el menor número de ellas el porcentaje representado por un solo peón es mucho más grande. El rey, que durante la etapa de apertura y en el medio juego es una carga porque hay que defenderlo, llega a ser en el final una pieza muy importante y agresiva. El principiante debe darse cuenta de ello y emplear su rey tanto como sea posible.

en los finales donde sólo quedan reyes y peones debe avanzase el rey hacia el centro del tablero, aún en los finales donde solo están envueltas las torres o piezas menores a menudo el rey debe adelantar hacia el centro.

el principiante a menudo tiene miedo de utilizar el rey para tales propósitos y, por ello, cae en desventaja al enfrentar a un jugador más experimentado. El hecho es que muchos finales se deciden por las posiciones de los reyes o la capacidad de los reyes de avanzar hacia el centro del tablero.

"la apertura trata de llevar a la acción las distintas piezas. El medio juego trata del uso de estas piezas para obtener un resultado definido, así como el final es la etapa última en que los esfuerzos combinados de la apertura y el medio juego pueden efectuar una decisión satisfactoria"

"Qué hacer, qué evitar"

el plan a seguir por quienes deseen mejorar su juego, es el de tomar un libro escrito a base de líneas generales (no un libro escrito en forma técnica)usándolo como guía y luego practicar practicar y seguir practicando.

juegue con los mejores contrincantes cada vez que sea posible y cuando lo haga con jugadores inferiores déles una pequeña ventaja para que usted esté obligado a esforzase para ganar(como ventaja puede dar las tablas, es decir, que con tablas gana el otro o bien darle la salida al contrincante o mejor aún tablas + salida!).

también puede dar un peón, en ese caso el peón f sería el indicado ya que cualquier otro daría alguna compensación en el desarrollo. Si quiere dar la ventaja de un caballo siempre conserve las piezas blancas y la salida. No intente dar ventajas más grandes, eso desequilibra demasiado sus fuerzas y no puede ser bueno para su juego. Cuando juegue con expertos acepte cualquier tipo de ventaja que se le ofrezca y recuerde no perder jamás el animo aunque usted no gane. Los más grandes jugadores han perdido centenares de partidas en su momento.

"Síntesis de la teoría general"

al considerar el juego de ajedrez como un todo dividido en tres partes: apertura, medio juego y final, lo que ha de tenerse en cuenta es la íntima interrelación entre las partes componentes del todo.

si el ajedrez hubiera de considerarse como un estudio puramente científico, los finales tendrían que estudiarse y comprenderse del todo antes que los medios juegos. Del mismo modo, un estudio y conocimiento completos del medio juego tendrían que preceder al estudio de las aperturas Considerado como un pasatiempo intelectual de naturaleza científica o artística el asunto cambia: la mayoría de los que practican el juego se interesan por las combinaciones y los ataques directos al rey. Para esa clase de juego se necesita imaginación, entonces esto debe ser alentado, ya que según el jugador se perfecciona otras partes del juego comienzan a interesarle y otros aspectos toman mayor importancia.

un poco de método, no obstante, desde el mismo comienzo, no será inoportuno y la aplicación de los principios generales en todo momento solo puede ayudar y nunca disminuir el interés por el juego.

I. En las aperturas se debe enfatizar en:

A) el rápido y solido desarrollo, evitando la creación de cualquier debilidad permanente ntonces, si podemos crearle a nuestro oponente una debilidad mejor!). El desarrollo se debe dirigir al dominio del centro, ya sea por la inmediata posesión de este por los peones o por la acción de las piezas.

B) no mover la misma pieza dos veces antes de que haya ocurrido el desarrollo completo.

C) evite las pérdida de material sin compensaciones.

I. En el medio juego se debe enfatizar en:

a) coordinar la acción de las piezas.

b) el dominio del centro, el cual es esencial para materializar un ataque acertado contra el rey.

C) los ataques directos y violentos contra el rey deben realizarse en masse(masa), con toda la fuerza, para asegurar su éxito. La oposición debe vencerse a cualquier costo, el ataque no se puede dejar sin concluir, eso generalmente significa la derrota.

D) si las otras cosas son iguales, cualquier ganancia de material por más pequeña que sea puede equivaler a la victoria.

E) la posición tiene el primer lugar, el material viene después. El espacio y el tiempo son factores complementarios de la posición.

f) si la partida tiene que definirse en un final, considere el tipo de final que ha de producirse antes de cambiar piezas.

I. En los finales se debe hacer hincapié en:

a) el tiempo, el cual aumenta en importancia en los finales.

b) dos alfiles son mejores que dos caballos.

C) un alfil es mejor, por lo general, a un caballo pero no siempre.

D) dama y caballo son, generalmente, mejores que dama y alfil.

Di) los peones son más fuertes cuando están en una misma línea.

Dii) cuando el oponente posee un alfil, por lo general, es mejor que usted tenga sus peones en las casillas del mismo color que el alfil de su adversario, manteniendo los peones en diferente color a nuestro propio alfil.

Diii) el rey, una pieza puramente defensiva durante la apertura y el medio juego, muy a menudo se convierte en los finales en una pieza ofensiva. En mucos finales el rey es el factor decisivo.

Div) en los finales de una o dos piezas menores, generalmente, se debe avanzar el rey hacia el centro del tablero. En los finales de rey y peones casi invariablemente se debe hacer así.

"grandes maestros del tablero" Richard reti

así como para saber nadar es necesario tirarse al agua, para saber jugar al ajedrez es necesario jugarlo pues con libros solamente nadie habrá aprendido a jugar. Los libros son un acompañante para el aficionado, un concejero que le guiará en las falsas y erróneas ideas que de por sí haya adquirido evitándolo aprender otras y a la vez le enseñara en sus horas de solaz las bellezas y profundidades del juego ciencia, dándole alegría que es la presunción necesaria para el éxito.

lo fundamental en el ajedrez son las partidas vivas, es en su estudio donde se adquieren los conocimientos teoréticos. La técnica moderna del ajedrez se apoya en experiencias antiguas y es por esta causa que las partidas modernas jugadas por maestros sólo pueden ser comprendidas por el estudio de los maestros antiguos.

Adolfo Anderssen:

"antes de jugar a base de posición, se debe aprender a combinar. Esta regla se ha confirmado en la historia del ajedrez y debemos recomendarla bastante a los jugadores jóvenes".

no empecéis vuestro juego con partidas de gambito de dama y partida francesa, sino por partidas de juego abierto, gambitos. Cierto es que el jugador aficionado perderá menos partidas jugando juego cerrado pero en el juego abierto aprenderá a jugar al ajedrez.

Anderssen fué quién potencio la combinación en el mundo ajedrecista, madurándola para la práctica del juego de posición. Nació en Breslau, el día 6 de julio de 1818. Estudió filosofía y matemáticas y hasta el 13 de marzo de 1879, época que falleció, ocupó el cargo de profesor en el instituto de su ciudad natal.

ocuposé del ajedrez en los primeros tiempos de su vida estudiantil, sin embargo la fuerza de su juego se desarrollo lentamente. Para sus compatriotas alemanes y hasta para los internacionales, fué la revelación cuando en el primer torneo de maestro celebrado en londres 1851(con el cual comenzó la época moderna del ajedrez), obtuvo el 1°. A este triunfo le siguieron otros, especialmente el de Londres 1862 y el de Baden Baden 1870.

recordemos, para el que quiera aprender, se fije en las partidas de Anderssen no sólo para recrearse sino para fortalecer su juego de combiación. No hay que creer que el juego de combiánción sea solo fruto de talento y no se pueda aprender. Los elementos son siempre los mismos que se presentan en relaciones más o menos complicadas, cuantas mas combinaciones se han visto, tanto más fácil es concebirlas por sí mismo.

"gambito de rey"

apertura en la cual se sacrifica un peón a fin de conseguir un avance en el desarrollo o bien otras ventajas. Este gambito, conocido como el más antiguo en la literatura ajedrecística es: 1.e4-e5, 2.f4. La idea de este gambito es doble:

I. La apertura de la columna "f" en la cual, una vez efectuado el enroque, la torre de rey puede entrar rápidamente en acción.

Ii. La posibilidad de formarse un fuerte centro de peones, después del alejamiento o bien el cambio del peón "e5" mediante la posterior jugada d4. Desde luego las blancas contra 2...exf4 no juegan inmediatamente d4? Por dh4+ !.

¿cómo deben contestas las negras el gambito de rey? En los tiempos antiguos se trataba de defender el peón de f4 a base de la jugada g5, con objetivos tanto materiales como posicionales. Al defender f4, queda obstruida la columna "f" y entonces las blancas deberán sacrificar una pieza si quieren atacar por la columna, una de las ideas principales de su apertura.

otra réplica es el contra-atque en el centro, con la jugada 2...d5! Y contra 3exd5(si fxe5?-dh4+!)-e4...ahora son las negras las que juegan el gambito, llamado este, de Falkbeer cuyo descubridor fué el maestro Carlos Falkbeer nacido en Brun 1819 y fallecido en Viena 1885.

¿qué consiguen las negras con este sacrificio de peón? Ante todo el fracado completo de todos los propósitos que han tenido las blancas con la jugada del gambito. Es decir que la apertura de la columna f y la formación del centro de peones son impedidos radi-

calmente. Ahora no se sabe cual es el objeto del peón blanco en f4 y además el peón negro de e4 es una molestia para el desarrollo de las blancas, en cambio las negras tienen cierta preponderancia en el centro.

otra forma de jugar contra el gambito de rey es ignorar la idea de las blancas, continuando con el desarrollo. En ese caso no les és necesario jugar rápidamente d6(que encerraría el alfil de rey)ya que el "ataque" al peón e5 es sólo "aparente" porque fxe5 fracasaría ante dh4+!. Entonces pueden jugar tranquilamente ac5 para más tarde d6, sin encerrar su alfil de rey.

"se ha confirmado que hay más verdad ajedrecística en las ideas que en las variantes. El que comprenda el espíritu exacto de las aperturas, puede tener confianza de que aunque no conozca todas las variantes no producirá una mala partida"

Pablo Morphy:

"la historia de la vida de este eminentísimo jugador, el mayor de todos los maestros de ajedrez, está explicada en muy pocas palabras".

pablo Marphy nació en 1837 en nueva Orleans y en el año 1857 obtuvo el primer premio del torneo americano, delante del maestro alemán l. Paulsen. Durante los años siguientes visitó Europa a fin de probar su fuerza con los maestros del continente.

cuantos le fueron presentados, fueron vencidos!. Los más significativos fueron contra Lowenthal, Harrwitz y Anderssen siendo el primero en Londres y los dos últimos en parís. Poco tiempo de después , ya satisfecho de torneos y luchas, regresó a su ciudad natal donde murió en julio de 1884.

Morphy fue tachado por sus compañeros de dechado de aridez, igual que los campeones del mundo antes y después de él. Se le reprochaba que para ganar un miserable peón, cambiaba damas en el principio(lo mismo se le critícaba a capablanca, con la única diferencia de que el cambio de damas para la ganancia de un peón es hoy un hecho natural aún para jugadores débiles mientras que en capablanca se trata de ventajas de posición mucho menores).

hoy día los tiempos han cambiado y muchos aficionados que todavía no han llegado a comprender el difícil modo de juego cerrado, admiran ell juego abierto de Morphy. Un jugador débil comprende fácilmente el juego abierto hoy, pero en la época de Morphy no era éste el caso, pues a él le debemos la comprensión. La superioridad de Morphy sobre sus

contemporáneos estriba en que ha sido el primero en comprender la esencia de las situaciones abiertas que se creo en si por los buenos fundamentos.

se dice que la posición es abierta cuando han sido cambiados varios peones del centro, de modo que las figuras tengas líneas abiertas. Las partidas que comienzan con 1.e4-e5 son las más predestinadas para conducir a posiciones abiertas por el posible avance “d4” que cambiaría peones en el centro. En las aperturas con 1.d4-d5 ocurre todo lo contrario, conducen casi siempre a situaciones de juego cerrado.

en las que son abiertas se dá un desarrollo rápido de figuras, y esto era el conocimiento principal de Morphy. Ante todo se desarrollaba rápido en las figuras, llevaba un juego activo y no perdía ningún tiempo. En contraposición al principio desarrollátivo de Morphy encontramos entre sus contemporáneos, ataques prematuros a causa de dearrollo insuficiente o unas jugadas supérfluas en asustados momentos de defensa.

Wilhelm steinitz:

“Wilhelm Steinitz nació el 18 de mayo de 1836 en la ciudad de Praga. Se presentó como estudiante en Viena a la edad de 22 años, empezando su carrera ajedrecística en la Wiener Schachgesellschaft que ha sido la escuela de muchos maestros de ajedrez”

en el año 1862 tomó parte del torneo de Londres enn representación de su país, obteniendo el 6° lugar y reconociéndole como la mejor partida del torneo una de las que jugó. Se estableció en Londres hasta 1883, en el 1866 jugó un Macht contra Anderssen quien después de la retirada de Morphy había vuelto a ser gran maestro. Steinitz quedo en 8:6 sin empate alguno.

con esta victoria, aunque el título de campeón del mundo no se había establecido todavía, Steinitz lo alcanzó en realidad. Los sucesivos resultados en los torneos internacionales en que tomó parte fueron: Baden-Baden 1870 2°, Viena 1873 1°, Viena 1882 1° y Londres 1882 2°. En este último torneo, J. H. Zukertort ganó el primer premio y junto con steinitz fueron los dos directores y sin contradicción de nadie los guías del ajedrez.

en el año 1886 tuvo lugar la primera lucha por el título del mundo entre ellos y como Steinnitz se había establecido en los estados unidos, los encuentros tuvieron lugar en la ciudad de Nueva York, St. Luis y Nueva Orleans alcanzdo Steinitz el título oficial por 10:5:5(10 ganadas, 5 perdidas y 5 tablas).

posteriormente defendió su título en varias luchas y con gran éxito, entre las cuales dos contra Tschigorin en 1889 y 1892 fueron las más interesantes, rindipendose más

tarde, en 1894, cntra el dr. Lasker quien dijo: “el pensador fue superado por el jugador”. Después de perder el título, Steinitz se presentó enn varios torneos no consiguiendo más un primer premio y murió en 1900.

hemos nombrado a Morphy como el maestro más célebre del ajedrez, para el gran público es efectivamente el héroe del ajedrez. En contra de ellos, los conocedores del juego ven a Steinitz como jugador más profundo y que eso demostraba más la personalidad del ajedrecista. Miestras que Morphy practicó el estudio del juego abierto, Steinitz se esforzó por las legalidades de las situaciones cerradas(no es una elección fortuita ni casual, pues en ajedrez, cada maestro pugna por aquel estilo que mejor se adapta a su carácter).

el juego abierto de Morphy nos demuestra el carácter de un hombre de rápida libertad de acción que desea el éxito rápidamente. Steinitz es todo lo contrario, no buscaba lo brillante ni la rapidez de la acción sino el valor duradero. Así le vemos a menudo entretenerse en una larga defensa, sólo por conservar la más ligera ventaja de posicón.

esta cualidad de su carácter que hacía de las situaciones cerradas su campo predilecto. En la posición cerrada, los peones están inmóviles por ambas partes, señal de una larga llucha de posición mientras que en la posición abierta tenemos más mudanza. En el estudio De esta lucha de posición se resume la obra de Steinitz y la base de toda la técnica ajedrecistica moderna

Siegbert Tarrasch:

Steinitz tuvo rivales como Anderssen, más tarde Blackburne y Zuckertort que por su talento ajedrecístico le aventajaban, pero por la profundidad de su teoría general en todas las luchas que les entabló, los venció.

según observó Lasker, la teoría de Steinitz parece abarcar algo mucho más grande que el ajedrez, y es la misma vida multiforme, de la que el ajedrez es un espejo. Así se desarrollaron en dos tendencias las teorías de Steinitz, en primer lugar, por el lado filosófico como teoría de la lucha en general, ofreciendo para ello el ajedrez un buen ejemplo. Por el otro lado, el puro ajedrecistico, donde se trataba de dar una forma a la teoria, que fuera la más adecuada para el manejo práctico de una partida de ajedrez.

el primer camino, demasiado apartado de la partida de ajedrez para poder hacer escuela, lo siguió Lasker y el otro lo escogió Tarrasch empezando a dar una forma científica a la teoría, siendo el maestro de la generación de los maestros de ajedrez posteriores a Steinitz.

el Dr. Siegbert Tarrasch, nació el 5 de marzo de 1862 en la ciudad de Breslau. Estudió medicina, ejerciendo durante muchos años en Nuremberg y después en Munich. En estos últimos años se ha ocupado exclusivamente en materia literaria ajedrecística.

sus mejores éxitos han sido los siguientes: primer premio en los torneos internacionales de Breslau 1889, Manchester 1890, Dresden 1892, Leipzig 1894, viene 1898, Montecarlo 1903, Ostende 1907 y además sus aplastantes victorias sobre Wahlbrodt en 1894 y Marshall 1905.

Tarrasch ha rendido todo lo notable en el terreno del ajedrez y como la mejor de sus obras, aparece su libro "Dreihundert Schachpartien"(trescientas partidas de ajedrez) en la cual expone sus sobornantes principios.

"sobre la teoría de la partida española"

recordaremos cómo trataba Steinitz la partida española y también la defensa Philidor. No buscaba ninguna preponderancia de terreno en el centro sino que formaba una posición sólida de los peones(e4-d3-c3), para asegurarse el centro contra posibles ataques del contrario y poder ser agresivo en el flanco.

la experiencia demuestra que la jugada d4 de las blancas(después de 1.e4-e5, 2.cf3-d6, 3.d4)si bien obtiene más espacio en las aperturas de peón rey, es sólo fuerte si las negras han jugado antes d6 porque sino las negras pueden después del cambio jugar cf6 e ir directamente a la ruptura central mediante d5.

la forma moderna para el trato de la partida española, en la cual el Dr. Tarrasch ha prestado excelentes servicios, se basa en que al ataque indirecto al punto e5 mediante cf3 y ab5 induce a las negras a jugar d6 y entonces ahi d4 aparece ganando terreno y abriendo bien el juego para las blancas.

por eso las negras se resisten a esto y tratan de contragolpear en el centro mediante cf6, sin proteger al peón de e5("variante berlinesa"). Las blancas deben abandonar el peón e4 y jugar 0-0 si quiere obrar fielmente al objetivo de jugar d4 y si ahora las negras juegan d6 entonces si d4!, sino juegan d6 y capturan el peón e4 las blancas recuperarán rápidamente su peón y la posición abierta resultará muy interesante por la ventaja en el desarrollo. Ciertamente la ventaja es muy escasa