

Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos

José Devís Devís y Carmen Peiró Velert

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. INTRODUCCIÓN 2. PRINCIPIOS GENERALES QUE ORIENTEN LA PRÁCTICA EN LAS CLASES 3. LOS JUEGOS DEPORTIVOS MODIFICADOS. ALGUNOS EJEMPLOS 4. REFERENCIAS |
|---|

I. INTRODUCCIÓN

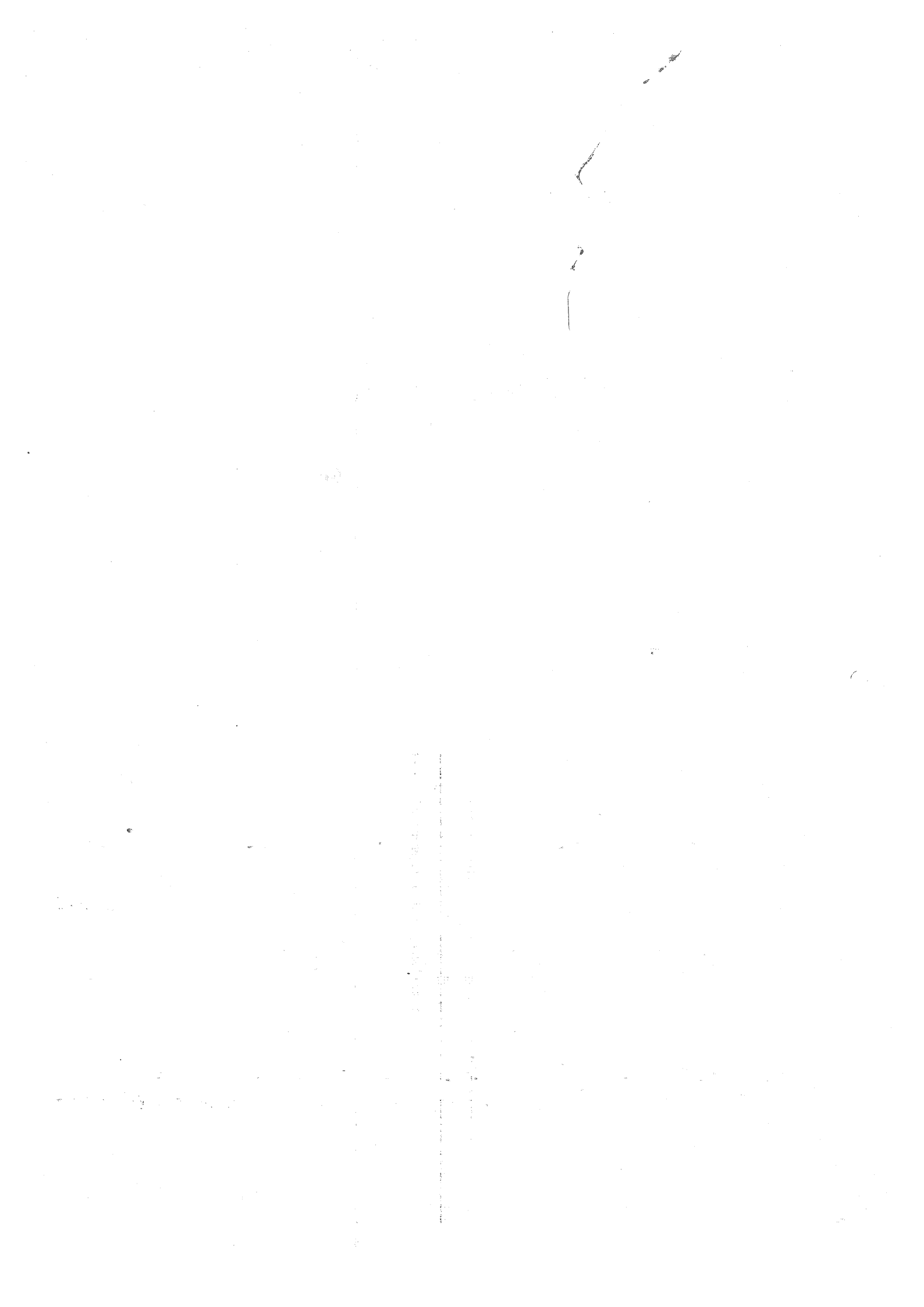
Después de presentar en el capítulo anterior los fundamentos teóricos de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos, queremos presentar una serie de orientaciones y ejemplos que conecten directamente con la práctica. No se trata de ofrecer prescripciones de lo que hay que hacer, sino una serie de guías generales para ayudar a los profesores-as a convertirse en los principales autores de la toma de decisiones, la solución de problemas, y la evaluación de sus propios programas (Hollison y Templin, 1991).

El desarrollo de la propuesta de cambio se realizará como si de un modelo de proceso se tratara, opuesto a un modelo de objetivos operativos, tal y como apuntara Stenhouse (1984). Un modelo de proceso concibe esta aproximación de enseñanza como un proyecto que debe llevarse a la práctica a partir de ciertos principios gene-

#306

#

15



rales, aplicables según los casos, y con la idea de que el profesor-a es un profesional que aporta nuevos conocimientos que van enriqueciendo la aproximación (Gimeno, 1984).

Para desarrollar este modelo de enseñanza debemos partir de una estructura de juegos deportivos que sea capaz de orientar la práctica educativa para llegar a comprender la naturaleza de los distintos juegos deportivos. Para ello, presentaremos una clasificación que agrupa los juegos deportivos en cinco formas distintas, de manera que cada una de ellas posea una problemática general similar, así como características e intenciones básicas, contexto social y principios o aspectos técnicos básicos también similares. Se trata de la clasificación presentada por Len Almond (1986) y que es una variación de otra propuesta por Ellis (1983):

- Juegos deportivos de blanco o diana (golf, bolos, croquet, etc.);
- Juegos deportivos de campo y bate (baseball, cricket, softball, etc.);
- Juegos deportivos de cancha dividida o red y muro (tenis, voleibol, badminton, squash, frontón, etc.); y
- Juegos deportivos de invasión (fútbol, waterpolo, hockey, etc.).

Como podemos observar, no resulta difícil identificar juegos deportivos estándar para cada una de las formas anteriores porque la misma denominación ya sugiere muchas de sus características. No obstante, apuntaremos brevemente en qué consiste esencialmente el juego en cada una de estas categorías, dentro de las reglas que marca específicamente cada una de ellas.

Los juegos de blanco consisten básicamente en que el móvil alcance, con precisión y menor número de intentos que el resto de jugadores, la diana o dianas del juego. Por supuesto, en función de las características personales, del ambiente y el comportamiento de las demás jugadores que tratarán de hacer lo mismo.

En los juegos de bate y campo, un grupo o equipo lanza el móvil o los móviles dentro del espacio de juego con la intención de retrasar al máximo su devolución o recogida (a un lugar o de una determinada forma), mientras ellos realizan ciertos desplazamientos o carreras en una zona determinada. Los defensores o jugadores de campo deben reducir el tiempo de devolución o recogida para que los lanzadores no puedan realizar los desplazamientos o hacer el menor número de carreras.

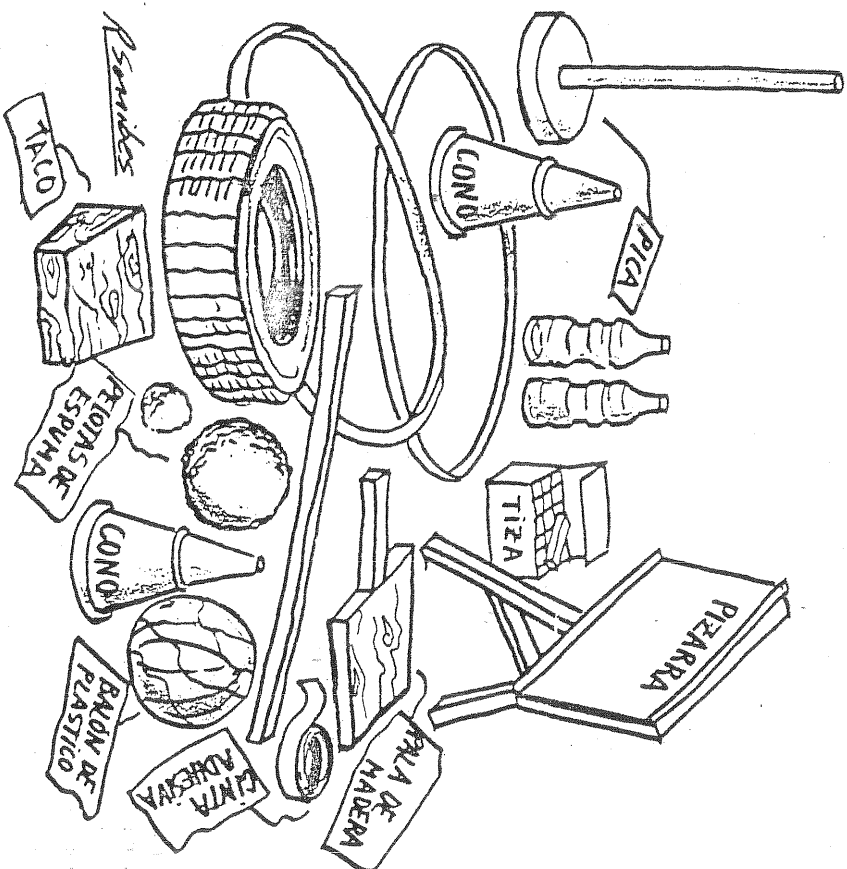
Los de cancha dividida consisten en que el móvil toque el espacio de juego del compañero o equipo oponente sin que pueda devolverlo, lo devuelva fuera de nuestro campo o lo haga en condiciones desfavorables de las que podamos obtener alguna ventaja para que finalmente toque su área de juego. El oponente procura hacer lo mismo.

En la última categoría, la de invasión, cada uno de los dos grupos o equipos en juego tratará de alcanzar su respectiva meta con el móvil de juego tantas veces como le sea posible y sin que el otro equipo lo consiga más veces que el nuestro.

2. PRINCIPIOS GENERALES QUE ORIENTEN LA PRÁCTICA EN LAS CLASES

A continuación presentaremos un grupo de principios pedagógicos generales que conformarán las condiciones facilitadoras para la comprensión y que podrán verse modificados durante la implementación del proyecto. Se trata de propuestas flexibles y adaptables a las características y condiciones de cada clase.

- Principios para la elaboración de juegos modificados: modificación de los principales elementos como el material (grande, pequeño, pesado, ligero, elástico, de espuma...), el equipamiento (patas, bates y raquetas de distintos tamaños, conos, aros, pelotas, áreas...), el área de juego (campos alargados y estrechos, anchos y cortos,



separados, juntos, tamaños y alturas diferentes de zonas de tanteo,...), de las reglas (sobre número de jugadores-as, comunicación entre compañeros-as, puntuación, desarrollo del juego...), etc. Debe tenerse en cuenta la esencia de cada forma de juego deportivo, es decir, *de qué va el juego*.

- Principios tácticos de las principales formas de juegos deportivos. Puede seleccionarlos el profesor-a de entre los existentes en cada una de las formas de juegos deportivos. Como ejemplo:

- Juegos de blanco o diana: muchos de estos juegos no ofrecen grandes posibilidades tácticas y son asumidos dentro de los juegos de psicomotricidad y educación física de base, especialmente los de precisión a una diana y sin oposición de un contrario. Son juegos propiamente modificados los que poseen oponente, y entre los principios tácticos más importantes destacan: mantener el móvil lo más cerca posible del blanco, desplazarlo del oponente, y desplazar el móvil del oponente para evitar que se acerque al blanco.

- Juegos de bate y campo: lanzar el móvil a los espacios libres, que el lanzamiento sea a zonas que retrasen su devolución, ocupar espacios y distribuirse el área de defensa, apoyar los espacios correspondientes a los compañeros-as, coordinar acciones tácticas más complejas, etc.

- Juegos de cancha dividida y muro: enviar el móvil al espacio libre, lo más alejado del oponente, apoyar al compañero-a si se trata de un juego con más de un jugador-a en cada campo, neutralizar espacios para que el oponente no puntúe, buscar la mejor posición para recibir y devolver el móvil, etc.
- Juegos de invasión: desmarcarse con y sin móvil, buscar espacios libres y profundidad, apoyar al compañero-a, abrir el juego, utilizar distintos tipos de defensas, etc.

- Principios para la progresión de los juegos modificados. Un planteamiento general de progresión podría realizarse en tres grandes fases para cubrir toda la secuencia. La primera dominada por la globalidad del juego modificado, donde la técnica sea reducida y/o simplificada, aunque pueda sufrir una cierta evolución conforme se progresa. La complejidad táctica aconseja orientar la progresión en el sentido siguiente: juegos de blanco, de bate, de cancha dividida y muro, y de invasión. Esto no significa necesariamente que se comience una forma o tipo cuando acabe el anterior, ya que puede haber varias formas o tipos a un tiempo. Se puede empezar alrededor de los 10-11 años con juegos de blanco móvil y otros sencillos de bate. Dentro de una forma determinada hay que buscar maneras de progresar en dificultad de un juego a otro. Además de utilizar los elementos de modificación para la complejidad, debe tenerse en cuenta la complejidad táctica de cada juego, para lo cual parece adecuado identificar una serie de "juegos modificados tipo" dentro de cada una de las formas de juegos deportivos.

La segunda fase se caracterizaría por la presentación de situaciones de juego, pero como si fueran juegos modificados debido a su globalidad¹. En esta etapa pueden mantenerse los juegos modificados e introducirse o no la técnica estándar de un determinado juego deportivo.

Hasta aquí nos hemos movido por generalidades de cada forma de juego deportivo. En la tercera fase aparece el juego deportivo propiamente dicho, con la técnica que le corresponda y utilizando situaciones específicas de juego combinadas eventualmente o a modo de calentamiento con los juegos modificados.

- Principios para la mejora de los juegos modificados. Adoptar una perspectiva de colaboración entre profesores-as, comentando y discutiendo las experiencias con otros colegas. Valorar los pros y contras de los juegos, tener en cuenta los problemas que vayan surgiendo o que planteen los alumnos-as para progresar y profundizar en los juegos, observar los juegos, anotar los acontecimientos más importantes de la puesta en práctica de los juegos, reflexionar sobre todo ello y volverlo a poner en práctica (ver comentarios de Almond y Waring en el capítulo once).

- Principios para el desarrollo de estrategias de comprensión. La naturaleza grupal del juego modificado aconseja utilizar ciertos recursos de la "pedagogía de los grupos reducidos y la dinámica de grupos" a la hora de formar y cambiar grupos, organizarlos y conducirlos durante las clases. Utilizar la observación y comportamiento de los alumnos-as y la intervención e interrupción del juego cuando se considere oportuno para plantear preguntas dirigidas a la comprensión táctica del juego u otro tipo de cuestiones que aparezcan durante el transcurso del mismo. Las preguntas pueden hacerse al final de un cierto periodo de tiempo de práctica. Tener presente que la comprensión del juego es más importante que la presentación de gran número de ellos, y que la comprensión necesita tiempo. Los alumnos-as pueden preguntar y plantear cuestiones, reunirse momentáneamente para discutir entre ellos alguna estrategia y comentar otras cuestiones del juego.

- Principios relacionados con la evaluación de los alumnos-as. Deben ser coherentes con el enfoque procedural de enseñanza de los juegos deportivos y, por lo tanto, buscarán otras formas de evaluación a las típicamente conductuales o de memoria. Almond (1983) propone la elaboración de juegos modificados por parte de los alumnos-as como una forma de comprobar el nivel de comprensión de una determinada forma de juego deportivo. También pueden plantearse otras formas de evaluación a partir de la observación individual o grupal de los alumnos-as.

Antes de ofrecer algunos ejemplos de juegos modificados, quisiéramos hacer dos matizaciones, una respecto al papel del profesor-a y otra respecto a los juegos modificados:

- Como se habrá podido observar, si el profesor-a quiere superar el modelo tradicional de enseñanza de los juegos deportivos, debe estar dispuesto a entrar en un proceso cíclico de observación-reflexión-prueba-contrastación dentro de sus propias clases.
- Los juegos modificados son de carácter dinámico y cambian según el espacio disponible, los jugadores, la intervención del profesor y la evolución de

(1) Ejemplos y comentarios sobre las situaciones de juego presentadas como si fueran juegos modificados pueden verse en el capítulo 10 de Brenda Read en este libro.

los participantes y el propio juego. Un mismo juego realizado dentro de una misma clase, pero en espacios y grupos diferentes, puede evolucionar de forma distinta y cambiar de un día para otro, aún jugando los mismos alumnos-as.

3. LOS JUEGOS MODIFICADOS. ALGUNOS EJEMPLOS

Hemos creído conveniente presentar dos ejemplos de cada forma de juego deportivo correspondiente a dos momentos significativos en la progresión de la enseñanza. Un ejemplo más adecuado a los primeros momentos de enseñanza y otro para momentos más avanzados. Creemos que pueden servir para elaborar y crear juegos nuevos².

3.1. Juegos modificados de bate y campo

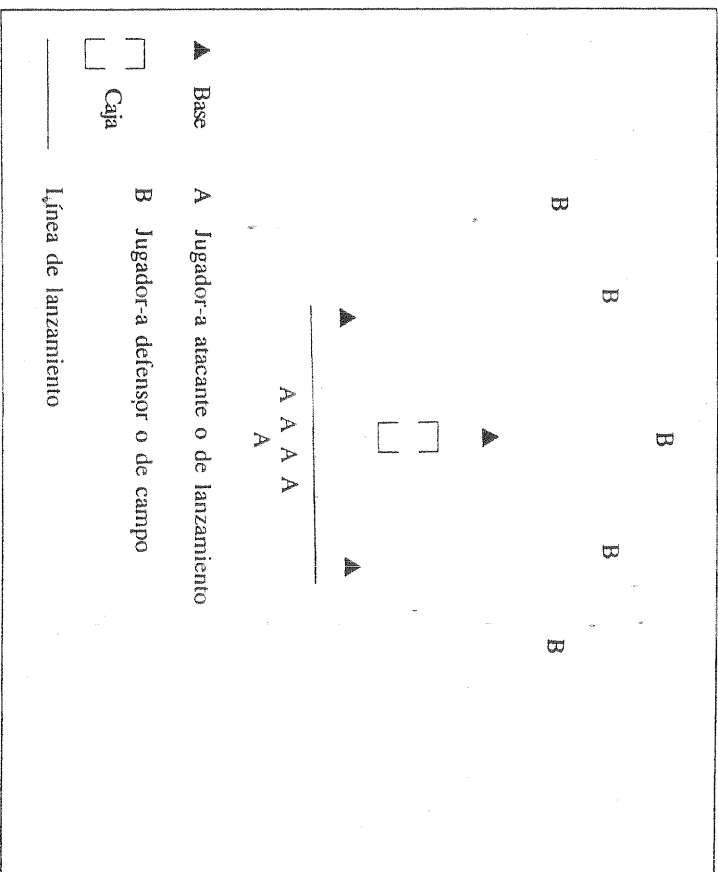
a. El juego de "balones a la caja"

- Descripción y reglas del juego

Dos grupos con el mismo número de jugadores-as (por ej. cuatro, cinco o más, en función de nuestras condiciones particulares). Se colocan tres conos en forma de triángulo, alrededor de los cuales correrán los jugadores del grupo A después de lanzar los balones (tres por ejemplo) dentro del área de juego (ver Figura 1). Dejarán de dar vueltas cuando el grupo B haya recogido y colocado en la caja todos los balones. Se suman las carreras o vueltas de cuatro intentos. Los grupos cambian sus puestos.

(2) La mayoría de estos ejemplos son variantes o juegos modificados tomados del trabajo desarrollado en la Universidad de Loughborough (Reed, Thorpe, Bunker y Almond).

Figura 1.



- Aspectos susceptibles de modificación

Estos aspectos dependerían de las características del grupo de clase, del espacio y el equipamiento, así como de la propia evolución del aprendizaje táctico.

* El cambio de material de los balones puede interesarnos para la progresión del juego en dificultad y complejidad, pudiendo tener implicaciones tácticas derivadas del hecho de que una pelota de goma puede lanzarse más lejos que una de espuma. Así, por ejemplo, puede interesarnos porque disponemos de espacios relativamente pequeños, puede crear otras situaciones tácticas y de organización de los grupos, o bien nos interesa por otros motivos.

* El lanzamiento de los balones puede realizarse inicialmente con la mano. Posteriormente puede incluirse un bateo con la mano (también puede ser con el pie) o un bateo con autopase y más tarde incluir un pase asistido del compañero para batear. El golpeo y el bateo puede dejarse para otros juegos

modificados más complejos, como el que explicaremos más adelante, quedándonos en este juego con un simple lanzamiento. En cualquier caso, el golpeo y el bateo dentro de un juego modificado no debe hacerse reproduciendo un modelo estándar, sino que se realizará de la forma que al alumno-a le resulte más fácil. Incluso debe dársele la posibilidad, dentro de los dos o tres intentos alternativos de golpeo/bateo que se les puede ofrecer, de lanzarla con la mano si no es capaz o tiene dificultades en un golpeo/bateo "sui generis". Si se introduce el bateo debemos proporcionar además, una pala grande para facilitar la ejecución.

- * El lanzamiento de los balones lo puede realizar un alumno-a o varios a la vez.
- * La carrera del grupo atacante no tiene que realizarla forzosamente el/los que lanza-n, sino todo el grupo a la vez o de dos en dos o de tres en tres. Asimismo, se puede ampliar la carrera o poner postas/ estaciones.
- * El profesor-a debe estar al tanto del juego para marcar un recorrido equilibrado en relación al tiempo que tarden los jugadores de campo en poner los balones en la caja.
- * La caja o zona de recogida de balones puede aumentar de número, tomar otra forma o asignar un tipo de balones a cada caja, etc.
- * Pueden modificarse, añadirse o quitarse reglas que tengan una repercusión en el desarrollo del juego para favorecer algún principio táctico o la aparición de nuevas situaciones de juego.

- *Intenciones u objetivos tácticos*

- * El grupo lanzador (A) debe variar las decisiones de los lanzamientos de los balones o pelotas según la distribución de los jugadores-as de campo (B). Lanzar a los espacios vacíos o zonas de difícil o tardía devolución de las pelotas.
- * Los defensores (B) deben cubrir bien el espacio del campo.
- * Reparto y distribución adecuada del trabajo entre los jugadores-as del grupo, de modo que se emplee el menor tiempo posible en cumplir sus objetivos.
- * Introducir el concepto de "cadena de apoyo" (jugadores-as de campo), es decir, organizar al grupo para realizar pases en cadena hasta el objetivo (caja, aro, etc.) si se adecua a las necesidades del juego.

- *Posibles reflexiones de los profesores-as y preguntas a los alumnos-as sobre el desarrollo del juego*

Reflexiones de los profesores-as:

- * ¿Los jugadores-as de campo se concentran en una zona o se distribuyen por todo el espacio de juego?
- * ¿Se han organizado previamente para ir a por los balones?
- * ¿Van todos-as a por los balones o deciden que algún jugador-a se quede en la caja o aro?
- * ¿Toman decisiones los jugadores-as de campo con respecto a pasar la pelota a un compañero-a o continuar sólo-a hasta la caja o aro, en función del juego?
- * ¿Se han perdido muchos balones como consecuencia de coincidir varios componentes del grupo B pasando a un sólo compañero para que los deposite en la caja o aro?
- * ¿Se han lanzado todos los balones indiscriminadamente o los jugadores-as lanzadores (A) han hecho una pequeña pausa para observar las posiciones del otro grupo y lanzar a los espacios libres?.
- * ¿Se han lanzado todos los balones a la vez o se han buscado otras estrategias de lanzamiento?

Preguntas posibles a los alumnos-as:

- * Si el principio táctico que se pretende resaltar es la distribución del espacio y la organización para la recogida de balones, algunas de las preguntas podrían ser:
 - ¿qué posiciones iniciales habéis elegido para distribuirlos en el campo? ¿por qué?
 - En función de los jugadores-as lanzadores, ¿cómo os distribuiríais la próxima vez?
 - ¿cómo os habéis organizado para ir a por los balones? ¿por qué?
 - ¿creéis que existen otras formas mejores de organizaros?
- * Con respecto a la organización del grupo lanzador para lanzar los balones a los espacios libres podría preguntarse:
 - ¿qué estrategia/s habéis decidido para lanzar los balones? ¿por qué?
 - ¿cómo y dónde has/habéis lanzado? ¿por qué?
 - ¿habéis completado alguna carrera? ¿por qué no habéis conseguido más?

b. El juego del "cono-portería"

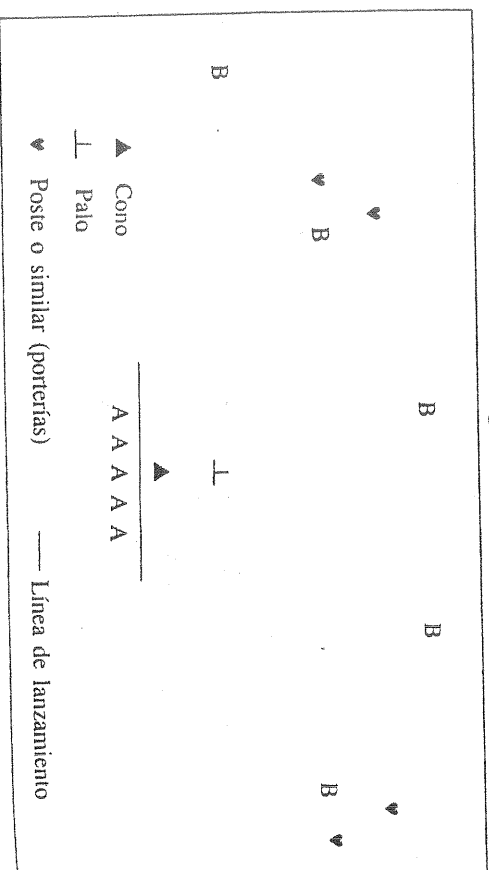
- Descripción y reglas del juego

Dos grupos de igual número de jugadores-as. El grupo lanzador posee una pala y una pelota. La pelota se coloca encima de un cono de plástico. En el campo hay marcadas dos porterías laterales (ver figura 2). Cada uno de los jugadores-as del grupo A, lanzadores, golpea la pelota por turnos. Cada jugador-a dispone de tres intentos de golpeo. El bateador-a siempre tiene la opción de lanzar la pelota con la mano si tiene dificultades para golpearla con la pala (el elemento técnico no debe ser un impedimento para el juego). Se trata de lanzar la pelota a cualquier lugar del terreno de juego o introduciría entre una de las dos porterías laterales antes de correr alrededor del palo y volver al cono.

Los jugadores-as de campo, grupo B, tienen que recoger la pelota y situarse, como mínimo dos jugadores-as, delante de la portería. Cuando todos-as los del grupo A hayan lanzado, se cambian los grupos.

Cada carrera entre palo y cono se contabilizará como un punto, pero si la pelota pasa por dentro de la portería el tanto se duplica. Si un bateador-a/-es se encuentra corriendo a mitad entre el palo y el cono cuando los jugadores-as de campo han llegado a la portería, no contabilizará carrera o punto y pasará al tanto del grupo A. Se suman los puntos conseguidos como bateadores y como jugadores-as de campo. Puede establecerse un máximo de tres juegos.

Figura 2.



- Algunas modificaciones

- En lugar de tantear por carreras completas se puede fraccionar por bases (palo o cono). Si uno o varios jugadores-as ven que no pueden completar la carrera, pueden decidir quedarse en una base y acabar la carrera cuando el próximo/-s jugadores-as lancen.
- Puede incorporarse un nuevo tipo de jugador-a, el pasador-cooperador. Necesará al grupo lanzador y su función es pasar la pelota al lanzador-a para que éste lance. Se colocará enfrente de los lanzadores-as facilitando el pase-lanzamiento.

- Intenciones u objetivos lúdicos

- * El grupo lanzador A aprovechará las posibilidades de ir variando las decisiones de dónde enviar la pelota según la distribución en el campo de los jugadores-as de campo B.
- * Los jugadores-as de campo B cubrirán bien el espacio dejando todas las zonas defendidas.
- * Desarrollar el concepto de "cadena de apoyo" (jugadores-as de campo), es decir, organizar al grupo para realizar pases en cadena hasta el objetivo (portería).
- * Introducir la toma de decisiones, por parte de los jugadores-as de campo, con respecto a la organización de la cadena de apoyo y la colocación de la pelota en una portería u otra y la situación del lanzador-a/-es en carrera.
- * Introducir la toma de decisiones, por parte del lanzador-a, en lo referente a la superación de las bases en función de la situación de juego de los jugadores-as de campo.

- Posibles reflexiones de los profesores-as y preguntas a los alumnos-as sobre el desarrollo del juego

Reflexiones de los profesores-as:

- * ¿Cómo se distribuyen los jugadores-as de campo en su área? ¿Colocan un jugador-a delante de cada meta como receptor de sus pases?
- * ¿Se han perdido muchas pelotas como consecuencia de coincidir varios compañeros del grupo B pasando a un sólo compañero en la portería?
- * ¿Toman decisiones los jugadores-as de campo con respecto a pasar la pelota a un compañero-a o continuar sólo-a hasta la portería, en función del juego?
- * ¿Los jugadores-as lanzadores observan la evolución del juego una vez lanzada la pelota o corren de forma automática a lo largo de las bases?

- * ¿Los jugadores-as lanzadores toman decisiones oportunas con respecto a la evolución de base a base?
- * ¿Los jugadores-as de campo observan y se anticipan a la intención del bateador-a?

Posibles preguntas a los alumnos-as:

Aparte de algunas de las preguntas que se han sugerido en el juego anterior que podrían aplicarse en éste, otras preguntas serían las siguientes:

- * Si el aspecto táctico que se quiere resaltar es la organización de "cadenas de apoyo" y la toma de decisiones de utilizarla o no, se podría cuestionar:
 - ¿Creéis que el objetivo de dejar la pelota en la portería se consigue más rápidamente si todos-as vais a por ella?
 - Si tan sólo hay una pelota y vosotros-as sois cinco (o seis) jugadores-as ¿cuántos deberían ir a por la pelota? ¿Y qué hacen los demás? ¿Cómo se distribuirían para cooperar en el juego y favorecer la consecución del objetivo?
 - ¿Es conveniente utilizar la cadena de apoyo si la pelota cae lejos de la portería? ¿por qué?
 - ¿Y si cae cerca? ¿por qué?
 - * Si nuestra intención es incidir sobre la toma de decisión con respecto a la superación de bases, las siguientes preguntas podrían presentarse:
 - ¿Has/habéis completado muchas carreras? ¿por qué?
 - Si te/os han pillado muchas veces en medio de las dos bases ¿por qué crees/creéis que ha ocurrido?
 - ¿Crees/creéis que es conveniente tener localizada la pelota mientras estás/estáis corriendo? ¿por qué?

3.2. Juegos modificados de cancha dividida

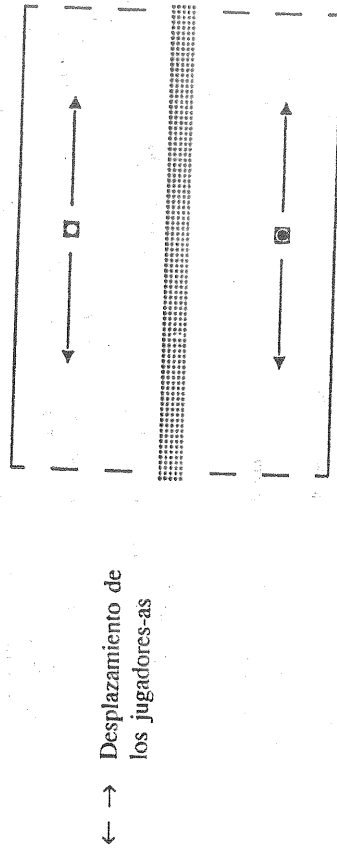
a. El juego del "campo amplio"

- Descripción y reglas del juego

Dos alumnos-as situados uno enfrente del otro en dos campos anchos y cortos, separados por una red situada a la altura de los ojos de los alumnos-as (ver figura 3.). Ponen en movimiento una pelota fácilmente asible con una mano desde una posición señalada para tal propósito. El juego consiste en hacer que la pelota toque

el área de juego del contrario después de pasar por encima de la red y evitar que el oponente haga lo mismo en mi área de juego. Si la pelota cae fuera o no pasa la red por encima, saca el oponente. Se puntúa cuando la pelota toca el suelo del contrario después de pasar por encima de la red.

Figura 3.



- Aspectos susceptibles de modificación

Dependerán de las características del grupo de clase, del espacio y equipamiento, así como de la propia evolución del aprendizaje táctico.

- * Este área de juego exagera las exigencias del juego correspondientes al componente "derecha-izquierda", lo hace más fácil y, por lo tanto, facilita la comprensión que este componente tiene en un juego de cancha dividida. Aunque parezca difícil la organización de una clase en campos de este tipo, no resulta muy problemático encontrar alguna solución como: atar una o dos gomas largas y elásticas desde una ventana o un poste (o similares), dibujando o pintando (previamente a la clase) los campos en el suelo. Si no poseemos goma o preferimos no utilizarla, los campos se dibujan con una separación de dos o tres metros. Puede también utilizarse otro tipo de material que haga las veces de una red o goma.

- * La pelota de espuma y la red alta provocan la lentitud del juego y, por lo tanto, les da más tiempo a los jugadores-as para pensar y hace más fácil la comprensión. Conforme se comprenda el juego y se le vaya sacando partido

a sus posibilidades tácticas, se va bajando la red y se cambia a pelotas de goma o plástico que se mueven más rápido.

* El lanzamiento al campo contrario se hace controladamente. Se coge la pelota en el aire con una o dos manos y se devuelve con una o dos manos. La exigencia técnica es mínima, pero puede complicarse si se golpea con alguna pala o raqueta grande, aunque esto se hará más tarde cuando ya conozcan varios juegos.

* El juego de "1 x 1" puede evolucionar posteriormente a un "2 x 2" o incluso más.

* Si el desarrollo del juego hace imprescindible añadir alguna regla, será decisión de los alumnos-as, comentándolo con el profesor-a y, si es un problema común, también con el resto de compañeros-as. Por ejemplo, después de unos minutos de práctica de este juego, alguno de los alumnos-as puede haber aprovechado las posibilidades que le ofrecen las reglas para, una vez recibida la pelota procedente del campo contrario, desplazarse hasta la red para tirar desde allí. Esto, que lo permiten las reglas, debería haber sido capatado por muchos alumnos-as. No obstante, el profesor-a puede utilizarlo como ejemplo ya que debe transmitírsele la idea de sacar el máximo partido a las reglas con una mente abierta y explorando las posibilidades que ofrece el juego. Conforme se dan cuenta de ello, o lo comunica el profesor-a después de que aparece, se puede introducir la regla que anula esta posibilidad para centrarse en otros aspectos del juego. Esta regla consiste en "lanzar la pelota desde el lugar donde se recepciona".

- *Intenciones u objetivos tácticos*

- * Introducir el concepto de "amplitud".
- * Favorecer el juego en amplitud y descubrir las posibilidades que esta situación puede presentar.
- * Descubrir las posiciones más adecuadas en el campo (por ej. zonas de fácil defensa).
- * Buscar espacios libres.
- * Lanzar el móvil lejos del jugador-a contrario.
- * Descubrir que cerca de la red, el ángulo de lanzamiento es mayor.
- * Provocar que el jugador-a contrario devuelva el balón con dificultad.

- *Posibles reflexiones de los profesores-as y preguntas a los alumnos-as sobre el desarrollo del juego*

Reflexiones de los profesores-as:

- * ¿Se definen por una posición intermedia después de lanzar el balón o se sitúan por todo el campo indistintamente?
- * ¿Ven claramente y aprovechan los huecos en el campo contrario para lanzar el balón?
- * ¿Son capaces de provocar y crear ese hueco?
- * ¿Son capaces de hacer mover al jugador-a contrario de extremo a extremo?

Posibles preguntas a los alumnos-as:

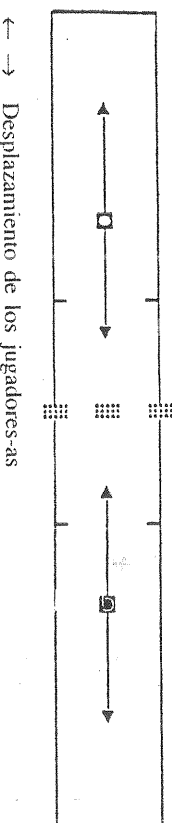
- * ¿Dónde te has situado después de lanzar el balón al campo contrario? ¿has logrado recepcionar el siguiente lanzamiento del jugador-a oponente?
- * Con este tipo de campo y con un oponente enfrente, ¿cómo y dónde tendrías que lanzar para que el balón toque el suelo? ¿por qué? y ¿para qué?
- * Si tu jugador-a oponente está en el centro del campo, ¿qué tendrías que hacer para conseguir tu objetivo? ¿por qué?
- * ¿Dónde lanzarías si el oponente se encuentra en un extremo? ¿por qué?

b. El juego del "campo largo"

- *Descripción y reglas del juego*

El juego es igual al anterior pero las trayectorias de los jugadores-as son "adelante-atrás" (ver Figura 4), en lugar de izquierda-derecha.

Figura 4.



← → Desplazamiento de los jugadores-as

- *Intenciones u objetivos tácticos*

- * Favorecer el juego en profundidad.
 - * Sacar partido de las posibilidades del juego en profundidad.
 - * Descubrir las posiciones más adecuadas en el campo.
 - * Buscar espacios libres.
 - * Lanzar el móvil lejos del jugador-a contrario.
 - * Descubrir que lejos de la red, el ángulo de lanzamiento es menor, pero más seguro.
 - * Provocar que el jugador-a contrario devuelva el balón con dificultad.
- En cuanto a las posibles reflexiones y preguntas sobre el desarrollo del juego podemos utilizar las del juego anterior.

c. El juego del "tres contra tres"

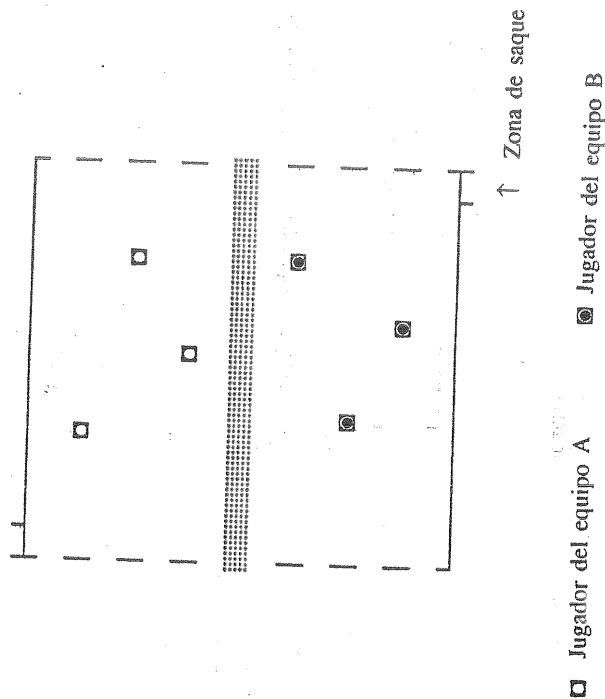
- *Descripción y reglas del juego*

Saca el balón un jugador-a del equipo A hacia el campo del equipo B desde el lugar destinado para el saque y sin especificar ningún gesto técnico. El jugador-a de B que lo reciba, bien puede pasar hacia A directamente o pasarlo a un compañero-a, y éste puede hacer lo mismo con respecto al tercer compañero-a. El tercero-a debe obligatoriamente pasarla al campo contrario. El saque se realiza desde el extremo del campo y cada vez saca un equipo. En el caso que el saque dificulte el desarrollo continuado del juego, se permitirá sacar del centro del propio campo.

- *Intenciones y objetivos tácticos*

- * Aplicación de las posibilidades del juego en amplitud y en profundidad.
- * Introducción de un tercer jugador-a/colaborador-a.
- * Descubrir que cerca de la red, el ángulo de lanzamiento es mayor, aunque más arriesgado.
- * Descubrir que lejos de la red, el ángulo es menor, pero más seguro.
- * Provocar que el jugador-a contrario devuelva el balón con dificultad.

Figura 5.



□ Jugador del equipo A

■ Jugador del equipo B

- *Posibles reflexiones de los profesores-as y preguntas a los alumnos-as sobre el desarrollo del juego*

Reflexiones de los profesores-as:

- * ¿Cómo se repartieron las zonas los tres jugadores-as?
- * ¿Vieron claramente y aprovecharon los espacios libres del equipo contrario para lanzar allí el balón?
- * ¿Fueron las decisiones de pase al compañero-a acertadas? ¿Se pasó al compañero porque no había situación idónea de conseguir tanto o no se tuvo en cuenta este aspecto?
- * ¿Cómo se coordinaron los jugadores-as los movimientos en el terreno de juego?
- * ¿Se colocaron los dos jugadores-as sin balón de forma que controlaban el balón y a los contrarios?

Posibles preguntas a los alumnos-as:

- * Antes de empezar a jugar, ¿habéis creído conveniente distribuirlos en el campo? ¿creéis que es la mejor forma de organizarlos o hay otras posibles? ¿por qué?
- * ¿Cuándo le has pasado a tu compañero-a? ¿por qué?
- * ¿Crees que es siempre conveniente pasar al compañero-a en lugar de lanzar tú directamente?
- * Cuando recibe un compañero-a ¿dónde te colocas?
- * ¿Qué ocurrirá si te colocas de cara a tu compañero-a para que te pase el balón, pero de espaldas al campo contrario? ¿Y si te colocas mirando al campo contrario, pero de espaldas a tu compañero-a? ¿Cómo crees que deberías situarte?

3.3. Juegos modificados de invasión

Los juegos modificados de invasión que hemos elegido corresponden a un momento más avanzado de la progresión. Un ejemplo de juego más sencillo se puede encontrar en este libro, en el capítulo once de Almond y Waring.

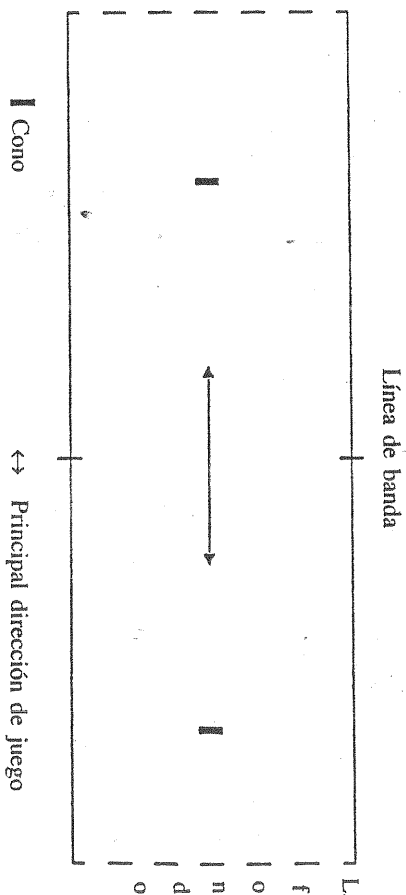
a. El juego de "los dos conos"

- Descripción y reglas del juego

Dos grupos con igual número de jugadores-as (por ej. 5 x 5). Se sitúan dos conos en campo de juego de dimensiones similares a uno de baloncesto, cada uno aproximadamente a la altura del círculo de tiros libres (ver figura 6).

El juego se inicia lanzando al aire el balón o simplemente poniendo uno de los dos equipos el balón en movimiento. El juego consiste en tocar con una pelota el cono del equipo contrario, consiguiendo así un punto. Si la pelota sale de los límites del campo se saca de la banda correspondiente.

Figura 6.

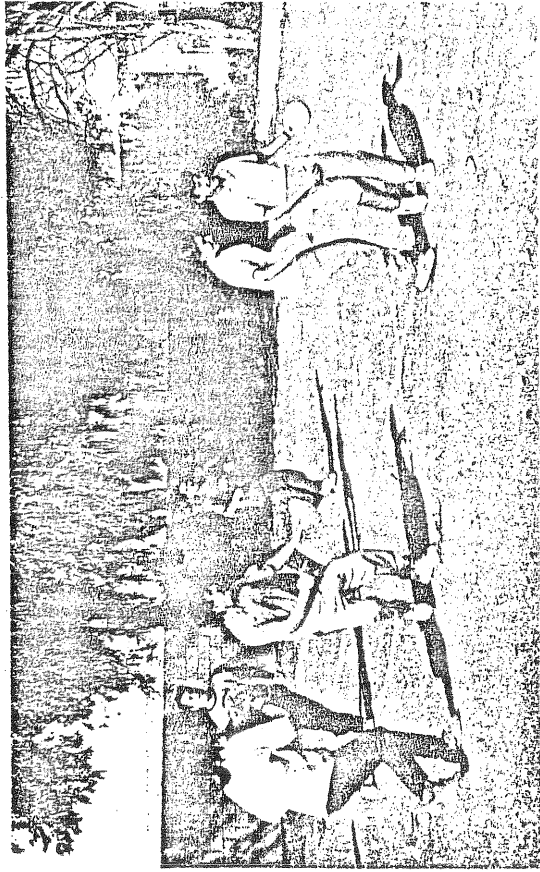


- Aspectos susceptibles de modificación

Dependerán de las características del grupo de clase, del espacio y equipamiento, así como de la propia evolución del aprendizaje táctico.

- * La pelota puede jugarse inicialmente con la mano, facilitando el aprendizaje sin grandes exigencias técnicas como sería el juego con el pie. No obstante, en etapas más avanzadas de progresión puede incluirse algún juego de estas características con el pie. Debemos tener en cuenta que es un cono, con lo que la dificultad para puntuar aumenta. Las metas (los conos) pueden cambiarse por distintos tipos de áreas en el suelo y situarlas en los extremos mismos de las líneas de fondo. En este juego en concreto, el hecho de poner conos y situarlos dentro del terreno de juego y no en un extremo, lo convierte en un juego más rico tácticamente, ya que aumentan las posibilidades tácticas de ataque y defensa.

- * El material de este juego también puede ser interesante puesto que una pelota de cierto peso facilitará los pases largos que ayuden a abrir el juego, mientras que una de espuma exigirá dar más pases.
- * Si ponemos en práctica el juego, tal y como se explica aquí, podremos observar que algunos alumnos-as cuando tienen la pelota no progresan con ella sino que se quedan quietos hasta que la pasan a algún compañero-a. Otros progresan botando la pelota en el suelo o dando algún número concreto de pasos para después pararse y pasar. Estos casos deben servir para que los



alumnos-as se den cuenta que no están sacando las máximas posibilidades que les permite las reglas, puesto que nadie les limita el número de pasos para progresar en posesión de la pelota. Es necesario que los alumnos-as, en cada juego o variante, se adapten a las posibilidades que les marquen las reglas, facilitando la flexibilidad y adaptabilidad a los juegos de invasión.

* Durante el transcurso del juego pueden surgir problemas comportamentales que dificulten el juego como los agarrones, los arrastres y los choques. Si ocurre esto (a veces no aparecen porque se controlan los propios alumnos-as) debe introducirse alguna regla para encauzar el juego. Una de ellas puede ser aquella que obliga a parar el poseedor-a de la pelota cuando un oponente le toca. Con esta regla se evitan los problemas comportamentales y además introduce un nuevo elemento de atención táctica que deben percibir los jugadores-as: la necesidad de apoyar al compañero-a que posee la pelota en el momento en que deba pararse, para así estar en buena disposición para recibir la pelota o móvil.

* Cuando el profesor-a considere apropiado, en función de la evolución del aprendizaje táctico de los alumnos-as, puede introducir una modificación de importante repercusión táctica. Esta modificación consiste en establecer un área alrededor de los conos dentro de la cual no pueda situarse ni entrar nadie. De esta forma aparecen nuevas coordenadas de juego, tanto ataque como en defensa.

- Intenciones u objetivos tácticos

Este juego permite abordar principios tácticos básicos como buscar espacios libres, desmarcarse, cubrir espacios, marcar o realizar un juego abierto para que no todos los alumnos-as vayan detrás de la pelota; pero también permite buscar o incidir sobre otros principios tácticos más complejos como la defensa por zonas o individual.

- Posibles reflexiones de los profesores-as y preguntas a los alumnos-as sobre el desarrollo del juego

Reflexiones de los profesores-as:

- * Los jugadores-as atacantes alejados del balón ¿apoyan al poseedor-a de éste?
- * El jugador-a que posee el balón ¿pasa al jugador-a que está desmarcado o pasa indiscriminadamente al que está más cerca?
- * Los jugadores-as atacantes ¿abren espacios para facilitar la progresión y el tanteo?
- * Al delimitar un área más amplia ¿se colocan los jugadores-as atacantes alrededor de ella o intentan "abrirse" para ampliar el espacio y crear más huecos?
- * ¿Utilizan los jugadores-as defensores el recurso táctico de "tocar" al poseedor-a del balón de forma efectiva?
- * ¿Cómo se distribuyen los jugadores-as defensores en el campo? ¿se queda alguno cerca del cono? ¿buscan estrategias distintas para protegerlo?
- * ¿Ha variado la defensa del cono al incluir el área alrededor del cono donde no puede pisar ni entrar nadie?
- * Los jugadores-as defensores ¿qué tipo de defensa eligen? ¿cada defensor defiende una zona o, por el contrario, defiende siempre al mismo jugador-a atacante?

Posibles preguntas a los alumnos-as:

- * ¿A qué compañero-a pasas la pelota?, ¿dónde esta situado?, ¿crees que es el mejor sitio para pasar?, ¿pasas cerca o lejos?, ¿por qué?
- * ¿Dónde esperar recibir la pelota procedente del compañero-a que la posee?, ¿por qué?, ¿estás muy adelantado o atrasado?, ¿te alejas o separas de tus oponentes defensores?
- * Al delimitar el cono con un área más amplia ¿os colocáis cerca o lejos del área para recibir el pase del compañero-a? ¿por qué?
- * ¿Cómo defendéis vuestro cono?, ¿por qué?, ¿no existen otras formas de defenderlo?

- * ¿Disponéis de algún recurso para evitar que el jugador-a con balón avance? ¿lo utilizáis cuando está lejos o cerca de la meta? ¿por qué?

b. El juego de "las porterías diagonales"

- Descripción y reglas del juego

Dos grupos (A y B) con igual número de jugadores-as y una pelota. Un terreno de juego con unas dimensiones similares a las de un campo de balommano. Se sitúan dos conos a modo de portería en cada una de las cuatro esquinas, o si se disponen de cuatro porterías móviles se colocarán en el lugar mencionado (ver figura 7.).

El juego se inicia con un pase en cualquier dirección desde el centro del campo, colocándose el resto de jugadores-as a unos metros de distancia (por ej. a 5 metros). Cada equipo puede conseguir puntos o tantos introduciendo el balón en cualquiera de las dos porterías de las esquinas pertenecientes al campo opuesto. En principio, pueden lanzar a gol desde cualquier sitio e incluso entrar con el balón en la portería. Después de un tanto reanudará el juego el grupo al que se le ha marcado un tanto. No es necesario que haya específicamente jugadores-as porteros, aunque si el grupo decide colocarlos se intentará que sea una posición rotativa entre todos los jugadores-as. Cuando el balón salga fuera se realizará un saque de cualquier tipo, pero el resto de jugadores-as se mantendrán a cierta distancia.

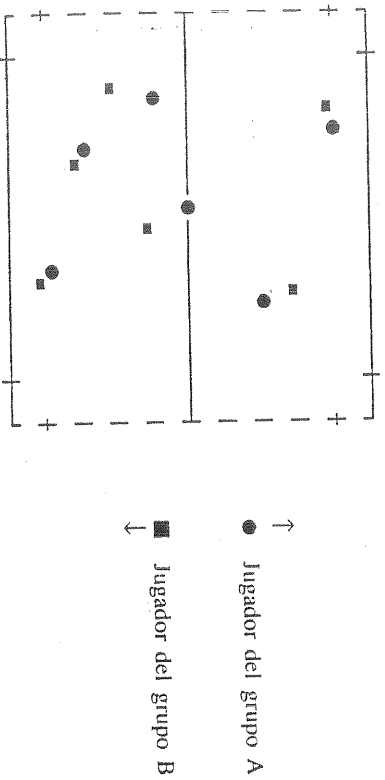


Figura 7.

Este juego se puede practicar indistintamente pasando con la mano o con el pie. Conforme el juego avanza surge la necesidad de delimitar un área de portería que no se puede franquear. Ahora bien, tiene que aparecer esa necesidad en los alumnos-as y ser ellos-as quien pidan añadir una nueva regla.

- Intenciones u objetivos tácticos

- * Favorecer que los jugador-e-as atacantes adviertan las posibilidades que tiene el juego a lo ancho, no utilizando solamente el terreno central sino las zonas laterales, de modo que se creen espacios más amplios, es decir que "abran el juego".
- * Contribuir a que los jugadores-as atacantes adviertan que cambiando la dirección del juego hace que los jugadores-as defensores se muevan, proporcionando así nuevos caminos hacia la meta.
- * Ayudar a los jugadores-as defensores a que presionen al que lleva el balón, marquen a los posibles receptores y vuelvan a la posición cuando el balón se cambie de un lado a otro.
- * Se añaden los conceptos básicos practicados en sesiones anteriores de la progresión (concepto de apoyo, anticipación, desmarque, marcaje, etc.).

- Posibles reflexiones de los profesores-as y preguntas a los alumnos-as sobre el desarrollo del juego

Reflexiones de los profesores-as:

- * ¿Se percatan los jugadores-as atacantes de cuándo el camino hacia las porterías está bloqueado?
- * ¿Se dan cuenta los jugadores-as atacantes de los beneficios que conlleva mantener a un jugador-a en el extremo alejado del balón?
- * ¿Están los jugadores-as de apoyo en posición para recibir un pase y luego variar la trayectoria del balón a lo ancho?
- * ¿Bloquea un jugador-a defensor al jugador-a que lleva el balón?
- * ¿Advierten los jugadores-as atacantes la posibilidad de lanzar a la portería cuando hay hueco?
- * ¿Los jugadores-as defensores permanecen con su oponente o siguen al balón?
- * ¿Ajustan los jugadores-as defensores su marcaje con respecto a la portería, el balón y su oponente?

Posibles preguntas a los alumnos-as:

- * ¿Os habéis distribuido previamente el campo o cada uno se ha colocado donde ha creído más conveniente? ¿por qué?
- * ¿Cómo os distribuís durante el juego? ¿Qué ocurre si todos estáis cerca del jugador-a con balón? ¿creéis que hay otra forma de colocaros? ¿por qué?
- * ¿Qué ocurre si te diriges hacia la portería y entonces un jugador-a defensor te bloquea el camino que tenías libre?
- * (Ante una situación concreta que se ha dado en el juego, el profesor-a puede pararlo y reconstruir la situación dando marcha atrás. Por ejemplo: "Te contrabas cerca de la portería, te han pasado el balón; tu defensa creía que le íbas a pasar al compañero-a que se acercaba y se ha ido hacia él ¿qué has hecho?". "Le he pasado y entonces el defensor-a me ha interceptado el pase". "¿Qué otra solución darías?")
- * Como jugador-a defensor, ¿crees que es mejor defender el balón o a un atacante? ¿por qué?
- * Si al comienzo decides defender a un jugador-a atacante en concreto, ¿le sigues a todos los sitios donde vaya? ¿habéis utilizado otras formas de defensa?

4. REFERENCIAS

- ALMOND, L. (1983) Games making. *Bulletin of Physical Education*, 19.
- ALMOND, L. (1986) Reflecting on themes: a games classification. En R. Thorpe, D. Bunker y L. Almond (Eds.) *Rethinking Games Teaching*, Loughborough University, p. 71-72.
- ELLIS, M. (1983) *Similarities and differences in games: a system for classification*. Comunicación presentada al Congreso Mundial A.I.E.S.E.P., Roma.
- ELLIS, M. (1986) Modification of games. En R. Thorpe, D. Bunker y L. Almond (Eds.) *Rethinking Games Teaching*. Loughborough University, p. 75-77.
- GIMENO, J. (1984) Prólogo a la edición española. En L. Stenhouse *Investigación y desarrollo del currículum*. Morata, Madrid, p. 9-24.
- HELLISON, D. R. y TEMPLIN, T. J. (1991) *A Reflective Approach to Teaching Physical Education*. Human Kinetics. Champaign, Illinois.
- STENHOUSE, L. (1984) *Investigación y desarrollo del currículum*. Morata. Madrid.