

# Metodología de utilización del juego aplicado en el aprendizaje de los deportes de equipo: bases teóricas

*Gabriel Torres Tobío*

Prf. INEF Galicia. Universidade da Coruña

El balonmano, baloncesto, fútbol sala, hockey, entre otros, son deportes de equipo codificados y con una similar lógica interna, caracterizada por un elevado grado de comunicación motriz y relaciones de interacción continua; donde los elementos a atender y las situaciones de juego son cambiantes permanentemente; por lo que la toma de decisión es dependiente de muchos factores perceptivos que generan diferentes alternativas de respuestas, y que obligan a seleccionar la más adecuada, e incluso a rectificar decisiones permanentemente.

Los juegos aplicados, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los deportes de equipo con las características de los deportes mencionados anteriormente, se centran en el contexto de aproximación natural al juego, en orden a evitar modelos técnicos estereotipados en edades tempranas. La lógica interna de estos juegos debe orientarse hacia la *mejora de la capacidad perceptiva y ante situaciones variables de toma de decisión*.

En esta propuesta metodológica de utilización del juego aplicado en el aprendizaje de los deportes de equipo se pretende ofrecer una alternativa de práctica pedagógica, para la iniciación a los deportes de equipo, en jóvenes jugadores. Utilizando *el juego de los diez pases como caso práctico*. Pero, el juego de los diez pases no es la metodología, es un juego seleccionado, entre otros, como modelo para describir este criterio metodológico; pudiéndose desarrollar este caso práctico con cualquier otro juego de similares características y finalidad.

## 1. La función del juego aplicado

Las características del juego aplicado, que se especificarán posteriormente, deben facilitar en el aprendizaje que el jugador:

1. Vivencie conductas en contraste:
  - Atacar-defender.
  - Cooperación-oposición.
  - Desmarque-marcaje.

- Perseguir-escapar.
  - Driblar-desposeer balón.
  - Pasar-interceptar...
2. Integre habilidades técnicas:
- Desplazamiento con móvil.
  - Recibir.
  - Pasar...
3. Mejore sus capacidades perceptivas:
- Campo visual (percepción visual).
  - Memoria visual.
  - Capacidad perceptiva de anticipación (rapidez perceptiva espacio-temporal).
  - Atención permanente ante estímulos del entorno variable, en duración e intensidad.
  - Atención general y selectiva de una parte del entorno (concentración cognitiva).
  - Percepción y representación mental del espacio sociomotriz de juego (memoria espacial psicomotriz).
4. Mejore la capacidad de toma de decisiones:
- Intervenga con tiempos de decisión variables (modificación tiempos decisión).
  - Observe respuestas alternativas.
  - Seleccione respuestas.
  - Asuma decisiones permanentemente.
  - Rectifique decisiones “en función de...”.
  - Evalúe el riesgo de las decisiones.
  - Jerarquice decisiones (conductas- intenciones tácticas prioritarias).
  - Categorice conductas observables...
5. Mejore su sociomotricidad (Socialización):
- Asuma responsabilidades (roles, normas).
  - Mejore su sentido de colaboración (predominio sentido de equipo).
  - Facilite su relación grupal.

- Mejore la habilidad competitiva (“astucia”).
  - Facilite la iniciativa (actividad espontánea, creatividad).
  - Mejore su capacidad de comunicación motriz.
  - Desarrolle estrategias según consignas que recibe (autoestrategia).
  - Aprenda a valorar el éxito y a sobreponerse a la derrota.
  - Adquiera actitudes de juego (Disfruta jugando, y juega para ganar...).
6. Favorezca su autoevaluación (interiorización):
- Afirma conductas de autoevaluación y autocontrol.
  - Autoevalúa sus propios recursos y capacidades en la acción del propio juego.
  - Establece niveles de comparación y contraste con otros.
7. Globalmente, mejora la capacidad de pensamiento táctico individual...

## **2. Características del Juego Aplicado**

Algunas de las características que identifican y diferencian al juego aplicado (juego dirigido) de otros niveles de juego más simples (tarea jugada) son:

- Pretende desarrollar conductas-intenciones de juego, y habilidades técnicas específicas, dentro del contexto global del juego (entendiendo como tal, la lógica interna de la comunicación motriz del balonmano).
- Es la manifestación más significativa del juego (juego puro).
- Existe un objetivo común claro de cooperación-oposición.
- En su lógica interna se deben proponer conductas-intenciones de juego en contraste (desmarque-marcaje).
- El juego debe tener objetivos para atacantes y defensores (Dignificar roles y subroles de atacantes y defensores). Ejemplo:
  - Equipo A:... 10 pases + 8 interceptaciones = 18 puntos
  - Equipo B:... 8 pases + 4 interceptaciones = 12 puntos
- Suelen tener un Código de Comunicación motriz más complejo. Ejemplo:
  - Se puede pasar hacia adelante y no hacia atrás.
  - Se puede progresar botando hacia adelante pero no hacia atrás.
  - No se puede pasar a quien me pasó.
  - No se puede pasar al anterior que me pasó...

Un elemento del Código de Comunicación son las Reglas del juego.

- Suelen tener una Red de Comunicación con muchos elementos en el entorno espacial. Ejemplo:
  - Número de compañeros.
  - Número de oponentes.
  - Número de balones.
  - Areas o espacios limitados o condicionados.
  - Interposiciones móviles (jugadores que se desplazan por el espacio...).
  - Interposiciones estáticas (objetos que dificultan desplazamientos en espacio).
- Diferentes grados de exigencia de la capacidad perceptiva visual (Atención a varios elementos del entorno).
- Diferentes niveles de dificultad en la memorización de consignas. Complejidad del código de comunicación (Número y complejidad de las consignas a recordar).
- En su organización, no hay grupos de espera ni eliminados. Siempre existirá una participación permanente.

### 3. Metodología de aplicación

Sugerimos la aplicación del juego como un medio de aprendizaje orientado, en el que no se trata, simplemente, de proponer el juego y dejar jugar; sino de que el Profesor oriente las conductas tácticas y técnicas sugiriendo consignas con diferente propósito.

El *Profesor* intervendrá en la práctica proponiendo *consignas* en las tareas, para orientar una determinada conducta.

El *Jugador* debe *tomar decisiones* en función de las consignas impuestas por el profesor; que condicionarán su acción en el juego (la observación-decisión-ejecución), obligándole a establecer intenciones prioritarias y a rectificar decisiones casi permanentemente.

Las propuestas de *consignas del Profesor* se orientan en tres niveles:

- Variables a utilizar.
- Número de consignas a recordar (nivel de complejidad en la acción).
- Capacidad a implicar, para mejorar las capacidades perceptivas y cognitivas ante situaciones diferentes de toma de decisión.

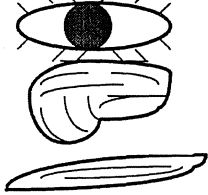
VARIABLES A UTILIZAR	NUMERO DE CONSIGNAS A RECORDAR	CAPACIDAD PERCEPTIVA A IMPLICAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacios</li> <li>• Líneas</li> <li>• Distancias</li> <li>• Jugadores</li> <li>• Tiempo</li> <li>• Técnicas .....</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 consigna</li> <li>• 2 consignas</li> <li>• 3 consignas</li> <li>• Más de 3 consignas.....</li> </ul>	

Figura 1

La variable didáctica a proponer en la consigna y el número de consignas dependerá de criterios de *observabilidad del profesor y de las respuestas concretas del grupo*. Así, las tareas que propondremos en la práctica no seguirán obligatoriamente el orden en que se presentan en este documento, ni se desarrollarán en una sola sesión; sino que se planteará aquella tarea (consigna) que persiga una intencionalidad en función de lo observado en el grupo y de los objetivos.

El *tipo de consignas* que el Profesor propondrá en las tareas, se relacionan fundamentalmente con las variables didácticas:

- *Espacios*: Zonas determinadas, vacíos, ocupados... Ejemplo: “No pasar a la zona de donde me han pasado”.
- *Líneas*: Líneas de pase, de recepción, de progresión... Ejemplo: “No pasar en la misma orientación de la línea de pase anterior”.
- *Distancia*: Respecto a compañeros, oponentes... Ejemplo: “Alejarse del defensor, para pasar y recibir antes de ser tocado con el balón adaptado o botando”.
- *Jugadores*: Número de personas y orden de participación en la acción... Ejemplo: “No se puede pasar a quien te pasó... o/y ...el pase nº10 debe recibirlo el jugador que recibió el pase nº 3 o/y 7.... o/y ....todos los jugadores recibirán al menos una vez el balón antes de concluir los 10 pases”.
- *Técnicas*: Orientar una técnica determinada a través del propio juego... Ejemplo: Pasar en bote (esto facilita el buscar, obligatoriamente, la línea de pase-recepción para pasar y a la vez se orienta técnicamente el pase en bote).

El *número de consignas* que el profesor propone en la tarea variará en función de la edad y grado de formación del grupo. Se crearán así:

- Diferentes niveles de dificultad en la memorización de consignas (Número y complejidad de las consignas a recordar).
- Diferentes grados e exigencia en la capacidad perceptiva, fundamentalmente visual (Atención a varios elementos del entorno cambiante).

El profesor hará sus propuestas de tareas sobre estas variables y actuando sobre la red y los códigos de comunicación y sobre la motricidad; movilizand así las capacidades perceptivas, cognitivas y motrices del jugador.

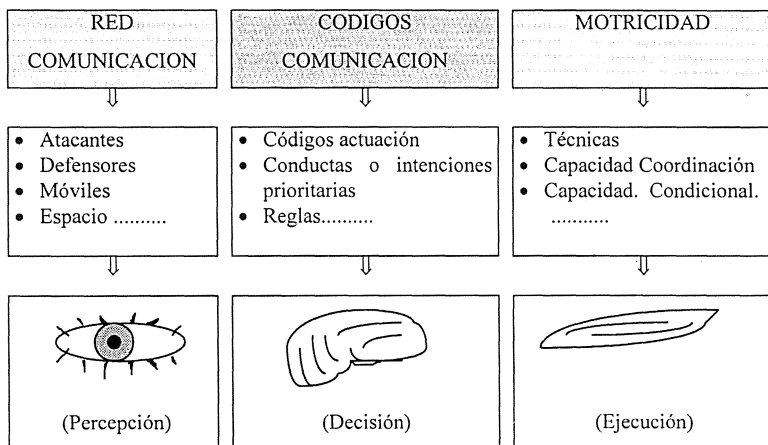


Figura 2

Las diferentes posibilidades de establecer *variantes* con *alternativas de logro* de los objetivos que persigue el juego, deben proponerse en *alternancia* y *combinación*, en función del nivel del grupo y del grado de dificultad en la acción, en cuanto a la percepción-decisión-ejecución.

Las variantes son factores formadores de la tarea-juego que, sin variar su estructura formal, nos permitirá modificar la operatividad de la tarea, creando situaciones de aprendizaje y orientando así todas las conductas formadoras de la misma, para alcanzar *objetivos más específicos*:

- *Variantes en alternancia*: Serán aquellas en las que el docente suele proponer solamente *una consigna*-propósito a observar y/o recordar durante el desarrollo de la actividad-tarea, para orientar una conducta determinada de la acción.
- *Variantes en combinación*: Serán aquellas en las que el docente suele proponer *varias consignas*-propósitos a observar y/o recordar durante el desarrollo de la actividad-tarea, para orientar varias conductas de la acción y aumentar la dificultad en la toma de decisión.

El orden de las variantes establecido en este trabajo, no implica que el profesor-entrenador siga ese orden correlativo en la propuesta de tareas. La sucesiva introducción de *variantes en alternancia* y *en combinación*, no se realizará de una forma mecánica, sino atendiendo a criterios de *objetivos* y de *observación de las respuestas concretas del grupo*. El docente debe conocer las características del feedback –información–, en cuanto a tipo y densidad informacional de consignas-propósitos. Estas variantes se proponen en función de lo que el docente observa en la acción del grupo. Por ejemplo, si observamos que en la realización motriz del jugador-grupo no hay una ocupación equilibrada del espacio, propondremos una variante que la favorezca. Así, en función del grado de eficacia o del error en la realización motriz, se propone la variante alternativa para lograr el objetivo.

#### 4. Modelo de juego:

Hemos seleccionado el « *juego de los 10 pases* » como modelo para describir la metodología de utilización del juego aplicado en el aprendizaje de los deportes de equipo, por considerarlo un juego bastante conocido por el colectivo docente.

##### **Descripción del juego:**

##### **Nombre:**

« *Los 10 pases* »

Aunque, habitualmente, en nuestra práctica establecemos más de 10 pases para facilitar diferentes niveles de continuidad de juego; lo que facilita en la observación del grupo diferentes grados de calidad de ejecución de la tarea. En este caso, se trataría de lograr 10+10+10 (3 ciclos de 10 pases), como máximo. Usualmente, en función del objetivo (intencionalidad), propondremos 10 ó 10+10 ó 10+10+10. Por lo que, también lo denominamos “*el juego de los 10 ó más pases*” o la “*cadena de pases*”.

### Objetivos generales:

En cuanto a jugadores con balón (Atacantes):

- Mejorar el ciclo de construcción básica de juego (CCBJ): “Desplazamiento sin balón (desmarque)-recepción-desplazamiento con balón-pase-desplazamiento sin balón-...”.
- Mejorar la continuidad de posesión de balón (en el espacio y en el tiempo).
- Desarrollar intenciones-conductas tácticas de desmarque.

En cuanto a jugadores sin balón (Defensores):

- Evitar la construcción de juego de ataque: “Evitar recepción... evitar pase... disuadir... apoderarse del balón...”.
- Desarrollar intenciones-conductas tácticas de marcaje.

### Actividad - tarea básica:

Un equipo de 5-6 jugadores con balón, contra un equipo de 5-6 jugadores sin balón. El equipo con balón trata de lograr 10 ó más pases sin perder la posesión del balón; y el equipo sin balón trata de evitarlo, intentando apoderarse del balón.

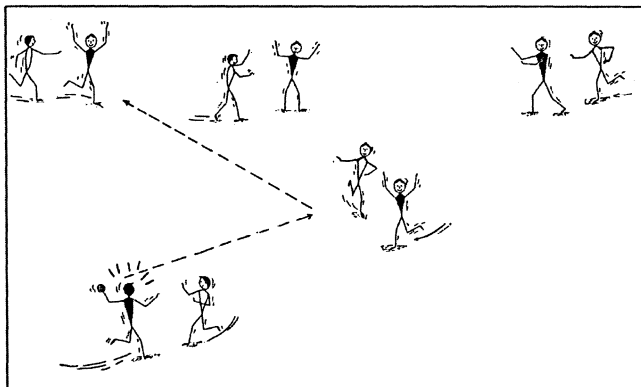


Figura 3



**Reglas:**

Básicamente serán las mismas que las del deporte a enseñar; en lo referente a: Cómo puede jugarse el balón y comportamiento con el contrario.

**Observaciones:**

- *¿Por qué 10 ó más pases?:* ...Porque "10" es el nº de pases que usualmente se dan en las acciones del juego posicional... Porque facilita el número y tiempo de participación de los jugadores (el doble de pases que jugadores de equipo)... Porque facilita que los defensores tengan posibilidades de interceptar el balón... Porque más de 10 pases establece niveles de continuidad de juego en cuanto a posesión de balón (Ciclo de construcción básica de juego)...

En el caso de que el equipo defensor se apodere del balón antes de que los atacantes logren los 10 pases; los atacantes seguirán con la posesión del balón hasta que logren el ciclo de pases propuesto o, al menos, durante un minuto; para que dispongan de un tiempo de adaptación y asimilación de la tarea.

- *¿Por qué 3" de tiempo individual de posesión del balón?:* ... Porque evita conductas individuales en la posesión de balón... Porque es un tiempo de participación habitual en las acciones con balón... Porque la suma de 3", como máximo, en la posesión del balón en los 10 pases, equivale a un tiempo máximo de 30" para realizar el juego (es un tiempo habitual del juego posicional)...

- *¿Por qué 5 ó 6, el número de jugadores por cada equipo?:* ...El número de jugadores será fundamentalmente de 4:4, 5:5 ó 6:6 porque favorece los tiempos y número de participaciones en la acción... Porque es difícil que un jugador pueda observar en su entorno a más jugadores, en el tiempo de acción que dispondrá...

- *¿Cuál será la dimensión del espacio?:* ... Específicamente, dependerá del espacio de acción de cada deporte... Generalmente, el espacio será una superficie aproximada de 15x10 ó 20x12; aunque podría reducirse o ampliarse en función de objetivos concretos. Se proponen estas dimensiones porque la densidad de ocupación del espacio tiene una relación equilibrada con el espacio de juego posicional (Relación jug/m<sup>2</sup>)...

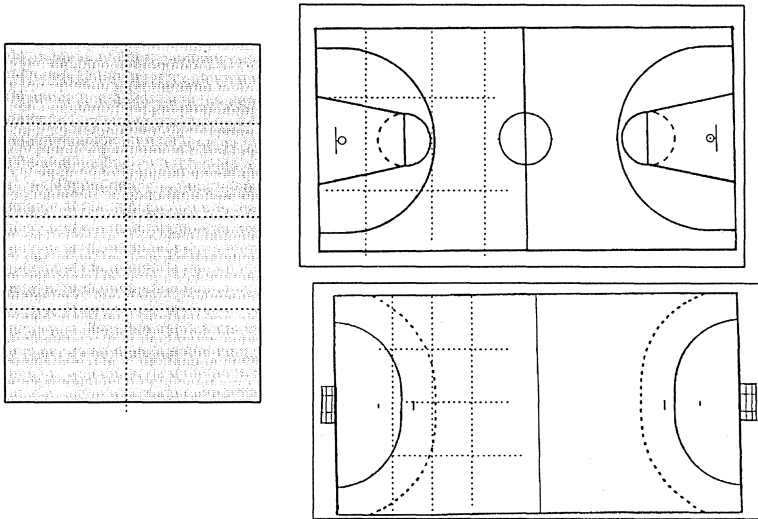


Figura 4

<b>Rol - Nivel</b>	<b>Atacantes</b>	<b>Defensores</b>
I	Dar 10 o más pases sin perder posesión del balón	Desposeer-robar a los atacantes
II	Dar 10 o más pases sin ser tocado el balón por el defensor	Tocar-desviar trayectoria del balón aunque no se logre robar
III	Dar 10 o más pases sin ser tocado el jugador que lleva el balón por el defensor	Tocar al jugador que lleva el balón (llegar a tiempo, antes que...)

Tabla I

Se establecen tres niveles de conductas exigidas, porque identifican diferentes niveles de interacción motriz y de estructuración espacio-temporal.

**Bibliografía**

- ANTON, J.L. (1990): Balonmano: Fundamentos y Etapas del Aprendizaje. Gymnos. Madrid.
- BAYER, C. (1986): La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Hispano-Europea. Barcelona.
- BLAZQUEZ, D. (Director), (1995): La iniciación deportiva y el deporte escolar. INDE. Barcelona.
- BLAZQUEZ, D. (1986): Iniciación a los deportes de equipo. Martínez Roca. Barcelona.
- LE BOULCH, J. (1991): Deporte educativo. Paidós. Barcelona.
- MAHLO, J. (1981): La acción táctica en el juego. Pueblo y Educación. La Habana.
- MARIOT, J. (1995): Balonmano: De la escuela a las asociaciones deportivas. Agonos. Lérida
- MOSSTON, M. y ASHWORTH, S. (1993): La enseñanza de la educación física. Hispano Europea. Barcelona.
- NOTEBOOM, T. (1986): Les fondaments pedagògiques et techniques du handball. Amphora. Paris.
- PARLEBAS, P. (1988): Elementos de sociología del deporte. Editorial Unisport. Málaga.
- PIERON, M. (1988): Didáctica de las actividades físicas y deportivas. Gymnos, Madrid.
- POVILLART, G. (1990): Las actividades físicas y deportivas: Metodología y didáctica. Martínez Roca. Barcelona.
- RIEDER, H. y FHISSER, G. (1990): Aprendizaje deportivo: Metodología y didáctica. Martínez Roca. Barcelona.
- RIERA, J. (1989): Aprendizaje de la técnica y la táctica deportiva. INDE, Barcelona.