

ELEMENTOS EN LA ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES DE COOPERACIÓN/OPOSICIÓN

Mg. José Albeiro Echeverri Ramos
Investigador Grupo de Investigación GRICAFDE Profesor Ocasional Instituto de Educación Física Universidad de Antioquia Colombia, Correo: twodelfin@yahoo.es

Dr Felipe Rodrigues da Costa
Investigador Proteoria - UFES - www.proteoria.org Investigador LABEC - UFRJ - <http://labec-ufrj.blogspot.com.br/> Profesor Secretaria de Educación - Espírito Santo Profesor del curso de Educación Física en la Facultad de Doctum Instituto Ensinar Brasil/Rede Doctum Brasil
Correo: fcostavix@gmail.com

RESUMEN En los deportes de Cooperación/Oposición como los ha clasificado Hernández (1994) en principio se puede identificar en sus acciones de juego un comportamiento complejo por parte de los practicantes que en otros deportes como los de oposición o individuales no se presenta.

En esta ponencia se hará un recorrido por algunos elementos a tener en consideración en la enseñanza de los deportes de Cooperación/Oposición tales como: Los principios de juego que rigen el accionar individual y colectivo de los jugadores, la estructura funcional que comparte esta clase de deportes, los niveles de juego con sus características y por supuesto los modelos didácticos que permitan una aproximación lógica a la enseñanza-aprendizaje acorde la estructura funcional del deportes.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de los deportes de colaboración/oposición por su lógica estructural demandan el conocimiento de una gran cantidad de variables por parte de los profesores/entrenadores tales como el reconocimiento de la estructura funcional de cada deportes, las posibilidades de formación incluso por fuera del ámbito deportivo, los principios generales y específicos que rigen el comportamiento táctico de los jugadores para una buena consecución en la práctica deportiva, las fases evolutivas del juego así como las del niño. Además, se debe emprender una reflexión crítica a las prácticas tradicionales hegemónicas, las cuales gozan de una gran valoración por parte de diferentes actores como los padres, maestros, implícitos en el proceso de aprendizaje deportivo.

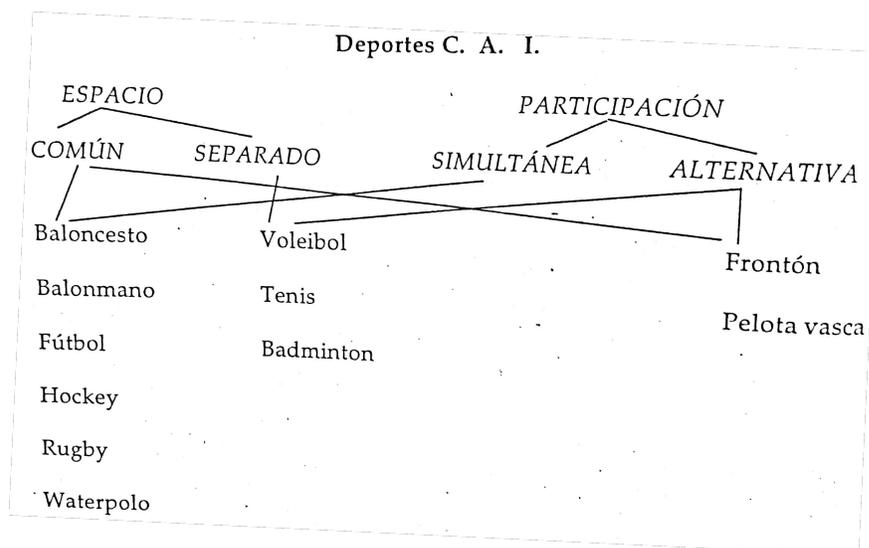
En cuanto a la estructura funcional Hernández (1994:119a) denomina los deportes de Cooperación/Oposición “como aquellos en que la acción de juego es la resultante de las interacciones entre participantes, producidas de manera que un equipo coopera entre si para oponerse a otro que actúa también en cooperación y que a su vez se opone al anterior”. Este autor plantea que los Deportes de Cooperación / Oposición en su estructura vienen determinados por la interrelación de seis parámetros configuradores de su lógica interna que a su vez cada uno de ellos están conformados por varios componentes. Este autor plantea que en toda

acción de juego se encuentran presentes uno o varios de estos parámetros (técnica, espacio, reglamento, tiempo, estrategia y comunicación), la incidencia de estos no se produce con igual intensidad en las situaciones motrices presentes en el juego, pero según este autor, los parámetros de comunicación y estrategia son el eje transversal en el desarrollo de tales situaciones motrices.



Fuente: Hernández (1994)

Sampedro, M. (1999) propone un modelo alternativo para la caracterización de este tipo de deportes, este autor contempla una subdivisión de acuerdo a dos parámetros, el Espacio de juego que puede ser común o simultaneo y la Participación que a su vez puede contemplar dos posibilidades, una participación simultanea o alternativa. A continuación en la figura (3) se puede apreciar claramente este modelo.



Otro modelo importante de considerar es el planteado por Bayer (1994) denominado ESTRUCTURAL. El cuál trata sobre los elementos comunes o universales de los deportes colectivos. Estos son:

- El móvil.
 - El terreno de juego.
 - Las zonas de marca.
 - Las reglas.
 - Los compañeros.
 - Los adversarios.
- Debido a la riqueza de situaciones que proporcionan este tipo de deportes, se constituyen en un medio formativo por excelencia, en cuanto a que su práctica induce al desarrollo de competencias en varias esferas del conocimiento entre las cuales se destaca el desarrollo táctico/cognitivo y el técnico/ socio afectivo (Mesquita, 1.992) (en Graca y Oliveira 1997) Garganta, J. (1.997: 11) (en Graca y Oliveira 1997) remarca en la identidad de estos juegos dos rasgos fundamentales.

Apelar a la Cooperación: para vencer al equipo contrario se debe desarrollar un espíritu de colaboración y de ayuda, es así como el practicante aprende a subordinar su interés personales a los intereses de equipo.

Apelar a la inteligencia: hace referencia a la noción adaptabilidad por parte del participante para resolver las diferentes situaciones que se presentan en el terreno de juego. Según Graca y Olivera (1997: 60) la enseñanza de los deportes colectivos tiene como objetivo el desarrollo de competencias en tres campos:

Social: tiene que ver con el desarrollo de competencias sociales principalmente de Cooperación, respeto con los compañeros y adversarios y al reglamento.

Estratégico y cognitivo – táctico: compete al desarrollo de la capacidad de decisión, búsqueda de soluciones (creatividad) más adecuadas para resolver situaciones de juego y del conocimiento del mismo.

Técnico: como medio de relación del juego. Por medio de esta los participantes serán capaces de resolver los problemas que en el contexto específico (juego) se les presenta.

En cuanto a los principios que rigen el comportamiento táctico de los jugadores de este tipo de deportes, Gréhaigne, Richard y Griffin (2005) plantean que el problema fundamental para los jugadores se da en coordinar de las acciones entre ellos con la finalidad de defender la meta, recuperar la posición del móvil, conservar y hacer avanzar con el móvil teniendo como objetivo crear situaciones para la concretización de la anotación.

Graca y Olivera (1997) describen tres tipos de subproblemas tácticos:

En el plano espacial o temporal: En el ataque: Utilización del móvil, individual y colectivamente, en la tentativa de

traspasar a los adversarios. En la defensa: problemas en la producción de obstáculos, con la finalidad dificultar o

parar el movimiento de la pelota y los adversarios, en el intento de conseguir la posesión de la pelota.

En el plano de la información: Problemas ligados a la producción de incertidumbre en los adversarios y de serenidad y

certeza para los compañeros de equipo. La incertidumbre en el adversario está ligada a las alternativas propuestas por los compañeros del portador del balón.

En el plano de la organización: problemas en la transición de un proyecto individual a uno colectivo, dando lo mejor de sí a su equipo, esto es, integrando el proyecto colectivo en la acción personal.

Según Ruiz y Machado (1994), los deportes de equipo suponen, fundamentalmente, una

serie de secuencias y situaciones de juego que se van sumando a cada instante, resultando difícil su idéntica reproducción. Es por ello, que estas modalidades deportivas demandan en el jugador, adicionalmente, una actividad perceptiva y de toma de decisiones. Por esta razón, los aspectos relacionados con la táctica individual son relevantes en la formación de jugadores, siendo un contenido fundamental a desarrollar mediante el entrenamiento deportivo.

En estos deportes se presentan situaciones imprevistas, fértiles en acontecimientos cuya frecuencia, orden cronológico y complejidad no pueden ser previstas, requiriendo una permanente actitud táctica estratégica, dadas las diversas configuraciones de las situaciones.

Las respuestas de los jugadores se materializan a través de acciones o modelos de ejecución, exigiendo una elevada adaptabilidad especialmente en lo que respecta a la dimensión táctica.

Mahlo (1969) define la táctica como “La combinación significativa, más o menos complicada, de los diversos procesos motores y psíquicos indispensables para la

solución de un problema nacido de la propia situación de juego... siendo un componente indisoluble de la actividad”

La táctica a la vez se compone por principios que hacen posible su comprensión y enseñanza. Autores como Garganta y Pinto (1994) (en Graca y Olivera 1997) definen los principios tácticos como un conjunto de reglas que ofrecen a los jugadores directrices que les ayudan a resolver los problemas que aparecen de la interacción con las situaciones de juego.

Los principios tácticos se convierten en un marco referencial en la enseñanza de los deportes de cooperación/oposición, de su aplicación dependerá en gran medida el desempeño de los jugadores.

Los principios generales se vivencian en las dos fases de juego (ataque-defensa) tienen en consideración dos criterios, la relación numérica y espaciales entre adversarios. De estos se pueden identificar tres conceptos según Queiroz (1983)

No permitir inferioridad numérica Evitar la igualdad numérica Procurar la superioridad numérica

Los principios generales según Bayer (1994b) tienen como objetivo servir como referencia para mantener una actuación acorde a las necesidades del juego, para la defensa serian:

Evitar la progresión del balón

Defender la meta

Recuperar el balón Para el ataque deberá procurar.

- – Progresar a meta contraria
- – Organizar jugada para anotar
- – Anotar

Por ultimo aparecen los principios fundamentales o específicos que se organizan por cada fase de juego propuestos por Queiroz (1983)

Para el ataque:

Penetración: sobre pasar al adversario. Cobertura Ofensiva: procurar una superioridad numérica Movilidad: restablecer el duelo 1 vs 1 Espacio: juego a lo ancho y largo del terreno evitando coberturas defensivas

Para la defensa:

Contención: evitar ser sobrepasado Cobertura defensiva: conservar al menos una igualdad numérica Equilibrio: restablecimiento de la igualdad numérica Concentración: restringir el espacio para jugar tratando siempre de

generar

superioridad numérica.

CONCEPCIONES A LA METODOLOGIA

El proceso de enseñanza aprendizaje de estas modalidades como el de muchas otras con similares características se ha venido transformando debido a la influencia de diferentes corrientes de pensamiento. Así han ido pasando de una transposición directa de los medios y métodos aplicados en los deportes individuales (modelo instruccional) en los cuales el objetivo de la enseñanza está centrado en el aprendizaje por parte del individuo de las diferentes técnicas de ejecución, partiendo del principio de que la suma de todos los desempeños individuales provoca una aplicación eficaz en la situación de juego, hasta el momento en que el equipo pasa a constituirse como elemento central del proceso de enseñanza / aprendizaje. La noción de interacción, de relación de fuerzas entre los elementos constituyentes del colectivo, adquiere, según esta perspectiva, su verdadera dimensión.

En la iniciación del proceso de Enseñanza – Aprendizaje se hace necesario en primera instancia evaluar el nivel de los practicantes. El juego en este caso aparece como la principal herramienta para llevar a cabo este primer paso, de ahí sale un diagnóstico que permitirá conocer el nivel de los alumnos, establecer metas de aprendizaje, evaluar la evolución de los practicantes y evaluar la eficacia del programa donde la enseñanza de la técnica debe tener en cuenta:

Significado: utilidad en el contexto del juego.

Accesibilidad: tener presente la capacidad del practicante.

Seguridad: garantía de integridad física y psicológica para el practicante.

Otra consideración importante en la enseñanza entrenamiento de los deportes de Cooperación / Oposición es que el juego pasa por diferentes fases evolutivas, el conocimiento de los factores que conforman cada una de ellas nos permitirán identificar los principales problemas a los que los practicantes se enfrentan, así como enunciar los factores de evolución que posibilitan el acceso a un buen juego.

Garganta, J. (1985) (en Graca y Oliveira 1997) propone una contrastación del nivel de juego a partir de varios componentes como son: la comunicación en la acción, estructuración del espacio y la relación con el balón en diferentes fases evolutivas del juego. Desde la fase de juego Anárquico hasta el juego Elaborado como se puede apreciar en el cuadro 1.

Cuadro 1. Fases evolutivas del juego propuestos por Garganta (1985)

FASES	Comunicación en la acción	Estructuración del espacio	Relación con el balón.
<p>Juego Anárquico.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Con centración en el balón. ○ Problemas en la comprensión del juego 	<p style="text-align: right;">A</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ uso de la palabra sobre todo para pedir el balón. 	<p style="text-align: right;">A</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ glutinación el torno al balón. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ levada utilización de la visión central.
<p>Descentralización.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ la función no depende sólo de la posición del balón. 	<p style="text-align: right;">P</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ relevancia de la palabra 	<p style="text-align: right;">O</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ocupación del espacio en función de los elementos de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ e la visión central a la periférica.

<p>Estructuración.</p> <ul style="list-style-type: none"> o Conciencia en la coordinación de las funciones. 	<p>o Comunicación verbal u con gestos.</p>	<p>o Ocupación racional del espacio (táctica individual y de juego)</p>	<p>o el control visual hacia el propioceptivo.</p>
<p>Elaboración.</p> <ul style="list-style-type: none"> o Acciones incluidas en la estrategia del juego. 	<p>o Superioridad de la comunicación motora.</p>	<p>o Polivalencia funcional.</p> <ul style="list-style-type: none"> o Coordinación de las acciones (táctica colectiva) 	<p>o Optimización de las capacidades propioceptivas.</p>

PLANTEAMIENTO METODOLOGICO

La elección de las tareas (ejercicios) al momento de realizar el diseño de la sesión, debe adecuarse al tipo de deportes y sus características (estructura funcional) según se anota en el primer apartado de este manuscrito, por otra parte se debe considerar el nivel de los jugadores y a los objetivos previstos para esa sesión, procurando poner a prueba las capacidades de adaptación de los deportistas deberán ser solicitadas y estimuladas en situaciones ajustadas al nivel de desarrollo del practicante y a las exigencias del juego.

La motivación del practicante se convierte en un factor determinante a la hora de iniciar un proceso de enseñanza aprendizaje, es por esto recomendable recurrir a formas jugadas que contengan situaciones problemas que tengan en cuenta la lógica interna del juego y el desarrollo táctico de los jugadores.

Tico, J (2002) (en S. J. Ibáñez y M. M. Macías Eds.), propone de manera general tres tipo de Tareas:

1. Tareas Analíticas: este planteamiento aísla los elementos de la acción de juego, hay pocos estímulos sociomotrices a percibir permitiendo centrarse en la ejecución. Su principal utilidad es la de mecanizar gestos técnicos, para posibles correcciones

de errores y asimilar sistemas de juego. Este tipo de tareas presenta la posibilidad de desarrollarse en tres formas: Pura; donde después de realizar una división en partes de la acción o ejecución, el entrenador o profesor selecciona por cuál de ellas iniciar de acuerdo a su criterio personal, como ejemplo de este proceso se puede considerar el doble ritmo con una posibles divisiones para su enseñanza

(aproximación al canasto por medio de los pasos, salto y lanzamiento con tablero o sin este y posterior caída). De acuerdo a esta secuencia y como ejemplo el profesor puede iniciar explicando el lanzamiento con sus respectivos puntos y posteriormente practica los pasos de aproximación y finalizar con la caída. Secuencial; en este criterio se subdivide el proceso siguiendo el orden en que aparecen las diferentes fases y de esta forma se enseña y por último se encuentra la forma progresiva; donde no se pasa a la tarea posterior hasta que no se tenga un dominio de la fase anterior.

Los objetivos más comunes que se buscan con este tipo de tareas son:

o Asimilación de gestos o modelos Técnicos. o Asimilación de movimientos de organización colectiva. o Encadenamiento de acciones técnico – tácticas. o Facilitación de las condiciones previstas y decisionales de una acción individual

o colectiva. o Adecuación temporal de una acción a un estímulo determinado.

La solución motriz es sabida de antemano, la complejidad decisional es simple y no hay grado de oposición.

López, P. (1997) plantea que este tipo de tareas presentan la posibilidad de desarrollarse en tres formas: Pura (desarticulación de la técnica o acción en partes más pequeñas que serán enseñadas de acuerdo a la prioridad que el docente o entrenador considere), Secuencial (en este caso, se sigue un orden cronológico de acuerdo a la aparición de las subcategorías de la acción de juego o técnica específica) y por último, la forma progresiva (se da igual que la anterior pero se pasa a la subcategoría siguiente hasta que no se domine la anterior)

Este tipo de tarea está asociada a un modelo de enseñanza instruccional

Tareas Sintéticas: en este caso se aíslan no gestos ni acciones técnico – tácticas sino situaciones o estructuras integras del juego real, para trabajarlas de forma reducida (algo simplificadas) pero sin perder los componentes tácticos del juego. Supone un trabajo reducido en el cual la importancia recae tanto en la ejecución del gesto en sí, como en la intencionalidad de esa acción y su adecuación en tiempo, espacio, ubicación de compañeros y adversarios.

Las tareas sintéticas a diferencia de las anteriores gozan de gran acogida por parte de los practicantes por su carácter lúdico, además con estas se logra una participación activa de todos los miembros implicados en el proceso, además, otra de sus fortalezas es que se puede de manera simultánea hacer énfasis en las dos

fases de juego (ataque y defensa) dándole un mejor utilización al tiempo de entrenamiento.

Los objetivos que se busca con este tipo de tareas pueden ser:

Adecuación de una acción a oposición o velocidad real.

Utilización de acciones de juego individuales o acciones de grupo en condiciones semejantes a las reales pero reducidas.

Condiciones de facilitación o dificultad cuantitativa de la decisión.

La solución motriz no se conoce, la complejidad decisional es muy alta y el tipo de oposición es activa con ventaja o desventaja (temporal, numérica y comportamentales).

La utilización de estas tareas deben por lo menos satisfacer los siguientes criterios:

mantenimiento del objetivo del juego.

Todos los elementos estructurales esenciales del juego reglamentario deben ser conservados.

El ataque y la defensa deben estar siempre unidos. Pasar de una forma natural de la defensa al ataque y viceversa. Las acciones de los jugadores no deben estar determinadas con antelación.

Este tipo de tarea está asociada a modelos comprensivos que utilizan situaciones de juego que se aproximan a la realidad del deporte.

Tareas Globales: solo se utilizan situaciones de juego integras aunque estas pueden simplificarse o hacerse más complejas para adecuarlas al nivel de los jugadores o cumplir con un objetivo preciso.

La oposición, La solución motriz, la complejidad decisional está dada por las situaciones de juego siendo la más alta, el nivel de oposición es activo (real).

3. Los objetivos que se buscan pueden ser:

Transferencia de las acciones de juego real. Aprendizaje progresivo de la lógica interna del deporte y el reglamento de este. Utilización táctica e intencionalidad de las acciones de juego. Polarizar la atención hacia estímulos o acciones significativas.

Se constituye en una tarea motivante para el practicante ya que en todo momento el duelo se mantiene.

Según López (1997) existen tres formas de tareas globales o sintéticas:

1- situaciones globales o sintéticas polarizando la atención: se consigue a través de condicionar el juego con sobrevaloraciones y normas que permitan a los practicantes focalizar su atención en diferentes aspectos de juego como pueden ser, las ejecuciones técnicas, la realización de acciones específicas de acuerdo a la situación de los compañeros o adversarios (resolución de problemas en consideración con un comportamiento estratégico puntual). La sobrevaloración (brindar un refuerzo por medio de la obtención de alguna gratificación como puede ser la conservación del móvil, un descanso, u otras) permite al jugador mantener el foco atencional en los componentes relevantes del juego, de la misma forma la adopción de normas de obligatorio cumplimiento (realizar acciones determinadas de acuerdo a un planteamiento específico como puede ser la salida rápida, realizar un pase con el miembro adecuado de acuerdo a la posición propia y la del defensa apuntando a una formación ambidiestra entre otros) o por medio de la delimitación de acciones específicas para el desarrollo del juego dejando de lado otras (determinadas técnicas que no favorecen la idea de juego que se quiere desarrollar). La normatización del juego puede ser en diferentes aspectos de este (parámetros configuradores del juego) o también se pueden normatizar la iniciativa del juego (contragolpe vs juego de posesión) y por su puesto se pueden crear normas para la consecución de los principios de juego por parte de los practicantes.

2-situaciones globales o sintéticas con adaptación de elementos estructurales o reglamentarios: variación del espacio, relación con los compañeros y adversarios, consecución de los objetivos, variación de las reglas. En este apartado se pueden considerar una amplia gama de posibilidades que permitan controlar el nivel de exigencia que se presenta en el accionar de los deportistas, pudiendo a su vez hacer énfasis en determinados aspectos del juego ofensivo o defensivo según los requerimientos o necesidades específicas del jugador, grupo de jugadores o del equipo.

3 Situación real de juego: siguiendo el reglamento oficial con todas las consecuencias.

Este tipo de tareas está asociado a modelos comprensivos cuyo objetivo es crear posibilidades de insight o feedback en los participantes buscando con un compromiso de su propio aprendizaje.

Todas las tareas deben tener un objetivo y una forma de realizarlo (consigna – reglamento). Estas irán ganando complejidad en la medida que el nivel de juego de los participantes evoluciona.

La utilización o combinación entre la creación de normas, prohibiciones o sobrevaloraciones se dará teniendo en cuenta los objetivos previstos. El criterio

para diferenciar estos tres tipos de trabajo está en directa relación con las exigencias planteadas de los mecanismos de percepción, decisión y ejecución de los deportistas, así como el nivel de oposición en relación a la solución de juego real.

En otras palabras, estas herramientas se pueden utilizar en cualquier aspecto del juego incluyendo el comportamiento del jugador, su principal objetivo es enfocar la atención del que aprende en un objetivo que puede ser técnico-táctico o estratégico, de la misma manera la parte actitudinal del practicante puede ser influida por este tipo de tratamiento metodológico.

Para la consideración de los autores, este tipo de herramientas permiten mantener la motivación constante del que aprende en la tarea por el carácter lúdico que esta contempla, además, la utilización del tiempo de la sesión de clase o entrenamiento será más productiva en la medida que la participación es constante. De igual forma, los jugadores tendrán la posibilidad de participar en su propio desarrollo, con esto se quiere subrayar que el compromiso recae tanto en el que aprende así como en el que enseña puesto que la relación deportista-entrenador será de carácter horizontal y ambos en determinadas fases podrán decidir de acuerdo a las necesidades que el contexto de juego les presenta.

Referencias Bibliográficas

Bayer, C. La enseñanza de los Juegos Deportivos Colectivos. Editorial Hispano Europea. 1994

Graca A, Olivera J. (1997) La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Editorial Paidotribo.

Gréhaigne, Richard y Griffin (2005) Teaching and Learning Team Sports and Games. Editorial Routledge

Hernández J. (1994) Fundamentos de los Deportes, Análisis de la Estructura del Juego Deportivo. editorial. INDE.

López, Z. P. (1997) La Educación Física y su Didáctica: Manual para los Profesores. Editorial Wanceulen

Mahlo, F (1969) La acción Táctica del Juego. Editorial. Pueblo y Educación. La Habana, Cuba.

Queiroz, C. M. (1983) Para uma teoria do ensino/treino fo futebol, *Ludens*, vol 8- n1:25-44 Ruiz y Machado (1994) Deporte y Aprendizaje: Procesos de Desarrollo y Adquisición de

Actividades. Editorial Antonio Machado.

Sampedro M. J. Fundamentos de Táctica Deportiva. Análisis de la estrategia de los deportes. 1.999 editorial GYmnos.

Ticó, J. (2002). Tareas deportivas en los deportes colectivos: una aplicación al baloncesto. En S. J. Ibáñez y M. M. Macias (Eds.), *Novos Horizontes para o Treino do Basquetebol* (pp.87- 110). Lisboa: Edições FMH.