

## Caracterización de los deportes desde la lógica estructural y funcional y su aplicación al baloncesto

Characterization of sports since structural and functional logic and its application to basketball

Juan Carlos Giraldo Agudelo

Estudiante de Licenciatura en Educación Física, Instituto Universitario de Educación Física – Universidad de Antioquia (Colombia). Correo: [juancarlosgiraldo23@gmail.com](mailto:juancarlosgiraldo23@gmail.com)

### Resumen

La documentación analizada sugiere una mayor eficacia de la enseñanza deportiva a partir del conocimiento de la lógica interna de los deportes de cooperación oposición. Se presenta una caracterización de los deportes de cooperación oposición desde su lógica estructural y funcional, aplicada al baloncesto, con el fin de contribuir a una mejor enseñanza deportiva en la educación física y la iniciación.

### Summary

The analyzed documentation suggests greater effectiveness of sports education from knowledge of the internal logic of opposition cooperation sports. It is presented a characterization of cooperation opposition sports from its structural and functional logic applied to basketball, in order to contribute to a better sport teaching in physical education and initiation

## Introducción

El conocimiento de la lógica interna de los deportes de cooperación-oposición, que son objeto de enseñanza en el área de educación física y en procesos de iniciación deportiva, permite planear y organizar mejor los contenidos, lo mismo que desarrollar las tareas metodológicas propuestas de manera conveniente para la población, el ámbito deportivo y la intención educativa.

La importancia del conocimiento profundo de los deportes de cooperación-oposición es subrayada por Jiménez (2012), quien propone que se debería abordar, en el proceso de enseñanza, el análisis desde la lógica estructural y la lógica funcional de estos deportes, garantizando de esta manera un adecuado desarrollo de los contenidos.

De acuerdo con Jiménez (2012), se puede entender la lógica estructural del deporte como el conjunto de elementos de los cuales emanan las acciones y que son usados por los participantes del juego (tiempo, espacio, móvil, protagonistas, reglas, etc.). La lógica funcional es, entonces, la relación entre juego-jugadores y/o equipo, considerada como realidad e interacción entre función y estructura, y cómo se resuelven, finalmente, los problemas derivados del desarrollo del juego. A continuación se presenta una reseña de la temática de caracterización estructural y funcional de los deportes a partir de las propuestas publicadas por diferentes autores y que son accesibles en el medio.

### 1. Caracterización de los deportes desde la lógica estructural

Los deportes de equipo, como es el caso del baloncesto, manifiestan los rasgos que definen su estructura interna. A través del análisis de estos parámetros estructurales, la delimitación reglamentaria y de las acciones de juego, se puede acceder a la lógica interna. El enfoque de Parlebas (1996), propone un modelo estructural-sistémico en el cual se identifican siete elementos universales de los juegos deportivos:

- Red de comunicaciones motrices
- Red de interacción de tanteo
- Sistema de marcadores
- Códigos gestémicos
- Códigos praxémicos
- Red de roles
- Sub-roles sociomotores

Considerando que los universales no son aspectos estáticos, que deben ser catalogados, sino que son concebidos como sistemas o redes de interacción que representan las estructuras generativas de las conductas ludomotrices, Parlebas (1996:17) propone, en este sentido, aceptar la existencia de un orden dinámico, por lo cual resulta posible deducir, de esa gama de relaciones, no un mero agregado de las partes, sino toda una estructura interactiva con una lógica interna, donde sus componentes están ordenados y concertados de una determinada manera.

Considerando que el conocimiento de las actividades deportivas de cooperación-oposición es muy importante en el contenido de los programas de enseñanza del deporte, Navarro & Jiménez (1998-1999) proponen un modelo estructural-funcional que consiste en abordar estas actividades mediante el análisis de la estructura y de la acción de juego o características funcionales, garantizando, de esta manera, un adecuado desarrollo de los contenidos; a su vez, consideran que el análisis de tipo estructural se haga en primer orden, ya que permite identificar la aparición de los elementos de la lógica interna del juego, en interacción con los de las acciones de juego, y verificar su correspondiente relación. El análisis estructural se propone desde dos perspectivas:

**a) Los elementos estructurales:** se refieren a realidades de las que emanan las acciones, es decir, el uso que le dan los actores participantes en el juego a esos elementos estructurales, como son el tiempo, el espacio, la posesión o no posesión del móvil, entre otros, para, posteriormente, dar solución a los problemas que se derivan de la realidad del juego.

**b) Las reglas:** elementos que constituyen un código estructural y establecen la relación entre los elementos del juego, definiendo el límite de las acciones; es decir, el elemento *reglas*, en la lógica estructural, es un agente que genera conexiones entre las partes.

A continuación se presenta un análisis de cada uno de los elementos estructurales, mencionados:

#### **a. El espacio**

Es considerado un elemento dinámico y de acción, por tanto el análisis estructural se realiza en función del uso que le dan los jugadores (Jiménez, 2003). Desde el aspecto de la delimitación de las reglas, la mirada que se le da al elemento estructural del espacio, se caracteriza como:

**Compartido:** ya sea para recorrer o alcanzar los lugares específicos del campo que generan una interacción táctica o ganancia parcial. En algunos casos se puede coincidir, en esos espacios, con el cuerpo de un adversario, ya sea por bloqueos o cargas y provocar faltas en ataque. En ocasiones, también las metas son consideradas espacios de interacción compartida por la relación dada en función de conseguir o evitar los puntos.

**Invariables:** pueden ser comunes y en ellos cualquier participante puede llevar a cabo su acción de juego. Los denominados exclusivos son aquellos donde solamente puede actuar un determinado jugador.

**Espacios variables:** son aquellos que tienen restricciones, por ejemplo el tiempo (en el baloncesto: la zona de los tres segundos, la regla de los ocho segundos para pasar la primera mitad del campo o la regla de la bola devuelta o campo atrás).

**Los roles:** entendidos como la limitación del uso de zonas reservadas para acciones específicas, por ejemplo el área de los 9 metros para el golpe franco en el balonmano o el área del fuera de lugar en el fútbol.

En el análisis del elemento estructural del espacio, las consecuencias funcionales se pueden generar desde la participación simultánea en el mismo espacio de compañeros y adversarios, lo cual hace complejas las maniobras de los jugadores, por estar en un espacio común. Cuando se habla de consecuencias funcionales, si se tiene en cuenta de que hay una participación simultánea de compañeros y adversarios, es muy significativo referirse a la utilización del espacio para adquirir o evitar la profundidad; el uso del espacio en la amplitud, también llamado juego de anchura, es importante. Hay otros términos significativos en el manejo del espacio y las consecuencias funcionales, como:

**La dispersión:** definida como el juego en el espacio lejano, moverse sin la pelota, ubicarse en una posición en relación con nuestros compañeros y con el móvil, en función del objetivo que se quiera conseguir.

**La alternancia:** es otro elemento importante entre los criterios funcionales respecto al espacio, que consiste en el dominio de los conceptos *cerca* y *lejos* del móvil, con los interrogantes del cuándo y cómo.

## b. El tiempo

Concebido como los límites del desarrollo del juego, lo mismo que para el desarrollo de las acciones de juego que realiza el jugador. Puede ser analizado desde dos perspectivas:

- **Objetiva:** hace referencia a la duración del juego, a las acciones de juego y a las pausas.
- **Subjetiva:** cuando el jugador decide qué tiempo se va tomar para realizar una acción.

En el elemento tiempo, analizado desde el punto de vista de la delimitación de las reglas, se tiene en cuenta la manipulación, ya sea por parte del entrenador o los jugadores, por ejemplo, al realizar juegos pasivos o de control en los entrenamientos. La regulación del juego es resumida en aspectos como el tiempo de duración, acciones de juego, puestas en juego o reanudaciones, tiempo de pausa o tiempo muerto.

## c. El móvil

Desde el punto de vista estructural, es concebido como un medio que facilita la comunicación entre los jugadores. Desde la mirada funcional, se distingue el comportamiento que adquieren los jugadores para realizar estrategias con sus demás compañeros y en contra de los adversarios, con el único objetivo de la posesión; de esta manera lo podemos identificar como el vehículo para alcanzar la meta.

Visto desde el elemento *reglas*, en los juegos deportivos el móvil es el elemento que identifica a cada una de las modalidades. Según la disciplina se usan distintas formas, pesos, tamaños.

## d. Protagonistas de la acción

Se definen como compañeros y adversarios. Desde el punto de vista funcional, los protagonistas de la acción son concebidos como elementos sistémicos que tienen gran relevancia en la capacidad de tomar decisiones de los jugadores. Constantemente el rol, ya sea adversario o compañero, interacciona mediante los diferentes componentes de la lógica interna del juego y sus compañeros (comunicación motriz) o contra adversarios (contra comunicación).

Otra postura importante acerca de este tema, es el modelo estructural de Bayer (1986), en el cual propone los elementos comunes o universales de los deportes colectivos:

- El móvil
- El terreno de juego
- Las zonas de marca
- Las reglas
- Los compañeros
- Los adversarios

Estos aparecen mediados por el elemento *reglas*, el cual conduce a que se generen consecuencias funcionales. Los principios generales del juego de los deportes colectivos, propuestos por Bayer en 1986, se dividen en dos conceptos:

- **Ataque:** en primer lugar, tiene como objetivo conservar el balón; en segundo lugar, progresar hacia la meta y, en tercer lugar, intentar marcar.
- **Defensa:** tiene como objetivo, en primer lugar, recuperar la pelota; segundo, obstaculizar el avance y tercero, proteger la meta.

Es posible identificar una relación directa entre estos principios generales, ya que se quiere contrarrestar lo que se propone en el ataque, por medio de la defensa.

## 2. Caracterización de los deportes desde la lógica funcional

El análisis funcional atiende al condicionamiento estructural y a la forma como se resuelven los problemas derivados del desarrollo del juego. Aquí la mayoría de los autores tienen en cuenta la interacción entre los elementos estructurales del juego con los funcionales y cómo se dan en el desarrollo de las actividades, lo que se denomina *dinamismo de las acciones de juego* y son estas acciones las que realiza cada jugador o cada elemento que interactúa en un juego deportivo.

Al respecto Hernández (1987), tomando como objeto de estudio la acción de juego, propone un modelo funcional de análisis de la acción de juego en el cual define una serie de parámetros que permiten describir la estructura funcional de los deportes:

**a. Espacio:** está representado por el espacio de acción o espacio de juego, donde se realiza la acción de juego. Según Hernández:

Las reglas que determinan las estructuras formales del espacio de juego y las formas que determinan cómo se puede desarrollar la acción de juego en el interior del mismo, son uno de los aspectos más característicos y definidores de los distintos deportes (2000:60).

**b. Tiempo:** define la regulación del juego y el ritmo temporal con el que se desarrollan las acciones que se realizan en él.

**c. Gestualidad o técnica:** según Hernández “se considera como tal a los distintos modelos de ejecución y usos corporales y de objetos que configuran a los diferentes deportes” (2000:58).

**d. Comunicación motriz:** es la interacción o relación motriz que se da entre los participantes.

**e. Estrategia motriz:** es el papel que el jugador debe o puede asumir en el transcurso del juego (roles y subroles estratégicos). Hernández (1995:296) define el rol estratégico como:

La situación de juego asumida por un jugador a la que se le asocian una serie de funciones o acciones y decisiones propias del juego que lo diferencian de otro u otros jugadores toda vez que él y solo él puede realizar esas determinadas funciones o acciones y decisiones.

Cuando se ponen en interacción los elementos que caracterizan los deportes de manera estructural y funcional, es importante la comprensión de los principios generales del juego. Con este fin Hernández (1994) caracteriza los roles y la comunicación de acuerdo a unos momentos posibles del juego, que se dan en los juegos deportivos, donde el jugador se convierte en: jugador con balón, jugador sin balón del equipo con balón y jugador sin balón del equipo que no tiene el balón.

A partir de estos tres momentos que tiene cada participante dentro del juego, aparecen también unos *subroles estratégicos*, entendidos como cada una de las posibles conductas de decisión que el jugador puede asumir y realizar durante el desarrollo del juego, siempre que tengan un carácter estratégico, y es, por tanto, la unidad comportamental de base del comportamiento estratégico. Estos subroles generan o dependen de una gestualidad técnica, es decir, cada uno de estos roles o elementos de comunicación, están mediados por la capacidad o riqueza técnica y gestual que tenga desarrollada, hasta este

momento, cada jugador y la manera estratégica como los emplee para definir situaciones en el juego.

### 3. Los deportes de cooperación-oposición

Hernández (1994:119) denomina deportes de cooperación-oposición a aquellos en que la acción del juego es el resultado de las interacciones entre participantes, producidos de manera que un equipo actúa en cooperación entre sí para oponerse a otro que actúa también en cooperación y que a su vez se opone al anterior. El baloncesto, por ejemplo, se clasifica dentro de las actividades deportivas de cooperación-oposición con espacio común y participación simultánea. Parlebas (1996), desde el punto de vista de las acciones de juego, explica que la mayor parte de estas acciones se dan por interacción motriz entre los factores propios del deporte y la relación entre compañeros, adversarios, el móvil y los elementos de lógica interna o estructural.

Según Bayer (1986) para que el jugador desarrolle un comportamiento estratégico desde el principio, es necesario que comprenda los principios generales del juego, para que comience a realizar las acciones de juego en relación con estos principios; a su vez, estos principios adquieren mayor significado para el jugador y le permiten promover desde el comienzo un comportamiento estratégico básico, es decir, comportarse y tener conductas dentro del juego que favorezcan a los principios que está aprendiendo y estos son los que deducen las consecuencias funcionales del elemento estructural móvil.

Dentro de la lógica que caracteriza de manera funcional a los deportes, o lo que compete a las acciones de juego, Jiménez (2000) propone, bajo el concepto de rol, un elemento dinámico cambiante que considera a la realidad como el escenario de información que tienen los jugadores al observar la motricidad del resto de los participantes. Quiere decir con esto que el jugador se encuentra en la necesidad y en la capacidad de tomar una decisión y saber qué rol asume de acuerdo a la postura que él percibe de sus compañeros o adversarios. Para el análisis de la acción de juego es necesario tener en cuenta dos variables:

- a) **Los roles:** se definen como las estrategias y papeles que desempeña cada uno de los jugadores en el desarrollo del juego deportivo.
- b) **Comunicación motriz:** significado y justificación del cambio de rol o mantenimiento del mismo durante las acciones de juego.



El jugador es, finalmente, quien escoge el rol estratégico que quiere desempeñar o asumir y, a su vez, es quien decide cuál acción llevar a cabo o cómo ponerla en práctica, de acuerdo con el análisis previo que él haya hecho de las situaciones de juego.

En el análisis estructural-funcional planteado por Jiménez (2000), propone un concepto sustantivo denominado *consecuencias funcionales*. Este concepto comprende un conjunto de condiciones necesarias para justificar la recurrencia de diferentes aspectos dentro del juego:

- La presencia o ausencia de un elemento estructural
- Las características del elemento
- Los contenidos o límites de las reglas
- La relación del elemento que se analiza con los roles estratégicos correspondientes

Por tanto, las consecuencias funcionales son producto del dinamismo de la estructura del juego, es decir, aquellos resultados que se dan por medio de la interacción de los factores de la lógica interna del juego, mediados por el reglamento y, posteriormente, en función de los roles y subroles, la comunicación y los elementos técnicos por los cuales se ejecutan.

Partiendo de los conceptos mencionados, tanto desde la dinámica de la lógica estructural como de la funcional, se puede afirmar que la didáctica específica de un deporte se debe concretar a partir del conocimiento de su naturaleza estructural y funcional. Por una parte, las constantes estructurales de un deporte se manifiestan en la presencia/ausencia de determinados elementos (espacio, tiempo, objetos y otros protagonistas), sus características y la delimitación reglamentaria de los mismos.

La interrelación de los componentes de la lógica estructural, conforma el contexto o el escenario donde se desarrolla la acción de juego, asumiendo, o no, unos roles estratégicos, planteándose en ellos las intenciones de juego que son llevadas a cabo con una gestualidad o técnica e interaccionando, o no, con otros protagonistas.

Uno de los principales retos en cualquier proceso de iniciación deportiva, es trabajar bajo situaciones de enseñanza fundamentadas en las lógicas estructural y funcional. Tomando como referencia la lógica interna de un deporte, se pueden diseñar y/o seleccionar intencionalmente situaciones de enseñanza, con criterios de facilitación pedagógica.

La enseñanza de un deporte debe facilitar al jugador la comprensión de la lógica interna del deporte que aprende, de manera que éste pueda organizar su acción de juego de una forma autónoma y reflexiva. Para ello, las estrategias de enseñanza empleadas deben corresponderse en sus características estructurales y funcionales; de esta manera, lo que se aprende, se puede aplicar después en la situación real de juego.

#### 4. Elementos estructurales y funcionales del baloncesto

Una vez expuestos los factores que intervienen el proceso de enseñanza de los deportes colectivos, se hará un recorrido específico respecto a los elementos estructurales y funcionales del baloncesto específicamente.

##### a. Reglamento

Es el elemento más determinante de la acción de juego y el que diferencia al baloncesto de otros deportes. Las modificaciones a las reglas permiten intervenir en el comportamiento del juego; dentro de las reglas establecidas hay algunas que no se pueden modificar, como no golpear el balón con el pie, sacar de fondo después de canasta, no andar con el balón en las manos.

Hay otras reglas que se pueden modificar porque suponen un carácter de orientación y no de obligado cumplimiento, por ejemplo, se puede botar o se puede pasar, pero no es obligatorio hacerlo, también la regla de la posesión de 24 segundos para tirar, la cual no necesariamente se debe cumplir, porque se puede tirar antes.

Las modificaciones en el reglamento se pueden utilizar como medio para estimular determinados principios técnicos o tácticos o para generar desarrollo de valores sociales por medio del entrenamiento.

Morcillo & Moreno (2000) proponen reglas inespecíficas o no habituales, es decir, aquellas que no se dan en el juego pero que se pueden modificar para favorecer la consecución de algún objetivo; por ejemplo, cuando se propone una situación de 4vs4, el jugador que tira a canasta debe tocar la línea de fondo antes de bajar a defender, generándose una situación momentánea de 4vs3 que favorece al objetivo de la finalización con contraataque. Por lo tanto, en el baloncesto el reglamento no se debe considerar como abstracto o algo presente sólo en la competición, sino más bien un

marco de actuación con gran significado estratégico-táctico, que en este caso hace referencia a la parte funcional del deporte.

Para la enseñanza del reglamento del baloncesto Junoy (1996) propone empezar por las reglas de carácter explicativo: el funcionamiento del juego, las infracciones y faltas, así como el comportamiento deportivo; en un segundo momento propone fijar las reglas que intervienen en el aprendizaje técnico individual, como el pie de pivote o los dobles, y por último, para la fase de competición propone la introducción de reglas de conjunto.

Las principales variaciones que se pueden hacer en el entrenamiento del baloncesto con el factor de las reglas son:

- **Comportamentales:** referidas al uso del tiempo, espacio, adversarios y compañeros.
- **Manejo del móvil:** son reglas acerca de cómo utilizar el balón, limitar el uso de una u otra mano según la que suele ser más habitual.
- **Variación del sistema de puntuación:** modificar el valor de las canastas, por ejemplo, siendo las más lejanas las de menor puntuación y las más cercanas las de mayor puntuación, con el objetivo específico de mejorar los tiros de media distancia.
- **Modificación del sistema de relaciones de los participantes:** consiste en ampliar o limitar el uso de las normas del juego, por ejemplo, un jugador sólo puede recibir y tirar, otro sólo puede recibir y pasar.

## **b. Espacio**

Es el factor sobre el cual se suele actuar más a la hora de diseñar actividades; también ofrece diferentes formas para modificar su estructura y generar acciones funcionales:

- **Trabajar en todo el campo:** mucho espacio facilita la acción de ataque y dificulta la acción de los defensores; a su vez, el aumento del tamaño del terreno de juego mejora el tiempo de reacción para la ejecución de las acciones técnico- tácticas, se dispone de más tiempo para organizarse colectivamente, se pueden generar pases y desplazamientos más amplios y hay una mayor obligación de utilizar y vigilar todo el espacio disponible.

- **Reducir el espacio a medio campo o un cuarto de campo:** de esta manera se dificultan las acciones de los atacantes, facilitando el trabajo de la defensa. También al disminuir el tamaño del terreno se requiere una mayor riqueza técnica, se disminuye el tiempo de reacción para la ejecución de acciones técnico-tácticas, aumenta el número de los enfrentamientos de 1vs1, aumenta el número de fintas, disminuye el uso del pase y aumenta el del bote, los pases serán tensos y directos debido a la posibilidad de que sean interceptados por los adversarios.
- **Modificar la forma del espacio de juego:** buscando, por ejemplo, que las canastas estén de manera perpendicular una a la otra y no de manera frontal; así se puede entrenar y mejorar la orientación y la organización espacial, al mismo tiempo que incrementan las demandas perceptivas de los procesos de atención de los jugadores.
- **División del terreno en zonas:** se pueden delimitar algunas zonas a las que se les otorgue características especiales, como, por ejemplo, que no puedan estar dos jugadores del mismo equipo para provocar el reparto a lo largo y ancho del campo; algunas zonas prohibidas en el centro del campo; limitar zonas exteriores que deben ser obligatoriamente ocupadas y de esta manera mejorar la distribución de jugadores, especialmente a lo largo del campo.
- **Dividir el campo en tres zonas perpendiculares:** tiene como objetivo la distribución de jugadores a lo largo y ancho del terreno y así se entrenaría el binomio profundidad- anchura por medio de un juego coherente y equilibrado.
- **División del espacio en tres zonas paralelas en relación con el aro:** favorece a la distribución de los jugadores de acuerdo al principio de la anchura, en donde se diferencian las fases del juego de creación, profundización y finalización, de acuerdo a cada una de las tres zonas paralelas.

### c. Tiempo

Este elemento rara vez es manipulado a la hora de diseñar los ejercicios; a veces se cree que, simplemente con introducirlo en los entrenamientos, ya es suficiente para que los jugadores tengan sentido del ritmo de juego. Se puede modificar de las siguientes formas:

- **Aumentar el tiempo total del partido:** se busca desarrollar la resistencia específica. Disminuir el tiempo del partido favorece a un juego más intenso.
- **Aumentar el tiempo de posesión:** favorece las decisiones del ataque y dificulta la acción de los defensas, quienes deben permanecer más tiempo concentrados. Disminuir el tiempo de la posesión favorece a la aparición del contraataque, ya que todo el equipo juega de manera coordinada para provocar que la defensa aumente su intensidad.
- **Modificar el tiempo de algunas reglas:** por ejemplo, reducir de ocho a cinco segundos el tiempo para pasar la primera mitad de cancha.
- **Utilizar diferentes tiempos de posesión en cada canasta:** ayuda al jugador a tener conciencia del tiempo y cuánto dura realmente una posesión.

#### d. Adversarios y compañeros

Para el diseño de las actividades de entrenamiento del baloncesto es necesaria la presencia de oposición, pero no se debe limitar solamente a situar la defensa de forma pasiva o activa; hay varias formas de modificar este elemento:

- **Colocar a los defensores en inferioridad numérica:** esto dificulta la acción de la defensa, favorece el ataque, fomenta el desarrollo de defensa de espacios zonales y también las ayudas defensivas. Las situaciones de inferioridad numérica, como en el caso de 2vs4 o 3vs5, aumentan la dificultad de la ejecución motriz, favoreciendo la inteligencia estratégica y la ocupación de espacios libres.
- **Colocar situaciones de superioridad numérica:** favorece la consecución de los objetivos defensivos, dificulta las acciones de los atacantes, favorece la aparición de ayudas o de situaciones 2vs1, promueve la ocupación de espacios libres, la preparación del ataque al disponer de más tiempo, la conservación del balón, asistencias, la defensa y en especial disposición para la recuperación del balón.
- **Modificar la intensidad defensiva:** limitando posibilidades físicas de los jugadores en defensa, como impedirles saltar u obligarles a desplazarse de forma lateral, al mismo tiempo que defienden un balón; de esta manera se incrementa la dificultad, pero se mejora el dominio del balón y la capacidad de percepción.

Se puede modificar la visión de los defensores en cuanto a la relación con el espacio, dándoles responsabilidades de defender un jugador todo el campo, en zonas determinadas como los diferentes cuartos de cancha o dentro de la zona de los 3 puntos.

#### **e. Móvil o balón de juego**

Sobre este elemento también se pueden hacer ciertas modificaciones:

- **Jugar con más de un balón simultáneamente:** lo cual incrementa las demandas perceptivas y cognitivas
- **Hacer que cada jugador transporte un balón, ya sea defensa o atacante:** generar actividades donde exista un balón de juego, además de los que todos los jugadores están transportando de manera simultánea.
- **Modificar el balón:** por uno más grande, pequeño, con menos presión, utilizar otro tipo de balón, modificar su forma, etc.
- **Prohibir la realización de cierto tipo de pases:** no pasar hacia atrás, retroceder con el balón u obligar a realizar un número determinado de pases, impidiendo pases recíprocos.

Análisis del móvil como elemento funcional, según algunas características del juego:

- Un jugador que no ha botado no se le puede quitar el balón ni taponar; al jugador que está botando, o ya lo ha hecho, sí se le puede taponar o quitar.
- Sólo se pueden realizar pases con dos manos, de pecho o picados.
- Cada vez que se reciba el balón se realizarán cambios de mano por debajo de las piernas.
- Limitaciones o prohibiciones en la posesión del balón.
- El que bote no puede tirar a canasta, es decir, los defensores deben reconocer la forma más eficaz para hacer su labor.
- Sólo se puede botar con la mano no dominante.

## f. Comunicación y contra-comunicación

- **Condiciones para cumplir el objetivo por medio del proceso de la comunicación:** se puede establecer un número mínimo de pases con obligatoriedad de control por parte de todo el equipo o algunas condiciones, como dar un mínimo número de 10 pases para poder lanzar a canasta.
- **Predefinición de requisitos:** por ejemplo que sólo se puede conseguir lanzar a canasta dentro de una zona determinada o conseguir una canasta tras recibir de un corte de puerta trasera.
- **Normas tras un pase:** después de pasar es obligatorio cortar hacia canasta o reemplazar la posición de un compañero del lado contrario a donde hemos pasado.
- **Modelos de ejecución permitidos:** sólo se podrán dar pases por encima de la cabeza, todos los pases deberán ser picados, en cada recepción será obligatorio realizar una parada de un tiempo y orientarse a la canasta.
- **Ayudas externas para facilitar la comunicación:** por ejemplo poner pasadores estáticos, uno común para ambos equipos y cuando se pasa a este jugador, todos los defensores presionan especialmente para la interceptación del pase.

## Algunas adaptaciones para la contra comunicación

- **Normativización del contacto:** permitir tocar las manos o los antebrazos del jugador con el balón, con el objetivo de quitarle la pelota; cuando un jugador comete una infracción durante el ataque al siguiente está excluido.
- **Variar las formas de recuperación del móvil:** cuando ocurre una falta, sacar inmediatamente del mismo lugar donde se ha producido, para dar continuidad juego.
- **Las recuperaciones de la posesión, agresividad y aceptación de riesgos:** por ejemplo, interceptar un balón en defensa son 2 puntos para el equipo y sólo un punto si se toca, pero no se logra conseguir, o si un defensor consigue tocar el balón al atacante, cambia la posición del balón.

- **Limitaciones o desventajas técnicas espaciales y temporales para los defensores:** creación de superioridades o inferioridades permanentes, temporales o momentáneas. Cuando el entrenador diga el nombre de uno de los defensores este debe ir a pisar la línea del medio campo, los atacantes deben aprovechar ese pequeño espacio para conseguir canasta y los defensores deben retardar el juego para dar tiempo a que llegue el defensor.

## Conclusiones

Aunque la teoría de la enseñanza deportiva suele destacar la importancia del componente cognitivo para la comprensión del deporte y, en consecuencia, la mejora en el desempeño deportivo, en la práctica aún se observa la prevalencia de la enseñanza basada en la repetición de movimientos. Con este texto se busca contribuir a un mejor aprovechamiento de los beneficios tanto de la clase de educación física, como de la iniciación deportiva.

## Referencias

- Bayer, C. (1986). *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona: Hispano Europea.
- Castejón, F.J, Giménez, F.J., Jiménez, F., & Ros. V. (2010). Análisis de documentación de iniciación deportiva. Ejemplos desde la práctica. En F.J. Castejón (coord.), *Deporte y enseñanza comprensiva* (pp. 145-202). Sevilla: Wanceulen.
- Hernández, J. (1987). *Estudio sobre el análisis de la acción de juego en los deportes de equipo: su aplicación al baloncesto* (Tesis Doctoral). Barcelona: Universidad de Barcelona.
- \_\_\_\_\_ (1994). *Fundamentos del deporte: análisis de la estructura de los juegos deportivos*. Barcelona: INDE.
- \_\_\_\_\_ (1995). La diversidad de prácticas. Análisis de la estructura de los deportes para su aplicación a la iniciación deportiva, en D. Blázquez (comp.), *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (pp. 287-310). Barcelona: INDE.
- \_\_\_\_\_ (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la educación física escolar y al entrenamiento deportivo*. Barcelona: INDE.



- Jiménez, F. (2000). *Análisis praxiológico de la estructura de las situaciones de enseñanza en los deportes de cooperación/oposición con espacio común y participación simultánea: balonmano y fútbol sala* (Tesis Doctoral). España: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- \_\_\_\_\_ (2003). *Construyendo escenarios, promoviendo aprendizajes: las situaciones de enseñanza en la iniciación a los deportes de cooperación/oposición*. En F. J. Castejón (coord.), *Iniciación Deportiva. La enseñanza y el aprendizaje comprensivo en el deporte* (pp. 55-83). Sevilla: Wanceulen.
- \_\_\_\_\_ (2008). Los deportes y su estructura: construir situaciones de enseñanza. En V. López & J. Sargatal (eds), *L'esport en edad escolar* (pp. 35-57). España: Universidad de Girona.
- \_\_\_\_\_ (2012). *Iniciación deportiva escolar* (Curso en línea). España: Universidad de La Laguna. [Internet](#)
- Jiménez, F. & Álvarez, A. (2002). Análisis funcional de las situaciones de enseñanza en los deportes de cooperación/oposición de espacio común y participación simultánea. En *Actas II Congreso de Ciencias del Deporte* (CD). Madrid.
- Junoy, J. (1996). *Baloncesto*. España: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Morcillo, J.A., & Moreno, R. (2000). Fundamentos teórico-prácticos para la creación de situaciones de enseñanza-entrenamiento en fútbol. *Lecturas Educación Física y Deportes*, 21 (5). [Internet](#)
- Navarro, V. & Jiménez, F. (1998). Un modelo estructural-funcional para el estudio del comportamiento estratégico en los juegos deportivos (I). *Revista de Educación Física. Renovar la Teoría y la Práctica*, 71, 5-13.
- \_\_\_\_\_ (1999). Un modelo estructural-funcional para el estudio del comportamiento estratégico en los juegos deportivos (II), *Revista de Educación Física. Renovar la Teoría y la Práctica*, 73, 5-8.
- Parlebas, P. (1996). Los universales de los juegos deportivos. *Praxiología Motriz*, 1, 15-30.
- \_\_\_\_\_ (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*, Barcelona: Paidotribo.