

La iniciación deportiva en la educación primaria: enseñanza de los deportes de cooperación / oposición de participación simultánea y espacio compartido

* Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte
Entrenador del Atlético Bembibre, categoría juvenil (León)

Maestro Especialista en Educación Física del
C.P. Virgen de la Quinta Angustia (Cacabelos)

** Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte
Preparador Físico de la S.D. Ordes (A Coruña)
Técnico Deportivo del Concelho de Trazo (A Coruña)

Rafael Castro López*
Ignacio López Presedo**
rafacastro@galizalivre.org
(España)

Resumen

El objetivo de la presente comunicación es proponer las herramientas necesarias para el diseño de la iniciación deportiva en los deportes colectivos de participación simultánea y en espacio compartido. Así mismo se ejemplificará una situación práctica con sus actividades tipo de enseñanza / aprendizaje.

Palabras clave: Iniciación deportiva. Deportes de cooperación / oposición. Estructura funcional.

<http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 10 - N° 77 - Octubre de 2004

1 / 1

1. Introducción

Resulta paradójico, cuando observamos el Real Decreto 1344/1991, de 6 de septiembre, por el que se aprueba el currículo correspondiente a la Educación Primaria (B.O.E. 13/09/91) como el tratamiento que se le da al deporte es ínfimo, y a mi modo de ver, injustificado. Si analizamos el único objetivo general que hace referencia directa al deporte podemos concluir que se trata de un ámbito olvidado y despreciado en esta etapa educativa.

- Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas y deportivas y los entornos en que se desarrollan, participando en su conservación y mejora.

Parece ser que existe un temor, por parte de la Administración, a que se inicie la práctica deportiva en esta etapa educativa cuando la mayor parte de los autores sugieren esta etapa como el momento idóneo para llevar a cabo el proceso de la iniciación deportiva: Mc Clenaghan y Gallahue (1982), Blázquez Sánchez (1986), Corbeau (1980), Wein (1995), GEIP (2000), Ferrão García (200?), etc.

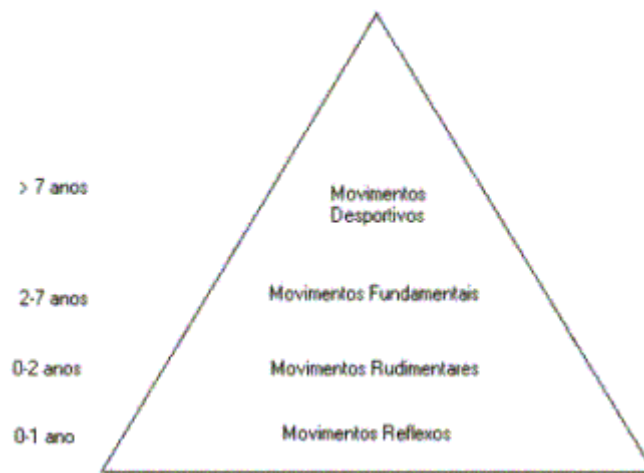


Fig. 1. Fases del desarrollo motor (Mc Clenaghan & Gallahue, 1982)

2. Iniciación deportiva

Antes de abordar los aspectos concernientes a la iniciación deportiva creemos conveniente definir que es lo que entendemos por deporte. De esta forma, tomando el concepto que realiza Parlebas (1986), el **deporte** es aquella "situación motriz de competición institucionalizada y reglada".

Así mismo, este mismo autor, realiza una clasificación teniendo en cuenta la presencia y/o ausencia de comunicación práxica. De esta forma los deportes se clasifican en:

- a. **Deporte psicomotriz.** Caracterizado por la ausencia de comunicación práxica.
- b. **Deporte sociomotriz.** Caracterizado por la presencia de comunicación práxica. A su vez distingue:
 - Comunicación motriz. Cooperación con el compañero.
 - Contra-comunicación motriz. Oposición contra adversario.
 - Comunicación motriz y Contra-comunicación motriz. Cooperación con el compañero y oposición contra el adversario.

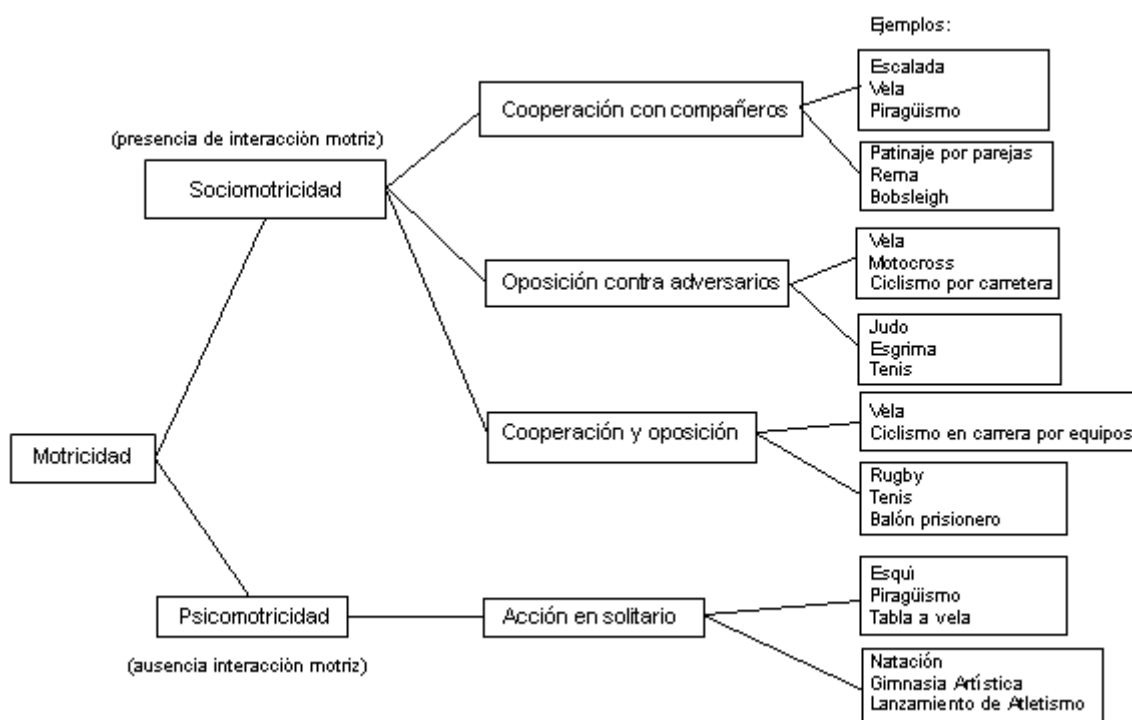


Fig. 2. Clasificación de los deportes (Parlebas, 1986; en Hernández Moreno, 1994)

De esta forma el presente artículo pretende centrarse en el ámbito de la iniciación deportiva de los deportes de cooperación / oposición en espacio compartido y participación simultánea como es el caso del rugby, fútbol, balonmano, baloncesto, hockey, floorball, ultimate, fútbol, fútbol sala, etc.

Una vez delimitado estos aspectos concernientes a la definición y clasificación del deporte podemos centrarnos en la iniciación deportiva. De este modo podemos considerar la *iniciación deportiva* como "el proceso de enseñanza-aprendizaje, seguido por un individuo, para la adquisición de la capacidad de ejecución práctica y conocimiento de un deporte. Este conocimiento abarca desde que el individuo toma contacto con el deporte hasta que es capaz de jugarlo con adecuación a su estructura funcional" (GEIP, 2001).

Un individuo está iniciado en un deporte cuando, "tras un proceso de aprendizaje, adquiere los patrones básicos requeridos por la situación motriz específica y especialidad de un deporte, de manera tal que además de conocer sus reglas y comportamientos estratégicos motores fundamentales, sabe ejecutar sus técnicas, moverse en el espacio deportivo con sentido del tiempo, de las acciones y situaciones y sabiendo leer e interpretar las comunicaciones motrices emitidas por el resto de los participantes en el desarrollo de las acciones motrices" (Hernández, 1986).

2.1. Tendencias en el análisis de la iniciación deportiva

Podemos diferenciar dos grandes tendencias en el análisis de la iniciación deportiva:

- **Modelo de enseñanza vertical** liderado por autores como Wein (1995) y Usero y Rubio (1993). Este modelo comienza con la puesta en práctica de juegos modificados o simplificados para pasar a una segunda fase en la que se trabaja a través de la aplicación de minideportes. Finalmente el proceso termina con el aprendizaje específico del deporte estándar.

En caso de que alguno de los practicantes tenga problemas de tipo técnico en alguna de las fases se pasará a un modelo analítico de enseñanza fuera del juego de forma eventual, hasta el punto en que el alumno logre superar el objetivo planteado en el punto en el que se detuvo el proceso.

- **Modelo de enseñanza horizontal** propuesto por Blázquez (1986), Lasierra y Lavega (1993), Devís y Peiró (1992). En este tipo de modelos se busca en primer lugar una iniciación común a varios juegos deportivos. A partir de este punto el proceso se divide. Por un lado, se puede pasar a una transferencia vertical de juegos modificados y formas jugadas hasta llegar (como en el modelo vertical) al deporte estándar. Y por otro, se puede continuar con una transferencia horizontal para llegar a la práctica de diferentes juegos deportivos. De todas formas, este modelo ha sido concretado por dos corrientes diferenciadas: la corriente estructural y la corriente comprensiva.

En la corriente estructural del modelo horizontal, Blázquez (1986), Lasierra y Lavega (1993) todos ellos centrados en los juegos deportivos colectivos de invasión, el juego se convierte en un recurso fundamental, aunque sin presentar orientaciones claras que faciliten la comprensión táctica del alumno ni orientaciones y/o preguntas claras que faciliten la comprensión que estimulen la reflexión sobre lo que se presenta y puede ocurrir. En un principio esta corriente tuvo influencias de Bayer (1986) y de Parlebas (1981, 1986) a través de su teoría praxiológica, aunque con las nuevas aportaciones de Hernández (1994) las líneas a seguir se han dividido algo más entre éste último y los autores representativos de la corriente estructural propiamente dicha, sobre todo por la nueva visión sistémica que ha adquirido la praxiología estos últimos años (Grupo Praxiológico de Las Palmas 1997).

Por su parte, en la corriente comprensiva del modelo horizontal (Devís y Peiró, 1996), el juego continúa siendo su herramienta fundamental, aunque la orientación del mismo se encuentra enmarcada dentro de un grupo determinado de Juegos Deportivos Modificados denominados de blanco y diana, bate y campo, cancha dividida y muro, y de invasión. Estos autores proponen una enseñanza integrada de cada uno de estos grupos en lugar de una específica hacia un deporte determinado (al contrario que el modelo vertical).

- Nuestro Modelo para los deportes de colaboración / oposición de participación simultánea y espacio compartido.

Consideramos que no se puede hablar de que el modelo de enseñanza vertical sea mejor que el horizontal o viceversa en la iniciación deportiva, pues en nuestra opinión todo depende del tipo de deporte que se trate y del contexto donde se produzca (escuela, club deportivo, etc.), pues no todos pueden ser tratados de la misma forma, cada deporte presenta unos elementos estructurales diferentes que hacen que en cada caso particular sea más idóneo utilizar un modelo de enseñanza u otro; además, también estaría la edad de los alumnos en la que se inicia el proceso de iniciación deportiva, así como la fase en la que se puede situar el proceso.

En el contexto en que nos encontramos, el de la Educación Primaria, creemos que el modelo que más éxito puede tener en el contexto educativo es el modelo horizontal ya que nos asegura una iniciación común a varios deportes de estructura funcional similar. En este modelo lo que se trata es de asegurar el aprendizaje de los aspectos técnico-tácticos individuales y colectivos básicos de los deportes. Así por ejemplo aprender a realizar desmarques de apoyo y ruptura en el fútbol facilitará la transferencia lateral (Gagné, 1990) de los mismos en otros deportes (balonmano, hockey, etc.). Este modelo estaría reservado para el primer y segundo ciclo de Educación Primaria.

Ahora bien, una vez que los alumnos ya han fijado los aspectos técnico-tácticos individuales básicos de los deportes somos de la convicción de que el modelo a seguir debe ser el modelo vertical, ya que nos asegura una mayor profundización en una modalidad deportiva. Este modelo sería aplicable a partir del tercer ciclo de Educación Primaria en adelante.

2.2. Etapas del proceso de iniciación deportiva

Hernández (1990) propugna una secuencia general en fases para la iniciación deportiva desde la estructura y dinámica de los deportes cuando se aplica a un grupo. Atendiendo al grado de complejidad resultante de los parámetros que componen la estructura de una especialidad deportiva concreta, las fases que se establecen son las siguientes:

- a. Práctica de situaciones motrices que contengan sub-objetivos motores no prioritarios, por ejemplo pasar, tirar, etc.
- b. Práctica de situaciones motrices correspondientes a un grupo de deportes que posean el mismo objetivo prioritario, y condiciones diferentes del espacio y comunicación, como por ejemplo llevar el móvil a la meta en voleibol, baloncesto, etc.
- c. Práctica de situaciones motrices correspondientes a un grupo de deportes que posean el mismo objetivo prioritario, y las mismas condiciones de espacio y comunicación como por ejemplo llevar el móvil a la meta en hockey, fútbol, etc.
- d. Práctica de situaciones motrices correspondientes a un deporte concreto, por ejemplo balonmano.

Lasierra (1990) retornando la propuesta de roles de Bayer y Blázquez, plantea la siguiente secuencia de situaciones de enseñanza:

- a. Fase de relación previa a los aprendizajes específicos. El dominio del móvil es un condicionante de tal medida que, según Lasierra, es necesario realizar esta fase de aprendizajes técnicos básicos previa al aprendizaje táctico.
- b. Fase de desarrollo de los elementos básicos de la técnica y táctica individuales, donde se desarrollan patrones motores de diferentes juegos, así como las intenciones tácticas individuales de ataque y defensa.
- c. Fase de desarrollo de los elementos básicos de la táctica colectiva.
- d. Fase desarrollo de los sistemas de juego de ataque, defensa y transiciones (repliegues y contraataques), así como otras situaciones especiales (golpes francos, saques de banda, etc.).

Horst Wein (1995) propone un modelo dividido en cinco etapas cuyos contenidos básicos y denominaciones son las siguientes:

1º Nivel: Juego de habilidad y capacitación de base.

- Juegos polivalentes.
- Habilidades básicas.

2º Nivel: Juego simplificado.

- Prácticas simplificadas de juegos similares al deporte que se aprende.

3º Nivel: Minideporte.

- El deporte de que se trate con número reducido de participantes.

4º Nivel: Juego modificado.

- Simplificación de las reglas de juego del deporte.

5º Nivel: Juego reglamentado.

- Práctica del deporte como tal.

Los deportes de equipo de cooperación/oposición que se juegan en espacio estandarizado y cuyo objetivo motor prioritario es situar el móvil en una meta y/o evitarlo, según la propuesta del **Grupo de Estudios e Investigación Praxiológica** (2001), debe tener las siguientes fases o etapas:

1. Presentación global del deporte. Se entiende por tal el dar a conocer a quienes se inician, las reglas fundamentales que configuran la lógica interna de dicho deporte, las principales acciones del desarrollo de la

práctica, el objetivo motor prioritario que se debe conseguir y las formas y estrategias básicas que se pueden emplear para conseguirlo. Es un contenido básicamente teórico.

2. Familiarización perceptiva. Se entiende por tal que el individuo que se inicia tome contacto con la práctica global y generalizada de dicho deporte para experimentar los aspectos fundamentales de tipo perceptivo motor que dicho deporte requiere para poderse practicar. Es un contenido eminentemente práctico.

3. Práctica de situaciones básicas simplificadas de los elementos fundamentales y esenciales de la lógica interna del deporte de tipo cooperación. Se pretende que el individuo que se inicia practique diferentes situaciones motrices de cooperación.

4. Práctica de situaciones básicas simplificadas de los elementos fundamentales y esenciales de la lógica interna del deporte de oposición. Se pretende que el individuo que se inicia practique diferentes situaciones motrices de oposición.

5. Práctica de situaciones básicas simplificadas de los elementos fundamentales y esenciales de la lógica interna del deporte de cooperación/oposición. Se pretende que el individuo que se inicia practique diferentes situaciones motrices de cooperación / oposición.

6. Práctica de situaciones combinadas, de complejidad creciente, de los elementos fundamentales y esenciales del de la lógica interna del deporte de tipo individual. Se pretende que en individuo que se inicia realice diferentes situaciones motrices en las que se le dé a conocer y ponga en práctica acciones motrices combinadas en las que estén presentes los elementos básicos de la lógica interna del deporte.

7. Práctica de situaciones combinadas, de complejidad creciente, de los elementos fundamentales y esenciales del de la lógica interna del deporte de cooperación. Se pretende que en individuo que se inicia realice diferentes situaciones motrices en las que se le dé a conocer y ponga en práctica acciones motrices combinadas en las que estén presentes los elementos básicos de la lógica interna del deporte.

8. Práctica de situaciones combinadas, de complejidad creciente, de los elementos fundamentales y esenciales del de la lógica interna del deporte de oposición. Se pretende que en individuo que se inicia realice diferentes situaciones motrices en las que se le dé a conocer y ponga en práctica acciones motrices combinadas en las que estén presentes los elementos básicos de la lógica interna del deporte.

9. Práctica de situaciones combinadas, de complejidad creciente, de los elementos fundamentales y esenciales del de la lógica interna del deporte de cooperación/oposición. Se pretende que en individuo que se inicia realice diferentes situaciones motrices en las que se le dé a conocer y ponga en práctica acciones motrices combinadas en las que estén presentes los elementos básicos de la lógica interna del deporte.

10. Práctica del deporte total. Se trata de poner al individuo que se inicia a practicar el deporte con todas las condiciones reglamentarias de la configuración de su lógica interna y en forma competitiva.

Júlio Garganta (2002) realiza una propuesta centrada en el fútbol con las siguientes etapas:

- *Fase 1. Construcción de la relación con el balón.*
- *Fase 2. Toma de conciencia de las porterías.*
- *Fase 3. Toma de conciencia de la noción de oposición.*
- *Fase 4. Toma de conciencia de la noción de cooperación.*

Desde nuestro punto de vista consideramos que cada deporte debería poseer unas etapas determinadas que dependerían directamente de su lógica motriz.

De todos modos más que fases consideradas como compartimientos estancos propugnamos "escalones" que deberán desarrollar los jugadores para alcanzar el aprendizaje de un determinado deporte. De esta forma

nos atrevemos a proponer la siguientes etapas para la iniciación de los deportes de colaboración / oposición en espacio compartido y participación simultánea.

- *Familiarización con los elementos estructurales del deporte (ver punto 3) especialmente con el móvil.*
- *Desarrollo de situaciones de oposición (1 vs 1).*
- *Desarrollo de situaciones de colaboración / oposición (2 vs 1, 2 vs 2, 3 vs 3, etc.).*
- *Desarrollo de situaciones que reproduzcan parcial o totalmente la competición (5 vs 5, 7 vs 7, 11 vs 11, 15 vs 15, etc.).*

La existencia de estos "escalones" no significa que en una época concreta el proceso de enseñanza / aprendizaje esté centrado exclusivamente en unas determinadas acciones tipo, si no que en todo momento se presentarán todas las situaciones tipo expuestas centrándonos en una de ellas (p.e; situaciones de 1 vs 1) y siempre teniendo en cuenta aquella por la cual realizamos el proceso de enseñanza / aprendizaje (la competición).

3. La estructura funcional de los deportes de colaboración / oposición

Basándonos en Bayer (1986), Blázquez (1986), Parlebas (1988) y Hernández Moreno (1997) podemos considerar que los componentes que determinan la funcionalidad de los deportes de colaboración /oposición de espacio compartido y participación simultánea son:

3.1. Espacio de juego

Posee unas características constantes; es cerrado, institucionalizado, y sus dimensiones son estrictas y precisas. Su superficie se presenta marcada por líneas en el suelo que limitan las acciones de cada jugador. El terreno de juego suele estar dividido en sub-espacios, "áreas" o "zonas" diversas, que poseen características peculiares que modificarán y determinarán las conductas motrices de los jugadores.

Este criterio de interacción motriz entre los participantes posibilita establecer dos nuevos tipos de situaciones espaciales:

- El espacio en el que el individuo que actúa esta sólo. Espacio psicomotor.
- El espacio en el que el individuo que actúa está en interacción con los demás.

Este segundo espacio presenta una situación en la que la comunicación da al espacio un valor complementario original, de forma tal que el jugador lo percibe en función de sus compañeros/adversarios que suscitan una oposición. A estas situaciones sociomotrices que cambian el espacio social del terreno, con el espacio multiforme y cambiante de la interacción motriz se denomina espacio sociomotor (Hernández Moreno, 1994).

	Espacio de juego	Espacio de juego x jugador
Fútbol	$\pm 7000 \text{ m}^2$	$\pm 318 \text{ m}^2 / \text{jugador}$
Balónmano	800 m^2	$57'1 \text{ m}^2 / \text{jugador}$
Rugby	$\pm 6500 \text{ m}^2$	$\pm 216 \text{ m}^2 / \text{jugador}$
Baloncesto	364 m^2	$36'4 \text{ m}^2 / \text{jugador}$

Tabla 1. Análisis de la dimensión espacio en los deportes.

3.2. Tiempo de juego

Relacionado íntimamente con el espacio, la técnica, la táctica, la comunicación y el reglamento. En algunos deportes (baloncesto, balonmano) determina las acciones de ataque así como la permanencia en determinadas zonas del espacio.

	Tiempo de juego	Tiempo efectivo	Tiempo de posesión x jugador
Fútbol	90	$\pm 50'$	$\pm 2' - 3'$
Balonmano	60	60	$\pm 4' - 5'$
Rugby	80	30	$\pm 1'$
Baloncesto	40	40	$\pm 4'$

Tabla 2. Análisis de la dimensión tiempo en los deportes.

3.3. Móvil

La posesión por parte de un equipo del móvil definirá, según Bayer (1986), las dos posibilidades que podemos encontrar durante el juego (ataque y defensa) y que determina la actuación de los participantes. De esta manera, tenemos cinco roles (Hernández Moreno, 1994):

- Atacante Con Balón (ACB).
- Atacante Sin Balón (ASB).
- Defensor del Atacante Con Balón (DACB)
- Defensor del Atacante Sin Balón (DASB)
- Portero.

Fundamentos técnico/estratégico motrices individuales en las actividades deportivas de cooperación/oposición de espacio común y participación simultánea

Roles	Subroles	Acciones Motrices	Modelos Técnicos
<i>A.C.B.</i>	* PROGRESAR * CONTINUAR JUEGO * SUPERAR AL ADVERSARIO * FINALIZAR * PROTEGER BALÓN * AMPLIAR ESPACIOS * AYUDAR CON EL CUERPO	* CONDUCE/PASE/CICLO DE PASOS * PASE * CONDUCE/FINTA * LANZA/CHUTA/REMATA * ADAPTA Y MANEJA/PASE/CONDUCE * BALÓN * CONDUCE/CICLO DE PASOS * BLOQUEA	* TIPOS DE CONDUCCIÓN/PASE/C. DE PASOS * TIPOS DE PASE * TIPOS DE CONDUCCIÓN/FINTAS * TIPOS DE LANZAMIENTO * TIPOS DE ADAPTACIÓN Y MANEJO * TIPOS DE CICLO DE PASOS * TIPOS DE BLOQUEO
<i>A.S.B.</i>	* DESMARCARSE PARA RECIBIR * OCUPAR ESPACIOS LIBRES * AYUDAR CON EL CUERPO * AMPLIAR ESPACIOS	* SE DESPLAZA/CAMBIA DE RITMO Y DIREC. * SE DESPLAZA * BLOQUEA * SE DESPLAZA	* TIPOS DE DESPLAZAMIENTO * TIPOS DE DESPLAZAMIENTO * TIPOS DE BLOQUEO * TIPOS DE DESPLAZAMIENTO
<i>D.A.S.B.</i>	* LOCALIZAR Y CONTROLAR AL Oponente * DISUADIR LA LLEGADA DEL BALÓN * INTERCEPTAR BALÓN * INTERCEPTAR DESPLAZAMIENTOS * AYUDAR (CUBRIR, DOBLAR)	* CUBRE LÍNEA DE PASE * INTERCEPTA * OBSTRUYE * SE DESPLAZA CUBRE/DOBLA	* TÉCNICA DE DISUASIÓN * TÉCNICA DE INTERCEPTACIÓN * TIPOS DE OBSTRUCCIÓN * TIPOS DE DESPLAZAMIENTO
<i>D.A.C.B.</i>	* LOCALIZAR Y CONTROLAR AL Oponente * ACOSAR * ARREBATAR BALÓN * INTERCEPTAR BALÓN * DISUADIR PASE/LANZAMIENTO	* CONTACTA/ACOSA * INTERCEPTA/DESPOSEE * BLOCA * CUBRE LÍNEA DE PASE/LANZ.	* TIPOS DE MARCAJE * TIPOS DE DESPOSESIÓN * TIPOS DE BLOCAJE * TIPOS DE DISUASIÓN

Tabla 3. Hernández Moreno, J. y Jiménez Jiménez, F. (2000).

3.4. Reglamento

La estructura del reglamento de los deportes puede dividirse, siguiendo a Hernández Moreno (1994), en dos bloques:

Aspectos formales

1. Características y dimensiones del terreno de juego.
2. Descripción del móvil o balón y materiales complementarios que se usan en el juego.
3. Nº de jugadores que participan en el juego y forma en que estos pueden participar.
4. Forma de puntuar y cómo ganar o perder.
5. Tiempo total de juego y división y control del mismo.
6. Ritos y protocolos.

Desarrollo de la acción de juego

1. Formas de jugar el balón o móvil.
2. Formas de participación de cada jugador y relación con sus compañeros.
3. Formas de relacionarse con los adversarios.
4. Formas de utilizar el espacio de juego.
5. Penalizaciones a las infracciones de las reglas.

3.5. Estrategia motriz

Se distinguen tres fases por las que pasan los jugadores en las acciones estratégicas:

- Percepción y análisis de la situación.
- Solución mental del problema.
- Solución motriz al problema.

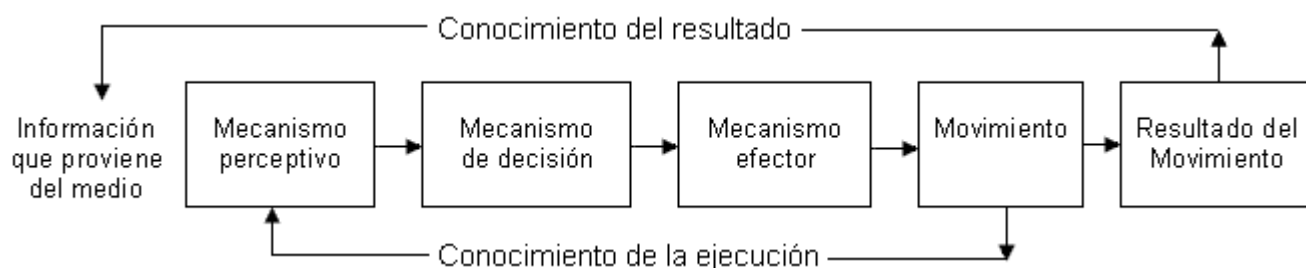


Fig. 3. Modelo de procesamiento de la información de Marteniuk (1976).

Para Garganta (2000) el comportamiento técnico - táctico del jugador sigue una cadena acontecimental que queda reflejada en la figura 3, por la cual el jugador, partiendo de la percepción del juego y su capacidad táctica debe tomar dos decisiones: ¿Qué hacer? y ¿Cómo hacerlo?

Para ello el jugador utilizará su habilidad motriz que quedará plasmada en una acción motriz.



Fig. 4. Cadena acontecimental del comportamiento técnico - táctico del jugador en el juego (Garganta, 2002).

3.6. Comunicación motriz

En los partidos de jugadores debutantes es curioso observar el alto grado de lenguaje hablado que se emplea, mientras que en los de alto nivel este tipo de lenguaje ya casi no aparece, transformándose en un lenguaje gestual.

Parlebas (1986) diferencia dos tipos de comunicación práxica directa en los deportes de cooperación / oposición:

- Comunicación motriz o comunicación positiva que es aquella que se lleva a cabo con los propios compañeros.
- Contracomunicación motriz o comunicación negativa.

Así mismo (Parlebas, 1986) distingue dos tipos de comunicación práxica indirecta:

- El código gestémico está constituido por el conjunto de gestos que los jugadores utilizan para transmitir información a los compañeros. El mejor ejemplo puede ser la indicación de jugada con la mano en alto de un base en baloncesto.
- El código praxémico lo configuran los significados de los comportamientos llevados a cabo por los jugadores que participan en el juego: un desmarque suele realizarse para recibir la pelota.

3.4. Elementos técnico - tácticos individuales

Determinados o condicionados por el reglamento y el espacio de juego, el uso de tal o cual técnica se hará en función de los modelos tácticos de juego y atendiendo a las circunstancias de juego. Así mismo podemos diferenciar dos grandes bloques:

- Elementos técnico - tácticos defensivos.

Acciones correspondientes al jugador sin balón del equipo que no posee el balón.

- Elementos técnico - tácticos defensivos.

Acciones correspondientes al jugador sin balón del equipo que posee el balón.
Acciones correspondientes al jugador con balón.

4. Didáctica aplicada a los elementos que configuran la estructura de los deportes de colaboración / oposición

4.1. El espacio de juego

A la hora de explicar un juego se debe dejar claro, al principio, la delimitación del espacio y todas aquellas normas que conciernen a su utilización.

Al inicio de la enseñanza de los deportes colectivos, la toma de conciencia y la ocupación correcta del espacio, son dos problemas a resolver. El juego de los más pequeños gira en torno al móvil, y consecuentemente la ocupación del espacio. Por ello se hace necesario desarrollar los siguientes aspectos:

- Nociones de dispersión.
- Nociones de profundidad y amplitud.
- Toma de conciencia de las dimensiones y espacios reglamentarios.
- Zonas en las que es más fácil/difícil obtener un tanto.
- Adaptar el espacio de juego al practicante: terreno de juego y elementos formales como pueden ser la portería, canasta, etc.

4.2. El tiempo de juego

Importante en aquellos deportes con limitaciones temporales para el ataque. Debemos proporcionarles a los jugadores un sentido de la temporalidad. Además debemos adaptar el tiempo de juego, proporcionando tiempos de juego más cortos.

4.3. El móvil

El jugador debe saber comportarse tácticamente en todos los roles que puede estar a lo largo del partido. De este modo debemos propiciar situaciones de juego en las que la alternancia de roles sociomotores sea constante.

Por otra parte el móvil debe estar adaptado al desarrollo físico del practicante en cuanto al tamaño, material, etc.

4.4. El reglamento

El reglamento tiene que ser flexible, y en todo momento de la acción pedagógica, debe estar adaptado a las necesidades del individuo. El exceso de reglas en el inicio frena el aprendizaje.

4.5. La estrategia

El objetivo de todos los deportes colectivos es obtener un tanto en ataque o evitar que nos lo marquen en defensa, por lo que todas las acciones, tanto técnicas como tácticas, deben girar en torno a este objetivo.

Se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos para favorecer el aprendizaje:

1. Contribuir a desarrollar una variada percepción y análisis de la situación de juego.
2. Conseguir un comportamiento táctico adecuado.
3. Evitar la especialización temprana en puestos de juego concretos.
4. Cuando tratemos de enseñar a defender, comenzar por la defensa individual.
5. Cuando tratemos de enseñar a atacar, el jugador deberá tener en cuenta el móvil, los espacios libres, la situación de los compañeros/adversarios y el objetivo a lograr.

4.6. Comunicación motriz

Todas las comunicaciones deben hacerse de forma no verbal. Con la experiencia debemos enseñarle a emplear formas de comunicación más eficaces como pueden ser los códigos práxicos y gestémicos (Parlebas, 1986).

4.7. Elementos técnico - tácticos individuales

En primer lugar consideramos que las habilidades técnicas no tienen sentido sin una estrategia motriz simultánea; es decir, la repetición sistemática de habilidades técnicas (p.e.; realizar golpeo con empeine frente a la pared) no nos aseguran una transferencia al juego por lo que abogamos por desarrollar las habilidades en situaciones de juego.

En segundo lugar, cuando se enseñan habilidades técnicas, no se debe hacer como un cúmulo de aprendizajes individuales e inconexas de cada elemento, si no que por el contrario deben constituir un grupo de habilidades que forman un gesto completo (p.e.; si pretendemos desarrollar la acción de pasar también debemos enseñar a desmarcarnos, a controlar, etc.).

5. Una situación práctica: la enseñanza de los deportes de colaboración / oposición

5.1. Contextualización

El desarrollo del proceso se llevó a cabo en el C.P. Virgen de la Quinta Angustia situado en la localidad berciana de Cacabelos. La unidad didáctica lleva por nombre "Iniciación a los deportes de colaboración y oposición". Esta ha sido desarrollada en los meses de abril y mayo con un total de 12 sesiones.

5.2. Características del comportamiento motor de los practicantes

Siguiendo a Garganta (2002) podemos considerar que los alumn@s, pertenecientes al segundo nivel del primer ciclo y primer nivel del segundo ciclo (7 - 9 años), están en la fase rudimentaria, caracterizada por los siguientes parámetros:

- *Juego estático, no orientado, jugadores centrados sobre la pelota, exceso de verbalización.*
- Los jugadores persiguen indiscriminadamente la pelota, aglutinándose en torno de ella.
- Dificultades en la relación con la pelota (control, protección, conducción, etc.).
- Utilización sistemática de la visión para ver la pelota, indisponibilidad para "leer" el juego.
- Inmovilismo de los jugadores sin pelota y abuso de la comunicación verbal.
- La circulación de la pelota no es voluntaria.
- Sucesión de acciones aisladas y explosivas sobre la pelota.

5.3. Aspectos a tener en cuenta en el proceso de iniciación deportiva de los deportes de colaboración / oposición

- Utilización predominante de la metodología global (juego). "Lo que debe estar presente en cada situación de iniciación o de aprendizaje es el juego en si mismo" (Pierre Villepreux, 1993, citado por Teixeira Vaz, 2001).
- Las situaciones contemplan, no solo el mecanismo de ejecución, sino la secuencia completa PERCEPCIÓN DECISIÓN EJECUCIÓN. La incidencia en el último solo se realizará cuando el niño no tenga problemas con los dos primeros. Lasierra entiende que si no hay una adecuada percepción y análisis de los estímulos procedentes del medio, de la situación de juego, no es posible una adecuada toma de decisiones, con lo que a su vez la profundización en el trabajo técnico carecería de sentido.
- La técnica debe estar siempre en función de la táctica, así como el desarrollo de las capacidades condicionales, psico-volitivas, etc.
- El practicante debe saber que es lo que debe hacer (intención táctica) antes de conocer como es que lo debe hacer (modelo técnico). En un nivel superior deberemos procurar que las acciones técnico-tácticas escogidas por los jugadores estén de acuerdo con la anticipación de las acciones que el adversario tiene intención de aplicar.
- La enseñanza de los deportes de colaboración oposición debe estar centrada en la componente táctica. Los demás factores (técnicos, físicos o psíquicos), deben ser abordados de forma que puedan cooperar para facultar el acceso a niveles tácticos cada vez más elevados.
- El desarrollo de la capacidad de control del balón exige la creación de condiciones de ejercitación que pasan por la necesidad del practicante de efectuar contactos frecuentes y diversificados con el balón, para que se verifique una mejoría del nivel de ejecución.
- El desarrollo de la extensión del campo perceptivo es uno de los aspectos más importantes en la formación del jugador. Este debe saber jugar en los espacios propio, próximo y lejano. Si el número de jugadores a referenciar en un juego fuese elevado y si a eso le añadimos un terreno de juego con grandes dimensiones, la percepción de las líneas de fuerza del juego se vuelven más complejas, dificultando el acceso a niveles de juego superiores.
- Es necesario "buscar relaciones sincrónicas ataque defensa" para facilitar la transferencia a las situaciones de partido, y a su vez ganar tiempo de aprendizaje al plantear en las sesiones un doble objetivo. Normalmente en los periodos de aprendizaje deportivo se discrimina la enseñanza de los aspectos defensivos respecto a los de ataque, pues se da por supuesto que son más fáciles de adquirir. En muchas ocasiones podemos observar grandes atacantes que no saben defender y viceversa. La transición entre ataque y defensa se realiza de manera automática y el jugador debe saber jugar en ambos tipos de situación.
- Sobre el proceso ofensivo, en el caso de los principiantes, si las situaciones de enseñanza / aprendizaje no propician la creación de varias ocasiones de finalización, el jugador puede perder de vista el objetivo central del juego (marcar un tanto) y fija su actuación casi exclusivamente sobre el nivel de juego de transición, lo que conduce a un uso y abuso del juego indirecto en detrimento del juego directo.
- Sobre el proceso defensivo, sugerimos que en las fases iniciales de la práctica de los deportes de colaboración / oposición, se utilice la defensa individual nominal. En esta situación, cada jugador tiene única y exclusivamente la responsabilidad de marcar a su adversario directo. Cuando el jugador ya domina los principios del marcación individual, somos apologistas de avanzar para una defensa de tipo individual no nominal (o de transición individual-zonal). Esta situación es ya más compleja y requiere que el defensor sepa regular su marca teniendo como referencia no sólo a su oponente directo si no también la posición del balón, de los compañeros y de los otros adversarios. Dentro de este tipo de defensa surgen las situaciones y nociones de cobertura, doblamientos y compensación, tan importantes para el desarrollo del pensamiento y actitud táctica del practicante.
- La situación de juego 3 vs 3 se revela como la estructura mínima que garante la esencia del juego, en la medida en que reúne al portador del balón y dos receptores potenciales, permitiendo pasar de una elección binaria a una elección múltiple, preservando así la noción importante de juego sin balón. Desde el punto de vista defensivo, reúne un defensor directo

al portador del balón (1º def.) para realizar la contención y dos defensores (2º y 3º) relativamente más alejados del portador del balón, para concretizar eventuales coberturas, doblamientos y compensaciones, respectando los restantes principios defensivos: cobertura, equilibrio e concentración.

- Las posiciones por nosotros sustentadas conducen a la idea de que, en la enseñanza de los deportes de colaboración / oposición, se debe proponer al principiante un juego accesible; es decir, con reglas ajustadas, con número de jugadores y espacio adecuados, de modo que permita la continuidad de las acciones, el dominio perceptivo del espacio, una frecuente participación de los jugadores y variadas posibilidades de finalización.

5.4. Objetivos didácticos y contenidos

Los objetivos, con sus correspondientes contenidos, que nos hemos propuesto que alcancen los alumnos al finalizar la unidad didáctica son los siguientes:

OBJ. DIDÁCTICOS	CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
- Desarrollar los elementos técnico – tácticos de la secuencia básica de construcción de juego.	- Secuencia básica de construcción de juego. o Desplazamiento sin balón. o Recepción. o Desplazamiento con balón. o Pase.	- Realización de juegos de conservación del móvil.	- Apreciación de la necesidad de colaborar con el compañero.
- Desarrollar los elementos técnico – tácticos de la secuencia básica de evitación de la construcción de juego.	- Secuencia básica de evitación de la construcción de juego. o Marcaje al jugador sin balón. o Interceptación. o Marcaje al jugador con balón. o Blocaje.	- Realización de juegos de interceptación del móvil.	- Apreciación de la necesidad de colaborar con el compañero.
- Desarrollar los elementos técnico – tácticos de la secuencia básica de finalización del juego.	- Secuencia básica de finalización del juego. o Desplazamiento sin balón. o Recepción. o Desplazamiento con balón. o Lanzamiento / remate.	- Realización de juegos de finalización del juego.	- Apreciación de la necesidad de colaborar con el compañero.
- Desarrollar los elementos técnico – tácticos de la secuencia básica de evitación de la finalización del juego.	- Secuencia básica de evitación de la finalización de juego. o Marcaje al jugador sin balón. o Interceptación. o Marcaje al jugador con balón. o Blocaje.	- Realización de juegos de evitación de la finalización del juego.	- Apreciación de la necesidad de colaborar con el compañero.
- Ser responsables en la adopción de los hábitos de limpieza e higiene corporal, en la ropa y en el calzado.	- Limpieza e higiene.	- Adopción de hábitos higiénicos.	- Adquisición de responsabilidades en el aseo personal.
- Elegir correctamente las prendas adecuadas para la práctica del ejercicio físico.	- El equipo deportivo.	- Preparación de la bolsa de deporte.	- Adquisición de responsabilidades en el uso adecuado del equipo deportivo.

5.5. Actividades tipo de enseñanza - aprendizaje

A continuación presentamos situaciones tipo de enseñanza / aprendizaje validas para la iniciación de los deportes de colaboración / oposición de espacio compartido y participación simultánea divididas en dos grandes grupos:

- Situaciones cuyo objetivo motor es la de mantener la posesión del móvil y / o evitarlo.

Psicomotrices.

Sociomotrices de cooperación.

Sociomotrices de oposición.

Sociomotrices de cooperación / oposición.

- Situaciones cuyo objetivo motor es la de situar el móvil en un espacio y/o evitarlo.

Psicomotrices.

Sociomotrices de cooperación.

Sociomotrices de oposición.

Sociomotrices de cooperación / oposición.

NOMBRE DE LA TAREA	COCHES DE CHOQUE
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo
ORGANIZACIÓN	Todos los jugadores con un balón en un espacio de 10 x 5 metros conducir / botar el balón evitando chocar con sus compañeros.

NOMBRE DE LA TAREA	LA MADEJA
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo
ORGANIZACIÓN	Todos los jugadores numerados en un espacio de 10 x 5 metros deberán pasarse el balón siguiendo el orden establecido a la vez que se desplazan por el espacio.

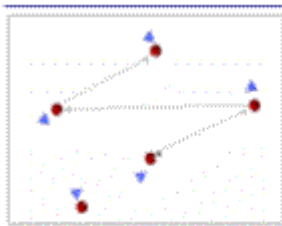
NOMBRE DE LA TAREA	PROTECCIÓN DE BALÓN
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo
ORGANIZACIÓN	Cada jugador con un balón en un espacio reducido de 10 x 5 metros deberá tratar de proteger su balón y a la vez desviar o echar fuera del terreno de juego el de los demás jugadores.

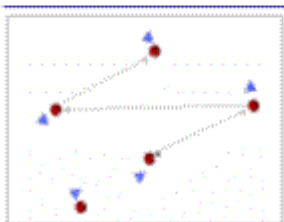
NOMBRE DE LA TAREA	CARRERA DE RELEVOS
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo
ORGANIZACIÓN	Dos equipos situados en fila enfrente de una serie de conos. Se trata de sortear los conos y darle el balón al compañero para que repita el circuito.

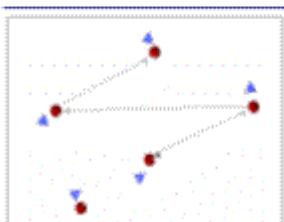
NOMBRE DE LA TAREA	LA SILLA
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo
ORGANIZACIÓN	Todos los jugadores con un balón y tantos aros como jugadores menos uno. Los jugadores conducirán / botarán el balón y a la voz del profesor se dirigirán a los aros libres.

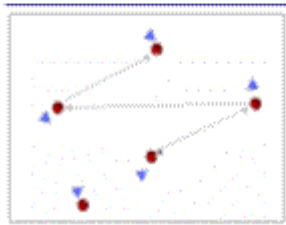
NOMBRE DE LA TAREA	CARA - CRUZ
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo
ORGANIZACIÓN	Dos equipos enfrentados y separados. Cada jugador con un balón. A la voz del profesor (cara / cruz) un equipo escapará conduciendo / botando el móvil hasta una zona determinada, mientras el otro equipo, sin balón, tratará de coger a los contrarios.

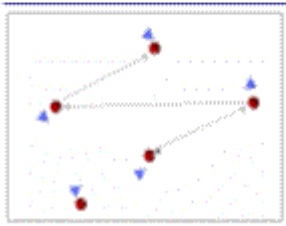
NOMBRE DE LA TAREA	RONDO
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo
ORGANIZACIÓN	Grupos de 5 jugadores con un balón. Uno de los jugadores en el centro del cuadrado deberá quitarles el balón a los otros cuatro que se pasan el balón.

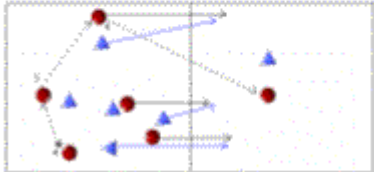
NOMBRE DE LA TAREA	CONSERVACIÓN DE BALÓN 1
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 20 x 10 metros.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: conseguir 10 pases. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar la posesión del balón.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

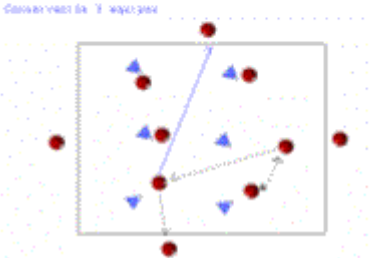
NOMBRE DE LA TAREA	CONSERVACIÓN DE BALÓN 2
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 20 x 10 metros.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: conseguir 10 pases, sin poder repetir el pase al compañero. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar la posesión del balón.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

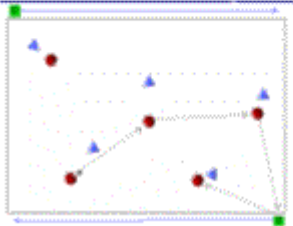
NOMBRE DE LA TAREA	CONSERVACIÓN DE BALÓN 3
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 20 x 10 metros.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: conseguir 10 pases, sin poder repetir el pase al compañero. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar la posesión del balón. Realizar marcaje individual, teniendo que cambiar de marca cada 6 pases.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

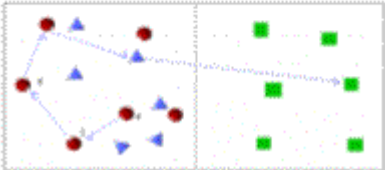
NOMBRE DE LA TAREA	CONSERVACIÓN DE BALÓN 4
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 20 x 10 metros.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: mantener la posesión del balón sin poder repetir el pase al compañero y evitando que le arrebaten el peto. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar el peto a los jugadores cuando tengan la posesión del balón. Al robar 5 petos se pasa a tener la posesión del balón.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

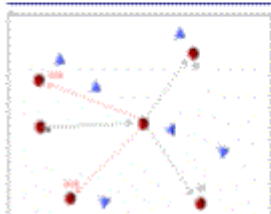
NOMBRE DE LA TAREA	CONSERVACIÓN DE BALÓN 5
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 20 x 10 metros.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: mantener la posesión del balón sin poder repetir el pase al compañero y evitando ser tocados por los rivales - <u>Equipo s./ balón</u>: tocar a los jugadores cuando tengan la posesión del balón. Al tocar 5 veces se pasa a tener la posesión del balón
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

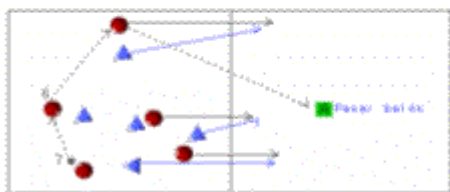
NOMBRE DE LA TAREA	CONSERVACIÓN DE BALÓN 6
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 20 x 20 metros, dividido en dos mitades.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: mantener la posesión del balón sin poder dar más de 6 pases en $\frac{1}{2}$ campo. - <u>Equipo s./ balón</u>: Robar balón.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

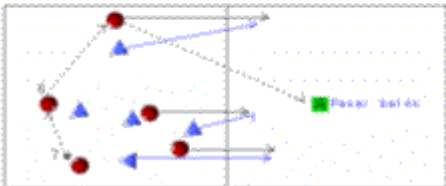
NOMBRE DE LA TAREA	CONSERVACIÓN DE BALÓN 7
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Tres equipos de 4 jugadores, en un espacio de 20 x 20 metros.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: mantener la posesión del balón pudiendo realizar pases a los jugadores exteriores. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar balón. - <u>Tercer equipo</u>: colaborar con el equipo atacante.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

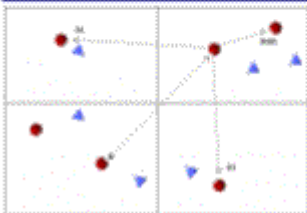
NOMBRE DE LA TAREA	CONSERVACIÓN DE BALÓN 8
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 15 x 15 metros. 2 jugadores exteriores.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: mantener la posesión do balón con la posibilidad de poder apoyarse en los jugadores de las bandas y sin poder repetir el pase al compañero. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar balón. - <u>Jugadores exteriores</u>: colaborar con el equipo atacante.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

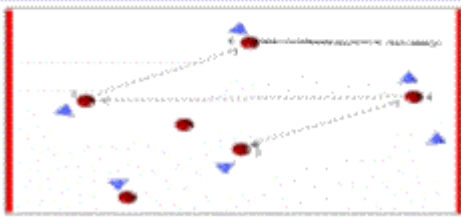
NOMBRE DE LA TAREA	CONSERVACIÓN DE BALÓN 9
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Tres equipos de 3 jugadores, en un espacio de 20 x 20 metros. Dos equipos se situarán en una mitad del campo y el otro equipo aguardará en la otra mitad.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: conseguir dar de 6 a 10 pases sin poder repetir pase, para una vez rematado el ciclo, buscar pase largo al campo contrario obligando al equipo s./ balón a replegar al campo opuesto para tratar de recuperar la posesión del balón. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar balón y buscar pase largo al otro campo, obligando al equipo s./ balón a replegar al campo opuesto para tratar de recuperar la posesión del balón. - <u>Tercer equipo</u>: cuando reciba el balón asumirá las consignas del equipo con balón.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

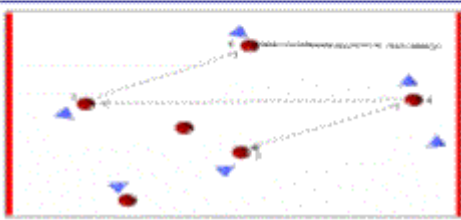
NOMBRE DE LA TAREA	CONSERVACIÓN DE BALÓN 10
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 15 x 15 metros.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: mantener la posesión del balón sin poder repetir la misma línea de pase. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar balón.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

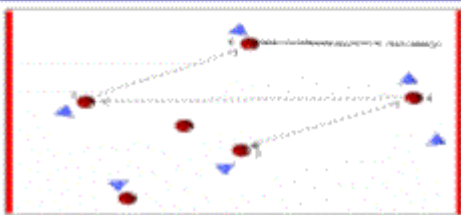
NOMBRE DE LA TAREA	CONSERVACIÓN DE BALÓN 11
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 30 x 15 metros, dividido en dos mitades.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: dar de 6 a 10 pases y buscar pase largo al entrenador, para luego tratar de recibir balón en la otra mitad de campo y empezar nuevo ciclo de pases. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar balón.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

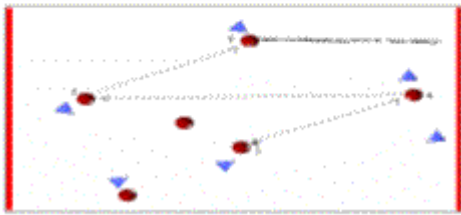
NOMBRE DE LA TAREA	CONSERVACIÓN DE BALÓN 12
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 30 x 15 metros, dividido en dos mitades, en cada mitad un jugador comodín para permitir superioridad numérica del atacante.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: Mantener la posesión del balón en superioridad numérica. - <u>Equipo s./ balón</u>: Robar balón y realizar pase largo al comodín que está en su campo, para luego mantener posesión del balón.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

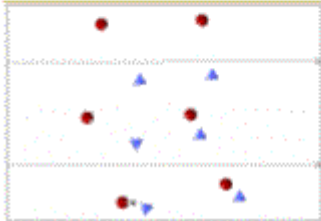
NOMBRE DE LA TAREA	CONSERVACIÓN DE BALÓN 13
OBJETIVO MOTOR	Mantener la posesión del móvil y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 20 x 20 metros, dividido en cuatro mitades.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: mantener la posesión del balón y no repetir pase a la misma zona de donde recibes el balón. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar balón.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

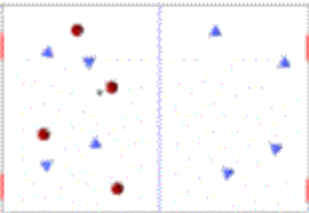
NOMBRE DE LA TAREA	BALÓN LÍNEA 1
OBJETIVO MOTOR	Situar el móvil en un espacio y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 20 x 10 metros.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: llevar el balón hasta la línea del equipo contrario. Si el jugador que tiene el balón es tocado no podrá desplazarse. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar la posesión del balón.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

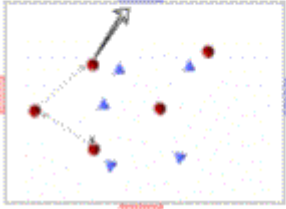
NOMBRE DE LA TAREA	BALÓN LÍNEA 2
OBJETIVO MOTOR	Situar el móvil en un espacio y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 20 x 10 metros.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: llevar el balón hasta la línea del equipo contrario. Si el jugador que tiene el balón es tocado no podrá desplazarse. Sólo se puede pasar el balón hacia atrás o de lado. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar la posesión del balón.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

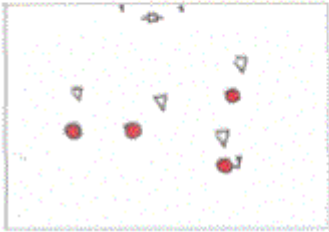
NOMBRE DE LA TAREA	BALÓN LINEA 3
OBJETIVO MOTOR	Situar el móvil en un espacio y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 20 x 10 metros.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: llevar el balón hasta la línea del equipo contrario. Si el jugador que tiene el balón es tocado no podrá desplazarse. Sólo se puede pasar el balón hacia atrás o de lado. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar la posesión del balón. No podrán estar por delante del balón.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

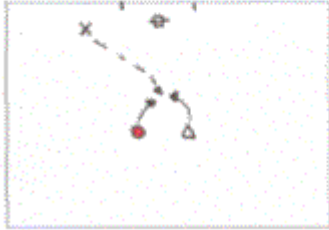
NOMBRE DE LA TAREA	BALÓN LINEA 4
OBJETIVO MOTOR	Situar el móvil en un espacio y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 20 x 10 metros.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: llevar el balón hasta la línea del equipo contrario. Si el jugador que tiene el balón es tocado no podrá desplazarse. Sólo se puede pasar el balón hacia atrás o de lado. El jugador una vez tocado no puede tener el balón más de 3 segundos en su poder. . - <u>Equipo s./ balón</u>: robar la posesión del balón. No podrán estar por delante del balón.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

NOMBRE DE LA TAREA	BALÓN LINEA 5
OBJETIVO MOTOR	Situar el móvil en un espacio y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 20 x 20 metros, dividido en tres pasillos longitudinales.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: Conseguir cruzar la línea de fondo con el balón controlado teniendo en cuenta que no puede realizar más de 2/4 pases en cada pasillo. - <u>Equipo s./ balón</u>: Robar balón realizando basculación cuando el balón esté en un pasillo lateral.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

NOMBRE DE LA TAREA	BALÓN LINEA 6
OBJETIVO MOTOR	Situar el móvil en un espacio y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Tres equipos de 4 jugadores en un espacio de 40 x 20 metros con cuatro porterías. Dos equipos se situarán en una mitad del campo mientras el tercero espera en la otra mitad.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: conseguir marcar gol en cualquiera de las dos porterías. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar la posesión del balón para sacar el móvil controlado por el centro del campo. - <u>Tercer equipo</u>: una vez que el equipo traspase la línea central con el balón controlado asumirá el rol de equipo defensor.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

NOMBRE DE LA TAREA	BALÓN LINEA 7
OBJETIVO MOTOR	Situar el móvil en un espacio y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores más 4 porteros, en un espacio de 20 x 20 metros. El campo de juego dispone de 4 porterías situadas en el centro de cada lado. Cada equipo defiende / ataca 2 porterías.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: conseguir gol después de realizar 3 pases. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar la posesión del balón y evitar que finalicen con éxito.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

NOMBRE DE LA TAREA	4 vs 4 + PORTERO
OBJETIVO MOTOR	Situar el móvil en un espacio y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	Dos equipos de 4 jugadores, en un espacio de 20 x 10 metros correspondiente a 1/4 de campo.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Equipo c./ balón</u>: conseguir gol. - <u>Equipo s./ balón</u>: robar la posesión del balón. 3 recuperaciones cambio de rol. - <u>Portero</u>: Evitar la consecución del gol.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	


NOMBRE DE LA TAREA	1 vs 1 + PORTERO
OBJETIVO MOTOR	Situar el móvil en un espacio y/o evitarlo.
ORGANIZACIÓN	1 vs 1, en un espacio de 20 x 10 metros correspondiente a $\frac{1}{4}$ de campo. El balón lo lanza el profesor para que sea disputado por ambos jugadores. El jugador que lo atrape asumirá el rol atacante.
CONSIGNAS	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Jugador c./ balón</u>: conseguir gol. - <u>Equipo s./ balón</u>: evitar que el contrario lance a portería. - <u>Portero</u>: Evitar la consecución del gol.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	

Bibliografía

- Bayer, C; *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Ed. Hispano Europea. Barcelona. 1986.
- Blázquez, D; *La iniciación a los deportes de equipo*. Ed. Martínez Roca. Barcelona. 1986.
- Blázquez, D; *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Ed. Inde. Barcelona. 1995.
- Castelo, J; *Fútbol. Estructura y dinámica del juego*. Ed. INDE. Barcelona. 1999.
- Castro López, R. y López Presedo, I.; *La planificación deportiva: factores a considerar y modelo a seguir*. Rev. Training fútbol. Número 91. Septiembre de 2003.
- Corbeau, J; *Fútbol. De la escuela... a las asociaciones*. Ed. Agonos. Lleida. 1990.
- Devís, J. y Peiró, C; *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: La salud y los juegos modificados*. Ed. INDE. Barcelona. 1992.
- Díaz Suárez, A. y Gómez Díaz, A.J.; *Los modelos horizontales de enseñanza deportiva: cómo abordar las conductas motrices*. Revista digital Lecturas: Educación Física y Deportes. Buenos Aires. Año 10. Nº 72 - mayo de 2004. <http://www.efdeportes.com/>.
- Fernández, J. - Torres, G; *Apuntes de la asignatura de Maestría en Balonmano*. INEF Galiza. Curso 1998 - 1999. Sin publicar.
- Fernández, J. - Viaño, J - Cerdeira, C.; *Ensinanza dos xogos deportivos colectivos (I): intencións técnico - tácticas individuais ofensivas do atacante con balón (ACB) e do atacante sen balón (ASB)*. Sin publicar.
- Fernández, J. - Viaño, J - Cerdeira, C.; *Ensinanza dos xogos deportivos colectivos (II): intencións técnico - tácticas individuais defensivas do defensor do atacante con balón (DACB) e defensor do atacante sen balón (DASB)*. Sin publicar.
- Garganta, J; *Competências no ensino e treino de jovens futebolistas*. Revista digital Lecturas: Educación Física y Deportes. Buenos Aires. Año 8. Nº 45 - febrero de 2002. <http://www.efdeportes.com/>
- Garganta, J; *Conocimiento y acción en el fútbol. Tender un puente entre la táctica y la técnica*. Rev. RED. Tomo XV. Nº 1.
- Graça, A. e Oliveira J.; *La enseñanza de los juegos deportivos*. Ed. Paidotribo. Barcelona. 1999.
- Hernández Moreno, J; *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Ed. Inde. Barcelona. 1994.

- GEIP; *La iniciación a los deportes de equipo de cooperación / oposición desde la estructura y dinámica de la acción de juego: un nuevo enfoque*. Revista digital Lecturas: Educación Física y Deportes. Buenos Aires. Año 6. Nº 33 - marzo de 2001. <http://www.efdeportes.com/>.
- GEIP; *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la Educación Física Escolar y al Entrenamiento Deportivo*. Ed. INDE. Barcelona. 2000.
- Lago Peñas, C; *La acción motriz en los deportes de equipo de espacio común y participación simultánea*. V Seminario internacional de praxiología motriz. A Corunha. Octubre de 2000.
- Lasierra, G. y Lavega, P; *1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo*. Ed. Paidotribo. Barcelona. 1993.
- Martín Acero, R.; *Apuntes de clase de la asignatura de Rendimiento en deportes sociomotores*. Inef Galicia 1999 - 2000. Sin publicar.
- Martín Acero, R - Lago Peñas, C; *Acerca de una teoría de los juegos deportivos colectivos. Justificación epistemológica*. Rev. RED. Tomo XV. Nº 2.
- M.E.C.; *Primaria. Educación Física*. Ed. MEC. 1992. Madrid.
- Moreno Contreras, M.I. y Pino Ortega; *Creación, ocupación y aprovechamiento del espacio como concepto básico para la aplicación de los medios técnicos/tácticos colectivos esenciales en los deportes de equipo*. Revista digital Lecturas: educación Física y Deportes. <http://www.efdeportes.com/>.
- Parlebas, P.; *Elementos de sociología del deporte*. Ed. Unisport. 1986. Cádiz.
- Pineaud, P; *La percepción visual en las acciones tácticas I y II*. Conferencias del Congreso Internacional de Especialistas en Balonmano. INEF. Madrid. 1994.
- Pino Ortega, J; *Análisis de la dimensión tiempo en fútbol*. Revista digital Lecturas: Educación Física y Deportes. Buenos Aires. Año 8. Nº 45 - febrero de 2002. <http://www.efdeportes.com/>.
- Queiroz, C; *Estrutura e organização dos ejercicios de treino em futebol*. Ed. Federação Portuguesa de Futebol. Lisboa. 1986.
- Sampedro Molinuevo, J; *Fundamentos de táctica deportiva. Análisis de la estrategia de los deportes*. Ed. Gymnos. Madrid. 1999.
- Teixeira Vaz, Luis M.; *¿Qué formação para o novo jogador de rugby?* Revista digital Lecturas: Educación Física y Deportes. Buenos Aires. Año 7. Nº 42 - noviembre de 2001. <http://www.efdeportes.com/>.
- Wein, H; *Fútbol a la medida del niño*. Ed. R.E.F. Madrid. 1995.

Otros artículos sobre [Unidades Didácticas](#)

	http://www.efdeportes.com/ · FreeFind	
	<input type="text"/>	<input type="button" value="Buscar"/>
revista digital · Año 10 · Nº 77 Buenos Aires, Octubre 2004 © 1997-2004 Derechos reservados		