



## ORGANIZACIÓN DIDÁCTICA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO OFENSIVO EN BALONMANO.

Sebastián Feu Molina  
Facultad de Educación. Universidad de Extremadura.  
Avda. de Elvas s/n (Campus Universitario)  
Badajoz. España

Recibido: 10/08/2006  
Aceptado: 21/05/2007

### Resumen

Frecuentemente, los entrenadores demandan de sus jugadores una respuesta motriz ofensiva eficaz, no programada, en función de los acontecimientos que observan en el juego y en coordinación con el juego colectivo con sus compañeros. Para lograr respuestas de este tipo, es necesario orientar el proceso de enseñanza aprendizaje hacia un modelo constructivista que favorezca la asimilación de la utilidad táctica de los contenidos, la autonomía y creatividad del jugador. Este trabajo presenta una estructuración de los contenidos ofensivos del balonmano en torno a un hilo conductor para su aprendizaje, los principios del juego, y una organización de los métodos y recursos que permitan que el jugador al finalizar su etapa de formación pueda tomar de decisiones eficaces en función de los condicionantes del juego.

Palabras clave: balonmano, juego libre, constructivismo, espacio, normas.

### TEACHING - LEARNING'S PROCESS TO BUILD OFFENSIVE GAME'S STRATEGIES IN HANDBALL. A DIDACTIC ORGANIZATION.

### Abstract

Frequently, coaches demand of their players an effective motor offensive answer, not scheduled, according to the events they observe in the game and in coordination with the collective game with their partners. In order to achieve answers of this type, it's necessary to aim the learning teaching process toward a constructive model which permits to assimilate easier the tactical utility of the contents, the autonomy and the player's creativity. This document presents a framework of the offensive contents of the handball for its learning, the principles of the game, and an organization of the methods and resources which permit the player can make effective decisions according to the game conditions when he had finished the training phase.

Key words: handball, free game, constructivist, space, norms.

En la fase de ataque posicional es frecuente escuchar a los entrenadores como aconsejan a sus jugadores que "lean el juego", "actúen en función del juego", "...", frases que pretende hacer ver al jugador que sus acciones deben ser una respuesta eficaz ante las condiciones del

entorno: adversarios, espacio, orientación, situación,... Esto sería lo ideal, pero no es menos cierto que para poder llevarlo a cabo en el juego real, es necesario que el proceso de enseñanza aprendizaje del deportista permita la comprensión de la utilidad táctica de las

acciones individuales y colectivas, así como la autonomía y creatividad necesarias para su aplicación.

El aprendizaje de la motricidad específica del balonmano debido, a la lógica interna del juego y a la incertidumbre que esta genera, esta sujeta a la presencia de intenciones tácticas ligadas a cada uno de los patrones motrices que los jugadores ponen en práctica, las acciones técnico – tácticas, y a la coordinación de las acciones los jugadores de un equipo, la táctica. En el juego ofensivo, en todas las acciones motrices, bien sean con un fin individual, finalista, o colectivo, para buscar una ventaja espacio-temporal, los jugadores deben de tomar decisiones adecuadas y rápidas como respuesta a la actividad los defensores.

La enseñanza de los contenidos tácticos durante las etapas de iniciación deportiva tiene como fin que los aprendices los apliquen al juego de la forma más espontánea posible. Para ello, es importante que durante esta etapa comprendan qué, porqué y cuando hacer una acción ante una situación específica con prioridad sobre el cómo hacerlo bien, la ejecución. En el terreno de juego, cómo ha aprendido el niño y la forma de jugar del equipo van a condicionar que pueda aplicar sus conocimientos y habilidades. Para que esto se produzca debe haber una relación óptima entre las necesidades de práctica motriz del sujeto, la disciplina de equipo y la forma de aprender los contenidos. Por tanto debemos determinar cuales son las formas de juego más adecuadas para cada etapa y momento del aprendizaje y establecer un proceso de enseñanza, contenidos, estrategias, estilos, situaciones de aprendizaje,... que faciliten la

forma de juego que se ha considerado como mejor.

#### *La formas de juego ofensivo.*

La aplicación desde el punto de vista táctico de la motricidad específica en el deporte viene condicionada, además de por cómo se han aprendido, por la forma de juego ofensivo del equipo. En la bibliografía deportiva encontramos trabajos que se centran en la forma de juego de los equipos, entendiéndola como la libertad y creatividad con la que los jugadores pueden aplicar sobre el campo un repertorio de acciones motrices, teniendo siempre en cuenta que se *juega como se aprende a jugar*. Siguiendo a Antón (1998) vamos a intentar aclarar la terminología sobre las formas de juego ofensivas: Juego libre, Juego dirigido: posicional o circulante y Juego prefabricado, Cuadro 1.

A la vista de estas posibilidades para jugar en ataque, lo ideal sería disponer de un equipo que reaccionase libre e instantáneamente, si eso fuera posible, a las propuestas y acciones defensivas que realiza el equipo contrario. En la evolución del aprendizaje de la estrategia de juego a lo largo de las diferentes categorías, Antón (2000) propone hasta los 13 años el juego libre creativo y el juego dirigido. Estas formas de juego, tanto para el aprendizaje a través de juegos o situaciones a resolver, como para la competición, pueden contribuir a satisfacer las necesidades del niño por jugar, descubrir y moverse, y de paso ser un recurso pedagógico para que el entrenador pueda integrar los aprendizajes de los distintos contenidos en el juego real de forma más eficaz.

Cuadro 1  
Formas de juego ofensivo

LIBRE	POSICIONAL	CIRCULANTE	PREFABRICADO
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ausencia total de procedimientos coordinados que hayan podido ser establecidos, valorados y entrenados de antemano.</li> <li>Si se producen son producto de la calidad individual de los jugadores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La actividad individual queda limitada a realizar las tareas dentro del espacio determinado por su puesto específico, sin realizar cambios o circulaciones a otros puestos.</li> <li>Es el punto de partida para el desarrollo del juego circulante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La actividad individual queda limitada a que los jugadores puedan circular desde sus puestos específicos a otros espacios aprovechando los espacios libres que dejan los defensores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los desplazamientos de los jugadores y del balón están predeterminados de antemano y se plantea a través de combinaciones colectivas cerradas.</li> </ul>
VENTAJAS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Favorece la puesta en práctica de las capacidades de los jugadores en formación, el aprendizaje de la comunicación motriz entre jugadores de un mismo equipo, las posibilidades de percepción y toma de decisiones y desarrolla la creatividad del jugador en el juego ofensivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permite asegurar la conservación del balón en los momentos necesarios.</li> <li>Facilita una referencia espacial donde aplicar sus intenciones tácticas.</li> <li>Se aprenden las funciones y motricidad específicas de ese puesto.</li> <li>Se aprenden a valorar la necesidad de un equilibrio espacial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permite la aplicación de los conocimientos y habilidades propias en otros espacios más alejados del que se ocupa</li> <li>El juego es mucho más dinámico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es útil para momentos de anarquía generalizada o para situaciones específicas ante determinados comportamientos de los sistemas defensivos.</li> </ul>
DESVENTAJAS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Puede convertirse en juego anárquico e individualista y requiere una dosis de realismo por parte de los sujetos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Limita la realización de medios tácticos a la colaboración con puestos colindantes.</li> <li>El equipo defensor tiene menos dificultades en la distribución de responsabilidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Requiere una mayor coordinación colectiva.</li> <li>Los medios tácticos son más complejos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Requiere comportamientos excesivamente automatizados</li> <li>Facilita la anticipación defensiva</li> <li>No está en consonancia con los principios constructivistas y cognitivistas del aprendizaje para esta etapa.</li> </ul>

Elaboración propia

*Organización de los contenidos ofensivos para su aprendizaje en las etapas de iniciación.*

La construcción del juego requiere de una estructuración y jerarquización de los objetivos y contenidos a que el niño va a aprender, de forma que les facilite una toma de decisiones rápida y eficaz en cada momento del juego. El establecimiento de un objetivo de juego debe llevarnos a establecer una serie de elementos básicos que el jugador debe de aprender:

- a) *Identificar los roles que puede adoptar para lograr el objetivo de juego:* El niño en el juego ofensivo podrá actuar tanto como atacante con balón como sin él variando así su acto motor en función de los intereses para conseguir los principios del juego. Esto condicionará las intenciones tácticas individuales y la actuación dentro de los medios colectivos básicos en función de

cada rol. Por otra parte en las situaciones de aprendizaje podemos disponer roles que vamos a llamar pedagógicos, jugador pasador que permite la continuidad del juego, árbitro, observador,...

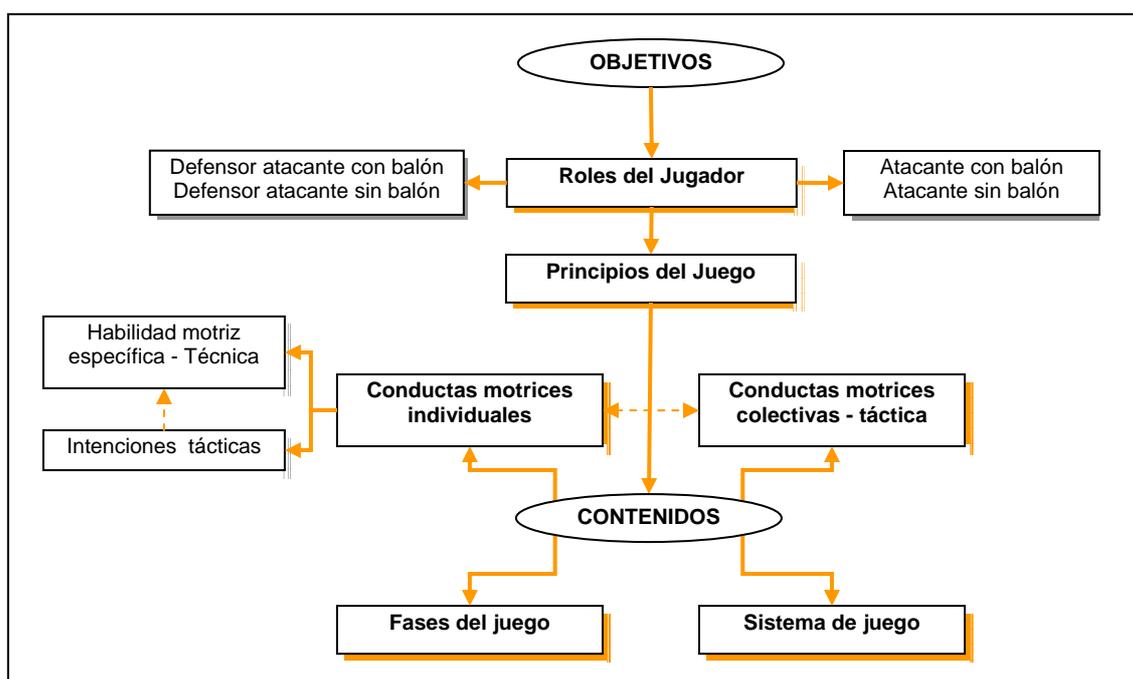
- b) *Asociar los objetivos que queremos lograr en el juego con los principios generales del juego:* el desarrollo del juego debe respetar los principios del juego y la lógica de las intenciones tácticas encadenadas por el jugador, Antón (1998). Los principios de juego deben ser el punto de partida y cordón umbilical del aprendizaje de las intenciones tácticas del jugador, medios tácticos, sistema de juego y fases de juego, teniendo en cuenta que podemos pasar de un principio a otro muy rápidamente y siempre en función de los acontecimientos.

Estos conceptos van a permitir organizar al niño los contenidos que debe aprender en las etapas de iniciación, de forma que cuando tenga que seleccionar una acción motriz, entre su bagaje de aprendizaje y experiencias, tenga presente su rol y el de sus compañeros y los principios que puede lograr.

Posteriormente el aprendiz tendrá que seleccionar una conducta motriz que deberá ejecutar de forma individual o en colaboración con sus compañeros, dando lugar a acciones tácticas e incardinadas en un sistema de juego que se organizará en cada una de las fases del juego.

Gráfico 1

Organización del aprendizaje de objetivos y contenidos.



(Elaboración propia)

c) *Las conductas motrices individuales:* Son la manifestación práctica de las conductas y el comportamiento táctico del jugador, Antón (1998). Estas intenciones tácticas se desarrollan a través de las conductas motrices o habilidades motrices específicas del balonmano que algunos autores denominan medios técnico – tácticos individuales:

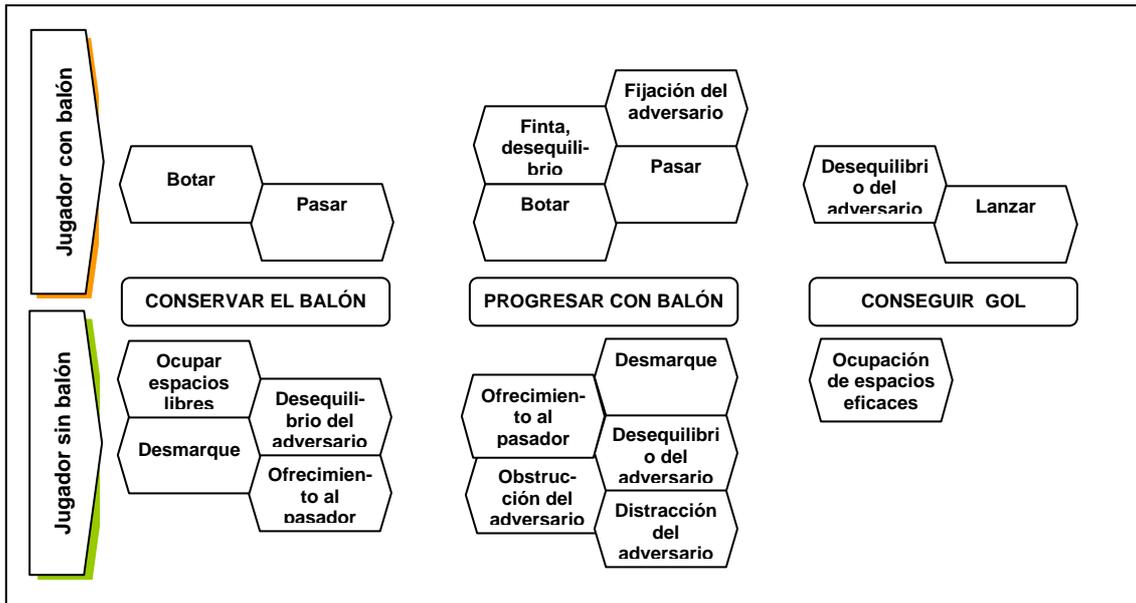
- *Del atacante sin balón:* desmarque, petición del balón, ofrecimiento o ayuda, obstrucción de trayectorias del contrario, desequilibrio del contrario,...
- *Del atacante con balón:* el bote, la conducción, el pase, la fijación (llamar

la atención de un defensor), la finta o engaño (de pase, desplazamiento, de lanzamiento), el lanzamiento o golpes, ...

d) *Los medios tácticos colectivos:* Son los contenidos tácticos de colaboración que se producen en el juego y conllevan a la coordinación recíproca entre las acciones individuales de dos jugadores como mínimo, Antón (1998). Estos son: pase y va, pared o pase y continuación, penetraciones sucesivas, cruces, bloqueos, cortinas, pantallas,.....

Gráfico 2

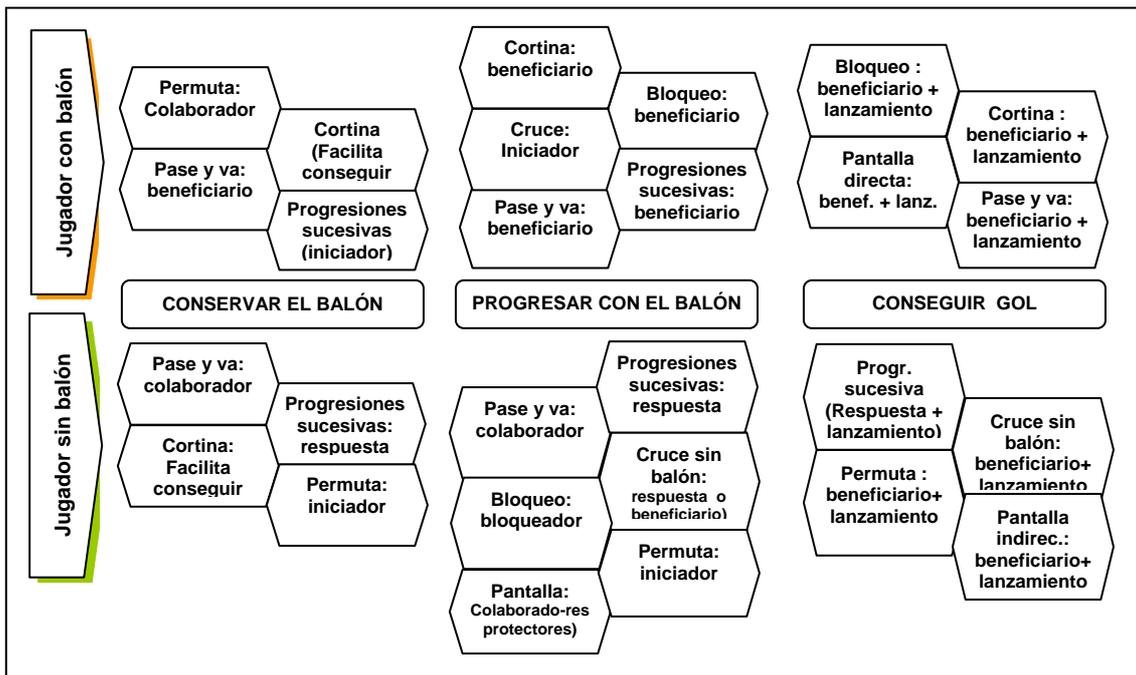
Organización de los contenidos en función de los roles del jugador y principios del juego en las etapas de iniciación.



(Elaboración propia)

Gráfico 3

Organización de los contenidos en función de los roles del jugador y principios del juego en las etapas de iniciación.



(Elaboración propia)

e) *Sistemas de juego*: Un sistema de juego es una forma de organizar a los jugadores, indicándoles la situación de partida dónde se tienen que colocar y orientaciones para evolucionar en el juego desde el punto de

vista individual y colectivo. Los sistemas de juego en edades tempranas, además de ser *un instrumento de acción colectiva que permita aspirar a lograr un resultado deportivo positivo, es mucho más*

*importante que sea el medio pedagógico que consiga educar globalmente, y con ello que sea la base, el trampolín, del futuro deportista de alto nivel,* (Fradua & Pintor, 1997). Desde el punto de vista pedagógico, el aprendizaje de los contenidos tácticos colectivos del balonmano debería favorecer en el jugador una asociación entre la utilidad técnico-táctica de los mismos y las disposiciones y evoluciones de los sistemas de juego defensivos, es decir, que el jugador aprenda a discriminar que contenidos tácticos colectivos son los más idóneos en función de la anchura, densidad y profundidad que presenta cada sistema defensivo.

- f) *Las fases de juego:* La posesión o no del balón en un equipo va a determinar la estructura del juego, así tenemos: Defensa – Contraataque – Ataque – Repliegue. Esta secuencia que a priori parece seguir un orden, durante el transcurso de un partido puede cambiar ese orden en función de:
- la pérdida o recuperación del balón en las fases de repliegue o contraataque.
  - la actitud del equipo que tienen la posibilidad de realizar el contraataque. Hay equipos que renuncian al contraataque por cuestiones de forma

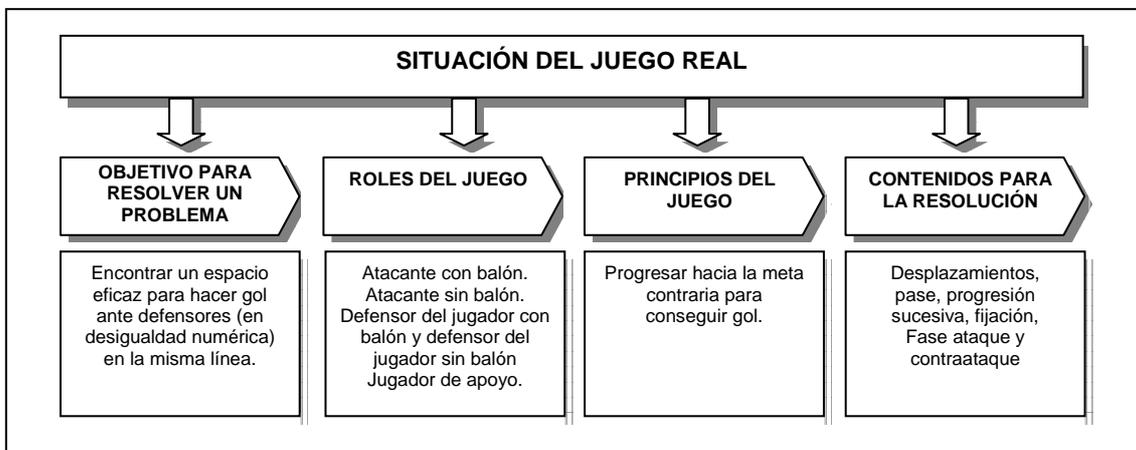
física, del momento de partido o por que no se ha entrenado lo suficiente.

Para ser eficaz en cualquiera de las fases del juego, va a ser necesario disponer tareas donde sea necesario aplicar los contenidos ofensivos aprendidos desde situaciones de partida a cualquier distancia y orientación hacia portería tanto de los defensores como de los atacantes y variando el número de participantes.

Una de las principales decisiones preactivas que el docente o entrenador debe realizar es la elección de una situación o problema de aprendizaje que se de en el juego del balonmano, para la resolución de esta situación deberán establecerse cada uno de los roles que los jugadores podrían adoptar y seguidamente identificar los principios necesarios para su consecución, eligiendo posteriormente los contenidos más adecuados la resolución de la situación de juego o problema de aprendizaje. Esta secuencia de decisiones docentes debe culminar con la selección y /o construcción de una secuencia progresiva de tareas que permitan la asimilación y aplicación de los contenidos en el juego real y bajo una forma de juego lo más parecida al juego libre.

Gráfico 4

Secuencia de decisiones docentes para la integración de los contenidos en el juego ofensivo.



(Elaboración propia)

---

 Consideraciones didácticas para el diseño de tareas de aprendizaje

Es esencial que el niño comprenda el rol que adopta en el juego y una vez que sea consciente del cambio de funciones que conlleva sea capaz de atender a los principios del juego a realizar en función de su rol y elegir los repertorios tácticos más adecuados para la solución del problema motor presentado. Por ello el proceso de aprendizaje deberá seguir esta secuencia que deberá ir acompañado de la suficiente información para la comprensión de la relación entre roles, principio y contenidos.

Una situación pedagógica es más que una situación de aprendizaje; es una tarea motriz en la que el jugador ha de construir su propio contenido de acción, junto con la intervención del profesor – entrenador, y con referencia a un contexto específico, (Navarro & Jiménez, 1998; 1999). Coincidiendo con estos autores, las situaciones pedagógicas para el aprendizaje de la estrategia deben partir de un objetivo relacionado principalmente con los principios del juego y con relación a los roles que asuma el jugador, atendiendo además a unos condicionantes para conseguir esos objetivos. Por tanto para llegar al diseño de una situación pedagógica de aprendizaje que fomente una forma de juego debemos:

1. Formular objetivos teniendo en cuenta los roles del jugador y los principios del juego para una situación del juego.
2. Elegir los contenidos necesarios para alcanzar el objetivo formulado
3. Elegir las opciones metodológicas adecuadas para teniendo en cuenta que la suma de todas ellas va a dar como resultado una forma de juego: estilos, de enseñanza y estrategias, entorno donde actuar, normas de actuación, y de cuya combinación se obtendrá la forma de juego a favorecer.

a. *Estilos y estrategias de enseñanza*

Los estilos de enseñanza más adecuados van a ser aquellos que permiten al niño comprender la utilidad táctica de los contenidos que aprenden y aplicar su creatividad motriz. La resolución de problemas y el descubrimiento guiado (Delgado, 1991; Sicilia & Delgado, 2002) son los estilos de enseñanza más idóneos; no obstante, no debemos desdeñar otros estilos como la asignación de tarea e incluso los estilos participativos, solo que habrá que utilizarlos en la proporción y en el momento adecuado.

En los estilos cognoscitivos el alumno debe buscar las soluciones para resolver un problema motor. El profesor puede plantear esta búsqueda a través de dos modelos: la resolución de problemas y el descubrimiento guiado. En el primero de ellos el alumno puede resolver la tarea a través de diferentes soluciones; mientras que en el descubrimiento guiado la solución es más específica y por tanto el profesor debe orientar al alumno hasta llegar a la solución correcta. En ambos modelos la dificultad estriba en un buen planteamiento del problema a resolver y de una adecuada orientación en el descubrimiento guiado.

La dificultad de los estilos cognitivos reside en que debemos prever cuales van a ser las reacciones de los aprendices ante a situación motriz planteada y cuales van a ser nuestras orientaciones, si ello es pertinente, para guiar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para facilitar estas orientaciones en el juego ofensivo, van a ser muy útiles los principios específicos del ataque propuestos por Antón (1998), de forma que se puedan formular preguntas para favorecer la reflexión y la reorientación de las conductas. Estos principios son:

- Cambio rápido y decidido a situación atacante.

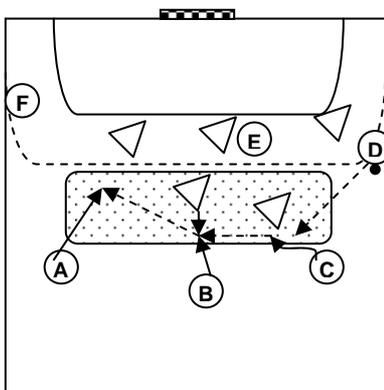
- Observación de espacios libres y de las posibilidades de progresión o penetración.
- Estructuración, creación, y explotación de las situaciones de superioridad numérica.
- Cambio de juego de un extremo a otro.
- Movilización colectiva de la defensa en anchura y profundidad.
- Variación del ritmo de las acciones.

En cuanto a las estrategias de enseñanza, global y analítica, y las distintas posibilidades que hay, están en íntima relación con el objetivo perseguido y el estilo de enseñanza siendo los globales los más adecuados para vivenciar, experimentar, aplicar,... y los analíticos para comprender partes, diferenciar, enlazar módulos o zonas de juego, automatizar gestos,.....

Ej: Resolver la situación 6 x 5 ante defensa en dos líneas, Gráfico 5.

- Estilo de enseñanza: Descubrimiento guiado.
- Estrategia: Global con polarización de la atención en conseguir el espacio en la zona de los extremos.
- Preguntas para favorecer la reflexión y las orientaciones del docente:

Gráfico 5  
6 x 5, defensa en dos líneas



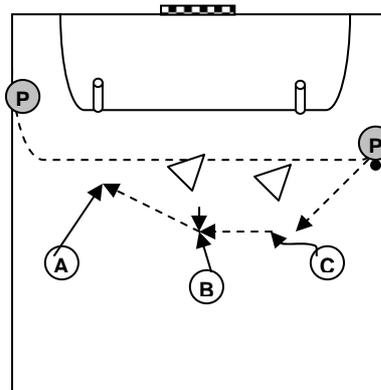
- ¿Por qué no queda ningún atacante sólo si hay más atacantes que defensores?
- ¿Dónde están los espacios libres?
- ¿Llevar un ritmo constante en la circulación del balón favorece a la defensa?
- ...

La posibilidad de fraccionar, a través de una situación analítica, permite que el alumno pueda centrarse en situaciones más simples con menos variables a percibir y con menos decisiones a tomar, y sin duda con un objetivo finalista más claro.

Ej.: Resolver la situación 3x2 con apoyo de pasadores, Gráfico 6.

- Estilo de enseñanza: Descubrimiento guiado.
- Estrategia: Analítico en zona central.
- Preguntas para favorecer la reflexión y las orientaciones del docente: ¿Dónde están los espacios libres tras los emparejamientos?
- ¿El ritmo constante en la circulación del balón favorece a la defensa?
- .....

Gráfico 6  
3x2 + 2 apoyos

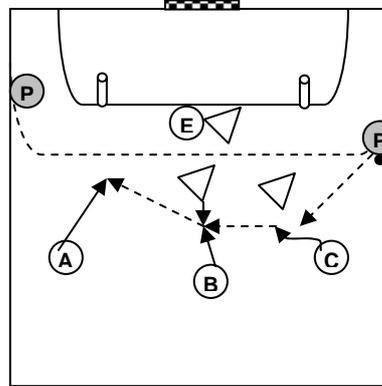


Variante: 4x3 con un defensor para el pivote, Gráfico 7.

- Estilo de enseñanza: Descubrimiento guiado.
- Estrategia: Analítico en zona central.
- Preguntas para favorecer la reflexión y las orientaciones del docente:
  - ¿Cómo puede colaborar el pivote con la primera línea?
  - ¿La posición del pivote condiciona el lugar de finalización?
  - ....

Posteriormente habrá que afianzar esos contenidos, interiorizarlos y porque no automatizarlos de forma que favorezcamos la inhibición sobre la ejecución del mismo para poder atender a otros estímulos y aumentar la velocidad en el desarrollo de las fases de la tarea motriz.

Gráfico 7  
4 (con pivote) x3 + 2 apoyos



b. *El espacio.*

Las diferentes conquistas espaciales se encuentran asociadas al desarrollo físico, a la condición física, a la maduración motriz, a los niveles de responsabilidad personal y a las capacidades relacionales atribuibles al sujeto por las personas del entorno (Villada & Vizuete, 2002). Esta conquista progresiva y a veces regresiva del espacio se produce de igual manera en el aprendizaje de los deportes y su dominio es fundamental para el desarrollo de la táctica (Antón, 1998).

Cada vez que se producen nuevos aprendizajes es importante situar estos aprendizajes en el espacio del juego real e ir evolucionando desde el entorno más próximo y eficaz, los puestos específicos y desde las posiciones más centradas al objetivo, para ir

después a los espacios más lejanos, para finalizar finalmente en un juego donde las intenciones tácticas del sujeto se sucedan de la forma más espontánea con la mayor variación posible de los espacios de actuación.

Consideraremos dos tipos de espacios de actuación:

- a) *Entorno cercano:* aquel espacio, en situaciones de aprendizaje o en el juego real que no requiere un desplazamiento grande por parte del jugador.

En el Gráfico 8 podemos observar una situación 2x1 en un entorno cercano con apoyo de pasadores, para favorecer la continuidad del juego, El jugador (A) con la mayor riqueza de trayectorias posible debe

adoptar la posición corporal más estable posible para afrontar la situación con eficacia.

- b) *Entorno lejano*: aquel espacio que por el sistema de juego o el orden en la secuencia de aprendizaje es menos frecuente en el uso de algunos jugadores y requiere de un desplazamiento intencional a esa zona.

En el Gráfico 9 el jugador debe realizar una serie de encadenamientos (pase, desplazamientos,...) para llegar a la zona de resolución. Este desplazamiento obligará al jugador a buscar posiciones lo más estables posibles, que se verán condicionadas por la trayectoria del desplazamiento y por la lateralidad del jugador.

Como espacio intermedio podemos considerar los puestos colindantes. El entorno próximo de aprendizaje podremos ampliarlo a esos espacios colindantes, así podemos añadir unidades de espacio juego donde puedan coordinarse más jugadores en un espacio común mayor. En función de la variable *espacio* es necesario plantear situaciones de aprendizaje para uno o varios contenidos evolucionando desde un entorno cercano a uno más alejado. La transición de un entorno a otro debe aprovecharse para enlazar acciones técnico tácticas individuales y tácticas colectivas que permitan llegar a la zona sin violar el reglamento y salvando las dificultades, crecientes progresivamente, que se vayan incorporando.

Gráfico 8  
Solución motriz en entorno próximo

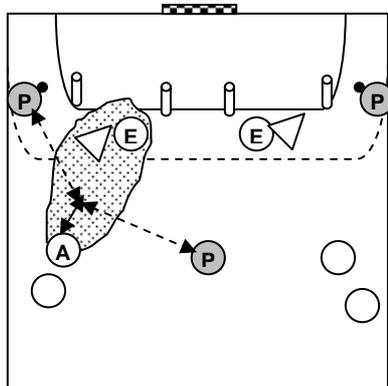
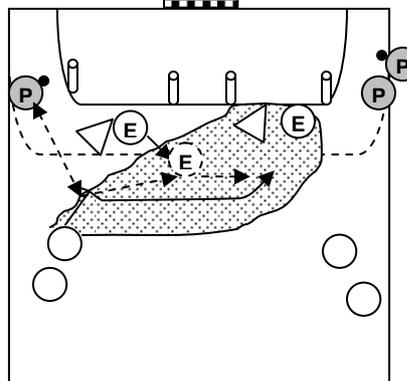


Gráfico 9  
Solución motriz en entorno lejano



- c. *Normas de actuación*.

Un elemento esencial para determinar dónde y cómo el aprendiz debe realizar su práctica motriz son las normas de actuación las

cuales condicionan numerosos aspectos del juego: tácticos, técnicos, condición física, aspectos perceptivos,... Cuadro 2:

**Cuadro 2**  
Variables para orientar la respuesta del jugador (Elaboración propia)

Variables	Tipos	Utilidad
<b>Dimensiones del espacio de juego</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Con espacio definido: 40 x 20, 13 x 8,...</li> <li>- Sin espacio definido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En función de los objetivos del juego: mejora física, parecido al juego real,...</li> <li>- En función del nº de participantes: técnica y táctica en espacio amplio o reducido.</li> <li>- En función del espacio disponible.</li> </ul>
<b>Características del espacio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposición del espacio: Anchura y Profundidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposición de los jugadores en el espacio: en línea, en paralelo, escalonados.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Subdivisión de espacios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacer pasar el móvil de un espacio a otro con el objetivo de percibir la profundidad del espacio</li> <li>- Espacios separados para los equipos</li> <li>- Zonas de ataque y/o defensa</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zonas prohibidas: fijas, variables o semiprohibidas (temporalmente), Hernández, J. (1994)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Circulares en torno a la meta: para dificultar el objetivo, condicionar el tipo de defensa, aumentar el espacio a percibir (demarque tras la meta)</li> <li>- Para evitar los "palomeros" podemos utilizar el fuera de juego</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zona de marca o diana: reglamentaria y otro tipo de zona de marca.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La define el reglamento</li> <li>- Su situación y posición condiciona la percepción del espacio a la hora de conseguir un tanto.</li> </ul>
<b>Tiempo de juego</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En función de un tiempo fijo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para ajustar la tarea a la autonomía y condición física de los participantes.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En función del objetivo de entrenamiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para trabajo de condición física.</li> <li>- Para evitar la fatiga y priorizar los objetivos técnicos y tácticos.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Por tanteo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si se prolonga mucho el juego permitir tiempos muertos</li> </ul>
<b>Establecimiento de metas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Físicas: porterías canastas, líneas de marca, no tocar el agua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorece la orientación espacial y la jerarquización de estímulos a atender en función de la ocupación del espacio</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No físicas: nº de pases, tiempo de posesión,...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorecen la adquisición de patrones técnicos, p.e. del pase</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Número de metas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A mayor número de metas aumenta la complejidad desde el punto de vista perceptivo y de toma de decisiones</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Combinación de metas no físicas y físicas (conseguir x pases antes de conseguir gol en la portería)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asegurarse un trabajo técnico mínimo por ejemplo pases</li> <li>- Asegurarse la participación del mayor número de jugadores</li> </ul>
<b>Características del móvil</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tamaño</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adaptado a las características de los participantes</li> <li>- Que facilite el manejo</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Textura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Facilitar el manejo para inhibir la atención sobre la ejecución</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Color</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Que permita su visualización</li> <li>- Que motiven a los participantes</li> </ul>
<b>Formas de jugar el móvil</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En función de la forma de manejo del móvil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para condicionar una acción técnica</li> <li>- Para polarizar la atención en un error común al grupo.</li> </ul>
<b>Número de móviles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumentar el número de móviles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumenta la complejidad desde el punto de vista perceptivo y toma de decisiones (+ estímulos).</li> </ul>
<b>Número de jugadores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En función de los criterios pedagógicos y metodológicos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para favorecer el tiempo motriz o número de contactos con el móvil por jugador</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En función del espacio disponible</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A mayor espacio mayor número de jugadores</li> </ul>
<b>Normas o limitaciones para la fase defensiva</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugadores con actuación restringida (líneas que delimitan el radio de acción de ciertos defensores, forma de desplazarse,...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para facilitar la tarea al atacante</li> <li>- Para dificultar la labor defensiva</li> <li>- Para buscar variabilidad y motivación en los defensores</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actuación frente al adversario: con presión, con contacto o sin contacto, presionando a partir de "x" metros,...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para facilitar o dificultar la consecución de objetivos (afecta a la fase perceptiva y de toma de decisiones)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Superioridad o inferioridad numérica con respecto al ataque</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para facilitar o dificultar la consecución de objetivos (afecta a la fase perceptiva y de toma de decisiones)</li> </ul>
<b>Normas o limitaciones para la fase ofensiva</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No avanzar con el móvil controlado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para propiciar desmarques, ocupación de espacios libres, creación de espacios sin balón</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Limitaciones a la hora de pasar el móvil (no doblar pases al mismo jugador, nº de pases,....)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para permitir que intervengan jugadores distintos</li> <li>- Favorecer la construcción del juego colectivo</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incluir jugadores con funciones restringidas o de apoyo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para mantener la continuidad o conseguir algún procedimiento táctico</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Superioridad o inferioridad numérica con respecto a la defensa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para facilitar o dificultar respectivamente la consecución de objetivos (afecta a la fase perceptiva y de toma de decisiones)</li> </ul>

### Secuenciación de las opciones metodológicas

En este epígrafe vamos a referirnos a las fases que debe seguir un contenido para llegar a ser asimilado por el jugador y aplicado en el juego de forma autónoma en función de los sucesos que ocurren en el juego y de la suposición estratégica del equipo. Para llegar a este ideal debemos de pasar por diferentes fases:

#### *Fase I: Inicial o de descubrimiento.*

- a) *Objetivo:* Ofrecer experiencias y vivencias motrices colectivas. Evaluar inicialmente a los alumnos.
- b) *Estrategia y estilos de enseñanza:* El alumno debe vivenciar el juego libre con la intención de manifestar sus capacidades, identificar los problemas que plantea el juego y comprender la necesidad de futuros aprendizajes; para ello será necesario un juego libre con intención reflexiva por parte de jugador y entrenador. Se empleará una estrategia de la práctica global y con estilos de enseñanzas que implique cognitivamente al sujeto como la resolución de problemas y los estilos creativos.
- c) *Forma de juego a favorecer:* Prioritariamente el juego libre, fomentando la reflexión sobre lo realizado prestando especial atención a los aspectos perceptivos y decisionales de la acción motriz. Debemos evitar aquellas circunstancias que hacen que le se obstaculiza el proceso creativo del jugador ya que es necesario que el jugador se manifieste de forma libre para identificar problemas, preguntar por problemas y aportar soluciones.

#### *Fase II: Fase de entorno cercano.*

- a) *Objetivo:* Aprender los puestos específicos y la necesidad de un equilibrio espacial. Aplicar las intenciones tácticas y los medios

colectivos básicos en los puestos específicos.

- b) *Estrategias y estilos de enseñanza:* Se utilizarán estrategias de práctica global, analítica progresiva uniendo los distintos bloques hasta llegar al juego con el mismo número de efectivos que en competición; y global con polarización de la atención en los aspectos de las intenciones tácticas que interesen. Los estilos de enseñanza más habituales serán la resolución de problemas y el descubrimiento guiado para comprender el qué y cuando hacer y la asignación de tareas para mejora del como hacerlo, priorizando el trabajo perceptivo y decisional.
- c) *Forma de juego a favorecer:* Juego posicional con rotación en diferentes puestos.
- d) *Consideraciones:* Se desarrolla dentro del puesto específico que se ocupa en ese momento. Por tanto será fundamental proponer situaciones desde una idea del juego posicional con rotación por puestos para trabajar en distintos espacios y posiciones las habilidades motrices específicas y los medios colectivos.

#### *Fase III: Fase de entorno lejano.*

- a) *Objetivo:* Ser capaz de percibir intenciones tácticas lejos del puesto específico.
- b) *Estrategias y estilos de enseñanza:* En esta fase se utilizarán estrategias de enseñanza globales y estilos por descubrimiento para comprender la utilidad de los desplazamientos y los analíticos y asignación de tareas para poder interiorizarlos y automatizarlos.
- c) *Forma de juego a favorecer:* Se pretende favorecer el juego circulante a espacios eficaces o de colaboración. Es necesario

educar al jugador en la percepción de espacios lejanos donde poder intervenir para colaborar con los compañeros o simplemente para explotar una situación ventajosa.

- d) *Consideraciones:* El juego en los deportes colectivos cada vez adquiere más movilidad en cuanto a trayectorias e intervenciones lejos del puesto específico, el juego circulante nos facilitará el aprendizaje de trayectorias a los espacios más eficaces en puntos más lejanos en función de la defensa, y de la aplicación de medios tácticos básicos que conoce el jugador.

*Fase IV: Fase de evaluación.*

- a) *Objetivo:* Establecer comparaciones ante la actuación en situaciones de juego semejantes con formas de juego libre y dirigido.
- b) *Estrategias y estilos de enseñanza:* Se utilizarán tanto estrategias globales como analíticas en función de la autonomía que demuestre el jugador. Los estilos de enseñanza a emplear serán prioritariamente los estilos cognitivos para las situaciones de juego libre y asignación de tareas en la fase de juego dirigido y de corrección de errores.
- c) *Forma de Juego a Favorecer:* Juego libre y juego dirigido para situaciones semejantes
- d) *Consideraciones:* En esta fase se pretende que el jugador diferencie su práctica entre juego libre y juego dirigido donde el entrenador recomendará una serie de patrones estratégicos no mecanizados para atacar el sistema defensivo del equipo

contrario. Nos servirá para evaluar la capacidad de disciplina táctica del equipo, a nivel elemental, y valorar la autonomía adquirida con respecto a los contenidos que se han aprendido.

*Fase V: Fase autónoma con feedback.*

- a) *Objetivo:* Participar en el juego con un mínimo de coherencia para conseguir los principios del juego utilizando las formas de juego más adecuadas.
- b) *Estrategias y estilos de enseñanza:* Global ya que estamos ante el juego real. Las estrategias de enseñanza serán los estilos cognitivos y creativos.
- c) *Forma de Juego a Favorecer:* Como máxima aspiración, sería poder realizar con mayor o menor eficacia el juego libre, con una "lectura" eficaz del juego por parte de los jugadores. En este caso y en función de lo aprendido los jugadores pueden aplicar juego dirigido de forma no consciente.
- d) *Consideraciones:* Será necesario aplicar un conocimiento de resultados al acabar la actuación en el terreno de juego o a través del vídeo.

Es importante repetir el proceso que proponemos, desde su fase inicial, ante el aprendizaje de contenidos novedosos y determinantes para la estructuración del juego ofensivo futuro, ó volver hacia atrás a fases anteriores cuando aparecen conflictos de aprendizaje. Por otra parte, será necesario establecer una evaluación sistemática de la evolución de los aprendizajes para cada una de las fases.

### Conclusiones

El aprendizaje de los contenidos tácticos debe favorecer una mayor autonomía del niño en la aplicación de las conductas aprendidas, esto es

posible teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- I. El qué enseñar, determinado por los objetivos y contenidos, debe estructurarse teniendo en cuenta los roles y principios del juego.
- II. El docente en su fase preactiva debe elegir los métodos y medios, estilos, estrategias, entornos y normas de aprendizaje, más adecuados para cada fase del aprendizaje de cada contenido
- III. El aprendizaje de los contenidos e intenciones tácticas determinará su aplicación en la forma de juego, es por ello que hay que enseñarlos mediante un proceso pedagógico que permita su aplicación en las distintas formas de juego.
- IV. Un orden lógico de este proceso parece ser el siguiente:
  - a) Vivenciar la necesidad y utilidad de los elementos a aprender y facilitar la aplicación de lo que sabe a través del juego libre.
  - b) Proponer situaciones de aprendizaje en un entorno estable, conocido y en conexión con otros colindantes.
  - c) Proponer situaciones de aprendizaje en un entorno más lejano.
  - d) Evaluar mediante el contraste del juego libre y dirigido.
  - e) Asimilar en la competición distintas formas juego en función de los acontecimientos.
- V. Este orden puede y debe iniciarse cada vez que se aprenden nuevos contenidos, y puede retrocederse en función del repaso de contenidos ya aprendidos ante actuaciones determinadas.

#### Referencias

- Antón, J. L. (1998) *Balonmano. Táctica Grupal Ofensiva. Concepto, estructura y metodología*. Madrid: Gymnos.
- Antón, J. L. (2000) *Balonmano. Perfeccionamiento e investigación*. Barcelona: INDE.
- Delgado, M. A. (1991) *Estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. Granada: I.C.E. Universidad de Granada.
- Fradua, L. y Pintor, D. (1997) Sistemas de juego en la iniciación al fútbol. *Revista de Educación Física: Teoría y renovar la práctica*, 60, 25 - 31.
- Navarro; V. y Jiménez, F. (1998) Un modelo estructural – funcional para el estudio del comportamiento estratégico en los juegos deportivos (I). *Revista de Educación Física: Teoría y renovar la práctica*, 71, 5 - 13.
- Navarro; V.; Jiménez, F. (1999) Un modelo estructural – funcional para el estudio del comportamiento estratégico en los juegos deportivos (y II). *Revista de Educación Física: Teoría y renovar la práctica*, 73, 5 - 8.
- Sicilia, A. y Delgado, M. A. (2002) *Educación Física y estilos de enseñanza*. Barcelona: Inde.
- Villada, P. y Vizuete, M. (2002) *Los fundamentos teórico didácticos de la Educación Física*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deportes.