

LA METODOLOGÍA COMPRENSIVA PARA LA ENSEÑANZA DEL DEPORTE EN EL CURRÍCULUM DEL MAESTRO ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN FÍSICA

Manuel Blázquez Bermudo

“Los mayores se empeñan en lograr que los niños jueguen como ellos jugaban, mientras que los niños más espabilados muestran a los otros cómo van a jugar ellos de ahora en adelante, conservando pero también sutilmente alterando la tradición cultural del juego”.

FERNANDO SAVATER. *EL VALOR DE EDUCAR* (1997).

1. INTRODUCCIÓN

Tradicionalmente, todas las personas relacionadas con cualquiera de las etapas de la formación deportiva de un individuo, ya sean entrenadores, profesores de Educación Física, de primaria o secundaria, monitores deportivos, etcétera..., tendemos a reproducir los modelos con los que hemos recibido nuestra formación, o bien en etapas de aprendizaje como deportistas o como futuros profesionales de la docencia o el entrenamiento deportivo. Lógicamente, dichos modelos, a medida que la persona que los pone en práctica va acumulando experiencia, van evolucionando y adaptándose a todas las circunstancias que van a incidir en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Este hecho ha motivado que la enseñanza del deporte apenas haya evolucionado en las últimas décadas, siendo enorme la variación que han experimentado otros aspectos, como el material, los reglamentos o las instalaciones. En casi todos los centros de enseñanza se mantienen dentro del currículum los deportes que podríamos denominar clásicos o históricos (Baloncesto, Voleibol, Balonmano...) y el enfoque de la enseñanza ser el encaminado prioritariamente al dominio de una serie de gestos técnicos que pueden calificarse de complejos y en ocasiones de muy complejos, es decir, que su enseñanza entraña ciertas dificultades, y que, generalmente, están vinculados al rendimiento que exige el deporte competitivo, reproduciendo los modelos que imperan en la competición de élite.

Las causas de que estos planteamientos permanezcan inamovibles pueden deberse a una serie de factores. Personalmente creo que son

atribuibles a la formación del profesorado y a la enorme influencia de los medios de comunicación. Devís y Peiró (1992, 143), citan el trabajo de Jackson, Jones y Williamson (1982) en el que afirman que el inmovilismo que sufre la enseñanza en Educación Física se debe a dos características importantes ligadas a la profesión:

- a) el carácter conservador de la mayoría de los profesores-as de Educación Física.
- b) la gran influencia ejercida por las instituciones deportivas nacionales.

Dicho estudio está ubicado en el contexto británico, pero es extrapolable al estamento docente de cualquier sociedad desarrollada, incluida, naturalmente, la española.

En el primer punto, el carácter conservador de los profesores de la Educación Física que la evolución en la enseñanza del deporte es prácticamente inexistente. Si bien denominar conservadores a los profesionales de la Educación Física no parece lo más pertinente en cuanto a su carácter, sí lo es en cuanto a los planteamientos, por cuanto supone la perpetuación de unos modelos de enseñanza que deben ser constantemente revisados, pero que, de hecho, no lo son. Forzosamente, habrá que vincular este comportamiento a la formación inicial que los futuros profesores, reciben en los diferentes INEFS o Escuelas Universitarias de Magisterio, puesto que los maestros y profesores de Educación Física van a transmitir a sus alumnos aquello para lo que se les prepara en su etapa universitaria.

Por otra parte, por norma general, dichos profesionales no sólo forman el colectivo que hoy por hoy imparte la asignatura de Educación Física en la mayoría de los centros de enseñanza, sino que, además, ocupa un lugar muy importante tanto en los organigramas de los cuadros técnicos de la inmensa mayoría de los equipos deportivos de cierto nivel en cualquier deporte como en la organización, a nivel federativo, de los procesos de formación de técnicos en, prácticamente, todos los deportes.

Pasando al segundo aspecto, los antes citados Jackson, Jones y Williamson (1982) se refieren a la gran influencia que los estamentos deportivos nacionales ejercen sobre la composición del currículum de la Educación Física. Esta influencia se traduce generalmente en la atención que los medios de comunicación otorgan a los deportes llamados "mayoritarios" (los anteriormente mencionados), siendo éstos los únicos que reciben tratamiento informativo salvo que se produzca un esporádico o inesperado éxito internacional en otros deportes. Incluso en estos casos, sobre todo en deportes colectivos o de equipo, se pueden vislumbrar manifestaciones sexistas en su enfoque, pues parecen no existir en versión femenina, aunque alcancen éxitos similares o superiores a los de sus compañeros masculinos.

En resumen, en la inmensa mayoría tanto de los centros educativos como de los equipos deportivos sigue imperando un modelo de ense-

ñanza que algunos autores han denominado “*Modelo técnico profesional*”, que, si bien tiene una serie de indudables ventajas, también adolece de una serie de defectos, que podemos analizar a continuación:

2. CONSIDERACIONES SOBRE EL MODELO TÉCNICO PROFESIONAL

Este modelo de enseñanza no carece de virtudes, ya que ha sido utilizado con éxito durante mucho tiempo, pero es poseedor también de una serie de defectos. Para empezar, si se analiza el proceso de gestación, se verá que se construye mediante el análisis biomecánico de los gestos técnicos utilizados por deportistas de élite adultos. Estos gestos, mediante las conocidas como “*progresiones pedagógicas*”, se intentan transferir a la enseñanza del joven deportista, considerándolo como la única respuesta válida e imponiéndole dicha respuesta, con lo que se pierden todas las opciones a la creatividad y a la innovación, tan necesarias en el deporte.

Todo esto supone la pérdida con el contexto real del juego, ya que lo que se persigue es la reproducción y el asentamiento de una serie de estereotipos, es decir, de gestos técnicos que obtengan la máxima eficacia y, por tanto, el mayor rendimiento.

El sistema utilizado para la enseñanza del deporte lo ofrece Sánchez Bañuelos (1984, 175) y establece un proceso de siete fases. Son las siguientes:

- 1.- Presentación global del deporte.
- 2.- Familiarización perceptiva.
- 3.- Enseñanza de los modelos técnicos de ejecución.
- 4.- Integración de los modelos técnicos en situaciones básicas de aplicación.
- 5.- Formación de los esquemas básicos de decisión.
- 6.- Formación de esquemas tácticos colectivos.
- 7.- Acoplamiento táctico y técnico del conjunto

Este proceso tiene una serie de inconvenientes; entre ellos la idea de que el individuo que aprende necesita un modelo a imitar otorga al técnico o profesor un protagonismo basado en un supuesto perfecto conocimiento de la técnica y, además, la capacidad de realizar una demostración que se acerque a la ideal, para ser capaz de ofrecer una información, tanto verbal como visual, lo más completa posible sobre lo que se espera que el aprendiz imite o intente imitar.

Algunos autores denominan a este tipo de enseñanza como *aprendizaje por recepción*, aunque la denominación más común en Educación Física es la de *instrucción directa*.

En caso de que se utilice este método hay que tener en cuenta una serie de factores que pueden hacer que presente inconvenientes. Entre otros, que es necesario presentar un modelo lo más correcto posible, para lo que, o bien es el profesor el que hace la demostración, con lo que puede transmitir peculiaridades no deseadas en la misma o utilizamos a un alumno aventajado, que no siempre es el más indicado. Además, que resulte fácil de ejecutar para el profesor o el demostrador no necesariamente significa que lo sea para el aprendiz. Aunque el profesor o demostrador sea capaz de realizar una demostración perfecta puede que para el alumno resulte inalcanzable cuando se trata de un gesto técnico complejo, como puede resultar, por ejemplo, un remate en Voleibol. Que el alumno sepa qué es lo que tiene que realizar no significa que sea capaz de hacerlo.

La atención del alumno también es un parámetro fundamental, no sólo por el grado de la misma que otorgue a la explicación y la demostración, también porque es posible que observe actos que no son significativos. Una vez informado el alumno de aquello que pretendemos que realice, se pasa a la acción y lo que se pretende es asentar una serie de comportamientos que podemos denominar *automatismos*.

El método para que dichos automatismos constituyan un aprendizaje es la repetición, la cual, por diversas que sean las formas en que se plantee, siempre va a producir cierto desencanto en el individuo que aprende porque es aburrida, además de que tampoco permite ningún tipo de iniciativa por parte del aprendiz.

Para terminar con el análisis del modelo técnico profesional, hay que tener en cuenta la manera de realizar la corrección de los errores. Evidentemente, en la mayoría de las ocasiones, las respuestas que ofrece el aprendiz no van a coincidir con las ejecuciones que sirven de modelo comparativo para los profesores y entrenadores. La forma de corregir por parte de éstos, suele ser una información descriptiva de qué es lo que el individuo hace mal, que es algo que, generalmente, el aprendiz ya sabe, pero no suele ofrecerse la solución, es decir, otorgarle al practicante una solución que logre hacerle superar la dificultad de la tarea.

3. MÉTODOS ALTERNATIVOS EN LA ENSEÑANZA DEL DEPORTE

En España, los primeros vientos de cambio en la enseñanza de los deportes vienen con la influencia de los trabajos de Claude Bayer, que basa su labor en la noción de transferencia positiva y en el análisis estructural y funcional de los deportes. Tras un profundo análisis identifica una serie de principios tácticos ofensivos y defensivos comunes en los juegos colectivos de invasión, son aquellos en los que el objeti-

vo es llevar un móvil a un punto o a una zona del terreno de juego defendido por el equipo contrario, que anteriormente nadie había identificado de una manera tan amplia.

La metodología de enseñanza se basa en una sucesión de situaciones de juego en deportes simplificados o bien simplificaciones que se adapten a las posibilidades de los practicantes, para que éstos puedan aprender y desarrollar principios tácticos que puedan ser transferibles a diferentes deportes.

También existen influencias británicas en este tema. Éstas provienen fundamentalmente de un grupo de profesores de la Universidad de Loughborough que clasifican los juegos deportivos en una serie de grupos, dentro de los cuales se podrían ubicar todos los deportes colectivos así como buena parte de los de adversario. Una de las profesores de dicha universidad, Brenda Read nos presenta dos modelos de enseñanza de los juegos deportivos:

1.- El modelo aislado: Orientado hacia la competencia técnica y que es el predominante hasta el momento. Primero se trabaja la técnica y después se introduce una situación de juego predeterminada y se finaliza integrándola en el contexto real del juego.

2.- El modelo integrado: Donde destacan los aspectos contextuales y técnicos, y son estos los que crean unas demandas o exigencias que deben solucionarse de la mejor manera posible. Una vez que se comprende el juego es cuando se pasa a valorar la importancia instrumental de la técnica.

José Devís y Roberto Sánchez (1996), hacen una clasificación más matizada, diferenciando igualmente dos modelos:

1.- Modelos verticales

2.- Modelos horizontales

Los modelos horizontales pueden, asimismo, subdividirse en dos:

2.1: Modelo estructural

2.2: Modelo comprensivo

3.1. Modelos verticales (Horst Wein. 1993. En España Usero y Rubio. 1993)

En estos modelos la orientación transcurre, desde los inicios, den-

tro del deporte elegido, no atendiéndose a la posibilidad de *transferencia* que puede existir entre varios deportes. La progresión a seguir sería:

JUEGOS SIMPLIFICADOS > MINIDEPORTE > DEPORTE ADULTO

Los juegos simplificados son aquellos en los que se reduce el terreno de juego y el número de jugadores. Este tipo de situaciones ha dado lugar a deportes con una enorme aceptación, como puede ser el caso del Voleibol-playa o el Baloncesto tres contra tres u otros. A veces incluso supera o hace desaparecer a su “hermano mayor”, como puede ser en el caso del Balonmano, que originariamente se jugaba con once jugadores, o se independiza por completo, como es el caso del Fútbol-sala. Son deportes donde el reglamento, con las lógicas adaptaciones, permanece fiel al de su hermano adulto.

El minideporte se caracteriza sólo por el menor tamaño del terreno de juego y del material (balones, canastas, etcétera...), pero el número de jugadores es igual al del deporte adulto, que sería el último paso.

3.2. Modelos horizontales

Parten de una iniciación común a varios juegos comunes apoyados en la base de estructuras comunes y similitudes tácticas entre ellos. Además, asume la existencia de la *transferencia* entre ellos. Dentro de los modelos horizontales, existen dos vertientes: el modelo estructural y el comprensivo.

3.2.1. Modelos estructurales: Blázquez (1986) y Lasierra y Lavega (1993)

Como puede verse, asimismo, son dos los autores que desarrollan y propugnan este modelo en la línea de los trabajos de Bayer y Parcebas, demostrando un gran interés por que el jugador se encuentre en situaciones que necesiten de su iniciativa y donde haya diferentes opciones que le obliguen a elegir, veremos primero el de Domingo Blázquez:

3.2.1.1. Domingo Blázquez

El *método de trabajo* a utilizar va a ser el juego, de cara a potenciar el protagonismo del niño en el desarrollo del juego.

Para ello, se puede utilizar la siguiente secuencia, en la que se respeta y favorece la reflexión sobre las decisiones a tomar:

Primera Fase: Juego global: *Que se desarrolla con las siguientes características:*

- * *Se dan algunas reglas fundamentales y se juega inmediatamente.*
- * *Las explicaciones tienen que ser lo más breves posible.*
- * *Siempre que sea posible deben emplearse esquemas o dibujos.*
- * *Se van introduciendo nuevas reglas y se precisan aspectos del juego sobre la marcha.*

Segunda Fase: Tras unos minutos de juego:

- * *Los jugadores de cada equipo se reúnen y discuten sobre la organización sobre el terreno de juego, sobre la táctica a seguir, etc...*

Tercera Fase: Vuelta a la práctica del juego:

- * *Se aplican las decisiones del equipo.*

Cuarta Fase: Parada:

- * *Reunión de los dos equipos, explicando lo que había sido decidido, y de ello, qué ha salido bien y mal y por qué.*
- * *Los jugadores constatan sus defectos y tratan de analizar las causas de los errores.*
- * *Los jugadores que no han participado activamente emiten sus juicios.*
- * *Es aconsejable que en los juegos donde haya sustituciones de jugadores, estos observen a sus compañeros.*

Quinta Fase: Modificaciones a propuesta del profesor:

- * *El profesor propone cambios en las reglas, variantes o nuevos juegos para paliar las deficiencias surgidas.*

Sexta Fase: Juego “definitivo”: *Donde debemos tratar de conseguir:*

- * *Una participación activa de todos los niños.*
- * *Una mejor comprensión del juego.*
- * *Dar prioridad al juego, o bien practicando inmediatamente otro juego más complejo, si tenemos tiempo para ello, o bien sentando las bases para practicarlo en ocasiones posteriores.*

** Mejorar progresivamente las posibilidades de los jugadores, haciéndoles conscientes de sus progresos.*

** Utilizar las pausas y descansos para estructurar mejor al equipo, para hacer descubrir a cada uno sus posibilidades y permitir la toma de conciencia de elementos socio-afectivos del grupo.*

** La duración de esta fase va a ser de 15 ó 20 minutos”*

3.2.1.2. Lasierra y Lavega (1993)

Dirigido a deportes colectivos de espacio común y participación simultánea, también conocidos como deportes de invasión. Sigue, secuencialmente, estas fases:

a) Fase de relación: Donde se centra la atención en el móvil y se realizan actividades y circuitos que tienen como objetivo el aprendizaje técnico y algunos patrones técnicos comunes a varios juegos deportivos.

b) Fase de desarrollo de los elementos técnico-tácticos individuales: Donde han de considerarse situaciones de defensa y ataque individualmente.

c) Fase de desarrollo de los elementos básicos de la táctica colectiva: Donde se consideran las mismas situaciones que en la etapa anterior, pero de manera colectiva.

d) Fase de desarrollo de los sistemas de juego: Donde se utilizan sistemas tácticos de defensa y ataque.

3.2.2. Modelo comprensivo

También se encuadran en la enseñanza de juegos colectivos, pero incluyen cuatro grupos distintos, por lo que abarcan a, prácticamente, todos los deportes colectivos, e independientemente de que se practiquen individualmente o por parejas, algunos de adversario, o, como los denomina Hernández Moreno, de oposición, como son los de raqueta (tenis, bádminton, squash, frontón, etcétera...).

Van de la globalidad a la especificidad, o de la táctica a la técnica, por lo que la comprensión y la toma de decisiones son las que atañen directamente a este tipo de enseñanza, pero ya que es el modelo que nos interesa, vamos a estudiarlo con algo más de profundidad:

4. ESPECIAL CONSIDERACIÓN DEL MODELO COMPRENSIVO

Este modelo es introducido en España por los profesores Devís y Peiró (1995), inclinándose por una enseñanza integrada de los grupos de deportes antes citados, más que por la enseñanza específica y separada de un deporte en concreto, como se pretende en el modelo vertical, ya que se basan en que “cada uno de estos grupos de juegos posee similitudes tácticas y formas de interacción, oponentes y el móvil o móviles de juego”.

Esta forma de enseñanza se enmarca en el tipo de orientación pedagógica que va de la táctica a la técnica, a través de una serie de juegos que poseen similitudes tácticas con los deportes normales o estándar. Lo que busca fundamentalmente es la comprensión de los principios existentes en cada uno de los grupos mediante la participación.

El modelo comprensivo consta de tres fases. En la primera de ellas se practican los **Juegos deportivos modificados**, que, en palabras de los propios autores, consisten en “una abstracción global simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo, que exagera los principios tácticos y reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos. No se trata de situaciones aisladas del juego, ni de juegos esporádicos, sin continuidad ni desarrollo como los que pueden realizarse al principio o final de una clase. Tampoco son mini-juegos o mini-deportes puesto que éstos, aunque adapten el deporte a la edad de los niños/as, no son progresivos en la enseñanza y reproducen los mismos patrones de formalización y estandarización del juego de los adultos y los mismos principios de enseñanza-aprendizaje, esto es, de enseñanza de la técnica”.

Estos juegos se dividen en cuatro grupos:

- 1) juegos de blanco y diana (golf, bolos, etc...)
- 2) juegos de bate y campo (beisbol y softbol, etc...)
- 3) juegos de cancha dividida o red y muro o pared (voleibol y deportes de raqueta: tenis, bádminton, squash, frontón, etc...)
- 4) juegos de invasión (fútbol, baloncesto, balonmano, hockey, waterpolo, etc...)

El proceso debe ser secuencial, es decir, comenzaríamos con los juegos de blanco y diana y finalizaríamos con los de invasión, pero no tiene por qué ser lineal, ya que lo que marca la progresión es el concepto de complejidad táctica y se pueden encontrar juegos que tácticamente sean más complejos en el grupo de, por ejemplo, bate y campo, que en los niveles más sencillos de los juegos de invasión.

Una vez conocida y “superada” esta fase se pasa a una **etapa de transición**, que será el puente entre los anteriormente citados grupos de juegos y la introducción a los deportes estándar. Asimismo, este proceso de transición va a constar de tres fases, la primera de las cuales no es sino un recordatorio y mantenimiento de la anterior:

- 1) Juegos deportivos modificados
- 2) Situaciones de juego
- 3) Minideportes

Dentro de la etapa de transición, la primera de las fases es la de juegos deportivos modificados. Son los mismos de la etapa anterior y que durante esta fase se afianzan y se desarrollan.

La segunda fase la constituyen las situaciones de juego, que para cualquier entrenador son habituales en cualquier sesión de preparación táctica de un equipo, sólo que en este caso se adaptan y encauzan hacia las sesiones de Educación Física.

La última fase es la dedicada a los minideportes, que no son sino una adaptación de los deportes adultos a practicantes más jóvenes y, lógicamente, de menor tamaño, para lo que se reducen las variables espaciales y temporales (dimensiones del terreno de juego, porterías o canastas, móvil e instrumentos de juego y duración del partido), pero que, en líneas generales, van a mantener el espíritu del deporte adulto en cuanto a desarrollo, objetivos y reglamento. En cuanto al componente táctico forzosamente se va a desarrollar puesto que se va a practicar el juego real, por lo que está asegurado.

Al igual que antes, dichas fases no son secuenciales, sino que son el resultado de una combinación que en todo momento debe adaptarse a las condiciones y las necesidades del individuo que aprende.

La tercera y última de las fases es la de la **Introducción a los deportes estándar**, en la que va a darse un tratamiento específico del deporte o deportes elegidos y donde deben mantenerse como recordatorio los elementos integrantes de la fase anterior, es decir, los juegos modificados, las situaciones de juego y los minideportes.

Para poder poner en práctica este modelo hay que seguir una serie de principios pedagógicos generales que no son sino una guía, ya que pueden ser modificados durante el proceso, por lo que adquieren el carácter de propuesta en función de las características de cada grupo. Según Devís y Peiró (1992) son:

- 1) *Principios para la elaboración de juegos modificados: modificación de los principales elementos como el material, el equipamiento, el área de juego, las reglas, etcétera...*

El material es un elemento fundamental, además de que está experimentando un proceso de innovación más acentuado, sobre todo en

cuanto se refiere a su capacidad de adaptación a niños/as, ya que se ha pasado de un material que podía denominarse “único” a una gama enorme de posibilidades en cuanto a tamaño, peso, flexibilidad, textura, etcétera.

Ocurre lo mismo con el equipamiento (bates de diferentes pesos y tamaños, palas y paletas, raquetas de todo tipo, pelotas de todo tipo, de diferentes pesos, texturas, etcétera...).

Las áreas de juego pueden modificarse según del objetivo que se persiga, así, pueden establecerse campos anchos y cortos o estrechos y alargados, sobre todo, en función de las posibilidades que tengamos y del número de alumnos que establezcamos que participan en cada juego.

Las reglas pueden variar en cuanto al número de jugadores, que casi siempre tiende a reducirse, el desarrollo del juego y su puntuación, etcétera, pero siempre que se mantenga más o menos firme la parte esencial del juego y el objetivo que se persigue.

2) *Principios tácticos de las distintas formas de juegos deportivos. Cada una de las distintas formas de juegos deportivos posee principios tácticos de ataque y defensa similares. Además, dentro de un juego modificado se conjugan los roles de ataque y defensa, tal y como se dan en la realidad.*

Los juegos de blanco y diana no ofrecen demasiadas opciones a nivel táctico, únicamente aquellos en los que aparece la figura de un oponente pueden ser susceptibles de modificación a nivel táctico.

Los juegos de bate y campo tienen como objetivo táctico el envío del móvil a los espacios que los jugadores oponentes no están ocupando o en los que el retorno de la pelota resulta más costoso. En defensa lo más importante es una buena distribución del campo y en ambos casos (defensa y ataque), coordinar las opciones del equipo con buenas soluciones.

En los juegos de cancha dividida y muro ocurre igual que en el anterior, es importante la ubicación en el espacio y los apoyos defensivos y ofensivos a compañeros/as (cuando los hay).

En los juegos de invasión, en ataque son importantes los desmarques con balón, los apoyos y en general todo lo que podemos denominar juego sin balón (abrir espacios, buscar profundidad, crear opciones de peligro de tanto, etcétera). En defensa, ser capaces de utilizar diferentes sistemas defensivos eficazmente.

3) *Principios para la progresión de los juegos modificados.*

Se pueden utilizar estos juegos alrededor de los 10-11 años, lo que corresponde a cursos previos al inicio de la etapa en secundaria y en función del concepto de *complejidad táctica* anteriormente citado. La idea es comenzar por los juegos de blanco y diana y terminar con los de invasión, que, en principio son los que ofrecen una mayor gama de posibilidades a nivel táctico.

4) Principios para la mejora de los juegos modificados.

Para la mejora de los juegos modificados, la colaboración entre diferentes miembros del profesorado es fundamental. Hay que tener en cuenta que una premisa fundamental es la aportación que los propios alumnos realizan con sus planteamientos, por lo que con una puesta en común entre diferentes profesores se puede abarcar un enorme abanico de posibilidades que no debe desperdiciarse.

5) Principios para el desarrollo de estrategias de comprensión.

Evidentemente, los juegos modificados se practican en grupo, pero lo más efectivo parece ser el uso de juegos con el menor número posible de participantes (uno contra uno, dos contra dos o tres contra tres), siempre que las posibilidades del centro educativo en cuanto a material, equipamiento e instalaciones, lo permitan. Tiene entre otras ventajas que puede interrumpirse el juego de un número reducido de alumnos para hacer preguntas sin necesidad de que el resto detenga su actividad. La organización de los alumnos debe ser coherente con el objetivo que se persigue, esto es, la comprensión, por lo que lo más recomendable parece ser la "*pedagogía de los grupos reducidos*" cuando se formen y organicen grupos. Devís y Peiró (1992, 165) defienden que para el aprendizaje lo más efectivo es plantear cualquier cuestión en forma de pregunta. Éstas pueden hacerse tras cierto tiempo de práctica, ya que para la comprensión es más importante la presentación de un gran número de juegos, y necesita tiempo y práctica. También es importante no abusar de las preguntas. Deben ser utilizadas cuando sea verdaderamente conveniente, ya que cuando se hacen, obviamente, hay que interrumpir el juego. La participación es fundamental, por lo que debe estar garantizada para todos los alumnos/as. Siempre que sea posible porque tengamos posibilidades de espacio suficiente deben organizarse los juegos de manera que no haya alumnos inactivos o que los períodos de inactividad sean mínimos.

6) Principios relacionados con la evaluación de los alumnos.

Un buen sistema para la evaluación de los alumnos es que sean ellos mismos los que elaboren e inventen nuevos juegos modificados. Con ello se consiguen dos objetivos simultáneamente: por un lado comprobar el nivel de comprensión alcanzado y por otro enriquecer las posibilidades de utilización de nuevos juegos por parte del profesor gracias a las aportaciones de los propios alumnos. Todo ello, unido a la habitual observación individual o grupal por parte del profesor garantiza una buena evaluación del alumno.

Como es fácil deducir, el nivel de compromiso y de implicación por parte del profesor con este tipo de modelos de enseñanza es muy alto,

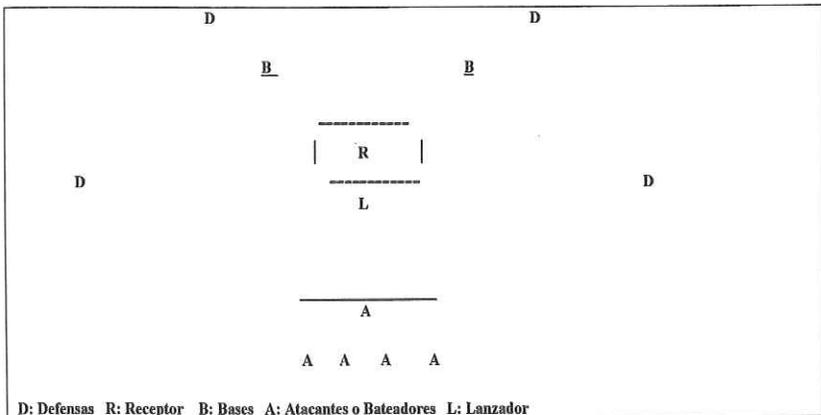
siendo constantes aspectos como la reflexión y los procesos de contrastación dentro de las propias sesiones.

Tal y como expresan los autores, Devís y Peiró (1995, 165): “*Los juegos modificados son de carácter dinámico y cambiante según el espacio disponible, los jugadores, la intervención del profesor y la evolución de los participantes y el propio juego. Un mismo juego realizado dentro de una misma clase, pero en espacios y grupos diferentes, puede evolucionar de forma distinta y cambiar de un día para otro, aún jugando los mismos alumnos-as*”.

5. APLICACIÓN PRÁCTICA

Dicha aplicación entraña algunas dificultades de organización y necesita cierta creatividad por parte del profesor, por lo que vamos a ver un supuesto aplicable en nuestras sesiones:

5.1. Juego de bate y campo: Beisbol modificado



-Descripción y reglas de juego

- Dos grupos de jugadores de similar número de componentes, en función de las posibilidades de material y espacio disponible pero tratando de que sean del menor número posible, realizarán por turnos funciones de defensas o atacantes (bateadores)
- El número de conos o bases puede ser modificado a voluntad para acrecentar la dificultad táctica del juego. Comenzaremos con una o dos y podemos aumentar su número hasta que se considere oportuno.

- Dado que en España carecemos de tradición de lanzadores para Beisbol y que el lanzamiento de un jugador puede dar lugar a conflictos y discusiones, será un miembro del propio equipo el que hará las funciones de lanzador, con lo que se garantiza que la pelota se lanzará en las mejores condiciones posibles. Aún así, sólo se dispondrá de tres oportunidades para golpear la pelota con el bate, pasadas las mismas, quedará eliminado. El bateo debe hacerse sujetando el bate a dos manos para garantizar la seguridad de los compañeros (el bateo a una mano muchas veces acaba con el bate escapándose de las manos del bateador, lo que, aún con bates que no sean de madera puede dar lugar a accidentes).
- Tras golpear la pelota tratará de lograr una carrera (un punto) corriendo alrededor de la base o bases, pudiendo elegir detenerse en una para esperar un posterior bateo de un compañero para proseguir su carrera.
- El equipo defensivo tratará de eliminar al jugador contrario mandando la pelota a un compañero que estará en una zona delimitada antes de que este consiga la carrera o mientras está entre las bases. Este compañero no podrá salir de la zona asignada.
- Cuando todos los miembros de un equipo han bateado, se anota el número de carreras y los equipos cambian sus roles. Cuando ambos equipos han terminado se considera que se ha hecho una “ronda”. Tras un número prefijado de rondas, ganará el equipo que más carreras obtenga.

–Aspectos susceptibles de modificación

Estos aspectos van a depender, lógicamente, de variables tales como las características de los alumnos y de su evolución en el aprendizaje, del equipamiento con el que podamos contar y de las instalaciones de las que dispongamos.

- El material es fundamental para la complejidad táctica del juego, en función de su capacidad para alcanzar mayores distancias según sea la naturaleza del mismo a la hora de ser golpeado. Para ello podemos utilizar pelotas de espuma, de softbol, de goma, de tenis, etcétera. También pueden utilizarse bates de diferentes materiales, tamaños y pesos.
- Podemos eliminar a un jugador golpeándole con la pelota mientras corre, con lo que las opciones defensivas aumentan y con ello la capacidad de decisión.
- También es susceptible de variación el hecho de que el jugador que ocupa el lugar de receptor defensivo pueda o no salir de la zona asignada para recoger lanzamientos poco precisos de sus compañeros y

volver después a su demarcación. También puede variarse el tamaño de dicha zona de recepción (muy pequeña o muy grande).

- Como ya se ha comentado antes, el número de bases es variable, así como las distancias donde han de colocarse, tanto desde la zona de golpeo como entre ellas.
- Pueden modificarse sobre la marcha tantas reglas como se consideren oportunas para favorecer algún principio táctico o, simplemente, la dinámica del juego.

-Intenciones u objetivos tácticos

- Aún siendo conscientes de la dificultad que entraña el dominio de este tipo de técnicas, se debe tratar de golpear la pelota en función de la colocación en el campo del equipo contrario. Intentar mandarla a lugares de difícil retorno y a espacios vacíos o no cubiertos, así como observar las posiciones que ocupan los compañeros en las bases para tratar de favorecer sus posibilidades. También debe jugarse con la fuerza en el golpeo (fuerte o débil) para tratar de sorprender al equipo contrario.
- El equipo defensivo debe ubicarse para tratar de cubrir bien todas las zonas del terreno de juego.
- Es importante intentar colaborar entre sí cuando los lanzamientos han logrado una gran distancia y los jugadores han de formar una cadena para lograr llevar la bola de la manera más rápida y eficaz posible hasta el jugador que hace funciones de receptor.

-Observaciones y posibles preguntas a los alumnos

- La primera reflexión es la más obvia: ¿Se ocupan eficazmente todos los espacios o por el contrario se ubican en zonas cercanas unos de otros?
- Una vez recuperada la pelota: ¿Se colabora para llevarla al objetivo?
- ¿Se varían las posiciones en función de las posibilidades del alumno que golpea (alumno con poca o mucha potencia de golpeo)?
- En ataque: ¿Somos capaces de estudiar las posiciones de los compañeros y tratar de enviar la pelota a algún lugar en concreto en función de las mismas?

6. CONCLUSIONES

En un estudio de Castejón y colaboradores (1999) sobre la enseñanza del deporte de iniciación con diferentes estrategias, denominan-

do dichas estrategias como modelo técnico, táctico y técnico-táctico y, en este caso, aplicadas al Baloncesto, no se encuentran diferencias apreciables en cuanto al rendimiento técnico alcanzado por los alumnos con los que se realizó dicho estudio. Cabe puntualizar que lo que este autor denomina modelo táctico se identifica con el modelo comprensivo. También es importante constatar que el desarrollo del pensamiento táctico, que es uno de los objetivos primordiales de los modelos comprensivos es un aspecto difícilmente cuantificable, por lo que no hay datos sobre este aspecto.

Como puede comprobarse, existen diferentes tendencias en cuanto al enfoque que ha de darse a la enseñanza de los juegos deportivos. En diferentes estudios sobre la manera de obrar de los profesores novatos, cabe destacar que el modelo por el que se decantan, sea este el modelo técnico o el comprensivo, en ocasiones no tiene nada que ver con la formación recibida en las escuelas de Magisterio, pero está bastante claro que si no se conoce un método de enseñanza la posibilidad de aplicarlo será nula. En estos momentos se encuentran abiertas varias líneas de investigación sobre estudios comparativos de los diferentes métodos y no puede descartarse la aparición de nuevos enfoques, pero creo que es evidente la necesidad de que los futuros maestros conozcan y, sobre todo, experimenten, todos los modelos posibles de enseñanza de los juegos deportivos.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, D. (1986) *Iniciación a los Deportes de Equipo*. Editorial Martínez Roca. 13-14.
- BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, D. (1995) *Métodos de enseñanza de la práctica deportiva*. En BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, D.(dir.) *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. INDE Publicaciones. 256-270.
- CASTEJÓN OLIVA, F.J. (1995) *Fundamentos de iniciación deportiva y actividades físicas organizadas*. Editorial Dykinson. 126-132.
- CASTEJÓN OLIVA, F.J. Y COLABORADORES (1999) *La enseñanza del deporte de iniciación con estrategia técnica, táctica y técnico-táctica*. En SAÉNZ LÓPEZ-BUÑUEL, P., TIERRA ORTA, J. y DÍAZ TRILLO, M. (Coordinadores). *Actas del XVII congreso nacional de Educación Física*. Instituto Andaluz del Deporte. 726-735.
- CONTRERAS JORDÁN, O. (1998) *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. INDE Publicaciones. 225-231.
- DEVÍS DEVÍS, J. (1992) *Bases para una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos*. En DEVÍS DEVÍS, J. y PEIRÓ VELERT, C. (dir.) *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: La salud y los juegos modificados*. INDE PUBLICACIONES. 143-146. 163-166.
- DEVÍS DEVÍS, J. y PEIRÓ VELERT, C. (1995) *Enseñanza de los deportes de equipo: la comprensión en la iniciación de los juegos deportivos*. En BLÁZQUEZ

- SÁNCHEZ, D.(dir.) La iniciación deportiva y el deporte escolar. INDE Publicaciones. 340-344.
- DEVÍS DEVÍS, J. y SÁNCHEZ GÓMEZ, R. (1996) La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: Antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. En MORENO MURCIA, J.A. y RODRÍGUEZ GARCÍA, P.L. (dir) Aprendizaje deportivo. Universidad de Murcia. 164-177.
- HERNÁNDEZ MORENO, J. (1994) Análisis de las estructuras del juego deportivo. INDE Publicaciones. 105.
- SÁNCHEZ BAÑUELOS, F. (1984) Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Editorial Gimnos. 175.
- SAVATER, F. (1997) El valor de educar. Editorial Ariel. 41.