

Trabajo Fin de Grado

La enseñanza comprensiva de los juegos deportivos
en el ámbito escolar

Autor

Javier Casillas Otal

Director

Javier Zaragoza Casterad

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.
Año 2014

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
1.1. Aportaciones del trabajo en relación a las diferentes informaciones.	4
2. OBJETIVOS DEL TFG.....	6
3. JUSTIFICACIÓN.....	7
3.1. Relevancia del tema	7
3.2. Vinculación del tema con las competencias del título	7
4. MARCO TEÓRICO	9
4.1. Métodos de enseñanza.....	9
4.2. El modelo comprensivo de enseñanza deportiva.	14
4.2.1. Origen del modelo comprensivo.....	14
4.2.2. Fases y características del modelo comprensivo y el pensamiento táctico.....	15
4.2.3. Los juegos modificados: medio para la enseñanza comprensiva.....	16
4.2.4. Ventajas y desventajas del modelo comprensivo.	18
4.3. El modelo trifásico: estrategias para provocar la comprensión.....	19
4.4. Dificultades del modelo comprensivo para el profesorado y propuestas de superación ante las dificultades.....	22
5. PARTE PRÁCTICA	27
5.1. Conservar y mantener el balón.....	27
5.1.1. P.A. a trabajar: Conservar y mantener el balón.	27
5.1.2. Aprendizajes del P.A.:	27
5.1.3. Justificación de la elección del juego:	28
5.1.4. Ficha del juego Superiores.....	28
5.1.5. Modificaciones:	31
5.1.6. Comprensión del alumnado:	32
5.1.7. Demandas técnicas:	33
5.2. Conservar y mantener el balón (II):	36
5.2.1. P.A. a trabajar:	36
5.2.2. Aprendizajes del P.A.:	36
5.2.3. Justificación de la elección del juego:	37
5.2.4. Juego modificado de los 12 pases:.....	37
5.2.5. Modificaciones:	40
5.2.6. Comprensión:.....	41
5.2.7. Demandas técnicas:	43
5.3. Progresar hacia el objetivo.	48
5.3.1. P.A. a trabajar:	48
5.3.2. Aprendizajes del P.A.:	48
5.3.3. Justificación de la elección del juego	48
5.3.4. Ficha del juego modificado	49
5.3.5. Modificaciones	52
5.3.6. Comprensión:.....	53
5.3.7. Demandas técnicas	54
5.4. Progresar hacia el objetivo (II).....	58
5.4.1. P.A. a trabajar:	58
5.4.2. Aprendizajes del P.A.:	58
5.4.3. Justificación de la elección del juego	58
5.4.4. Ficha del juego modificado	59
5.4.5. Modificaciones	62
5.4.6. Comprensión.....	62
5.4.7. Demandas técnicas	64
6. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL	68
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70

La enseñanza comprensiva de los juegos deportivos en el ámbito escolar

- Elaborado por Javier Casillas Otal.
- Dirigido por Javier Zaragoza Casterad.
- Depositado para su defensa el 11 de Junio de 2014

Resumen

En los últimos años ha surgido un gran interés por los modelos de enseñanza que son alternativos al modelo tradicional. En el presente trabajo se analiza el modelo comprensivo en la enseñanza deportiva, destacando el TGfU y el modelo trifásico. Se indica su importancia en el ámbito escolar, sus características y las ventajas de su aplicación en los deportes colectivos, insistiendo en el proceso de reflexión del alumnado. El alumno tiene la necesidad de saber el cómo y el porqué de la ejecución de sus acciones y ello se logra a través del proceso de enseñanza-aprendizaje del enfoque comprensivo. El enfoque comprensivo plantea juegos modificados que parten de la táctica y en concreto, exigen que el alumno resuelva los problemas propios del juego a través de la toma de decisiones para poder desarrollar después la ejecución del gesto técnico. Finalmente, se ofrecen ejemplos prácticos de situaciones que utilizan el modelo trifásico de enseñanza deportiva.

Palabras clave

Enseñanza comprensiva, modelo trifásico, pensamiento táctico, juegos modificados, toma de decisiones, habilidades técnicas.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Aportaciones del trabajo en relación a las diferentes informaciones.

La enseñanza de los diferentes deportes tanto en los espacios escolares como no escolares ha generado un atractivo importante.

En este trabajo se va a tratar el tema de la enseñanza deportiva, y en concreto, los deportes colectivos con balón. En la última época, ha habido un gran interés en las investigaciones que se centran en enseñanzas que imparten conocimientos de manera diferente al modelo tradicional de enseñanza y que son alternativas al modelo que se ha utilizado en muchos ámbitos.

Bunker y Thorpe (1982), Turner y Martinek (1995) señalan como principal crítica a los modelos tradicionales que su enseñanza se basa en presentar propuestas de aprendizaje analíticas y aisladas del contexto real de juego de las distintas habilidades técnicas de las diferentes disciplinas.

El enfoque tradicional descontextualiza la técnica que se aprende primero de forma aislada en forma de repeticiones, para después intentar aplicarla al contexto real de juego (Gray y Sproule, 2011).

Según algunos autores, el enfoque tradicional no favorece la comprensión de lo que se va a aprender ni tampoco la toma de decisiones de uno mismo para decidir qué hacer ante un determinado problema.

El método tradicional resulta muy cómodo para los monitores, profesores, técnicos deportivos... porque se trata de un modelo implantado desde hace muchos años, que suele funcionar y que no genera problemas. Pero, si queremos fomentar la reflexión del alumnado sobre sus acciones (aspecto vital), los docentes deben emplear un modelo comprensivo u otro modelo alternativo al modelo tradicional.

En las dos últimas décadas, se ha ido introduciendo una idea más educativa del deporte, quizás avalada por intentar que el deporte se aleje de un compromiso social que no se puede trasladar a la escuela, debido a su carácter competitivo y poco participativo.

Es el concepto de enseñanza comprensiva en el deporte, el que ha enfatizado en una forma de enfocar la enseñanza deportiva más cercana a las expectativas educativas del área de Educación Física, con interés por la motivación, la participación y el aprendizaje de destrezas válidas para practicar durante las clases.

Trabajar el modelo comprensivo supone trabajar con juegos modificados y situaciones tácticas que permitan a los aprendices identificar los principios tácticos

básicos a partir de los cuales tomar conciencia táctica para poder decidir el ¿qué?, el ¿cómo?, el ¿cuándo? y el ¿porqué? de la acción y posteriormente el gesto técnico pertinente.

El gesto técnico en el modelo comprensivo debe ser aprendido de forma contextualizada en las situaciones tácticas y así de esta manera, ir unido a la toma de decisiones.

Los elementos clave para que el modelo comprensivo funcione en la enseñanza son la prevalencia de los procesos perceptivos y decisionales, situaciones contextualizadas, ir de lo simple a lo complejo, la utilización de verbalizaciones en la búsqueda de soluciones por parte del alumno, una mayor implicación motivacional y emocional, ir de lo táctico a lo técnico y utilizar un estilo de enseñanza que favorezca la cognición.

En este trabajo, se plantea la necesidad de utilizar un método diferente de enseñanza al método tradicional para la enseñanza de los deportes colectivos con balón y más en concreto el modelo de enseñanza comprensiva o Teaching Games for Understanding (TGfU), que desde la táctica, facilita la comprensión de lo que se está aprendiendo para que en todo momento exista significatividad y transferencia entre lo que se está aprendiendo y el propio juego/deporte.

2. OBJETIVOS DEL TFG

Mediante la realización de este trabajo de fin de grado sobre los deportes colectivos con balón se pretende:

- Diferenciar los diferentes modelos de la enseñanza del deporte.
- Conocer las posiciones de los docentes en relación a los modelos de enseñanza del deporte y en especial hacia el modelo comprensivo.
- Reflejar los problemas que genera la enseñanza tradicional de los deportes colectivos en las clases de Educación Física.
- Dar a conocer diferentes alternativas de enseñanza de los deportes colectivos.
- Comunicar orientaciones generales para provocar la comprensión en los alumnos ante posibles situaciones de juego que se dan en los deportes colectivos con balón.
- Profundizar en el modelo comprensivo de enseñanza en los deportes de equipo y en especial, en el modelo trifásico.
- Señalar aportaciones del modelo comprensivo a la enseñanza de los deportes colectivos en el medio educativo.
- Indicar inconvenientes del modelo comprensivo a la enseñanza de los deportes colectivos en el entorno educativo.

3. JUSTIFICACIÓN

3.1. Relevancia del tema

El desarrollo de la comprensión en el alumnado es uno de esos aspectos que preocupa en el ámbito escolar, debido a su relevancia. Estamos hablando de la herramienta que posee el alumno para escoger la mejor respuesta conforme a una situación que puede acontecer.

El docente debe proponer situaciones que impliquen toma de decisiones por parte del alumnado para provocar procesos de comprensión en el alumno. Se trata de diseñar tareas de aprendizaje en las cuales el alumnado resuelva problemas técnico-tácticos a través de procedimientos comprensivos y reflexivos.

La comprensión tiene una significación muy importante dentro del aprendizaje del alumnado, ya que mediante ella los alumnos conocen el por qué y el para qué de la realización de sus acciones. Favorecer la comprensión en los aprendizajes escolares permitirá a los aprendices dar sentido y usar en la vida real los conocimientos y habilidades que adquieren en las aulas.

El modelo comprensivo de enseñanza deportiva busca que el alumno sea una parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje. A pesar de ser un modelo que favorece las condiciones de aprendizaje del alumnado, no se trata de un modelo muy extendido ni muy utilizado por los docentes. Por ello mediante este trabajo, se quiere dar a conocer el modelo y las ventajas de su aplicación en los deportes colectivos.

3.2. Vinculación del tema con las competencias del título

A través del presente trabajo se pretenden mostrar las siguientes competencias, así como su desarrollo y aplicación:

- *Utilizar y aplicar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), para aprender, comunicarse y compartir conocimientos en diferentes contextos.* Esta competencia ha sido utilizada a través de diferentes buscadores de información, portales de Internet, páginas Web con el fin de indagar y profundizar sobre el tema elegido. El uso de esta competencia ha facilitado el desarrollo del trabajo debido a que se han obtenido mayores fuentes y recursos. Además, ha sido empleada para la realización de la presentación a través del programa Power Point.

- *Investigar sobre la propia práctica profesional.* La investigación llevada a cabo sobre la enseñanza de los deportes colectivos ha ayudado a tener en cuenta el modelo comprensivo para la aplicación como futuro docente en el ámbito profesional de la educación.
- *Organizar la propia formación continua y motivar la mejora de la calidad docente.* Mediante este trabajo he podido seguir con mi formación como docente y ahondar en aspectos relevantes de la enseñanza como son los modelos de enseñanza. Los diferentes artículos me han permitido enriquecer mis conocimientos sobre los fundamentos pedagógicos de la enseñanza del deporte. Además, mediante las diferentes perspectivas de aprendizaje, se motiva la mejora de la calidad docente al poder manejar diferentes opciones en la práctica formativa.
- *Buscar, gestionar, procesar, analizar y comunicar la información de manera eficaz, crítica y creativa.* Gracias a la búsqueda de artículos, su análisis y procesamiento de la información, se ha podido asimilar diferentes revelaciones respecto a los procesos de enseñanza en el deporte. Asimismo, mediante el desarrollo de este trabajo, se puede transmitir la información con fuerza y a través del análisis y el pensamiento creativo.
- *Integrar las competencias de las diferentes materias estudiadas en la titulación y poder aplicar los conocimientos a la práctica profesional.* Algunas de las competencias adquiridas de las diferentes materias estudiadas en la titulación se han puesto en marcha mediante el diseño y elaboración del presente trabajo con la intención de aplicarlas junto a los saberes en el futuro laboral.
- *Entender el aprendizaje como un hecho global, complejo y trascendente, siendo además capaz de reflexionar críticamente sobre las ideas y prácticas educativas.* Dicha competencia está vinculada con los deportes colectivos con balón porque el trabajo intenta acercar un método para que los alumnos aprendan y sean capaces de reflexionar sobre lo que sucede en las diferentes situaciones de juego.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. Métodos de enseñanza.

Los métodos de enseñanza son los mecanismos de los cuales se sirve el docente para transmitir los conocimientos a los alumnos. Es de vital importancia seleccionar un método adecuado de enseñanza para que los alumnos adquieran aprendizajes significativos. Si se elige un método de enseñanza apropiado, el alumno sabrá aprender lo que necesita. Dentro de la metodología de enseñanza en los deportes de equipo, podemos distinguir los siguientes métodos:

- *Modelo tradicional.* Se trata del modelo más utilizado en la enseñanza debido a que la mayoría de los docentes de la educación ha recurrido a él a la hora de impartir docencia en las clases. Es un modelo en el que el profesor explica los conocimientos sobre el tema a impartir, resuelve las dudas de los alumnos y dirige el desarrollo de la clase en todo momento, en definitiva, es un puro transmisor de conocimientos. Los alumnos son simples actores que reproducen las acciones dirigidas por el maestro sin existir en ningún momento, tiempos para la reflexión.

El modelo tradicional tiene una progresión que Sánchez (1992) detalla a través de diferentes fases. La primera fase comienza con la enseñanza de las habilidades específicas de la disciplina deportiva que toque en el momento sin tener en cuenta el contexto de juego. La enseñanza de las habilidades es progresiva ya que primero se enseñan las más básicas para ir progresando hasta llegar a las más complejas. Por ejemplo, en la disciplina deportiva de balonmano se enseñaría las habilidades de tiro, pase, recepción y cambio de dirección aisladas del contexto de juego.

Una vez aprendidas las habilidades, se inicia la segunda fase. En esta fase se pone en práctica las habilidades adquiridas mediante situaciones simuladas de juego. Se proponen situaciones que se dan en el desarrollo del juego y el alumno a través de las habilidades aprendidas en la primera fase, resuelve las situaciones. Las situaciones se repiten y el alumno va repitiendo de manera mecánica la habilidad.

La tercera fase es similar a la segunda fase, pero las habilidades se ponen en marcha en situaciones reales de juego con el fin de que se manifieste de forma progresiva la táctica individual y colectiva.

En este modelo, las tareas son definidas de tipo II (Blázquez, 1982), en las cuales todo está establecido ya que se quiere averiguar, una técnica de instrucción directa.

El entrenador ofrece a los jugadores conocimientos claros y útiles mediante códigos verbales y visuales (Blázquez, 1999; Delgado, 1991; Contreras y otros, 2001). Además el feedback, es bastante intensivo y general y se da durante o después de la ejecución. Durante la ejecución, el feedback se ofrece sobre el conocimiento de la ejecución y después de la ejecución, el feedback se ofrece sobre el conocimiento de los resultados.

- *Modelo estructural.* Bayer (1992) diferencia tres momentos en el proceso de aprendizaje: 1) “orientación-investigación”, en este momento el jugador se enfrenta a una situación problema; 2) “habituaación-conjunción”, el jugador es el que percibe los elementos fundamentales que le darán la solución apropiada para resolver la situación problema. Por ello, en este momento el jugador pone especial atención; 3) “refuerzo o estabilización”, vital para que las respuestas sean mecánicas. En este momento, se modifican las condiciones del ambiente para lograr la flexibilidad de la respuesta.

En este modelo se utiliza una progresión de enseñanza que comienza con la parte más global del juego, para continuar con una fase donde se proponen situaciones problema al jugador de manera progresiva, es decir, se le plantean situaciones de lo simple a lo complejo y de lo individual a lo colectivo para finalizar con situaciones que son semejantes a la práctica real de juego.

El diseño de las tareas cambia según la fase en la que se ubique el jugador, se propone una transformación del grado de dificultad según la semejanza con el juego (Alarcón, 2008), a través de la realización de juegos modificados (Thorpe, Bunker, y Almond, 1986) y según el grado de definición, mediante tareas semidefinidas (Blázquez, 1982).

En este modelo se le da preferencia a la actividad en sí misma, por lo que según Blázquez (1999) en este método, el entrenador habla de manera escasa sobre el contenido y no realiza demostraciones técnicas. Según Antón (1998) la información debe ser lo más detallada posible y mencionar los criterios para que se produzca el éxito y los errores como medida de prevención.

El feedback se da para que el alumno modifique su respuesta inicial para intentar llegar a la respuesta perfecta. Antón (1998) piensa que es necesario que exista un feedback orientado a la investigación, ofreciendo refuerzos positivos cuando las acciones están cerca de la respuesta perfecta y refuerzos negativos cuando las acciones están lejos de la respuesta perfecta.

- *Estilos cognitivos.* Pone el acento justamente en el proceso de aprendizaje y no en el producto final. Desde este modelo, el sujeto aparece como un ser activo en el aprendizaje gracias a la actitud positiva de la conducta humana, que tiende a alcanzar los objetivos que se le proponen. Además, a este sujeto que aprende se le considera como una mente transparente, susceptible de poner de manifiesto los procesos de aprendizaje y acomodar a ellos, por lo tanto, los procesos docentes.

Según Delgado (1991) las fases que forman la intervención didáctica en los estilos cognitivos son:

- a) Motivación para favorecer la búsqueda. Es la fase en la cual se plantea el problema, el asunto y sus puntos de interés.
- b) Proposición del objetivo que hay que conseguir. Se trata de la fase donde se propone el problema y cómo de difícil es para tratar de pensar diferentes opciones para solucionarlo.
- c) Información necesaria para afrontar la búsqueda. Además, en esta fase, aparecen algunos de los aspectos que se relacionan con el problema: condiciones, normas y límites.

En los estilos cognitivos, se plantean las tareas de aprendizaje de una manera diferente a otros modelos; no se determina la solución de la tarea ni cómo se logra el resultado final de la tarea. La información inicial de la tarea por parte del entrenador tiene el propósito de descubrimiento más que de explicación, como tradicionalmente conocemos. El feedback tiene intención de reforzar de manera positiva las respuestas que los alumnos manifiestan correctamente (Delgado, 1991). Por lo tanto, en cuanto al grado de definición de las tareas, decimos que tienen un carácter semidefinido.

- *Modelo comprensivo.* El modelo comprensivo es un modelo totalmente diferente al modelo tradicional en el que los alumnos además de tener éxito comprenden lo que hacen. Este modelo hace hincapié en el papel del reconocimiento y la comprensión y no en el proceso de ejecución. En este modelo, la enseñanza comienza con la realización de “juegos modificados”. Los “juegos modificados” son tareas en las cuales se modifica alguno de los elementos principales del juego como el material, las reglas, el número de jugadores, la puntuación, el terreno de juego, etc.

Primero, se parte de la táctica, es decir, de la toma de decisiones ante posibles problemas para saber “qué hacer”. Cuando el alumno está preparado y sabe la estrategia que va a desarrollar, entonces se pone en juego la habilidad, es decir, es un

modelo que parte de la táctica y a partir de ahí, se trabaja la técnica, pero con situaciones reales de juego.

Según Devís (1992) las características de las tareas que se utilizan en este modelo (juegos modificados) son: a) la ejemplificación de la esencia de uno o de todo un grupo de juegos deportivos y b) la abstracción global simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo que exagera los principios tácticos y/o reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos.

Este modelo cuenta con tres fases que son: el juego global (primera fase), el juego modificado específico (segunda fase) y el juego deportivo (tercera fase). En la primera y en la segunda fase se modifican algunos elementos principales del juego, lo que hace que las tareas sean semiespecíficas o inespecíficas, en la tercera fase son tareas ya más específicas porque aparece el juego deportivo.

Blázquez (1982) clasifica las tareas de este modelo en semidefinidas de tipo II porque se establece el objetivo del juego y el medio en el que se lleva a cabo, pero no se establece cómo lograr la meta. La información inicial de la tarea por parte del entrenador tiene el propósito de descubrimiento más que de explicación, ya que los alumnos deben descubrir la solución a la situación problema a través de los medios que tienen.

El feedback en este modelo contiene una novedad respecto a otros modelos, ya que tiene la pretensión de estimular la reflexión en el jugador mediante el canal verbal interrogativo. Según Devís y Peiró (1992), la reflexión va orientada a que el jugador piense si la acción que realiza cumple con la finalidad de la táctica.

- *Modelo integrado.* Es un modelo muy semejante al modelo comprensivo, pero con algunas diferencias. Se puede decir que el modelo integrado es una continuación del modelo comprensivo. Los autores sugieren una serie de fases del proceso de enseñanza-aprendizaje: sugieren empezar el proceso con la enseñanza de la táctica en unas condiciones técnicas limitadas o empezar el proceso con la enseñanza de la técnica en unas condiciones tácticas limitadas. Independientemente de cómo se empiece, no se expresa el orden que hay que utilizar o cuándo empezar con la técnica y cuándo con la táctica. Después, hay una fase de situaciones de juego similar al deporte y finalmente, se repite el proceso las veces que se considere pertinente.

El modelo consta de dos fases: la primera fase es la enseñanza de la técnica junto con la intervención de la táctica y la segunda fase es la presentación de situaciones

similares al juego real. En estas situaciones similares a la práctica real (segunda fase), Castejón (2004) expresa que deben ser tareas en las que haya tanto situaciones de ataque como situaciones de defensa además de mantener la colaboración-oposición.

En relación a la definición de la tarea utilizada por este modelo, Navarro y Jiménez (1999) manifiestan dos posibilidades: la primera sería una tarea definida de tipo II (Blázquez, 1982), es decir, determinar los componentes de la tarea buscando una instrucción directa a través de la utilización de “reglas de acción”, centrando la atención de los alumnos en la importancia del juego para cumplir con los principios del mismo. La otra posibilidad es utilizar tareas semidefinidas de tipo II, en las cuales se expresa el objetivo y el medio, pero no se expresa lo que se tiene que hacer para conseguir el fin. Para ello, los autores plantean ofrecer la información a través de cuestiones para producir la reflexión de los jugadores.

- *Modelo constructivista.* En este modelo, la realidad sólo existe en la medida en la que construimos. Este modelo se caracteriza por: necesidad de partir del desarrollo del alumno, asegurar la construcción de aprendizajes significativos, la actividad mental del alumno es intensa y el profesor y los alumnos son los mediadores del proceso.

Contreras y otros (2001) proponen dos fases del modelo: 1) Exploración e identificación de problemas. Al igual que en otros modelos, las tareas planteadas se fundamentan en la modificación de los elementos principales del juego como el grado de oposición para crear situaciones de superioridad numérica, el número de jugadores, la disminución del terreno de juego, etc. Estas modificaciones tienen que permitir adaptar la dificultad de la tarea a las necesidades de los jugadores y deben ser tareas variadas y diferentes. Según Blázquez (1982), estas tareas serían de tipo II porque se proporciona toda la información respecto a la tarea para que los alumnos centren su atención en los aspectos más importantes de la misma. 2) Análisis y reflexión sobre los resultados de la búsqueda. En esta fase, el profesor actúa de guía ya que va dirigiendo mediante preguntas el camino del jugador hacia la confirmación de la autenticidad de sus respuestas. El entrenador solo utiliza la comunicación verbal con los jugadores para provocar en ellos procesos de reflexión. Este modelo le da una importancia relevante a esta fase porque se produce la llamada “respuesta guiada”, ya que el entrenador conduce a los jugadores a la lógica del juego. Las preguntas utilizadas para encontrar la “respuesta guiada” no solo

tienen la función de guiar al jugador sino que también sirven para hacer ver al jugador por qué utilizarla. Además estas preguntas se incorporan a modo de feedback durante o al finalizar la tarea.

4.2. El modelo comprensivo de enseñanza deportiva.

4.2.1. Origen del modelo comprensivo.

Frente a la enseñanza técnica de los juegos deportivos (aproximación tradicional y conductista), surgieron en el contexto británico aproximaciones tácticas y constructivistas como una manera de enseñanza alternativa. Estas alternativas se consolidaron a partir de la propuesta de Bunker y Thorpe (1982), en el denominado Teaching Games for Understanding (TGfU) o traducido a nuestro idioma: modelo comprensivo de enseñanza deportiva.

El modelo de enseñanza comprensiva fue tomando color en la Universidad de Loughborough a finales de los años 60. Después de unos años de preparación, las bases del modelo fueron inicialmente publicadas en el artículo “A model for the teaching of games in secondary schools” de la revista Bulletin of Physical Education (Bunker y Thorpe, 1982; Thorpe, Bunker y Almond, 1984).

A partir de la publicación en la revista Bulletin of Physical Education (Bunker y Thorpe, 1982), Devís y Peiró (2007) explicaron que empezaron a aparecer más artículos y cursos sobre el modelo comprensivo, hechos que incrementaron de forma activa su expansión a nivel internacional.

Respecto a la expansión a nivel internacional del modelo comprensivo en los juegos deportivos, fueron muy significativas las publicaciones realizadas por Bunker y Thorpe en 1983 y 1984 en los congresos de la Asociación Internacional de Escuelas Superiores de Educación Física (AEISEP).

Devís y Peiró (2007) señalaron que la expansión a nivel internacional del modelo propuesto por Bunker y Thorpe dio lugar a la aparición de variantes del modelo original, que, han supuesto otras maneras de denominar el modelo: modelo de aprendizaje de decisión táctica, modelo comprensivo, aproximación a la conciencia táctica, juegos deportivos centrados en el juego...

La expansión a nivel internacional del modelo comprensivo desde la década de los años noventa, fue un hecho relevante en el entorno de la educación física, ya que se produjo en primer lugar, un cuestionamiento absoluto sobre los modelos técnicos

predominantes en la enseñanza y por otro lado, aparecieron propuestas de enseñanza alternativas al modelo técnico y en consonancia con el modelo comprensivo.

En España pudimos conocer los primeros escritos relativos al modelo comprensivo de la mano de Devís y Peiró (1992), y Devís y Sánchez (1996). Posteriormente, Méndez (2003; 2005; 2006), entre otros autores ha complementado y coordinado el modelo en su propuesta comprensivo-estructural.

El modelo TGfU se construyó sobre la idea básica de que los “estudiantes aprenden mejor si comprenden qué hacer antes de abordar cómo hacerlo” y enfatiza la “implicación de los estudiantes a través del dominio afectivo”.

Según Devís y Peiró (2007), la aparición del modelo comprensivo en la enseñanza de los juegos deportivos, ha supuesto un impulso para realizar investigaciones en el terreno de la enseñanza deportiva y concretamente, investigaciones y análisis sobre los modelos comprensivo y técnico, indagando sus pros y sus contras.

4.2.2. Fases y características del modelo comprensivo y el pensamiento táctico.

Bunker y Thorpe (1982) estructuran el modelo comprensivo en las siguientes fases:

- a) Juego. Se presenta el juego, que puede ser modificado y permite evaluar el nivel del aprendiz.
- b) Apreciación del juego. Se pretende que los alumnos entiendan las reglas primarias (normas) y secundarias del juego (el tiempo, cuál es el objetivo, el espacio por el que se mueven).
- c) Conciencia táctica. Se trata de reforzar el comportamiento táctico promoviendo la reflexión sobre los principios tácticos del juego.
- d) Toma de decisiones apropiadas. El alumno tendrá que decidir qué hacer (comportamiento táctico) y cómo hacerlo (selección de habilidades).
- e) Ejecución de habilidades. Los alumnos aprenderán a cómo saber utilizar las habilidades en el contexto de juego.
- f) Realización. Poner en práctica el juego para medir el rendimiento de los alumnos con el objetivo de que los sujetos se conviertan en jugadores deportivos eficientes.

Devís y Peiró (1992) señalan las siguientes características del modelo comprensivo:

- Los deportes requieren principalmente de un conocimiento práctico, es decir, de saber cómo. El alumno sabe realizar algo y lo demuestra y también puede determinar y explicar cómo lo realizó.

- La comprensión de los juegos deportivos y la toma de decisiones. El alumno no sólo debe cuestionarse simplemente “cómo” hacer un gesto, sino decidir “qué” gesto y “cuándo” hacerlo.
- El aprendizaje motor en los juegos deportivos. El aprendizaje en los juegos deportivos debe enfocarse a las habilidades de anticipación y toma de decisiones.
- Asunción de un nuevo marco y modelo conceptual. Brenda Redd (1988, citada por Devís y Peiró, 1992) sugiere la eliminación de la ejecución constante de las habilidades sin preocuparse de cómo se ajustan en el juego, por un modelo (comprensivo) que se caracteriza por la táctica, el contexto y la dinámica de juego.
- Empleo de juegos modificados. Las modificaciones realizadas por parte de los profesores permitirán adaptar los diferentes niveles, motivaciones y espacios en la aplicación de las diferentes unidades didácticas.

El pensamiento táctico es considerado como un “pensamiento operativo” que proporciona y facilita la resolución de los problemas relacionadas con la táctica de una manera eficaz. Temprado (1991) establece una semejanza entre el “pensamiento táctico” y el “saber decidir”. El “saber decidir” o “pensamiento operativo” supone al mismo tiempo:

- Saber qué es lo que hay que hacer: implica comprender y categorizar los aspectos de la situación-problema para asegurar los objetivos de intervención con el fin de resolver el problema.
- Saber cómo hacerlo: supone organizar un procedimiento correcto que sea capaz de solucionar el problema (programación de las acciones).
- Saber cuándo hacerlo: control y eficacia de la acción requerida.

El pensamiento táctico tiene que estar enfocado hacia un aprendizaje comprensivo para que conceda a los deportistas una mejora en el conocimiento procedimental. Será fundamental crear tareas abiertas que obliguen a los deportistas a tomar decisiones.

4.2.3. Los juegos modificados: medio para la enseñanza comprensiva.

El modelo comprensivo (Bunker, Thorpe y Almond., 1986) plantea comenzar la enseñanza con situaciones que enfrentan a los jugadores a problemas propios del juego y de su esencia. Estas situaciones se denominan juegos modificados porque se puede

modificar alguno de los elementos principales del juego como por ejemplo el número de jugadores de cada equipo.

Los juegos modificados normalmente favorecen la participación de todo el alumno porque se disminuyen las demandas técnicas, se prioriza más el aspecto táctico y el profesorado suele ser más tolerante con el uso de las reglas. Asimismo, la competición en los juegos modificados va orientada hacia la coordinación de acciones entre los miembros del equipo para conseguir todos juntos el mismo objetivo, es decir, va orientada hacia la cooperación.

En relación a los objetivos y a la evaluación de los resultados conseguidos, los juegos modificados tienen que ser claros e incuestionables. Además, es muy importante que los alumnos se sientan motivados en la práctica de dichos juegos a través del trabajo de los aspectos tácticos o las habilidades, que haya emoción en gran parte del juego y se sientan seguros y fuera de peligro en relación a su integridad física.

Las modificaciones de dichos juegos resultan un recurso muy útil dentro de la enseñanza de los deportes ya que a través de ellas se estimula la comprensión táctica de los alumnos, se disminuyen las demandas técnicas y se resaltan algunos aspectos tácticos.

La ventaja de las modificaciones de estos juegos es su mayor participación y por consiguiente, que todo el alumnado pueda tener la oportunidad de colaborar en el juego como los alumnos con alguna discapacidad o alumnos con menores habilidades que el resto. Además, estas modificaciones pretenden favorecer la igualdad entre géneros, la percepción de competencia (necesidad psicológica básica) y proporcionar una experiencia satisfactoria de aprendizaje (Méndez, 2003; Sánchez, 1997).

El profesorado en los juegos modificados también juega un papel relevante para la mayoría de los simpatizantes del uso de los propios juegos y el modelo comprensivo de la enseñanza deportiva. El profesorado es el que debe diseñar los juegos y sus respectivas modificaciones según una serie de circunstancias como el espacio disponible, las características del alumnado y las finalidades a conseguir mediante la comprensión táctica.

Los juegos modificados tiene la peculiaridad de que todo el alumnado esté implicado y participe en las tareas propuestas, pero aquí existe un posible conflicto: los alumnos que son más hábiles en las clases de Educación Física pueden mostrar quejas, a veces, porque para ellos el juego modificado es muy fácil y se cansan por el tiempo elevado de práctica.

Ante de la aplicación de los juegos modificados como medio para la enseñanza comprensiva, el profesorado tiene que reflexionar sobre si es conveniente o no su uso en las clases de Educación Física.

En este sentido, el profesorado debe valorar las posibles consecuencias de las modificaciones en el alumnado según su destreza, según su género y la condición física. A partir de ahí, el profesorado decidirá si esas consecuencias son positivas y puede aplicar las modificaciones o si esas consecuencias incitan al rechazo a la práctica en el alumnado.

Finalmente, es muy importante tener en cuenta las experiencias y las opiniones previas del alumnado ya que pueden condicionar el proceso de enseñanza-aprendizaje, principalmente si hay bastantes diferencias entre las modificaciones realizadas y entre como piensa el alumnado que se debería desarrollarse el deporte.

4.2.4. Ventajas y desventajas del modelo comprensivo.

El modelo comprensivo es una forma de enseñanza deportiva que implica una gran cantidad de cambios para el profesorado, fundamentalmente, en los docentes que tienen una formación inicial escasa sobre el empleo de la comprensión y en aquellos que nunca han hecho uso de este modelo en sus clases de Educación Física.

Butler (1997) informa que en el modelo comprensivo, las preguntas y cuestiones que se realizan en los momentos para la reflexión sobre los problemas que han surgido en el desarrollo del juego, tienen que tener la intención de unir los conceptos de juego con las prácticas vividas. Si el profesorado no tiene adquirida dicha competencia, entonces supone una desventaja porque el uso de dicho modelo supondría un fracaso.

Otro inconveniente del modelo comprensivo para el profesorado es que tienen que saber las experiencias previas de los alumnos, su nivel en las habilidades motrices, la motivación que tienen, aspectos que en muchos casos son difíciles de obtener al no ser que sea un profesorado que haya impartido clase con ellos varios años o se haga una evaluación inicial.

Otra desventaja para el profesorado es que la metodología del modelo comprensivo exige mayor experiencia, mayor organización y mayor anticipación. Además, hay algunos profesores que tienen la creencia de que los modelos que no están centrados en la técnica, sirven para que los alumnos jueguen “partidillos” sin necesidad de la intervención del profesorado. Esta creencia es incorrecta ya que en el modelo comprensivo, la intervención del profesorado es fundamental.

Normalmente, en las clases de Educación Física, los alumnos se encuentran motivados y se divierten y a la vez aprenden con la aplicación del modelo tradicional. Los alumnos también se sienten contentos si el modelo comprensivo es aplicado de manera apropiada ya que se trata de un modelo de enseñanza en el que el alumnado puede tener éxito y al mismo tiempo saber cómo lo ha hecho a través del proceso de reflexión, lo que supone una ventaja a favor del modelo comprensivo.

Otra ventaja del modelo comprensivo según Turner (2005) es la mayor implicación y participación del alumnado en las diferentes prácticas porque hay un menor número de participantes, ya que la mitad de los alumnos puede estar participando mediante la ejecución del juego y la otra mitad de los alumnos también puede estar participando pero mediante la observación.

Además de las desventajas nombradas anteriormente, Lisbona y Mingorance (2005) señalaron más. Por ejemplo, el profesorado ofrece una alta resistencia a cambiar el modelo técnico por el modelo comprensivo, ya que confía en su manera más habitual de enseñanza de los deportes y rechazan priorizar la toma de decisiones (modelo comprensivo) en vez de la ejecución (modelo técnico).

El modelo comprensivo exige de un procedimiento diferente de planificación y reorganización de los contenidos del currículo a tratar. Acerca de la planificación, el profesorado debe construir preguntas para hacer reflexionar al alumnado y unas posibles respuestas ante los problemas surgidos en la práctica. Respecto a la reorganización de los contenidos, el profesorado debe comprometerse aún más si cabe en la elaboración de las programaciones y las tareas de aprendizaje porque es necesario que el profesorado tenga unos saberes respecto a los diferentes juegos deportivos.

El último inconveniente que se quiere manifestar es la formación inicial de los futuros docentes y de los propios profesores que imparten clases. La formación inicial de estas personas no propicia el cambio hacia el modelo comprensivo, ya que dicho modelo no está asentado en los planes de estudio de los diferentes centros de formación del profesorado (facultades, escuelas o universidades de magisterio).

4.3. El modelo trifásico: estrategias para provocar la comprensión.

Griffin, Mitchell y Oslin (1997) propusieron una simplificación del modelo comprensivo a través de un nuevo modelo llamado trifásico, dividiéndolo en tres etapas. Este modelo empieza con el planteamiento de una tarea en la cual se realizan

modificaciones para que surjan problemas tácticos propios de la disciplina deportiva (juego modificado).

Luego, se pasa a una fase en la que se pretende que el alumno reflexione sobre los problemas que se producen, ello se consigue a través de estrategias provocadas por el docente para crear momentos para la reflexión; el objetivo es tratar de suscitar la conciencia táctica mediante tareas reflexivas. En estos momentos de la reflexión, el alumno también debe darse cuenta de que hay que progresar en el desarrollo y práctica de las habilidades técnicas.

Posteriormente, tras el proceso de reflexión, los alumnos realizan la ejecución de las habilidades técnicas en función de su nivel y la dificultad del gesto. Finalmente, se retorna a la situación inicial o a otra situación más complicada de resolver.

En función del modo de enseñanza de los deportes, los modelos se pueden clasificar en horizontal y vertical. Los verticales se centran en la enseñanza única de un deporte en particular avanzando desde la táctica a la técnica. Por otro lado, los horizontales tienen la premisa de que los deportes tienen aspectos comunes, a partir de ahí, se pueden practicar en diferentes deportes un mismo aspecto y existe la posibilidad de transmitirlos en la enseñanza de un deporte a otro. Por ejemplo, se pueden trabajar las habilidades de pase y recepción en deportes diferentes como el balonmano, el baloncesto, el rugby, etc.

Dentro del modelo trifásico, un aspecto muy importante son las estrategias para provocar la comprensión. Las estrategias más utilizadas para estimular la comprensión entre los alumnos son la verbalización, la escritura y las modificaciones en los componentes del juego.

Respecto a la verbalización, la estrategia que es más utilizada por los docentes en las tareas de aprendizaje es el desarrollo de preguntas para reflexionar, es decir, proponer preguntas y que los alumnos reflexionen para ofrecer una posible solución al problema del juego.

Las preguntas realizadas para que los alumnos reflexionen es interesante hacerlas tras un período de práctica para que los alumnos puedan pensar sobre algo que han desarrollado en el juego, preferentemente al finalizar el ejercicio o la clase (Pearson y Webb, 2008).

Como se ha nombrado con anterioridad, las preguntas están destinadas a la posible solución de respuestas ante los problemas que surgen en la práctica. Las soluciones

eficaces al problema se denominan reglas de acción. Las reglas de acción son elaboradas mediante dos posibles oraciones: Si...entonces... y Para...hay que...

En relación a las preguntas de la reflexión, Turner (2005) propone que las cuestiones vayan dirigidas a que los alumnos respondan qué, cuándo, dónde y porqué están fallando las posibles soluciones utilizadas y pensar y probar nuevas soluciones que sean diferentes a las anteriores.

Otra estrategia que se puede utilizar para provocar la comprensión en los alumnos son los debates de ideas en grupos reducidos. Se trata de que los componentes del grupo propongan soluciones ante los problemas, se discuta y se llegue a un consenso eligiendo cuál es la solución más eficiente.

Los debates de ideas pueden ser más útiles que otras estrategias como las preguntas orales por parte del profesor, ya que el alumno debe proponer una serie de soluciones ante sus compañeros, defenderlas y compararlas con las soluciones aportadas por sus compañeros, por lo tanto, requiere de la utilización del pensamiento cognitivo (Deriaz, Poussin y Grehaigne, 1998; Grehaigne y Deriaz, 2007).

Otra estrategia que complementa a las anteriores propuestas es el uso de fichas que sirven para que el alumno entienda el porqué de la táctica. Estas fichas son presentadas a través de dibujos y preguntas y se trata de que los alumnos demuestren lo que saben sobre el juego y la táctica, los problemas que se han encontrado a la hora de aplicar la táctica, hechos que se han producido en el juego...

Respecto a las modificaciones en los componentes del juego, Bunker, Thorpe y Almond (1986) consideran que hay tres formas de cambiar el juego real:

- a) Modificación por 'representación': se ajusta un juego de manera intencionada para favorecer la participación sin cambiar la dificultad táctica del juego. Se disminuyen las dimensiones del terreno de juego, el número de jugadores, las reglas de juego, los móviles, etc. Un ejemplo de juegos que practican esta forma de cambiar el juego real son los minideportes como el minibalonmano o el minibaloncesto.
- b) Modificación por exageración: se mantienen las reglas del juego, pero insistiendo en los aspectos tácticos.
- c) La combinación de las modificaciones anteriores, llamada juego modificado.

4.4. Dificultades del modelo comprensivo para el profesorado y propuestas de superación ante las dificultades.

La mayoría del profesorado de Educación Física utiliza el modelo tradicional ya que es un modelo instalado desde hace años, que funciona adecuadamente y en el cual no hay que cambiar ningún componente del proceso de enseñanza-aprendizaje para su funcionamiento. Además, el modelo tradicional de enseñanza deportiva se centra en el aprendizaje de habilidades técnicas de cada deporte, lo que hace que los docentes creen que una vez adquiridas las habilidades técnicas, se asegure la participación táctica en situaciones reales de juego (Devís y Peiró, 1992).

El modelo comprensivo presenta tareas de aprendizaje similares a las situaciones reales de la práctica deportiva, mediante la utilización de juegos modificados, de modo que los alumnos comprendan que es necesario utilizar elementos relacionados con la táctica de los deportes para solucionar los problemas que surjan en el juego.

Si el modelo comprensivo se aplica en las clases de Educación Física de la escuela, el profesorado se tendría que adaptar a los cambios que supone el pasar de centrarse en la técnica (modelo tradicional) a centrarse en la táctica (modelo comprensivo). Los cambios demandan el tener que aceptar nuevas formas de entender la enseñanza de la Educación Física y admitir un nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las principales dificultades de la implantación del modelo comprensivo para el profesorado son: el diseño de las tareas y el diseño del proceso de preguntas-respuestas que tendría que ser realizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El modelo comprensivo exige que el diseño de las tareas sitúe a los alumnos en ambientes de práctica cercanos a los que se dan en el juego real, así se originan situaciones-problema caracterizadas por su alto componente táctico. La creación de los ambientes de práctica lo más semejantes posibles a los que se dan en el juego real, exigen en el profesorado que cambie sus pretensiones de los aprendizajes de los alumnos, dando prioridad al aspecto táctico y por consiguiente, a la toma de decisiones por parte de los alumnos.

El profesorado deberá “situarse” en el contexto y, pensando desde la perspectiva del alumnado, analizar qué problemas tácticos pueden surgir y qué habilidades motrices se deben utilizar para su solución. Por ejemplo, en una situación de superioridad numérica de tres jugadores contra dos en la cual el objetivo es marcar un gol sin que me roben el balón y conseguirlo mediante la cooperación con mis compañeros y los recursos

técnicos-tácticos, el profesor deberá “situarse” en el contexto y simbolizar que a través de las habilidades de pase, recepción, lanzamiento y desmarque, el alumnado tendrá decidir qué hacer, cómo, cuándo y por qué.

El profesorado necesitará por lo tanto de la adquisición de unos conocimientos mínimos sobre la técnica y la táctica deportiva, además de los modelos de enseñanza que provoquen en el alumnado la toma de decisiones, lo que supone otra dificultad para el profesorado.

El diseño del proceso de preguntas-respuestas supone otra dificultad para el profesorado de Educación Física porque habitualmente en estas clases no se dedica un tiempo para fomentar la reflexión en el alumnado, normalmente son clases en las que el maestro organiza la actividad, después explica lo que hay que hacer, el alumnado lo hace y se pasa a otro ejercicio sin reflexionar sobre cómo se ha hecho, porqué se ha hecho una cosa y no otra, etc.

Desde el punto de vista del profesorado, el modelo comprensivo compromete a los docentes a la necesidad de tomar decisiones en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado con el objetivo de implicarlo cognitivamente para que entienda el porqué de la táctica en el juego.

Si tenemos en cuenta que la tradición en la formación inicial del profesorado muestra un marcado enfoque técnico en la forma de concebir la enseñanza del deporte (Díaz y Castejón, en prensa; Imbernón, 2010), se comprende que el profesorado que es más antiguo o que lleva más años impartiendo clases en la escuela, tenga mayores dificultades para interactuar con el alumnado y para fomentar los procesos de reflexión en el alumnado.

Debido a estas dificultades en el profesorado, el cambio hacia un modelo comprensivo en centros con profesorado con bastante experiencia se hace difícil porque el profesorado siente que no satisface lo que requiere el modelo comprensivo, además de encontrarse bastante cómodo en otros modelos como el modelo tradicional que son utilizados y funcionan de manera correcta.

Según unos estudios realizados en el ámbito del pensamiento del profesorado con experiencia (Díaz-Cueto Hernández Álvarez y Castejón, 2010; Hernández y Velázquez, 2010) indican que el profesorado no se siente preparado para cambiar su manera de transmitir los aprendizajes, aunque en algún caso, se utilicen situaciones que colocan al alumnado en ambientes cercanos, próximos a las situaciones que se producen en la práctica real.

En el modelo comprensivo como hemos dicho anteriormente, para acercarnos al pensamiento cognitivo del alumnado son imprescindibles los momentos para la reflexión a través de la confección de una serie de preguntas y unas respuestas por parte del profesorado. Esto supone para el profesorado en los momentos de diseño dos aspectos esenciales: recordar los conocimientos del alumnado para construir las preguntas y recordar los comportamientos que los alumnos tienen habitualmente en la fase de resolución de problemas.

Estos dos aspectos junto con los momentos para la reflexión con el alumnado en el proceso de enseñanza aprendizaje es lo que produce en el profesorado con mayor experiencia, inseguridad e incertidumbre y por consiguiente, dudar de la utilización del modelo comprensivo en las clases de Educación Física.

A continuación, se van a ofrecer una serie de propuestas para superar las dificultades que encuentra el profesorado en el modelo comprensivo con la intención de que sean solventadas y así poder aplicar en un futuro el proceso de comprensión en las clases de Educación Física.

El profesorado de Educación Física con experiencia, toma una serie de decisiones que depende en la mayoría de los casos de los hábitos que han ido adquiriendo durante su etapa profesional, de los conocimientos curriculares y de las reflexiones que realizan sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Qué piensa el alumnado antes y durante la realización de los ejercicios del proceso de enseñanza-aprendizaje, qué posibilidades de ejecución observa cuando tiene que decidir según el rol que desempeña en las situaciones de juego, son los elementos de las tareas en los que el profesorado muestra un déficit, debido a una mala elaboración en el diseño e intervención del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una de las dificultades que encontraba el profesorado en el modelo comprensivo era qué preparar o diseñar para las tareas. El profesorado tiene que tener unos conocimientos y saber analizar, seleccionar y utilizar todo tipo de recursos que tenga a su disposición como por ejemplo, libros, artículos publicados, revistas... para ajustarse a las necesidades e intereses del alumnado y a las diferentes unidades didácticas del proceso de enseñanza.

En la preparación o diseño de las tareas, el profesorado deberá priorizar en la secuencia de problemas tácticos que el alumnado debe resolver al practicar las situaciones que la tarea demanda.

Como hemos dicho anteriormente, el profesorado debe crear las tareas de aprendizaje en función de los recursos materiales que tenga disponibles para su utilización, en función de las características del alumnado y en función de lo que considere oportuno enseñar a los alumnos.

Si se aplica el modelo comprensivo de enseñanza deportiva, el profesorado debe hacer una reorientación del proceso de enseñanza, ya que en vez de enfocarlo hacia el aprendizaje de habilidades técnicas, tiene que ser enfocado hacia lo que el alumno tiene intención de hacer, es decir, el profesorado deberá orientar la tarea tratando de observar lo que el alumno decide qué hacer en vez de cómo lo hace.

Otra de las dificultades que encontraba el profesorado en la aplicación del modelo comprensivo era qué preparar-diseñar para el proceso de reflexión de preguntas-respuestas. El proceso de reflexión en el modelo comprensivo se puede producir de tres formas diferentes: la primera forma es que la reflexión sea al final de la práctica tras el desarrollo de la misma, la segunda forma es que haya una reflexión antes de la tarea y otra después de su desarrollo y la tercera forma es realizar reflexiones antes, durante y al finalizar la práctica.

La dificultad no radica en establecer un turno reflexivo de preguntas y respuestas, sino en saber qué es lo que hay que hacer para que las preguntas y las respuestas conduzcan a los objetivos perseguidos, tanto en la exposición de los conocimientos por parte de los estudiantes, como en la práctica derivada de la reflexión.

El profesorado es el que decide qué forma elegir de las tres que se han nombrado anteriormente, teniendo en consideración el tiempo que se dedica a la práctica, el tiempo que se mantiene la atención del alumnado, el favorecer la implicación cognitiva del alumnado y que los alumnos que verbalizan no siempre sean los mismos, sino que todos los alumnos verbalicen las reglas de acción utilizadas.

Es muy importante que el profesorado sea un componente activo en las tareas de aprendizaje y vaya visualizando todas las situaciones que se dan en la práctica para realizar momentos para la reflexión en gran grupo, de manera individual y en pequeños grupos mientras los demás siguen con el desarrollo de la práctica planteada por el docente.

Los docentes tendrán que diseñar la o las tareas contextualizadas en situaciones-problema y diseñarán, asimismo, un conjunto de preguntas con el fin de comprobar qué es lo que los alumnos pueden responder en forma de conocimiento declarativo. Es fundamental que el profesorado tenga una formación y conocimientos suficientes sobre

lo que crea, sobre lo que pretende conseguir a través de la práctica y tener claro qué preguntas hacer y qué respuestas se esperan en el momento de la reflexión.

Para la elaboración de la batería de preguntas es necesario conocer dos elementos clave: observar cuál ha sido el “error” que ha impedido la consecución del objetivo, y cuál es la respuesta táctica final a dicho “error”.

Para que el profesorado de Educación Física ponga en marcha en sus clases el modelo comprensivo debe tener una actitud positiva hacia el cambio de modelo, tener unos conocimientos sobre la táctica y la técnica deportiva, aspectos que a veces los docentes no tienen por su formación o porque se niegan a que haya un posible cambio en su manera de enseñar. Ante la falta de formación del profesorado, una posible solución sería la realización de cursos que prepararan al docente para la aplicación del modelo comprensivo en las clases de Educación Física y mediante los cuales adquirirían una serie de conocimientos básicos para poder utilizar de manera adecuada el modelo comprensivo.

5. PARTE PRÁCTICA

En el desarrollo de la parte práctica del trabajo se van a proponer diferentes situaciones a trabajar utilizando para ello el modelo trifásico de enseñanza deportiva en el cual se plantean juegos modificados con sus diferentes variantes. A modo de ejemplo, se han elegido los principios de acción conservar y mantener el balón y progresar hacia el objetivo para plantear propuestas prácticas de trabajo a partir de la utilización del modelo trifásico.

El modelo trifásico consta de tres etapas que van a ser aplicadas sin excepción alguna. En la primera etapa (formas jugadas), partiremos del juego modificado que queremos trabajar con sus modificaciones y sus efectos buscados. Después, en la segunda etapa, se trabajarán una serie de estrategias para favorecer la comprensión del alumnado, es decir, el alumno trabajará la conciencia táctica (el qué hacer). En la tercera y última etapa (ejecución/habilidad), el alumno se dará cuenta que tiene que mejorar sus habilidades de ejecución en el gesto técnico, es decir, el cómo hacerlo. Finalmente, se trabajará la habilidad técnica en sus diferentes grados de contextualización, según cómo sea el nivel del alumnado y se vuelve a la situación inicial o a una situación más compleja.

A continuación, nos centraremos en cómo trabajar el principio de acción:

5.1. Conservar y mantener el balón.

5.1.1. P.A. a trabajar: Conservar y mantener el balón.

5.1.2. Aprendizajes del P.A.:

- a) Gestionar el rol de atacante y las acciones que lo caracterizan. Los alumnos como atacantes deberán gestionar la posesión del balón con el fin de no perderlo. Los atacantes deberán coordinar los aprendizajes específicos de pasar y recibir y el desmarque para conseguir el objetivo de manera eficaz. Este es un aprendizaje propio del portador y no portador de balón.
- b) Gestionar el rol de defensor y las acciones que lo caracterizan. Los defensores deberán gestionar aquellas acciones que le permitan provocar la recuperación de balón. Los alumnos que participen como defensas tendrán que organizarse de

manera correcta para lograr adquirir el aprendizaje específico de interceptar, recuperar el balón. Este aprendizaje va dirigido al defensor.

5.1.3. Justificación de la elección del juego:

Los criterios que he utilizado y por lo tanto que respeta el juego modificado base son:

- Intervención del alumnado de manera simultánea.
- Necesidad que los alumnos tengan una relación de cooperación entre ellos.

Estos criterios favorecerán que se den los problemas ligados a la conservación y mantenimiento del balón para posteriormente poder solucionarlos a través del planteamiento de diferentes tareas.

5.1.4. Ficha del juego Superiores

Con todos los aspectos importantes que hay que tener en cuenta en su aplicación en el ámbito escolar:

<i>Actividad:</i> Juegos deportivos colectivos.	<i>Dominio:</i>	<i>Ciclo:</i> 3	<i>Fecha:</i> 26-05-2014	<i>Nº Situación:</i> 1
<p><i>Nombre del juego modificado: Superiores</i></p> <p>Se trata de una modificación de un juego original. El juego original consistía en formar equipos con el mismo número de participantes con el objetivo de conservar la posesión. Es una modificación porque hay superioridad numérica en uno de los dos equipos con el fin de favorecer el ataque, aunque la esencia del juego es la misma.</p>				
<p><i>Objetivo didáctico:</i></p> <p>Conservar y mantener el balón</p>				
<p><i>Lo que hay que aprender:</i></p> <p>Conservar el balón es más sencillo de manera grupal que de manera individual. Conseguir el objetivo entre todos los miembros del equipo.</p>				
<i>Gráfico:</i>	<p><i>Participantes:</i></p> <p>Dos equipos de 4 personas cada uno. Un equipo atacante con 4 personas y el equipo defensor con 3 personas, una persona observa.</p> <p><i>Material:</i></p> <p>un balón, conos, pista polideportiva y petos</p> <p><i>Duración:</i></p> <p>diez minutos aproximadamente</p>			
<i>Finalidad: Lo que ha de hacer el alumno</i> El objetivo de los defensores es interceptar el balón y el objetivo de los atacantes es conservar el balón a través del pase	<p><i>Desarrollo:</i></p> <p>El juego consiste en conservar el balón un tiempo de dos minutos dentro de una zona limitada. Para ello, habrá dos equipos de cuatro personas cada uno, en el cual habrá cuatro atacantes y tres defensores. En el equipo atacante, participarán todas las personas y en el equipo defensor, tres personas participarán de manera activa en el juego y una persona desempeñará el rol de observador. Si el balón se pierde o es interceptado por la defensa, la defensa pasa a atacar y el ataque pasa a defender. Ganará quién más veces haya conservado el balón durante el período dedicado al juego. Si un equipo conserva el balón dos minutos gana un punto y se cambia el ataque por la defensa.</p> <p><i>Reglas:</i></p> <p>Los atacantes no pueden botar, correr con el balón en movimiento ni realizar un pase bombeado. Los defensores no pueden agarrar ni hacer faltas a los atacantes.</p>			
<i>Criterios de éxito:</i> Mantener el balón durante dos minutos.	<p><i>Variables:</i></p> <p>Introducir un defensa más por cada pase bombeado, cambio de roles por el toque de balón, eliminados por el toque de la defensa al portador de balón.</p>			

<p><i>Preguntas para la reflexión:</i></p> <ol style="list-style-type: none">1. ¿Qué hay que hacer para realizar un pase bueno a un compañero?2. ¿Cómo nos podemos colocar para atacar?
<p><i>Reglas de acción:</i></p> <ol style="list-style-type: none">1. Si realizo un pase a la altura del pecho, de manera tensionada y buscando la mirada de mi compañero, entonces ese pase será bueno y mi compañero lo podrá recibir en mejores condiciones.2. Si ocupamos todo el espacio, distribuidos de forma separada y sin estar próximos a los defensores, entonces será más sencillo mantener el balón.
<p><i>Observaciones para el profesor:</i></p> <p>Hacer 4 equipos y así pueden funcionar paralelamente 2 partidas a la vez.</p> <p>Sistematizar problemas y dificultades encontradas.</p> <p>Dar bastante tiempo de práctica y repetir varias veces la situación de juego.</p> <p>Con los datos y observaciones formular preguntas y extraer reglas de acción.</p>

5.1.5. Modificaciones:

A continuación se indican una serie de modificaciones que se introducirán a lo largo del juego y los efectos que se pretenden conseguir con dichas modificaciones:

Tabla 1. Modificaciones del juego Superiores.

<i>Modificaciones</i>	<i>Efecto buscado</i>
Introducir un defensa más por cada pase bombeado	Dificultar la conservación del balón de los atacantes y conseguir que los atacantes realicen pases tensos al pecho y sin elevarlos excesivamente.
Cambio de roles por el toque de balón	Elaborar nuevas soluciones tanto en ataque como en defensa para tocar o evitar ser tocado. Esto provocará que el portador de balón tenga que elaborar soluciones de pase en un intervalo de tiempo breve y que el no portador de balón le de una posibilidad de pase, lo que le obligará a desmarcarse.
Eliminados por el toque de la defensa al portador de balón	Igualar las posibilidades del equipo atacante y defensor y que los atacantes se coloquen en posiciones cercanas a sus compañeros, pero lejanas de sus defensores.

En la modificación: *Introducir un defensa más por cada pase bombeado*, se buscan los efectos nombrados porque se quiere priorizar que los atacantes realicen un pase de manera rígida, sin necesidad de regalar el balón a los defensores y con la finalidad de tener el balón en su posesión el tiempo de juego.

En la modificación: *Cambio de roles por el toque de balón*, hay que estimular a los defensores y a los atacantes para que el juego tenga esencia y los participantes jueguen para aprender y no por el mero hecho de jugar. Un cambio de roles siempre es positivo porque los alumnos conocen y practican ambos papeles, ya que tan importantes es el ataque como la defensa.

En la modificación: *Eliminados por el toque de la defensa al portador de balón*, se buscan los efectos reflejados en la tabla con el fin de que el equipo defensor pueda igualar o aumentar sus posibilidades de ganar al tener menor número de atacantes y con el fin de que el equipo atacante pueda conservar el balón utilizándolo adecuadamente y de manera cooperativa utilizando sus habilidades y tácticas.

5.1.6. *Comprensión del alumnado:*

Para favorecerla, se desarrollarán una serie de estrategias que le permitirán adquirir aprendizajes significativos. A través de estas estrategias, los alumnos estarán situados en la etapa segunda del modelo trifásico: la conciencia táctica. A través de las preguntas para la reflexión, los alumnos se darán cuenta de que tienen que mejorar la ejecución de los gestos técnicos utilizados.

El profesor deberá observar a través de la observación directa e identificar los principales problemas. Para ello podrá utilizar o complementar la observación con unas notas, apuntes en un cuaderno. La hoja de observación directa puede ser a través de una serie de preguntas y tanto el profesor como el alumno pueden responder y así poder detectar los posibles problemas. Esta hoja sería la primera estrategia a utilizar para favorecer la comprensión del alumnado. La hoja de observación directa podría ser del estilo que mostramos a continuación:

Tabla 2. Hoja de observación

¿Los defensores roban balones?	
Si eres PB, ¿A quién pasarás el balón?	
Si eres un no portador de balón, ¿dónde te colocarás para recibir el balón con facilidad?	

La segunda estrategia que se utilizará para fomentar la reflexión es la *verbalización* mediante preguntas para la reflexión que se realizarán en espacios dedicados para ello y las soluciones (reglas de acción) que responderán a las preguntas realizadas. Se plantearán dos preguntas para la reflexión con sus correspondientes reglas de acción:

- *¿Qué hay que hacer para realizar un pase bueno a un compañero?*

Si realizo un pase a la altura del pecho, de manera tensionada y buscando la mirada de mi compañero, entonces ese pase será bueno y mi compañero lo podrá recibir en mejores condiciones.

- *¿Cómo nos podemos colocar para atacar?*

Si ocupamos todo el espacio, distribuidos de forma separada y sin estar próximos a los defensores, entonces será más sencillo mantener el balón.

5.1.7. Demandas técnicas:

Tras el desarrollo de la fase de la conciencia táctica a través de las estrategias de comprensión, los alumnos serán conscientes de las demandas técnicas que tienen que corregir para saber cómo resolver los problemas surgidos en la práctica. Los alumnos asimilarán que habilidades técnicas necesitan mejorar y a partir de ahí, trabajarlas y aplicarlas de manera correcta.

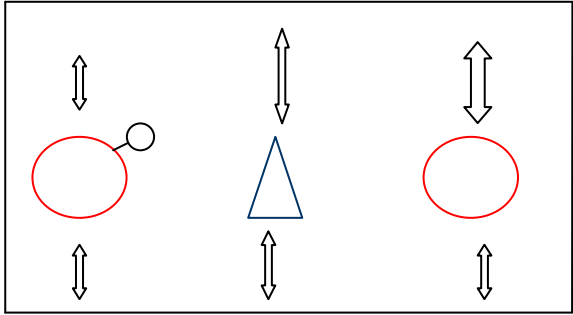

En el juego Superiores surgirán una serie de problemas técnicos resultantes del desarrollo del juego y de las modificaciones planteadas que son los siguientes:

- Fallo en el pase tanto en estático como en movimiento.
- Errores en la recepción de balón tanto en estático como en movimiento.

Una vez identificados los principales problemas técnicos a través del proceso de comprensión y reflexión del alumnado, el docente propondrá una serie de situaciones analíticas-ejercicios que servirán para trabajar las necesidades surgidas respecto a las habilidades técnicas exigidas. Para que el niño sea más eficaz en el juego planteado debe aprender las habilidades técnicas de ejecución y potencia para efectuar un pase mejor y la habilidad de saber colocar las manos en el momento de la recepción.

A partir de estas situaciones analíticas-ejercicios, se intentará que el alumnado trabaje las demandas técnicas que han surgido en el juego modificado con el fin de corregir los errores de ejecución.

Para trabajar el problema técnico del fallo en el pase y la recepción de balón tanto en estático como en movimiento, se trabajará la siguiente situación analítica:

<i>Actividad:</i> Juegos deportivos colectivos.	<i>Dominio:</i>	<i>Ciclo:</i> 3	<i>Fecha:</i> 26/05/2014	<i>Nº situación:</i> 1.1.
<i>Nombre de la situación: Pase y recepción</i>				
<p><i>Objetivo didáctico:</i></p> <p>Conservar y mantener el balón</p>				
<p><i>Lo que hay que aprender:</i></p> <p>Saber colocar las manos en el instante de recibir el balón y pasar al compañero con la técnica adecuada y en el momento idóneo.</p>				
<p><i>Gráfico:</i></p>  <p><i>Leyenda</i></p> <p>Atacante Flecha indicadora Defensor Balón</p> 			<p><i>Participantes:</i> grupos de 3 personas, dos personas atacan y una persona defiende.</p> <p><i>Material:</i> un balón, una pista polideportiva, conos y petos.</p> <p><i>Duración:</i></p> <p>Cinco minutos aproximadamente</p>	
<p><i>Finalidad:</i></p> <p>La finalidad es la mejora del pase y recepción por parte de los atacantes con la dificultad de tener un defensor que intercepta el pase.</p>			<p><i>Desarrollo:</i></p> <p>Se dividirá la clase en grupos de tres personas cada uno, habrá dos personas que ataquen y una persona que defienda. El ejercicio consistirá en que las dos personas que ataquen, se pasen el balón en un espacio limitado y con la dificultad de que habrá un defensor que intentará interceptar el balón. Para evitar pases bombeados, se prohibirá ese tipo de pase y solo se podrá pasar al compañero sin que bote el balón y de manera directa.</p> <p><i>Reglas:</i></p> <p>Los atacantes no pueden botar.</p> <p>No se puede correr con el balón en movimiento.</p> <p>No se puede realizar el pase bombeado.</p> <p>Los defensores no pueden agarrar.</p> <p>Los defensores no podrán hacer faltas.</p>	
<p><i>Criterios de éxito:</i></p> <p>Conservar el balón durante un minuto.</p>			<p><i>Variables:</i></p>	

<p><i>Preguntas para la reflexión:</i></p> <ol style="list-style-type: none">1. ¿Cómo conseguir realizar pases efectivos?2. ¿Cómo tengo que colocar las manos para recepcionar el balón?
<p><i>Reglas de acción:</i></p> <ol style="list-style-type: none">1. Si me sitúo en un espacio libre y cercano a mi compañero manteniendo contacto visual, entonces conseguiré un pase efectivo.2. Si coloco las dos manos a la altura del pecho y un poco próximas entre sí, entonces tendré más posibilidades de recepcionar el balón de manera correcta.
<p><i>Observaciones para el profesor:</i></p> <p>Observar cómo colocan las manos en la recepción del balón, si reciben con las dos manos, si efectúan el pase a la altura del pecho y con una fuerza adecuada.</p>

Después del trabajo de los ejercicios y situaciones analíticas, el alumno tendrá asimiladas las habilidades técnicas que se han puesto de manifiesto durante el juego modificado y tendrá una mayor ejecución en dichas habilidades ya que han sido practicadas con posterioridad y los errores han sido corregidos a través de las diferentes situaciones.

Finalmente, tras trabajar estas situaciones analíticas, el alumno estará en perfectas condiciones respecto a la ejecución del gesto técnico. Después y para acabar, se volverá al juego modificado desarrollado inicialmente: Superiores, y sus variantes.

Siguiendo con el trabajo del principio de acción:

5.2. Conservar y mantener el balón (II):

Se va a plantear otro juego modificado con el fin de profundizar en los conocimientos de este principio de acción.

5.2.1. P.A. a trabajar:

Conservar y mantener el balón.

5.2.2. Aprendizajes del P.A.:

- a) *Tomar información sobre los desplazamientos y la colocación de los jugadores (adversarios y compañeros).* El alumno tendrá que aprender a manejar la situación y observar qué jugador está mejor situado para efectuar el pase, qué jugador está mejor colocado en el espacio libre y cómo se encuentran organizados los adversarios con el fin de evitar posibles riesgos como por ejemplo, perder la pelota.
- b) *Coordinar acciones de desplazamiento, lanzamiento y recepción.* Los participantes tendrán que realizar lanzamientos y recepciones eficaces combinándolos con el movimiento y el desmarque si quieren conseguir el objetivo.

El aprendizaje a) es el que el niño deberá adquirir como portador de balón. Dentro del aprendizaje b), las acciones de desplazamientos irán dirigidas a los portadores de balón, no portadores y defensores, mientras que las acciones de lanzamiento y recepción tendrán que ser adquiridas por el portador de balón y el no portador. Al producirse cambio de roles, todos los alumnos adquirirán todos los aprendizajes.

5.2.3. Justificación de la elección del juego:

Los criterios que he utilizado y por lo tanto que respeta el juego modificado base son:

- La toma de decisiones. Es un aspecto muy importante dentro de este juego ya que sin ella, no es posible alcanzar el objetivo final.
- Intervención del alumnado de manera simultánea.
- Necesidad que los alumnos tengan una relación de cooperación entre ellos.

Estos criterios ayudarán a que produzcan problemas ligados a la conservación y mantenimiento del balón con el fin de poder ofrecer soluciones a partir de la ejecución de diferentes tareas.

5.2.4. Juego modificado de los 12 pases:

A continuación, se muestra el juego modificado a desarrollar con los apartados más importantes a destacar:

<i>Actividad:</i> Juegos deportivos colectivos.	<i>Dominio:</i>	<i>Ciclo:</i> 3	<i>Fecha:</i> 26-05-2014	<i>Nº situación:</i> 2
<p align="center"><i>Nombre del juego: Los doce pases</i></p> <p>Se trata de una modificación del juego original de los diez pases, ya que se da prioridad al ataque y se introducen diferentes variantes en el desarrollo del juego con el objetivo de que los participantes conserven el balón siguiendo las pautas establecidas por el profesor.</p>				
<p align="center"><i>Objetivo didáctico:</i></p> <p>Conservar y mantener el balón</p>				
<p align="center"><i>Lo que hay que aprender:</i></p> <p>Pasar y recibir.</p>				
<i>Gráfico:</i>		<p><i>Participantes:</i></p> <p>Cuatro equipos de 4 personas cada uno. Un equipo atacante con cinco personas: tres personas más dos comodines (una persona de cada equipo) y el equipo defensor con 3 personas.</p> <p><i>Material:</i></p> <p>Petos de cuatro colores, conos chinos y dos balones.</p> <p><i>Duración:</i></p> <p>Veinte minutos aproximadamente</p>		
<p><i>Finalidad: Lo que ha de hacer el alumno</i></p> <p>La finalidad del juego es conseguir hacer doce pases para tener un punto.</p>		<p><i>Desarrollo:</i></p> <p>El juego consiste en realizar doce pases sin que la defensa robe el balón. La puntuación funciona de la siguiente manera: si los atacantes consiguen alcanzar doce pases, entonces tienen un punto. Por el contrario, si la defensa intercepta el balón o el ataque pierde el balón, tienen un punto y existe cambio de roles, los que estaban atacando pasan a defender y los que estaban defendiendo pasan a atacar. Gana quién tenga más puntos al finalizar el tiempo de juego.</p> <p><i>Reglas:</i></p> <p>Se le debe pasar el balón al comodín al menos una vez, no se puede defender al comodín, no se puede realizar un pase bombeado y no se puede hacer faltas.</p>		
<p><i>Criterios de éxito:</i></p> <p>Conseguir el número máximo de puntos.</p>		<p><i>Variables:</i></p> <p>Tipo de balón, defensa al comodín, espacio de juego, número de pases.</p>		

<p><i>Preguntas para la reflexión:</i></p> <ol style="list-style-type: none">1. ¿A quién debo pasar el balón?2. ¿Qué tengo que hacer para que no me roben el balón?3. ¿Qué debo hacer para intentar robar el balón?
<p><i>Reglas de acción:</i></p> <ol style="list-style-type: none">1. Si soy el portador del balón, entonces pasaré el balón al compañero que esté en mi línea de pase, además me tendrá que estar mirando y estar cercano a mí.2. Si interpongo mi cuerpo entre el balón y el defensor, entonces tendré más posibilidades de mantener el balón en mi poder.3. Si me coloco en la línea de pase de dos atacantes, uno de ellos con el balón en las manos, entonces podré quitar el balón más fácilmente.
<p><i>Observaciones para el profesor:</i></p> <p>Según cómo se desarrolle el juego, favorecer el ataque o la defensa para que los dos tengan éxito.</p> <p>Ir cambiando las distintas variables.</p>

5.2.5. Modificaciones:

Tras la ejecución de la situación base, se irán introduciendo poco a poco una serie de modificaciones a lo largo del juego. Esas modificaciones a realizar junto con los efectos buscados serán las siguientes:

Tabla 3. Modificaciones del juego de los 12 pases.

<i>Modificaciones</i>	<i>Efecto buscado</i>
<i>Tipo de balón</i>	Si introducimos un balón de mayor tamaño, dificultaremos el ataque, pero si introducimos un balón de menor tamaño, favoreceremos la circulación de balón del equipo atacante.
<i>Defensa al comodín</i>	Complicar la conservación del balón del equipo atacante y ayudar al equipo defensor en su objetivo de conseguir quitar el balón al equipo atacante.
<i>Espacio de juego: reducción o aumento</i>	Se busca que tanto el ataque como la defensa tengan posibilidades de conseguir el objetivo en condiciones favorables respecto a sus contrincantes. También se pretende que los participantes sean capaces de seguir de manera eficaz el juego en función de las dimensiones del espacio del que disponen. Si reducimos el espacio, se favorece a la defensa y por el contrario, si aumentamos el espacio de juego, se favorece el ataque.
<i>Número de pases</i>	Se pretende conseguir que en función de dicha modificación, tanto los atacantes como los defensores desarrollen estrategias diferentes a las que tenían.

En la modificación: *Tipo de balón*, se buscan los efectos nombrados anteriormente porque en función del desarrollo del juego, se buscará dar más facilidades al equipo atacante o al equipo defensor. Si el balón es más grande, los alumnos tendrán más dificultades porque no están habituados a ese tipo de balón y su mano es más pequeña que el balón. Si el balón es más pequeño ocurre un efecto totalmente contrario, ya que la circulación es más fácil y por consiguiente, la conservación del balón.

En la modificación: *Defensa al comodín*, se trata de que una vez se ha priorizado a los participantes que solo atacan, hacer el efecto contrario e igualar la defensa con el ataque para que el juego poco a poco se vaya complicando para los participantes atacantes sin perder la esencia del juego.

En la modificación: *Espacio de juego*, se buscan los efectos de la tabla porque se pretende que al ser el espacio de juego más pequeño, la defensa tenga mayores facilidades y al contrario, si el espacio de juego es más grande, se le otorga mayores facilidades al equipo atacante. Por otro lado, se planteará esta modificación a lo largo del juego porque se pretende que haya una dinámica cambiante y no constante y que así el alumnado pueda diseñar diferentes formas de conseguir el objetivo.

La modificación: *Número de pases*, se introducirá porque se persigue que el alumnado realice un número mayor o menor de pases, desplazamientos y recepciones. Además, se introducirá con el fin que el alumnado sepa qué hacer y cómo hacer para cumplir con el requisito establecido de cuántos pases tiene que completar y con la peculiaridad que el objetivo será el mismo.

5.2.6. *Comprensión:*

Después de practicar el juego modificado de los doce pases con sus respectivas modificaciones, existen una serie de problemas tácticos propios del juego. En este apartado, se pretende que los alumnos tomen conciencia táctica sobre los problemas surgidos a través de diferentes estrategias que favorecen el proceso de comprensión en el alumnado. De esta manera, el alumnado se tiene que dar cuenta que es obligatorio mejorar su ejecución en las habilidades técnicas.

El profesor será el encargado de detectar los problemas surgidos en la práctica mediante la observación de las ejecuciones de sus alumnos. Será el encargado de dirigir el proceso de comprensión del alumnado y la persona que hará que los alumnos se den cuenta de los errores ejercidos y la persona que intentará que los alumnos encuentren las mejores soluciones a los problemas.



Para detectar los problemas, el alumnado puede utilizar un cuestionario sencillo que debe rellenar en cada clase, ya sea en el desarrollo de la clase, cuando aparezcan los primeros problemas o al final de la clase. El cuestionario a rellenar por el alumnado sería del siguiente tipo:

Tabla 4. Cuestionario.

	<i>Nunca</i>	<i>A veces</i>	<i>Siempre</i>
La defensa intercepta bastantes balones.			
Existen pérdidas de balón en el equipo atacante.			
Todos los atacantes realizan al menos un pase.			
Todos los participantes se desplazan.			

La primera estrategia que será dirigida al proceso de reflexión del alumnado consistirá en la realización de una ficha con el fin de promover la comprensión táctica. La ficha será muy sencilla, ya que los alumnos simplemente tendrán que poner un “tic” si lo han realizado correctamente en la cara feliz o un “tic” si lo han realizado de manera incorrecta en la cara triste. *La ficha sería cómo se muestra a continuación:*

Tabla 5. Ficha

		
1. He realizado diez pases de manera correcta, es decir, diez pases en los que no ha habido ni pérdida ni interceptación del balón.		
2. He recepcionado el balón de manera precisa al menos ocho veces.		
3. He sido capaz de robar al menos un balón en cada partida jugada.		
4. He participado (recepcionar y pasar el balón) en al menos tres ataques en los que mi equipo ha conseguido punto.		

La segunda estrategia utilizada para fomentar el proceso de reflexión en el alumnado en el juego de los doce pases es el uso de la verbalización a través de la formulación de preguntas con objeto que los alumnos mediten sobre las respuestas y a partir de ahí, extraigan sus propias soluciones o reglas de acción. En este juego modificado, se les planteará tres preguntas a resolver al finalizar la clase y son las siguientes:

- *¿A quién le debo pasar el balón?*

La regla de acción a responder a esta pregunta sería: Si soy el portador del balón, entonces pasaré el balón al compañero que esté en mi línea de pase, además me tendrá que estar mirando y estar cercano a mí.

- *¿Qué tengo que hacer para que no me roben el balón?*

La solución a esta pregunta podría ser la siguiente: Si interpongo mi cuerpo entre el balón y el defensor, entonces tendré más posibilidades de mantener el balón en mi poder.

- *¿Qué debo hacer para intentar robar el balón?*

La regla de acción a formular a esta pregunta sería: Si me coloco en la línea de pase de dos atacantes, uno de ellos con el balón en las manos, entonces podré quitar el balón más fácilmente.

5.2.7. Demandas técnicas:

Una vez finalizado el proceso de reflexión en el cual el alumnado se ha dado cuenta de los aspectos tácticos (qué hacer) a través de los procesos de comprensión, el alumnado se da cuenta de que es imprescindible enriquecer la ejecución de las habilidades técnicas realizadas. Los alumnos asimilarán que habilidades técnicas necesitan mejorar y a partir de ahí, trabajarlas y aplicarlas de manera correcta.

En el juego modificado de los doce pases y en las modificaciones emergen unos problemas técnicos durante la práctica del juego que es necesario resolver. Los aspectos técnicos concretos que han producido mayor número de problemas durante el juego son:

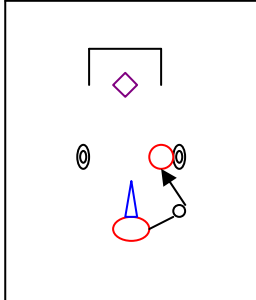
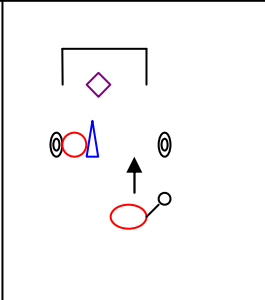







- Rifar el balón.
- Centrarse en un solo jugador a defender (comodín).

El alumnado para mejorar la efectividad en el juego tendrá que adquirir las habilidades técnicas de pase y tiro para no rifar el balón y las habilidades de saber cómo colocar los brazos y la postura defensiva para no centrarse en un solo jugador a defender.

A partir de aquí, el docente tendrá que pensar ejercicios, situaciones analíticas para intentar corregir los errores que se han producido en el desarrollo del juego modificado y durante las modificaciones. Deberán ser ejercicios que se acerquen lo más preciso posible a la mejora de los problemas detectados.

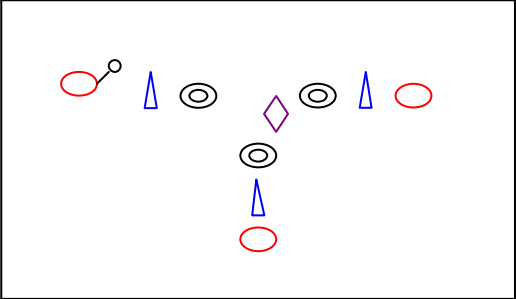





Durante estos ejercicios, el alumno volverá a ser el centro del proceso y será el encargado de realizar ejecuciones de gestos técnicos. A través de diferentes situaciones y con la ayuda de las habilidades técnicas, se cree que el alumnado mejorará.

Para trabajar el problema: rifar el balón, se propondrá el siguiente ejercicio a desarrollar en clase:

<i>Actividad:</i> Juegos deportivos colectivos.	<i>Dominio:</i>	<i>Ciclo:</i> 3	<i>Fecha:</i> 26-05-2014	<i>Nº situación:</i> 2.1.
<i>Nombre del ejercicio: No hay rifa.</i>				
<p><i>Objetivo didáctico:</i></p> <p>Conservar y mantener el balón</p>				
<p><i>Lo que hay que aprender:</i></p> <p>Acciones que conduzcan a la conservación del balón.</p>				
<p><i>Gráfico:</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>PASE</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>TIRO</p> </div> </div> <p><i>Leyenda</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <p>Atacante</p>  </div> <div> <p>Defensor</p>  </div> <div> <p>Cono</p>  </div> <div> <p>Portero</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div> <p>Flecha indicadora</p>  </div> <div> <p>Balón</p>  </div> <div> <p>Portería</p>  </div> </div>		<p><i>Participantes:</i></p> <p>Grupos de tres personas, dos atacarán y una defenderá. Además, habrá una persona que actúe de portero.</p> <p><i>Material:</i></p> <p>Un balón, un peto, conos chinos, pista polideportiva.</p> <p><i>Duración:</i></p> <p>Veinte minutos aproximadamente</p>		
		<p><i>Desarrollo:</i></p> <p>Dividiremos la clase en grupos de tres personas. Utilizaremos un campo que tengamos a nuestra disposición, una portería y una persona que actuará de portero. Un defensor y un atacante se colocan en la línea de seis metros entre dos conos. La otra persona que forma el trío estará situada en la línea de nueve metros y tendrá que entrar hacia seis a la señal del silbato. El ejercicio consistirá en que el alumno no debe rifar el balón y debe realizar la elección adecuada, es decir, si no</p>		

<p><i>Finalidad: Lo que ha de hacer el alumno</i></p> <p>La finalidad del juego es que el ataque logre en una posición correcta el pase y el lanzamiento.</p>	<p>viene el defensor tendrá que tirar a portería y si viene el defensor tendrá que pasar al compañero situado en seis metros, ya que es el jugador mejor posicionado y tiene la oposición de un defensor. El defensor tendrá que decidir obligatoriamente si ir a por el jugador que entra desde nueve metros o quedarse con el jugador que está en seis metros. Todos los alumnos tendrán posibilidades de mejorar respecto a esta habilidad, ya que se irán cambiando las posiciones de la siguiente manera: la persona que defendía pasa a colocarse en la línea de nueve metros, ésta pasa a colocarse en la línea de seis metros y la que estaba allí pasa a defender.</p> <p><i>Reglas:</i></p> <p>No se puede botar. No se puede realizar pases bombeados. No se puede realizar más de cuatro pasos. El defensor obligatoriamente tiene que decidir en los últimos momentos si quedarse en la línea de seis metros o salir al que viene de nueve metros.</p>
<p><i>Criterios de éxito:</i></p> <p>Conseguir el número máximo de lanzamientos.</p>	<p><i>Variables:</i></p>
<p><i>Preguntas para la reflexión:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué debo hacer si soy el portador del balón? 2. ¿Qué debo hacer para intentar robar el balón? 	
<p><i>Reglas de acción:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si soy el portador del balón y me viene el defensor, entonces pasaré el balón a mi compañero. Si soy el portador del balón y no me viene el defensor a cubrir, entonces lanzaré a portería. 2. Si realizo maniobras para despistar al atacante y además no dudo de a qué atacante coger, entonces tendré más posibilidades de recuperar el balón. 	
<p><i>Observaciones para el profesor:</i></p> <p>Ir cambiando de roles: defensa por ataque. Observar si consiguen mejorar en las acciones de pase y recepción. Si no es así, parar el transcurso de la clase y volver a explicar cómo mejorar.</p>	

Para trabajar el problema: centrarse en un solo jugador a defender (comodín), se trabajará la siguiente situación analítica:

<i>Actividad:</i> Juegos deportivos colectivos.	<i>Dominio:</i>	<i>Ciclo:</i> 3	<i>Fecha:</i> 27-05-2014	<i>Nº situación:</i> 2.2.
<i>Nombre de la situación: El comodín</i>				
<i>Objetivo didáctico:</i> Conservar y mantener el balón				
<i>Lo que hay que aprender:</i> Defender al hombre con y sin balón.				
<i>Gráfico:</i> 		<i>Participantes:</i> Grupos de siete personas. Tres personas defenderán, tres personas atacarán y una persona hará de comodín.		
Leyenda Cono Atacante Comodín   		<i>Duración:</i> Diez minutos aproximadamente		
 		<i>Desarrollo:</i> Se distribuirá la clase en grupos de siete personas. Dentro de esas siete personas, tres personas defenderán, tres personas atacarán y una persona hará de comodín. Habrá una disposición en forma de triángulo hecha con conos y dentro de ella, estará situado el comodín. Los defensores se sitúan en uno de los tres conos que forman el triángulo y los atacantes		

<p><i>Finalidad: Lo que ha de hacer el alumno</i> Defender al hombre sin balón cuando mi oponente no posee el balón. Los atacantes circular el balón de manera rápida y conseguir pasar al atacante libre.</p>	<p>también. La situación consiste en que los atacantes se deben pasar el balón entre ellos con la consigna que el comodín solo puede ser defendido por un solo defensor. El comodín puede recibir el pase de las personas atacantes.</p> <p><i>Reglas:</i> No se puede botar. No se puede realizar pases bombeados. El comodín no puede ser defendido por más de una persona. El defensor que tenga enfrente a su atacante con balón, no puede defender al comodín. Todos los atacantes deben tocar el balón.</p>
<p><i>Criterios de éxito:</i> Mantener el balón durante un minuto y medio.</p>	<p><i>Variables:</i></p>
<p><i>Preguntas para la reflexión:</i> 1. ¿Qué hay que hacer para conseguir una buena defensa? 2. ¿Qué hacemos para mantener el balón durante el tiempo exigido?</p>	
<p><i>Reglas de acción:</i> 1. Para conseguir una buena defensa, hay que cubrir al hombre con balón y también una persona tiene que cubrir al hombre que está sin balón entre nosotros (comodín). 2. Si conseguimos dar pases tensos, a la altura del pecho, que el compañero me mire y una circulación rápida del balón, entonces será más fácil mantener el balón durante el tiempo exigido.</p>	
<p><i>Observaciones para el profesor:</i> Cambiar la defensa por el ataque cada cierto tiempo. Observar que se cumpla las consignas de la defensa al comodín.</p>	

Tras las situaciones y ejercicios analíticos, el alumnado estará en perfectas condiciones respecto a los gestos técnicos utilizados porque los errores han sido practicados y se han corregido a través de los ejercicios. Para finalizar, se regresará al juego modificado inicial: Doce pases y sus modificaciones o se regresará a una situación que implique mayor complejidad.

Dentro de esta parte más práctica del trabajo, existe otro principio de acción que va a ser trabajado:

5.3. Progresar hacia el objetivo.

Al igual que el anterior principio de acción, se plantearán diferentes juegos modificados para que el alumnado sea lo suficientemente competente en los aprendizajes de ese principio de acción.

5.3.1. P.A. a trabajar:

Progresar hacia el objetivo.

5.3.2. Aprendizajes del P.A.:

- a) *Progresar hacia adelante.* Este aprendizaje va dirigido principalmente a los atacantes, es decir, al portador y no portador del balón. Los atacantes deberán aprender a avanzar en el desarrollo de su jugada si quieren conseguir el objetivo, la meta final. Si los atacantes no desarrollan de manera efectiva este aprendizaje, nunca conseguirán el objetivo.
- b) *Realizar desmarques.* Los atacantes deberán fabricar sus propios espacios para intentar recibir en la mejor posición posible y orientada hacia la consecución del objetivo. Este aprendizaje va enfocado al no portador de balón para que el portador de balón se asocie con él.
- c) *Cerrar el objetivo.* Las defensas tendrán que intentar que los atacantes no consigan el progreso tapando el mayor número de espacios posibles. Este aprendizaje va orientado a los alumnos que actúan como defensores.

5.3.3. Justificación de la elección del juego

Los criterios que he empleado y por lo tanto que obedece el juego modificado base son:

- Tener metas para favorecer la necesidad de progresar hacia ellas para hacer tanto.

- Conseguir una alta coordinación entre los compañeros.

Los criterios nombrados tendrán la peculiaridad de crear problemas vinculados a progresar hacia el objetivo. Los problemas surgidos se solucionarán a través del diseño de diferentes tareas.

5.3.4. Ficha del juego modificado

En este apartado, *se muestra la ficha del juego modificado* y los puntos más relevantes respecto al juego:

<i>Actividad:</i> Juegos deportivos colectivos.	<i>Dominio:</i>	<i>Ciclo:</i> 3	<i>Fecha:</i> 27-05-2014	<i>Nº situación:</i> 3
<p><i>Nombre del juego modificado: Minibalonmano</i></p> <p>Es una modificación del juego original del balonmano porque hay menor número de atacantes y defensores con el fin de facilitar el progreso hacia la portería. Además, varias reglas se han modificado o eliminado para priorizar el ataque y para que los alumnos tengan más posibilidades de tener éxito.</p>				
<p><i>Objetivo didáctico:</i></p> <p>Progresar hacia el objetivo</p>				
<p><i>Lo que hay que aprender:</i></p> <p>Aprender a desmarcarse, ocupar los espacios que están libres, coordinar las acciones y cooperar con los compañeros.</p>				
<i>Gráfico:</i>		<p><i>Participantes:</i></p> <p>Dos equipos de tres personas cada uno. El equipo atacante estará formado por tres personas y el equipo defensor también. Por otra parte, también habrá una persona ajena a los dos equipos que actuará de portero.</p> <p><i>Material:</i></p> <p>balones, conos, pista polideportiva y petos</p> <p><i>Duración:</i></p> <p>Veinte minutos aproximadamente.</p>		
<p><i>Finalidad: Lo que ha de hacer el alumno</i></p> <p>La finalidad del juego es conseguir más goles que el equipo contrario a través de la coordinación de las acciones con los compañeros.</p>		<p><i>Desarrollo:</i></p> <p>El juego consiste en lograr marcar goles en una portería en un tiempo de dos minutos. El espacio de juego es desde el medio campo hacia una portería. Una vez efectuado un tiro, los atacantes deberán correr hacia el medio campo, coger otro balón y desarrollar otro ataque y así sucesivamente hasta completar el tiempo permitido. A los dos minutos, se cambia la defensa por el ataque y se juega con el mismo sistema otros dos minutos. Ganará quién más goles haya metido en su respectivo período de ataque. Si los dos equipos han metido el mismo número de goles, no ganará ni perderá ninguno de los dos equipos.</p> <p><i>Reglas:</i></p> <p>Los atacantes no pueden botar, correr con el balón en movimiento ni realizar un pase bombeado. Los defensores no pueden agarrar ni empujar a los atacantes y tampoco pueden hacer faltas.</p>		

<p><i>Criterios de éxito:</i></p> <p>Marcar balones dentro de la portería.</p>	<p><i>Variables:</i></p> <p>Tiempo de juego, cambiar el rol de observador y pasar a ser otro defensa, diferente objetivo para el equipo atacante, uso del bote en ataque.</p>
<p><i>Preguntas para la reflexión:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Dónde debo colocarme para recibir el balón? 2. ¿Qué debo hacer para desmarcarme de los defensas? 3. ¿Qué hay que hacer para que el balón progresa de manera rápida? 	
<p><i>Reglas de acción:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si me coloco lejos para recibir el balón, seguramente el balón se caerá al suelo o no llegará, entonces debo colocarme cerca y en la línea de pase de mi compañero. 2. Para desmarcarme de los defensas, he de encontrar los espacios libres delante del portador de balones. 3. Para que el balón progrese rápidamente, hay que hacer pases enfocados hacia el objetivo, lo más eficaces posibles y realizar desmarques continuamente para quedarse libre de marca y recibir el pase de los compañeros. 	
<p><i>Observaciones para el profesor:</i></p> <p>Introducir las variables. Contabilizar el número de goles. Cambiar la defensa con el ataque. Llevar a través de un cronómetro el tiempo de juego. Vigilar el desarrollo del juego.</p>	

5.3.5. Modificaciones

Una vez desarrollado el juego modificado de Minibalonmano, incluiremos una serie de modificaciones para conseguir diferentes efectos que afectarán a la práctica del juego. En la siguiente tabla, se puede observar las modificaciones con sus respectivos efectos:

Tabla 6. Modificaciones del juego Minibalonmano

<i>Modificaciones</i>	<i>Efecto buscado</i>
<i>Tiempo de juego</i>	A través de esta modificación se busca que los alumnos tengan mayor número o menor número de posibilidades de conseguir el objetivo final. Si se aumenta el tiempo, los atacantes se verán favorecidos. Si se reduce, ocurrirá el efecto contrario.
<i>Cambiar el rol de observador y pasar a ser otro defensa</i>	Obstaculizar la circulación de balón del ataque y favorecer las acciones de la defensa, ya que el observador pasaría a ser un defensor más.
<i>Diferente objetivo para el equipo atacante</i>	Complicar al equipo atacante su probabilidad de éxito. Además, se busca que el equipo atacante realice elaboraciones más complejas.
<i>Uso del bote en ataque</i>	Ofrecer facilidades al equipo atacante en su circulación del balón y favorecer el éxito en el desarrollo de las acciones orientadas hacia la meta.

En la modificación: *Tiempo de juego*, se busca que el equipo atacante tenga mayores posibilidades de conseguir su objetivo porque se aumenta los minutos y por consiguiente, se pueden desarrollar más acciones y tomar decisiones de manera más pausada. Por otro lado, también se busca que los defensores tengan más posibilidades de reducir el objetivo de los atacantes, ya que se pueden disminuir los minutos disponibles para los atacantes.

En la modificación: *Cambiar el rol del observador y pasar a ser otro defensa*, se buscan los efectos nombrados anteriormente porque se pretende cambiar la dinámica del juego y poner más obstáculos al equipo atacante. Así, los defensores y los atacantes tienen similares oportunidades de conseguir el éxito.

En la modificación: *Diferente objetivo para el equipo atacante*, se pretenden alcanzar los efectos de la tabla porque si el objetivo es siempre el mismo puede llegar a

ser monótono y aburrir a los participantes. De esta manera, si el objetivo no es el mismo, los jugadores del equipo atacante tendrán que elaborar tácticas con mayor grado de confección y realizar movimientos y acciones más trabajados. Asimismo, cambiar el objetivo incrementa la motivación de los alumnos, ya que tienen que lograr superar un reto diferente.

En la modificación: *Uso del bote en ataque*, se pretende dar superioridad, preferencias al equipo atacante por encima del equipo defensor porque en edades de educación primaria es más importante primar el ataque por encima de la defensa. Además, por lo general, los alumnos tienen mayores predilecciones sobre las acciones de ataque que las de defensa, así que esta modificación también es utilizada para satisfacer al alumnado.

5.3.6. *Comprensión:*

Una vez practicado el juego modificado de Minibalonmano y aplicado sus diferentes variantes, surgen problemas respecto a la táctica que son característicos del juego. Para que el alumnado conozca en qué ha fallado al aplicar las habilidades tácticas y comprenda el porqué, el docente desarrolla una serie de estrategias para favorecer el proceso de reflexión entre el alumnado.

Para descubrir los errores de los alumnos, el profesor tiene la opción de usar una tabla que completará durante el proceso de observación en el desarrollo de las sesiones realizadas. Además podrá contar con la ayuda de un alumno que actúe de observador con el fin de facilitar la tarea.

La tabla que el profesor o el observador rellenarían en las sesiones sería la que se muestra a continuación:

Tabla 7. Proceso de observación

<i>Número de balones perdidos por el ataque</i>	
<i>Número de balones recuperados por la defensa</i>	
<i>Número de lanzamientos</i>	
<i>Número de goles</i>	

La estrategia usada en el proceso de reflexión del alumnado en el juego del minibalonmano será el uso de la verbalización mediante preguntas formuladas por el profesor. Los alumnos deberán responder a esas preguntas y elaborar soluciones (reglas

de acción). Las preguntas tratarán sobre los problemas surgidos en la práctica del juego y se responderán en un espacio dedicado para ellos al final de la sesión. En el juego modificado del Minibalonmano, las preguntas a responder serán las siguientes:

- *¿Dónde debo colocarme para recibir el balón?*

La respuesta a esta pregunta sería: Si me coloco lejos para recibir el balón, seguramente el balón se caerá al suelo o no llegará, entonces debo colocarme cerca y en la línea de pase de mi compañero.

- *¿Qué debo hacer para desmarcarme de los defensas?*

La regla de acción a contestar a esta pregunta sería: Para desmarcarme de los defensas, he de encontrar los espacios libres delante del portador de balones.

- *¿Qué hay que hacer para que el balón progrese de manera rápida?*

La solución a esta pregunta sería: Para que el balón progrese rápidamente, hay que hacer pases enfocados hacia el objetivo, lo más eficaces posibles y realizar desmarques continuamente para quedarse libre de marca y recibir el pase de los compañeros.

5.3.7. Demandas técnicas

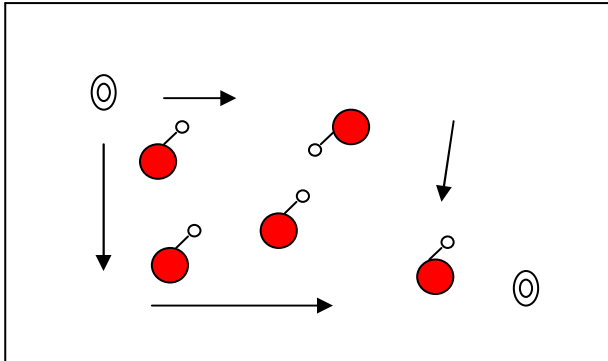


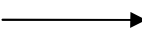
Después del proceso de reflexión, el alumno es consciente de los aspectos tácticos (qué hacer) sucedidos en el juego. Finalmente, el alumnado cae en la cuenta de que necesita mejorar su ejecución del gesto técnico. A partir de ahí, el profesor propondrá una serie de situaciones analíticas por las cuales el alumnado mejorará respecto a las habilidades técnicas.

En el juego modificado de Minibalonmano y en las variables aplicadas surgen diferentes problemas técnicos que es imprescindible solucionar. Los aspectos técnicos concretos que han reportado más problemas durante el desarrollo del juego son:

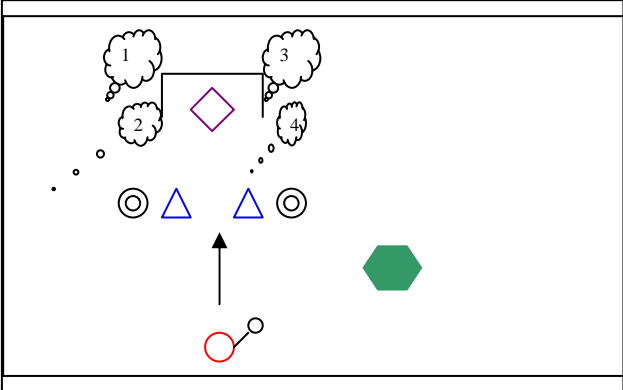

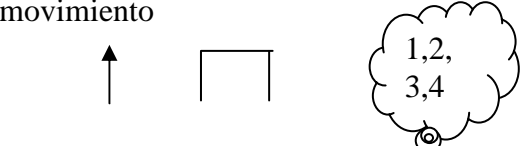
- En el uso del bote, darle al balón una dirección y una potencia inadecuada.
- El envío en el lanzamiento.

Para mejorar el rendimiento en el juego, el alumnado deberá mejorar las habilidades técnicas de dirección, ejecución y no mirar en el uso del bote y las habilidades de fuerza y precisión en el lanzamiento.

Para trabajar el problema: en el uso del bote, darle al balón una dirección y una potencia inadecuada se propondrá el siguiente ejercicio:

Actividad: Juegos deportivos colectivos.	Dominio:	Ciclo: 3	Fecha: 27-05-2014	Nº situación: 3.1
Nombre del ejercicio: El bote.				
Objetivo didáctico: Progresar hacia el objetivo				
Lo que hay que aprender: Dar al balón una dirección y una potencia adecuada.				
Gráfico: 			Participantes: Grupos de cinco personas. Material: Petos de cuatro colores, conos chinos y veinte balones. Duración: Diez minutos aproximadamente	
Leyenda Cono Participante con balón   Flecha indicadora de movimiento 			Desarrollo: El ejercicio consiste en que todas las personas del grupo estarán botando su balón dentro de una zona limitada y tendrán que intentar quitar el balón del resto de personas del grupo al mismo tiempo que protegen su propio balón. Reglas: No se puede coger el balón, debe estar siempre botando. Si un balón es desplazado o quitado por un contrario, el alumno queda eliminado.	
Finalidad: Lo que ha de hacer el alumno Botar el balón en una dirección, intensidad y altura adecuada, intentar quitar algún balón y botar el balón bastante tiempo.				
Criterios de éxito: Conseguir botar el balón el máximo tiempo posible.			Variables:	
Preguntas para la reflexión: 1. ¿Qué tengo que hacer para que no me quiten el balón? 2. ¿Qué debo hacer para que no se me vaya el balón durante el bote?				
Reglas de acción: 1. Si coloco mi cuerpo entre el balón y la persona que me lo quiere quitar, entonces será muy difícil que me quite el balón. 2. Si llevo la cabeza erguida, la mirada al frente y el tronco lo mantengo normal, entonces será más sencillo no perder el balón.				
Observaciones para el profesor: Vigilar que ningún alumno coja el balón. Observar la técnica realizada por los alumnos.				

Para trabajar el problema del envío en el lanzamiento, se realizará la siguiente situación analítica:

<i>Actividad:</i> Juegos deportivos colectivos.	<i>Dominio:</i>	<i>Ciclo:</i> 3	<i>Fecha:</i> 27-05-2014	<i>Nº situación:</i> 3.2.
<i>Nombre de la situación: El lanzamiento</i>				
<i>Objetivo didáctico:</i> Progresar hacia el objetivo				
<i>Lo que hay que aprender:</i> Saber dónde dirigir el lanzamiento				
<i>Gráfico:</i> 			<i>Participantes:</i> Grupos de tres personas, dos defienden y uno ataca. <i>Material:</i> Petos, conos y balones <i>Duración:</i> Diez minutos aproximadamente	
<i>Leyenda</i> Profesor Atacante con balón Cono Defensor Portero  Flecha de movimiento Portería Números de envío 			<i>Desarrollo:</i> El ejercicio consiste en realizar un lanzamiento en salto dónde comunique el profesor con la oposición de dos defensas y dentro de un espacio limitado. La comunicación del profesor no será a través de palabras sino a través de números. El número 1 significará que hay que tirar arriba a la izquierda, el número 2 abajo a la izquierda, el número 3 arriba a la derecha y el número 4 abajo a la derecha. El jugador se colocará en una fila, pasará al profesor, éste le dirá un número mientras le pasa otra vez al jugador que vaya a lanzar y el jugador finalmente tirará por encima de dos defensores dónde le ha indicado el profesor. Por ejemplo, el profesor dirá 4 y el alumno tendrá que tirar abajo a la derecha. Si acierta la dirección de envío, el jugador sumará un punto.	
<i>Finalidad:</i> Lo que ha de hacer el alumno El alumno tiene que enviar el balón dónde le diga el profesor.			<i>Reglas:</i> No se puede botar el balón, es obligatorio tirar dónde diga el	

	profesor y es obligatorio lanzar en salto.
<i>Criterios de éxito:</i> Acertar la dirección de envío escuchada.	<i>Variables:</i>
<i>Preguntas para la reflexión:</i> 1. ¿Qué tengo que hacer para enviar correctamente el lanzamiento? 2. ¿Cómo debo realizar el salto en el lanzamiento?	
<i>Reglas de acción:</i> 1. Si estoy atento a las indicaciones del profesor y tengo asimilado los significados de los números, entonces enviaré correctamente mi lanzamiento. 2. Si impulso con la pierna contraria al brazo ejecutor y la otra pierna flexionada la elevo, entonces el salto será más efectivo.	
<i>Observaciones para el profesor:</i> Lanzamientos en saltos. Dirección de envío en el lanzamiento	

Tras finalizar la práctica de los ejercicios y situaciones analíticas propuestas, el alumnado tendrá un mayor nivel de ejecución del gesto técnico y los errores cometidos durante el desarrollo del juego ya han sido enmendados. Para acabar con el proceso del modelo trifásico, el alumno retornará al juego modificado inicial: Minibalonmano y a sus variantes o a otro juego más complejo.

5.4. Progresar hacia el objetivo (II)

Continuando con el desarrollo del principio de acción: *progresar hacia el objetivo*, se va a proponer el desarrollo de otro juego modificado para adquirir mayor número de aprendizajes significativos respecto al principio de acción.

5.4.1. P.A. a trabajar:

Progresar hacia el objetivo.

5.4.2. Aprendizajes del P.A.:

- a) *Buscar al jugador libre en superioridad numérica.* Este aprendizaje va dirigido a las personas que poseen el balón, en concreto, el portador de balón. El portador de balón deberá encontrar al jugador libre, que es el no portador. Se trata de un aprendizaje fundamental dentro del principio de acción porque aprovechar el mayor número de jugadores es básico para llegar al objetivo de manera precisa. Además al estar en superioridad numérica, se dispone de una ventaja que hay que aprovechar.
- b) *Pasar al compañero libre y más cercano al objetivo.* Este aprendizaje es propio del portador de balón para que pase al jugador libre, es decir, el no portador de balón. Los atacantes tienen que ir progresando poco a poco hacia el objetivo a través de la circulación de balón intentando encontrar al compañero que está mejor situado y más próximo a la consecución del objetivo. En este aprendizaje es fundamental el concepto de compañerismo porque se trata de conseguir el objetivo por medio de las acciones de todo el equipo y no por uno mismo.

5.4.3. Justificación de la elección del juego

Los criterios que he utilizado y por consiguiente que respeta el juego modificado base son:

- Progresar en el caso de que no haya oposición, es decir, progresar en el momento que no haya defensores.

- Lograr un ataque óptimo en el menor tiempo posible.

Los criterios nombrados beneficiarán que se produzcan cuestiones unidas a la progresión hacia el objetivo. Estas cuestiones se resolverán a través del desarrollo de ejercicios, tareas planteadas por el profesor.

5.4.4. Ficha del juego modificado

En este apartado, se va a presentar una ficha del juego modificado junto con los apartados más destacados que le rodean:

<i>Actividad:</i> Juegos deportivos colectivos.	<i>Dominio:</i>	<i>Ciclo:</i> 3	<i>Fecha:</i> 28-05-2014	<i>Nº Situación:</i> 4
<p><i>Nombre del juego modificado: El oficial</i></p> <p>Es una modificación del juego original “Pase al capitán”, ya que hay mayor número de jugadores que participan en el juego y existen unas variaciones en el desarrollo del juego con el fin de promover la progresión hacia el objetivo, que en este caso, es el pase a los comodines.</p>				
<p><i>Objetivo didáctico:</i></p> <p>Progresar hacia el objetivo</p>				
<p><i>Lo que hay que aprender:</i></p> <p>Lograr el objetivo en el menor tiempo posible, encontrar los espacios libres y al compañero desmarcado, apoyos al compañero y buenas transiciones de balón.</p>				
<i>Gráfico:</i>		<p><i>Participantes:</i></p> <p>Dos equipos de cuatro personas cada uno. El equipo estará formado por tres personas que atacarán y una persona que hará de comodín. Habrá dos árbitros que contabilizarán el número de balones llegados a los comodines. La partida durará unos tres minutos.</p> <p><i>Material:</i></p> <p>Balones, conos, pista polideportiva y petos</p> <p><i>Duración:</i></p> <p>Veinte minutos aproximadamente.</p>		
<p><i>Finalidad: Lo que ha de hacer el alumno</i></p> <p>La finalidad del juego es conseguir que el balón llegue a los comodines.</p>		<p><i>Desarrollo:</i></p> <p>El juego consiste en que los comodines reciban el mayor número de balones a través de la combinación de pases de los miembros del equipo en un tiempo de tres minutos. Habrá dos zonas: una zona en la que estarán situados los comodines y otra zona en la que estarán situados los atacantes. Ni los comodines podrán entrar a la zona de los atacantes ni los atacantes a la de los comodines. Los comodines de cada equipo estarán situados uno en un lado y otro en otro lado. Para que contabilice el pase, el comodín deberá recibir obligatoriamente entre dos conos. Ganará el equipo que logre un mayor número de balones recibidos por los comodines. Habrá dos árbitros que contabilizarán el número de balones recibidos por los comodines. Se jugará con dos balones.</p>		

	<p><i>Reglas:</i></p> <p>Los comodines tienen que recibir entre dos conos. Los atacantes solo pueden dar tres pasos con el balón en la mano, no pueden realizar un pase bombeado y no pueden volver a botar el balón si ya lo han cogido y botado con anterioridad (dobles).</p>
<p><i>Criterios de éxito:</i></p> <p>Balones recibidos por los comodines.</p>	<p><i>Variables:</i></p> <p>Número de comodines, Número de balones.</p>
<p><i>Preguntas para la reflexión:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué tengo que hacer si no encuentro un compañero libre? 2. ¿En qué zona debo colocarme para que el balón llegue lo más próximo posible del objetivo? 3. ¿Qué hay que hacer para que el balón avance lo más rápido posible? 	
<p><i>Reglas de acción:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si no encuentro un compañero libre, avanzaré botando hacia el objetivo en caso de que no haya ningún defensor delante. 2. Para que el balón llegue lo más próximo posible del objetivo, los atacantes sin balón tendrán que encontrar los espacios libres por delante del balón para poder recepcionar. 3. Para que el balón avance lo más rápido posible, los atacantes tratarán de recibir el balón en carrera, en movimiento. 	
<p><i>Observaciones para el profesor:</i></p> <p>Introducir las variables.</p> <p>Los atacantes sin balón reciben el balón en carrera.</p> <p>Los atacantes sin balón se mueven para poder recepcionar el balón.</p> <p>Opciones buscadas por los atacantes con balón.</p>	

5.4.5. Modificaciones

Tras haber desarrollado el juego modificado: El oficial, se irán introduciendo diferentes modificaciones a lo largo del juego. *A continuación, se muestran las modificaciones introducidas con los efectos buscados:*

Tabla 8. Modificaciones del juego El oficial.

Modificación	Efecto buscado
<i>Número de comodines</i>	Ofrecer diferentes posibilidades en el desarrollo del juego: si hay mayor número de comodines, el juego será más fácil; si solo hay un comodín, el juego será más complicado.
<i>Número de balones utilizados</i>	Se busca que los atacantes desplieguen otro tipo de juego y se adapten a las condiciones del juego. Si solo hay un balón, se busca que se realice un juego más técnico-táctico; si hay varios balones en juego, se busca que los participantes desarrollen mayor número de tácticas.

En la modificación: *Número de comodines*, se pretende conseguir que la dinámica del juego cambie porque se introduce o se quita un comodín para que los atacantes desarrollen diferentes estrategias de progreso al objetivo. Si solo hay un comodín, se busca que el ataque elabore y busque la opción más idónea sin precipitarse. En cambio si hay varios comodines, se busca que el ataque tenga mayor facilidad de progresar y conseguir el objetivo porque existen mayor número de espacios libres y apoyos.

En la modificación: *Número de balones utilizados*, se quiere conseguir los efectos nombrados anteriormente porque en este juego desarrollar correctamente los aspectos técnicos-tácticos resulta fundamental de cara a la consecución del objetivo final.

5.4.6. Comprensión

Con el fin de fomentar el proceso de comprensión entre el alumnado, se desplegarán diferentes estrategias que le permitirán reflexionar sobre las acciones realizadas en el desarrollo del juego modificado y le harán ver que es necesario una mejora en la ejecución de los gestos técnicos. Por medio de estas estrategias, el alumnado se situará en la segunda etapa del modelo trifásico: la conciencia táctica (qué hacer).

El profesor será quién detecte los problemas a través de la observación directa del desarrollo del juego modificado y sus modificaciones.

El alumnado podrá detectar los errores a través de una escala de observación con diferentes ítems a observar. La escala de observación utilizada por el alumnado sería del tipo que mostramos a continuación:

Tabla 9. Escala de observación.

	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
La progresión hacia el objetivo se realiza en el menor tiempo posible.				
Los atacantes sin balón reciben el balón en carrera.				
Los atacantes sin balón reciben en lugares que están delante del portador del balón.				

La primera estrategia que será utilizada en el proceso de comprensión del alumnado es la confección de una ficha con diferentes ítems que tendrá que ser completada por el propio alumno. La ficha servirá para que el alumno haga una interpretación táctica de las acciones realizadas en el juego modificado. Los ítems a rellenar en la ficha serían los siguientes:

Tabla 10. Ficha.

	De acuerdo	Ni de acuerdo ni desacuerdo	En desacuerdo
1. Para facilitar la progresión hacia el objetivo, debo recibir el balón en carrera.			
2. Debo seguir avanzando hacia el objetivo aunque un compañero esté libre y por delante de mí.			
3. Cuando no tengo el balón en mis manos, debo buscar espacios libres.			
4. En la progresión hacia el objetivo debe haber como máximo cuatro pases.			

La segunda estrategia utilizada para fomentar la reflexión entre el alumnado ha sido la verbalización a través del planteamiento de diferentes preguntas relacionadas con el desarrollo del juego. Los alumnos deberán dar soluciones eficaces a esas preguntas

relacionadas con problemas surgidos en el juego. Las preguntas propuestas serían las siguientes:

- *¿Qué tengo que hacer si no encuentro un compañero libre?*

La solución a esta pregunta sería: Si no encuentro un compañero libre, avanzaré botando hacia el objetivo en caso de que no haya ningún defensor delante.

- *¿En qué zona debo colocarme para que el balón llegue lo más próximo posible al objetivo?*

La regla de acción que el alumnado tendría que elaborar a esta pregunta sería: Para que el balón llegue lo más próximo posible del objetivo, los atacantes sin balón tendrán que encontrar los espacios libres por delante del balón para poder recepcionar.

- *¿Qué hay que hacer para que el balón avance lo más rápido posible?*

La contestación correcta a esta pregunta sería: Para que el balón avance lo más rápido posible, los atacantes tratarán de recibir el balón en carrera, en movimiento.

5.4.7. Demandas técnicas

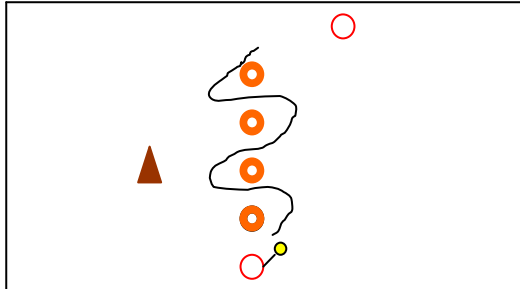


Una vez acabado el procedimiento de reflexión, el alumnado ya es sensato sobre los procesos tácticos ejecutados en el desarrollo del juego. Es en esta etapa final cuando el alumno percibe la necesidad de enriquecer su ejecución del gesto técnico. Para mejorar dicha ejecución, el docente presenta una serie de ejercicios, situaciones analíticas mediante las cuales, el alumnado aumentará su nivel respecto a las habilidades técnicas.

En el juego modificado: *El oficial* y en las modificaciones utilizadas aparecen problemas técnicos que es preciso solventar. Los aspectos técnicos concretos que han acarreado más problemas en el juego son:

- El manejo del balón con la mano dominante.
- El pase con la mano dominante.

El niño tendrá que aprender para ser más eficaz en el juego las siguientes habilidades: deberá adquirir las habilidades de potencia y ejecución en el pase y las habilidades de modificación de la dirección, ejecución y no mirar al balón en el manejo del balón.

Para trabajar los problemas: el manejo y el pase con la mano dominante, se realizará la siguiente situación analítica:

<i>Actividad:</i> Juegos deportivos colectivos.	<i>Dominio:</i>	<i>Ciclo:</i> 3	<i>Fecha:</i> 29-05-2014	<i>Nº situación:</i> 4.1.
<i>Nombre de la situación:</i> Los dominantes.				
<i>Objetivo didáctico:</i> Progresar hacia el objetivo				
<i>Lo que hay que aprender:</i> Controlar las acciones de pase y control con la mano dominante.				
<i>Gráfico:</i> 		<i>Participantes:</i> Grupos de tres personas. <i>Material:</i> Balones, conos y pista polideportiva <i>Duración:</i> Diez-doce minutos aproximadamente.		
<i>Leyenda</i> Cono Atac. que solo pasa Observador  Atacante que realiza el zig-zag  Trayectoria del zig-zag		<i>Desarrollo:</i> El ejercicio consiste en realizar un zig-zag entre unos conos con la mano dominante. Habrá un compañero que estará observando si se hace bien en todo momento. El alumno tendrá que sortear los conos con la única ayuda de la mano dominante y el bote. Al finalizar el zig-zag, tendrá que realizar correctamente cinco pases con la mano dominante con un compañero que estará situado tras el final del zig-zag. El pase se contabilizará como correcto si va a la altura del pecho y tenso. Una vez completado el ejercicio, se vuelve a hacer otra vez. Cada alumno hará dos repeticiones y se producirá la rotación entre los miembros del grupo.		
<i>Finalidad: Lo que ha de hacer el alumno</i> El alumno ha de esquivar los conos a través del bote con la mano dominante. Además tendrá que realizar correctamente con la mano dominante cinco pases con un compañero.		<i>Reglas:</i> Es obligatorio el uso de la mano dominante, no se puede mirar al suelo ni a la pelota, no se puede hacer pases en salto, no se pueden pases bombeados.		
<i>Criterios de éxito:</i> Sortear los conos y realizar adecuadamente los pases.		<i>Variables:</i>		
<i>Preguntas para la reflexión:</i> 1. ¿Qué tengo que hacer para controlar el balón? 2. ¿Qué has hecho para evitar los conos?				

Reglas de acción:

1. Si boto el balón a una altura que no sea ni alta ni baja, más o menos, a la altura de la cadera, entonces controlaré mejor el balón.
2. Para evitar los conos, hay que realizar botes próximos al cuerpo, con una fuerza moderada y sin fijar la mirada en un solo punto.

Observaciones para el profesor:

Observar que no se mira a la pelota.

Número de conos que esquiva el alumno.

Número de pases completados correctamente.

Después de la práctica de esta situación analítica, los alumnos ya poseerán las habilidades técnicas que han aparecido en el juego modificado y sus modificaciones. Además, el alumnado será mejor en la ejecución de las habilidades técnicas y ya no cometerá errores anteriores, ya que han sido solucionados en la situación analítica.

Para finalizar, se regresará al juego modificado inicial (El oficial) o a otro juego más complejo.

6. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL

En los tiempos actuales, la enseñanza deportiva es un aspecto que cuenta progresivamente con mayor número de investigaciones y análisis. En el ámbito de la enseñanza, existen bastantes reproches contra el modelo tradicional porque se trata de una forma de enseñar que se centra principalmente en el aprendizaje de la técnica de forma aislada a las situaciones reales que se producen en el juego y sin impulsar el desarrollo de la comprensión.

El método tradicional ha sido habitualmente el más utilizado dentro de la enseñanza en el ámbito escolar, pero en los últimos tiempos han surgido diferentes alternativas. Dichas alternativas defienden que la enseñanza deportiva debe fundamentarse en un aprendizaje que parte de la táctica y en el que la técnica es aprendida mediante situaciones tácticas reales del juego, es decir, el aprendizaje va desde lo táctico a lo técnico.

Las principales alternativas al modelo tradicional tratadas en el presente trabajo son el TGfU (modelo comprensivo) y el modelo trifásico. Se trata de modelos de enseñanza en los que el alumnado sabe porqué y para qué se utilizan las habilidades técnicas debido a la utilización de procesos de comprensión, reflexión. Es fundamental que el alumnado conozca sus aprendizajes ya que debe ser el principal protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje y así puede analizar si los propios aprendizajes son relevantes.

El uso de modelos comprensivos en la enseñanza deportiva es interesante porque todos los alumnos sienten que están implicados en el proceso, se encuentran más predispuestos a realizar las tareas al conseguir mayor éxito y construyen sus conocimientos a partir de las situaciones planteadas por el docente en las clases de Educación Física.

Aunque existen bastantes ventajas sobre la utilización de los modelos comprensivos en las clases de Educación Física, hay un cierto temor a su aplicación en los centros escolares. La mayoría del profesorado se encuentra inmerso en el modelo tradicional, percibe que funciona y por lo tanto, es reacio a ponerlo en práctica en sus clases. Pero, si queremos conseguir que los alumnos sean sujetos competentes y eficaces en el proceso educativo el camino es el uso de los modelos comprensivos.

Para finalizar quiero expresar mi valoración personal sobre el tema tratado en este trabajo. Los modelos tradicionales han tenido su efecto a lo largo de toda la etapa

educativa, pero es tiempo de realizar un cambio en la educación e introducir mejoras. Esas mejoras se pueden conseguir con la utilización de procesos comprensivos para que el alumnado reflexione y fabrique sus propios conocimientos. La educación es un aspecto que evoluciona a lo largo del tiempo y por lo tanto, implica la necesidad de introducir novedades que hagan más enriquecedor el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y ello se puede conseguir a través de los modelos comprensivos.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abad Robles, Manuel T., Benito, Pedro J., Giménez Fuentes-Guerra, Francisco J., Robles Rodríguez, José. (2013). Fundamentos pedagógicos de la enseñanza comprensiva del deporte: Una revisión de la literatura. *Cultura, Ciencia y Deporte*, Vol. 8, 23, 137-146.

Alarcón López, Francisco., Cárdenas Vélez, David., Miranda León, María Teresa., Ureña Ortín, Nuria., Piñar López, María Isabel. (2010). La metodología de enseñanza en los deportes de equipo. *Revista de Investigación en Educación*, 7, 91-103.

Castejón Oliva, Fco. Javier., Giménez Fuentes-Guerra, Fco. Javier., Jiménez Jiménez, Francisco., López Ros, Víctor. (2003). *Iniciación deportiva: La enseñanza y el aprendizaje comprensivo en el deporte*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva.

Cecchini Estrada, José Antonio., Fernández Río, Javier., González González de Mesa, Carmen., Méndez Jiménez, Antonio. (2008). Posibilidades del modelo comprensivo y del aprendizaje cooperativo para la enseñanza deportiva en el contexto educativo. *Aula Abierta*, Vol. 36, 1,2, 27-38.

Contreras, Onofre Ricardo., De la Torre, Eduardo., Velázquez, Roberto. (1999). *Iniciación deportiva*. Madrid: Síntesis.

Fernández Río, Javier., García Herrero, Juan Antonio., García López, Luis Miguel., Lisbona Moreno, Mario., Méndez Giménez, Antonio., Mingorance Estrada, Ángel C., Valero Valenzuela, Alfonso. (2009). *Modelos actuales de iniciación deportiva: Unidades didácticas sobre deportes de invasión*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva.

García Herrero, Juan Antonio. (2003). *Entrenamiento en balonmano. Bases para la construcción de un proyecto de formación defensiva*. Paidotribo.

Gil Madrona, Pedro., González Vállora, Sixto., Pastor Vicedo, Juan Carlos. (2008). Diseño y aplicación del modelo comprensivo de los deportes en el floorball como instrumento de formación del profesorado. *Pulso*, 31, 93-116.

López Ros, Víctor. (2011). Operaciones cognitivas en la iniciación deportiva. El pensamiento táctico. *Movimiento humano*, 1, 59-74.

Universidad de la Laguna. Consultado 22-05-2014. Recuperado de: http://campusvirtual.ull.es/ocw/pluginfile.php/3721/mod_resource/content/0/Disenio_de_tareas_y_evaluacion_de_los_aprendizajes_en_futbol-2011.pdf

Velázquez, Roberto. (2011). El enfoque comprensivo de la enseñanza deportiva. Revista Tándem. Didáctica de la Educación Física, 37, 5-6.

Zaragoza Casterad, Javier. (2014). Los deportes de invasión en el marco escolar.