



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

Análisis praxiológico de varios deportes
alternativos colectivos y propuesta de
enseñanza en la Educación Secundaria
Obligatoria

Praxiological analysis of various collective
alternative sports and teaching proposal in
Compulsory Secondary Education

Autor

Marcos Pérez Llera

Director

Miguel Tomás Chivite Izco

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Año 2019/2020

ÍNDICE

RESUMEN.....	2
MARCO TEÓRICO	3
ROLES/SUBROLES/REGLAS DE ACCIÓN DEPORTES ALTERNATIVOS	6
ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN FÍSICA PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA.....	16
CONCLUSIÓN	24
BIBLIOGRAFÍA	25

RESUMEN

Los deportes alternativos se han convertido en un contenido muy valioso para la asignatura de Educación Física y ayudar a conseguir una formación integral del alumno. A través de su análisis praxiológico se pueden establecer características en común a partir de las cuales desarrollar una situación de enseñanza-aprendizaje que permita su tratamiento dentro del currículo de Educación Física en Educación Secundaria Obligatoria. El objetivo de este trabajo es elaborar una serie de pautas comunes para varios deportes alternativos estableciendo los roles, subroles y reglas de acción de cada uno de ellos para plantear una propuesta de enseñanza que consiga que el alumno comprenda la lógica interna de estos deportes mediante un proceso en el que se incluyen todos los procesos estructurales presentes en cada actividad.

Palabras clave: praxiología motriz, Educación Física, deportes alternativos, lógica interna

MARCO TEÓRICO

Los deportes alternativos están ganando protagonismo desde hace unos años en el currículo de Educación Secundaria en Educación Física debido a la gran cantidad contenidos y experiencias que se pueden trabajar mediante su inclusión en el ámbito educativo.

Desde su aparición son muchos los autores que han investigado sus aportaciones, como Burga (2013), que los define como “un conjunto de prácticas deportivas que traducen expresiones simbólicas de otras culturas y que pueden aportar ideas sobre modos y construcciones que las personas elaboran sobre las prácticas corporales en la vinculación con los otros”, que además “representan para la educación física la posibilidad de ofrecer una propuesta multicultural sobre los saberes corporales, partiendo de reconocerlos como bienes culturales y por lo tanto, productores de sentidos y formadores de sujetos”. Anteriormente, otros autores como Barbero (2000) los definían como “todo aquel que se diferencia al tradicional, ya sea por el uso de un material diferente cuyo fin inicial no era la utilización actividad físico-deportiva, o bien pese a que ese si fuera su fin, se utiliza de forma diferente para la que fue diseñado originalmente”.

Pero, sin duda, la definición que parece más acertada es entender el deporte alternativo como “aquel conjunto de deportes que, en contraposición con los modelos convencionales comúnmente aceptados, pretenden lograr un mayor carácter participativo y/o un explícito desarrollo de valores sociales, a través de modificaciones reglamentarias y/o la utilización de material novedoso” (Hernández, 2007).

El principal motivo de su inclusión en el sistema educativo es que se caracterizan por ser un deporte para todos, transmisores de numerosos valores que van a permitir una educación integral en todos los alumnos y que pueden contribuir a crear hábitos saludables como la práctica de actividad física. Para ello, Pérez-Salas (2008) defiende que estos juegos y deportes alternativos cumplen con las siguientes características:

-Desarrollo de la capacidad creadora: se pueden crear alternativas distintas y adaptadas a cada situación determinada, desarrolla la toma de decisiones durante el juego y requiere la participación activa de todos los jugadores.

-Descanso del trabajo diario: además de permitir cumplir las recomendaciones de actividad física diaria también sirve como posibilidad de evasión de la rutina.

-Diversión y participación social: posibilita fomentar las relaciones sociales mediante su práctica.

Por otro lado, la Educación Física tiene como objetivo desarrollar al alumno o alumna de la manera más integral posible. López-Martínez (2006) la define como “una acción educativa que atañe a toda la persona, no sólo a su cuerpo. Forma parte del proceso educativo y debe orientarse hacia el desarrollo de las capacidades y habilidades instrumentales que perfeccionan y aumentan las posibilidades de movimiento, hacia la profundización en el conocimiento de la conducta motriz como organizador significativo del comportamiento humano, asumiendo actitudes, valores y normas con referencia al cuerpo y a la conducta motriz”.

Al hablar de conducta motriz tenemos que hacer referencia a Pierre Parlebas, creador de la praxiología motriz, definida como “la Ciencia de la acción motriz y especialmente de las condiciones, modos de funcionamiento y resultados de su desarrollo” (Parlebas, 2001:354) que se propone realizar un estudio coherente y unitario para formar el campo de la acción motriz, marginado de las investigaciones científicas contemporáneas”. Es una ciencia que pretende estudiar la acción específicamente motriz a través de las conductas motrices, que es la “Organización significativa del comportamiento motor” (Parlebas, 2001:85).

También define la acción motriz como “el proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz determinada” (Parlebas, 2001:41).

Por tanto, se puede establecer que la Educación Física puede buscar la formación integral del alumno a través de sus conductas motrices mediante la manipulación de esas conductas a partir de la modificación de las acciones motrices, es decir, a través de la praxiología motriz y de esa modificación de las actividades se puede conseguir alcanzar el objetivo principal de la Educación Física, que no es otro que conseguir la formación integral del alumno. Es por ello que se podría decir que la praxiología se encuentra al servicio de la Educación Física.

Para que esto sea posible es muy importante conocer la lógica interna de las diferentes situaciones motrices, definida como el “sistema de los rasgos pertinentes de una situación motriz y de las consecuencias que entraña para la realización de la acción motriz correspondiente” (Parlebas, 2001:302).

Tomando esta lógica interna como referencia se podrán diseñar distintas situaciones de enseñanza para que cada jugador desarrolle su acción de juego en cada uno de los roles de cada modalidad deportiva. Según Parlebas (2001:378) “la red de cambios de rol sociomotor representa los roles sociomotores de un juego deportivo y despliega las posibilidades permitidas por las reglas de pasar de un rol a otro” Esta red da la posibilidad de encadenar los roles entre sí y presenta algunos de los aspectos clave de la dinámica del juego. De esta forma, los jugadores organizan sus acciones de juego en función del rol que desempeñan en cada momento, teniendo en cuenta que este rol cambia constantemente en función de la acción del resto de jugadores.

Es evidente que desde esta perspectiva la lógica interna de la situación permite acercarnos de modo operatorio a la acción motriz, pero aún es posible precisar todavía más mediante unidades prácticas más pequeñas, como los subroles sociomotores.

Parlebas (2001:382) define estos subroles sociomotores como “las unidades prácticas esenciales del juego deportivo considerado”. Generalmente a cada rol le corresponden varios subroles con todos los itinerarios lúdicos y estrategias motrices posibles. Estos subroles constituyen el comportamiento motor del participante en cada uno de los roles estratégicos y, por tanto, se trata de la unidad estratégica de base. Se trata de las acciones o posibilidades que puede realizar cada jugador en el rol determinado que asuma en ese momento.

Para Jiménez-Jiménez (2003) el análisis de la acción de juego en los deportes de colaboración-oposición tiene en consideración las siguientes variables:

- Los roles estratégicos que adquieren los jugadores en el desarrollo de un juego y desde los que desarrollan su acción de juego, con transiciones continuas de un rol a otro.
- Subrol estratégico: unidades básicas del comportamiento estratégico que se pueden plantear los jugadores dentro de cada rol.

- La gestualidad o técnica, que permite llevar a cabo cada subrol y servirá como punto de partida para la elaboración de las reglas de acción.
- La comunicación motriz establecida entre los participantes y que se organiza alrededor de los roles estratégicos, adquiriendo sentido en el contexto de interacción de dichos roles. Es un aspecto fundamental, ya que la comunicación será completamente distinta según el rol estratégico que se asuma en cada momento.

Aproximándonos a la comprensión de los deportes alternativos desde una perspectiva praxiológica, éstos comparten varias características y cumplirían con el fenómeno de la deportificación, ya que empezaron siendo actividades realizadas como manera de ocupar el tiempo libre y con el paso del tiempo se han convertido en deportes reglamentados y estandarizados. Según Martínez-Santos (2018) hablaremos de “deporte” cuando éste esté institucionalizado. Además, según Parlebas (2001:132), para que una actividad sea considerada deporte debe cumplir estos cuatro criterios: que tenga una naturaleza motriz, que sea codificada y suscite competiciones y que centre la atención por parte de las instituciones.

Tras este análisis realizado, se puede plantear la enseñanza de los deportes alternativos en el currículo educativo de Educación Secundaria utilizando la praxiología motriz como herramienta fundamental para construir y diseñar procesos de enseñanza-aprendizaje que sirvan para contribuir a la formación integral del alumno.

Por lo tanto, el objetivo de este trabajo es analizar el sistema de roles y subroles sociomotores de ocho deportes alternativos para elaborar sus correspondientes reglas de acción, establecer los puntos que tienen en común todas esas disciplinas y realizar una propuesta de enseñanza dentro del currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

ROLES/SUBROLES/REGLAS DE ACCIÓN DEPORTES ALTERNATIVOS

DEPORTE	ROLES	SUBROLES	REGLAS DE ACCIÓN
LACROSSE	Jugador con móvil	Pasar Desplazarse con el móvil Lanzar para conseguir gol Fijar al defensor	Si puedo lanzar, lanzo Si no puedo lanzar, penetro hacia la portería contraria Si no puedo penetrar, paso a un compañero
	Jugador sin móvil del equipo atacante	Apoyo cerca del móvil Apoyo lejos del móvil Lanzar un desmarque	Si estoy cerca del compañero con móvil, intento recibir Si no puedo recibir el móvil, me muevo o me alejo (hacer un desmarque). Si mi compañero quiere continuar con el móvil, fijo a algún defensor
	Jugador del equipo sin móvil	Frenar el ataque Interceptar el móvil Mantener la situación Reducir el espacio del atacante	Si puedo recuperar el móvil lo recupero Si no puedo recuperar el móvil, evito el avance del oponente Si no puedo evitar el avance del oponente, defiendo mi portería
	Portero	Detener el ataque Ordenar y colocar a sus defensas Iniciar el ataque	Si puedo colocar a los defensas, lo hago Si no puedo colocar a los defensas o han sido superados, me preparo para detener el ataque Si puedo detener el ataque lo hago Si no puedo detenerlo, inicio el juego de ataque de mi equipo
ULTIMATE	Jugador con balón	Avanzar Continuar el juego Provocar touch Fijar al defensor Conseguir tanto Pasar o dejar el balón en el suelo para un compañero	Si puedo lanzar, lanzo Si no puedo lanzar, paso el móvil a un compañero Si no puedo pasar, aguanto la posesión del móvil
	Jugador sin móvil del equipo con móvil	Dar apoyo cerca del balón Dar apoyo lejos del balón Dar apoyo con cruce Dara apoyo en el lado contrario	Si puedo recibir el móvil, lo recibo Si no puedo recibir el móvil, busco líneas de pase para recibirlo Si no encuentro líneas de pase, me desmarco para alejar a los oponentes del balón

		al balón Poner el balón en juego Recepción del balón	
	Jugador sin móvil del equipo sin móvil	Detener el ataque (touch) Mantener la situación Cubrir el espacio próximo al compañero Amagar toque	Si puedo recuperar el móvil, interpreto la trayectoria y lo recupero Si estoy cerca del poseedor del móvil, presiono para que lo pierda. Si no puedo recuperar el móvil, evito el avance del oponente Si no puedo frenar el avance del oponente, defiendo mi zona de gol
KORFBALL	Jugador con balón	Avanzar Continuar el juego Provocar touch Retroceder Fijar al defensor Conseguir tanto Pasar o dejar el balón en el suelo para un compañero	Si puedo lanzar, lanzo Si no puedo lanzar, paso a un compañero Si no puedo pasar, pivoto para encontrar una línea de pase Si no encuentro pase, lanzo antes de 4 segundos
	Jugador sin balón del equipo con balón	Dar apoyo cerca del balón Dar apoyo lejos del balón Dar apoyo con cruce Dar apoyo en el lado contrario al balón Poner el balón en juego Recepción del balón	Si puedo recibir el pase lo recibo Si no puedo recibir el pase, me muevo para encontrar una línea de pase Si no hay líneas de pase, hago un desmarque para recibir el balón en largo Si no puedo recibir, trato de llevarme a un oponente para liberar el espacio a mis compañeros
	Jugador sin balón del equipo sin balón	Detener el ataque (touch) Mantener la situación Cubrir el espacio próximo al compañero Amagar toque	Si puedo recuperar el balón, intercepto el pase y lo recupero Si no puedo recuperar el balón, presiono para agotar el tiempo Si no me da tiempo a presionar, defiendo la zona cercana a mi canasta para evitar lanzamientos fáciles
	Jugador con balón	Pasar Desplazarse con el móvil	Si puedo lanzar, lanzo Si no puedo lanzar, conduzco el móvil hacia la meta contraria

FLORBALL		Lanzar para conseguir gol Fijar al defensor	Si no puedo conducir, paso el móvil Si no puedo pasar, mantengo la posesión del móvil hasta que aparezca una línea de pase o lanzamiento
	Jugador sin balón del equipo atacante	Apoyo cerca del móvil Apoyo lejos del móvil Lanzar un desmarque	Si puedo recibir el pase, recibo Si no puedo recibir el pase, me muevo para buscar alguna línea de pase Si no encuentro líneas de pase, lanzo un desmarque Si no puedo hacer un desmarque, me muevo para llevarme a los oponentes y liberar el espacio a mis compañeros
	Jugador del equipo sin balón	Frenar el ataque Reducir el espacio del atacante Interceptar el móvil Realizar coberturas defensivas	Si puedo recuperar el móvil lo recupero Si no puedo recuperar el móvil, presiono al oponente Si no puedo presionar, retrocedo para defender mi portería
	Portero	Detener el ataque Colocar y ordenar a sus compañeros Iniciar el ataque	Coloco a mis defensores cuando perdemos el móvil Si puedo detener el ataque lo detengo Si no puedo detener el ataque, inicio el ataque propio lo más pronto posible
KINBALL	Jugador con balón del equipo lanzador	Sujetar el balón Amagar lanzamiento Gritar Lanzar	Si puedo lanzar, lanzo Si no voy a lanzar, hago un amago y sujeto el balón
	Lanzador del equipo con balón	Fintar o amagar lanzamiento Lanzar Golpear	Cuando llego a coger el balón lo sujeto para que mi compañero lance Si él no lanza, puedo lanzar yo cuando él sujete el balón Si no voy a lanzar hago un amago
	Jugador sin balón del equipo sin balón	Anticiparse a la trayectoria del balón Cubrir el máximo espacio posible Desplazarse por el espacio Agarrar el balón	Cuando dejo de tener la posesión del balón, me coloco ocupando el mayor espacio posible En caso de amago de lanzamiento, debo recuperar la posición inicial Si lanzan el balón hacia mi equipo, interpreto la trayectoria del balón y llego antes de que toque el suelo Si no llego a tocarlo, me preparo para la siguiente defensa
	Jugador con balón	Avanzar	Si puedo correr, voy a la línea de anotación para sumar el punto

TOUCH		Continuar el juego Provocar touch Retroceder Fijar al defensor Conseguir tanto Pasar o dejar el balón en el suelo para un compañero	Si no puedo correr, paso el balón a un compañero Si no puedo pasar, me muevo para evitar ser tocado por los contrarios
	Jugador sin balón del equipo con balón	Dar apoyo cerca del balón Dar apoyo lejos del balón Dar apoyo con cruce Dara apoyo en el lado contrario al balón Poner el balón en juego Recepción del balón	Si puedo recibir el pase, lo recibo Si no puedo recibir el pase, me muevo para crear una línea de pase Si no puedo crear una línea de pase, tiro un desmarque para recibir el balón Si no puedo tirar un desmarque, hago bloqueos al oponente para liberar espacio a mis compañeros
	Jugador sin balón del equipo sin balón	Detener el ataque (touch) Mantener la situación Cubrir el espacio próximo al compañero Amagar toque	Si puedo interceptar el balón lo recupero Si no puedo recuperar el balón, toco al poseedor del mismo Si no puedo tocarlo, presiono para que el balón caiga al suelo y evitar el avance del contrario Si no puedo presionar, retrocedo a defender mi línea de gol
BROKENBALL	Broken golpeador del equipo con balón	Pasar Lanzar Amagar	Si puedo lanzar, lanzo Si no puedo lanzar, paso a un compañero o hago un amago
	Broken golpeador del equipo sin balón	Cubrir todo el campo Interpretar trayectoria del balón	Cuando el oponente lanza, interpreto la trayectoria para que no toque el suelo Si no puedo llegar a coger el balón, me coloco para recibir el pase de mi compañero Si me hacen un amago, recupero la posición inicial lo antes posible
	Broken lanzador	Interpretar la trayectoria del balón Lanzar	Cuando veo que el balón se aproxima al campo del oponente, lanzo una pelota para modificar la trayectoria del balón y dificultar la recepción por parte del oponente Si el balón está en posesión de mi equipo, puedo señalar alguna zona más

			liberada del oponente
	Recogepelotas	Recoger pelotas pequeñas Pasar a los broken lanzadores	Cuando el broken lanzador de mi equipo lanza una pelota, interpreto la trayectoria para llegar lo antes posible Cuando cojo la pelota, se la paso lo antes posible al broken lanzador de mi equipo.
RINGO	Jugador con control del móvil	Lanzar el móvil Amagar lanzamiento	Cuando tengo el ringo en mi poder, lanzo al campo contrario para conseguir el punto
	Jugador sin móvil del equipo con móvil	Amagar	Cuando mi compañero lanzo, me coloco cubriendo la mayor parte del campo para recibir el ataque del contrario
	Jugador sin móvil del equipo sin móvil	Interpretar la trayectoria del móvil Hacer la cobertura al compañero	Interpreto la dirección del ringo para cogerlo antes de que caiga al suelo Si recibo un amago, vuelvo a la posición centrada ocupando todo el espacio posible.

Tabla 1

Roles de los deportes

	jugador en posesión del móvil	jugador sin móvil, del equipo que tiene el móvil	jugador del equipo que no tienen el móvil	portero
LACROSSE	x	x	x	x
ULTIMATE	x	x	x	
KORFBALL	x	x	x	
FLORBALL	x	x	x	x
KINBALL	x	x	x	
TOUCH	x	x	x	
BROKENBALL	x	x	x	
RINGO	x	x	x	

Tabla 2.

En el cuadro anterior podemos observar que todos los deportes cuentan con tres roles: jugador en posesión del móvil, jugador sin móvil del equipo en posesión del móvil y jugador sin móvil del equipo sin móvil. Además, en dos de ellos encontramos un nuevo rol, la figura del portero.

El rol jugador en posesión del móvil corresponde, como su propio nombre indica, al jugador que está en posesión del móvil en ese momento y, por tanto, permite que su equipo esté en posesión del móvil. Entonces, en ese equipo, el resto de jugadores desempeñarán el rol de jugador sin móvil del equipo en posesión del móvil, es decir, pertenecen al equipo en posesión del móvil, pero no lo tienen en su poder. Todos los jugadores del equipo contrario asumirán el rol de jugador sin móvil del equipo sin móvil, cuya primera tarea será la de recuperar el control del móvil. Por último, las disciplinas en las que haya un portero tendrán un rol añadido. Este rol se asume en los dos equipos y tiene algunas particularidades, como la exclusividad de ocupar algunas zonas o seguir normas distintas al resto de jugadores.

Subroles del jugador en posesión del móvil:

- Amagar lanzamiento
- Avanzar
- Conseguir tanto
- Continuar el juego
- Desplazarse con el móvil
- Fijar al defensor
- Gritar
- Lanzar
- Lanzar el móvil
- Lanzar para conseguir gol
- Pasar
- Pasar o dejar el balón en el suelo para un compañero
- Provocar touch
- Retroceder
- Sujetar el balón

Subroles del jugador sin móvil del equipo en posesión del móvil:

- Lanzar un desmarque
- Dar apoyo con cruce
- Dar apoyo en el lado contrario al balón
- Poner el balón en juego
- Recepción del balón
- Hacer un amago

Subroles del jugador sin móvil del equipo sin posesión del móvil:

- Reducir el espacio del atacante
- Cubrir el espacio próximo al compañero
- Amagar toque
- Realizar coberturas defensivas
- Anticiparse a la trayectoria del balón

Subrol del portero:

- Iniciar el ataque
- Ordenar y colocar a sus defensas
- Detener el ataque

Respecto a las reglas de acción cabe destacar que aparecen ordenadas en función de la acción que se debería realizar. En primer lugar, el jugador con balón debería intentar anotar o llegar al objetivo de cada disciplina deportiva, en caso de no poder tendría que intentar avanzar con el móvil hacia el objetivo o meta en caso de estar permitido o realizar un pase a un compañero que esté en una situación más favorable. Como última posibilidad estaría la de mantener la posesión del móvil o retroceder hasta encontrar una posibilidad que sea más favorable para el equipo.

En relación con el jugador sin móvil del equipo sin móvil, lo primero que debe tener en cuenta es la posición del compañero en posesión del móvil. A partir de ahí deberá facilitar el ataque a ese compañero mediante fijaciones de los defensas o lanzando desmarques y dando apoyos para recibir el móvil en una situación ventajosa respecto al oponente.

En cambio, en el equipo sin posesión del móvil, los jugadores deberán intentar recuperar el móvil lo antes posible, pero en caso de no poder hacerlo se tendrán que centrar en evitar el avance del equipo contrario, defendiendo su objetivo e incluso obligar a retroceder en su avance al oponente. Además, tendrán que permanecer atentos para realizar coberturas defensivas si algún compañero es superado.

Para terminar con los roles, el portero sería el último encargado de detener el ataque. Antes de llegar a esa situación, tiene la función de ordenar a sus compañeros y ayudarles mediante comunicaciones que faciliten su labor. Además, en caso de ataque fallido, es el encargado de volver a poner el móvil en juego, por lo que también es el primer jugador en iniciar el sistema de ataque de su equipo.

Tras establecer los roles, subroles y reglas de acción de cada modalidad voy a realizar una enumeración de los aspectos que tienen en común todas las prácticas deportivas analizadas.

Todas ellas corresponden al dominio 4 de acción motriz “situaciones motrices de colaboración-oposición en un medio estable” según la clasificación elaborada por Larraz (2004). Las actividades de este dominio se caracterizan por la presencia de adversarios y compañeros en la que es muy importante la comunicación y la constante toma de decisiones, así como la interpretación de las conductas de compañeros y adversarios y el establecimiento de estrategias colectivas para lograr el objetivo común que se pretende en cada disciplina deportiva.

En este trabajo me voy a centrar concretamente en las disciplinas que cuentan con cancha compartida, es decir, todas las estudiadas excepto el brokenball y el ringo, de cancha dividida.

Los juegos deportivos colectivos establecen una serie de denominadores comunes como son los compañeros, adversarios, móvil, espacio, objetivo o portería y reglas del juego. Todos estos elementos deben permanecer invariables (Bayer, 1986).

Respecto a las disciplinas de cancha compartida, donde tanto adversarios como compañeros comparten el mismo espacio, tal y como se puede observar en la tabla 1 tienen varios aspectos en común:

-Todos cuentan con los siguientes roles: jugador con balón/móvil, jugador sin balón del equipo con balón y jugador sin balón del equipo sin balón/móvil.

-En relación con los subroles, en todos ellos el jugador que posee el móvil tiene la opción de poder lanzar al objetivo o efectuar un pase o desplazarse, aunque en algunos de ellos, como el korfbal o el kinball no es posible desplazarse.

-El jugador del equipo que no está en posesión del móvil tiene prácticamente las mismas funciones en todas las disciplinas. La primera, y fundamental para cambiar de roles es la recuperación del móvil, lo que permitirá que su equipo tenga la posibilidad de alcanzar

el objetivo. En caso de no ser posible, existen otras funciones compartidas por todos, basadas en la ralentización del ataque del contrario o defender el objetivo.

-El jugador sin móvil del equipo sin móvil también tiene funciones en común. Principalmente su labor es facilitar el ataque a su compañero que tiene el móvil. Para ello puede lanzar desmarques hacia situaciones más alejadas, acercarse para recibir el pase del compañero o fijar a los oponentes para que el compañero en posesión del móvil pueda avanzar.

-Por último, en el florball y el lacrosse existe la figura del portero, el cual es el último encargado de detener los ataques del equipo contrario y el primero en comenzar un nuevo ataque para su equipo en caso de recuperar el móvil.

ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN FÍSICA PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA

Para llevar a cabo la enseñanza de estas disciplinas deportivas, como dice Jiménez-Jiménez (2011) esta enseñanza debe “organizarse a partir del conocimiento de su naturaleza estructural y funcional o lógica interna”. De esta manera se conseguirá una relación entre la lógica interna del juego y la lógica didáctica favoreciendo la transferencia de los aprendizajes adquiridos a las situaciones reales de juego.

Además, con este tipo de enseñanzas se pretende conseguir que el jugador asuma y comprenda la lógica interna de las actividades para poder organizar su juego de forma intencionada, autónoma y reflexiva.

Jiménez-Jiménez (2011) propone “concebir la situación de enseñanza como un microsistema en el que el jugador debe construir su propio contenido de acción organizando su movimiento para resolver un problema surgido de su interacción con el entorno”.

Con el objetivo de centrarse en los rasgos que permitan la transferencia lógica y adecuada de estas situaciones de enseñanza a las situaciones reales de juego, son varios los autores que han abordado esta temática, hallando diversos puntos en común, como los principales elementos estructurales.

Basándose en la afirmación de Bayer (1986), Jiménez-Jiménez (2011) establece los elementos específicos de la estructura del juego: jugador-balón-meta-adversarios-compañeros de modo que incluye también la meta o portería a diferencia de Bayer, porque considera que otorga el eje direccional del juego.

Para Antón (1998), aunque se centra en el balonmano, se puede generalizar su idea de que “el modelo más adecuado se relaciona con el conocimiento de las características específicas que comprenden la actividad que se pretende enseñar o perfeccionar, o dicho de otra forma, del análisis de la lógica interna del objetivo de enseñanza”.

Méndez-Giménez (1999) realiza un análisis de las variables que componen las estructuras de los juegos deportivos (móvil y material, metas, espacio, tiempo, jugadores y reglas). Promueve que mediante la manipulación de esas variables “el profesor puede diseñar infinidad de juegos contextuales que de por sí plantean los problemas tácticos intrínsecos y que incitan al discernimiento paulatino de los principios que los rigen y a su comprensión”. Para ello propone la utilización de los juegos modificados, orientados al desarrollo táctico del juego y que pueden ser manipulados por el profesor como por los alumnos en función del rumbo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este autor, en el diseño del proceso de enseñanza-aprendizaje parte de la necesidad que tienen los alumnos de tener adquirido un cierto dominio en el manejo del móvil respecto a los fundamentos técnicos básicos (pase, recepción y lanzamiento).

Manteniendo siempre la esencia de cada disciplina deportiva, Méndez-Giménez (1999) realiza distintas modificaciones en los elementos estructurales del juego para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y adaptándolas al objetivo de cada tarea, provocando un aumento o disminución de la complejidad dependiendo del momento de este proceso de enseñanza.

Entre las más destacadas encontramos cambios en el material y tamaño del móvil y/o implementos, variaciones en el tamaño y/o ubicación de la meta o portería, cambios en el espacio de juego, tanto en su dimensión como en sus normas, modificando el número de compañeros o adversarios o las funciones que puede realizar cada uno de ellos, cambios en el tiempo que favorecen o dificultan las acciones, y, por último, modificaciones en las reglas propias de cada disciplina, con el objetivo de ir

acercándose progresivamente al reglamento real aceptado y conocido por todo el mundo.

Además de considerar la lógica interna de las actividades a la hora de diseñar un proceso de enseñanza-aprendizaje, también es necesario tener en cuenta que “todas interacciones se hallan organizadas alrededor del sistema de roles estratégicos que el jugador asume en estos deportes, y desde los que desarrolla su acción de juego, generando un proceso continuo de transición de un rol a otro” (Jiménez-Jiménez y Álvarez-Pérez, 2002). A esta idea habría que añadir los diferentes subroles y la gestualidad o técnica que se debe asumir en cada situación determinada.

La acción y el comportamiento de los jugadores dependerán de su habilidad para tomar decisiones. Estas decisiones se tomarán en base a la información obtenida del contexto, por lo tanto, en una situación de enseñanza las características estructurales de cada contexto serán las que, inicialmente, posibilitan el desarrollo y la mejora de unas determinadas acciones de juego e impiden la aparición de otras. Todo ello, sin ignorar la importancia didáctica de los objetivos motores, que se planteen en las situaciones de enseñanza y de las condiciones de consecución que se establezcan.

Otro de los aspectos que hay que tener en cuenta es la utilización de las reglas de acción, que permitirán incidir en el aprendizaje comprensivo del alumno y favorecerá la gestión del aprendizaje de cada uno, ayudando a facilitar la resolución de los problemas que vayan apareciendo en cada situación de aprendizaje.

Según Jiménez-Jiménez (2011), si se organiza el proceso de enseñanza en función de las reglas de acción se debería seguir el siguiente proceso: seleccionar un principio de acción y diseñar una situación de enseñanza atendiendo unos objetivos específicos para cada rol estratégico, analizar y concienciar al jugador mediante una verbalización de lo que tiene que hacer y descubrir, poner en práctica esa situación y seguidamente reunir a todos los practicantes para poner en común los resultados de la experiencia anterior y establecer unas pautas de actuación para cada uno de los roles que deberán aplicar en la siguiente práctica de la situación de aprendizaje.

Siguiendo con la idea de este autor, para diseñar una situación de enseñanza que promueva un aprendizaje comprensivo hay que considerar los siguientes aspectos:

- Objeto de enseñanza: qué queremos que aprenda el jugador
- Objetivos motores planteados y cómo pretendemos conseguirlos
- Principios de acción vinculados al objeto de enseñanza
- Elementos estructurales presentes
- Roles presentes e interacción que se dará entre ellos
- Tipo de transición de roles que se propone
- Opciones metodológicas para identificar las reglas de acción
- Evaluación de la situación

Tomando estos aspectos como ejemplo, voy a exponer una propuesta de situación de enseñanza que formará parte del proceso de enseñanza-aprendizaje que se plantea en este documento.

SITUACIÓN DE ENSEÑANZA: LOS 10 PASES		
DESCRIPCIÓN		REPRESENTACIÓN GRÁFICA
<p>Dos equipos (5x5) se enfrentan por el control del móvil (frisbee). El objetivo del juego es conseguir hacer 10 pases sin que el equipo contrario recupere o intercepte el móvil. Se tendrán en cuenta para ello las reglas del ultimate-frisbee. Cada vez que un equipo haga diez pases sumará un punto. Si hay dificultades para llegar se puede añadir un comodín para que haya superioridad en el ataque.</p>		
ROLES	OBJETIVOS ESTRATÉGICOS	
Jugador en posesión del móvil	Continuar el juego- Llegar al objetivo-Pasar al compañero	¿Qué puedes hacer para superar al adversario?
Jugador sin móvil del equipo en posesión del móvil	Lanzar un desmarque- pedir el balón - dar apoyos	¿Cómo puedes facilitar el ataque del compañero? ¿Qué tienes en cuenta para realizar un desmarque?

Jugador sin móvil del equipo sin móvil	Interceptar- Presionar- Frenar avance	Cuando defendiendo a un jugador sin balón, ¿debo atender el balón? Para recuperar el móvil, ¿Es mejor anticiparse o presionar durante 5 segundos para que finalice la posesión?
--	---	--

Tabla 3.

A continuación se plantea una propuesta de enseñanza de 12 sesiones de uno de los deportes alternativos analizados, en este caso basada en el ultimate-frisbee que promueve el aprendizaje comprensivo del alumno:

Nº de sesión	Contenidos	Resumen actividades	Ejemplo de actividad	Preguntas para la reflexión
1	Dominio técnico	Familiarización con el móvil e implementos	Ejercicios de pase del móvil por parejas. Ejercicios de dominio individual	¿Cómo puedo mejorar mi destreza?
2	Dominio técnico	Ejercicios y tareas de dominio y control en parejas	Ejercicios de pase del móvil por parejas en los que se trabajen los diferentes tipos de pases	¿Hay alguna forma de facilitar el agarre a mi compañero?
3	Dominio técnico	Trabajo de elementos técnicos: pase y recepción.	Pases por parejas centrados en la recepción	¿Qué debo tener en cuenta a la hora de efectuar un pase y cómo debo recibirlo?
4	Situaciones de ataque (rol jugador con móvil y	Ejercicios y tareas	Avances hacia zona de gol, pases en movimiento, desmarques. Sin	¿Qué pasos debo seguir cuando tengo el móvil? Al hacer un

	compañero de equipo)		oposición	desmarque ¿es mejor recibir en movimiento o parado?
5	Estrategias de ataque	Juegos modificados (superioridad en ataque)	Juego de Los 10 pases.	¿Has tenido dificultad para encontrar a los compañeros libres? ¿Cómo puedo facilitar una línea de pase a mi compañero?
6	Situaciones de defensa	Juegos modificados (superioridad defensiva)	Situaciones basadas en defender la zona de gol. (3x5-4x6-5x6)	¿Qué sistema será más efectivo para defender el objetivo?
7	Estrategias defensivas	Juegos modificados	Capturar la bandera (6x6, 7x7).	¿Con qué idea ha tenido más dificultades el atacante?
8	Transición defensa-ataque (cambios de rol)	Juegos modificados (situaciones)	Situaciones: -Juego del quemafrisbee (5x5) -Juego del balón torre con frisbee. (7x7)	¿Cómo se podría facilitar la transición de roles? ¿Cuál será la mejor forma de atacar un objetivo?
9	Juego real simplificado	Partidos con variación de elementos estructurales (espacio reducido,	Ultimate adaptado. Priorizar aspectos tácticos: “si llegas a zona de gol con un desmarque vale el doble”	¿Soy capaz de poner en práctica todos elementos tácticos adquiridos?

		menor número de jugadores, comodines)	-“Si tocan todos el frisbee en la misma jugada vale doble”	
10	Juego real simplificado	Partidos con variación de las normas	-Énfasis en el trabajo defensivo: “el valor del gol será la suma de los defensas que no estén en campo propio+1”	¿Puedo ser efectivo en cada uno de los roles que debo asumir? ¿Qué estrategia es más adecuada para defender?
11	Juego real	Partidos	Partidos de diez minutos: la mitad de la clase juega y la otra mitad observa a los compañeros. Después cambian los roles	¿Cómo puedo facilitar el juego a mis compañeros?
12	Juego real	Partidos	Partidos de diez minutos: la mitad de la clase juega y la otra mitad observa a los compañeros. Después cambian los roles	¿Cuál sería la mejor forma de plantear un sistema de ataque y defensa?

Tabla 4

En la tabla anterior se muestra una orientación de cómo podría plantearse una unidad didáctica en la que se pudieran comprender todas las reglas de acción que ayudan a asimilar la lógica interna de los deportes alternativos colectivos, dejando la elección de las tareas a la decisión del docente encargado de llevarlas a cabo, buscando siempre un aprendizaje global y significativo que incluya todas las posibilidades para que el alumno pueda tener un aprendizaje integral. Para que se produzca este tipo de aprendizaje es necesario que el tiempo de práctica de cada actividad sea elevado y que haya alguna pausa para poner en común distintos aspectos vivenciados que ayuden a construir la

lógica interna de la actividad y que después de esta puesta en común haya otro espacio de tiempo dedicado a realizar la misma actividad con el fin de que se puedan incluir los nuevos conceptos adquiridos.

Por otro lado, en este tipo de procesos de enseñanza-aprendizaje también es muy importante el rol de la observación, ya que será básico para poder formar parte de la evaluación pero también porque observando la conducta de los compañeros se puede mejorar tanto la toma de decisiones como la ejecución, además de permitir interiorizar aquellos aspectos del juego que no captamos durante la práctica.

Por último, faltaría otro apartado muy importante como es la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje anterior. Para ello, considero que habría que centrarse en la observación de las conductas motrices, tal y como plantea Lavega (2018) a partir de criterios basados en observar conductas ajustadas, desajustadas y perversas, proponiendo “que cada profesor elabore su catálogo de conductas a educar y lo ajuste en función del proyecto previsto”.

El instrumento de evaluación recomendado para observar este tipo de conductas, tanto verbales como motrices sería la rúbrica en la cual se valora el comportamiento motor y el apartado cognitivo y relacional con el resto de participantes (ver anexo I).

El sistema de evaluación propuesto es una evaluación entre iguales diseñada para desarrollar la autonomía de los alumnos, permitir que su aprendizaje sea significativo y esté orientado a la toma de conciencia y adquisición de nuevas competencias. Además, también se puede acompañar de una ficha de autoevaluación para que el alumno pueda tener conciencia de su propio aprendizaje. El medio utilizado será la observación durante las propias sesiones, que servirán para completar la rúbrica, centradas en su mayoría en las dos últimas sesiones, ya que los alumnos tendrán un mejor dominio de la misma y también de los aspectos relevantes del ultimate en este caso.

Cada alumno estará pendiente únicamente de un compañero. Tendrá que centrar su atención especialmente en la toma de decisiones y en la actitud que muestra durante todas las actividades planteadas, dejando de lado el éxito que tenga en las ejecuciones.

CONCLUSIÓN

Bajo mi punto de vista, considero que los deportes alternativos tienen un potencial increíble para favorecer un aprendizaje significativo de los alumnos en la asignatura de Educación Física dentro del currículo de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). El análisis de estos deportes a través de la praxiología motriz ha aportado unos roles, subroles y reglas de acción similares en todos los deportes alternativos colectivos de espacio común, estableciendo un mismo patrón respecto a la lógica interna y permitiendo poder realizar un único proceso de enseñanza-aprendizaje donde se puedan desarrollar estas reglas de acción y posteriormente adaptarlas a la disciplina deportiva determinada.

Este proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye a la formación integral del alumno a través de un aprendizaje significativo que desarrolla las capacidades motrices y cognitivas necesarias para tener una mejor destreza en la práctica de actividades físicas y una transferencia positiva hacia las tareas y situaciones que tenga que vivir en los demás apartados cotidianos.

Otra conclusión que he podido extraer es que la praxiología motriz puede ser muy útil para establecer y diseñar situaciones de enseñanza-aprendizaje basadas en los principios de acción de cada deporte de modo que sea fácilmente comprensible para los alumnos. Para ello, en estos procesos es necesario que en el mayor número posible de actividades estén presentes todos los roles estratégicos y que así el aprendizaje se produzca en situaciones similares a los contextos reales de juego.

Por lo tanto, puedo deducir que estas situaciones a partir de la ordenación praxiológica de los contenidos son aplicables al currículo de la Educación Física en la ESO ya que favorecen la comprensión de la lógica interna de las actividades.

A modo de síntesis personal tengo que decir que habría sido muy interesante haber podido poner en práctica esta propuesta porque considero que podría haber abierto un nuevo horizonte en las clases de Educación Física.

BIBLIOGRAFÍA

Antón, J.L. (1998): Balonmano táctica grupal ofensiva: concepto, estructura y metodología. Madrid: Gymnos.

Barbero, J. C. (2000). Los juegos y deportes alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 22. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd22a/altern.htm>

Bayer, C. (1986). La enseñanza de los juegos colectivos deportivos. *Barcelona. Hispano-Europea*.

Burga, M. L. (2013) Un acercamiento a lo alternativo en la educación física escolar 10º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 9 al 13 de septiembre de 2013, La Plata. En Memoria Académica. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.3342/ev.3342.pdf

Hernández, J. M. (2007). El valor pedagógico de los deportes alternativos. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 114. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd114/el-valor-pedagogico-de-los-deportesalternativos.htm>

Jiménez Jiménez, F. y Álvarez Pérez, A. (2002). “Análisis funcional de las situaciones de enseñanza en los deportes de cooperación/oposición de espacio común y participación simultánea”. En Actas II Congreso de Ciencias del Deporte (CD). Madrid 14 al 16 de Marzo.

Jiménez-Jiménez, F. (2003). La organización del aprendizaje deportivo a partir de la lógica interna. *Curso de didáctica del baloncesto en las tapas de iniciación*, 118-135.

Jiménez-Jiménez, F. J. (2011). Análisis estructural de las situaciones de enseñanza en los deportes colectivos. *Acción motriz*, (6), 39-57.

Larraz, A. (2004) Los dominios de acción motriz como base de los diseños curriculares en educación física: el caso de la comunidad autónoma de Aragón en educación primaria. En F. Lagardera y P. Lavega (eds.) *La ciencia de la acción motriz* (203-226). Lleida: Universidad de Lleida.

Lavega, P. (2018). Educar conductas motrices: reto necesario para una educación física moderna. *Acción motriz*, 2018, núm. 20, p. 73-88.

López Martínez, J. (2015). Educación Física y deporte escolar. *Retos*, 0(9), 19-22.

Martínez-Santos, R. (2018). ¿Juegos de palabras o palabras que juegan? Sobre la naturaleza jurídica de los juegos deportivos. (Word games or playing words? On the

juridical nature of sporting games). *Cultura, Ciencia y Deporte*, 13(38), 183-194. doi:<http://dx.doi.org/10.12800/ccd.v13i38.1074>

Méndez Giménez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión, Revista digital *Lecturas de Educación Física y Deportes*, 16. <http://www.efdeportes.com/>

Parlebas, P. (2001). Juegos, Deporte y Sociedades. Léxico de Praxiología Motriz. Barcelona: Editorial Paidotribo.

Pérez-Salas, J. (2008). Juegos alternativos 1: Marco conceptual y clasificación del material en Educación Física. *Innovación y experiencias educativas*, 6. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_6/JAVIER PEREZ 1.pdf