



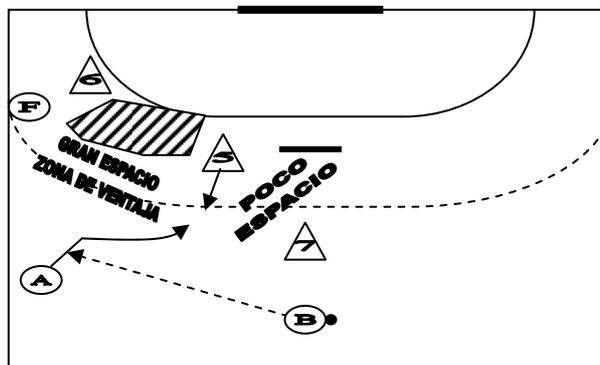
1.1.- CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS DEPORTES DE EQ.

La correcta comprensión de la asignatura y los contenidos que se exponen en la misma exige tener conocimiento de las características generales de los deportes colectivos o deportes de cooperación–oposición.

Las habilidades motrices propias de los Deportes de Equipo han sido definidas como **habilidades abiertas** (Poulton, 1957), es decir, **acciones no repetitivas, ni mecánicas** que deben modificarse durante su desarrollo. **Son acciones que se adaptan a las situaciones cambiantes** del entorno, o lo que es lo mismo, **habilidades de regulación externa** (Singer, 1986) y **predominantemente perceptivas** (Knapp, 1963) cuyo éxito se relaciona directamente con las informaciones externas y su forma de interpretación.

Todo ello supone, como primera idea fundamental, que **las capacidades cognitivas (percepción y decisión) determinan en última instancia el éxito de la acción de juego**, es decir, las conductas y acciones del juego están determinadas por la solución táctica (Antón, 1998). En consecuencia, **una perfecta técnica de ejecución y la sollicitación energética correcta no garantizan el éxito** (mecanismos de ejecución) de la acción pues depende de las condiciones en que se haya utilizado, de la toma de decisión del deportista. Esta idea se observa claramente en el siguiente **ejemplo práctico**:

Nos encontramos en una situación de juego real en la que el lateral (A) acaba de recibir el pase de su compañero central (B) y su defensor par (5) se haya desequilibrado hacia el centro dejando un gran espacio hacia el exterior .



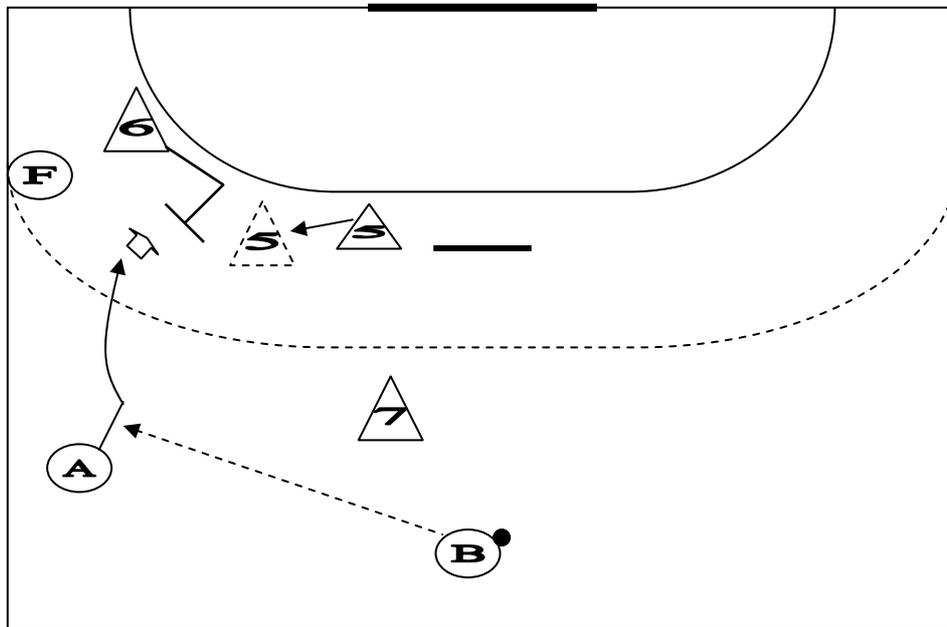
Representación de una acción de juego: percepción incorrecta.



1.1.- CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS DEPORTES DE EQ.

Una vez que el lateral (A) posee el balón, **si no percibe** que su defensor directo se haya desequilibrado hacia el centro y en vez de realizar la trayectoria de desplazamiento hacia el lugar motivo de ventaja (exterior, zona derecha del defensor), la realizará hacia el lado contrario (hacia el centro), lo que significa un error de partida que supone que el defensor tendrá más posibilidades de intervención. Se trata de un **error perceptivo**. En este caso, aunque la recepción, el desplazamiento y la posterior acción técnica (lanzamiento) estuviera técnicamente bien ejecutada con un esfuerzo físico correcto, **las probabilidades de éxito serían escasas**.

Pero ¿y si consigue percibir la situación (defensor desequilibrado hacia el centro) con acierto? El atacante (A) realiza la trayectoria hacia el exterior con acierto buscando el espacio libre de marcaje. En este momento se produce una ayuda del defensor exterior (6) pero el atacante (A), aún observando que el defensor se haya delante decide lanzar a portería (las razones podrían ser variadas) produciéndose un bloqueo de balón por parte del defensor exterior (6). En este caso, el **error es decisional** puesto que el jugador A, aun viendo que este defensor se encontraba delante de él. Una correcta decisión hubiera sido continuar la jugada hacia el extremo (F) con un pase a este para aprovechar la superioridad (mirar la siguiente figura).



Representación de una acción de juego: percepción correcta, decisión incorrecta.

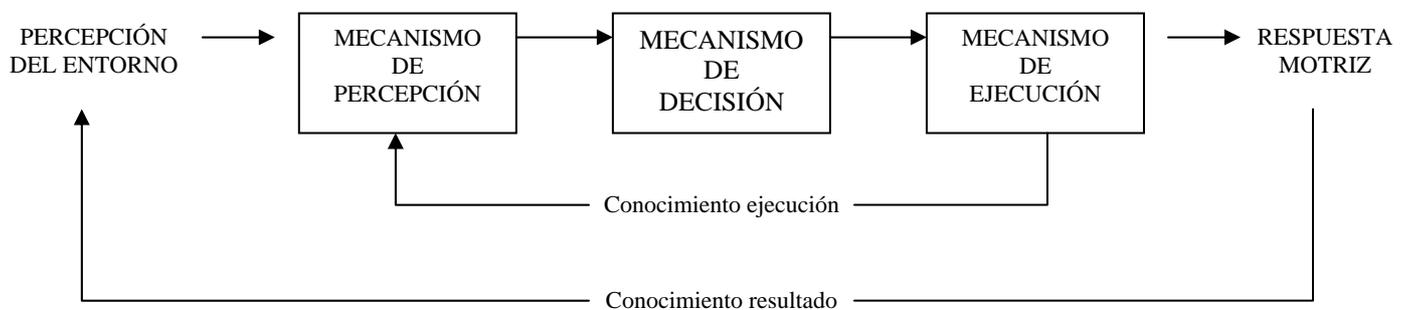
Es evidente, que en este caso, podría existir un jugador con la suficiente capacidad técnica y física (mecanismos de ejecución) como para conseguir el gol evitando el bloqueo de balón o la falta del defensor, sin embargo, las probabilidades de éxito son mucho menores que si toma la decisión correcta.



1.1.- CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS DEPORTES DE EQ.

De la misma manera, si toma la decisión correcta (pasar al extremo izquierdo F) pero realiza un pase por la espalda que no llega al compañero y se pierde por la banda será un **error de ejecución** debido a la mala técnica o escasa precisión del pase del jugador.

Welford y Marteniuk (citado por Sánchez Bañuelos, 1984) explican este proceso en base a tres mecanismos participantes en el acto motor: mecanismo de percepción, mecanismo de decisión y mecanismo de ejecución (mirar la siguiente figura). **Fases de la acción motriz:**



Representación esquemática de las fases de la acción motriz (en Sánchez Bañuelos, 1984).

Al referirnos a los deportes de equipo, se observa una constante **incertidumbre en cada uno de los tres mecanismos** o niveles de actuación (percepción, decisión y ejecución). No cesan de aparecer escenarios motores inestables en los que **la colocación de los compañeros, de los adversarios y del móvil varía constantemente –en un partido no se presentan dos situaciones idénticas**, solicitando una correcta y rápida percepción.

El jugador, por tanto, ha de reaccionar en función de las circunstancias del juego y realizarlo con la técnica adecuada. Se justifica, por tanto, la **necesidad de entrenar sobre los tres mecanismos** comentados (percepción, decisión y ejecución). **Pero ¿en cuál de ellos debemos incidir más? ¿existen diferencias en la prioridad de los mecanismos en función del ámbito o nivel en el que entrenemos?** Partiendo de la base de que **los tres mecanismos son necesarios tanto para en el aprendizaje** como para alcanzar el máximo rendimiento



1.1.- CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS DEPORTES DE EQ.

deportivo, **existen aspectos que diferencian claramente a jugadores de alto nivel con respecto a los que no lo son.**

Según Moreno *y cols.* (2003) **la capacidad de tomar decisiones correctamente es el factor diferenciador** de los deportistas de alto nivel de rendimiento. Igualmente, Riera (1995) diferencia al **jugador hábil** que ejecuta correctamente las diferentes habilidades propias del deporte (desplazarse, botar, lanzar, finta,...) del **jugador competente** que sabe utilizar sus habilidades en función de la situación concreta de juego. Por tanto, **para ser un buen jugador además de dominar las habilidades específicas (condición necesaria) será necesario utilizarlas correctamente.**

Observamos que, **a diferencia de los deportes individuales, en los deportes de colaboración – oposición la ejecución no es lo que define en sí el rendimiento sino más bien la correcta aplicación de la misma.**

Es ahora el momento de contestar la siguiente cuestión: ¿qué define al buen jugador? Teniendo presente la gran importancia de una buena base condicional y técnica, siempre adaptada a las condiciones del deportista, un jugador será mejor cuanto mejor aplique las acciones motrices en función de cada situación de juego.

Consecuentemente, los actuales modelos de enseñanza de deportes de equipo tienen como principal objetivo la formación de jugadores inteligentes, incidiendo en mayor medida en el desarrollo de la inteligencia motriz (utilización adecuada de las habilidades motrices) y alejándose de los modelos clásicos cuyo objetivo principal era el aprendizaje y perfeccionamiento de la técnica.



1.1.- CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS DEPORTES DE EQ.

Igualmente, no debemos olvidar que **la toma de decisiones no depende únicamente de factores cognitivos (percepción y decisión) sino también de factores afectivos y emocionales. Las decisiones del jugador se ven influidas por el estado anímico y afectivo** del deportista, sus miedos, temores, confianza en sus posibilidades, apetencias, fatiga, presión del ambiente o de la evaluación subjetiva que realiza del riesgo que conllevan dichas decisiones (Ruiz y Sánchez, 1997).

*Volvamos a los ejemplos prácticos anteriormente expuestos: supongamos que nuestro jugador de Balonmano percibe todos los factores que le indican la necesidad de realizar la finta. Por ejemplo, gran espacio en anchura entre los defensores unido a desequilibrio del defensor. Entonces será necesario que nuestro jugador posea la **voluntad, motivación y confianza suficiente para asumir el riesgo que supone enfrentarse directamente al contrario con la pretensión de “engañarlo”, superando el miedo al fracaso** (muy frecuente en edades formativas) ¿se imaginan si además el partido está igualado y el tiempo que resta para el final es corto? Comprenderán entonces la importancia de dotar al deportista de solidez mental.*

Conclusión: un buen proceso de enseñanza – aprendizaje no sólo ha de dotar al deportista de situaciones para que mejore su capacidad de percibir, decidir y ejecutar sino también de la confianza en sí mismo (factores afectivos y psicológicos) para que lo haga (modificado de Templado, 1992).

Para adquirir esa **confianza en sí mismo** será necesario **asegurar más situaciones de éxito que de fracaso y un clima positivo ante cualquier situación de juego así como un enfoque constructivo ante los errores.**

****Mirar archivo “Atacante y Defensor que queremos formar” (J.A. García Herrero, 2003), en él sólo hay un apartado que hace referencia a la técnica y, por tanto, ratifica que las nuevas metodologías destacan la importancia de otros factores como los tácticos o volitivos (actitud, personalidad,...).**