



Tema 7. El proceso de enseñanza/aprendizaje de la técnica, la táctica y la estrategia.



INDICE

- 7. 1. Taxonomía de los deportes de equipo.**
- 7.2. Contenido de los deportes de equipo.**
- 7.3. Elementos a tener en cuenta en la enseñanza.**
- 7.4. El medio y el jugador/s en los deportes colectivos.**
- 7.5. Actividades y medios para la enseñanza.**
- 7.6. Factores de ejecución a tener en cuenta en el aprendizaje y entrenamiento**
- 7.7. Proceso educativo de la enseñanza de los componentes básicos del juego.**
- 7.8. Estilos atencionales en el aprendizaje deportivo.**
- 7.9. Metodología de enseñanza**
- 7.10 Diseños para la enseñanza de los deportes colectivos**
- 7.11. Evaluación de la enseñanza de los deportes colectivos.**

Preguntas y sugerencias.
Lecturas aconsejadas.



ELEMENTOS DEL APRENDIZAJE.

- **CONOCIMIENTO DEL JUGADOR**

¿Quién?

- **ESTRUCTURA BALONCESTO**

¿Qué?

- **MÉTODO**

¿Cómo?

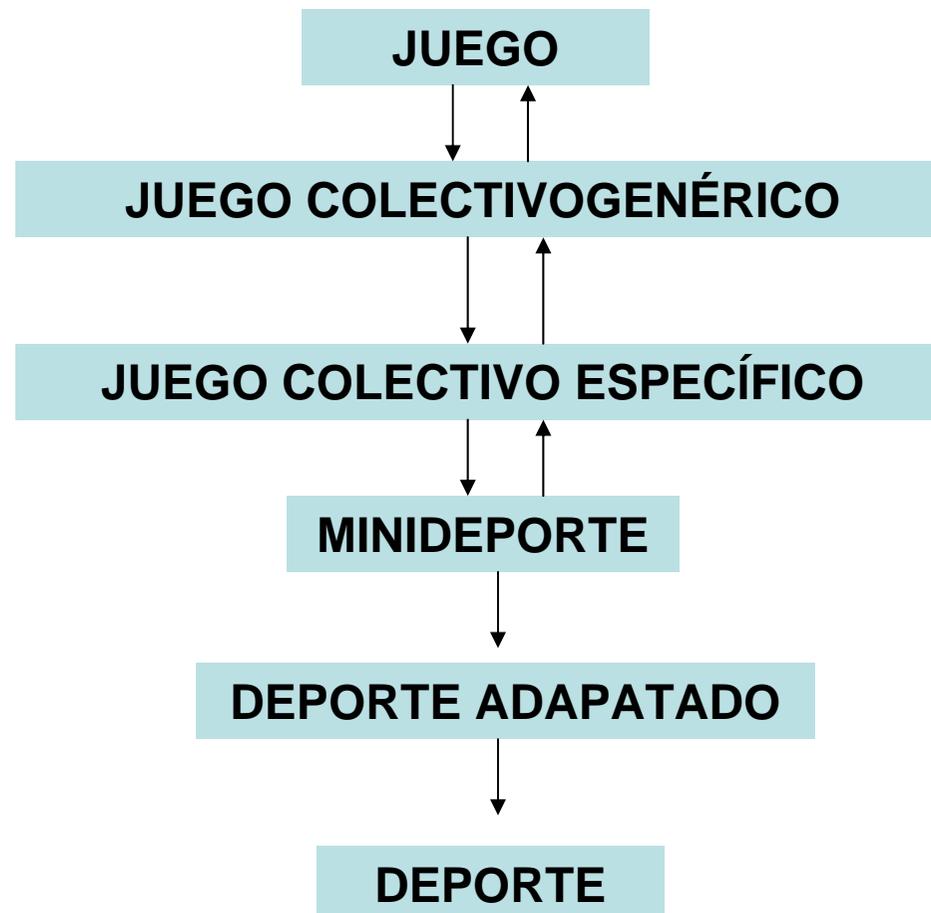


EL MEDIO Y EL BALONCESTO.

- Jugador
- Jugador/a + medio.
- Jugador/a + medio + móvil.
- Jugador/a + medio + móvil + compañero.
- Jugador/a + medio + móvil + compañero/s.
- Jugador/a + medio + móvil + compañero/s + adversario.
- Jugador/a + medio + móvil + compañero/s + adversario/s.



MEDIOS METODOLÓGICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES DE EQUIPO.





ETAPAS DE FORMACIÓN DE LOS DEPORTES DE COLABORACIÓN / OPOSICIÓN

1.- Etapa de INICIACIÓN TÁCTICA:

- **Obtención del potencial general. De 5 a 8 años.**
 - Capacidad coordinativas. Habilidades y destrezas básicas.
 - Capacidad perceptiva / decisional.
 - Capacidad de socialización.
 - Capacidad de respeto a las normas (arbitraje, reglamento, compañeros y adversarios).



ETAPAS DE FORMACIÓN DE LOS DEPORTES DE COLABORACIÓN / OPOSICIÓN

2.- Etapa de APRENDIZAJE TÁCTICO.

➤ Desarrollo de la competencia de juego adaptado y minideportes.
De 9 a 12 años. Desarrollo de:.

- Capacidades condicionales.
- C.B.J. como proceso (con relación al producto).
- Capacidades de competencia sociomotriz básicas ataque / defensa: 1x1, 2x2, 3x3, etc..
- Capacidad de competición.



ETAPAS DE FORMACIÓN DE LOS DEPORTES DE COLABORACIÓN / OPOSICIÓN

3.- Etapa de PERFECCIONAMIENTO TÁCTICO.

➤ Desarrollo de la competencia motriz colectiva. De 13 a 16 años.

- Adquisición de la máxima capacidad condicional.
- Perfeccionamiento de los C.B.J. individuales y colectivos.
- Desarrollo de los diferentes sistemas y formas de juego colectivo.
- Fijación de los aspectos propios de la competición.
- Preparación de la competición de forma específica (adversario).
- Evaluación de la competición y debate de los resultados.
- Perfeccionamiento individual y grupal de nivelación.
- Trabajo psicológico.



CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DEL PRINCIPIANTE

INDIVIDUALISMO

Colaboración/individual.

AGLOMERACIÓN

Ocupación rac espacio

ALINEAMIENTO

Línea de pase/desmarque

Pases bomb/suerte

Cuándo/cómo/dónde

Abuso del bote/tiro

Uso rac/tiro sin oposición

Comunicación verbal

Traducción motriz



VALORES POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LA COMPETICIÓN.

- Posibilitan mostrar la capacidad en el juego.
- Puede ayudar a canalizar la agresividad.
- Tolerar, respetar, etc.
- Puede + la autoestima.
- Aceptación de la victoria y la derrota.
- Equilibra participación.
- Es selectiva.
- Provoca enfrentamientos sociales.
- Persigue el éxito.
- Se pueden quemar etapas de la vida deportiva.
- Puede excluir a los más retrasado física y técnicamente.



DISEÑO DE LA ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES DE EQUIPO. BAYER, C.

PRINCIPIOS DE ATAQUE:

- Conservar el balón.
- Progresar el balón y jugador hacia la meta contraria.
- Conseguir gol, punto, tanto, etc.

PRINCIPIOS DE DEFENSA:

- Recuperar el balón.
- Evitar el avance del balón y jugador hacia la meta que defendemos.
- Evitar gol, punto, tanto, etc.



ETAPAS METODOLÓGICAS GENERALES DEL APRENDIZAJE DEPORTIVO. Antón, J.

1.- PUNTO DE PARTIDA: POTENCIAL DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS GENERALES.

1.1.- APRENDIZAJE PROPIAMENTE DICHO.

1.2.- FIJACIÓN - ESTABILIZACIÓN DEL APRENDIZAJE.



ETAPAS METODOLÓGICAS GENERALES DEL APRENDIZAJE DEPORTIVO. Antón, J.

1.1.- APRENDIZAJE PROPIAMENTE DICHO. PASOS:

1.1.1.- CONOCIMIENTO Y COMPRESIÓN DEL JUEGO O DEPORTE.

1.1.2.- JUEGOS PREDEPORTIVOS.

1.1.3.- JUEGO SIMPLIFICADO.

1.1.4.- APRENDIZAJE DE LAS TÉCNICAS FUNDAMENTALES.

1.1.5.- TÉCNICA INDIVIDUAL ESPECÍFICA Ó ESPECIAL.

1.1.6.- TÁCTICA COLECTIVA O DE GRUPO.

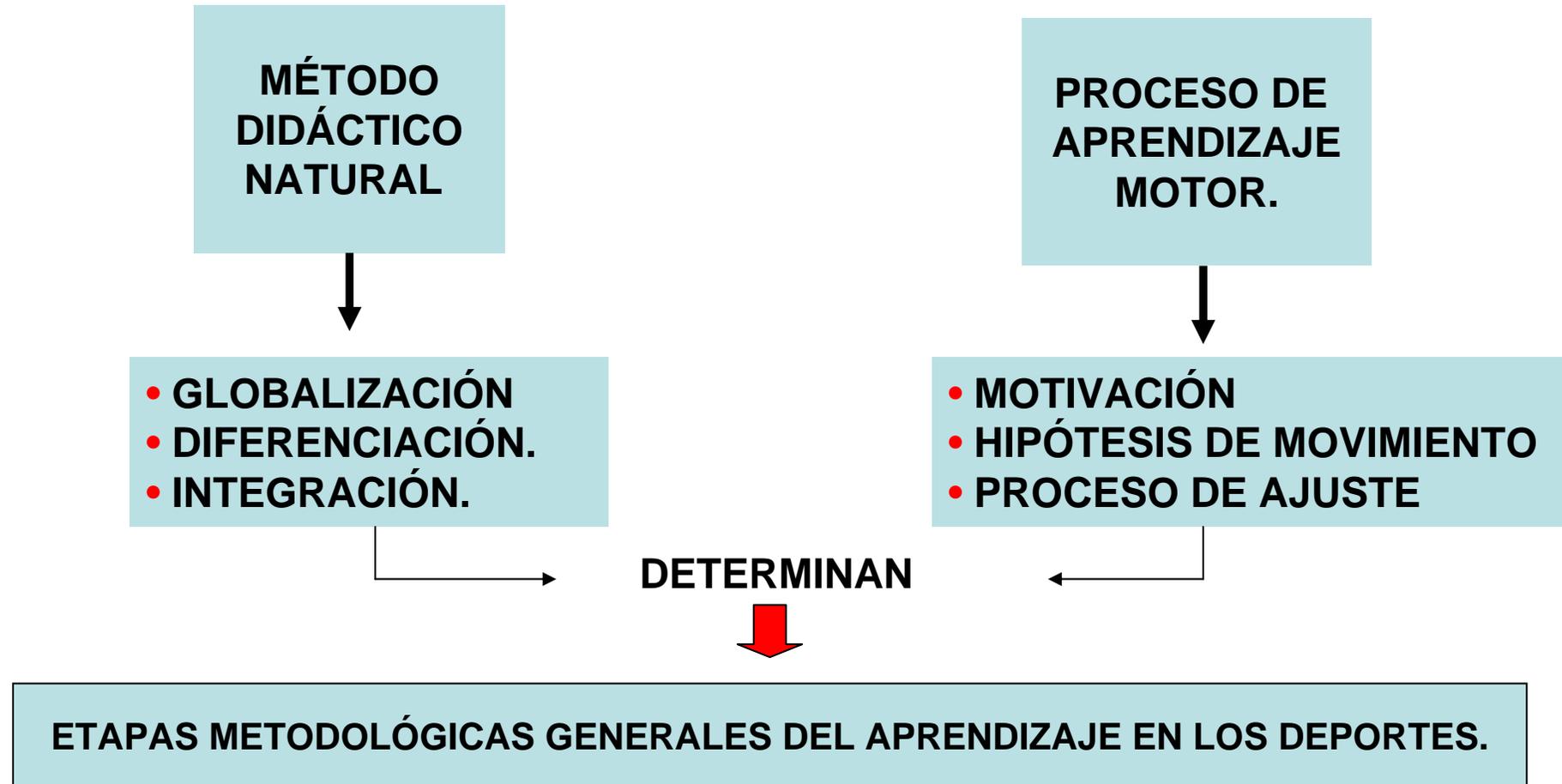
1.1.7.- JUEGO PROPIAMENTE DICHO.

1.1.8.- EXPERIENCIA DE COMPETICIÓN.

1.2.- FIJACIÓN - ESTABILIZACIÓN DEL APRENDIZAJE.



SÍNTESIS Y FUNDAMENTOS GENERALES DE LA FORMACIÓN Y APRENDIZAJE DEL DEPORTE. Antón, J.





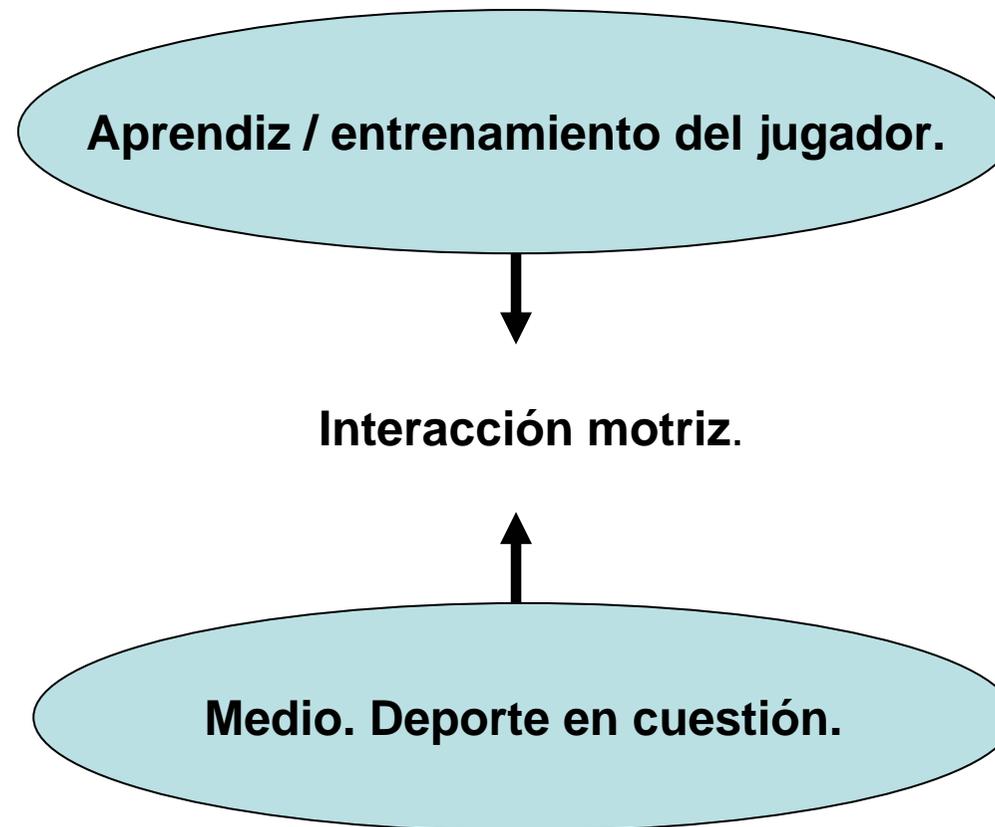
¿QUÉ EVALUAMOS EN LA ENSEÑANZA/ENTRENAMIENTO DE LOS DEPORTES DE EQUIPO?

- **Personas y programas.**
- **Aspecto cualitativo y cuantitativo.**
- **Indicadores que den información útil.**
- **Logro de los diferentes objetivos conseguidos.**
- **Eficacia del método de enseñanza empleado.**



ELEMENTOS A TENER EN CUENTA EN LA ENSEÑANZA DEPORTIVA.

- Características niño / jugador.
- Estructura interna – funcional del deporte.
- Método a utilizar.
- Medio de la enseñanza / aprendizaje.





ADECUACIÓN Y ADAPTACIÓN DE LAS SITUACIONES DE ENSEÑANZA EN LOS DEPORTES COLECTIVOS.

“PRINCIPIOS VERSUS RECETAS”

- “Divertir” pero no “entretener”, nunca perder tiempo.
- Elegir una apropiada actividad para alcanzar el propósito central.
- El propósito central debe estar determinado por el profesor / entrenador, no por la naturaleza del juego.
- Relevancia del propósito central elegido con respecto a la población sobre la que se aplica.
- Participación activa en el propósito central de la actividad (relevos, filas, eliminaciones).
- Adaptar la actividad respecto al objetivo.



VARIABLES A MODIFICAR EN LAS TAREAS.

- Receptor:

- Posición:
 - Estático.
 - Movimiento.
 - Equilibrio.
 - Estático.
 - Dinámico.
- Percepción.
 - Sin visión.
 - Limitado ángulo de visión.
- Recepción respecto a móvil:
 - Lado dominante / no dominante.
 - Mano / pie.
 - Control / sin control previo.
- Distancia respecto al móvil.

- Móvil:

Forma, color, peso, tamaño, textura, trayectoria, velocidad, bote previo, sonido, rotación.

- Medio:

- Luz.
- Contraste del fondo.
- Colaboración / oposición.
- Tipo de espacio (abierto / cerrado)



Aplicaciones prácticas para la modificación de tareas en la iniciación deportiva en los deportes colectivos (colaboración-oposición).

TÉCNICA:

- Ejecutar una técnica específica o diferentes modelos técnicos.
- Manejo de móviles o implementos si existen.
- Hacer combinaciones técnicas.
- Emplear diferentes técnicas para cada situación, adaptándola.

ESTRATEGIA:

- Hacer que los jugadores usen todos los roles del juego.
- Jugar sólo con determinados subroles.
- Cobinar subroles.
- Jugar ayudando a un compañero.
- Jugar 1x1, 2x2, 3x3.
- Practicar situaciones de juego simplificadas.



Aplicaciones prácticas para la modificación de tareas en la iniciación deportiva en los deportes colectivos (colaboración-oposición).

TIEMPO:

- Aumentar el tiempo de acción.
- Diferentes periodos temporales.
- Delimitar un tiempo para realizar la acción (acortado o disminuirlo).
- Establecer ritmos de acción (más o menos lento o rápido).

COMUNICACIÓN:

- Introducir fintas.
- Introducir señales de uso obligatorio para la realización de determinadas acciones de juego.
- Establecer un código praxémico y actuar a partir de él.
- Tratar de descubrir sistemas del adversario. Ocultar los propios.



Aplicaciones prácticas para la modificación de tareas en la iniciación deportiva en los deportes colectivos (colaboración-oposición).

Ejemplos:

Objetivo: aplicar eficientemente el bloqueo + continuación en un 3x3.

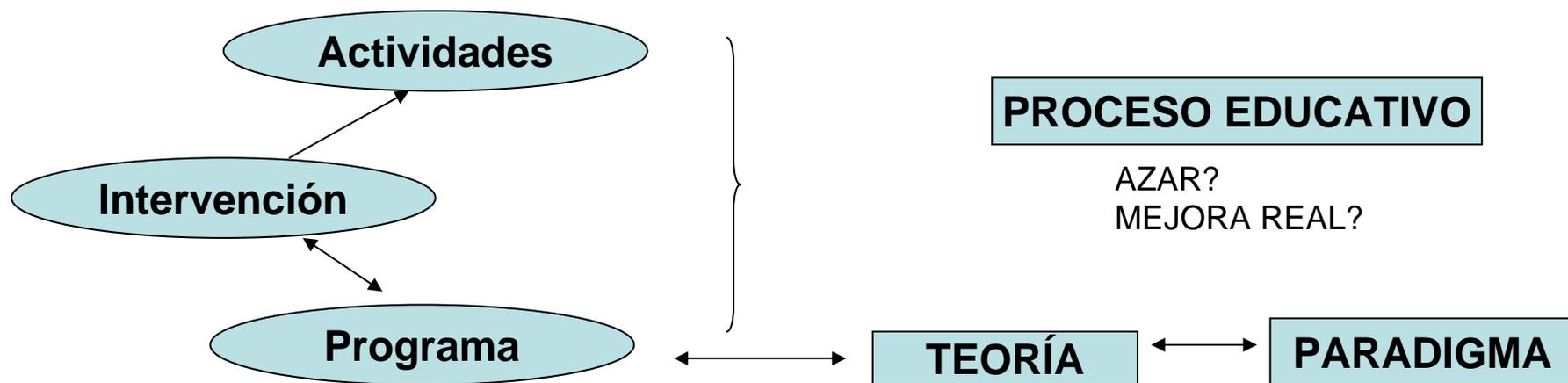
Plan: dominar técnica de bloqueo, coordinación espacio temporal bloqueador – bloqueado (timing), continuación.

Ejecución: 3 microciclos (semanas), 3 enttos/semana 20' (1 hora a la semana 1x0, 2x1, 3x2, 3x3).

Evaluación: utilización eficiente del bloqueo en situación de 3x3..

CONSIDERACIONES ACERCA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS C.B.J. EN LOS DEPORTES COLECTIVOS.

- 1.- “Pensamiento táctico de producción autónomo”. Conocimiento + Experiencia.
- 2.- Nuevos y correctos C + E deben ser sistematizados con el fin de buscar soluciones a problemas concretos.
- 3.- Búsqueda de soluciones por la vía asociativa. Percepción de la situación de juego y solución táctica.
- 4.- Homogeneización de las tareas. ¿Contrario?. ¿Dificultad de la tarea?





1.- ¿Qué es un Programa?

Manera o modelo de intervención en base a un objetivo.

- Implica cambios (en general a mejor, positivos).
- Implica acciones específicas (entrenamiento...).
- Conformidad, adherencia del participante.
- Población específica.
- Evaluación (seguimiento del proceso)

2.- ¿Qué implica el uso de una teoría?

- Punto de partida inicial.
- Marco de referencia previo, “si...entonces...”.
- Tiene que ser válida (constatada científicamente) y acorde con el objetivo.



3.- La teoría en el desarrollo de un programa.

- Especificar cual es la necesidad, que debe ser hecho...
- Alcanzar el objetivo establecido.
- Cómo esos objetivos y sus consecuencias han sido generados.
- Funciones:
 - Selección de actividades.
 - Orden de actividades.
 - Ajuste y adecuación de las mismas.
 - Formulación (metodología) de las actividades.
 - Interpretación de la efectividad del programa.
 - Diseño del programa.



4.- Evaluación del programa.

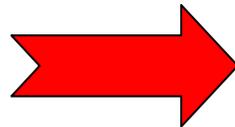
- Mediciones (papel y lápiz!!).
- Comparación con los objetivos (antes – después).
- Feedback para el propio programa.
- Resultados (producto), pero ... y el proceso?
- Parámetros de lógica interna y externa.
- Cómo evaluar:
 - Observación sistemática (registro y análisis).
 - Test de valoración (ejercicios prácticos).

5.- Problemas a la hora de llevar a cabo el programa.

- Complejidad (acorde con el sujeto?)
- Falta de teoría (descubro algo nuevo o no fundamento?).
- Objetivos no están claros (pérdida de tiempo?).
- Efectividad.

6.-Cinco elementos de la programación.

- Objetivos.
- Plan.
- Ejecución.
- Evaluación.
- (Nuevo programa / teoría).



Proceso cíclico.
Congruencia medios fin.
Criterios de éxito del programa.
✓ Precisión.
✓ No ambigüedad.
✓ Uniformidad.
✓ Flexibilidad