



TEMA 9. CONTENIDOS DEPORTIVOS DE REENVÍO

Índice

1.- Concepto.	1
2.- Clasificación específica.	1
3.- Análisis estructural.	3
➤ Reglamento.	3
➤ Espacio.	3
➤ Tiempo.	3
➤ Móvil.	3
➤ Implemento.	4
➤ Adversario.	4
4.- Análisis funcional: la acción de juego.	4
5.- Análisis y tratamiento didáctico.	4
6.- Bibliografía	9

1.- Concepto.

Con esta denominación, nos estamos refiriendo a todas aquellas situaciones motrices donde se produce una interacción motriz entre los participantes en forma de oposición a través de un móvil, con la intención de que no pueda ser devuelto, caiga en el espacio del otro, o el otro lo envíe fuera de nuestro espacio. Para ello podremos tomar como referencia los diversos deportes que de este tipo existen, donde realizaremos las modificaciones que consideremos necesarias en su reglamentación federativa para adaptarlos al ámbito educativo. O bien, diseñar praxis que reúnan las características enunciadas en el concepto que proponemos para este tipo de situaciones motrices. Asimismo, podemos incluir en estos contenidos aquellas situaciones motrices donde la interacción motriz que se da entre los participantes es de cooperación, con la intención de mantener el mayor intercambio de golpes continuados.

2.- Clasificación específica.

Tomando como referencia inicial la categoría $\hat{C}\bar{A}\bar{I}$ de Parlebas, donde no existe incertidumbre en el espacio, y considerando dos parámetros más: a) si se utiliza implemento o no para golpear el móvil; b) si el espacio está separado o es común para los dos participantes tendremos las siguientes categorías:

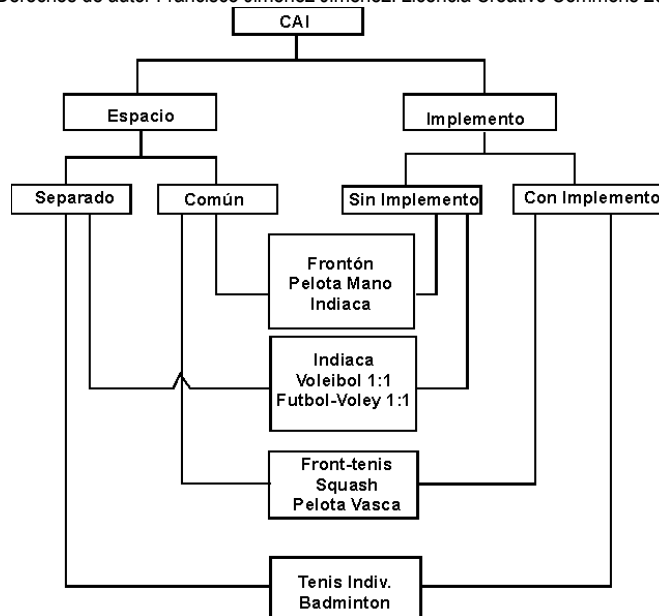


Figura 1.- Clasificación de los deportes de reenvío sin compañero/s y sin incertidumbre

Por otra parte podemos incluir dentro de este tipo de prácticas de reenvío, aquellas que son de cooperación/oposición, donde el individuo se enfrenta a más de un adversario y tiene la posibilidad de cooperar con otro/s compañeros (CAI). Entre estas actividades encontraríamos todas las modalidades individuales analizadas más el voleibol y algunas actividades colectivas con indíaca donde se enfrenten dos equipos. Si bien en estos dos últimos casos, a diferencia de las modalidades de dobles, existe la posibilidad de interacción con el móvil entre compañeros, con un número máximo de golpes por equipo a determinar.

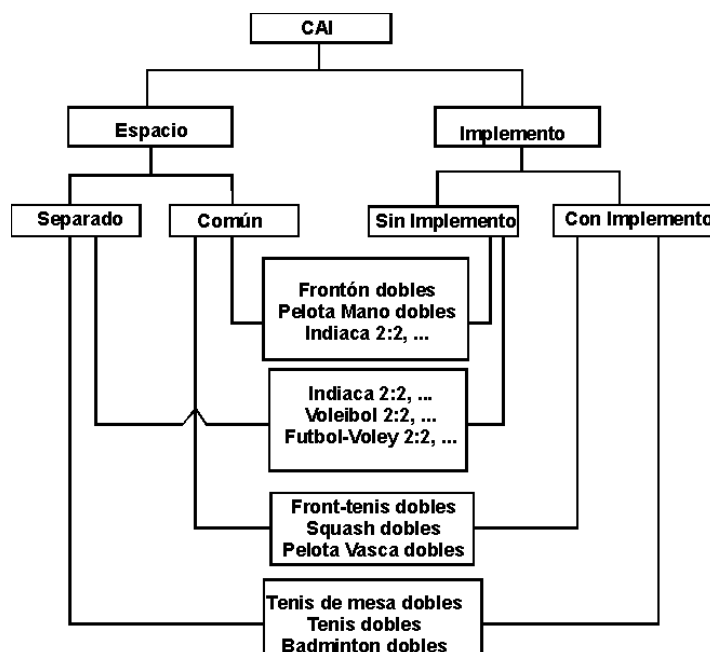


Figura 2.- Clasificación de los deportes de reenvío con compañero/s y sin incertidumbre



3.- Análisis estructural

ELEMENTOS ESTRUCTURALES

***Reglamento:**

La estructura reglamentaria básica de este tipo de actividades, suele regular los siguientes aspectos:

- El espacio de juego y su opciones de uso diferenciando entre las puestas en juego (zonas de saque) y el juego continuado. Dentro de este apartado, y para los juegos deportivos de espacio separado incluiríamos las características reglamentarias de la red).
- La forma de intervención.
- La forma de participación. (turnos de saque, rotaciones, cambios de jugadores, número de golpes permitido por jugador y/o equipo, ect.)
- La forma de puntuación
- La forma de determinación de las puntuaciones parciales y final (puntos, juegos, set)

*** Espacio**

En este tipo de situaciones motrices, el espacio suele ser el objetivo a conseguir a conquistar.

Desde el punto de vista reglamentario el espacio puede ser compartido por los participantes si es común, o los participantes no pueden acceder al terreno del adversario si esta separado por una red, cuya altura varia según los diversos deportes.

El espacio suele estar a su vez dividido en subespacios, que adquieren significaciones diferentes en las puestas en juego. Asimismo, en algunos juegos deportivos se concretan unas rotaciones determinadas en su ocupación.

*** Tiempo**

En estas actividades deportivas el fin de la actividad viene dado por la consecución de los participantes de un resultado fijado de antemano, existiendo limitaciones temporales solamente para regular los tiempos de pausa y las puestas en juego.

La actuación en este tipo de actividades es muy discontinua, produciéndose numerosas interrupciones por diversos motivos (preparaciones para las puestas en juego, cambios de lado, descansos..etc.)

*** Móvil**

Suele ser de forma esférica, aunque también adopta formas cónicas, como en el caso de la indiana o el volante de badminton. Mediante él se pretende alcanzar el espacio del adversario o provocar su error impidiendo su devolución. Las características del mismo pueden facilitar o dificultar los aprendizajes técnico-tácticos, por lo tanto será un elemento susceptible de ser modificado en función del objetivo pedagógico de cada momento.



* **Implemento**

En la mayoría de los deportes de reenvío se suele utilizar un implemento que recibe diversas denominaciones (palas, raquetas...). Esto hace que un determinado grupo de autores denominen deportes de raqueta a este grupo de praxis. No obstante existen algunas modalidades en las que se golpea el móvil directamente con un segmento corporal (mano, pie, cabeza, etc.).

* **Adversario**

La interacción motriz que se establece con el adversario en las actividades deportivas de reenvío es de contracomunicación motriz esencial directa en las situaciones de oposición que se planteen y de cooperación en el proceso de aprendizaje de las diversas conductas motrices de reenvío. La presencia de este elemento en la estructura interna de estas actividades va a determinar los diversos comportamientos estratégicos a llevar a cabo, es decir a reorganizar continuamente la actividad motriz a realizar, y a generar grandes exigencias perceptivas y decisionales.

4.- Análisis funcional: la acción de juego

Los roles estratégicos que asumen los participantes en estos contenidos deportivos de reenvío son los de *jugador con móvil* y *jugador sin móvil* en las modalidades de individuales, a los que habría que añadir el de *jugador sin móvil del equipo que tiene el móvil* en las de dobles o colectivas.

La alternancia de estos roles es constante en el caso de individuales, dado que sucesivamente se pasa del ataque a la defensa y viceversa. En el caso de las actividades deportivas de reenvío de cooperación/oposición, el jugador pasa de ataque a defensa, pero en el ataque puede asumir dos roles diferentes, el de golpear el móvil y el de no golpearlo, bien por decisión propia o por condicionantes del juego

Las alternancias estratégicas de continuidad y/o de ruptura en el intercambio determinarán la elección de un subrol u otro y el empleo de un determinado tipo de golpeo que permita llevar a cabo la decisión adoptada, bien por decisión propia o por condicionantes del juego

5.- Análisis y tratamiento didáctico

Este tipo de actividades plantean al alumno grandes exigencias perceptivas y decisionales, debido a la interacción motriz existente. Así mismo, exigen inicialmente un mínimo de familiarización con el móvil y sus formas básicas de golpeo. Es importante asociar estas prácticas de familiarización con determinados objetivos motrices a conseguir (mantener en juego el móvil mediante golpes consecutivos, devolver a determinadas zonas, intercambiar golpes con compañeros enviando el móvil a determinadas zonas, ...etc.)

La modificación de las dimensiones espaciales del campo de juego, se revela como un recurso de capital importancia para enfatizar el aprendizaje de determinados fundamentos técnico-tácticos. De este modo, los espacios de juego estrechos y alargados, favorecerán la búsqueda de espacios libres delante o detrás del oponente a los que dirigir el móvil, así como la identificación de reglas de acción en relación con la defensa de ese espacio, como por

ejemplo: buscar el centro después de golpear, para poder responder a cualquier móvil que nos envíe el adversario. De igual manera, los espacios anchos con poca profundidad favorecerán la búsqueda de espacios a izquierda y derecha del oponente y tomar conciencia de la necesidad de ocupar el centro del espacio después de cada golpe, para poder defender ese espacio. Por último, los espacios cuadrados y amplios a permitir integrar las variables anteriores y promover la búsqueda de espacios libres delante, detrás a izquierda o derecha del oponente, donde poder dirigir el móvil.

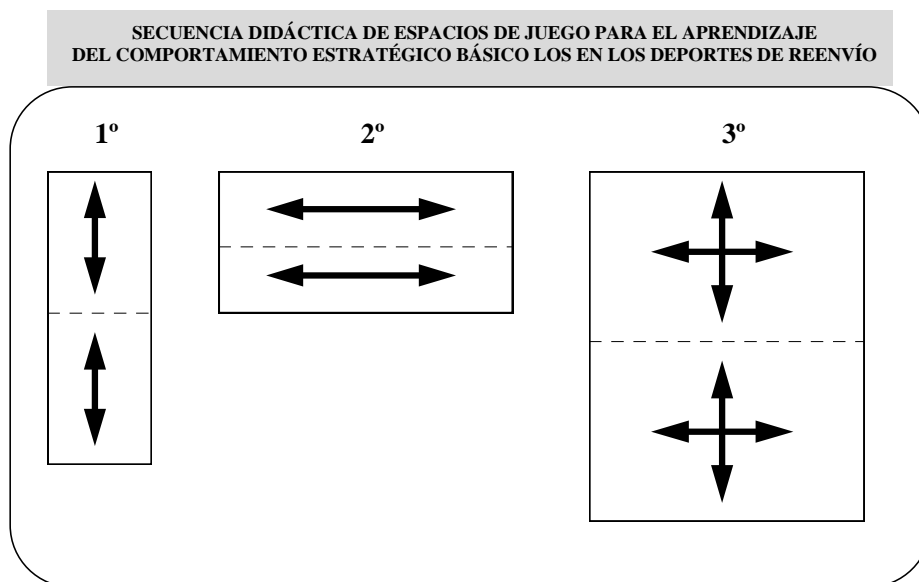


Figura 3.- Secuencia didáctica respecto al espacio para el aprendizaje del comportamiento estratégico individual

Dugal (1993) precisa los siguientes principios de acción fundamentales en el tenis, que nosotros consideramos válidos y transferibles a las actividades deportivas de reenvío:

- El jugador debe plantear problemas al adversario y, simultáneamente resolver los que le son planteados: "Hacer perder sin perder".
- La continuidad inmediata del juego, creada por el encadenamiento de golpes, obliga al jugador a organizar sus acciones en proyecto (de aquí la importancia de la anticipación y de la toma rápida de decisiones)
- Las acciones del jugador, se determinan en función de los parámetros de juego que analiza y de las representaciones de tanto que se construye.
- La forma global del gesto técnico determina las características de la devolución (o del golpeo en el servicio), que debe adaptarse igualmente a las características de la pelota devuelta.

Tratamiento didáctico.

En este punto nos referiremos a la secuencia que debe establecerse en la enseñanza de los contenidos, para proceder de una forma que facilite al alumnado la comprensión de la lógica interna de este tipo de actividades, y le permita organizar y desarrollar un comportamiento motor intencional.

Para un tratamiento globalizado de las actividades deportivas de reenvío de carácter



Derechos de autor Francisco Jiménez Jiménez. Licencia Creative Commons 2012

individual, consideramos válidas las fases que propone Dugal (1994, p. 15) y que se recogen en la tabla de la página siguiente, con ligeras modificaciones respecto a la propuesta original. En esta propuesta el proceso de aprendizaje se estructura en cuatro niveles y se plantean orientaciones sobre a) las situaciones pedagógicas de referencia; b) los criterios de actuación a los que deberá atender el alumno en esas situaciones; c) los objetivos a conseguir por el alumno en ese nivel de aprendizaje.

Desde el primer nivel se puede integrar el aprendizaje de las técnicas básicas de golpeo, pero es importante que la aplicación de una técnica determinada de golpeo se asocie siempre con un objetivo de juego a alcanzar (jugar cerca, lejos, a izquierda, derecha, fuerte, suave, con trayectorias parabólicas, paralelas, directas, con efecto, etc.), de manera que la acción técnica sea siempre un medio para conseguir un determinado objetivo o llevar a cabo una determinada intención de juego.

Es importante que antes que plantearnos que el alumnado, en una unidad didáctica de este tipo, entre en una dinámica de dominio técnico, conozca y discrimine su posible comportamiento estratégico (posibles intenciones de juego a plantearse) en cada uno de los roles estratégicos que va asumiendo en el juego (jugador con móvil, jugador sin móvil, y en las actividades deportivas de reenvío de cooperación oposición, también el de jugador sin móvil del equipo que lo tiene). Será a partir de ahí cuando tenga sentido proponer como objetivo el dominio técnico.



Derechos de autor Francisco Jiménez Jiménez. Licencia Creative Commons 2012

TRATAMIENTO DIDÁCTICO DE LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS DE REENVÍO					
NIVELES DE APRENDIZAJE	SITUACIONES PEDAGÓGICAS DE REFERENCIA	CRITERIOS DE ACTUACIÓN		OBJETIVOS	
I GOLPEAR	<ul style="list-style-type: none"> * Golpear móviles lanzados por uno mismo * Mantener en el aire el móvil mediante golpes consecutivos * Golpear móviles lanzados por un compañero. 	<ul style="list-style-type: none"> * Situarse y orientarse en relación a la trayectoria del móvil * Avanzar hacia el móvil para golpearlo * Devolver por encima de la red * Utilizar diferentes tipos de golpes. 		<ul style="list-style-type: none"> * Situarse y anticipar el desplazamiento para mantener un móvil en el aire mediante golpes consecutivos o/y devolver por encima de la red. 	
II DEVOLVER	<ul style="list-style-type: none"> * Golpear móviles lanzados por uno mismo * Golpear móviles lanzados por un compañero 	<i>Jugador sin móvil</i>	<i>Jugador con móvil</i>	<i>Jugador sin móvil</i>	<i>Jugador con móvil</i>
		<ul style="list-style-type: none"> * Situarse en el centro del espacio de juego después de cada golpeo. 	<ul style="list-style-type: none"> * Golpear el móvil para devolverlo por encima de la red, hacia el campo contrario * Utilizar diferentes tipos de golpeo para devolver el móvil hacia determinadas zonas del campo contrario 	<ul style="list-style-type: none"> * Situarse en el centro del espacio de juego y anticipar el desplazamiento para buscar el móvil. 	<ul style="list-style-type: none"> * Devolver el móvil por encima de la red apuntando a la zona del campo contrario donde esté el compañero.
III INTERCAMBIAR	<ul style="list-style-type: none"> * Jugar con otro/s manteniendo en móvil en juego 	<ul style="list-style-type: none"> * Esperar el móvil con la raqueta o pala situada en el centro del cuerpo. * Orientarse, y ocupar la trayectoria más probable del móvil. 	<ul style="list-style-type: none"> * Utilizar diferentes tipos de golpeo para devolver el móvil con diversas trayectorias por encima de la red al compañero, facilitando su devolución. * Intercambiar golpes con diversas referencias espaciales (izquierda, derecha, cerca y lejos de la red, diagonales) * Intercambiar golpes variando y combinando las referencias espaciales y las trayectorias del móvil. 	<ul style="list-style-type: none"> * Situarse en el centro del espacio de juego y anticipar el desplazamiento para buscar el móvil, ocupando la trayectoria más probable de la devolución. 	<ul style="list-style-type: none"> * Tomar como referencia determinadas zonas del campo contrario para enviar el móvil.
IV GANAR	<ul style="list-style-type: none"> * Jugar contra otro/s 		<ul style="list-style-type: none"> * Devolver móviles difíciles para la ruptura del intercambio. * Caracterizar una acción y emplear otra para sorprender al adversario (fintas) 		<ul style="list-style-type: none"> * Tomar como referencia las zonas libres del campo contrario, para enviar el móvil evitando la situación del adversario



Derechos de autor Francisco Jiménez Jiménez. Licencia Creative Commons 2012

CONTENIDOS DEPORTIVOS DE REENVÍO

PROGRESIÓN DE ENSEÑANZA POR NIVELES - PROPUESTA DE TAREAS -	
1º NIVEL: GOLPEAR (técnica de agarre)	
1.- Alejarse del móvil: ⊗ σ → O. Lanzar, con la mano, una pelota de tenis al jugador del centro, que la intentará esquivar. 2º.- Golpeos consecutivos (libre, drive, revés): a) Hacia abajo; b) hacia arriba; c) contra la pared 3. - Golpeo y control del móvil: a) de frente; b) de revés. 4. Parar la pelota con/sin bote.	
2º NIVEL: DEVOLVER (posición de base; técnica básica de cada tipo de golpeo y coordinación de piernas)	
1. Mano - Bote - Pala: golpes básicos facilitados (enviar el móvil al compañero): drive bajo/alto; revés bajo/alto. 3. Mano - Pala: golpes básicos facilitados sin bote (drive bajo/alto); revés (bajo/alto). 5. Mano - Pala: golpes básicos con efecto facilitados con/sin bote. 7. Mano - Pala - Bote: golpes básicos facilitados: drive/revés - alto/bajo - con efecto.	2.- Mano - Bote - Pala: golpes básicos dificultados (enviar el móvil a cierta distancia del compañero): cerca/lejos; izquierda/derecha; alto/bajo. 4. Mano - Pala: golpes básicos dificultados sin bote (cerca/lejos; izquierda/derecha; alto/bajo) 6. Mano - Pala: golpes básicos con efecto provocados con/sin bote. 8. Mano - Pala - Bote: golpes básicos dificultados: drive/revés - alto/bajo - con efecto.
3º NIVEL: INTERCAMBIAR (situación de base/sacar-subir/imprimir diversas trayectorias al móvil en cada tipo de golpeo)	
1. Pala - Pala: mantener juego con golpes básicos con/sin bote (libre; drive; revés; drive/revés)	2. Dirigir (cerca/lejos; izquierda/derecha; diagonales) - devolver (desplazamiento / parada-golpeo / recuperación de la posición central) con/sin bote <div style="text-align: center;"> <small>SECUENCIA DIDÁCTICA DE ESPACIOS DE JUEGO PARA EL APRENDIZAJE DEL COMPORTAMIENTO ESTRATÉGICO BÁSICO EN LOS DEPORTES DE REENVÍO</small> </div>
4º NIVEL: GANAR (fintas de golpeo/mover al adversario/preparar finalizaciones)	
1. 1:1 de precisión con bote. 3. Competición con guión previo.	2. 1:1 o 2:2 con puntuación decreciente

Tabla 1.- Propuesta de secuencia didáctica para la enseñanza de los contenidos deportivos de reenvío.



Derechos de autor Francisco Jiménez Jiménez. Licencia Creative Commons 2012

6.- Bibliografía

Dugal, J. (1994). Análisis y tratamiento didáctico de las actividades físico-deportivas: El ejemplo del tenis. *Revista Educación Física* nº 50, pp.11-17.

Referencias documentales complementarias

Fernández, G. (1992). La práctica en educación física: un ejemplo de bádminton. *Educación física* nº 44, pp. 27-31.

C.S.D.: "Disfruta tu tiempo libre con el badminton. Madrid". Consejo Superior de Deportes.

Cabello D, Serrano D., y García JM (1999). *Fundamentos del bádminton. De la iniciación al alto rendimiento*. Instituto Andaluz del Deporte. Málaga.

Contreras Jordán (coord.) (2007). *Iniciación a los deportes de raqueta. La enseñanza de los deportes de Red y Muro desde un enfoque constructivista*. Barcelona: Paidotribo.

Delgado MA (2005) *aprendemos un deporte de raqueta*. Edusport

Hernández, J.L. (2009). *Manual del Monitor de Bádminton*. Federación Española de Bádminton: Madrid.

Puertas Torres, Y. (2010). Iniciación al bádminton en la clase de Educación Física: el aprendizaje del clear. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, Nº 145. <http://www.efdeportes.com/efd145/badminton-en-la-clase-de-educacion-fisica.htm>

Ruiz, G., Cabrera, D., Sarmiento, L., Ortega, F. (1994). Los universales ludomotores en los deportes de raqueta. S. Romero Granados, S. (coord.) *Didáctica de la Educación Física Diseños Curriculares en Primaria Ponencias y Comunicaciones del I Congreso Nacional de Educación Física de Facultades de Ciencias de la Educación y XII de Escuelas Universitarias de Magisterio*, pp. 305-307. Sevilla: Wanceulen.

Rodríguez Castellón, J.J. (2009). Unidad didáctica: Bádminton. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, Nº 132. <http://www.efdeportes.com/efd132/unidad-didactica-badminton.htm>

Sanz Rivas, D. (coord.) (2007) *El tenis en la escuela*. Barcelona: Paidotribo.

Santos del Campo, J.A. y Viciano, J. (1997). Etapas de aprendizaje e integración del voleibol en la escuela en VV.AA.: *Formación y actualización del profesorado de educación física y del entrenador deportivo*. Sevilla: Wanceulen, pp. 223-242.

Sola, J. (2010). Iniciación a los deportes de raqueta en Educación Física: el bádminton. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, Nº 150. <http://www.efdeportes.com/efd150/iniciacion-a-los-deportes-de-raqueta-el-badminton.htm>

Sthauthopoulos, Y. (1991). Bases del aprendizaje en tenis de mesa. *Educación Física* nº 37, pp. 20-23.

Torres, G., y Carrasco, L, (2004). *Investigación en deportes de raqueta: Tenis y bádminton*. Universidad Católica San Antonio: Murcia

VV.AA. (1991). Juegos de minitenis en la EGB. *Educación Física* nº 42, pp. 14-17.