



## Tema 11.- CONTENIDOS DEPORTIVOS DE COOPERACION/OPOSICION

### Índice

1.- Concepto.....	1
2.- Clasificación específica.....	2
3.- Análisis estructural y funcional.....	3
3.1.- Análisis estructural.....	3
3.1.1.- Espacio.....	5
3.1.2.- Tiempo.....	6
3.1.3.- Móvil.....	7
3.1.4.- Protagonistas de la acción (compañeros/Adversarios).....	8
3.2.- Análisis de la acción de juego.....	11
4.- Análisis y tratamiento didáctico.....	13
4.1.- Análisis didáctico.....	13
4.1.1.- Estructuración de los contenidos.....	15
4.2.- Tratamiento didáctico.....	18
4.2.1. Toma de conciencia de la estructura reglamentaria básica.....	18
4.2.2. Comprensión de los principios generales del juego.....	18
4.2.3. Comprensión del comportamiento estratégico individual.....	19
4.2.4. Comprensión del comportamiento táctico colectivo o de grupo...	20
4.2.5. Ajuste del comportamiento individual y colectivo a los criterios de organización para las fases del juego.....	20
6.- Bibliografía.....	21

### 1.- Concepto.

Situaciones motrices codificadas en forma de competición o autosuperación, resultantes de un proceso de interacción entre compañeros (cooperación) contra adversarios (oposición), en las que tomando como referencia deportes de este tipo, se realizarían las modificaciones reglamentarias oportunas incluso por los propios participantes.

*Juego deportivo de cooperación-oposición* (Parlebas, 1981) es un modelo que contiene una situación motriz codificada en forma de competición y que surge de la interacción entre compañeros y adversarios que, en el caso del deporte, contiene una codificación institucional. Podemos decir que *cooperación-oposición* se refiere a aquellos juegos deportivos en los que se da interacción motriz entre compañeros y frente a adversarios. Hernández Moreno (1994)<sup>1</sup> identifica este grupo de deportes por su resultante en la acción de juego, lo cual parece interesante desde el momento en que el análisis se aproxima más a la realidad.

La identificación de una misma naturaleza estructural en un grupo de deportes de cooperación/oposición, como hacen, en su caso, Hernández Moreno y Blázquez (Hernández Moreno, 1985, p. 512) a partir de la categoría CAI de la clasificación general de Parlebas (1981),

<sup>1</sup> “Denominamos deportes de cooperación-oposición a aquéllos en que la acción de juego es la resultante de las interacciones entre participantes, producidas de manera que un equipo actúa en cooperación entre sí para oponerse a otro que actúa también en cooperación y que a su vez se opone al anterior” (Hernández Moreno, 1994, p. 119).



evidencia una similitud que se traduce en unos mismos principios generales y hasta unas mismas acciones de juego con las que los jugadores resuelven las situaciones.

## 2.- Clasificación específica.

Para una mejor conocimiento y tratamiento de los diversos tipos de los contenidos deportivos de cooperación-oposición (CDC/O), se hace necesario tener en cuenta su clasificación específica. Para ello, tomaremos como referencia la clasificación que de este tipo de actividades realizaron Blázquez y Hernández Moreno (1985: 512) a partir de introducir dos nuevos parámetros en la categoría C.A.Ī., de la clasificación general de las actividades físicas y juegos deportivos, que propuso Parlebas (1987), (actividades sociomotrices con compañeros (C) adversarios (A) y sin incertidumbre en el medio (Ī) que son el uso del espacio por los participantes (E) y la forma de intervención o participación sobre el móvil (P). Esta clasificación específica permite agrupar los CDC/O en tres grandes bloques.

### \* Contenidos Deportivos con espacio común y participación alternativa

- |                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| - Frontón (dobles)     | - Frontenis (dobles) |
| - Cesta punta (dobles) | - Béisbol            |

### \* Contenidos Deportivos con espacio común y participación simultánea

- |  |                     |
|--|---------------------|
| - Baloncesto (2:2..)                             | - Balonmano (3:3..) |
| - Fútbol (3:3..)                                 | - Hockey (3:3..)    |
| - Rugby (2:2..)                                  | - Waterpolo (3:3..) |
| - Fresbee (algunas modalidades como el ultimate) |                     |
| - Balonkorf                                      | - .....             |

### \* Contenidos Deportivos con espacio separado y participación alternativa

- |                          |                      |
|--------------------------|----------------------|
| - Voleibol (2:2, 3:3..)  | - Voley-Playa        |
| - Tenis (dobles)         | - Badminton (dobles) |
| - Tenis de mesa (dobles) |                      |
| - Indíaca                | - .....              |

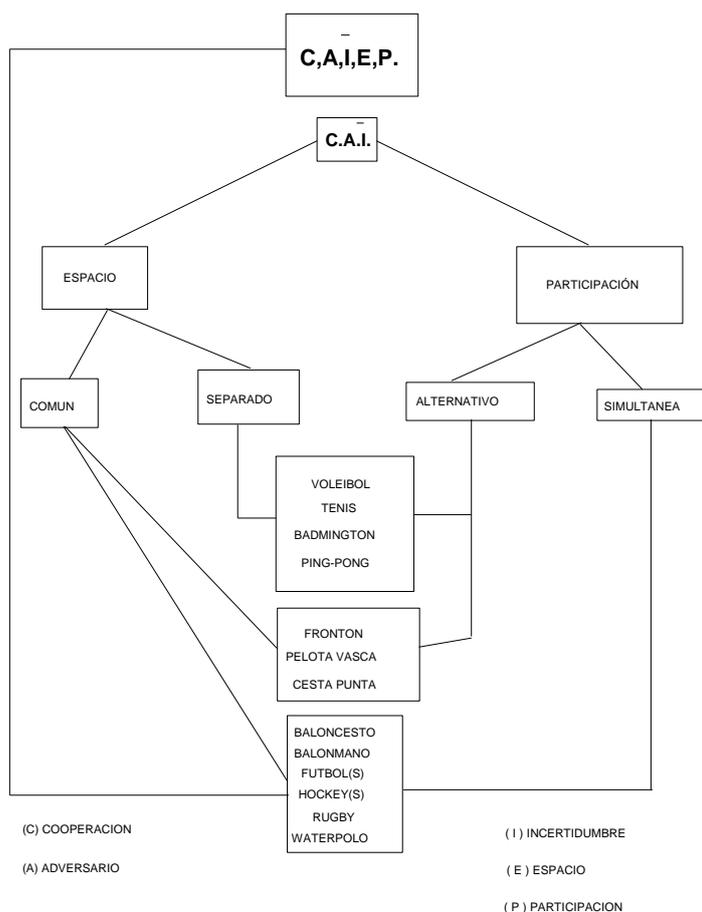


Figura 1.- Clasificación específica de los deportes de equipo (Blázquez y Hernández Moreno, cit. Hernández Moreno, 1985, p. 512)

Estos contenidos quedan organizados en tres categorías en función del uso que se hace del espacio y la forma de participación que se realiza. De esta forma, podemos encontrar principios organizativos validos para las diversas modalidades de cada una de las categorías anteriores en función de las semejanzas que presentan entre ellas y tener un criterio a la hora de programarlas.

Esto nos permite poder ofrecer al niño una iniciación polivalente a cada uno de estos tres grupos diferentes de actividades deportivas, en función de sus similitudes estructurales.

A partir de ahora nos centraremos en las actividades deportivas de cooperación/oposición con espacio común y participación simultanea.

### 3.- Análisis estructural y funcional.

La inclusión de un contenido en nuestro programa, nos exige tener un conocimiento pormenorizado del mismo que nos asegure su adecuado desarrollo. El conocimiento de las actividades deportivas de cooperación/oposición se debe abordar mediante el análisis de su estructura y su acción de juego.

El primer paso para el conocimiento de los juegos deportivos es acometer un análisis estructural, porque éste nos permite saber qué elementos, y su correspondiente calidad, se encierran bajo sus formas externas, así como verificar qué relación y grado de jerarquía existe entre ellos.

### 3.1.- Análisis estructural.

El análisis estructural que proponemos consta de dos apartados; el primero, dirigido a los elementos estructurales y, el segundo, a las reglas. Los *elementos estructurales* son realidades de las que emanan las acciones. El elemento *reglas*, que en su versión institucionalizada se concretan en el reglamento, constituye un código estructural, ya que es un parámetro que establece las relaciones entre los elementos y define el límite de las acciones. En nuestra opinión, no podemos afirmar que *reglas* sea un simple elemento de la estructura de los juegos deportivos, sino un parámetro estructural de distinta índole, pues contiene las relaciones y/o límites de los distintos elementos que posee el juego en cuestión; las reglas pertenecen a la naturaleza de la cultura, son de otra esfera sistémicamente más excéntrica que los elementos sistémicos constitutivos de este tipo de juegos deportivos (Navarro y Jiménez, 1998, 1999).

Los elementos estructurales que reconocemos en los juegos deportivos de cooperación-oposición son: *espacio, tiempo, compañeros, adversarios, y móvil*. El conjunto de todos sus elementos constituye la *estructura interna* (Lagardera, 1994, p. 28).

Nuestro análisis funcional atiende al condicionamiento estructural y a cómo se resuelven, finalmente, los problemas derivados del desarrollo del juego. El dinamismo de las acciones de juego deviene de las funciones que ejercen cada uno de los elementos que confluyen en los juegos deportivos. Este dinamismo surge de la relación de los roles estratégicos que asume el jugador con las consecuencias funcionales de los elementos estructurales.

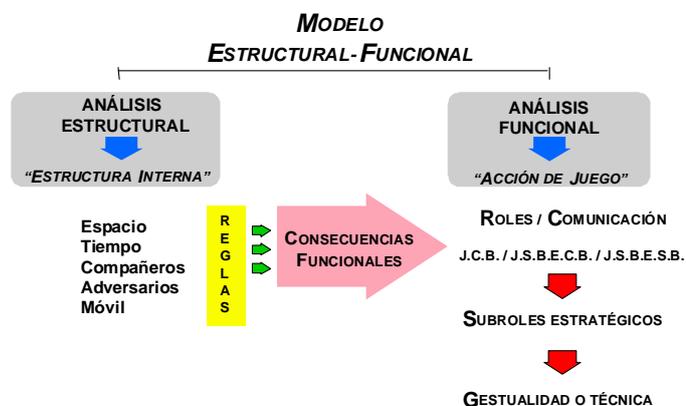


Figura 2. Modelo Estructural-funcional para el análisis de los deportes colectivos (Navarro y Jiménez 1998)

Nuestro concepto de rol es dinámico porque considera la realidad como el escenario de información que tienen los jugadores al observar la motricidad del resto de los participantes, siendo ésta la que les dice qué rol asumen; es decir, es más real un rol percibido que las expectativas teóricas de los roles definidos en las reglas. Por tanto, empleamos en nuestro análisis un rol de tipo estratégico. En nuestro análisis, debido al intento de generalización de los principios de juego al mayor número posible de contenidos deportivos de este tipo, consideramos tres roles estratégicos:



*Jugador con móvil*: es el jugador integrante del equipo con móvil que está en posesión del mismo.

*Jugador sin móvil del equipo con móvil*: es el jugador integrante del equipo con móvil que no está en posesión del mismo.

*Jugador sin móvil del equipo sin móvil*: es cualquier integrante del equipo sin móvil.

Nuestro análisis estructural/funcional contiene un concepto sustantivo: las consecuencias funcionales. Este concepto comprende un conjunto de condiciones necesarias para justificar su recurrencia: 1/ la presencia o ausencia de un elemento estructural, 2/ sus características, 3/ contenidos y límites de las reglas, y 4/ la relación del elemento que se analiza con los roles estratégicos correspondientes. Por tanto, las consecuencias funcionales son el producto del dinamismo de la estructura del juego.

Cada elemento estructural se analiza, a continuación, desde dos puntos de vista: a) la delimitación de las reglas, y b) las consecuencias funcionales. El primer apartado reconoce al correspondiente elemento estructural bajo el condicionamiento normativo, de manera que la referencia para la acción no es el elemento en sí, sus características, sino la relación elemento-reglas. El segundo apartado reconoce el dinamismo del sistema respecto al elemento estructural, mostrando la organización estratégica para resolver los problemas de juego, que concretamos en principios de juego.

### 3.1.1.- Espacio

Entendemos el espacio como un elemento dinámico, como un espacio de acción; por tanto, nuestro análisis de este elemento estructural se realiza en función del uso que hacen de él los participantes (Jiménez Jiménez, 2003).

#### *Delimitación de las reglas.*

Desde el punto de vista de las delimitaciones reglamentarias es necesario distinguir:

- **Espacio compartido** para:

- **Recorrer**

- **Alcanzar**

- **Lugares** (espacios de rentabilidad táctica o/y ganancia parcial; y en algún caso podrá coincidir con el cuerpo de un adversario: bloqueos, cargas, provocar faltas en ataque)

- **Metas** (espacios para conseguir/evitar puntos)

- **Subespacios** con distinta valencia, es decir nuevas codificaciones del espacio general

- **Espacios invariables**

- **Comunes** (subespacio donde cualquier participante puede llevar a cabo su acción de juego)

- **Exclusivos** (subespacios donde solamente pueden actuar un determinado jugador (es); por ejemplo, las zonas de refugio o de prisioneros en un juego de persecución, el área de 6 metros de balonmano, la acción de remate en la zona de ataque de voleibol.)

- **Espacios variables:**

- **Restringidos**

- **Tiempo** (la zona restringida para el ataque de baloncesto; el uso del espacio de defensa o *campo atrás* de baloncesto)



- **Rol (es)** (la limitación de uso de subespacios reservados para determinados roles; por ejemplo, el área de 9m. de balonmano en las situaciones de golpe franco, el *fuera juego* de fútbol, las limitaciones espaciales en la ejecución de un *penalti-corner* en hockey).

*Consecuencias funcionales.*

La participación simultánea en el mismo espacio de compañeros y adversarios hace complejas las maniobras de los jugadores en este espacio común. Se pugna por acercarse a la meta contraria para alcanzarla con el móvil y evitar que el contrario haga lo propio. Respecto al espacio, serán aspectos significativos: la utilización del espacio para adquirir/evitar profundidad (juego a lo largo orientado hacia la meta) y verticalidad (centrado/descentrado respecto a la meta), en amplitud (juego en anchura, mismo lado/lado opuesto), el juego a lo largo y ancho, la concentración (juego en el espacio próximo), la dispersión (juego en el espacio lejano), la alternancia (cerca/lejos), y el uso del espacio en función de la posesión, o no, del móvil por parte de un equipo (ampliación de espacios, reducción de espacios).

El binomio profundidad-anchura, como ejes de la organización estratégica, es una consecuencia del condicionamiento espacial que supone el rectángulo, que hace que las acciones más rentables sean *conseguir profundidad* y, en caso de frenarse la progresión en este eje, se intente la acción *en anchura* para retomar de nuevo la búsqueda de profundidad, y así sucesivamente.

Pero, funcionalmente, el espacio no sólo se organiza bajo el principio de profundidad-anchura, sino que, igualmente, se organiza también con arreglo a la relación espacio disponible y la concentración de jugadores. Del análisis anterior deducimos los siguientes principios con relación al espacio:

⊗	○	△
* Buscar y crear espacios libres de progresión hacia la meta contraria	* Buscar y ampliar espacios libres de progresión hacia la meta contraria, asegurando la llegada del móvil.	* Cerrar espacios de progresión, ofreciendo a los adversarios espacios exteriores. * Cerrar líneas de pase y lanzamiento y/o recepción,

Tabla 1.- Principios generales del juego deducidos del espacio

⊗ = jugador con balón. ○ = jugador sin balón, equipo con balón. △ = jugador sin balón, equipo sin balón

*3.1.2.- Tiempo.*

Este elemento estructural se define por los límites para el desarrollo del juego y para las acciones que realiza el jugador. Estas limitaciones temporales serán objetivas cuando hacen referencia a: duración del juego, acciones de juego, puestas en juego y pausas; y, por otra parte, serán subjetivas cuando el jugador decide acerca de su tiempo de acción.

*Delimitación de las reglas.*

Las reglas de carácter temporal pueden definirse de manera objetiva o subjetiva; estas últimas necesitan del uso de criterios para ser interpretadas y aplicadas, bien sea por los propios jugadores (juegos deportivos), o por los árbitros (deportes), en definitiva lo que intenta el criterio es conseguir la objetividad en la aplicación de la regla. Las reglas temporales objetivas, definidas de manera cualitativa, (p.e. *juego pasivo* de balonmano) encierran un alto grado de subjetividad.

El criterio es consustancial al acto, cuando de lo que se trata es de discernir acerca de conductas motrices.

La regulación del tiempo, atiende a los siguientes aspectos:

- **Tiempo de duración del juego**
- **Tiempo para las acciones de juego** (regulación del límite temporal para el desarrollo de la acción en unas condiciones determinadas: regla de 3 segundos en la posesión del balón estando estático en balonmano).
- **Tiempo para las puestas en juego** (límite temporal para las reanudaciones de juego)
- **Tiempo de pausa** (intervalo temporal de suspensión del juego, tiempo muerto).

*Consecuencias funcionales.*

El condicionamiento de las reglas respecto del tiempo produce un uso característico de las acciones de juego, que se organizan según estos límites. Este condicionamiento homogeneiza la duración de las acciones. Por otra parte, el tiempo también afecta al ritmo de las acciones de juego individuales y colectivas. La *fluidez y variabilidad* (Mahlo, 1969:120)<sup>2</sup> en el ritmo de actuación abre un abanico para la eficacia de las acciones de juego (juego con máxima exigencia temporal, sin exigencia temporal, con alternancia en la exigencia temporal rápido/lento-lento/rápido).

Por tanto, la eficacia no reside solamente en la elección y ejecución de una acción adecuada a una situación, sino también cuándo se realiza. La eficacia de la acción se manifiesta en el control voluntario de la aceleración o deceleración de las acciones. El uso del tiempo en las acciones individuales y colectivas son variables estratégicas de primer orden en el aprendizaje de los juegos deportivos.<sup>3</sup>

La aceleración/deceleración del ritmo de juego adquiere especial significación en las situaciones de finalización del juego y en su relación con el resultado positivo o negativo para cada equipo en ese momento. De este análisis deducimos los siguientes principios con relación al tiempo:

⊗	O	Δ
* Controlar de forma voluntaria la aceleración/deceleración del juego	* idem.	* idem.

Tabla 2.- Principios generales del juego deducidos del tiempo.

⊗ = jugador con balón. O = jugador sin balón, equipo con balón. Δ = jugador sin balón, equipo sin balón

**3.1.3.- Móvil.**

Es un elemento estructural que representa el medio para una parte de la comunicación y, funcionalmente, diferencia el comportamiento estratégico de los jugadores en función de su posesión, además de ser el vehículo para alcanzar la meta.

*Delimitación de las reglas.*

En este tipo de juegos deportivos, el móvil es un elemento que identifica a cada modalidad. Comúnmente es esférico, lo que permitirá el desarrollo de unas acciones técnicas y de juego

<sup>2</sup> Mahlo, F. (1969). *L'acte tactique en jeu*. Vigot. Paris.

<sup>3</sup> El concepto de *timing*, o de *ritmo de juego*, representa la organización del juego con referencia al tiempo.



característico. Las reglas atienden a las calidades de los móviles, adaptando las dimensiones, los materiales y sus prestaciones a las características de los participantes y del juego. Muchas veces, el móvil se utiliza con un implemento que se maneja con las manos, adquiriendo juntos su lógica. La posesión, la recuperación y el uso del móvil suelen estar sujetos a una serie de reglas.

### *Consecuencias funcionales.*

La principal cualidad funcional del móvil es que mediante él se consiguen los tantos o puntos, por lo que los jugadores del equipo que lo posee pueden considerarse los sujetos de la acción, es decir los participantes que tienen la iniciativa; por consiguiente, el equipo que no posee el móvil tiene como objetivo prioritario su recuperación. Por otra parte, el móvil representa un vehículo de comunicación motriz; por lo que en torno a él giran las acciones fundamentales del desarrollo del juego. El comportamiento estratégico del jugador dependerá siempre de la situación en la que se encuentre este y su equipo con relación al balón. Podemos decir, que el móvil es una de las principales referencias para la organización estratégica del juego, independientemente de si existe posesión, o no, de él.

El móvil atrae de tal manera la atención del jugador que toda la ocupación del espacio depende de él. El jugador para poder percibir el espacio, jugar respecto a los adversarios, jugar respecto a sus compañeros, sin estar pendiente del móvil, necesita dominar básicamente las acciones de conducción. De este análisis se deducen los siguientes principios relacionados con el móvil:

⊗	O	Δ
* Conservar el móvil (*) * Progresar * Alcanzar la meta	* Ofrecer apoyos para conservar y hacer progresar el móvil	* Recuperar el móvil (*) * Dificultar su progresión * Proteger la meta

Tabla 3.- Principios generales del juego deducidos del móvil.

⊗ = jugador con balón. O = jugador sin balón, equipo con balón. Δ = jugador sin balón, equipo sin balón.  
(\*) principios enunciados por Bayer (1986)

### *3.1.4.- Protagonistas de la acción.*

La naturaleza del elemento estructural de *protagonistas de la acción* en los juegos deportivos que estamos analizando, se manifiesta con la presencia de *compañeros* y *adversarios*. Desde un punto de vista funcional, los protagonistas de la acción constituyen el elemento sistémico más relevante por su capacidad decisoria, aun reconociendo el condicionamiento estructural para sus acciones. El agente interacciona mediante las acciones instrumentales de juego con *compañeros* (comunicación motriz) o contra *adversarios* (contracomunicación).

La regulación de este elemento estructural se centra en cuatro aspectos: el número de participantes por equipo, las condiciones de roles especiales y/o estratégicos, las condiciones y límites de las acciones, y el código de conducta de los jugadores, en los deportes, o la costumbre en los juegos.

Compañeros.

*Delimitación de las reglas.*



La regulación de este elemento estructural se concreta en las limitaciones para comunicarse entre *compañeros*, en función de algunas referencias espaciales (*campo atrás*, pases adelantados en rugby, pasar al portero en balonmano o fútbol.)

*Consecuencias funcionales.*

El elemento *compañeros* representa a los sujetos con los que se interactúa colaborando. En las interacciones entre los jugadores que asumen los roles de *jugador con balón* y *jugador sin balón del equipo que tiene balón* se pueden dar dos opciones básicas de actuación:

1. *apoyarse en ...*, es decir, continuar y aprovecharse de acciones iniciadas por otro, ya que es muy improbable que una sola acción obtenga finalmente éxito.
2. *jugar en favor de ...*, es decir, iniciar alguna acción que favorezca la intervención de otro compañero, ya que la conjunción de varias acciones individuales crea un mayor desequilibrio en los adversarios.

En la interacción entre jugadores que asumen el rol de *jugadores sin balón del equipo que no tiene balón*, encontramos igualmente acciones de colaboración, puesto que la constante es el elemento estructural *compañeros* y no el ataque o la defensa. Según esto, se pueden dar las opciones básicas de:

1. *cubrir* o cerrar los espacios próximos del compañero que actúa defendiendo a un oponente con el móvil.
2. *cambiar de oponente*, cuando, en situaciones de marcaje individual, dos defensores intercambian entre sí a sus oponentes al cambiar éstos de situación
3. *doblar* o hacerse cargo del oponente que esta en posesión del móvil y que supera a un compañero.

De este análisis deducimos los siguientes principios relacionados con los *compañeros*:

⊗ - O	O - O	Δ - Δ
* Jugar finalizando o continuando las acciones de juego iniciadas por el compañero (os). * Jugar para que el compañero finalice o continúe la acción de juego	* Jugar para que el compañero finalice o continúe la acción de juego.	* <i>Cubrir</i> al compañero. * Cambiar de oponente con el compañero. * <i>Doblar</i> al compañero.

Tabla 4.- Principios generales del juego deducidos de los compañeros

⊗ - O = jugador con balón - jugador sin balón, equipo con balón.

O - O = jugador sin balón, equipo con balón - jugador sin balón, equipo con balón.

Δ - Δ = jugador sin balón, equipo sin balón - jugador sin balón, equipo sin balón.

**Adversarios.**

*Delimitación de las reglas.*

Los *adversarios* constituyen un elemento estructural cuya naturaleza es ser oponentes de la acción, independientemente de que esta acción sea de carácter ofensivo o defensivo. La regulación de este elemento se reduce a las condiciones y límites de la interacción motriz o contracomunicación.

Las condiciones y límites de las acciones se expresan normativamente, de manera que los adversarios pueden oponerse a las acciones de los jugadores del otro equipo, pero siempre con



acciones en correspondencia con los límites fijados por las reglas para los protagonistas de ellas.

*Consecuencias funcionales.*

Los *oponentes* tienen dependencia de sus acciones, pues han de adecuarse a las acciones de los contrarios, todo ello nos conduce a que la estrategia general más acertada sea la reducción de la incertidumbre y, por tanto, la superación de la dependencia. Una de las directrices estratégicas más operativas es la anticipación a las acciones de los contrarios y, de esta manera, se consigue recuperar y/o mantener la iniciativa del juego, impidiendo sus acciones eficaces, y/o provocando que realicen acciones ineficaces o que cometan infracciones.

En las interacciones de contracomunicación entre los jugadores que asumen los roles de *jugador con balón* y *jugador sin balón del equipo que tiene balón* y los jugadores que asumen el rol de *jugador sin balón del equipo que no tiene balón* se pueden dar dos opciones básicas de actuación:

1. *fijar al oponente*, es decir, captar con la propia acción la atención de un defensor (es) y desplazarlo, creando espacios libres de interés para otros compañeros.
2. *evitar al oponente*, es decir, eludir la situación o trayectoria del oponente, ya que la situación del adversario limita las opciones de progresión en el juego.

Por su parte, en las interacciones de contracomunicación entre los jugadores que asumen el rol de *jugador sin balón del equipo que no tiene balón* y entre los jugadores que asumen los roles de *jugador con balón* y *jugador sin balón del equipo que tiene balón*, se pueden dar las siguientes opciones:

1. *interponerse entre el adversario y la meta*, respondiendo a sus acciones, es decir evitar la progresión directa y más inmediata de este hacia la meta.
2. *anticiparse a la acción del adversario*, es decir prever y aplicar una acción que provoque en éste acciones que neutralicen su juego.

De este análisis surgen los siguientes principios relacionados con los *adversarios*:

$\otimes / \Delta - O / \Delta$	$\Delta / \otimes - \Delta / O$
* <i>Fijar</i> al oponente. * Evitar al oponente.	* Interponerse entre el oponente y la meta, respondiendo a las acciones del adversario. * Anticiparse al adversario provocando acciones ineficaces.

Tabla 5.- Principios generales del juego deducidos de los adversarios  
 $\otimes - O$  = jugadores del equipo con balón.       $\Delta - \Delta$  = jugadores del equipo sin balón.

Para concluir nuestro análisis, reuniremos todos los principios que hemos deducido de las consecuencias funcionales de cada uno de los elementos estructurales que confluyen en los juegos deportivos que estudiamos. Esta síntesis es una directriz para el aprendizaje de la estrategia, ordenada bajo un criterio comprensivo y de la lógica del juego:

ELEMENTOS ESTRUCTURALES	$\otimes$	O	$\Delta$
ESPACIO	* Buscar y crear espacios libres de progresión hacia	- Buscar y ampliar espacios libres de	* Cerrar espacios de progresión, ofreciendo a los



	la meta contraria.	progresión hacia la meta contraria, asegurando la llegada del móvil.	adversarios espacios exteriores. * Cerrar líneas de pase y lanzamiento y/o recepción.
TIEMPO	* Controlar de forma voluntaria la aceleración/ deceleración del juego.	* Idem.	* Idem.
MÓVIL	* Conservar el móvil. * Progresar. * Alcanzar la meta.	* Ofrecer apoyos para conservar y hacer progresar el móvil.	* Recuperar el móvil. * Dificultar su progresión. * Proteger la meta.
	⊗ - O	O - O	Δ - Δ
COMPAÑEROS	* Jugar finalizando o continuando las acciones de juego, iniciadas por el compañero (os). * Jugar para que el compañero finalice o continúe la acción de juego.	* Jugar para que el compañero continúe la acción de juego.	* <i>Cubrir</i> al compañero.  * Cambiar de oponente con el compañero.  * <i>Doblar</i> al compañero.
	⊗ / Δ - O / Δ		Δ / ⊗ - Δ / O
ADVERSARIOS	* <i>Fijar</i> al oponente. * Evitar al oponente.		* Interponerse entre el oponente y la meta, respondiendo a las acciones del adversario. * Anticiparse al adversario provocando acciones ineficaces.

Tabla 6.- Principios generales del juego deducidos de los elementos estructurales de los deportes colectivos de espacio común y participación simultánea.

⊗ = jugador con balón. O = jugador sin balón, equipo con balón. Δ = jugador sin balón, equipo sin balón

Es importante que en las diferentes situaciones de enseñanza que se diseñen o propongan para el aprendizaje de estos contenidos deportivos, nos aseguremos que estén presentes el mayor número de los elementos estructurales que conforman la estructura interna de los contenidos deportivos de cooperación/oposición, facilitando así la transferencia de los aprendizajes conseguidos a la situación real de juego.

### 3.2.- Análisis de la acción de juego.

Para el análisis de la acción de juego deberemos tener en cuenta dos variables: los roles estratégicos que adquieren los jugadores en el desarrollo de un juego deportivo, y la comunicación motriz. Los roles que asume el jugador en los juegos deportivos adquieren su significación en un contexto de interacción motriz constante, el cual justifica el cambio de roles y, dentro de cada rol, la alternancia o el mantenimiento de las acciones en curso. Realmente, la comunicación que se da entre los roles es la que acaba por mostrar la verdadera función dinámica del rol.

Consideramos que la acción de juego en estos juegos deportivos, viene determinada por la incidencia de la interacción del jugador con los cinco elementos que configuran su estructura interna y sus relaciones normativas. El jugador es, en función del rol estratégico que asuma, quien decide en cada momento qué acción realiza y cómo ponerla en práctica, de acuerdo con el análisis que haya hecho de la situación de juego o siguiendo un esquema previamente establecido. Todo ello, sin olvidar que la acción de juego, en determinadas circunstancias

(acciones rápidas), no parece ser producto de un proceso reflexivo que evalúa conscientemente el contexto. En esta línea, Bourdieu (1996, p. 23) llama la atención acerca de que *“las condiciones de cálculo racional no están dadas prácticamente nunca en la práctica: el tiempo es contado, la información limitada, etc.”* y justifica las respuestas adaptadas de los jugadores mediante lo que el denomina *“sentido de juego”*; por su parte, Gréhaigne (1996, p. 35) retoma el concepto de *“habitus”* de Bordieu para explicar que la acción es una experiencia singular del jugador y la mayor parte de las veces no consciente, para lo cual propone desarrollar el comportamiento estratégico a través de *reglas de acción* que permitan al jugador, por deducción, volver a encontrar en las decisiones tomadas en el juego la huella dejada por su utilización, su evolución y su evaluación.

Como ya hemos apuntado, en los juegos deportivos la acción de juego surge en un proceso continuo de interacción motriz. De los distintos tipos de interacción motriz definidos por Parlebas (1981, 1988), consideramos que, desde un punto de vista funcional, la interacción que permite explicar la mayor parte de las acciones de juego es la que denomina este autor *interacción motriz esencial y directa*. Sin embargo, *la interacción motriz indirecta* propia de los *gestemas* y *praxemas*, que enuncia Parlebas, constituyen una referencia obligada en la enseñanza de estos juegos deportivos.

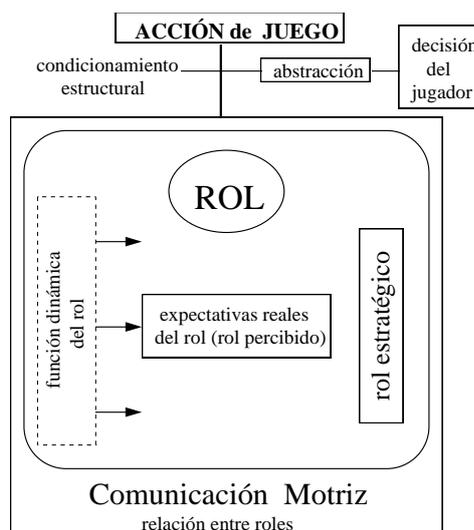


Figura 3.- Concepto de rol estratégico

En los contenidos deportivos que estamos analizando, observamos que el comportamiento estratégico del jugador/a, dependerá siempre de la situación en la que se encuentre él y su equipo con relación al balón. Esto dará lugar a los diferentes roles estratégicos o papeles que éste asume durante el juego.

ROLES ESTRATÉGICOS DEL JUGADOR			
JUGADOR CON BALÓN	JUGADOR SIN BALÓN DEL EQUIPO QUE TIENE BALÓN	JUGADOR SIN BALÓN DEL EQUIPO QUE NO TIENE BALÓN	PORTERO

Tabla 7. Roles estratégicos de los deportes colectivos



Partiendo de cada uno de los roles estratégicos se derivan una serie de subroles (conductas motrices) o intenciones de juego. Este conjunto de subroles estratégicos<sup>4</sup> constituyen el posible comportamiento motor intencional del jugador durante el desarrollo del juego. A su vez, cada una de estas intenciones de juego se pueden llevar a la práctica de diversas formas, y es lo que se denomina acciones motrices. En cada acción motriz existen diversos modelos gestuales de probada eficacia para cada situación, denominados modelos técnicos.

En deportes de cooperación-oposición debemos entender por técnica "toda acción muscular, movimiento o coordinación de movimientos que permita conseguir un objetivo de juego y no sea contraria a los preceptos reglamentarios correspondientes". La técnica esta condicionada por el reglamento y al servicio de las decisiones estratégicas. Cuando se enseñan técnicas en los deportes colectivos, no se debe hacer de forma aislada, sino integradas en bloques de contenido significativos, para ello nosotros proponemos tomar como referencia los distintos roles con sus subroles más significativos que se pueden dar en cada modalidad deportiva, permitiendo así al alumno comprender la funcionalidad de la acción que realiza desde el principio. Será después cuando tenga sentido su perfeccionamiento motriz.

La comprensión de los aspectos contextuales, son los que van a permitir al alumno-jugador el entendimiento del juego, su implicación activa inteligente y el aprendizaje de la técnica como medio para resolver las distintas situaciones de juego.

<u>ROL</u>	<u>SUBROLES</u>	<u>ACCION MOTRIZ</u>	<u>ELEMENTOS TECNICOS</u>
		- Botar	- Tipos de bote
Jugador con balón	- Progresar	- Pasar	- Tipos de pase
		- Ciclo de pasos	

Así mismo, en estas actividades deportivas el jugador se encuentra ante una gran variedad de signos y señales que debe interpretar. Por un lado, los que provienen de sus propios compañeros, es decir, la comunicación de cooperación; y, por otro lado, la que emiten sus adversarios, es decir, la contracomunicación.

Al inicio la comunicación predominante es la verbal, pero a medida que el alumno va adquiriendo más experiencia, debemos orientarlo hacia una forma más eficiente de comunicación en este contexto deportivo como es la motriz. Existe pues una forma de lenguaje motor que es preciso decodificar. El jugador debe aprender a descifrar el significado de las acciones de sus compañeros (un desmarque, un bloqueo , etc.) y de sus adversarios (una finta, un amago, etc) para hacer operativa su acción de juego. El conocimiento y aprendizaje de las coordinaciones tácticos colectivas básicas o medios básicos tácticos (en ataque: pase y va, bloqueo, etc.; y en defensa: cambio de oponente, deslizamiento, contrabloqueo, etc.) dotan de contenido a este parámetro y facilitan la comunicación motriz.

#### 4.- Análisis y tratamiento didáctico

---

<sup>4</sup> Hernández Moreno, 1995, p. 296) define subrol estratégico como "cada una de las posibles conductas de decisión que el jugador puede asumir y realizar durante el desarrollo del juego, siempre que tengan un carácter estratégico, es por tanto la unidad comportamental de base del comportamiento estratégico"



#### 4.1.- Análisis didáctico.

Comprende varias fases sucesivas, tendiendo a definir la lógica interna de la actividad, sus principios de acción fundamentales y a estructurar sus contenidos (Jiménez 1994, 2008).

Los contenidos deportivos de cooperación/oposición de espacio común y participación simultánea tienen como características fundamentales el ser actividades deportivas:

- De gran significación espacial, donde la participación simultánea en el mismo espacio de compañeros y adversarios hace compleja las maniobras de los jugadores en este espacio. Se lucha por conseguir acercarse a la meta contraria para traspasarla con el móvil y para evitar que el contrario haga lo propio. La progresión hacia espacios eficaces para alcanzar la meta y la evitación de esta progresión al adversario se convierte en una constante. Serán contenidos de trabajo la utilización del espacio en profundidad (juego a lo largo orientado hacia la meta) y verticalidad (centrado/descentrado respecto a la meta), en amplitud (juego a lo ancho, mismo lado/lado opuesto), el juego a lo largo y ancho, la concentración (juego cerca), dispersión (juego lejos), la alternancia (cerca/lejos), y el uso del espacio en función de la posesión o no del balón por el equipo (- creación de espacios, - supresión de espacios)

En cuanto al desarrollo de la acción de juego, al inicio de la enseñanza de los deportes colectivos, la toma de conciencia y la ocupación correcta del espacio, son dos problemas a resolver. El móvil atrae de tal manera la atención del jugador, que toda la ocupación del espacio está en torno a él. Para una ocupación correcta del espacio, el individuo necesita un dominio del móvil que le permita observar el espacio y no estar pendiente del balón, esto afecta especialmente en las acciones de conducción.

- De gran significación temporal. Esta interacción simultánea con compañeros y adversarios plantea grandes exigencias temporales a las conductas motrices de los jugadores. La variabilidad en el ritmo de actuación se hace necesaria para ser eficaz en el juego (juego con máxima exigencia temporal, sin exigencia temporal con alternancia en la exigencia temporal rápido/lento - lento/rápido).

- Con reglas limitantes respecto al uso del móvil que se podrá usar con diversas partes del cuerpo (con dos manos, con una izq. y/o Dr.; con dos pies, con uno izq. Y/o dr.). En un contexto educativo se realizarán las adaptaciones reglamentarias necesarias para facilitar la continuidad del juego.

- Que demandan del jugador una participación activa constante asumiendo diferentes roles en el juego. El comportamiento estratégico del jugador se debe abordar desde la toma de contacto del jugador con el deporte, tomando como referencia los roles sociomotores de cada grupo de actividades deportivas con sus respectivos subroles, en el desarrollo de los fundamentos técnico-tácticos individuales.

- En el que se juega con compañeros iniciando o continuando acciones en ataque y cubriendo o doblando en defensa.



- En el que se juega contra adversarios evitando o fijando a los defensores en ataque o presionando o respondiendo a los atacantes en defensa

- En los que el jugador debe aprender a descifrar el significado de las acciones de sus compañeros (un desmarque, un bloqueo , etc.) y de sus adversarios (una finta, un amago, etc.) para hacer más operativa su acción de juego. El conocimiento de la funcionalidad de las acciones de juego y el aprendizaje de las coordinaciones tácticos colectivas básicas o medios tácticos básicos colectivos (en ataque: pase y va, bloqueo, etc.; y en defensa: cambio de oponente, deslizamiento, contrabloqueo, etc.) facilitarán la comunicación motriz.

- Que plantean a la actividad motriz del jugador múltiples exigencias perceptivas y decisionales para resolver los continuos problemas motrices que se crean en el desarrollo del juego. EL desarrollo de la capacidad perceptiva y de decisión y la creatividad motriz deben convertirse en los criterios básicos de enseñanza de estos deportes.

El jugador para poder tener una participación activa y continuada en estas actividades deportivas debe de comprender desde el principio la lógica interna del juego, conociendo los principios generales del juego y discriminando los diversos roles que tendrá que asumir de forma encadenada y las conductas motrices más significativas que se pueden llevar a cabo en cada uno de ellos.

Las habilidades técnicas en los deportes y actividades deportivas de cooperación-oposición son habilidades abiertas, donde el jugador en función de las variables que le plantean sus compañeros y adversarios, previa percepción de la situación, decide la acción a realizar en cada momento. Esto determina que su aprendizaje, fijación y perfeccionamiento se deba llevar a cabo en condiciones variables.

#### 4.1.1.- Estructuración de contenidos

Habitualmente, cuando se desarrolla un contenido deportivo se suele tomar como referencia en primer lugar los elementos técnicos que el alumnado debe aprender y como secuenciarlos. De esta manera, introducimos al alumno/a en un proceso continuado de aprendizaje y dominio de gestos o modelos de ejecución, sin preocuparnos mucho que comprenda la lógica interna del deporte de cooperación-oposición que aprende, es decir, cuales son los principios generales del juego y los diferentes papeles o roles del jugador en este deporte y los posibles subroles o conductas motrices más significativas a realizar en cada uno de ellos.

Por ello consideramos que el punto de referencia a tener en cuenta para ordenar y estructurar los contenidos técnico/tácticos individuales, deben ser los diferentes roles que asume el jugador en el desarrollo del juego y, a partir de ahí, los posibles subroles o intenciones de juego a llevar a cabo en cada rol, dando lugar a los fundamentos técnico/tácticos individuales.

Una vez que el alumno/a ha comprendido lo que puede hacer en cada situación del juego, es cuando tiene sentido el aprendizaje técnico, entendiéndolo este como el conjunto de acciones motrices que permiten que permitan la consecución de un objetivo de juego, sin contravenir las normas reglamentarias.



Fases de iniciación a los deportes de coop./oposic. de espacio común y participación simultanea en función de los contenidos

1º.- *Fase de relación* o de toma de conciencia de la estructura reglamentaria básica y comprensión del comportamiento estratégico básico a nivel de experimentación:

- Reglas básicas
- Principios Generales del juego

2º.- *Fase de comprensión del comportamiento estratégico individual:*

- Fundamentos Técnico/Tácticos individuales: Roles - subroles - acciones técnicas
- Criterios de organización para las fases del juego tomando como referencia la defensa individual (nominal -> zonal)

3º.- *Fase de comprensión del comportamiento estratégico grupal:*

- Medios Tácticos Básicos Colectivos
- Criterios de organización para las fases del juego tomando como referencia la defensa de transición individual/zonal. Introducción a las defensas zonales.

4º.- *Fase de ajuste del comportamiento individual y colectivo a los sistemas de juego:*

- Sistemas de juego de defensa / contraataque / ataque / balance defensivo / situaciones de desigualdad numérica.

\* Puestos específicos: técnica individual especial

- En un contexto educativo más que sistemas cerrados de juego, se han de plantear criterios básicos de organización para las fases del juego (contraataque - ataque organizado - balance defensivo - defensa organizada) para orientar el comportamiento estratégico del equipo y posibilitar la coordinación de la actuación de los componentes de un mismo equipo.



FUNDAMENTOS TECNICO/TACTICOS INDIVIDUALES EN LOS DEPORTES DE COOPERACION/OPOSICION DE ESPACIO COMUN Y PARTICIPACION SIMULTANEA			
ROLES	SUBROLES	ACCIONES MOTRICES	MODELOS TECNICOS
J.C.B. E.C.B.	<ul style="list-style-type: none"> <li>* PROGRESAR</li> <li>* CONTINUAR JUEGO</li> <li>* SUPERAR AL ADVERSARIO</li> <li>* FINALIZAR</li> <li>* PROTEGER BALON</li> <li>* AMPLIAR ESPACIOS</li> <li>* AYUDAR CON EL CUERPO</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* CONDUCE/PASA/CICLO DE PASOS</li> <li>* PASA</li> <li>* CONDUCE/FINTA</li> <li>* LANZA/CHUTA/REMATA</li> <li>* ADAPTA Y MANEJA/PASA/CONDUCE BALON</li> <li>* CONDUCE/CICLO DE PASOS</li> <li>* BLOQUEA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* TIPOS DE CONDUCCION/PASE/C. DE PASOS</li> <li>* TIPOS DE PASE</li> <li>* TIPOS DE CONDUCCION/FINTAS</li> <li>* TIPOS DE LANZAMIENTO</li> <li>* TIPOS DE ADAPTACION Y MANEJO</li> <li>* TIPOS DE CICLO DE PASOS</li> <li>* TIPOS DE BLOQUEO</li> </ul>
J.S.B. E.C.B.	<ul style="list-style-type: none"> <li>* DESMARCARSE PARA RECIBIR</li> <li>* OCUPAR ESPACIOS LIBRES</li> <li>* AYUDAR CON EL CUERPO</li> <li>* AMPLIAR ESPACIOS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* SE DESPLAZA/CAMBIA DE RITMO Y DIREC.</li> <li>* SE DESPLAZA</li> <li>* BLOQUEA</li> <li>* SE DESPLAZA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* TIPOS DE DESPLAZAMIENTO</li> <li>* TIPOS DE DESPLAZAMIENTO</li> <li>* TIPOS DE BLOQUEO</li> <li>* TIPOS DE DESPLAZAMIENTO</li> </ul>
J.S.B. E.S.B.	<p style="text-align: center;"><u>ANTE ATACANTE SIN BALON</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* LOCALIZAR Y CONTROLAR AL Oponente</li> <li>* DISUADIR LA LLEGADA DEL BALON</li> <li>* INTERCEPTAR BALON</li> <li>* INTERCEPTAR DESPLAZAMIENTOS</li> <li>* AYUDAR (CUBRIR/DOBLAR)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* CUBRE LINEA DE PASE</li> <li>* INTERCEPTA</li> <li>* OBSTRUYE</li> <li>* SE DESPLAZA CUBRE/DOBLA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* TECNICA DE DISUASION</li> <li>* TECNICA DE INTERCEPTACION</li> <li>* TIPOS DE OBSTRUCCION</li> <li>* TIPOS DE DESPLAZAMIENTO</li> </ul>
	<p style="text-align: center;"><u>ANTE ATACANTE CON BALON</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* LOCALIZAR Y CONTROLAR AL Oponente</li> <li>* ACOSAR</li> <li>* ARREBATAR BALON</li> <li>* INTERCEPTAR BALON</li> <li>* DISUADIR PASE/LANZAMIENTO</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* CONTACTA/ACOSA</li> <li>* INTERCEPTA/DESPOSEE</li> <li>* BLOCA</li> <li>* CUBRE LINEA DE PASE/LANZ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* TIPOS DE MARCAJE</li> <li>* TIPOS DE DESPOSESION</li> <li>* TIPOS DE BLOCAJE</li> <li>* TIPOS DE DISUASION</li> </ul>

Tabla 8.- Fundamentos técnico-tácticos de los deportes de cooperación/oposición, espacio común y participación simultánea, organizados a partir de los roles estratégicos.



## 4.2.- Tratamiento didáctico.

Cuando se aborda la iniciación a un grupo de actividades deportivas de cooperación/oposición, se ha de establecer, como objetivo inicial, que los alumnos/as comprendan la lógica interna de estas actividades y su funcionalidad, para a partir de la comprensión del contexto poder abordar aprendizajes específicos. Para ello, y siguiendo un modelo estructural de enseñanza centrada en el juego proponemos las siguientes etapas (Jiménez, 2008).

### 4.2.1.- Toma de conciencia de la estructura reglamentaria básica

Propuesta de situaciones de juego reales simplificadas donde se concrete inicialmente el objetivo del juego, y se promueva una evolución reglamentaria a partir de las propuestas de los jugadores (juegos adaptativos), relacionando cada propuesta con el parámetro de la estructura reglamentaria simplificada correspondiente.

En un contexto educativo, se ha de plantear al alumno/a la funcionalidad de las reglas y presentárselas en una estructura reglamentaria común para este tipo de actividades deportivas de la forma más simplificada posible, atendiendo a la regulación progresiva de los siguientes aspectos:

- Espacio de juego
- Participación de los jugadores
- Formas de intervención
- Formas de puntuación
- Determinación del resultado

A los alumnos/as se le ha de incitar a proponer y modificar las reglas de las actividades deportivas que practiquen, para adecuar la actividad a sus intereses en cada caso. Por lo que, más que proponer el aprendizaje de las reglas de una determinada modalidad deportiva, debemos orientar al alumnado hacia la discriminación de los parámetros de la estructura reglamentaria que son motivo de regulación, y a su diseño.

Otra opción para el desarrollo de este contenido sería proponer al alumnado el diseño de juegos deportivos de cooperación/oposición, donde estos concretaran los diversos apartados de la estructura reglamentaria básica. Estos juegos diseñados por cada grupo de alumnos/as se podrían llevar a la práctica al final de cada sesión, de manera que sirviera de contexto recreativo para la aplicación de los aprendizajes que se fueran consiguiendo en el desarrollo de la unidad didáctica.

### 4.2.2.- Comprensión de los principios generales del juego

Para que el jugador desarrolle un comportamiento estratégico básico desde el principio, sería interesante que el alumnado comprendiera los principios generales del juego y que comenzara a organizar su acción de juego a partir de estos principios. Los que inicialmente adquieren mayor significación y permiten promover desde el comienzo un comportamiento estratégico básico en este tipo de contenidos deportivos, son los que se deducen de las consecuencias funcionales del elemento estructural móvil, y que en propusiera en su día Claude Bayer (1986)



PRINCIPIOS GENERALES DEL JUEGO	
ATAQUE	DEFENSA
<ul style="list-style-type: none"><li>* Conservar el balón</li><li>* Progresar hacia la meta</li><li>* Intentar marcar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* Recuperar el balón</li><li>* Obstaculizar el avance</li><li>* Proteger la meta</li></ul>

Tabla 9.- Principios generales del juego de los deportes colectivos (Bayer 1986)

Plantear situaciones de enseñanza contextualizadas (presencia de los parámetros de la estructura formal) , donde se tomen como objetivos de actuación los principios generales del juego, que para las modalidades deportivas de cooperación/oposición con espacio común y participación simultánea. Estas situaciones prácticas pueden plantearse mediante juegos modificados (definidos por Thorpe, Bunker y Almond, 1986 y recogido por Devís 1992 como: a) La ejemplificación de la esencia de uno o de todo un grupo de juegos deportivos estándar; 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 técnicas) y tareas semidefinidas caracterizadas por el grado de información previa aportada por el profesor a la realización de las mismas, atendiendo a los siguientes factores: - Acondicionamiento del medio, es decir aspectos organizativos relacionados con el uso del material y la evolución de los alumnos/as puede estar o no determinado. - Objetivo a lograr si determinado. - Operaciones a efectuar no determinadas) donde los objetivos a proponer serían los diversos principios generales del juego, a conseguir de forma individual o grupal.

#### 4.2.3.- Comprensión del comportamiento estratégico individual

Desarrollo de los fundamentos técnico/tácticos individuales por bloques temáticos, atendiendo a los roles estratégicos del jugador, proponiendo situaciones de enseñanza contextualizadas donde el objetivo de referencia sea algunas de las posibles intenciones de juego o conductas (subroles) del jugador en ese rol. De esta manera, facilitaremos la comprensión de la funcionalidad de las acciones motrices que se ejecutan.

En este proceso de aprendizaje, podemos integrar simultáneamente diversos objetivos de referencia para los jugadores que intervienen en la situación, según el rol que asuman en cada momento, o bien favorecer el desarrollo de las intenciones de juego relacionadas con un rol, limitando el comportamiento de los jugadores que asumen, en esa situación, otro determinado rol, (situaciones donde se limite o dificulte la actuación de los atacantes en favor de los defensores, o viceversa).

Solo una vez asegurada la comprensión de lo que se hace, tiene sentido la mejora de, siempre en situaciones cambiantes, de las acciones motrices y modelos técnicos correspondientes.

Para el desarrollo de estos contenidos proponemos la utilización de juegos modificados, tareas semidefinidas y situaciones de juego reducido (2:1, 2:2, 3:2.....)

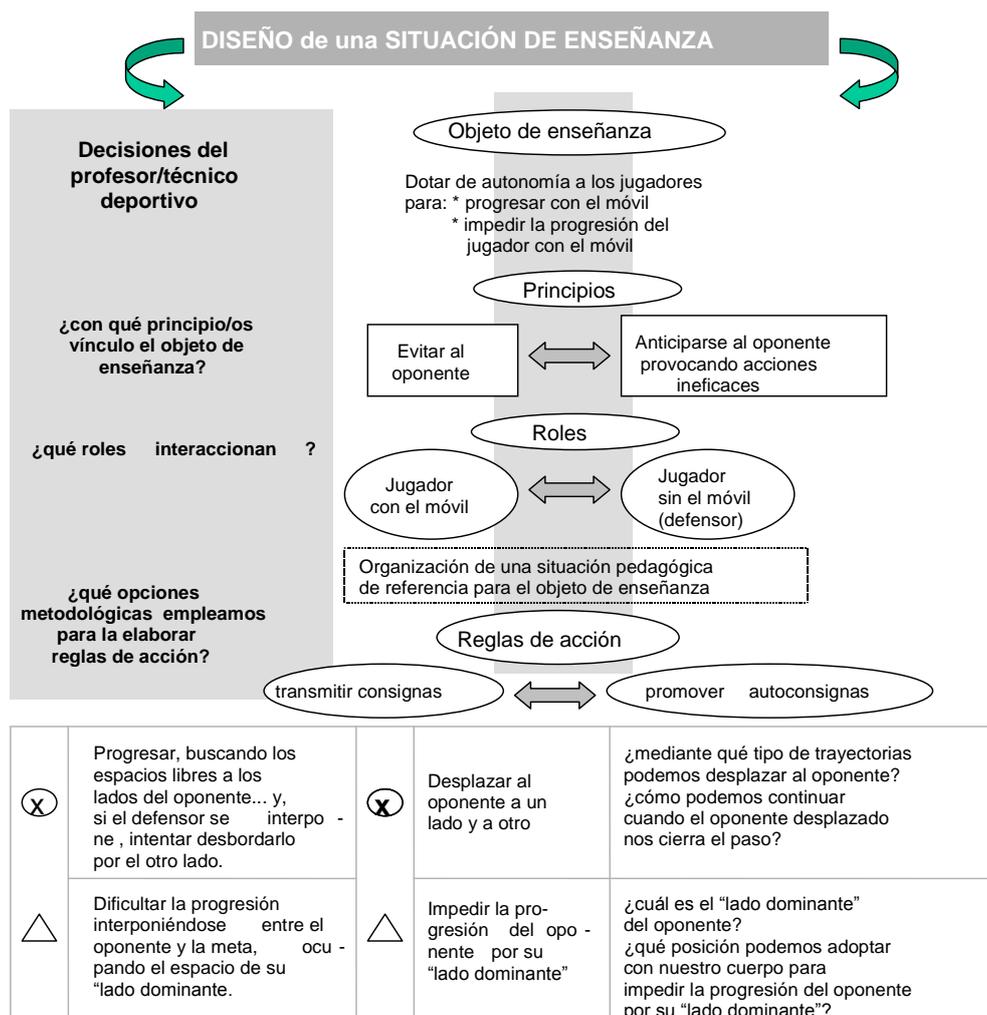


Figura 4.- Secuencia de diseño de tareas para promover la comprensión del comportamiento estratégico individual.

#### 4.2.4.- Comprensión del comportamiento táctico colectivo o de grupo

Desarrollo de los Medios Básicos Tácticos Colectivos (MBTC) ofensivos y defensivos, mediante situaciones pedagógicas contextualizadas donde al menos existan dos alternativas de finalización. El desarrollo de estos contenidos, aportará a los jugadores alternativas claras de comunicación motriz, del todo imprescindibles en este tipo de modalidades deportivas.

#### 4.2.5.- Ajuste del comportamiento individual y colectivo a los criterios de organización para las fases del juego.

Inicialmente en el orden colectivo, se tomaran como referencia las diversas fases del juego (ataque organizado, balance defensivo, defensa organizada y contraataque) para establecer criterios básicos de reparto de responsabilidades y actuación.

En el orden individual, este proceso va a exigir inicialmente a los jugadores, una adaptación a las normas de actuación que se hayan establecido para cada una de las fases del juego.

En un contexto educativo se podrían obviar las etapas IV y V y plantearse como etapa final el diseño, por parte de los alumnos/as, de actividades deportivas de cooperación/oposición de carácter recreativo.



## 6.- BIBLIOGRAFIA

- Bayer, CLAUDE. (1986) La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Barcelona: Hispano Europea.
- Bordieu, P. (1996) *Cosas dichas*. Barcelona: Gedisa.
- Devís Devís, J. (1992), Bases para una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos, J. Devís Devís,; C. Peiró Velert,., *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física la salud y los juegos modificados*, pp. 141-159. Barcelona: INDE.
- Gréhaigne, J. F. (1996): "Un support pour les apprentissages". EPS, 260. pp. 35-36. París
- Hernandez Moreno, J. (1985). La enseñanza de los deportes. en VVAA. *La educación Física en las enseñanzas medias, teoría y práctica*, pp 485-540. Barcelona: Paidotribo.
- Hernandez Moreno, J. (1994). *Fundamentos del deporte análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: Inde.
- Hernández Moreno, J. (1995). La diversidad de prácticas. Análisis de la estructura de los deportes para su aplicación a la iniciación deportiva, en D. Blázquez, (comp.) *La iniciación deportiva y el deporte escolar*, pp. 287-310. Barcelona: INDE.
- Jimenez Jiménez, F. (1994). Análisis y tratamiento didáctico de las actividades deportivas de cooperación/oposición, en S. Romero (comp.) *Actas I Congreso Nacional de Educación Física de Facultades de Ciencias de la Educación y XII de E.U. de Magisterio*.(pp.207-212). Sevilla: Wanceulen.
- Jiménez Jiménez, F. (2003). Construyendo escenarios, promoviendo aprendizajes las situaciones, de enseñanza en la iniciación deportiva a los deportes de cooperación/oposición, en F.J. Castejón, F.J. Giménez Fuentes-Guerra, F. Jiménez Jiménez, y López Ros, V. *Iniciación deportiva. La enseñanza y el aprendizaje comprensivo en el deporte*, pp. 55-85. Sevilla: Wanceulen.
- Jiménez Jiménez, Jiménez, F. (2008): La enseñanza de los deportes colectivos. En López Ros, V. i Sargatal J. (eds): *L'esport en edad escolar*, pp. 57-80. Girona. Cátedra d'Esport i Educació Física de la Universidad de Girona.
- Lagardera, F. (1994). La praxiología como nueva disciplina aplicada al estudio del deporte, *Educación Física*, 55. pp. 21-30.
- Mahlo, F. (1969). *L'acte tactique en jeu*. Edic. en español *La acción táctica en el juego*. La Habana: Pueblo y Educación. 1981.
- Navarro, V., Jiménez, F. (1998). Un modelo estructural-funcional para el estudio del comportamiento estratégico en los juegos deportivos (I), en *Educación Física. Renovar la teoría y la práctica*, nº 71, pp. 5-13. La Coruña.
- Navarro, V., Jiménez, F. (1999). Un modelo estructural-funcional para el estudio del comportamiento estratégico en los juegos deportivos (II), en *Educación Física. Renovar la teoría y la práctica*, nº 73, pp. 5-8. La Coruña.
- Parlebas, P. (1981). *Contribution á un lexique commenté en science de l'action motrice*. París : Insep.
- Parlebas, P. (1987). *Perspectivas para una educación física moderna*. Málaga: Unisport, cuadernos técnicos.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Ed Unisport.

### Referencias bibliográficas complementarias

- Castejón, F.J.; Giménez, F.J., Jiménez, F., Ros. V. (2010). Análisis de documentación de iniciación deportiva. Ejemplos desde la práctica. En F.J.: Castejón (coord.) *Deporte y enseñanza comprensiva*, pp. 145-202. Sevilla:Wanceulen.



Derechos de autor Francisco Jiménez Jiménez. Licencia Creative Commons 2012

- Contreras, O., De La Torre, E. y Velázquez, R. (2001) *Iniciación deportiva*. Madrid: Síntesis.
- Graça, A. y Oliveira, J. (1997). *La enseñanza de los juegos deportivos*. Barcelona: Paidotribo.
- Griffin, L. L., Mitchell, S. A., Oslin, J. L. (1997). *Teaching sport concepts and Skills*. Champaign: Human Kinetics
- Jimenez Jiménez, F. (1993a). La formación deportiva en los deportes de cooperación/oposición. en II Seminario de Actualización Deportiva sobre Recursos para la Iniciación Deportiva (pp. 279-302). Santa Cruz de Tenerife: Escuela Canaria del Deporte, Dirección General de Deportes.
- Jimenez Jiménez, F. (1993b). El tratamiento metodológico de las actividades de cooperación/oposición en el diseño curricular base de secundaria, en *Actas del 1º Simposium Internacional sobre Educación Física Escolar y Deporte de Alto Rendimiento* (pp. 163-179). Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Lago, C. (2004). *La enseñanza del fútbol en la edad escolar*. Sevilla: Wanceulen.
- Lasierra, G. (1990). Aproximación a una propuesta de aprendizaje de los elementos tácticos individuales en los deportes de equipo. *Apunt: Educación Física* (pp. 59-68). Barcelona
- Lasierra, G.; Lavega, P. (1993). *1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Paidotribo.
- Méndez Giménez, A. (2005). *Técnicas de enseñanza en la iniciación al baloncesto*. Barcelona: Inde.
- Moreno del Castillo, M. Y Morcillo Losa J.A. (2004). *Las escuelas deportivas de iniciación*. Madrid: Gymnos
- Quina, J., y Graça, A. (2007): “Aplicação do modelo de competência nos jogos de invasão ao ensino do jogo de futebol em contexto de clube”. En *Actas 1º Congreso internacional de jogos desportivos* (CD). Oporto: Faculdade de Desporto. Universidade do Porto.
- Sans, A. y Frattarola, C. (1997). *Entrenamiento en el fútbol base*. Barcelona: Paidotribo.
- Vankersschaver, J. (1987). La formación del futbolista en la escuela o en el club. *Rev. de Entrenamiento Deportivo*, volumen I, nº 2, 55-64. Barcelona.
- Vankersschaver, J. (1987). La formación del futbolista en la escuela o en el club 2ª parte. *Rev. de Entrenamiento Deportivo*, volumen I, nº 3, 32-43. Barcelona.