

La Enseñanza de los Deportes Colectivos

Introducción

El presente artículo intenta resaltar el contraste entre dos formas de enseñar los deportes llamados colectivos, o si se prefiere de cooperación y oposición: una de ellas es la basada en el paradigma clásico, centrado en la técnica, en tanto modelo correcto de ejecución de los gestos; y la otra se centra en la táctica, entendida como la continua resolución de problemas que el juego va planteando.

En segundo término se propone una visión en la cual el juego pasará a ser el eje central de la enseñanza de los deportes colectivos.

¿Cómo se enseñan los deportes colectivos?

El método tradicional o técnico para la enseñanza de los deportes estuvo centrado en el desarrollo y aprendizaje de las técnicas aplicadas en cada uno. Se enseñaban los gestos técnicos, se los automatizaba y combinaba y, después, se los aplicaba al juego o "partido", cuando ya se "sabía" lo necesario para poder "jugar".

La técnica de enseñanza aplicada era la instrucción directa, usando progresiones de ejercicios, analizando parte por parte cada uno de los aspectos del juego, para unirlos todos al final, una vez aprendidos. De este modo se aplica el criterio de ir de lo simple a lo complejo y se toma como modelo la técnica del campeón. (Méndez Giménez; Blázquez Sánchez; Viciara Ramírez).

¿Cuáles son las limitaciones que este modelo en la enseñanza de los deportes colectivos presenta?

Más allá de la calidad del aprendizaje de las técnicas, el aprendiz no tiene el conocimiento y estímulo necesarios para aplicarlas adecuadamente en el juego. Si hablamos de un deporte de situación nos falta el elemento básico: qué, cuando y cómo utilizar las técnicas aprendidas, teniendo en cuenta la situación concreta de juego y, especialmente, los adversarios (B. Sánchez).

La repetición constante (y aburrida) de ejercicios, la mayoría analíticos, fuera del contexto en que se van a utilizar sus elementos (el partido), hace que baje la motivación del niño. Pierde la alegría por la práctica deportiva o directamente abandona la actividad (Viciara Ramírez).

Como contrapartida los métodos activos o centrados en la táctica "parten de los intereses de los niños reclamando su iniciativa, imaginación y reflexión" (B. Sánchez; Bayer)

Se lo asocia a "la pedagogía del descubrimiento y está fundamentado en la propuesta de experiencias motrices lúdicas vinculadas al contexto real de juego desde el primer momento" (M. Giménez).

Se parte de la totalidad y no del individuo. Desde el principio aparece la situación de juego. Allí es donde surgen las dificultades. El partido es el motor esencial. Los gestos técnicos van a ser deducidos a partir de la situación de juego.

Desde el punto de vista de la técnica de enseñanza se lo relaciona con la indagación, es decir, aplicando un principio constructivista del aprendizaje (V. Ramírez).

Además, "toma en consideración al juego como elemento fundamental, la actividad básica de trabajo" (B. Sánchez). Para Bayer "el aspecto lúdico inherente a los juegos colectivos (se juega al fútbol, se juega al básquetbol, se juega al Voleybol) representa una motivación no despreciable a partir de la cual conviene afrontar la enseñanza".

Méndez Giménez analizó 16 investigaciones publicadas en las últimas dos décadas comparando ambos modelos, concluyendo que:

"No se han verificado diferencias significativas entre los grupos en cuanto al grado de conocimiento adquirido.... no obstante, estudios de mayor duración (15 sesiones) mostraron ventajas a favor del grupo táctico"; "...en cuanto a la toma de decisión durante el juego, la

balanza podría inclinarse a favor del modelo orientado a la táctica...”; “...respecto al aspecto motivacional, parece que el modelo orientado al juego podría proporcionar mayores motivos para el disfrute y diversión, una valoración más positiva del proceso de enseñanza y una actitud más proclive a continuar la práctica”.

¿Cuál es el camino para enseñar el deporte desde esta perspectiva? Jugar partido desde el primer momento. Y siendo muy temprano para jugarlo con la totalidad de las reglas que el deporte impone, usamos los juegos pre-deportivos, es decir aquellos con reglas más simples, adaptables (medida del campo, cantidad de jugadores, elementos, etc.) pero similares en su estructura al deporte que queremos enseñar. Siempre con dos equipos enfrentados, compartiendo el mismo espacio de juego, y con la oposición del oponente como elemento central.

Recién cuando la propia dinámica del aprendizaje lo demande, iremos avanzando con la enseñanza de los gestos técnicos. Pero aun en este caso, el aprendizaje técnico mediante ejercicios irá acompañado por formas jugadas o juegos aplicativos, aquellos donde se practican uno o varios fundamentos técnicos, centrados en su ejecución repetitiva, sin oposición directa, pero con un componente lúdico.

El juego como eje de la enseñanza

La premisa central para el desarrollo de la enseñanza del deporte colectivo que se propone aquí, es que el juego será el eje organizador alrededor del cual girará la propuesta de aprendizaje. ¿Por qué? Porque se pretende resaltar y valorizar el componente lúdico del juego, lo que lo hace atractivo y motivador como medio de enseñanza, provocando satisfacción en el hacer mismo de la clase, al mismo tiempo que se desarrollan los objetivos educativos y el aprendizaje del deporte propiamente dicho.

Dice Bayer “ el juego representa la principal función del niño y su verdadera razón de ser, y se plantea como valor fundamental”....”ofrecer al niño que tiene ganas de jugar una actividad organizada, es acceder a su deseo, responder a su espera y satisfacer sus motivaciones”. M. Giraldes va más allá cuando afirma “..si de aprender una habilidad motriz se trata, el juego presenta indudables valores pedagógicos; se transforma así en un medio”... “me parece válido jugar para aprender y también, jugar porque a uno se le da la gana”.

En cada paso, en cada momento de la enseñanza, habrá un espacio para la actividad jugada, más allá de ser complementada con otros elementos que hacen a un aprendizaje más completo y fructífero.

La importancia motivadora del juego

El tomar al juego como elemento central en la enseñanza está basado en su gran potencial como factor motivador y recreativo. Si un niño llega a su clase y a lo largo de la misma se divierte y disfruta de su actividad, vivirá esa experiencia como placentera y estará esperando repetirla; aumentará su deseo de volver la próxima vez, con las mismas ganas (o más) de experimentar esa misma alegría.

Si a la inversa, los ejercicios que realiza en la clase son repetidos y le resultan aburridos, más allá del aprendizaje de gestos técnicos que impliquen, sus intenciones de seguir ligado a la actividad serán menores, así como su relación “afectiva” con el deporte.

En este marco, nos estamos refiriendo a todo tipo de juegos, ya sean pre-deportivos, aplicativos, o simples ejercicios transformados en actividades jugadas. Lo importante aquí es que la actividad resulte atractiva, haciendo que el “clima” de la clase sea el más propicio para sentirse a gusto, mientras se ejecutan y aprenden las partes del deporte.

Conclusiones

El deporte colectivo, en su etapa de iniciación, se enseña comenzando por el partido (aunque en una forma simple y adaptada), que divierte y, al mismo tiempo, permite aprender resolviendo situaciones concretas (táctica). Mas adelante llegará el tiempo de la enseñanza de las técnicas específicas, pero aun en este segundo momento, los juegos (aplicativos y pre-deportivos) seguirán siendo parte central en la enseñanza, para mantener alta la motivación y el interés de los niños por el deporte, quizás el más importante objetivo que un docente, instructor o entrenador puede proponerse.

Bibliografía

- § Domingo Blásquez Sánchez: "Iniciación a los deportes de equipo"; 1 - Del juego al deporte; Ed. Martinez Roca; Barcelona; 1986.
- § A. Aisenstein, N. Ganz, J. Perczyk: "La enseñanza del deporte en la escuela"; Ed. Miño y Dávila; Buenos Aires; 2002.
- § Claude Bayer: "La enseñanza de los juegos deportivos colectivos"; Ed. Hispano Europea; Barcelona. 1992.
- § Jesús Viciana Ramirez: "La programación e intervención didáctica en el deporte escolar (I). La técnica de enseñanza"; en "Apunts" Educación Física y Deportes N° 56; INEFC – Barcelona. 1999.
- § Antonio Méndez Giménez: "Modelos de enseñanza deportiva. Análisis de dos décadas de investigación" en Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital; <http://www.efdeportes.com/> ; 1999.
- § Thalía Fung Goizueta: "La habilidad deportiva: su desarrollo"; Ed. Pueblo y Educación. La Habana. 1999.
- § Mariano Giraldes: "Didáctica de una cultura de lo corporal"; Buenos Aires; s/fecha