



universidad
de león



TRABAJO DE FIN DE GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE

Curso Académico 2015/2016

EL MODELO COMPRENSIVO Y SU APLICACIÓN AL BALONMANO.

The Comprehensive Model and its application to the handball.

Autor/a: Isabel Gutiérrez Andrade

Tutor/a: Ángel Pérez Pueyo

Fecha:

VºBº TUTOR/A

VºBº AUTOR/A

Índice

1. Resumen	2
2. Introducción	3
3. Justificación	4
4. Objetivos del trabajo.....	5
5. Marco teórico.....	5
5.1. Introducción	5
5.2. Modelos de enseñanza – Evolución histórica.....	6
5.2.1 Modelo tradicional	6
5.2.2. Modelos alternativos.....	7
5.3. El modelo comprensivo:	10
5.3.1 Origen del modelo comprensivo	10
5.3.2 Características y principios del modelo comprensivo	12
6. Ejemplificación práctica del Modelo Comprensivo	16
7. Conclusiones y valoración personal	26
8. Referencias bibliográficas	27
9. Anexos	30
Anexo 1: Juegos de bote (coordinación desplazamiento-bote).....	30
Anexo 2: Juegos de pases y desmarque	32
Anexo 3: Juegos de lanzamiento y puntería.	34
Anexo 4: Juegos de cooperación, pase y lanzamiento.	36
Anexo 5: Juego real reducido – Objetivos anteriores.....	38

1. Resumen

Hoy en día, los profesores están mostrando interés por encontrar diferentes metodologías en la educación física para dejar atrás la tradicional, ya que no facilitan el desarrollo ni el aprendizaje completo del alumno. En este trabajo, nos centramos en el modelo comprensivo para la enseñanza de la educación física en el ámbito educativo. Este modelo pretende desarrollar el proceso de reflexión del alumno, y para ello utiliza la táctica como parte principal de los juegos modificados mediante los cuales se lleva a cabo dicho modelo, disminuyendo las necesidades técnicas de los mismos. También con las fases de reflexión y feedback interrogativo (enfoque comprensivo), se provoca que los alumnos desarrollen ese aspecto cognitivo y comprendan el cómo y el porqué de sus acciones. Finalmente, se expone una propuesta didáctica en la que se muestra como se debería llevar a cabo este modelo en balonmano, proponiendo una progresión de ejercicios en los que se pretende alcanzar un objetivo concreto, y los cambios en los aspectos técnicos que estos sufren al cambiar sus normas.

Palabras clave: Modelo comprensivo, juegos modificados, metodología alternativa, toma de decisión, balonmano.

Abstract:

Today, it is showing an interest, by teachers, to find different methodologies in physical education to move beyond the traditional, because it does not facilitate the development and full student learning. In this paper, we focus on the comprehensive model for teaching physical education in education. This model aims to develop the student's thought process, and it uses the tactic as the main part of modified games by which the model is carried out, reducing the technical requirements thereof. Also with the phases of reflection and questioning feedback (comprehensive approach), it causes students to develop the cognitive and understand the how and why of their actions. Finally, a didactic proposal that shown as should carry this model in handball, proposing a progression of exercises that aims to achieve a specific objective, and changes in the technical aspects that they suffer exposed to change its rules.

Keywords: Comprehensive model, modified games, decision-making, alternative approach, handball.

2. Introducción

El Trabajo de Fin de Grado (TFG) es una asignatura de 6 créditos ECTS obligatoria en todos los Grados de las Universidades de España, según en Real Decreto 1993/2007, de 29 de octubre; por lo que también en el Grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, impartido en la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de León.

En dicho decreto se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, y apunta que todos los grados deben concluir con la elaboración y defensa de un TFG. En la Universidad de León, concretamente, esta normativa se especifica aún más en la Resolución de 16 de abril de 2010, del BOCYL de 12 de mayo de 2010, donde se recoge los reglamentos que se deben respetar al realizar el TFG de Grado de la Universidad de León, tales como que la realización del trabajo es individual y autónomo, que debe estar orientado y tutelado por un docente (en mi caso el Dr. Ángel Pérez Pueyo), o que el TFG solo se puede entregar y exponer una vez que el alumno haya superado todos los créditos del grado, a excepción de lo 6 del TFG que hemos dicho anteriormente que tenía esta asignatura.

Con la realización del TFG, tenemos la oportunidad de mostrar todos los conocimientos de los contenidos recibidos en las asignaturas del grado, los aprendizajes y las competencias que se establecen en el grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

Este trabajo, desarrolla algunas de las competencias de este grado que se encuentran estructuradas en tres niveles y buscan el equilibrio entre el saber (desarrollando un conocimiento básico y un conocimiento específico) y el saber hacer. Las más desarrolladas son:

- Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la actividad física y al deporte.
- Comprender la literatura científica del ámbito de la actividad física y del deporte.
- Desarrollar competencias para el aprendizaje autónomo y la adaptación a las nuevas situaciones.
- Manejar los diversos elementos de la intervención didáctica como parte de un proceso de intervención global, analizando la estrecha relación e interdependencia existente entre los mismos.
- Diseñar, aplicar y analizar intervenciones didácticas en contextos propios de la actividad física.
- Planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas de actividades físicas y deportivas orientadas a cualquier tipo de población y con cualquier objeto o finalidad.

Con el presente trabajo pretendo analizar el Modelo comprensivo, ver en qué consiste y ver su viabilidad en el ámbito de la Educación Física en la Educación Secundaria Obligatoria.

Se comienza con una pequeña comparación entre los modelos tradicionales que se basan en la técnica para enseñar los diferentes deportes a los alumnos y los modelos alternativos que surgen a raíz de las deficiencias que se encuentran entre ambos. En estos segundos se busca un enfoque más táctico, que va de lo general a lo más específico y que busca la participación de los alumnos en el proceso de enseñanza aprendizaje, la comprensión de todo lo que se les enseña y la toma de decisión.

Posteriormente, se profundiza en el modelo comprensivo, presentando los antecedentes del mismo, de dónde surge el modelo comprensivo, de las fases que sigue el modelo dentro del desarrollo anual del deporte, de las características que debe tener la clase para que se utilice el modelo comprensivo como método de enseñanza, y de los juegos modificados que utiliza como herramienta de enseñanza.

Y por último, se desarrollarán una serie de ejercicios y sus variantes o modificaciones utilizando el Modelo Comprensivo, mediante la cual se observará cómo se lleva a la práctica este modelo. En ésta, además, de plantear qué juegos, actividades y/o ejercicios se van a desarrollar, se establecen y se especifican cómo se debe desarrollar ese juego y qué vamos a hacer durante el desarrollo del mismo para que deje de ser un simple juego cuya finalidad última es lo lúdico y sea una herramienta para conseguir nuestros objetivos siguiendo las características del modelo comprensivo de la enseñanza de los deportes.

3. Justificación

El motivo por el que decidí realizar este trabajo es totalmente personal. Al entrar en la universidad, algunos profesores me “abrieron los ojos” haciéndome pensar sobre cómo imparten la educación física (tanto teórica como prácticamente) la mayoría de los profesores o los deportes la mayoría de entrenadores y si era la mejor manera de enseñarlo. Yo venía de una impartición totalmente tradicional, con notas que dependen de si eres capaz de hacer una determinada actividad o ejercicio, de un modelo muy técnico... Y realmente no piensas si eso es lo mejor o no, siempre te lo han impartido así y no conoces otra metodología, por lo que asumes que es cómo se debe de hacer. Pero de repente, ves que hay muchas maneras de impartir las clases en las que el alumno está más “activo” y en el que aprenden más sobre los deportes y actividades realizadas.

Desde ese momento, pensé en realizar el Trabajo de Fin de Grado (TFG) con algo que tuviera relación con una metodología “nueva” (que es nueva para nosotros, pero que realmente, cuando te pones a leer, ves que los primeros que han hablado sobre ella lo

hicieron hace más de 30 años) en el que los alumnos tengan más responsabilidades, aprendan más y sean capaces de resolver los problemas relacionados con la práctica deportiva por sí mismos.

Así me centré en el modelo comprensivo, que no conocía hasta que no empecé con el TFG, y era exactamente lo que estaba buscando, una modelo alternativo al tradicional que da más “valor” al niño y al proceso de aprendizaje en el que se le implica desde el inicio.

4. Objetivos del trabajo

Mediante la realización de este trabajo pretendo alcanzar los siguientes objetivos:

- 4.1. Conocer y diferenciar los distintos modelos de la enseñanza del deporte de manera general.
- 4.2. Profundizar en el conocimiento del modelo comprensivo en los deportes, especialmente en el balonmano.
- 4.3. Proponer un ejemplo didáctico y práctico del balonmano utilizando el modelo comprensivo.

5. Marco teórico

5.1. Introducción

En este apartado se va a hacer un breve resumen sobre la evolución histórica de los diferentes modelos que se han venido utilizando en la enseñanza de los deportes. Después voy a profundizar en el modelo comprensivo, aclarando qué es, de dónde surge, qué características definen el modelo y por qué fases está compuesto y la utilización de los juegos reducidos como medio de enseñanza.

Para la reseña histórica de los diferentes modelos de enseñanza me he basado sobre todo en estos artículos: Bermudo, 1999; Devís y Sánchez, 1996; Corrales, 2009; Méndez-Giménez, 1999; Devís y Peiró, 1992; Cañadas, García-Rubio y Parejo (2009)... entre otros.

Para comenzar, se va a definir qué es un **modelo de enseñanza**; que “es un plan estructurado que puede usarse para configurar el currículum, para diseñar materiales de enseñanza y para orientar la enseñanza” (Joyce & Weil, 1985, p.2); y debería incluir, según apunta Martínez-Valcarcel (2004, p.4), una “serie de dimensiones consecutivas: concepción del aprendizaje, concepción del hombre, concepción del cultura, estrategias para alcanzar sus intenciones, medios para potenciar esas estrategias, y vías de interpretación para adecuar-modificar lo anterior a los contextos”.

También, Delgado en 1987 (citado por Corrales, 2009, p.2) define el término como:

El modo o forma que adoptan las relaciones didácticas entre los elementos personales del proceso de enseñanza y aprendizaje tanto a nivel técnico y comunicativo, como a nivel de organización del grupo de la clase y de sus relaciones afectivas, en función de las decisiones que tome el profesor.

5.2. Modelos de enseñanza – Evolución histórica

Como se observa en la bibliografía consultada (Bermudo, 1999; Devís y Sánchez, 1996; Méndez-Giménez, 1999), la mayoría de autores hablan de un modelo de enseñanza tradicional al que contraponen los métodos de enseñanza alternativos.

Jackson, Jones y Williamson (1982), citados por Bermudo (1999) y Devís (2006), afirman que la evolución de estos modelos no está muy avanzada a causa de dos razones: *a)* el carácter conservador de la mayoría de los profesores y entrenadores de educación física y deportivos; y *b)* la enorme influencia que ejercen las instituciones deportivas nacionales.

5.2.1 Modelo tradicional

El modelo tradicional es descrito, por la mayoría de autores (Bermudo, 1999; Cañadas, García-Rubio & Parejo, 2009; Devís, 2006; Devís & Sánchez, 1996; Jiménez-Vaquero, 2013; Méndez-Giménez, 1999), como aquel método mecanicista que pretende que los alumnos o deportistas reproduzcan y aprendan los gestos técnicos descontextualizados del deporte que les son mostrados a través de modelos (Cañadas, García-Rubio & Parejo, 2009). Enseñan la técnica del deporte que quieren desarrollar por repetición de un modelo mecánico; y en muchas ocasiones esa técnica está recogida de los deportistas de élite que realizan dicho deporte, por lo que muchos alumnos no son capaces de entender o de reproducir de manera exacta lo que se les pide. Lo que pretende este método de enseñanza es el desarrollo de jugadores habilidosos, la máxima eficiencia en la realización de la técnica deportiva y con ello un mayor rendimiento, para que la educación física o el deporte base sea un primer paso en la creación de buenos jugadores que después entren en los equipos federados (Bermudo, 1999). Pero lo que realmente consiguen, es que los alumnos no aprendan el deporte, si no una serie de movimientos técnicos descontextualizados completamente del deporte en sí que no saben aplicar cuando llega el juego real. También pierden toda la creatividad e innovación que el deporte es capaz de desarrollar en los alumnos (Bermudo, 1999; Devís, 2006), no saben resolver problemas del juego cuando les surgen, porque no saben relacionarlo con lo visto en clase.

Este modelo relega y olvida las “características más significativas ypreciadas de los juegos deportivos: capacidad de pensar, de responder a nuevas situaciones, de reflexionar en acción, de tomar decisiones y de imaginación y creatividad” (Devís, 2006, p.67).

Méndez-Gimenez (1999) nos enfoca la metodología tradicional como la técnica más sencilla para los profesores, tanto para los noveles por su progresión lineal, de ejercicios de lo más simple a lo más complejo, como a los más veteranos, ya que les proporciona seguridad, control de los temas de aprendizaje, mayor control y disciplina de los alumnos y la observación del grupo es más sencilla al trabajar todos simultáneamente. También considera que es más fácil de evaluar las habilidades motrices de los alumnos que otros aspectos como la toma de decisión.

Este modelo utiliza la instrucción directa como metodología de enseñanza de la educación física, que es la metodología más tradicional. Según Corrales (2009), este “modelo se rige de una manera unidireccional” (p.3), en la que el profesor es que dirige, manda, emite, y el alumno recibe, realiza y obedece; siguiendo un modelo de clase magistral. Es una enseñanza masiva en la que prima la organización y el control de las clases, las correcciones generales y la evaluación se centra en esta corrección retardada. “Sobre los contenidos, el objetivo de las tareas son el orden y control del alumno, los ejercicios son analíticos, con trabajos localizados y ejecución de las técnicas deportivas” (Corrales, 2009, p.5).

Jiménez-Vaquerizo (2013, p.15), tras su estudio sobre la motivación de los alumnos según la metodología, concluyó con que los profesores que utilizan la instrucción directa, lo hacen por su facilidad de aplicación; aún sabiendo que con el aprendizaje mediante la búsqueda existe un mayor aprendizaje y desarrollo integral del alumno.

5.2.2. Modelos alternativos

En contraposición a este modelo, surgen los denominados métodos alternativos de enseñanza. Dentro de estos modelos alternativos, Devís y Sánchez (1996) diferencian dos: los modelos verticales y los modelos horizontales, dentro de los que encontramos el modelo horizontal estructural y el modelo horizontal comprensivo.

Los modelos alternativos se basan en una enseñanza más globalizada y contextualizada de los deportes, en donde el juego tiene mucha importancia y también su aprendizaje más táctico. Este modelo está orientado al aprendizaje cognitivo motor significativo (González-Villora, Gil, & Pastor, 2008, p.94) y atiende al carácter sociocultural del deporte, la comunicación entre alumnos y entre profesores y alumnos, la participación activa de los alumnos a través de intercambio de opiniones y experiencias, la mayor autonomía de los alumnos y la atención a la diversidad de cada uno de ellos.

Ayudándonos del análisis de los modelos de enseñanza deportiva de Méndez-Giménez (1999) se puede afirmar que los modelos alternativos aportan experiencias uniformes y aprendizajes paralelos entre alumnos con distinto nivel motriz, son más viables para enseñar

estrategias de toma de decisiones a los alumnos y producen una motivación mayor a los alumnos pudiendo aprender de forma contextualizada los deportes. Tomando estos puntos como ventajas de los modelos alternativos frente al modelo tradicional, se puede ver que mejora en varios aspectos a lo tradicional, teniendo más en cuenta al alumnado. Pero también podemos encontrarnos con alguna dificultad, sobre todo de los profesores, hacia este modelo; ya que les aporta menos seguridad y control de la clase y les dificulta a la hora de observar a la clase, mantener la disciplina de los alumnos y de evaluar. Por último, y describiéndolo como un punto a favor de los modelos alternativos, éstos pierden la estructura de la clase tradicional que constaba de una parte inicial, que en muchas ocasiones no tenía conexión ninguna con la siguiente parte de la clase, una parte principal en la que se enseñaba la técnica de los deportes y una última fase de juego, que también en muchas ocasiones era inapropiado para el nivel de los alumnos. Acabando así con una pequeña visión general sobre los modelos alternativos, empezaremos a describir brevemente en qué consiste cada uno de ellos.

Empezando por el **modelo vertical**, se caracteriza por la enseñanza progresiva dentro de un mismo deporte, sin transferencia alguna con cualquier otro. Es decir, “aborda la iniciación deportiva y queda circunscrita al deporte que se quiere enseñar”, como dicen Devis y Sánchez (1996, p.8). Este modelo pasa por tres momentos de enseñanza: *los juegos simplificados o reducidos*, que abordan la enseñanza de los aspectos técnico-tácticos básicos y se caracterizan por un número reducido de jugadores, por la reducción del terreno de juego y la simplificación y flexibilidad de las reglas atendiendo a las características de los alumnos; una segunda *fase de minideporte*, para pasar a la última que es el *deporte en sí*. Con este modelo vertical se pretende una concreción de principios tácticos y la enseñanza mediante actividades y juegos simplificados son las claves de la progresión de su enseñanza, mantener la motivación de los alumnos con la enseñanza contextualizada y que los alumnos identifiquen principios de juegos relacionados con la táctica y una comprensión global de los deportes. En España, Usero y Rubio (citado en Devis & Sánchez, 1996) utilizan juegos simplificados en los que van metiendo elementos técnicos favoreciendo la práctica global del juego colectivo, pero no con el fin de favorecer mucho la comprensión del alumno.

Pasamos ahora al **modelo horizontal** y a sus dos vertientes, el modelo estructural y el modelo comprensivo. De forma general, los modelos englobados en horizontales, se caracterizan por una transferencia entre deportes (Bermudo, 1999); es decir, por una iniciación común a varios deportes y sus juegos deportivos apoyados en estructuras comunes y similitudes tácticas entre ellos (Devis & Sánchez, 1996). Por lo que además de una transferencia vertical dentro de un mismo deporte, tiene una transferencia horizontal de actividades a diversos juegos deportivos.

En el modelo estructural los alumnos se encuentran situaciones-problema que deben resolver, mediante sus propias estrategias, de la mejor forma. En este modelo, nos encontramos con varios autores destacados, como son Blázquez (1986) y Lasierra y Lavega (1993) citados por otros autores como Devís y Sánchez (1996) y Bermudo (1999) donde se explica que este modelo se basa en exponer a los jugadores a situaciones que soliciten que el alumno elija y tenga iniciativa. Blázquez se centra en unas fases pedagógicas que empiezan y se apoyan en el juego como recurso fundamental. Este autor propone una progresión en sus prácticas: Juego global → Tras unos minutos de juego, los equipos se reúnen por separado para tomar decisiones sobre cómo lo están haciendo y si deben cambiar algo → Vuelta a la práctica del juego: utilizando las decisiones del equipo → Parada de toda la clase junta explicando las decisiones que han tomado y cuales han salido bien y cuales no y por qué creen que ha pasado eso → Modificaciones a propuesta del profesor → Juego “definitivo”. Por otra parte, Lasierra y Lavega creen que los juegos y las formas jugadas son los protagonistas en la enseñanza de los juegos deportivos colectivos en varios niveles. Ellos también siguen una serie de fases: Fase de relación → Fase de desarrollo de los elementos técnico-tácticos individuales → Fase de desarrollo de los elementos básicos de la táctica colectiva → Fase de desarrollos de sistemas de juego. Aunque ambos encuentran una desconexión entre lo que se pretende conseguir metodológicamente y el desarrollo de la práctica mediante juegos y formas jugadas.

Como último modelo de enseñanza horizontal, tenemos el modelo comprensivo, mediante el cual se dirige la iniciación en los deportes a un extenso número de juegos con similitudes tácticas y formas de actuar frente a tus compañeros, a los oponentes y objetos de la práctica. Va de lo global a lo específico, y de la táctica a la técnica. Con este método se pretende que los alumnos logren una comprensión global de los deportes que se le están enseñando y que consiga obtener una toma de decisión correcta a cada situación que se le pueda plantear dentro de estos. No entraré más en detalle, ya que a continuación se explicará este modelo de manera concreta y detallada.

Para terminar este apartado con un resumen de los métodos alternativos destacados, voy a insertar un cuadro comparativo de los modelos de enseñanza alternativa de los juegos deportivos de Devís y Sánchez (1996), en el que encontramos de los tres modelos alternativos definidos por varios autores (por ejemplo, Claude Bayer en España o Lasierra y Lavega, 1993, citados en Devís y Sánchez (1996)) como los modelos alternativos de enseñanza de los juegos deportivos sus orígenes y lo más representativo de ellos (Tabla 1).

Tabla 1. Cuadro comparativo de los modelos de enseñanza alternativa de los juegos deportivos.

	Autores Representativos	Recurso Pedagógico Básico	Juegos Deportivos a los Que va dirigido	Campo de Iniciación Deportiva	Fuentes teóricas y Autores Representativos	Ámbito Cultural de Origen
Modelo Vertical	Horst Wein F. Usero y A. Rubio	Juegos Simplificados	Hockey Fútbol Rugby	Rendimiento Educación	Comprensión (Thorpe, Bunker, Almond, Spackman) Tradición deportiva Rugby y Hockey	Británica Francesa
Modelo Horizontal Estructural	D. Blázquez G. Lasierra y P. Lavega	Formas jugadas Y juegos	Juegos deportivos Colectivos (cancha Común participación simultánea)	Educación Rendimiento	Estructuralismo Praxiología (Bayer y Parlebas) Tradición deportiva Balonmano	Francesa
Modelo Horizontal Comprensivo	J. Devís y C. Peiró	Juegos Modificados	Bate y campo Cancha dividida Invasión Blanco y diana	Educación Rendimiento	Comprensión (Thorpe, Bunker, almond, spackman) Investigación acción (Stenhouse, Elliot y almond) Tradición deportiva Loughborough	Británica

5.3. El modelo comprensivo:

5.3.1 Origen del modelo comprensivo

El modelo del que surge la metodología comprensiva que se desarrolla en éste trabajo es el TGfU, que significa Teaching Games for Understanding. Este modelo surge de la mano de dos profesores de la Universidad de Loughborough en el año 1972, Bunker y Thorpe, que tras ver varias deficiencias en la enseñanza de los juegos deportivos tales como la falta de motivación del alumnado por el trabajo centrado únicamente en la técnica, la dificultad que encontraban los alumnos para resolver situaciones de juego más reales por la escasa competencia que adquirirían de la táctica o la diferencia en el progreso de los alumnos menos hábiles en comparación con los más habilidosos, empezaron a indagar un enfoque más alternativo en el cual se paliasen estos problemas. (Sánchez, Navarro & Devís, 2014). La mayor parte de los alumnos, al finalizar el aprendizaje, “desconocían los juegos deportivos y no tenían capacidad de toma de decisión”; por este motivo Bunker y Thorpe “fomentaban el aprendizaje de los juegos deportivos y de conocimientos tácticos”. (Rojo, 2014, p.12).

Estuvieron influidos por varios profesores y algunos otros autores que hablaban de la iniciación deportiva a través de juegos; y de ellos sacaron varias ideas para el nuevo modelo: la utilización de juegos reducidos o minijuegos, los principios de juego para organizar la enseñanza y la facilitación de la ejecución a los alumnos menos hábiles a través de adaptar el equipamiento con el que se realizan las prácticas. Otro referente para ellos fue Morrison, del cual cogieron la idea de promover la implicación cognitiva de los sujetos para resolver problemas que se les fuesen planteados de forma táctica y para crear e innovar juegos. En este mismo sentido, encontramos a Schmidt y su “Teoría del Esquema”, en la

que la práctica de situaciones modificadas de los juegos deportivos debe ser abundante y siempre con mucha variabilidad para facilitar el aprendizaje motor y la comprensión de los alumnos. Por último, Almond fue un autor con mucho peso en las ideas de Bunker y Thorpe, cuyo pensamiento afirma que el “enfoque de enseñanza podía convertirse en un contexto adecuado para que el profesorado entendiera su práctica como un problema que debe ser investigado, debatido y reflexionado mediante el trabajo en equipo” (Sánchez, Navarro, & Devís, 2014, p.3).

Después de varios años investigando y preparando el nuevo modelo, publicaron las bases y características básicas del modelo en un artículo de la revista *Bulletin of Physical Education*, “A model for the teaching of games in secondary schools”. Y a raíz de este momento, empezó a expandirse más este pensamiento. (Sánchez, Navarro, & Devís, 2014).

La expansión del modelo comprensivo fue un momento relevante para la educación física, ya que fue a partir de entonces cuando empezaron a surgir enseñanzas alternativas más tácticas y cuestionarse las hasta ahora propuestas basadas en la técnica. (Sánchez, Navarro & Devís, 2014).

Este nuevo pensamiento se fue extendiendo internacionalmente de la mano de diferentes autores que pasaron por la Universidad de Loughborough, en el caso de España, fue Devís en 1990, el que años más tarde, y con la publicación de un capítulo en el que estableció una diferenciación de los modelos verticales y horizontales de enseñanza de juegos deportivos que tuvo un alto acogimiento en el ámbito académico, logró que la introducción de este enfoque consiguiera mayor proyección. A partir de este momento, se empezaron a plantear nuevos modos de impartición de la enseñanza deportiva, modelos alternativos que buscaban la iniciación a través del juego y la comprensión del deporte por parte de los alumnos. (Sánchez, Navarro & Devís, 2014).

Según Devís y Peiró (citado por Otal, 2014, p.15), “la aparición del modelo comprensivo en la enseñanza de los juegos deportivos ha supuesto un impulso para realizar investigaciones en el terreno de la enseñanza deportiva y concretamente, investigaciones y análisis sobre el modelo comprensivo y técnico”.

Desde la aparición del *Teaching Games for Understanding* (TGfU) de Bunker y Thorpe (1982) y las aportaciones de Thorpe, Bunker y Almond (1986), han proliferado distintos modelos de enseñanza del deporte que comparten principios y perspectivas teóricas. Oslin y Mitchell (2006), y más recientemente Harvey y Jarrett (2013), han analizado las aportaciones de los modelos agrupados en los llamados *Game-centred approaches*. Igualmente Stolz y Pill (2014) han estudiado minuciosamente el estado de la cuestión actual del TGfU, así como diferentes

aspectos de la implementación y evolución de dicho modelo que deben ser reconsiderados. (López-Ros et al., 2015, p.2).

5.3.2 Características y principios del modelo comprensivo

“El modelo comprensivo está representado dentro del contexto español por los trabajos de Devís y Peiró (1992, 1995) que dirigen la iniciación al amplio grupo de juegos deportivos (...) que poseen similitudes tácticas y formas de interacción entre compañeros, oponentes y el móvil o móviles de juego” (Devís & Sánchez, 1996, p.13).

Este modelo “trata de presentar contextos similares al juego definitivo (...) con el fin de que el aprendiz tome consciencia de la necesidad de comprender y utilizar los componentes tácticos que tiene que utilizar durante el juego” (Díaz del Cueto & Castejón, 2011, p.31-32). Se centra en la táctica e intenta conseguir una “implicación cognitiva en la utilización del conocimiento declarativo y procedimental que permita alcanzar aprendizajes significativos” (Díaz del Cueto & Castejón, 2011, p.32).

Devís y Peiró (1992) señalan las siguientes características del modelo comprensivo (Otal, 2014, p.15-16):

- Los deportes requieren principalmente de un conocimiento práctico, es decir, de saber cómo. El alumno sabe realizar algo y lo demuestra y también puede determinar y explicar cómo lo realizó.
- La comprensión de los juegos deportivos y la toma de decisiones. El alumno no sólo debe cuestionarse simplemente “cómo” hacer un gesto, sino decidir “qué” gesto y “cuándo” hacerlo.
- El aprendizaje motor en los juegos deportivos. El aprendizaje en los juegos deportivos debe enfocarse a las habilidades de anticipación y toma de decisiones.
- Asunción de un nuevo marco y modelo conceptual. Brenda Redd (1988, citada por Devís & Peiró, 1992) sugiere la eliminación de la ejecución constante de las habilidades sin preocuparse de cómo se ajustan en el juego, por un modelo (comprensivo) que se caracteriza por la táctica, el contexto y la dinámica de juego.
- Empleo de juegos modificados. Las modificaciones realizadas por parte de los profesores permitirán adaptar los diferentes niveles, motivaciones y espacios en la aplicación de las diferentes unidades didácticas.

Sus autores, Bunker y Thorpe, estructuran el modelo comprensivo en las siguientes **fases** (Otal, 2014, p.15):

- Juego. Se presenta el juego, que puede ser modificado y permite evaluar el nivel del aprendiz.
- Apreciación del juego. Se pretende que los alumnos entiendan las reglas primarias (normas) y secundarias del juego (el tiempo, cuál es el objetivo, el espacio por el que se mueven).
- Conciencia táctica. Se trata de reforzar el comportamiento táctico promoviendo la reflexión sobre los principios tácticos del juego.
- Toma de decisiones apropiadas. El alumno tendrá que decidir qué hacer (comportamiento táctico) y cómo hacerlo (selección de habilidades).
- Ejecución de habilidades. Los alumnos aprenderán a cómo saber utilizar las habilidades en el contexto de juego.
- Realización. Poner en práctica el juego para medir el rendimiento de los alumnos con el objetivo de que los sujetos se conviertan en jugadores deportivos eficientes.

El modelo comprensivo sigue un proceso en tres **etapas** (Bermudo, 1999; Devís & Sánchez, 1996):

- La primera de ellas son los juegos deportivos modificados.

Estos juegos, según los definen sus autores, son:

“una abstracción global simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo, que exagera los principios tácticos y reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos. No se trata de situaciones aisladas de juego, no de juegos esporádicos, sin continuidad ni desarrollo como los que pueden realizarse al principio o al final de una clase. Tampoco son mini-juegos o mini-deportes puesto que éstos, aunque adapten el deporte a la edad de los niños/as, no son progresivos en la enseñanza y reproducen los mismos patrones de formalización y estandarización del juego de los adultos y los mismos principios de enseñanza-aprendizaje, esto es, de enseñanza de la técnica” (Bermudo, 1999, p.9).

Pero encontramos otras definiciones que completan o complementan lo citado anteriormente. Devís y Sánchez (1996, p.13-14) los definen como “juegos globales en los que, debido al cambio o modificación de las reglas, se exageran aspectos tácticos y/o se reducen exigencias técnicas y físicas, y pueden adaptarse a las necesidades que marque la evolución del juego”. Para Otal, “los juegos modificados son tareas en las cuales se modifica alguno de los elementos principales del juego como el material, las

reglas, el número de jugadores, la puntuación, el terreno de juego, etc.” (Otal, 2014, p.11).

En el trabajo de Otal (2014, p.11) encontramos que:

“Blázquez (1982) clasifica las tareas de este modelo en semidefinidas de tipo II porque se establece el objetivo del juego y el medio en el que se lleva a cabo, pero no se establece cómo lograr la meta. La información inicial de la tarea por parte del entrenador tiene el propósito de descubrimiento más que de explicación, ya que los alumnos deben descubrir la solución a la situación problema a través de los medios que tienen”.

Dentro de esta fase, se presenta una clasificación que agrupa los juegos deportivos en cuatro grupos con características similares: juegos de blanco y diana, juegos de bate y campo, juegos de cancha dividida o red y muro o pared, y juegos de invasión (Devís & Peiró, 1992, p.94). La sucesión de juegos debe seguir un proceso secuencial, que no por ello lineal. Es decir, se comenzará por los juegos de diana, pero se pueden realizar juegos del siguiente grupo antes de terminar el primero si son menos complejos (Bermudo, 1999; Devís & Sánchez, 1996).

- Etapa de transición (Bermudo, 1999):

Esta fase es la unión entre los juegos deportivos modificados y los deportes estándar que queremos enseñar. Dentro de este proceso de transición podemos encontrar tres fases:

- Juegos deportivos modificados: Son un recordatorio de lo anterior, para mantenerlos, afianzarlos y desarrollarlos un poco más.
- Situación de juego: Es lo que cualquier entrenador habitual realiza en sus entrenamientos, pero en este caso está totalmente adaptado a la Educación Física y a las características y habilidades de los alumnos.
- Minideportes: son adaptaciones de los deportes estándar, pero con adaptaciones en el terreno de juego, el/los móvil/es de juego, participantes, tiempo de juego... pero que mantienen el desarrollo, los objetivos y el reglamento de éstos. Mediante éstos minideportes aseguramos el componente táctico, que es una de las cosas que defiende este modelo de enseñanza de la Educación Física.

- Introducción a los deportes estándar.

Bermudo (1999) afirma que en esta fase se trabajan los deportes elegidos en su totalidad, pero recordando todo lo trabajado en las etapas anteriores, que es lo que nos va a permitir llegar a esta etapa con unas habilidades sólidas.

Este modelo denota un “interés explícito por la enseñanza de la táctica al facilitar la comprensión contextual y táctica de los distintos tipos de juegos deportivos, recurriendo al uso de juegos modificados y a las intervenciones del profesional en forma de preguntas dirigidas” (Devís & Sánchez, 1996, p.14). Pero como dice Devís y Sánchez (1996), este modelo aunque progresa de la táctica a la técnica, no se deshace de la técnica al principio, ya que en todos los juegos que se realizan en las tres etapas, la técnica está presente, pero el objetivo principal no es conseguir el dominio técnico perfecto en las primeras etapas.

Cañadas, García-Rubio y Parejo (2009, p.67-69) nos proponen una serie **principios** a tener en cuenta a la hora de diseñar sesiones:

- Progresar de lo simple a lo complejo: ir aumentando el número de decisiones que pueden tomar, el número de compañeros y adversarios con lo que poder actuar...
- Generar desequilibrios en las tareas para el trabajo de cada una de las fases del juego: Trabajando al principio en situaciones más favorecedoras para el aprendizaje.
- Trabajar con oposición, favoreciendo la transferencia al juego total, global.
- Trabajo conjunto de técnica y táctica, propiciada por los juegos modificados.
- Utilizar feedback interrogativo, para desarrollar la dimensión cognitiva de los alumnos. Después de plantearle un problema a resolver, el profesor realiza preguntas para que el alumno llegué a la/s solución/es más efectivas por sí mismo, consiguiendo así un aprendizaje más significativo, que es lo que pretende el modelo comprensivo.
- Propuestas lúdicas que supongan un reto: utilizando el juego como herramienta de aprendizaje, ya que aumenta la motivación.
- Potenciar aquello que se quiere trabajar.

Y Devís y Peiró, (1992, p.94-96), nos proponen otra serie de **principios pedagógicos** generales que podemos usar como guía a la hora de llevar a cabo las sesiones prácticas siguiendo el modelo comprensivo:

- Principios para la elaboración de juegos modificados: modificando los materiales, el equipamiento, las áreas de juego, las reglas o el reglamento...
- Principios tácticos de las distintas formas de juegos deportivos. Cada una de las distintas formas de juegos deportivos posee principios tácticos de ataque y defensa similares. Además, dentro de un juego modificado, se conjugan los roles de ataque y defensa, tal y como se dan en la realidad.

- Principios para la progresión de los juegos modificados: de lo más simple a lo más complejos, de los juegos de diana a los juegos de invasión.
- Principios para la mejora de los juegos modificados: mediante la colaboración de los diferentes profesores, abarcando así todos los aspectos que pueden surgir.
- Principios para el desarrollo de estrategias de comprensión: Grupos reducidos para poder estar todos los alumnos activos y poder interrumpir el juego en un grupo para hacer preguntas sin que el resto detenga su actividad → lo que estos autores denominaban “pedagogía de los grupos reducidos”.
- Principios relacionados con la evaluación de los alumnos. Proponen que los alumnos elaboren e inventen nuevos juegos, y mediante esto y la continua observación a los alumnos, consiguen una evaluación completa.

6. Ejemplificación práctica del Modelo Comprensivo

Tras analizar qué es el modelo comprensivo en la enseñanza de los deportes, se propone un ejemplo práctico de cómo se llevaría a cabo este modelo en balonmano, exponiendo una serie de juegos enfocados a un objetivo concreto que se pretende alcanzar con el mismo.

El balonmano, siguiendo este modelo, se englobaría dentro de los juegos de invasión. Es un deporte de oposición y colaboración en el que se juega con la mano y su objetivo final es conseguir marcar goles en la portería contraria siguiendo la normativa del reglamento.

Como ya hemos explicado, el modelo comprensivo consta de tres fases que se van realizando de manera secuencial: juegos modificados, fase de transición y deportes estándar. En este caso, los juegos propuestos, están enfocados a la primera fase de juegos modificados. Y, como también sabemos, hay cuatro grupos diferentes donde se engloban los deportes según sus características, complementos utilizados, compañeros o adversarios e interacción con los mismos... y en este caso se trata del último grupo, juegos de invasión.

Para empezar con los juegos de invasión, en el marco teórico se explica que es necesario haber enseñado antes los otros tres grupos de juegos que se presentan delante de éstos (juegos de blanco y diana, juegos de bate y campo, y juegos de cancha dividida o red y muro o pared), por lo menos, hasta alcanzar un desarrollo y dificultad similar a los juegos de invasión que vamos a enseñar en esta sesión.

Dentro de la sesión vamos a encontrar diferentes partes que vamos a seguir: calentamiento, parte principal y vuelta a la calma. Y tenemos que tener en cuenta que es tan importante que realicen el juego, como que reflexionen sobre la realización del mismo, como pretende el Modelo Comprensivo. En el calentamiento pretendemos que los alumnos se pongan en movimiento y vayan introduciéndose en la dinámica de la sesión. En la parte principal se

propondrán una serie de juegos en progresión con unos objetivos marcados, seguido de un feedback interrogativo para analizar qué es lo que se debe hacer para resolver el problema de la forma más eficaz posible. Y en la vuelta a la calma, estiramos, nos relajamos y hacemos otra reflexión sobre la sesión y de lo que se va a trabajar en la siguiente sesión.

Pero en este caso no nos vamos a centrar en la estructura de una sesión, si no que vamos a proponer una serie de juegos y variantes de estos en los que se pretende alcanzar un objetivo concreto, y la parte de reflexión sobre los mimos para que los alumnos no memoricen, si no que comprendan qué es lo que deben hacer y en qué momento es más recomendable. Esta serie de juegos, son los que componen la parte principal de las sesiones de entrenamiento; y la parte de calentamiento (por ejemplo: carrera continua, movilidad de las articulaciones...) y de vuelta a la calma (por ejemplos: estiramientos, tipos de respiraciones y relajación) no se desarrollará ni explicará en esta propuesta ya que son apartados más cerrados y concretos que se trabajarán a lo largo de las sesiones de la misma manera.

Los juegos que se proponen a continuación trabajan cinco objetivos diferentes, juegos de bote (coordinación desplazamiento-bote), juegos de pases y desmarques, juegos de lanzamiento y puntería, juegos de cooperación, pase y lanzamiento y juegos reducido. Dentro de cada apartado, se proponen un juego inicial (denominado propuesta) y una serie de variantes, mediante las cuales vemos que con la modificación de una norma o característica del juego, se pueden trabajar diferentes aspectos de la táctica, haciendo que los alumnos no repitan el ejercicio por repetir, si no que se den cuenta de lo que ha cambiado y como tiene que responder en cada situación.

Dentro de la explicación de los ejercicios, nos encontramos con al reflexión por preguntas, que son las preguntas que se realizan a los alumnos al para el juego, para que reflexionen sobre qué y por qué están haciendo dentro del juego. Y la letra azul, son un ejemplo de las respuestas que los alumnos nos podrían dar, pero como ya sabemos, no hay una única respuesta correcta, si no que el problema propuesto tiene diferentes soluciones, aunque, sin duda, unas son más adecuadas que otras.

Juegos de Balonmano

Edad: 13-14 años

Grupo: Juegos de invasión – Balonmano

Participantes: 24

Juegos de bote (coordinación desplazamiento-bote):

Roba colas botando el balón: (Ver tabla de símbolos para la representación gráfica en Anexo 1).

Objetivo: Desplazarse con bote conservando la cola.

Contenido: Coordinación de desplazamiento y bote, colocación del cuerpo respecto al contrario.

- Propuesta:

Todos los alumnos llevarán un peto colgado de la parte trasera del pantalón, a modo de cola (Pérez-Pueyo, 2013), y un balón. Dentro de un tercio del campo de balonmano (20x13m), deben desplazarse botando para intentar que no les roben la cola. Cuando roban la cola tienen que colocársela en el pantalón como otra cola. Cuando se pare el juego “gana” el que más colas tenga puestas. (Imagen 1).

Normas: No pueden desplazarse sin bote. No pueden hacer dobles (botar y coger, botar y coger).

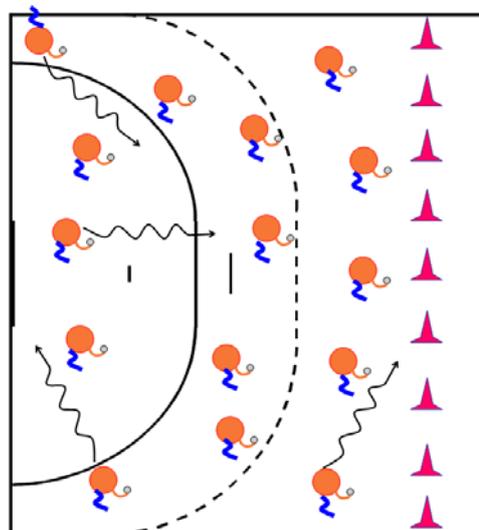


Imagen 1. Representación gráfica de la propuesta del juego roba colas botando el balón

**Reflexión por preguntas:* ¿Cómo controlas mejor el balón al botarlo? ¿Bote alto, bajo, media altura,

cerca o lejos de los pies, delante del cuerpo, a un lado...? **Para controlar mejor el balón el bote debe ser a media altura y a un lado del cuerpo.** ¿Cómo hacías para evitar que te robasen la cola? **Para que no me roben mi cola, lo que hay que hacer es poner el cuerpo entre el adversario y la cola, es decir, enfrentarle siempre de cara para evitar que llegue con los brazos a la cola.** ¿Qué hacías para robar la cola a los contrarios? **Y para robar la cola, justamente lo contrario, ir por detrás de los compañeros o intentar rodearlos sin que les de tiempo a girar.** ¿Es más rápido desplazarse botando o sin balón? **Es más difícil desplazarse botando el balón, ya que debe controlarse para avanzar con más agilidad. Es importante coordinar el desplazamiento con el bote, e ir adaptando los botes a la velocidad.**

Se vuelve a comenzar el juego para practicar lo comentado en la reflexión.

Antes de empezar con el siguiente juego se comenta si la reflexión ha servido para que se consiguiesen los objetivos con mayor facilidad.

- Variación 1:

Objetivos y contenidos: Además de los ya citados en el ejercicio anterior, se propone otros como la ayuda del compañero, los bloqueos...

Se hacen dos equipos y el juego es el mismo, pero en esta ocasión, cuando robas una cola la tienes que llevar hasta un banco que se coloca al final de tu campo y dejarla allí, pudiéndola recoger cuando alguno de tu equipo se quede sin ella. Las personas que no

tengan cola y que tampoco puedan cogerla de su banco porque no hay de sobra, pueden ayudar a sus compañeros a robar colas a los contrarios. (Imagen 2).

Normas: Los que no tienen cola deben seguir desplazándose botando el balón, y pueden ayudar a sus compañeros a robar más colas pero sin hacer falta a los contrarios.

**Reflexión por preguntas:* ¿Cómo ayudo a mis compañeros a quitar la cola a los contrarios si yo no tengo cola y no puedo robarla? Puedo ayudar a mi compañero encerrando hacia una esquina al contrario, bloqueándolo para que no pueda escapar de mi compañero. ¿Siempre se bota igual? No, si vas andando o corriendo despacio el bote puede ser más cerca de los pies, en cambio, si vas corriendo más rápido, el bote es más alejado para que no se te quede atrás. Cuando estás “luchando” para que no te roben tu cola o robar tu la cola a otro, ¿Cómo es el bote? El bote es más bajo y más pegado a ti, ya que al proteger la cola del contrario, también proteges el balón y se controla mejor el bote cuando es más bajo y cerca del cuerpo.

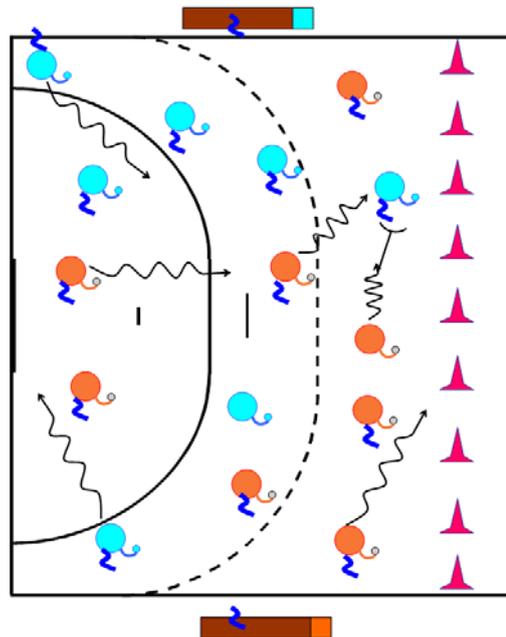


Imagen 2. Representación gráfica de la variante 1 del juego roba colas botando el balón

Se vuelve a comenzar el juego para practicar lo comentado en la reflexión.

Antes de empezar con el siguiente juego se comenta si la reflexión ha servido para que se consiguiesen los objetivos con mayor facilidad.

→ Añadimos al juego un rol de compañerismo y ayuda entre compañeros, ya que el que se queda sin cola ayuda a su compañero a robar colas a los contrarios. Pero este, roba la cola para dejarla en el banco y que su compañero pueda seguir jugando y robando colas. Además de medios tácticos como el bloqueo, la ayuda...

- Variante 2:

Ya no hay colas. El ejercicio consiste en mantener tu balón. Por el espacio antes delimitado, debes desplazarte botando e intentar quitar el balón al resto de compañeros y mantener el tuyo. En este ejercicio, cuando se te escapa el balón o te lo roban, pasas al siguiente tercio del campo, donde irán pasando los que hayan “perdido” (fallado) para en vez de quedarse mirando, seguir jugando. Así hasta que no quede nadie en el primer campo.

El objetivo del juego es el mismo, desplazarse con balón por el espacio intentando que no te roben el balón y de robar el balón a los contrarios. Lo que cambia es que ahora lo que tienes que proteger es el balón que tienes que ir botando, por lo que la colocación del cuerpo con respecto al oponente es diferente. (Imagen 3).

**Reflexión por preguntas:* ¿Por qué nos roban el balón? Porque se realiza el bote en frente del adversario y este con la mano es capaz de llegar a cortarlo y robarlo. ¿Habéis hecho alguna modificación en el bote para evitar el robo? Si, un bote más bajo y siempre alejado del contrario, girando un poco el cuerpo. ¿Qué habéis hecho con el cuerpo? Se adopta una postura de defensa, un poco más agachado y defendiendo el balón con la mano que no está botando el balón, impidiendo que el oponente se acerque al balón.

¿Qué ocurre cuando hay menos gente y más espacio? Puedes escaparte más fácil

corriendo más rápido, lo que incluye aprender a coordinar la velocidad y el bote. ¿Cuál es la mayor dificultad que habéis encontrado en el juego? Botar sin mirar la pelota, ya que cuando te escapas de alguien corriendo o cuando estas "luchando" con alguien para robarle la pelota, debes seguir botando y no perder el balón porque si no también pierdes y debes ir al siguiente campo. ¿Y qué habéis hecho para solucionarlo? Como ya han dicho, botar más cerca del cuerpo y más bajo, para tenerlo más controlado.

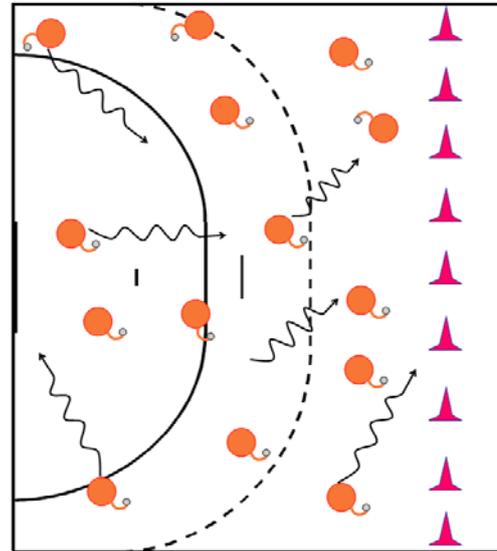


Imagen 3. Representación gráfica de la variante 2 del juego roba colas botando el balón

Después del feedback, volvemos a iniciar el juego para llevar a cabo las soluciones planteadas.

Y una vez que terminamos el juego, se vuelve a reflexionar sobre si las propuestas hechas sobre cómo actuar en la reflexión han ayudado al desarrollo del juego o no.

- Variante 3:

Mismo juego anterior repartidos en dos equipos, al robar un balón se lanza hacia nuestro. Si te roban el balón tienes que ir para tu campo y coger un balón que haya robado un compañero o esperar que un compañero robe y te lo pase. Así se favorece el trabajo en equipo y la comunicación entre compañeros, la toma de decisión de qué hacer cuando robas un balón... (Imagen 4).

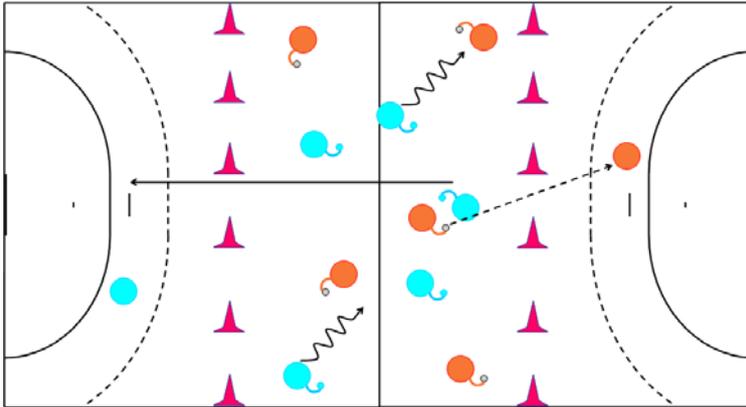


Imagen 4. Representación gráfica de la variante 3 del juego roba colas botando el balón.

**Reflexión por preguntas:* ¿Qué haces cuando te quedas sin balón? Ir al final de mi campo y estar atento para cuando un compañero roba un balón, pedírselo rápido para volver a entrar al juego. ¿Qué haces cuando robas el balón? Pasársela rápido a un compañero, para seguir atento a que no me roben mi balón, y para que éste entre.

Vuelta al juego y vuelta a reflexionar sobre cómo han ido los cambios.

Juegos de pases y desmarque:

Juego de los 10 pases (Ver tabla de símbolos para la representación gráfica en Anexo 2.)

Objetivo: Conservar el balón y mantenerlo. Atacantes, conservar el balón a través del pase. Defensores, interceptar o “robar” el balón.

Contenido: Trabajar en equipo, desmarques, trabajo de pases (precisión).

- Propuesta:

En este juego dividimos la clase en 8 grupos de 3 personas. Y juegan 3 contra 2, 3 con balón intentan hacer los 10 pases y los 2 intentan robar el balón a los contrarios. El defensor que queda sin jugar es cada vez uno distinto, que entra en juego cuando roban el balón y les toca atacar. Y cuando les vuelve a tocar defender es otro el que se queda sin jugar; tienen un orden para que cada vez salga uno. (Imagen 5).

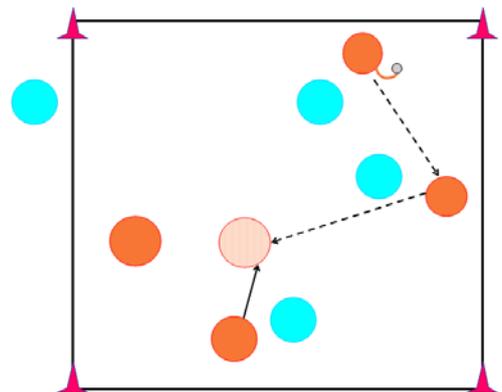


Imagen 5. Representación gráfica de la propuesta del juego de los 10 pases.

Hay que intentar que todos los jugadores del grupo toquen la pelota al hacer los 10 pases.

Normas: No se puede dar más de tres pasos con el balón en las manos. Se cambia de atacantes cuando los defensas roban el balón o cuando los atacantes consiguen 10 pases.

**Parada de reflexión:* ¿Cómo es más fácil dar al fitball con el lanzamiento del balón? Cuanto más cerca estás del fitball más precisión de tiro y más fácil es golpearla y que se desplace hacia el campo contrario. Pero contra más lo acercamos a la línea del equipo contrario más difícil es, ya que está cada vez más lejos. ¿Por qué no conseguimos parar el fitball cuando viene a nuestro campo? Porque no hay ayudas entre los compañeros, queriendo cada uno lanzar su pelota. Si pasásemos el balón al que más cerca está del fitball, éste podría pararlo en vez de tener que ir a por un balón nuevo. Hay que jugar en equipo.

Comenzar el juego otra vez, utilizando las soluciones propuestas.

Al finalizar el juego se reflexiona en si las soluciones eran correctas y nos ayudan a mejorar en el juego, o por el contrario se plantean otras nuevas.

La variante propuesta para este juego, pretende hacer hincapié en la cooperación entre compañeros, la colocación en el espacio y la comunicación entre ellos. (Anexo 3).

Juegos de cooperación, pase y lanzamiento.

Abordar el círculo. (Ver tabla de símbolos para la representación gráfica en Anexo 4).

Objetivos: Conseguir derribar el cono. Atacantes, conseguir dar al cono moviendo rápidamente la pelota mediante pases y desmarques. Defensa, desplazamientos para interceptar el balón y parar los lanzamientos al cono (actúa como defensa y como portero).

Contenidos: Trabajar en equipo, desplazamientos, desmarques, ocupar los espacios, precisión de lanzamientos y pases. Trabajo de táctica y técnica.

- Propuesta: A derribar el cono

Se divide la clase en grupos de 4. Cada grupo con un balón y un cono. El juego consiste en que tres de ellos se van pasando la pelota e intentan derribar el cono mediante un lanzamiento, pero cuando tienen el balón en las manos no pueden dar más de dos pasos. Y el que queda libre, tiene que intentar evitar que tiren el cono intentando robar la pelota en el aire o despejando el lanzamiento al cono.

Al rededor del cono hay un área, un círculo de 2m. de diámetro que no pueden pisar ni los atacantes ni el defensor (Imagen 7).

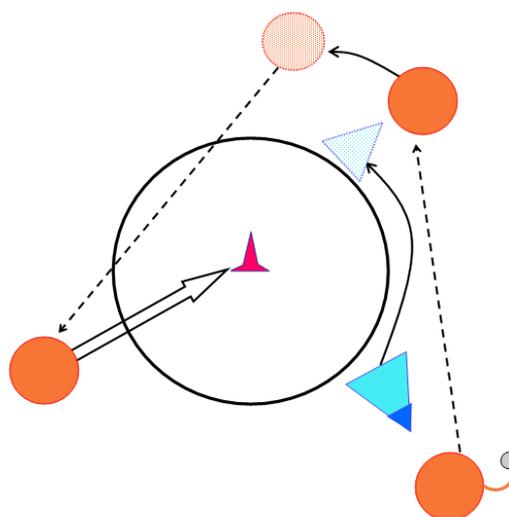


Imagen 7. Representación gráfica de la propuesta del juego de abordar el círculo.

Si algún componente del grupo tira el cono, cambia el puesto con el que le defiende.

Si el profesor dice “cambio de cono”, los 3 del grupo que se están pasando se desplazan realizando pases a otro cono, cambiando así de oponentes.

Normas: Si el pase cruza por medio del círculo, debe ser un pase bombeado para que sea más lento. En cambio si el pase es por fuera puede ser más tenso y rápido.

* *Reflexión por preguntas:* ¿Cómo os habéis colocado los atacantes alrededor del cono? ¿Por qué? **La mejor forma de colocarse es alrededor del círculo, para que al defensor le cueste más defender y llegar a los contrarios para tapan el pase o el lanzamiento al cono.** ¿Es mejor mantenerse quieto en un sitio o ir moviéndose? **Es mejor moverse, acercándose o alejándose del poseedor del balón dependiendo de la colocación del defensor y de sus desplazamientos, facilitando el pase.** ¿Era fácil conseguir el pase al compañero? **Sí, si los pases se hacen rápidos y los compañeros se mueven para recibir en una zona que no pueda interceptar el balón, descascándose de la defensa.** ¿Era sencillo conseguir derribar el cono? **Lo más fácil es acercarte lo máximo posible al área para que la distancia sea más pequeña y sea más sencillo.**

Reinicio del juego para llevar a cabo todo lo aprendido.

Feedback del juego, para ver si lo aplicado ha permitido una mejora del juego y se la táctica.

Se realiza una variante de esta propuesta en la que se proponen unos cambios: el lanzamiento al cono pasa a ser un pase a un compañero en el centro, intentar penetrar con balón en el círculo... En el Anexo 4, se expone la descripción de esta variante y la representación gráfica.

Juego real reducido – Objetivos anteriores.

- 2x1 en campo inespecífico (Ver tabla de símbolos para la representación gráfica en Anexo 5).

Objetivos: Conservar y mantener el balón.

Contenidos: Atacantes, pases y lanzamientos en las mejores condiciones posibles. Defensor, evitar el lanzamiento a portería o el pase entre los contrarios.

En grupos de 4 alumnos con 4 conos y un balón, se colocan en un espacio del polideportivo haciendo una portería de 2,5m de ancho con dos conos, un área a 6

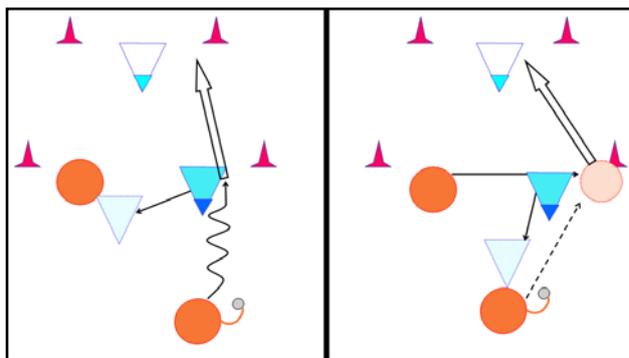


Imagen 8. Representación gráfica de la propuesta del juego 2x1 en campo inespecífico.

metros de la portería de 3m de ancho con los otros dos, y se colocan uno de portero, otro de atacante a tres metros del área más o menos, y los otros dos en la línea del área uno de atacante y otro de defensor. El ejercicio consiste en que los dos atacantes deben intentar marcar gol mediante la acción más fácil, y el defensa tiene que elegir a uno de los dos atacantes e ir a defenderlo. [Si el atacante sale a por el portador, este debe hacer un pase al atacante más próximo a portería; en cambio si el defensor se queda con el atacante de 6m, el portador de balón debe avanzar y lanzar → Esta información no se les proporciona, ya que es lo que queremos que descubran a través de la práctica]. Se trata de no perder el balón e intentar conseguir el gol.

Todos los jugadores rotarán al cabo de dos ataques. El de 9 metros pasa a defender, el defensor pasa a la portería, el portero a atacar en 6 metros, y el que atacaba en 6m pasa a atacar en 9m. Así conseguimos que todos los alumnos desarrollen las distintas habilidades que en el deporte completo van a utilizar (Imagen 8).

Reglas: Los atacantes no pueden realizar pases bombeados. Los defensores no pueden hacer faltas ni quitar el balón de las manos. El defensor debe elegir un atacante para defender, y en esa jugada no puede cambiar.

Parada de reflexión:* ¿Qué tengo que hacer si el defensa sale a defender al atacante poseedor de balón de 9m? **El que no tiene balón, debe desmarcarse fuera del alcance del defensa y prepararse para recibir sin perder el balón, para que al defensa le sea muy complicado interceptar el pase. Y el que posee el balón debe intentar pasar antes de que el defensa le “encierre” y realizar el pase en las mejores condiciones. ¿Qué tipos de pases se han hecho en esta situación? **Pases normales y pases con bote, evitando al defensa.** ¿Qué tengo que hacer si el defensa se queda a defender al atacante de la línea de 6m? **El atacante con balón debe penetrar hasta 6 metros y lanzar, con tres pasos o si está más alejado se le permite dar un bote.**

Vuelta al juego utilizando las soluciones planteadas.

Feedback final para ver si las soluciones planteadas son efectivas.

Objetivos de la progresión de ejercicios: Con esta progresión se pretende conseguir que, con el primer contacto con el balonmano, los jugadores logren trabajar diferentes aspectos técnicos individuales de balonmano (como son el bote, el pase, la recepción, el lanzamiento, los desplazamientos sin y con balón) a través de ejercicios técnico-tácticos que pretenden, además de trabajar los aspectos técnicos que hemos comentado, trabajar aspectos tácticos, que son la elección y utilización de los mismos de la manera más adecuada posible para conseguir un resultado óptimo. La táctica requiere de tomas de decisiones entre diferentes respuestas, intentando actuar lo más rápidamente posible y con la mayor eficacia posible.

Para terminar con una parte de juego reducido (2x1) en el que se aplican todos los aspectos trabajados en la sesión.

Criterios de evaluación de los ejercicios: En esta sesión, los criterios que se van a utilizar para evaluar a los alumnos son los que se han planteado en los objetivos. Por lo que si se consiguen esos objetivos, la sesión habrá finalizado con éxito; pero teniendo en cuenta que si no todos los alumnos lo han conseguido se reforzará en las clases sucesivas de la unidad didáctica de balonmano, ya que esta sesión es la primera.

- Si los alumnos han conseguido realizar pases al pecho a los compañeros que se encuentran cerca de ellos.
- Si los alumnos han sabido dónde colocarse para que le puedan pasar sin que les roben el balón.
- Si los alumnos han conseguido trabajar en equipo.
- Si los alumnos han conseguido lanzar con un poco de precisión.
- Si los alumnos consiguen coordinar el desplazamiento con el bote.

Pero como hemos dicho anteriormente, esta evaluación de la sesión es un mero feedback para el entrenador que utilizará como evaluación de los jugadores, pero, sobre todo, como herramienta para conocer las capacidades y habilidades que los alumnos poseen sobre el juego del balonmano, y así poder adaptar las siguientes niveles de ejercicios al nivel de éstos con la progresión más adecuada para su desarrollo y aprendizaje.

7. Conclusiones y valoración personal

Con el presente trabajo se pretende orientar a aquellas personas que lo lean sobre qué modelos de enseñanza se utilizan en los deportes, desde los más antiguos a los más actuales, haciendo hincapié en el Modelo Comprensivo; y conseguir cumplir los objetivos que nos hemos propuesto al realizar el mismo.

De este modelo se ha hecho un pequeño análisis de qué es, de dónde surge, qué partes, principios y objetivos tiene, y sus herramientas de trabajo. Terminando con una pequeña propuesta práctica en la que se proponen una serie de ejercicios diferenciados por objetivos, en la que se muestra cómo se llevaría a la práctica este modelo.

La conclusión que puedo sacar de este trabajo es que el Modelo Comprensivo es un modelo alternativo con muchas posibilidades de éxito en el ámbito de la enseñanza de la Educación Física, ya que propone una perspectiva en la que el alumno aprende las diferentes partes de cada deporte, técnica, táctica, física, cognitiva, pero siempre entendiendo porqué deben

hacerse, en qué momento son más efectivas, que aspecto es el correcto para utilizar en diferentes situaciones; es decir, se aprende desde la táctica, lo que conlleva toma de decisiones, dándose cuenta de por qué se consigue más efectividad con unas que con otras soluciones, sin olvidar nunca la técnica que se trabaja dentro de estas, pero no de forma analítica y como parte principal del entrenamiento a modo de repetición de modelos. Con esto, se puede sacar en conclusión que para el alumno es más completa y consigue entender las acciones y no memorizarlas.

Si hablamos de la parte del profesorado, las conclusiones pueden ser diferentes, ya que este modelo exige mucho más trabajo continuo del profesor y una observación continua de los alumnos, de las acciones de estos y de las soluciones que están proponiendo.

Como punto fuerte de este trabajo, podemos destacar la explicación mediante juegos prácticos del modelo comprensivo, ya que muchas veces se explica qué es pero es complicado verlo o llevarlo a la práctica. Pero esto no significa que el trabajo no pueda ampliarse con más propuestas prácticas, una explicación más extensa sobre el modelo comprensivo y los juegos modificados, o incluso propuestas de otros deportes incluidos en el mismo grupo de invasión.

Como valoración personal del trabajo, he descubierto y aprendido qué es este modelo y me parece que es un paso a seguir por todos los profesores, ya que es hora de cambiar los modelos más tradicionales, y que prioricemos el buen aprendizaje de los alumnos que las ganas de acomodarnos y trabajar lo mínimo posible.

8. Referencias bibliográficas

- Blázquez-Bermudo, M. (1999). La metodología comprensiva para la enseñanza del deporte en el currículum del maestro especialista en educación física. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 14, 107-124. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292739>
- Cañadas, M., García-Rubio, J., & Parejo, I. (2009, enero). El baloncesto como contenido curricular en educación secundaria. Propuesta para su enseñanza bajo un modelo comprensivo. *Espiral. Cuadernos del profesorado*, Vol. 2, Nº 4-7, 66-76. Recuperado de http://www.cepcuevasolula.es/espiral/index.php?option=com_content&task=view&id=68
- Corrales, A. R. (2009 noviembre-diciembre). La instrucción directa o reproducción de modelos como metodología de enseñanza en el área de educación física. *EmásF:*

Revista digital de Educación Física, N°1, 4-14. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3175382>

- Devís, J. (2006). Bases para una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. En L. F. Brito, L. E. Palacios, C. Martínez-Jasso, & R. Tinoco, *Educación Física I. Antología. Primer Taller de Actualización sobre los Programas de Estudio 2006. Reforma de la Educación Secundaria*, 65-76. México: Secretaría de educación pública, 2006.
- Devís, J., & Peiró, C. (1992). Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. En R. Tinoco, R. Leyva, E. Bringas, L. E. Palacios, F. Neri & D. Bautista, *Educación Física II. Antología. Primer Taller de Actualización sobre los Programas de Estudio 2006. Reforma de la Educación Secundaria*, 93-108. México: Secretaría de educación pública, 2007.
- Devís, J., & Sánchez, R. (1996) La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. En J.A. Moreno y P.L. Rodríguez (dirs.) *Aprendizaje deportivo*, Universidad de Murcia, pp. 159-181. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/271846600_La_ensenanza_alternativa_de_los_juegos_deportivos_antecedentes_modelos_actuales_de_iniciacion_y_reflexiones_finales
- Díaz del Cueto, M., & Castejón Oliva, F. J. (2011). La enseñanza comprensiva del deporte: dificultades del profesorado en el diseño de tareas y en la estrategia de pregunta-respuesta. *Tandem: Didáctica de la educación física*, N° 37, 31-41. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3705782>
- González-Villora, S., Gil, P., & Pastor, J. C. (2008). Diseño y aplicación del modelo comprensivo de los deportes en el floorball como instrumento de formación del profesorado. *Revista Pulso*, N° 31, 93-116. Recuperado de <http://revistapulso.cardenalcisneros.es/documentos/articulos/85.pdf>
- Jiménez-Vaquerizo, E. (2013). Metodología y motivación en Educación Física. Análisis de la práctica docente. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 184. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd184/metodologia-y-motivacion-en-educacion-fisica.htm>
- Joyce, B. & Weil, M (1985). Modelos de enseñanza. Madrid: Anaya. Recuperado de http://www.unizar.es/cce/atencion_diversidad/Didactica/Modelos%20de%20ense%C3%B1anza.pdf
- López-Ros, V., Castejón, F. J., Bouthier, D., & Llobet-Martí, B. (2015). Modelos para una enseñanza comprensiva del deporte. Espacios comunes para el encuentro (y algún desencuentro). *Agora para la educación física y el deporte*, 17(1), 45-60.

Recuperado de <https://www.udg.edu/LinkClick.aspx?fileticket=ol1yqirXh0Q%3D&portalid=88&language=ca-ES>

- Martínez-Valcarcel, M. (2004). Los modelos de enseñanza y la práctica de aula. Universidad de Murcia. Recuperado de <http://www.um.es/docencia/nicolas/menu/publicaciones/propias/docs/enciclopediadidacticarev/modelos.pdf>
- Méndez-Giménez, A. (1999). Modelos de enseñanza deportiva: análisis de dos décadas de investigación. Revista digital *Lecturas de Educación Física y Deportes*, Nº13. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/236232798_Modelos_de_ensenanza_deportiva_analisis_de_dos_decadas_de_investigacion
- Otal, J. C. (2014). *La enseñanza comprensiva de los juegos deportivos en el ámbito escolar*. Trabajo Fin de Grado, Facultad de Ciencias humanas y de la educación, Universidad de Zaragoza, Huesca. Recuperado de <http://zaguan.unizar.es/record/14330/files/TAZ-TFG-2014-508.pdf>
- Pérez-Pueyo, A. (coord.) (2013). *Cómo enfocar el calentamiento y los juegos desde la intencionalidad del estilo actitudinal*. León: Actitudes Profesionales S. L.
- Rojo, J. C. (2014). *La metodología comprensiva en Educación Física*. Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid, Segovia. Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/5098>
- Sánchez, R., Navarro, V., & Devís, J. (2014). El modelo teaching games for understanding en el contexto internacional y español: una perspectiva histórica. *Ágora para la educación física y el deporte*, Nº16 (3), 197-213. Recuperado de http://agora-revista.blogs.uva.es/files/2014/12/agora_16_3b_sanchez_et_al.pdf

9. Anexos

Anexo 1: Juegos de bote (coordinación desplazamiento-bote)

Roba colas botando el balón

- Propuesta:

Tabla de símbolos para la representación gráfica de los juegos deportivos	
	Conos
	Desplazamiento en bote
	Jugador con balón y con cola (peto colgado del pantalón)

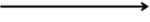
- Variación 1:

Tabla de símbolos para la representación gráfica de los juegos deportivos	
	Conos
	Desplazamiento en bote
	Jugador con balón y con cola. El color diferencia a los equipos.
	Banco donde se dejan los petos robados.
	Bloqueo

- Variante 2:

Tabla de símbolos para la representación gráfica de los juegos deportivos	
	Conos
	Desplazamiento en bote
	Jugador con balón

- Variante 3:

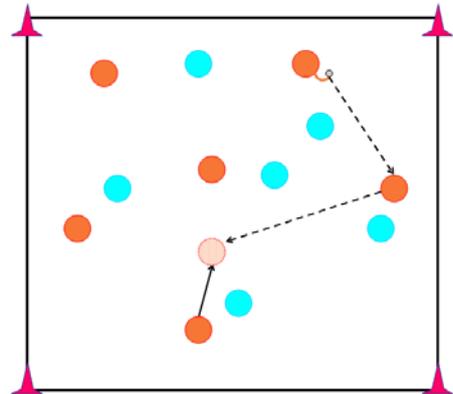
Tabla de símbolos para la representación gráfica de los juegos deportivos	
	Conos
	Desplazamiento sin balón
	Pase
	Desplazamiento con balón
	Jugador con balón
	Jugador sin balón

Anexo 2: Juegos de pases y desmarque

Tabla de símbolos para la representación gráfica de los juegos deportivos	
	Conos
	Desplazamiento sin balón
	Pase
	Jugador sin balón
	Jugador con balón
	Posición final después de desplazamiento

- Variante 1:

En este juego se divide la clase en cuatro grupos, y se juega en dos zonas diferentes 6x6. El juego consiste en ir realizando pases con los compañeros de tu grupo sin que los contrarios te roben en balón, todo ello sin salirse del espacio delimitado (10mx10m). Los alumnos deben desmarcarse por el espacio para que el que tiene el balón pueda pasarles sin que haya peligro de que los contrarios roben el balón.



Normas: No puedes moverte con el balón en la mano más de 3 pasos. No pueden robar el balón de las manos del contrario. Si el balón sale del espacio, saca el equipo contrario al que la tiró fuera.

**Parada de reflexión por preguntas:* ¿Cómo realizo un pase bueno? Si mi compañero está pidiéndome el pase y me está mirando, es más fácil que el pase sea bueno. Y el pase debe ir tenso (para que llegue más rápido) y a la altura del pecho. ¿Cómo me es más fácil recibir? Colocando las manos a la altura del pecho, los dedos índices y pulgares de ambas manos juntos, formando como un “cuenco” donde encaje el balón. ¿Qué tienen que hacer los atacantes que no tienen balón? Desplazarse por el espacio, intentando dejar a sus defensores para que entre el poseedor de balón y él no haya

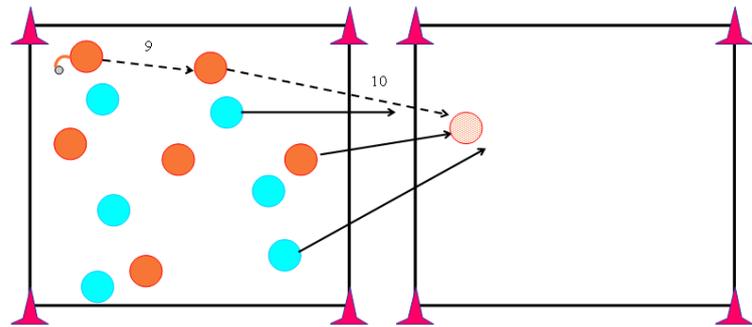
ningún defensor. Y distribuirse por todo el espacio para que los defensores tengan que moverse más. ¿Qué hay que hacer para robar el balón? Cada uno defender a un atacante e intentar colocarse entre el balón y el atacante para poder interceptar el pase.

Vuelta al juego

Reflexión sobre si las conclusiones sacadas de la reflexión han servido para optimizar las actuaciones en el juego.

- Variante 2:

Después de la variante en superioridad numérica seguida por la variante en igualdad numérica, la tercera variante que se propone es el juego de los 10 pases con cambio de campo.



Seguimos con la clase dividida en 4 equipos de 6 personas, que se enfrentarán en igualdad numérica 6 contra 6. Pero esta vez campo se divide en dos cuadrantes. Solo se juega en uno, pero el pase número 10, hay que darlo en el otro cuadrante, así trabajamos a mayores el control de los puntos, los pases más largos y el desplazamiento al terminar una acción (como cuando termina nuestra defensa y nos desplazamos al otro campo a atacar en el balonmano global). Cuando el pase nº 10 se realiza al campo contrario, y el jugador la coge, comienza el juego en ese cuadrante el mismo equipo que tiene el balón.

**Reflexión por preguntas:* ¿Qué dificultad se encontraba para cambiar de cuadrante con el pase 10? 1- Que los jugadores no se acordaban en las primeras rondas. 2- Que el poseedor de balón no se daba prisa y todos sus compañeros estaban en el otro cuadrante pero cubiertos por algún defensor. 3- Que el pase era demasiado largo y se fallaban. ¿Cómo podemos solucionar estas dificultades? 1- Estar atentos y contar en alto los pases que se llevan. 2- Pedir rápido el balón desde el cuadrante contrario. Que los atacantes crucen rápido y se desmarquen de los defensores antes de que pasen todos. 3- Hacer el noveno pase cerca del otro cuadrante, para que el pase no fuese tan largo y forzado, evitando así el fallo y la consiguiente pérdida de balón.

Volvemos a jugar, llevando a cabo las soluciones planteadas.

Se hace otra pequeña reflexión sobre si son correctas las soluciones planteadas anteriormente.

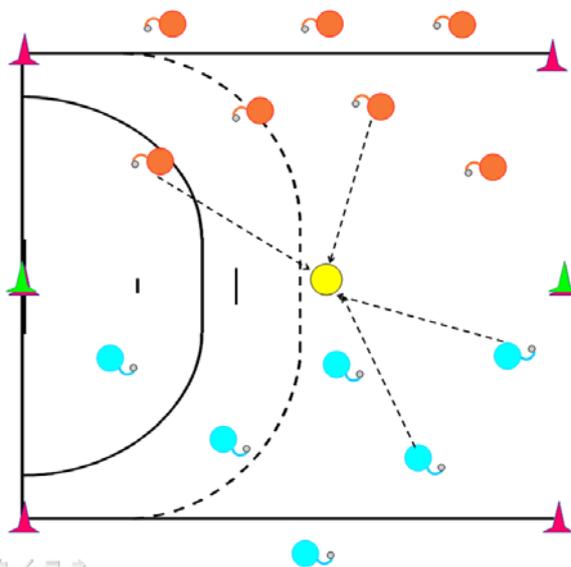
Anexo 3: Juegos de lanzamiento y puntería.

¡¡Que viene!!

Tabla de símbolos para la representación gráfica de los juegos deportivos	
	Conos
	Conos que delimitan el campo a la mitad
	Desplazamiento con bote
	Pase y lanzamiento al fitball
	Jugador con balón
	Fitball

- Variante 1:

Con la clase dividida en 4 grupos de 6 personas. Se divide el campo (40x20m) en 4, y cada equipo se coloca en un cuarto y se enfrenta al equipo que se sitúa enfrente de ellos. Con un balón cada alumno, deben ir lanzando a un fitball (que habrá en el medio de la pista) intentando que este cruce la línea de fondo del equipo contrario, consiguiendo así un punto. Los alumnos tienen la libertad de colocarse donde quieran, dentro de su cuarto de campo; menos uno que tiene que estar detrás de la línea de marca para coger los balones que lanzan los contrarios y pasárselos a sus compañeros para que golpeen el fitball o lanzar el evitando el punto si el fitball está muy cerca. Los jugadores de detrás de la línea de marca son lo que pasan los balones a sus compañeros, eligiendo a quien se la pasa para hacer avanzar el fitball en la dirección contraria.



Normas: No pueden moverse por el campo, el/los únicos que se pueden mover son los que están detrás de la línea de marca.

**Parada de reflexión:* ¿Cómo os habéis colocado por el campo? ¿Por qué? La mejor colocación es varios en la zona de marca, 2 o 3, para ir rápido a por los balones que lanzan los contrarios y pasárselos a sus compañeros o lanzar ellos (uno es demasiado poco y no le daría tiempo a ir a por los balones); y los otros 3 o 4 repartidos por el campo de manera que alguno está más avanzado que otros, para que siempre haya cerca alguien del fitball y sea más fácil darle. ¿A quién pasaban el balón los de atrás? Lo mejor es que se la pasen a los compañeros que están más cerca del balón y pueden golpearla con más facilidad, para ello los compañeros deben pedir la pelota y estar atentos para recibir bien. ¿Es diferente lanzar que pasar? Si, pasar es cuando tiras el balón a tu compañero, intentando que le llegue en buenas condiciones, tenso y al pecho. Y lanzar es cuando tiras el balón a portería, o en este caso a dar al fitball. Recordar que es más fácil conseguir el objetivo ayudándose entre compañeros y pasando al que más cerca esté del balón.

Vuelta al juego para llevar a cabo las soluciones planteadas en el feedback.

Parada para pensar si lo que hemos cambiado nos ha ayudado a mejorar el juego y conseguir los objetivos con más facilidad.

Anexo 4: Juegos de cooperación, pase y lanzamiento.

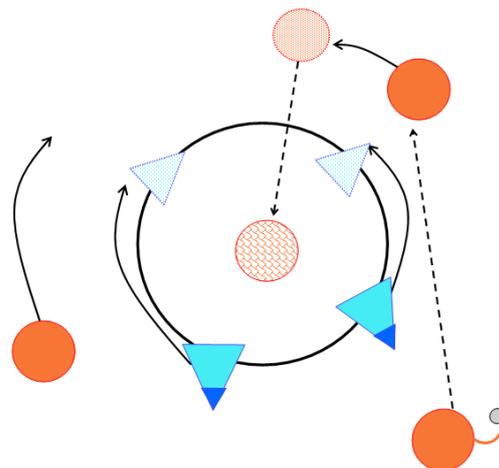
Abordar el círculo.

Tabla de símbolos para la representación gráfica de los juegos deportivos	
	Conos
	Pase
	Desplazamiento sin balón o con balón pero sin bote (No vale botar).
	Lanzamiento al cono
	Jugador con balón
	Jugador atacante sin balón
	Jugador atacante del centro del círculo
	Posición final de jugador atacante
	Jugador defensor
	Posición final de jugador defensor

- Variante 1: Balón adentro

En este juego, se divide el grupo en grupos de 6; uno de ellos se colocará en medio del círculo, tres alrededor del círculo con un balón (serán los atacantes) y los otros dos por la circunferencia, pudiendo desplazarse por el interior del círculo, defendiendo.

El ejercicio es similar al anterior, pero en esta ocasión son más defensores. Los atacantes tienen dos objetivos: Conseguir pasar al



atacante que está dentro del círculo o conseguir penetrar dentro del círculo con el balón en las manos sin que los defensores le toquen.

**Reflexión por preguntas:* ¿Por qué no le llegan los balones al atacante del centro? Porque los defensores o sus brazos están en la línea de pase y consiguen interceptar el balón. ¿Qué solución habéis buscado? Mover el balón rápido para que no les de tiempo a llegar a tapar o amagar el pase hacia un lado para que se desplacen y poder pasar directamente. ¿Por qué es más difícil entrar en el círculo que pasar al del centro? Porque el pase es más rápido que el desplazamiento, con un amago el defensa pierde rápido la línea de tiro, pero para poder entrar sin que te toquen los defensores tienen que estar bastante lejos para no llegar. ¿Cómo se movían los defensores? Lo más fácil es que estén colocados a los lados del que tiene el balón, defendiendo a este si quiere entrar al círculo y el pase al círculo, pero viendo a los otros dos atacantes para si le pasan moverse rápidamente a colocarse a los lados del contrario.

Reiniciar el juego para poner en práctica lo reflexionado.

Al terminar el juego, volver a reflexionar sobre las consecuencias que han tenido las reflexiones anteriores.

Anexo 5: Juego real reducido – Objetivos anteriores.

2x1 en campo inespecífico

Tabla de símbolos para la representación gráfica de los juegos deportivos	
	Conos
	Pase
	Desplazamiento sin balón o con balón pero sin bote (No vale botar).
	Desplazamiento con bote
	Lanzamiento al cono
	Jugador atacante con balón
	Jugador atacante sin balón
	Posición final de jugador atacante
	Jugador defensor
	Posición final de jugador defensor
	Portero

