



LG Básquet - Curso de monitor

Unidad 3: Apuntes complementarios de lectura

El básquet como deporte de Invasión

Analizaremos ahora los **deportes de invasión**, para identificar ciertas características que necesitamos conocer para poder manipular y así, dependiendo de nuestra intencionalidad pedagógica, desarrollar algún concepto en particular. Estas son:

- Son deportes sociomotrices de colaboración / oposición.
- Ponen en contacto a más de una persona, conformando así dos equipos.
- Los dos equipos comparten un mismo espacio e interactúan en forma simultánea.
- Los equipos se oponen entre sí en un mismo campo de juego.
- Ambos equipos tienen un objetivo en común: conseguir tantos y evitar que otros lo consigan.
- Las acciones están sujetas a una normativa que limita las posibilidades motrices individuales y colectivas.
- Ambos, luchan por la posesión de un móvil, para lograr orientarlo hacia una meta determinada.

Algunos deportes que responden a estas características podrían ser: Básquetbol, Fútbol, Handball, Rugby, Hockey, Cestoball y Waterpolo.

Durante muchos años, la Teoría del Entrenamiento obvió estas características, extrapolando concepciones y métodos de trabajo de otras especialidades a los deportes de equipo. Al estar el rendimiento en los deportes psicomotrices condicionados fundamentalmente por los factores de ejecución del acto motor (técnica y condición física), buena parte de los planteamientos aplicados en la enseñanza de estos deportes son consecuencia directa de una predominancia total en la Teoría del Entrenamiento de los aspectos biológicos, sobre una concepción más global que incluya pertinentemente los factores perceptivo-cognitivos que caracterizan y dominan a estas prácticas. Para nada estamos en desacuerdo con la enseñanza de la ejecución de los gestos que predominan en los deportes, pero no debemos olvidarnos que, cosa que no ocurre en los deportes psicomotrices, estos deportes presentan situaciones cambiantes y con alto grado de incertidumbre, para el cual debemos desarrollar en un alto grado los mecanismos perceptivos y de toma de decisión de nuestros alumnos.

Esta incertidumbre, característica de los deportes sociomotrices, hace que los alumnos deban recurrir una y otra vez a sus capacidades de resolución inteligente de problemas a través de movimientos que lo lleven a cumplir con éxito esa tarea. Para lo cual, los docentes a cargo deberíamos ofertar experiencias que impacten en el desarrollo de las Capacidades Lógico-Motrices, considerándolas como la capacidad de resolver situaciones-problema de índole motor, a partir de considerar las posibles motrices y eligiendo las más adecuadas para alcanzar el objetivo deseado. Son las capacidades intelectuales aplicadas en el ámbito de lo motor. Definiendo esta capacidad de resolución de problemas como la capacidad de adaptar estructuras lógico motriz a problemas de índole motor, las cuales tienden a conseguir el éxito a la resolución del problema que se presenta en los juegos motores. Capacidad que se desarrolla en el plano motor, a partir de la experiencia y la convivencia con la práctica de actividades motoras.

Por otro lado, también poseen ciertas características comunes. Ellas son:

- Los elementos invariables del juego (móvil, compañeros, adversarios, espacio, meta y reglas).
- El ciclo de juego y sus fases (transiciones de ataque – defensa y viceversa).
- Los roles y sus alternativas de acción (jugador atacante con pelota, jugador atacante sin pelota, jugador que defiende al atacante con pelota y jugador que defiende al atacante sin pelota).
- Características de las acciones motrices en los deportes colectivos (variables perceptivas, decisionales y de ejecución).

En general son aquellos en que cada uno de los dos equipos en juego trata de alcanzar más veces con el móvil (balón, disco volador, pelota, bola, pastilla, dardo...) la meta, aro o portería del equipo contrario. Para ello, los equipos tratan de conquistar el terreno de juego de los contrincantes, conservando el móvil y atacando su meta. También deben aprender a defender el espacio y su portería.

Es sabido que los deportes de invasión se componen esencialmente de habilidades abiertas, que en contraposición a las cerradas, se realizan en un ambiente incierto, dependiente de las demandas situacionales, en las que el participante debe anticiparse y tomar decisiones. En ellos se requiere un alto componente perceptivo y el ambiente de juego es imprevisible, a priori, en su totalidad.

Para Grèhaigne y Godbout (1995) la noción de oposición también lleva a considerar a los equipos como interacción de sistemas complejos organizados. Las características estructurales de estos sistemas consisten en un programa que puede ser modificado o transformado de acuerdo con la experiencia adquirida. La principal propiedad funcional de estos sistemas es ser capaces de aprender, no sólo como individuos, sino también como equipo. Para los autores citados, tan importante como conservar el orden en los deportes de invasión es reconducir el desorden establecido durante el juego. En un partido, el equipo contrincante pretende generar lo inesperado, haciéndose necesarias constantemente adaptaciones de fuerzas. En pocas ocasiones un partido se fundamenta en la aplicación de las respuestas tácticas aprendidas en los entrenamientos. Por el contrario, sólo se pueden prever algunas probabilidades de evolución para el ataque y la defensa, lo que indica la importancia de la capacidad para resolver los problemas inherentes al juego lo más rápido posible.

Situación prevista antes y luego de iniciarse en el proceso

La iniciación deportiva del niño debe ser considerada como un proceso, y como tal debemos conocer cuáles son sus características y saber con qué podemos encontrarlos. El mismo comenzará con un lógico egocentrismo por parte del niño, aspecto que debemos conocer e intentar, a lo largo del proceso, revertirlo. No olvidemos que la característica fundamental de estos deportes es que se desarrollan en equipo, aspecto por el cual el niño aprenderá valores y sentido de pertenencia a un grupo. Las características del proceso de iniciación, generalmente pueden ser similares a las que detallamos a continuación:

Iniciación en desarrollo:

A) JUEGO COLECTIVO

- No todos los niños participan necesariamente en el juego.

- Las relaciones con los demás se realizan de forma casual.
- Los jugadores se colocan detrás o delante del poseedor de la pelota, no habiendo diferencias entre los defensores y los atacantes ya que todos intentan poseer la pelota.
- La pelota pasa a menudo de uno a otro pero sin control total sobre él.
- La pelota raramente va de una meta hacia otra.

B) JUGADOR CON POSESIÓN DE LA PELOTA

- Conduce él solo la pelota hacia la meta, si puede, llegando a intentar convertir.
- Si no puede intentar la conversión cómodo, la pasa al compañero más cercano o intenta de cualquier manera.
- Si no puede avanzar debido a la acción de la defensa, le pasa la pelota a un compañero, generalmente a quien considera el mejor.

C) JUGADOR OFENSIVO QUE NO ESTÁ EN POSESIÓN DE LA PELOTA

- Permanece inmóvil observando al que tiene la pelota.
- Se dirige hacia él.
- Se imagina que le van a pasar la pelota.

D) JUGADOR EN DEFENSA

- Mira al que tiene la pelota.
- Se sitúa entre el poseedor de la pelota y el adversario más próximo.
- Intenta interceptar el pase si la pelota pasa cerca suyo.

Jugadores finalizando la etapa de iniciación:

A) JUEGO COLECTIVO

- Lograr que todos los jugadores participen en el juego circulando la pelota hacia el objetivo del juego: la meta.
- Utilizar el espacio con la intención de recibir la pelota.
- Controlar la pelota y observar interpretando la información que recibe de sus compañeros y los contrarios.
- Defender cada jugador a un adversario.

B) JUGADOR EN POSESIÓN DE LA PELOTA

- Controla la pelota y progresa hacia la meta con seguridad.
- Intenta convertir en condiciones óptimas.
- Comunica claramente a sus compañeros lo que desea de ellos.
- Interpreta y utiliza las acciones de sus compañeros para lograr sus objetivos.

C) JUGADOR OFENSIVO QUE NO ESTÁ EN POSESIÓN DE LA PELOTA

- Interpreta las necesidades del portador de la pelota.
- Saca rendimiento de las reacciones de su defensor sin molestar al poseedor de la pelota.
- Responde a las necesidades de sus compañeros con vistas a inutilizar a su equipo defensor.

D) JUGADOR EN DEFENSA

- Obliga al atacante a intentar convertir en malas condiciones.
- Disputa la pelota con la intención de robarlo e iniciar el contraataque.
- Si su atacante posee o esta cerca de la pelota, prevé o impide sus movimientos. Si su atacante está lejos de la pelota, ayuda a sus compañeros a contrarrestar cualquier iniciativa ofensiva.

Fases de la evolución del niño

La iniciación conlleva el respeto a unas fases que vienen determinadas por la evolución psicomotriz de los niños, las cuales debemos conocer y respetar. Ellas son:

FASE DE CONTROL DEL BALÓN

Situación inicial: el niño no entiende el juego colectivo y sólo busca la posesión del balón.

Objetivo: pasar de la posesión individual del balón a la colectiva.

Juegos: situaciones de desmarque y marcaje con y sin el balón, no orientadas hacia la canasta, que obliguen a relacionarse con los compañeros como único camino de conseguir el éxito.

Sub-fases:

- Consigo mantener el balón sólo.
- Consigo mantener el balón con mis compañeros.
- Consigo mantener el balón frente a mis adversarios.
- Consigo mantener el balón con mis compañeros y frente a mis adversarios.

FASE DE PROGRESIÓN CON EL BALÓN

Situación inicial: el niño tiene relaciones de colaboración pero difícilmente progresa en busca de un objetivo común.

Objetivo: dotar de los recursos necesarios para progresar, tanto de manera individual como colectiva.

Juegos: se mantiene los de la etapa anterior, pero se introducen objetivos a alcanzar que requieran de progresión y avance para su consecución.

Sub-fases:

- Puedo progresar con el balón sólo.
- Puedo progresar con el balón con mis compañeros.
- Puedo progresar con el balón frente a mis adversarios.
- Puedo progresar con el balón con mis compañeros y frente a mis adversarios.

FASE DE ORIENTACIÓN CON EL BALÓN

Situación inicial: afinar sus conductas de orientación por el progresivo número de dificultades que aparecen en el juego.

Objetivo: dotar de los recursos necesarios para definir claramente la mejor orientación en función de cada situación planteada.

Juegos: idem a los anteriores pero los objetivos son más delimitados y definidos.

Sub-fases:

- Me oriento con el balón sólo.
- Me oriento con el balón con mis compañeros.
- Me oriento con el balón frente a mis adversarios.
- Me oriento con el balón con mis compañeros y frente a mis adversarios.

FASE DE ESTRUCTURACIÓN: CARACTERÍSTICAS DIFERENCIALES DEL DEPORTE

Situación inicial: el jugador tiene gran variedad de recursos motrices a los que habrá que dotar del grado de complejidad de las distintas técnicas del deporte en concreto, en función de los siguientes parámetros:

Objetivo: estructurar las bases necesarias para preparar al jugador en la práctica de los juegos de invasión.

Juegos: juegos adaptados, reducidos, formas jugadas.

A continuación presentamos un sumario de los problemas tácticos que pueden trabajarse a partir de las actividades propuestas para favorecer la comprensión de los principios tácticos básicos de los deportes de invasión, tanto en ataque como en defensa. Su consecución irá conformando el conocimiento táctico y de las reglas de acción (Grèhaigne y Godbout, 1995) a partir del estado definido por Festinger como disonancia cognitiva (citado en Sánchez, 1990).

	Principios Tácticos	Problemas Tácticos	
		Atacante con balón	Atacante sin balón
A T A Q U E	1. Conservar la posesión del móvil	¿A quién pasar? ¿Cuándo pasar? ¿Qué tipo de pase realizar?	¿Se necesita un pase en el juego? ¿Debo desmarcarme? ¿Cuándo? ¿Cómo sé que mi compañero quiere pasarme?
	2. Avanzar con el móvil e invadir el terreno del equipo adversario	¿A quién pasar? (se da prioridad al pase hacia los jugadores más cercanos a la portería contraria) ¿Cuándo pasar? ¿Qué tipo de pase realizar? ¿Pasar o avanzar?	¿Cuándo debo progresar hacia la meta? ¿Cuál es el mejor espacio al que desplazarme? ¿Cómo puedo crear un espacio en el área contraria? ¿Soy necesario para el próximo pase?
	3. Conseguir tirar a la meta y marcar	¿Cómo puedo conseguir el tanto? ¿Desde dónde puedo ser más eficaz? ¿A qué zonas de la meta debo tirar? ¿Hay alguien mejor situado que yo?	¿Dónde colocarme en caso de rechace? ¿Puedo llevarme conmigo a la defensa para dejar libre a un compañero?
	Principios Tácticos	Problemas Tácticos	
		Al atacante con balón	Al atacante sin balón
D E F E N S A	1. Recuperar la posesión del móvil	¿Dónde debo colocarme? ¿Cómo debo defender? ¿Cómo puedo hacer más difícil la posesión? ¿Qué tipo de marcaje realizar: al hombre o al espacio?	¿Dónde debo colocarme? ¿Cómo debo defender? ¿Qué tipo de marcaje realizar: al hombre o al espacio?
	2. Evitar la invasión	¿Cómo debo marcar? ¿Cómo cubrir cuando se encuentran en el área de meta? ¿Y fuera del área?	¿Cómo debo marcar? ¿Cómo cubrir cuando se encuentran en el área de meta? ¿Y fuera del área?
	3. Evitar la puntuación	¿Dónde debo colocarme? (entre el balón y la meta) ¿Qué hacer? Evitar el tiro, bloquearlo...	¿Dónde colocarme? (de cara al balón y al jugador) ¿Qué hacer? Cubrir ángulos de pase o tiro para proteger la meta.
Principales problemas tácticos inherentes a los deportes de invasión.			

Los problemas tácticos presentados son similares en todos los deportes de invasión puesto que comparten los principios tácticos básicos. Sin embargo, se requieren diferentes técnicas para su resolución en función de la especialidad deportiva.

El planteamiento fenómeno-estructural sugerido por Bayer (1992) para la enseñanza de los deportes colectivos, posteriormente concretado por otros autores en diversos modelos, nos parece el más apropiado para el diseño de las sesiones mediante la técnica de indagación. Lasierra y Lavega (1993) proponen un proceso metodológico compuesto por cuatro fases crecientes en cuanto a complejidad. Estas fases son:

- Fase 1: La pelota como centro de atención. Aprendo a mantener el balón conmigo, con mis compañeros, frente a mis adversarios, y con mis compañeros y frente a mis adversarios.
- Fase 2: Fase de progresión. Puedo progresar con el balón solo, con mis compañeros, frente a mis adversarios, y con mis compañeros y frente a mis adversarios.
- Fase 3. Fase de orientación. Soy capaz de orientarme con el balón solo, con mis compañeros, frente a mis adversarios y con mis compañeros y frente a mis adversarios.
- Fase 4: Fase de estructuración progresiva de las características diferenciales de cada deporte de equipo.

Nosotros nos hemos apoyado en esta estructura pero apostando desde el principio por la resolución ante un opositor. Tampoco hemos seguido el orden lógico de estas fases propuesto por Lasierra y Lavega (opus cit.) y optamos por alterar y combinar las etapas, con la idea de involucrar a los alumnos en una constante reconstrucción de la solución en cada ensayo. En este sentido, Ruiz (1995) recoge estudios de diversos autores que advierten resultados positivos al introducir programas de práctica variable aleatoria con respecto a los programas variables organizados en bloques. Este polémico fenómeno, llamado efectos de la interferencia contextual, está siendo todavía estudiado en el ámbito de la Educación Física y la Iniciación Deportiva, pero podría ocasionar un fuerte varapalo a la concepción clásica de las progresiones en metodología. En general, el sistema de trabajo puede consistir en el planteamiento de preguntas a los alumnos (a partir de situaciones lúdicas) para su exploración en pequeños grupos. Tras unos minutos de práctica, cada grupo expondrá al resto de la clase las respuestas encontradas y se comentarán.