

LOS MODELOS DE ENSEÑANZA COMPRENSIVOS. SU APLICACIÓN EN EL BÉISBOL.

Lic. Maykel Martínez García ¹, Dr. C. José Enrique Carreño Vega ²

1. Universidad de Matanzas – Sede “Camilo Cienfuegos”, Vía Blanca Km.3, Matanzas, Cuba. maykel.martinez@umcc.cu

2. Universidad de Matanzas – Sede “Camilo Cienfuegos”, Vía Blanca Km.3, Matanzas, Cuba. jose.carreno@umcc.cu



Resumen

Este trabajo comprende el estudio de los modelos de enseñanza – aprendizaje en la iniciación deportiva, su aplicación a un equipo de Béisbol en el municipio Unión de Reyes. Para ello, se ha realizado un breve repaso teórico a los diferentes modelos de enseñanza - aprendizaje en la iniciación deportiva, en la búsqueda de la comprensión en el aprendizaje y la preocupación por facilitar aprendizajes significativos, así como la privilegiar en el proceso de iniciación deportiva estrategias de enseñanza-aprendizaje que conceden a los alumnos un papel más activo en la actividad formativa y que al propio tiempo asegure poder llevar a la práctica un modelo de enseñanza - aprendizaje basado en la comprensión, en la reflexión y en la búsqueda activa de posibles soluciones por parte de los jugadores en formación.

Palabras claves: modelo de enseñanza, iniciación deportiva, comprensión, táctica, béisbol.



Introducción.

Durante las últimas décadas, la iniciación deportiva en su conjunto se ha movido dentro de los cauces que ha marcado el aprendizaje de las habilidades técnicas. La enseñanza deportiva ha puesto un excesivo énfasis en la técnica deportiva como consecuencia de la influencia que ha tenido el proceso de racionalización sufrido por las sociedades industriales desde el siglo pasado. Tal y como apunta García Ferrando (1990), la *«racionalización en el deporte, en tanto que tendencia a la utilización de métodos para mejorar el rendimiento y las condiciones del acto deportivo, no es más que la aplicación al campo del deporte de la general tendencia racionalizadora de la sociedad industrial»*.

En el ámbito de la enseñanza y la iniciación deportiva, este proceso de racionalización acabó separando la teoría de la práctica, la preparación física de la preparación técnica, la enseñanza de las habilidades técnicas del contexto real de juego y, por supuesto, la técnica de la táctica. Incluso las habilidades técnicas se descompusieron en partes y se enseñaron de forma secuencial para luego restituirlos en el contexto de juego.

Sin embargo, esta forma de ver la iniciación deportiva en los juegos deportivos presenta importantes limitaciones, ya que no tiene en cuenta ciertos factores característicos de los juegos deportivos como son la globalidad, la complejidad, la adaptabilidad, y la incertidumbre. Además, esta aproximación técnica olvida, o relega a la mínima expresión, las características más apreciadas en un juego deportivo y propio de la racionalidad humana: los pensamientos abiertos, la capacidad para responder a nuevas situaciones, la habilidad para reflexionar en acción y la capacidad de imaginación y de creatividad.

Considérese que cuando se inicia una perspectiva técnica, la táctica no se introduce hasta mucho más tarde y no se da opción a que aparezcan las características anteriores. Por lo tanto, además de las limitaciones, este retraso también posee problemas pues muy probablemente puede que constriña la capacidad creativa de los participantes y reduzca la posibilidad de que un amplio número de personas disfruten de un juego deportivo. Dígase que se convierte en una aproximación selectiva que da mayor opción a las personas habilidosas y más capacitadas físicamente en ese momento (en edades típicas de iniciación deportiva), mientras que discrimina a muchas otras que podrían ser grandes creadoras de



juego y no poseen esas capacidades, ya sea porque les resulte difícil conseguirlas o porque las desarrollan más tarde.

Debido a los problemas y limitaciones de la perspectiva técnica de enseñanza, la dominante en la iniciación deportiva debería ser una forma inclusiva que motive y prepare para la siguiente fase de formación deportiva (desarrollo), lo cual hace que resulte necesario incursionar en algunos modelos de iniciación denominados inicialmente como alternativos que han sido promovidos en la contemporaneidad del contexto mundial para pasar, posteriormente, a tratar las principales características del modelo comprensivo.

Es oportuno, antes de profundizar en el estudio de la temática, referir que los autores asumen estos modelos que indistintamente son denominados alternativos o comprensivos, como lo segundo, los cuales pretenden promover desde el juego el aprendizaje de la táctica a la vez que se motiva al alumnado para que mejoren sus destrezas técnicas e incluso, de manera conjugada, se desarrollan capacidades motrices. Ello en atención a que lo alternativo indica su uso cuando existe ya una teoría que normalmente funciona en ese campo, pero que, por algunas razones y en condiciones muy particulares no puede ser utilizada para la obtención de los objetivos planteados, lo cual no es el caso, ya que se está en presencia de modelos que con una misma pretensión se han ido superando para el logro de una mayor eficiencia del proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de la práctica deportiva.

Desarrollo.

1.- Modelos de enseñanza en la Iniciación deportiva.

La preocupación por el tipo de modelo de enseñanza - aprendizaje utilizado para la enseñanza de los deportes, especialmente en sus etapas de iniciación, ha sido, durante muchos años, tema de discusión entre los profesionales de la enseñanza deportiva. Y es que una de las primeras responsabilidades que debe afrontar un profesor es seleccionar entre los modelos disponible, combinarlos, haciendo, de manera creadora, sus propios ajustes si lo considerara pertinente y así definitivamente lograr su propósito de inicia a los niños a su cargo en una actividad deportiva dada.



Sin duda, el primer objetivo es escoger un modelo de enseñanza que se adapte a las características del deporte que se va a enseñar y que atienda a las características individuales del practicante, buscando un aprendizaje eficaz adaptado a las necesidades, dificultades y ritmos de cada uno.

Antes de comenzar a conocer qué tipos de modelos de enseñanza y las diferentes clasificaciones que hoy pueden encontrarse reflejadas en la literatura contemporánea sobre ellos, es importante delimitar la definición de modelo de enseñanza a que se adscriben los autores: *"Un modelo de enseñanza es un plan estructurado que puede usarse para configurar un currículum, para diseñar materiales de enseñanza y para orientar la enseñanza en las aulas"* (Joyce y Weil, 1985).

A lo largo de la historia de la iniciación y de la enseñanza deportiva pueden distinguirse diferentes clasificaciones de los modelos de enseñanza según diversos autores como Contreras, De la Torre y Velázquez (2001) o Castejón Oliva, Jiménez Jiménez, Giménez Fuentes-Guerra y López Ros (2003), entre otros. Las clasificaciones que éstos proponen coinciden en sus planteamientos, aunque presentan algunas diferencias, más en la forma que en su contenido.

Los autores, consideran como la clasificación más asequible y por tanto, la que se asume para desarrollar este trabajo, la promueven Devís y Sánchez (1996), quienes dividen en dos los tipos de modelos de enseñanza: el **modelo tradicional o técnico** y los **modelos alternativos o comprensivos**. Por lo general, la concepción tradicional de la enseñanza deportiva ha estado centrada en el aprendizaje de la técnica con un excesivo directivismo por parte del profesor. Esto originó que se iniciara un cambio en el que se comenzaba a dar más importancia al proceso de adquisición de conocimientos, a la comprensión del aprendizaje o al papel activo del alumnado, dando lugar a la aparición de los modelos de enseñanza comprensivos.

1.1.- Modelo tradicional o técnico.

El modelo tradicional o modelo técnico ha sido el más utilizado durante la iniciación deportiva. Se caracteriza por buscar el aprendizaje y la adquisición de la técnica específica



de cada deporte, dejando en un segundo plano la aplicación de la misma en el juego, es decir, la táctica.

Según Blázquez (1999), la aplicación de este modelo puede llegar a conseguir que un jugador domine la técnica de un deporte, pero no consiga aplicarla a las situaciones de juego que surgen porque no las consigue comprender, debido a la diferencia de dedicación de trabajo entre la técnica y la táctica.

El proceso de aprendizaje que sigue el modelo tradicional está basado, principalmente, en los gestos o las habilidades específicas de cada modalidad deportiva (técnica individual) fuera del contexto del juego.

Actualmente, este modelo de enseñanza tiene muy poca aceptación en el ámbito escolar porque su aplicación en las clases de Educación Física requiere excesivo tiempo para la consecución de los objetivos.

Según Romero Granados (2001), los elementos distintivos del modelo tradicional o técnico son:

- ❖ La *noción de progreso* es producida por una acumulación de gestos técnicos, desde los más simples a los más complejos.
- ❖ La *explicación y la demostración* por parte del profesor o entrenador son primordiales y son planteadas al alumnado para que las reproduzca.
- ❖ La *repetición* es utilizada para conseguir automatizar una técnica específica exacta e igual para todos.
- ❖ La *corrección de los errores* es realizada sólo desde el punto de vista del experto (profesor) para intentar trabajar una ejecución perfecta, basadas en informaciones descriptivas de cómo debía haber realizado el gesto técnico.

Contreras, De la Torre y Velázquez (2001), establecen *tres fases* de aprendizaje en este modelo. En la primera de ellas, se comienza trabajando por separado estas habilidades en



tareas simples descontextualizadas, aumentando su complejidad hasta conseguir la automatización de las mismas. Una vez aprendidas, en la segunda fase, las habilidades son enlazadas entre ellas en tareas más globales y complejas para ser integradas en situaciones simuladas/parciales de juego, donde la habilidad adquiere un cierto sentido y significado. Y por último, ya en la tercera fase, se plantean situaciones reales de juego, en el que poner en práctica todas las habilidades técnicas aprendidas y comenzar a trabajar de forma progresiva la enseñanza de los aspectos tácticos de la modalidad, tanto individual como colectiva.

En la siguiente figura, se pueden observar de forma resumida las tres diferentes fases del aprendizaje reseñadas en el modelo tradicional, según Contreras et al (2001).

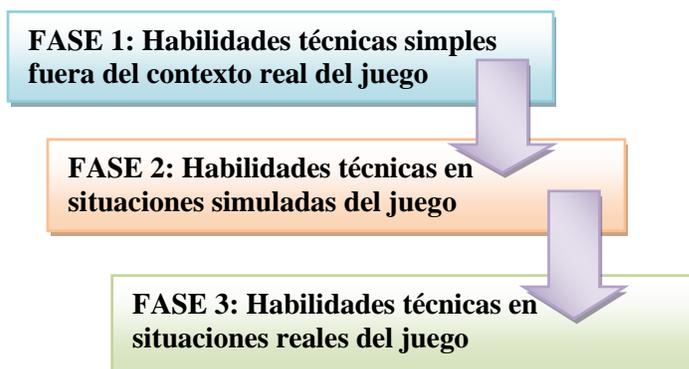


Fig. 1. Fases del Aprendizaje en el Modelo Tradicional según Contreras et al (2001).

Este modelo de enseñanza, a lo largo de la historia, ha recibido numerosas críticas por el proceso de enseñanza que lleva a cabo, ya que no permite la comprensión táctica de los contenidos deportivos debido a la gran importancia que se otorga al aprendizaje de la técnica. Además, el diseño de las actividades y ejercicios no permite tener en cuenta las características individuales, el ritmo de aprendizaje o las necesidades de cada sujeto, preocupándose tan solo por el éxito o la eficacia que se pueda conseguir en la realización de un gesto técnico, nunca del proceso que se ha recorrido para conseguirla. El carácter lúdico y creativo se ven reducidos pues los ejercicios propuestos son cerrados y repetitivos haciendo que la práctica del deporte sea muy monótono y no divertido.



1.2.- Modelos comprensivos, también llamados de alternativos en la literatura.

El modelo tradicional o técnico comenzó a quedarse obsoleto debido a la excesiva importancia que se otorgaba a la técnica obviando las características individuales, conocimientos e intereses de los practicantes. Así, comienzan a surgir nuevos modelos de enseñanza denominados modelos que los especialistas empezaron a denominarles alternativos.

Según Jiménez Jiménez (2010), el término de “modelos alternativos” es una de las múltiples denominaciones que han sido acuñadas a esta nueva propuesta de enseñanza del deporte. Otros nombres designados han sido "modelos comprensivos”, “teaching game for understanding” (TGfU) o "Game Sense" (sentido del juego) entre otros.

El objetivo principal que persiguen estos modelos es que el practicante identifique en una situación de juego los problemas a resolver y cree sus propias soluciones para ello, es decir, que este comprenda lo que está aprendiendo, porqué y para qué (Devís 1996). Estos modelos se caracterizan por la importancia que otorgan a la formación táctica del practicante. El juego se convierte en una fuente ilimitada de recursos en los que trabajar los fundamentos tácticos y técnicos de forma contextualizada y adaptada a las necesidades de cada uno. La diferencia fundamental con el modelo técnico o tradicional es que el sentido de la enseñanza-aprendizaje se orienta desde la táctica hacia la técnica, es decir, del porqué al qué.

Como se puede percibir Contreras, De la Torre y Velázquez (2001), resaltan el hecho de que tanto el practicante como el profesor, cambian su papel en los modelos comprensivos. El practicante es considerado un sujeto activo de su propio aprendizaje con capacidad para reflexionar y comprender los aprendizajes que realiza, dejando a un lado la concepción del practicante en el modelo tradicional o técnico, en el que éste era un mero sujeto pasivo de su propio aprendizaje y era el profesor el que le otorgaba las soluciones a cada situación. El profesor evoluciona también, ya que participa activamente en el proceso de construcción del aprendizaje de forma compartida con los practicantes, ayudándoles y guiándoles en la adquisición de conocimientos durante todo el proceso. La metodología que emplea es aquella que implique cognoscitivamente al practicante, es decir, la resolución de problemas



y el descubrimiento guiado, olvidando así la metodología instructiva de los modelos tradicionales.

A continuación, para una mejor comprensión de los dos modelos de enseñanza - aprendizaje, se expone una tabla-resumen (*Tabla 1*) realizándose una comparación entre el modelo tradicional o técnico y los modelos comprensivos, soportados en diferentes rasgos, como por ejemplo: la concepción del alumno, del docente, objetivos y contenidos del aprendizaje, metodología de la enseñanza y tipos de situaciones de enseñanza.

Tabla 1. Comparación Modelo Técnico o Tradicional con los Modelos Comprensivos (F. Jiménez Jiménez, 2010).

Modelo de enseñanza	Modelo técnico o tradicional	Modelos comprensivos
El alumno	Sujeto pasivo, simple ejecutor repetitivo de los contenidos.	Sujeto activo con capacidad reflexiva para poder buscar soluciones de manera autónoma.
El docente	Transmisor de conocimientos.	Guía del aprendizaje.
Objetivos del aprendizaje	Ejecutar y dominar los gestos técnicos de cada deporte, con énfasis en el desarrollo del mecanismo de ejecución.	Comprender la naturaleza del juego y los principios tácticos implicados en el mismo. Adquirir una capacidad de juego autónoma y reflexiva.
Contenidos del aprendizaje	Secuenciación repetitiva de gestos técnicos de ataque y de defensa.	Secuenciación progresiva de los contenidos tácticos, principalmente, dando lugar a la comprensión y entendimiento.
Metodología de enseñanza	Tradicional, mediante el empleo de un estilo de enseñanza instructivo.	Resolución de problemas y descubrimiento guiado.
Tipos de situaciones de enseñanza	Descontextualizadas, con poca similitud con la situación real de juego.	Contextualizadas, con mucha similitud con la situación real de juego.

En el ámbito educativo de la Educación Física, la tendencia actual es buscar que el alumnado comprenda y construya su propio conocimiento, lo cual implica que sean los modelos comprensivos los llevados a la práctica por parte de los docentes. Dentro de estos modelos, según Devís y Sánchez (1996), se pueden encontrar diferentes opciones o enfoques:



- Modelo vertical centrado en el juego.
- Modelo horizontal y estructural de enseñanza basado en el juego.
- Modelo horizontal comprensivo centrado en el juego.

Modelo vertical centrado en el juego: Este se aplica solo a un deporte, por ejemplo: sólo al béisbol; atendiendo así a las peculiaridades y características que hacen diferente a cada modalidad. Por ello, se parte de la premisa de que la enseñanza de un deporte debe estar especializada desde sus inicios, es decir, se debe centrar en uno solo. En el mismo, según Devís y Sánchez (1996) “se empieza la enseñanza con una progresión de juegos reales, simplificados o reducidos, a partir de los cuales el jugador aprende a desenvolverse en un ambiente similar al deporte estándar.” Así que este modelo utiliza el juego simplificado como recurso metodológico para el aprendizaje del alumnado, tanto de los fundamentos técnicos como de los fundamentos tácticos de un deporte. Es importante conocer que, a pesar de tener como objetivo la enseñanza tanto de la táctica como de la técnica, no se debe confundir este modelo vertical de enseñanza con el modelo tradicional, ya que la técnica no es tomada como elemento central del proceso de enseñanza.

El progreso que sigue este modelo, como podrá apreciarse a continuación a través de una representación gráfica (fig. 2) y partiendo de las consideraciones de Devís y Sánchez (1996), ello parte de la elección de un solo deporte para la enseñanza, utilizando en primera instancia juegos simplificados del deporte escogido, progresando hacia el mini-deporte (deporte con las reglas y características adaptadas al grupo de los practicantes) y finalizando en la forma común del deporte.

Los practicantes experimentan, en este modelo, una capacidad reflexiva y comprensiva que le permite organizar autónomamente su acción en cada situación del juego. No obstante, esta solución metodológica no satisfizo todas las expectativas de una enseñanza más libre, reflexiva y creadora, lo cual condujo a modelos más flexibles que rompieran la verticalidad en el trabajo.

Del modelo vertical de enseñanza a los modelos horizontales.



A diferencia del modelo vertical centrado en el juego que se acaba de explicar, los otros dos modelos de enseñanza, el estructural y el comprensivo, son horizontales. Estos modelos defienden que los deportes se pueden agrupar en categorías con unos fundamentos técnicos y tácticos comunes, provocando que la enseñanza de cada grupo de deportes se pueda abordar de manera conjunta. De esta manera, por ejemplo, deportes como el tenis y el bádminton, tendrían una primera fase de aprendizaje común por los elementos técnicos y tácticos que tienen similares.

Hasta aquí ambos modelos comprensivos coinciden. Sin embargo, el modelo estructural, plantea que previamente a los aprendizajes tácticos debe existir un aprendizaje de las habilidades técnicas de los diferentes deportes. Por su parte, el modelo comprensivo propone una primera fase exclusivamente táctica, donde el practicante aprenda los principios tácticos básicos y sus implicaciones en el juego.

Modelo horizontal y estructural de enseñanza basado en el juego.

Este modelo parte de globalizar la iniciación de aquellos deportes que compartan contenidos, estructura y una misma lógica interna deportiva. Se llama horizontal porque parte de la enseñanza de más de un deporte a la vez, prestando atención a las características comunes de ellos, y especializándose en un deporte dado a medida que avanza el aprendizaje. Este modelo enseña a base de juegos genéricos pasando a juegos específicos del deporte en cuestión.

Entre sus principales defensores se encuentran Bayer (1986), Blázquez (1986), y Lasierra y Lavega (1993).

En el desarrollo de este modelo, la enseñanza de la técnica se considera un soporte para el aprendizaje de los conceptos tácticos. La idea es que el practicante antes, qué es lo “que se debe hacer” en el desarrollo de un juego deportivo, que “cómo se debe hacer”.

A continuación se adjunta la progresión de la enseñanza que se lleva a cabo en el modelo horizontal y estructural de enseñanza basado en el juego según Lasierra y Lavega (1993). Éste contiene 4 diferentes fases de desarrollo que progresan de lo individual hacia lo colectivo, de lo concreto a lo general:



1-FASE DE FAMILIARIZACIÓN:

Reglamento básico

Principios generales del juego ataque-defensa.

2-FASE DE DESARROLLO DE LOS ELEMENTOS TÉCNICOS-TÁCTICOS INDIVIDUALES:

Comprensión del comportamiento estratégico individual.

3-FASE DE DESARROLLO DE LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE LA TAREA COLECTIVA:

Comprensión del comportamiento grupal.

4-FASE DE DESARROLLO DE LOS SISTEMAS DE JUEGO:

Ajuste del comportamiento individual y colectivo a los criterios de organización de las fases del juego.

Modelo horizontal comprensivo centrado en el juego.

El modelo Horizontal comprensivo centrado en el juego tiene sus orígenes en los planteamientos de Bunker y Thorpe (1982). Su propuesta inicial es la denominada con el término anglosajón "Teaching Games for Understanding" (TGfU), el cual fue planteado como un enfoque superior al modelo tradicional o técnico de aprendizaje y enseñanza deportiva. En este sentido, Castejón, Giménez, Jiménez y Ros (2003), señalan que el TGfU se centra en la enseñanza comprensiva de la táctica antes que la enseñanza de la técnica, de modo que el practicante adquiere en primer lugar conocimientos tácticos y estratégicos de los juegos, dejando el desarrollo de las habilidades técnicas para un momento posterior en la enseñanza. Ese momento será cuando el practicante tenga adquirido un nivel de comprensión táctico que le permita comprender cuándo y por qué son necesarias cada una de las habilidades técnicas en el contexto del juego. Es en este momento, cuando la enseñanza técnica de las habilidades requiere de su aprendizaje.

Este modelo comprensivo de enseñanza no plantea un orden específico en el aprendizaje, sino que presenta un ciclo con 6 etapas (tabla 2) claves en el desarrollo del aprendizaje, en que el practicante se encuentra en el centro del proceso.



Tabla 2: Etapas clave en la aplicación del TGfU basado en Bunker y Thorpe (1982).

TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING	
1. EL JUEGO	Propuesta del juego modificado el cual exagera los principios tácticos y reduce las exigencias técnicas de los juegos deportivos
2. APRECIACIÓN DEL JUEGO	El practicante conoce las reglas del juego, así como cualquier variación o modificación aplicada.
3. CONCIENCIA TÁCTICA	Con la ayuda de preguntas y comentarios, los practicantes comienzan a identificar las estrategias que pueden conducir al éxito en el juego.
4. TOMA DE DECISIONES	El profesor estimula a los practicantes para que hablen entre ellos para reflexionar sobre sus decisiones tácticas, modificarlas o crear otras nuevas.
5. EJECUCIÓN DE LAS HABILIDADES	El profesor modifica los juegos para poner énfasis en las habilidades que los practicantes han identificado como esenciales para lograr el éxito del juego.
6. RESULTADO DE LA MOTIVACIÓN	El profesor observa los resultados de los aprendizajes a través del juego, prestando atención a la adecuación de la respuesta táctica escogida.

Una vez conocido el proceso de enseñanza que se desprende del modelo comprensivo o TGfU, se puede inferir que este modelo promueve claramente una enseñanza comprensiva del deporte, donde el practicante va a entender la táctica sabiendo el cómo, el porqué, el cuándo, el dónde y quién durante el desarrollo del juego, terminando en conocer el cómo hacerlo, es decir, la técnica.

Hay que reconocer que soportados en la enseñanza horizontal, el practicante establece relaciones entre los deportes agrupados por una serie de características, su lógica interna o las habilidades que componen cada uno de ellos, permitiendo la transferencia de la experiencia motora adquirida; así como los diferentes conocimientos adquiridos en otros deportes.

Los Modelos de enseñanza-aprendizaje llevados a la práctica.



Tras haber realizado este repaso teórico sobre los diferentes modelos de enseñanza - aprendizaje en la iniciación deportiva que son reconocidos en la literatura asociada a esta temática, los autores concluyen sobre el modelo que amerita ser asumido en la práctica.

Previamente a la puesta en práctica de los juegos diseñados, lo primero a tener en cuenta y que nunca debe pasarse por alto es que no iba a ser un profesor impartiendo una clase de Educación Física, sino un entrenador de béisbol frente a un equipo enseñando un deporte durante las horas extraescolares, lo cual comprendería llevar a la práctica un conjunto de juegos de asociados al béisbol (genéricos y pre-deportivos) que buscan un desarrollo de las habilidades motrices deportivas con el objetivo de que los jugadores comprendan el desarrollo del juego, apoyado en una de las variantes de la enseñanza comprensiva.

El modelo tradicional o técnico queda descartado pues el objetivo principal de los autores se orienta a que los jugadores pensarán, buscarán y comprenderán las posibilidades que pueden llegar a tener durante una situación de juego real. De llevarse a la práctica este modelo, estas posibilidades quedan ocultas bajo el mando directo del profesor o entrenador deportivo, la dinámica repetitiva de los ejercicios y el aprendizaje pasivo por parte de cada jugador, entre otros.

Una vez conocidos los modelos comprensivos, no se ha encontrado un modelo que permitiera alcanzar completamente todas las características que se pretenden cumplir durante las clases. Por lo tanto, luego de esta reflexión se ha considerado la posibilidad de tomar indistintamente características importantes de los diferentes modelos comprensivos que de manera combinada propiciarían una nueva cualidad para dar lugar a un modelo "mixto" ajustado a las características del contexto y a los objetivos que se pretenden conseguir. Este modelo no se le puede considerar como uno nuevo, puesto que engloba ideas e influencias de los tres modelos comprensivos referidos.

Las características que fueran seleccionadas comprendieron el modelo vertical y el horizontal-estructural centrado en el juego. En este caso, se tomó del primero de ellos la concentración de la atención en la enseñanza de un deporte, en este caso el béisbol, considerando la progresión de enseñanza que propone Devís (1996) en el modelo vertical, y concretamente en la fase del mini-deporte (mini – béisbol), denominando así el deporte con



las reglas y características adaptadas a las edades del grupo (pelotas y guantes más pequeños, medidas del campo reducidas, etc). Mientras del segundo modelo mencionado, se toma la idea de que los jugadores conozcan antes qué es lo “qué se debe hacer” en el desarrollo de un juego deportivo, que “cómo se debe hacer”. Es decir, intentar conseguir que los jugadores reflexionen, busquen y diseñen posibles soluciones a los problemas planteados en situaciones reales de juego. Por ello, la táctica (qué se debe hacer) cobra especial importancia y es, mediante los juegos propuestos, el objetivo principal de enseñanza.

Conclusiones.

A lo largo de la discusión precedente y la exposición de ideas, se ha podido comprobar la evolución de la enseñanza durante el proceso de iniciación deportiva que en correspondencia con la tendencia que se asuma (especialización deportiva específica o práctica deportiva generalizada –polideportiva-) le son a fin uno u otro modelo de enseñanza. Sin embargo, aún en las condiciones de la especialización deportiva específica (mini-deporte) es posible la combinación del enfoque vertical y el horizontal estructural, ambos centrados en el juego, este último como principal recurso pedagógico para la atracción de los niños a este tipo de práctica preparatoria para el ingreso a un deporte reglado de mayor exigencia.

Bibliografía.

ALARCÓN, F; CÁRDENAS, D; MIRANDA, M; UREÑA, N; PIÑAR, M. Los modelos de enseñanza utilizados en los deportes colectivos. *Investigación Educativa*.2009.

ALARCÓN, F; CÁRDENAS, D; MIRANDA, M; UREÑA, N; PIÑAR, M. La metodología de enseñanza en los deportes de equipo. *Revista de Investigación en Educación*, nº 7. (2010) pp. 91-103.

BAYER, C. La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Barcelona. Hispano Europea. (1986).

BLAZQUEZ, D. Iniciación a los Deportes de Equipo. Barcelona. Martínez Roca. (1986)



- BLÁZQUEZ, D. La iniciación deportiva y el deporte escolar Barcelona. INDE. (1999)
- BUNKER, D; THORPE, R. A model for the teaching of games in secondary schools. Bulletin of Physical Education. (1982).
- CASTEJÓN, F.J; GIMÉNEZ, F.J; JIMÉNEZ, F.; ROS, V. Iniciación deportiva: la enseñanza y el aprendizaje comprensivo en el deporte. Sevilla. Wanceulen. (2003)
- CONTRERAS, O.; DE LA TORRE, E.; VELÁZQUEZ, R., Iniciación deportiva. Síntesis. Madrid. (2001)
- DEVIS, J; SÁNCHEZ, R. La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. Murcia: Universidad de Murcia. (1996)
- GIMÉNEZ, F. J.; SÁENZ - LÓPEZ, P. Aspectos Teóricos y Prácticos de la Iniciación al Baloncesto. Diputación Provincial de Huelva: Huelva. (2000)
- GRIFFIN, L; BUTLER, J Teaching games for understanding: theory, research and practice. Champaign. Human Kinetics. (2005)
- HERNÁNDEZ, J. *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona. INDE. (1998)
- JOYCE, B. y WEIL, M. *Modelos de enseñanza*. Madrid. Anaya. (1985).
- KIRK, D; BROOKER, R; BRAIUKA, S. Enseñanza de los juegos para la comprensión: perspectiva situada en el aprendizaje de los estudiantes. *Ágora para la EF y el Deporte*, nº 2-3. (2003)
- LASIERRA, G. y LAVEGA, P. *1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Paidotribo. (1993)
- MÉNDEZ, A. *Técnicas de enseñanza en la iniciación al baloncesto*. Barcelona. INDE. (2005)
- PERLA, M; DEL VILLAR, F. *El entrenador deportivo. Manual práctico para su desarrollo y formación*. Barcelona. INDE. (2004)
- ROMERO, S. *Formación deportiva: Nuevos retos en educación*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Sevilla. Sevilla. (2001)
- RUIZ, L. M. & SÁNCHEZ, F. *Rendimiento deportivo: claves para la optimización de los aprendizajes*. Madrid: Gymnos. (1997).



VACA, M. *Relatos y reflexiones sobre el tratamiento pedagógico de lo corporal en la Educación Primaria*. Asociación cultural CUERPO, EDUCACIÓN Y MOTRICIDAD. Escuela Universitaria de Educación. Palencia. (2002).



CD de Monografías 2016
(c) 2016, Universidad de Matanzas “Camilo Cienfuegos”
ISBN: XXX-XXX-XX-XXXX-X