

**Càtedra d'Esport i Educació Física:  
III JORNADES L'ESPORT EN EDAT ESCOLAR  
Banyoles, 21 i 22 de Desembre de 2007**



**“ELS ESPORTS I LA SEVA ESTRUCTURA:  
CONSTRUIR SITUACIONS D'APRENENTATGE”**

**Francisco Jiménez Jiménez**

[fjimenez@ull.es](mailto:fjimenez@ull.es)

**Dpto. de Didáctica de la Expresión  
Musical, Plástica y Corporal.**

**Centro de Estudios de Ciencias del Deporte  
Universidad de La Laguna**



# CLASIFICACIÓN DE LAS SITUACIONES Y TAREAS MOTRICES

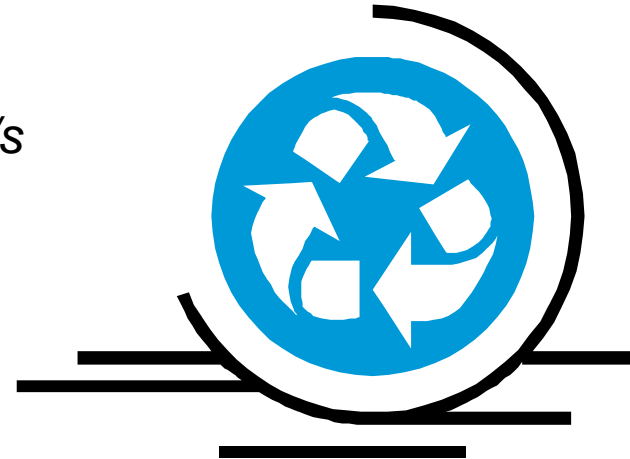
---

- **Clasificación de Parlebas (1981)**

criterios

*Interacción con el/los participante/s*  
*Interacción con el/los adversario/s*  
*Interacción con el entorno*

Clasificaciones específicas:



- **Blázquez y Hdez Moreno, (1985); Hdez Moreno, (1994)**

criterios

Además de los propuestos por Parlebas, se discrimina otros como el tipo de espacio (común/separado), o el tipo de participación (alternativa o simultánea).

- **Grupo GEIP (1997)**

criterios

Discriminación del objetivo motor, en las categorías propuestas con anterioridad.

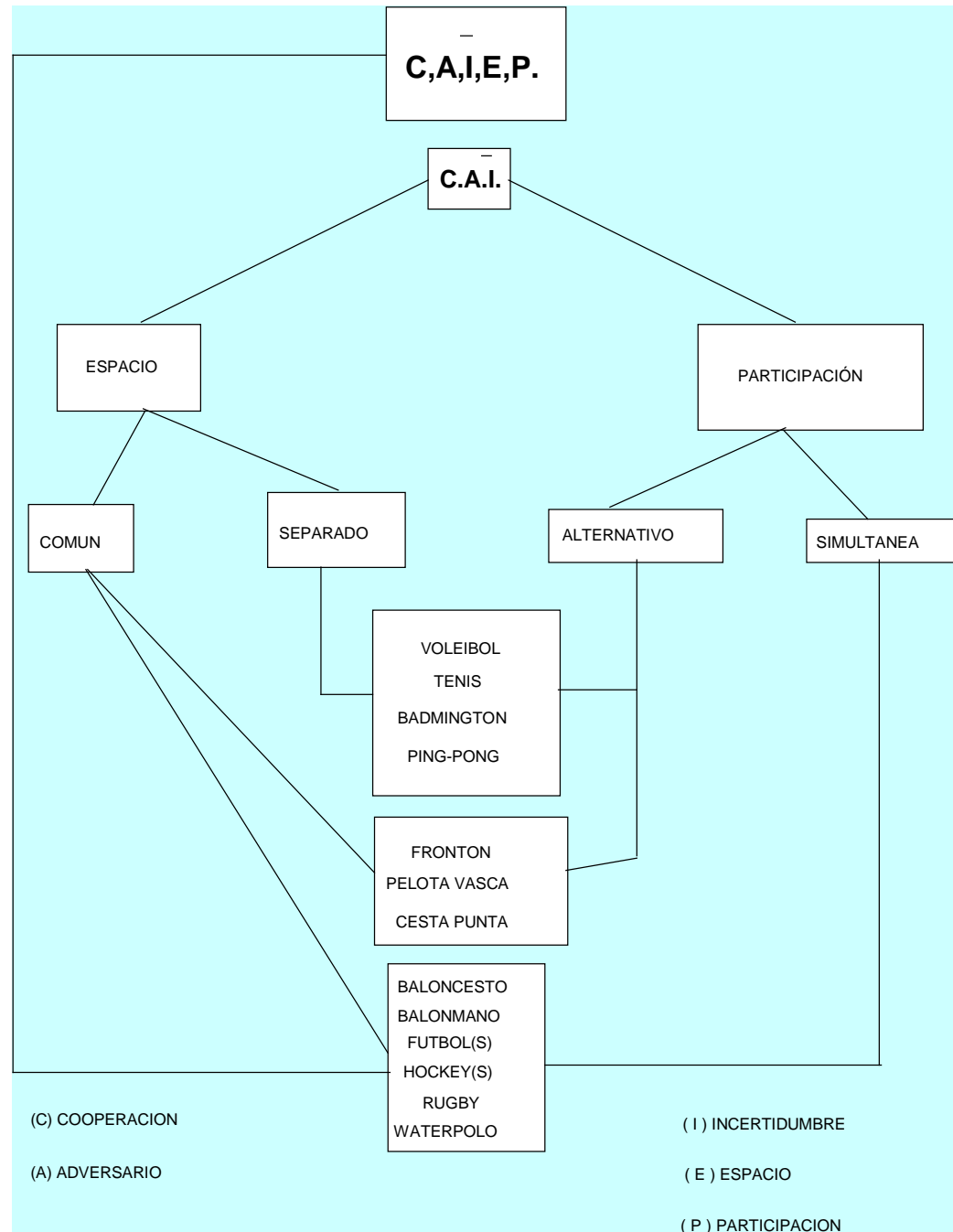
C A I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El juego de <i>la rana</i> [lanzar una moneda o piedra a una figura (rana) que tiene la boca abierta]</li> <li>- 100 m. libres de atletismo.</li> </ul>
C A I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugar a deslizarse en el agua con una tabla manteniendo el equilibrio, de manera no reglada.</li> <li>- Competición de Surf</li> </ul>
C A I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugar a rodar como troncos, sobre una colchoneta, cogido a un compañero.</li> <li>- Gimnasia rítmica por equipos</li> </ul>
C A I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugar a mantenerse en equilibrio sobre una colchoneta enrollada, apoyando las manos sobre los hombros de un compañero.</li> <li>- Rafting</li> </ul>
C A I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pulso gitano.</i></li> <li>- Esgrima</li> </ul>
C A I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugar a dar a otro zambullidas que intenta evitarlo.</li> <li>- Motocross.</li> </ul>
C A I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cualquier juego de cooperación-oposición (<i>brilé, moros y cristianos, diez pases, etc.</i>).</li> <li>- Baloncesto, fútbol-sala...</li> </ul>
C A I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugar a perseguirse por bandos en el mar</li> <li>- Regatas con tripulación.</li> </ul>

# Deportes colectivos

Concepto:

Modelo de situación motriz  
codificada institucionalmente  
en forma de competición,  
cuya acción de juego surge  
de la interacción  
entre compañeros y adversarios

Clasificación



# CLASIFICACIÓN DE SITUACIONES LÚDICO-DEPORTIVAS

## CRITERIOS

OBJETIVO MOTOR  
PRIORITARIO

INTERACCIÓN MOTRIZ

CARACTERÍSTICAS  
DEL ESPACIO

### OBJETIVO MOTOR PRIORITARIO

SITUAR EL MÓVIL EN UN ESPACIO Y/O EVITARLO	EFECTUAR Y/O EVITAR TRASLACIONES	COMBATIR CUERPO A CUERPO Y/O EVITARLO CON O SIN IMPLEMENTO	REPRODUCIR MODELOS Y/O EVITARLOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Llevar el móvil a una meta y/o evitarlo</li> <li>* Enviar el móvil y/o evitar el reenvío</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Efectuar y/o evitar superaciones espaciales</li> <li>* Efectuar y/o evitar superaciones temporales</li> <li>* Efectuar y/o evitar superaciones espacio/temporales</li> <li>* Efectuar acciones de precisión y/o evitarlas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Golpear y/o evitarlo</li> <li>* Derribar y/o evitarlo</li> <li>* Dominar y/o evitarlo</li> <li>* Excluir y/o evitarlo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Reproducir modelos espaciales y/o evitarlos</li> <li>* Reproducir modelos temporales y/o evitarlos</li> <li>* Reproducir modelos gestuales y/o evitarlos</li> <li>* Reproducir modelos dominio de objetos y/o evitarlos</li> </ul>

### INTERACCIÓN MOTRIZ

- \* Solo
- \* Con compañero/s
- \* Con adversario/s
- \* Con compañero/s y adversario/s

### CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO

- \* Según la utilización:
  - Común
  - Separado
- \* Según la estandarización:
  - Estandarizado
  - No estandarizado

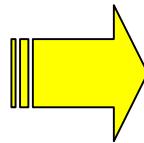
<b>BLANCO Y DIANA</b>		<b>BATE Y CAMPO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aproximación al blanco según situación de juego.</li> <li>• Mantenimiento del móvil lo más cerca posible del blanco.</li> <li>• Desplazamiento del blanco o móvil del oponente para obtener ventaja.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Batear a espacios libres que retrasen al máximo la devolución.</li> <li>• Colocación defensiva para cubrir el mayor espacio posible o sea más eficaz según situación de juego.</li> <li>• Organización para una devolución rápida donde evite avance o elimine contrarios.</li> </ul>	
Golf Bola Canaria Curling Petanca		Béisbol Softball Cricket Rounders	
<b>CANCHA DIVIDIDA</b>		<b>INVASIÓN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanzamientos del móvil a espacios alejados del oponente para impedir su devolución o lo haga en malas condiciones y se pueda obtener ventaja. Colocación para reducir espacios y mejorar la efectividad en la devolución.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avanzar hacia la meta contraria ocupando espacios libres y buscando profundidad.</li> <li>• Evitar el avance hacia la meta propia neutralizando espacios libres. Conservar el balón en ataque y recuperarlo en defensa.</li> <li>• Crear/evitar situaciones de superioridad.</li> </ul>	
<b>RED</b>	<b>MURO</b>	Fútbol Balonmano Baloncesto Hockey Rugby	
Voleibol Tenis Bádminton Padel	Squash Frontón Pelota Vasca		

Principios tácticos de los grupos de juegos deportivos (Tomado de Sánchez Gómez, 2003)

## CARACTERIZACIÓN DISCIPLINAR DE LA PRAXIOLOGÍA MOTRIZ

<i>DISCIPLINA CIENTÍFICA</i>	<i>OBJETO DE ESTUDIO</i>	<i>MARCO CONCEPTUAL</i>
<p><b>“Praxiología motriz”</b> (Ciencia de la acción motriz) Área teórica original y específica para el análisis de las situaciones motrices</p>	<p><b>“Acción motriz”</b> La acción que se desarrolla en una situación motriz, al margen de quien la realiza</p>	<p><b>“Lógica interna”</b> Sistema de rasgos pertinentes (incertidumbre en el espacio, interacción con los demás) de una situación motriz y de las consecuencias que entraña para la realización de la acción motriz correspondiente</p>

**OBJETO  
DE LA  
EDUCACIÓN FÍSICA**



**PEDAGOGÍA DE LAS  
CONDUCTAS MOTRICES**

# MÉTODO PRAXIOLÓGICO

desvelar la lógica interna de las situaciones motrices

## UNIVERSALES LUDOMOTORES (P. Parlebas)

*red de comunicación*  
*red de interacciones de marca*  
*sistema de puntuación*  
*sistema de roles*  
*sistema de subroles*  
*código gestémico*  
*código praxémico*

Interacciones directas

Unidades de acción motriz

Interacciones Indirectas

## ESTRUCTURA FUNCIONAL (J. Hernández Moreno)

*comunicación motriz*  
*estrategia*  
*espacio*  
*tiempo*  
*reglas*  
*técnica (gestualidad)*

además ... { descripción  
comparación } → interpretación

**LÓGICA INTERNA**

“SISTEMA DE LOS RASGOS PERTINENTES DE UNA SITUACIÓN MOTRIZ Y DE LAS CONSECUENCIAS QUE ENTRAÑA PARA LA REALIZACIÓN DE LA ACCIÓN MOTRIZ CORRESPONDIENTE”.

Parlebas (2001: 302)

**CONSTANTES**

**ESTRUCTURALES**

PROTAGONISTA/S  
ESPACIO DE JUEGO  
TIEMPO DE JUEGO  
OBJETOS

R  
E  
G  
L  
A  
S

**FUNCIONALES**

**ROLES - COMUNICACIÓN**  
↓  
**SUBROLES ESTRATÉGICOS**  
↓  
**GESTUALIDAD O TÉCNICA**

# MODELO ESTRUCTURAL-FUNCIONAL

ANÁLISIS  
ESTRUCTURAL



*“ESTRUCTURA INTERNA”*

ANÁLISIS  
FUNCIONAL



*“ACCIÓN DE JUEGO”*

Participante/es

- compañero/s
- adversario/s

Espacio

Tiempo

Objetos

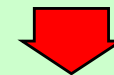
- implementos
- máquinas
- móviles
- animales

R  
E  
G  
L  
A  
S

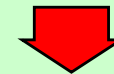


CONSECUENCIAS  
FUNCIONALES

ROLES - COMUNICACIÓN



SUBROLES ESTRATÉGICOS



GESTUALIDAD O TÉCNICA

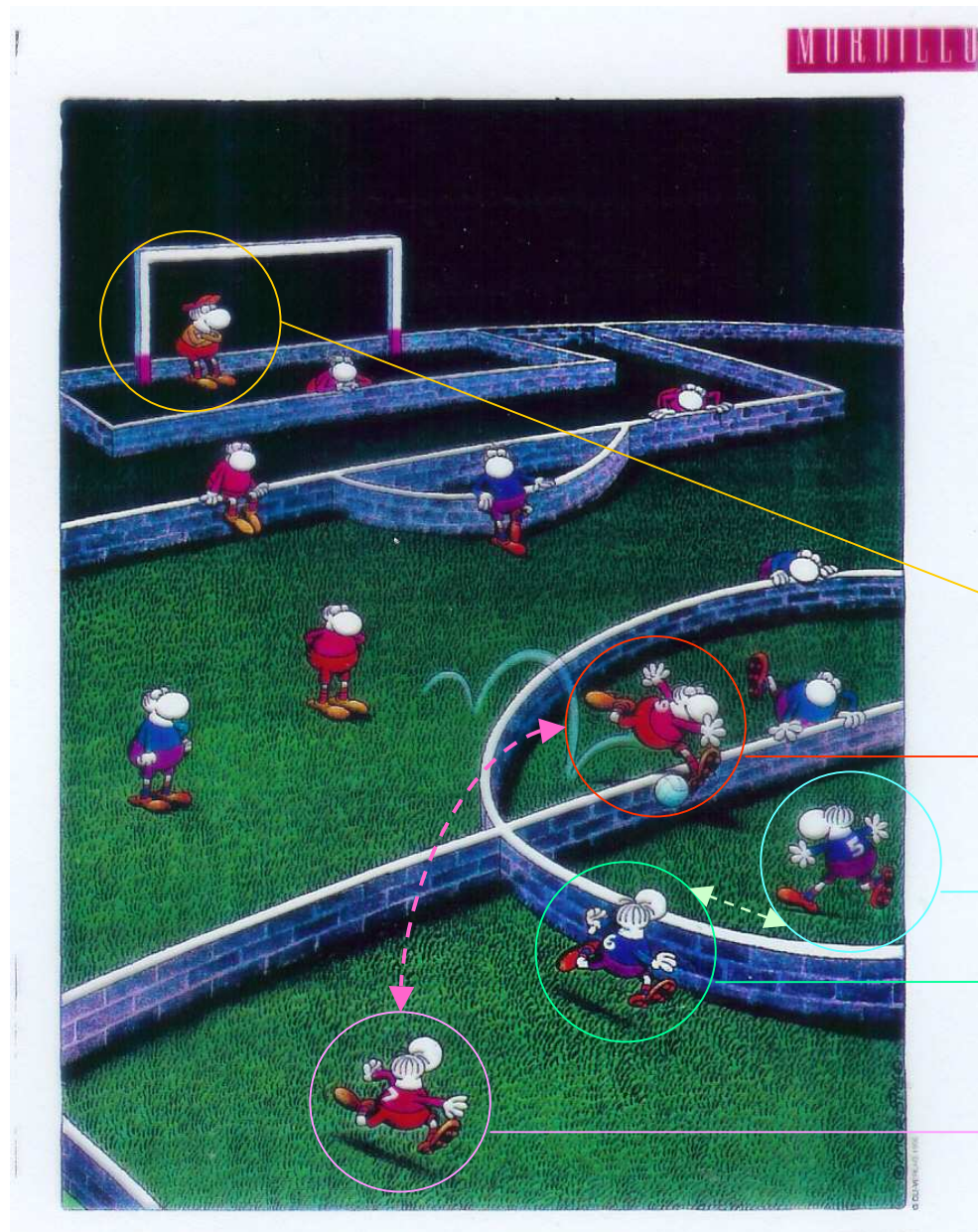
# Lógica interna de los deportes colectivos

ANÁLISIS ESTRUCTURAL



“ESTRUCTURA INTERNA”

CONSTANTES ESTRUCTURALES



ANÁLISIS FUNCIONAL



“ACCIÓN DE JUEGO”

CONSTANTES FUNCIONALES



# MODELO ESTRUCTURAL-FUNCIONAL



Espacio  
Tiempo  
Compañeros  
Adversarios  
Móvil

R  
E  
G  
L  
A  
S

CONSECUENCIAS  
FUNCIONALES



**ROLES / COMUNICACIÓN**  
J.C.B. / J.S.B.E.C.B. / J.S.B.E.S.B.

**SUBROLES ESTRATÉGICOS**

**GESTUALIDAD O TÉCNICA**

ELEMENTOS ESTRUCTURALES	CONSECUENCIAS FUNCIONALES
<p><b>COMPAÑEROS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En las interacciones ofensivas: <i>Jugar a favor de...</i>, <i>Apoyarse en...</i></li> <li>-- En las interacciones defensivas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Cubrir</i> o cerrar los espacios próximos del compañero que actúa defendiendo a un oponente con balón</li> <li>- <i>Cambiar de oponente, doblar</i> o hacerse cargo del oponente que está en posesión del móvil y que supera a un compañero.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>ADVERSARIOS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En las interacciones de contracomunicación entre el ataque y la defensa: <i>Fijar al oponente / Evitar al oponente.</i></li> <li>- En las interacciones de contracomunicación entre la defensa y el ataque: <i>Interponerse entre el adversario y la meta, respondiendo a sus acciones.</i> <i>Anticiparse a la acción del adversario y provocar respuestas no eficaces.</i></li> </ul>

ELEMENTOS ESTRUCTURALES	CONSECUENCIAS FUNCIONALES
<p><b>ESPACIO DE JUEGO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Necesidad de adquirir/evitar: <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Profundidad</i> ⇒ juego a lo largo orientado a portería abriendo/cerrando espacios.</li> <li><i>Verticalidad</i> ⇒ juego centrado/descentrado respecto a la meta.</li> <li><i>Amplitud</i> ⇒ juego en anchura, mismo lado/lado opuesto.</li> <li><i>Concentración</i> ⇒ juego en el espacio próximo.</li> <li><i>Dispersión</i> ⇒ juego en el espacio lejano.</li> <li><i>Alternancia</i> ⇒ cerca/lejos; izquierda/derecha; centrado/descentrado; profundidad/anchura; concentración/dispersión.</li> </ul> </li> <li>- Existencia de subespacios <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Usos específicos</i> ⇒ opciones de rentabilidad estratégica.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>TIEMPO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Necesidad de regulación personal y/o colectiva del ritmo de juego <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Fluidez</i> ⇒ continuidad en el desarrollo de las acciones individuales y/o colectivas.</li> <li><i>Variabilidad</i> ⇒ alternancia voluntaria del ritmo de la acción de juego aceleración/desaceleración.</li> <li><i>Momento</i> de inicio, mantenimiento y/o cambio de la acción de juego ⇒ ¿cuándo?.</li> </ul> </li> <li>- Necesidad de tomar decisiones sobre múltiples variables en breves periodos de tiempo: <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Atención selectiva.</i></li> <li><i>Anticipación.</i></li> <li><i>Reglas de acción.</i></li> </ul> </li> </ul>

ELEMENTOS ESTRUCTURALES	CONSECUENCIAS FUNCIONALES
MÓVIL	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Vehículo</b> para la consecución de los tantos <i>Mantener/recuperar la posesión.</i></li><li>- <b>Objeto</b> que focaliza la atención. <i>Centración-descentración.</i></li><li>- <b>Indicador</b> del cambio de comportamiento estratégico, en función de la situación en que se encuentre el jugador y su equipo respecto a la posesión del balón. <i>Roles estratégicos – intenciones de juego.</i></li></ul>

## Constantes funcionales de la acción de juego

---

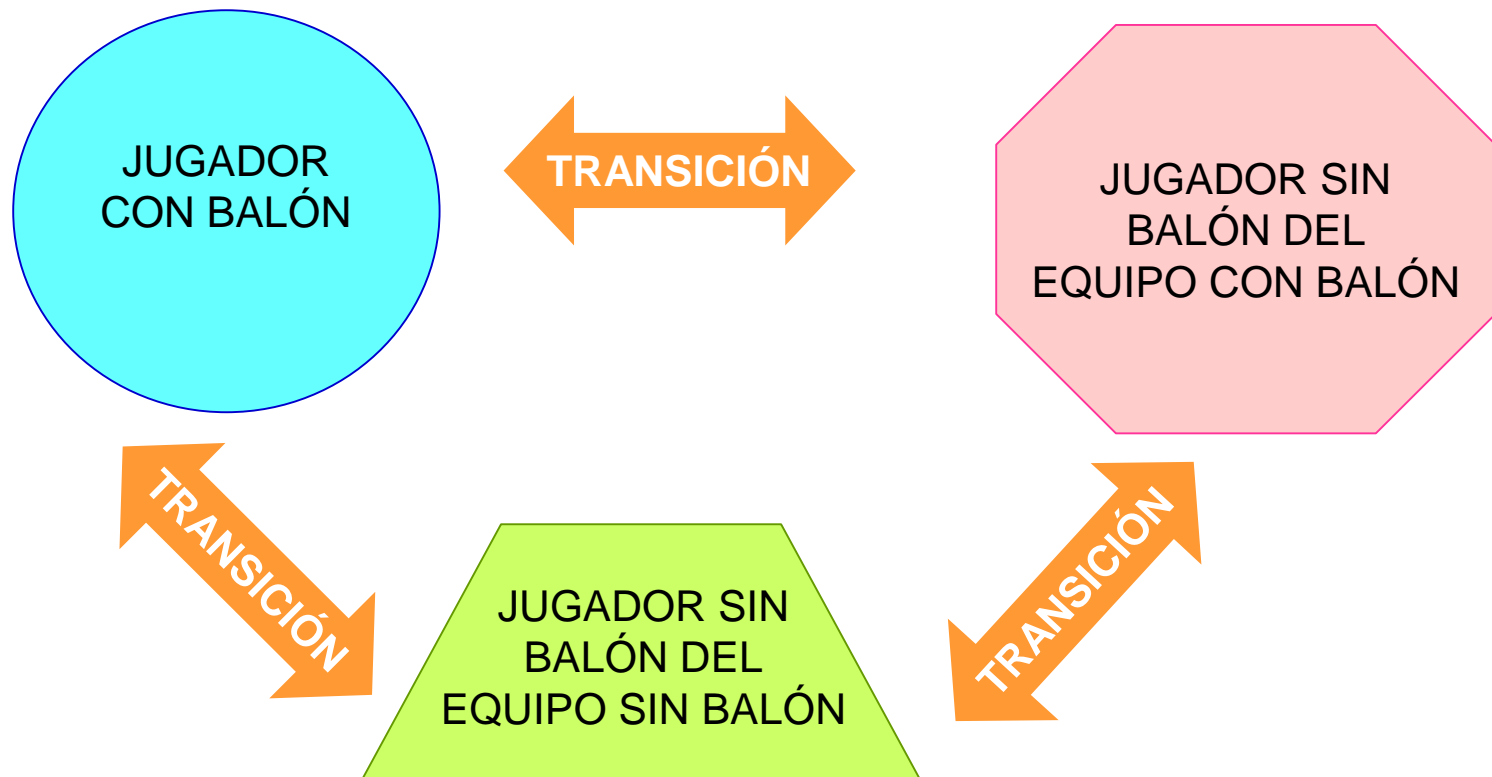
**LA ACCIÓN  
DE JUEGO**



DIVERSOS ROLES ESTRATÉGICOS  
CON INTENCIONES DE JUEGO ESPECÍFICAS

COMUNICACIÓN Y CONTRACOMUNICACIÓN ENTRE PARTICIPANTES

TRANSICIÓN CONTINUA DE UN ROL A OTRO



## Constantes funcionales de la acción de juego

Rol Estratégico	Intenciones de juego	Acciones técnicas
Jugador con balón	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Progresar</li> <li>* Continuar el juego</li> <li>* Superar al adversario</li> <li>* Finalizar</li> <li>* Proteger balón</li> <li>* Ampliar espacios</li> <li>* Ayudar con el cuerpo</li> <li>* Despejar</li> <li>* Mantener o temporizar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Conduce/pasa</li> <li>* Pasa</li> <li>* Conduce/finta</li> <li>* Golpea con el pie y/o la cabeza</li> <li>* Pasa/conduce el balón</li> <li>* Conduce</li> <li>* Bloquea</li> <li>* Golpea con el pie y/o la cabeza</li> <li>* Controla/conduce</li> </ul>
Rol Estratégico	Intenciones de juego	Acciones técnicas
Jugador sin balón equipo con balón	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Desmarcarse</li> <li>* Ocupar espacios libres</li> <li>* Ayudar con el cuerpo</li> <li>* Ampliar espacios</li> <li>* Mantener la posición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Se desplaza/cambia de ritmo y direc.</li> <li>* Se desplaza</li> <li>* Bloquea</li> <li>* Se desplaza</li> <li>* Situarse orientado</li> </ul>

## Constantes funcionales de la acción de juego

---

Rol Estratégico	Intenciones de juego	Acciones técnicas
Jugador sin balón equipo sin balón	<u>ANTE ATACANTE SIN BALON</u> * Localizar y controlar al oponente * Disuadir la llegada del balón * Interceptar la llegada del balón * Interceptar desplazamientos * Ayudar (cubrir/doblar) * Cubrir rechaces	* Se orienta y desplaza * Se posiciona para cubrir línea de pase * Intercepta * Obstruye * Se desplaza cubre/dobla * situarse orientado
	<u>ANTE ATACANTE CON BALÓN</u> * Localizar y controlar al oponente * Acosar * Arrebatar el balón * Interceptar la salida del balón * Disuadir pase/lanzamiento	

## Constantes funcionales de la acción de juego

Rol Estratégico	Intenciones de juego	Acciones técnicas
Portero	<p><b><u>EN POSESIÓN DEL BALÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Poner en juego el balón</li> <li>* Temporizar</li> </ul> <p><b><u>SU EQUIPO TIENE EL BALÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Disuadir balones largos</li> <li>* Ofrece apoyo</li> </ul> <p><b><u>SU EQUIPO NO TIENE BALÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Controlar al oponente con balón</li> <li>* Localizar jugadores libres en proximidad</li> <li>* Sale a balones divididos</li> <li>* Sale a oponente libre con balón</li> <li>* Ofrece ángulos</li> <li>* Intercepta balón</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Golpeo / conducción / lanzamiento</li> <li>* Conduce</li> <li>* Situarse orientado</li> <li>* Orientarse y desplazamiento</li> <li>* Se orienta y desplaza</li> <li>Se orienta</li> <li>* Se desplaza/salta/despeja/bloca/rechaza</li> <li>* Se desplaza/intercepta/recupera/despeja/bloca/rechaza/finta.</li> <li>* Modificación de la situación/posición/desp.</li> <li>* Bloca/despeja/rechaza</li> </ul>

**SITUACIÓN DE ENSEÑANZA**

Organización didáctica que prevé el profesor o técnico deportivo en base a una tarea motriz vinculada a un objetivo motor y que finalmente se definen en el contexto

ORGANIZACIÓN DIDÁCTICA

PREVISIÓN DE RESPUESTA

OBJETIVO MOTOR Y CONDICIONES A RESPETAR EN SU CONSECUCCIÓN EN CADA ROL ESTRATÉGICO

CONTEXTO ESTRUCTURAL O ESCENARIO

## DEL SISTEMA FÚTBOL AL MICROSISTEMA SITUACIÓN DE ENSEÑANZA

“Un patrón de actividades, roles y relaciones interpersonales que la persona en desarrollo experimenta en un entorno determinado, con características físicas y materiales particulares” (Bronfenbrenner, 1987:41)



### Aprender para el juego “LA TRANSFERENCIA”

Judd (1905).

Teoría de la generalización de principios

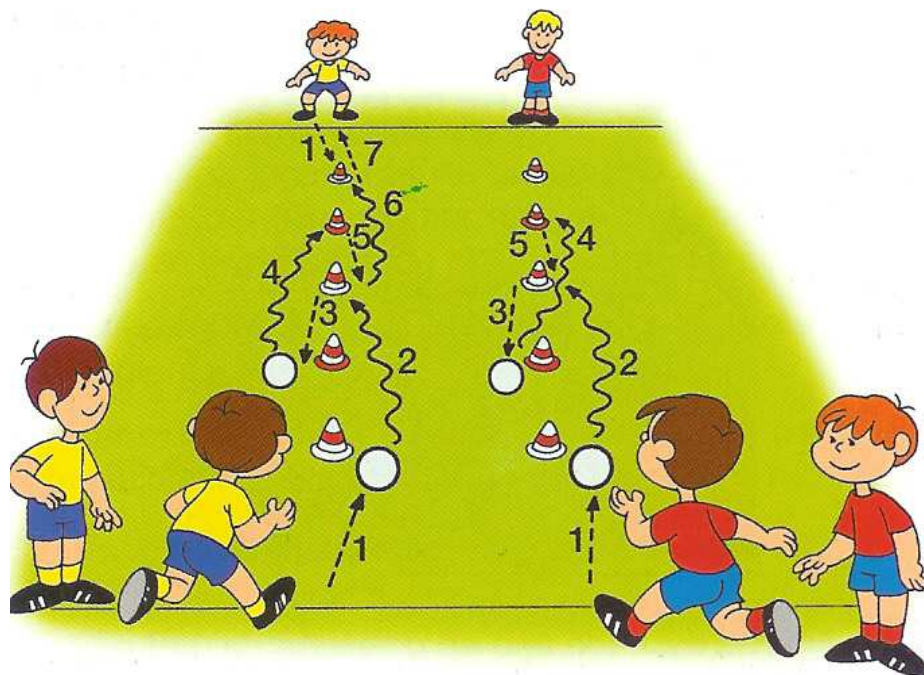
Thorndike (1935)

Teoría de los elementos idénticos.

Oña, Marínez, Moreno y Ruiz Pérez (1999)

Transferencia cognitiva

## Consideraciones pedagógicas respecto al escenario

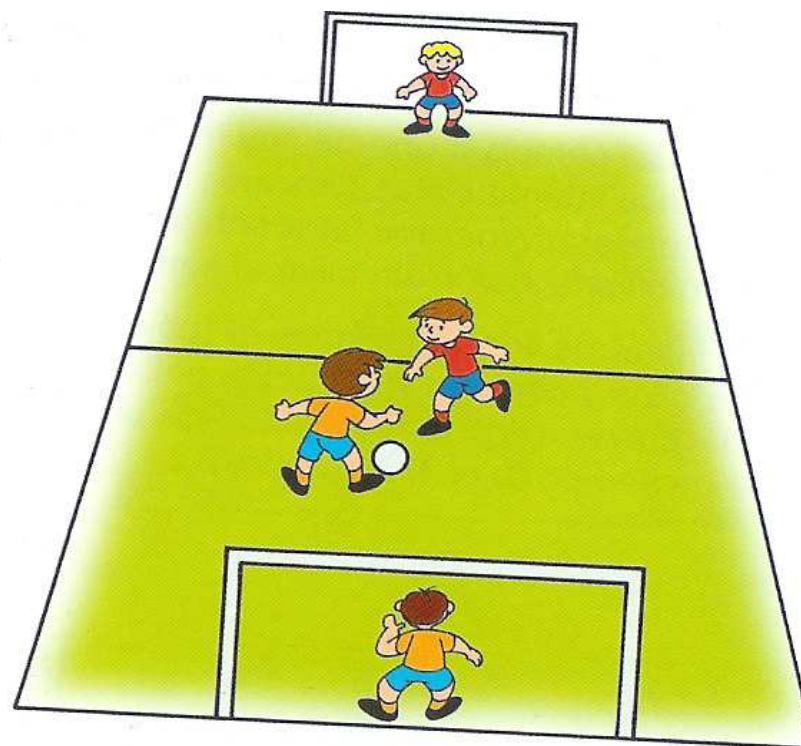


¿Constantes estructurales presentes y potencialidad pedagógica?

“La simplificación estructural como criterio de facilitación pedagógica”



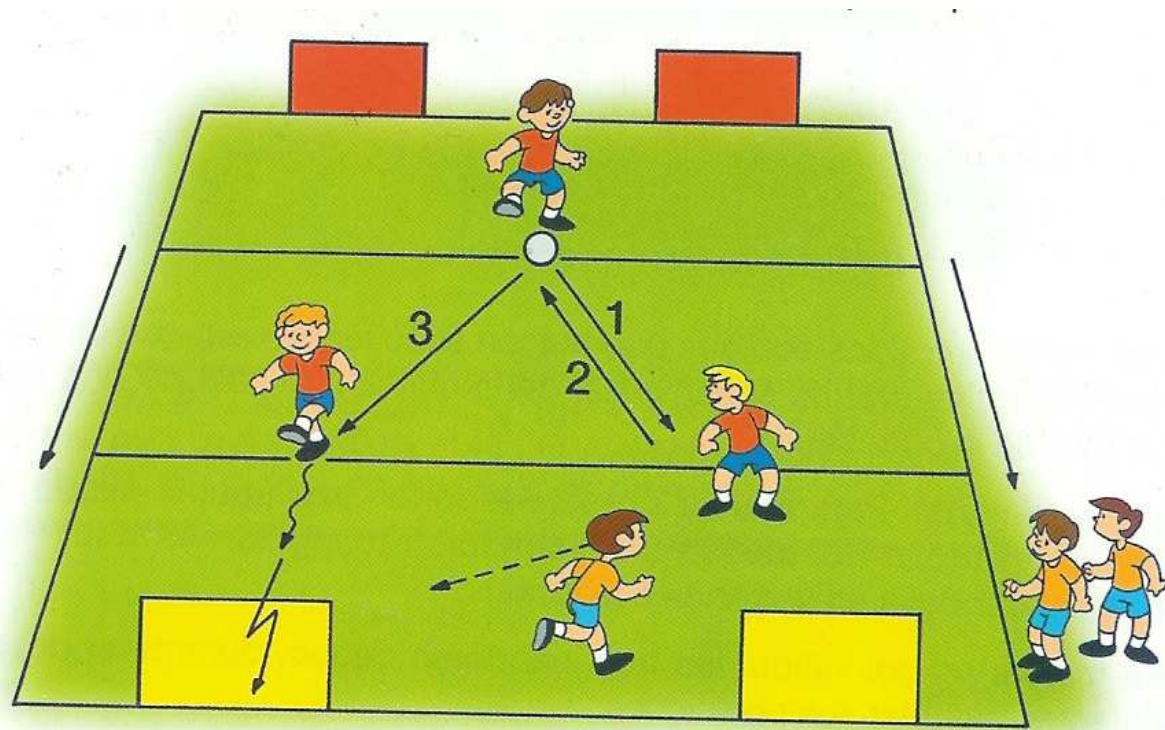
¿Qué fórmula simplificada recogería la esencia estructural del fútbol?



## Consideraciones pedagógicas respecto a la acción de juego

---

### ¿Constantes funcionales y potencialidad pedagógica?



“ La simplificación funcional como criterio de facilitación pedagógica ”



¿Qué fórmula simplificada recogería la esencia funcional del fútbol?

## SECUENCIA DE SITUACIONES DE ENSEÑANZA

**Formas básicas de juego:** son versiones reducidas de la versión completa de los juegos de invasión, con igual número de jugadores por equipo. (el objetivo prioritario de los juegos de invasión es intentar conseguir tanto y que el adversario lo consiga)

**Formas parciales de juego:** concentra a los jugadores en un problema de juego relacionado con las estructuras parciales del juego.

**Tareas básicas de no juego:** cuando los jugadores no consiguen resolver las más simples formas parciales del juego se introducen tareas básicas. Estas se asemejan a las situaciones de juego que ocurren dentro de una Forma parcial de juego relacionada. Estas tareas básicas han de ser vistas por el jugador como estando en conexión con las formas parciales del juego.

Son tareas analíticas y desde que sea posible se relaciona con las situaciones parciales de juego.

**NEW DIDACTICS IN TEACHING INVASION GAMES**  
**The Invasion Game Competence Model (IGCM)**

<b>ESPACIO</b>	
<b>Modificaciones pedagógicas</b>	<b>Consecuencias funcionales en el juego</b>
AMPLIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Facilita la fluidez del juego.</li> <li>- Disminuye la densidad jugadores/espacio</li> <li>- Estimula la aparición de interacciones positivas entre los jugadores.</li> <li>- Juego de conjunto más seguro.</li> <li>- Más tiempo para el control del balón.</li> <li>- Más espacio para el poseedor del balón.</li> <li>- Visión de juego facilitada.</li> <li>- Juego sin balón más controlable.</li> <li>- Intensidad física del juego menor.</li> <li>- Disminución de situaciones 1x1.</li> </ul>
REDUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumenta la densidad jugadores/espacio.</li> <li>- Dificulta la aparición de interacciones positivas entre los jugadores.</li> <li>- Juego de conjunto más difícil.</li> <li>- menos tiempo para el control del balón.</li> <li>- Menos espacio para el poseedor del balón.</li> <li>- Visión de juego dificultada.</li> <li>- Juego sin balón más difícil.</li> <li>- Intensidad física del juego mayor.</li> <li>- Incremento de situaciones 1x1.</li> <li>- Disminuye el espacio de tránsito entre el ataque y la defensa.</li> </ul>
ZONAS CON LIMITACIONES EN LA INTERVENCIÓN DE LOS JUGADORES (zonas de lanzamiento, movimientos de los jugadores..)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aparición de comportamientos específicos (carácter, velocidad de juego, etc.) según tipo de consigna introducida por el entrenador.</li> <li>- Facilita la fluidez en el juego.</li> </ul>

<b>TIEMPO</b>	
<b>Modificaciones pedagógicas</b>	<b>Consecuencias funcionales en el juego</b>
ACCELERAR EL RITMO DE JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intensidad de juego mayor.</li> <li>- Mayor exigencia en la elaboración de las acciones ofensivas.</li> <li>- Necesidad de llevar la iniciativa en el juego.</li> <li>- Velocidad de juego incrementada.</li> <li>- Incremento de la exigencia en cuanto a la destreza técnica.</li> <li>- Incremento de la destreza en cuanto a la comprensión táctica (percepción y decisión).</li> </ul>
RALENTIZAR EL RITMO DE JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menor Exigencia en la elaboración de las acciones ofensivas.</li> <li>- Actuación con la expectativa en el juego.</li> <li>- Intensidad del juego menor.</li> <li>- Velocidad del juego disminuida.</li> </ul>
COMBINACIONES DE DIFERENTES SECUENCIAS TEMPORALES (juego rápido-lento, rápido-rápido, lento-lento-rápido,..etc.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exigencia de saber “leer” correctamente el juego.</li> <li>- Combinaciones de las características propias de la aceleración/ralentización del ritmo de juego.</li> </ul>

## METAS

Modificaciones pedagógicas	Consecuencias funcionales en el juego
INTRODUCIR OBJETIVOS PARCIALES EN EL JUEGO (llegar con el balón controlado a..., dar "x" número de pases antes de..., etc.)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Descentralización de las acciones de juego en los espacios próximos a las porterías.</li><li>- Facilitar la fluidez de juego.</li><li>- Mayor dispersión de la acción de juego (más escenarios para la acción, atención dispersa).</li><li>- Determina el comportamiento estratégico de los jugadores y los equipos en función de la zona en donde se desarrolla el juego (más cerca, más lejos de la meta y zonas de rentabilidad táctica y/o ganancia parcial).</li><li>- Aparición de diferentes orientaciones en la dirección del juego: su utilización para adquirir/evitar profundidad (juego a lo largo orientado hacia la meta), verticalidad (centrado/descentrado respecto a la meta) y amplitud (juego en anchura, mismo lado/opuesto), el juego a lo largo y ancho, la concentración (juego en espacio próximo), la dispersión (juego en espacio lejano), La alternancia (cerca/lejos) y el uso del espacio en función de la posesión, o no, del móvil por parte de un equipo (ampliación/ reducción de espacios)</li></ul>
INCREMENTAR EL NÚMERO DE PORTERÍAS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Favorece la compresión del juego.</li><li>- descentralización de las acciones de juego en los espacios próximos a las porterías.</li><li>- Facilita la fluidez del juego.</li><li>- Distribución de los jugadores por todo el espacio.</li><li>- Aumenta el número de focos de interés.</li><li>- Incrementa la complejidad del juego.</li></ul>
JUEGO SIN PORTERÍAS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Surgen objetivos propios en la tarea diferentes de específicos del fútbol (gol).</li><li>- Mayor concentración de los jugadores en torno al balón.</li><li>- Menos focos de atención para los jugadores.</li></ul>
MODIFICACIÓN ESPACIAL DE SU SITUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"><li>- Favorece la comprensión del juego.</li><li>- Incremento de la complejidad del juego.</li></ul>

<b>REGLAS</b>	
<b>Modificaciones pedagógicas</b>	<b>Consecuencias funcionales en el juego</b>
<p>VARIAR EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Facilita la comprensión del juego.</li> <li>- Incrementa la fluidez del juego.</li> <li>- Aumenta la complejidad del juego.</li> <li>- Puede facilitar el pensamiento estratégico en el juego.</li> </ul>
<p>INTRODUCIR REGLAS ESPECIALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puede facilitar el pensamiento estratégico en el juego.</li> <li>- Puede ajustar el equilibrio de opciones para todos los jugadores.</li> <li>- Puede facilitar la eliminación del espacio de tránsito.</li> <li>- Puede facilitar la calidad de las acciones de los jugadores.</li> <li>- Incrementa la complejidad del juego.</li> </ul>
<p>MODIFICAR EL SISTEMA DE RELACIONES ENTRE LOS PARTICIPANTES</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disminuye o incrementa la densidad jugador/espacio.</li> <li>- Estimula o dificulta la calidad de las interacciones entre jugadores.</li> </ul>

## COMPAÑEROS/ADVERSARIOS

Modificaciones pedagógicas	Consecuencias funcionales en el juego
SUPERIORIDAD NUMÉRICA (3:1, 4:2)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Estimula la aparición de interacciones positivas entre los jugadores.</li><li>- Facilita el desarrollo de la fase ofensiva.</li><li>- Desequilibrio ataque/defensa.</li><li>- Incrementa el tiempo de compromiso motor de los atacantes con el balón.</li></ul>
JUEGO CON NEUTRALES ADICIONALES (3:3+1)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Permite aproximarse progresivamente a una situación de cooperación/oposición real, disminuyendo las facilidades para el ataque.</li></ul>
JUEGO EN IGUALDAD NUMÉRICA (6:6)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Equilibrio permanente entre el ataque y la defensa</li></ul>
JUEGO CON IGUALDAD NUMÉRICA Y SITUACIONES DEL ENTORNO DE COMPETICIÓN SIMILARES A LAS REALES: espacio, tiempo, reglas...	<ul style="list-style-type: none"><li>- Especificidad del entorno del juego en el comportamiento de los deportistas.</li></ul>
INFERIORIDAD NUMÉRICA (4:6, 6:8)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Limita la aparición de interacciones positivas entre los jugadores.</li><li>- Dificulta el desarrollo de la fase ofensiva.</li><li>- Desequilibrio defensa/ataque.</li></ul>
SIN OPOSICIÓN	<ul style="list-style-type: none"><li>- Facilita la relación jugador-balón.</li><li>- Incrementa el tiempo de compromiso motor de los participantes.</li></ul>

## BALÓN

<b>Modificaciones pedagógicas</b>	<b>Consecuencias funcionales en el juego</b>
INCREMENTO DEL NÚMERO	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aumenta La fluidez de juego.</li><li>- Estimula la maduración de las percepciones visuales y la toma de decisión.</li><li>- Incrementa la complejidad del juego.</li><li>- Modifica el sistema de interacciones entre los jugadores.</li><li>- Incrementa el número de focos de atención de los deportistas.</li></ul>
PESO-PERÍMETRO	<ul style="list-style-type: none"><li>- Introduce elementos perturbadores en el desarrollo del juego.</li><li>- Incrementa la dificultad en la construcción del juego.</li></ul>

## TIPOS DE CONOCIMIENTO SOBRE LAS ACCIONES

Wall y col (1985)  
Wall (1986)

Arnold  
(1991)

### 1. Conocimiento declarativo

“El saber que se posee sobre las acciones”

### 2. Conocimiento procedimental.

“comprende los procedimientos que permiten llevar a cabo una secuencia motora”

### 3. Conocimiento afectivo.

“comprende los sentimientos subjetivos que los niños tienen y añaden, a sus propias acciones”

### 4. Metaconocimiento sobre las acciones.

“conciencia que los sujetos tienen de su propio conocimiento declarativo, procedimental y afectivo relacionados con las acciones motrices”

### Conocimiento sobre las acciones

#### 1. “saber cómo” en sentido débil.

“Persona que es capaz de hacer algo físicamente, pero incapaz de describir lo que acaba de realizar”

#### 2. “saber cómo” en sentido fuerte.

“Persona capaz de ejecutar con éxito una Acción y de identificar y describir cómo la realizó, explicando como se relacionan medios y fines”

## Consideraciones pedagógicas respecto a la implicación cognitiva del jugador

### IMPLICACIÓN COGNITIVA DEL JUGADOR EN SU APRENDIZAJE

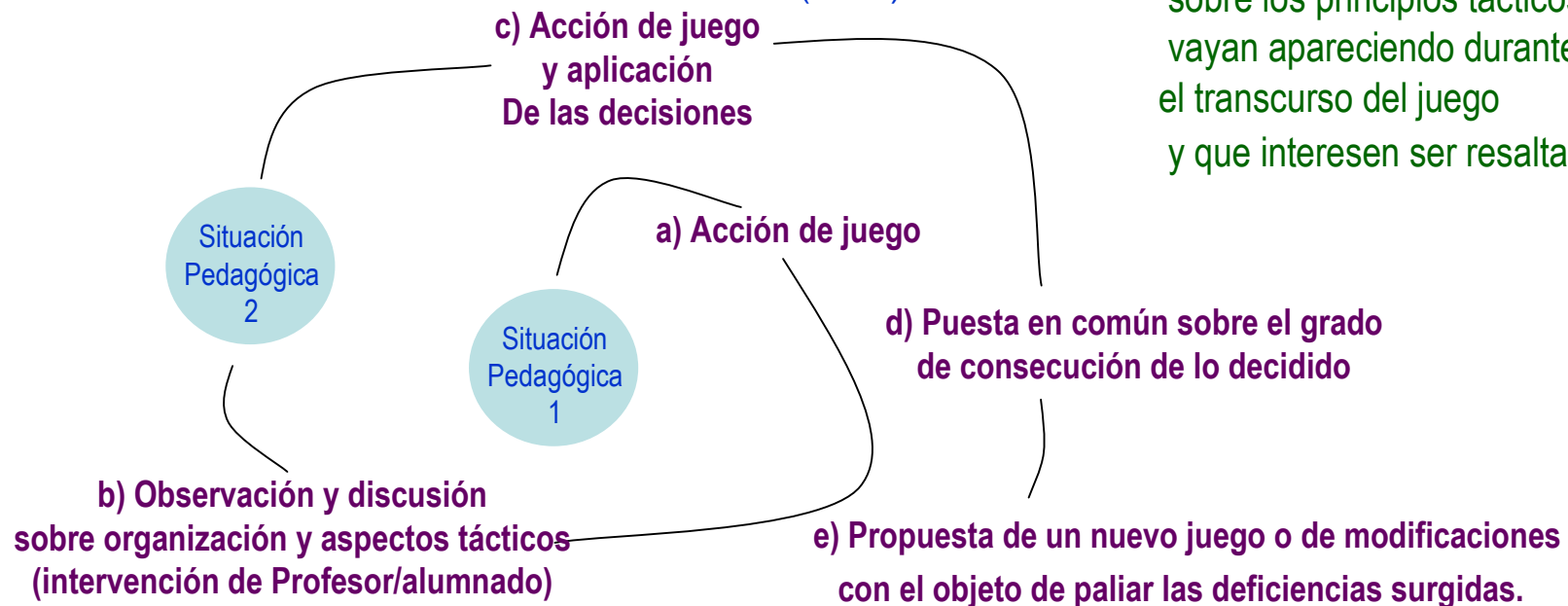
MAHLO  
(1969)

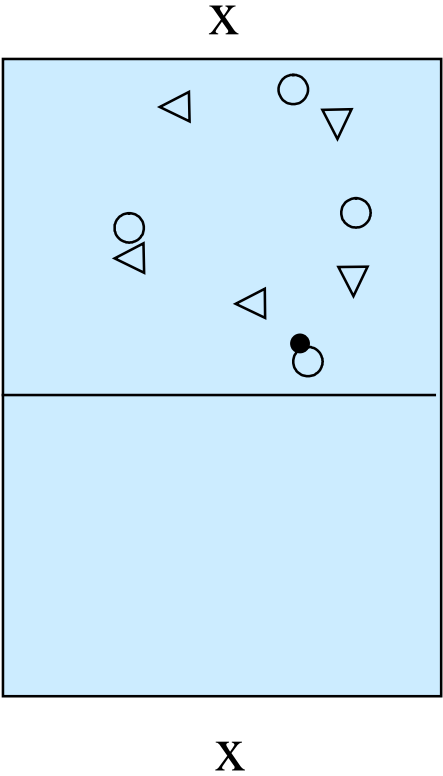
- a) Crear una situación problemática, explicarla, y hacer tomar conciencia a los alumnos.
- b) Llevarlos a resolver la situación problemática a partir de los conocimientos de que disponen.
- c) Considerar con espíritu crítico la solución práctica adoptada.

DEVÍS Y PEIRÓ  
(1992)

- a) descripción y reglas del juego;
- b) identificación de aspectos susceptibles de modificación;
- c) principios tácticos y posibles reflexiones de los profesores/as y preguntas a los alumnos/as sobre los principios tácticos que vayan apareciendo durante el transcurso del juego y que interesen ser resaltados.

BLÁZQUEZ  
(1986)



DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
<p><b>Juego: “Diez pases en transición”</b></p> <p>Dos equipos de 5 jugadores situados en una de las mitades del campo intentan realizar 10 pases consecutivos sin que el otro equipo consiga interceptar el balón. Cuando el equipo defensor intercepte un balón o provoque que el equipo adversario lo pierda, deberá pasar a la otra mitad del campo en un máximo de tres pases y continuar allí hasta alcanzar los 10 establecidos. Cuando se consigan, sacará el otro equipo desde la línea de fondo y también deberá pasar a la otra mitad del campo en un máximo de tres pases para completar allí sus pases</p> <p><b>Variantes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Situar metas detrás de las líneas de fondo que podrán se alcanzadas en los tres primero pases o al final de los 10.</li> <li>- El equipo defensor también podrá recuperar el balón tocando el balón.</li> <li>- El equipo defensor también podrá recuperar el balón tocando al jugador portador del balón.</li> </ul>	
<p><b>Criterios de éxito:</b></p> <p>Ataque: traspasar la línea central en un máximo de tres pases.</p> <p>Defensa: Recuperar el balón antes de que el equipo adversario de 10 pases, provocar que este pierda el balón o que no pueda dar el cuarto pase en la otra mitad del campo.</p>	

ROLES		OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y/O MEJORA TÁCTICA Y/O TÉCNICA	PROPUESTAS DE REFLEXIÓN			
⊙	J.C.B.	Tener un proyecto de pase antes de que les llegue el balón, dando importancia al empleo de diferentes tipos de pases y a desmarcarse después de pasar. Iniciar la defensa nada más perder el balón.	¿Qué aspectos han considerado para emplear diferentes tipos de pase? ¿Y para decidir a quién pasar? ¿Qué hacían después de pasar? ¿Qué hacían al perder su equipo el balón?			
○	J.S.B. E.C.B.	Realizar desmarques ofreciendo constantemente líneas de pase libres, preferentemente en profundidad en los tres primeros pases. Iniciar la defensa nada más perder el balón.	¿Qué tipos de desmarques han empleado? ¿Han empleado alguna referencia espacial para desmarcarse? ¿Cuáles? ¿Qué hacían al perder su equipo el balón?			
△	J.S.B. E.S.B.	Repartir la atención en todo momento entre al adversario que marcan y el balón. Iniciar el contraataque nada más recuperar el balón.	¿Qué hacían para controlar a la vez a su oponente y al balón? ¿Qué hacían cuando su equipo recuperaba el balón?			
ELEMENTOS ESTRUCTURALES PRESENTES						
Balón	Meta	Compañero	Compañeros	Adversario	Adversarios	

La acción de juego en estos deportes constituye una experiencia singular del jugador y la mayor parte de las veces no consciente,

## REGLAS DE ACCIÓN

*“LAS CONDICIONES A RESPETAR  
Y LOS ELEMENTOS A TENER EN CUENTA  
PARA QUE LA ACCIÓN SEA EFICAZ”*

(Gréhaigne y Guillon, 1996)



### OPCIONES METODOLÓGICAS

TRANSMITIR  
CONSIGNAS

PROMOVER  
AUTOCONSIGNAS

“No ir al suelo”

“Mejor pasar que conducir”

“Abajo hay gol”

“Los que están lejos también juegan”

“Decidir antes de recibir”

“Ir al rechace antes del tiro”

“Mejor llegar que estar”