



WANCEULEN
EDITORIAL DEPORTIVA

Revista

WANCEULEN E.F. DIGITAL

Número 7 – Diciembre 2010

**EL PROCESO DE FORMACIÓN TÁCTICA
COLECTIVA DESDE LA PERSPECTIVA
CONSTRUCTIVISTA**

David Cárdenas Vélez

Profesor Titular de Baloncesto de la Facultad de Ciencias de la
Actividad Física y el Deporte. Universidad de Granada.

e-mail: dcardena@ugr.es

1. ANÁLISIS DE LOS MODELOS DE PLANIFICACIÓN TRADICIONALES
2. CARACTERÍSTICAS DEL MODELO DE PLANIFICACIÓN DESDE LA PERSPECTIVA CONSTRUCTIVISTA.
3. CRITERIOS PARA LA SELECCIÓN Y SECUENCIACIÓN DE OBJETIVOS Y CONTENIDOS
4. OBJETIVOS
 - a. RELACIONADOS CON EL APRENDIZAJE DE LOS CONCEPTOS DE JUEGO
 - b. RELACIONADOS CON EL APRENDIZAJE MOTRIZ
5. CONTENIDOS
6. SECUENCIACIÓN DE OBJETIVOS Y CONTENIDOS.

1. ANÁLISIS DE LOS MODELOS DE PLANIFICACIÓN TRADICIONALES

El proceso de formación de los jugadores de baloncesto comienza con la toma de contacto con el deporte y dura todo el tiempo que el jugador permanezca activo como tal. Resulta sencillo definir el momento en que tiene lugar la iniciación deportiva pero muy difícil concretar cuándo un jugador está formado, ya que cualquier nueva experiencia vivida ayuda a mejorar alguna de las capacidades necesarias para obtener un rendimiento deportivo óptimo.

Este proceso dura, por tanto, muchos años y, es por ello, que los profesionales encargados de su diseño deben ser conscientes de que hay tiempo suficiente para planificar sin olvidar aspectos o cualidades que pudieran resultar importantes en el futuro.

En este sentido conviene, en primer lugar, hacer una revisión profunda de las necesidades formativas del jugador y, posteriormente, elegir el modelo de planificación que pueda resultar más adecuado para cubrir tales necesidades.

Describir el conjunto de necesidades formativas necesarias se escapa de las pretensiones de este texto, si bien puede resultar conveniente destacar las principales ausencias en los últimos años. Durante mucho tiempo los técnicos otorgaron una importancia injustificada a la capacidad técnica individual en detrimento de una formación táctica tanto de carácter individual, que resultó la capacidad más olvidada, como colectiva ya que el entrenamiento se desarrollaba en condiciones aisladas del contexto real de juego, sin oposición.

En la actualidad podemos decir que se ha conseguido concienciar a los entrenadores de la importancia de entrenar tales capacidades aunque, a partir de este momento, resulta decisivo revisar los métodos empleados para su desarrollo. Sin embargo, nuestro propósito se centra en el estudio del proceso de formación táctica

colectiva para hacer una propuesta que responda a las demandas de la competición, por lo que, en primer lugar, debemos abordar el análisis de tales exigencias.

En líneas generales podemos decir que la formación táctica colectiva de los equipos de baloncesto se ha limitado al aprendizaje de algunos conceptos de juego y algunos Medios Tácticos Colectivos Básicos cuyo enlace se produce de forma predeterminada por el entrenador.

En cuanto a la forma en que se ha diseñado el proceso de formación cabe señalar que, a pesar de la diversidad de criterios manejados, y la evolución experimentada, existen unas características comunes que nos permiten definir un modelo de planificación general que llamaremos “tradicional”.

Entre estas características destacan las siguientes:

Se estructura el proceso en etapas cronológicas que, a menudo, coinciden con las diferentes categorías establecidas por la federación. En el mejor de los casos se proponen adaptaciones dependiendo del desarrollo biológico del niño o del nivel de juego.

Se parte de la enseñanza de los contenidos individuales del juego para llegar a los colectivos.

Existe una desvinculación evidente entre los objetivos y contenidos desarrollados y la forma de jugar en competición, de hecho, no existen referencias claras a la forma en que estos se deben integrar en ésta, o lo que es lo mismo, la competición no es tratada como un medio más de enseñanza que debe ser modificado en función de las necesidades formativas de la etapa. El niño, excepto en categoría Minibasket, compite con el mismo reglamento que los adultos, a pesar de las diferencias sustanciales que existen entre jugadores de las diferentes categorías y de las posibilidades formativas que se podrían obtener si se modificaran las reglas para adaptarlas a las necesidades de este tipo. Por otra parte, incluso las adaptaciones reglamentarias que promueve el reglamento de Minibasket son insuficientes en unos casos y deficientes en otros, fruto de lo cual el objetivo inicial con el que se creó el Minibasket no se cumple mas que parcialmente.

Aunque determinados autores sistematizan algo más el proceso, en la mayor parte de los casos la formación táctica colectiva es incompleta como consecuencia del olvido de contenidos colectivos de juego o de la metodología empleada para su desarrollo.

No se especifica la forma en que se abordará la enseñanza de los contenidos de juego desde el punto de vista conceptual. Tras una revisión bibliográfica me atrevería a afirmar que no se especifica porque existe una falta de sistematización de este tipo de aprendizaje.

2. CARACTERÍSTICAS DEL MODELO DE PLANIFICACIÓN DESDE LA PERSPECTIVA CONSTRUCTIVISTA.

Tras una revisión de las propuestas metodológicas de numerosos autores y de las características más o menos comunes de los modelos de planificación, llega el momento de hacer una crítica constructiva y aportar alguna alternativa que supla las carencias de los modelos vigentes. Para ello es importante establecer un marco teórico de referencia sobre el que sustentar la propuesta. Nuestros pilares serán los principios constructivistas del aprendizaje.

Básicamente enseñar a jugar a baloncesto desde una perspectiva constructivista significa partir de los conocimientos de los jugadores y ayudar a que sean ellos mismos los que construyan sus propios aprendizajes en un proceso de crecimiento progresivo que sólo puede depender del ritmo de asimilación personal. Esto significa un cambio importante en el papel desempeñado tanto por el jugador como el entrenador, el cual realiza una cesión de competencias al primero.

Pero, al mismo tiempo, significa que la secuenciación de objetivos y contenidos sólo puede depender del ritmo de aprendizaje individual y, por tratarse de un deporte de equipo, del ritmo de aprendizaje colectivo. Este es un aspecto importante que marca diferencias sustanciales con los modelos de planificación más habituales en los que se estructura el proceso en etapas cronológicas y, en el mejor de los casos, se propone una secuenciación expuesta a posibles modificaciones en función de las características y necesidades de los jugadores (Pintor, 1989; Giménez y Sáenz, 1999; Ibáñez, 2002).

Nuestra propuesta pretende considerar fases del aprendizaje que serán abordadas dependiendo del nivel adquirido, para lo que se establecen criterios de referencia o requisitos mínimos que los jugadores deberán cumplir. El cambio supone una intervención en dos niveles diferentes: el primero abarca las sesiones de enseñanza/entrenamiento, y el segundo la competición. Ambos ámbitos de actuación resultan determinantes para asegurar la formación adecuada, a pesar de que el segundo resulte olvidado en la mayor parte de las propuestas. En ocasiones algunos autores resaltan la importancia de un tratamiento adecuado de la competición dado el valor potencial que tiene desde el punto de vista formativo.

Sin embargo, aunque son numerosas las propuestas de intervención didáctica que plantean las modificaciones de las tareas de entrenamiento con el objetivo de facilitar la tarea, incrementar el índice de participación o aumentar el grado de implicación cognitiva del sujeto (Ticó, 1996; Cárdenas y López, 2000; Ticó, 2002), resultan realmente escasas las que hacen referencia a posibles adaptaciones de los sistemas de competición o las reglas de juego para conseguir objetivos similares.

De hecho existe, bajo mi humilde punto de vista, una disonancia entre los aprendizajes planteados y la forma en que se pretende la integración y manifestación de los mismos en la competición. Quizás resulte más sencillo explicarme con un ejemplo: si el objetivo general durante las primeras etapas o fases del proceso es potenciar los aprendizajes individuales que se basan en la relación con el balón, la competición debería posibilitar la toma de contacto con éste en muchas ocasiones y,

por el contrario, tomando como ejemplo la realidad en categoría Minibasket, al establecer las bases de competición una participación de 5 x 5, podemos asegurar que el número de experiencias de este tipo, al alcance de los niños, es mínima.

Por otra parte, si desde el campo de la didáctica general, y bajo las directrices constructivistas, se propone partir de la globalidad, de lo general, para llegar a lo concreto, ¿por qué no se tiene en cuenta la expresión más general del comportamiento colectivo de un equipo, es decir, la competición, como punto de partida sobre la que construir los aprendizajes?

Este es otro de los aspectos que diferencia nuestra propuesta: partir del comportamiento colectivo, que consideremos deseable, para llegar a planteamientos más concretos. El juego del baloncesto es, en esencia, una actividad colectiva que refleja la interacción de dos equipos que se oponen para conseguir un mayor número de encestes que el rival. Si, como viene siendo habitual, se pretende fomentar una formación individual antes que la colectiva, por entender que ésta depende de la primera y se sustenta sobre ella, pero la competición exige un juego complejo, o impide una puesta en práctica de los contenidos individuales, o la frecuencia de aparición es reducida, las posibilidades de mejorar se reducen. En estas condiciones, resulta incoherente que las experiencias, posiblemente más importantes desde el punto de vista formativo, no se diseñen ni se aprovechen para fomentar los aprendizajes más convenientes.

Esto nos lleva a la conclusión de que al planificar el proceso formativo es necesario considerar la competición como uno de los medios más importantes y, en consecuencia, diseñarla de forma que, al igual que otros medios evolucionan en el tiempo con el objetivo de incrementar progresivamente las exigencias, también se produzcan las adaptaciones necesarias para conseguir tal fin. Bajo esta premisa nuestro modelo de planificación a largo plazo, propone un sistema de competición variable atendiendo a las diferentes categorías federativas. Aunque, a tenor de lo analizado hasta el momento, la competición debería variar cuando el nivel de los jugadores lo requiriera para alcanzar un nuevo estadio de aprendizaje, la realidad condiciona tal planteamiento pues resultaría realmente inviable dada la diversidad de equipos que compiten y el ritmo tan distinto de aprendizaje de cada uno de ellos. Sin embargo, considero suficiente tal evolución dado que el resto de los medios de enseñanza/entrenamiento pueden compensar tales necesidades, evitando saltos cualitativamente inadecuados.

En resumen, proponemos una alternativa en la que, atendiendo a la intervención didáctica durante las sesiones de entrenamiento se evoluciona y estructura el proceso dependiendo del ritmo de aprendizaje y nivel mostrado por el equipo, mientras que en el ámbito competitivo se introducen adaptaciones que permiten establecer una evolución que, en este caso, se ajustará a las categorías establecidas por la federación. No obstante, tanto el estilo de juego en general, como la forma de juego colectivo en particular, evolucionan con el ritmo que muestran los jugadores durante la competición, por lo que podemos afirmar que el único aspecto preestablecido de la formación serán las bases con las que se compite (reglamento).

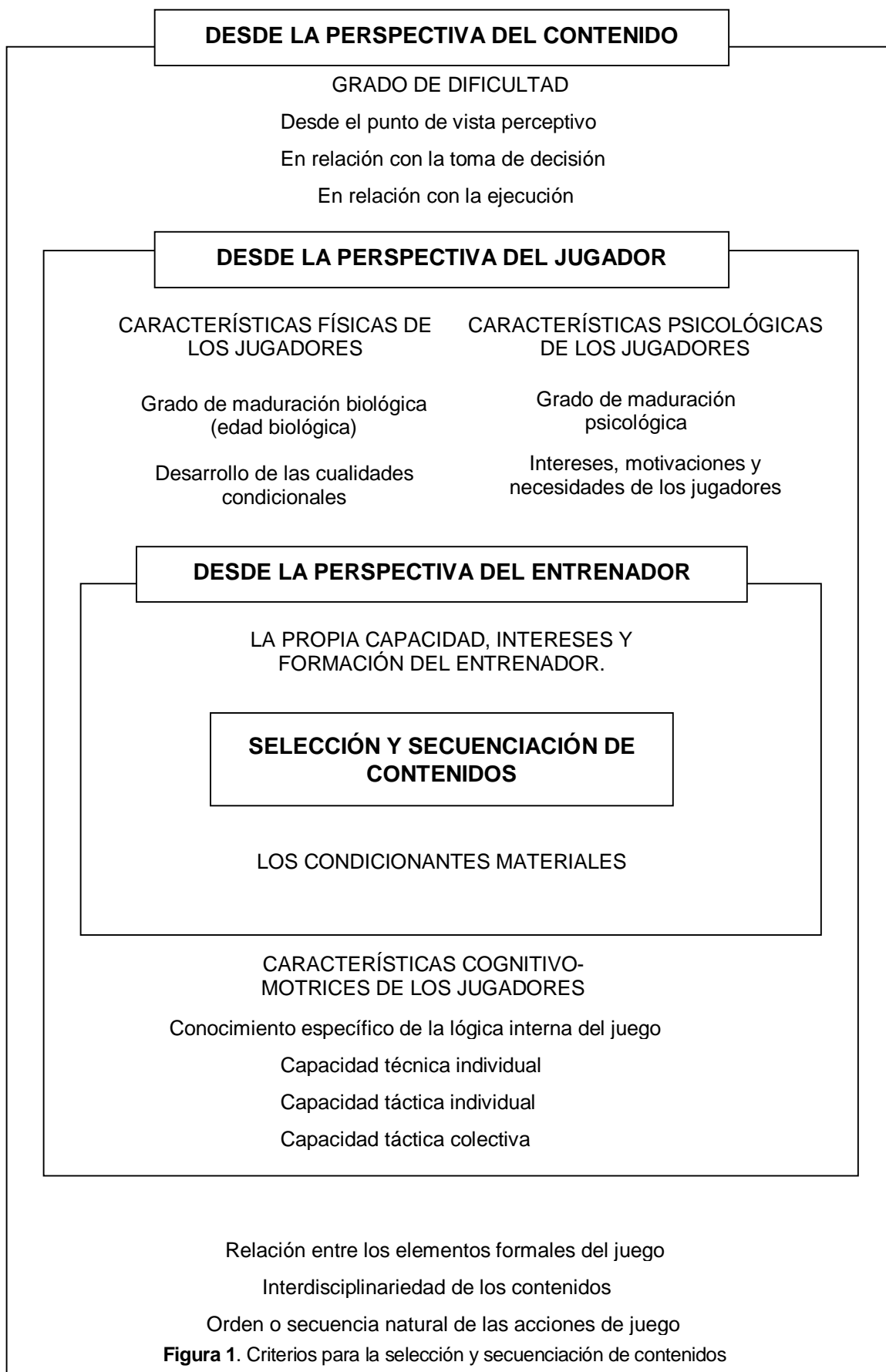
Tabla 1. Características y evolución de la competición a lo largo de las categorías federativas.

ETAPA		CARACTERÍSTICAS GENERALES	TIPO DE COMPETICIÓN Y REGLAS BÁSICAS
MINIBASKET	BENAJMINES	Favorecer el juego individual: relación del jugador con el balón y jugador-adversario. Juego 1 x 1	3 x 3 Modificación de las reglas actuales de Minibasket Sólo se pueden hacer ayudas en el interior de la zona cuando el jugador con balón entre en ella.
	ALEVINES	Potenciar el juego individual e iniciar al juego colectivo básico: relación jugador-compañero-adversario. Explorar las posibilidades del juego de 2 x 2	3 x 3 Modificación de las reglas actuales de Minibasket. Se pueden hacer ayudas cuando el atacante tiene el balón. Sólo se permite defensa individual.
INFANTILES		Potenciar el juego colectivo básico: relación jugador-compañeros-adversarios. Explorar las posibilidades del juego de Juego 3 x 3. No existen puestos específicos	4 x 4 Reglas actuales del baloncesto. Queda prohibido el uso de las defensas en zonas o mixtas
CADETES		Explorar las posibilidades del juego 4 x 4 con libre rotación por todos los puestos específicos.	5 x 5 Reglas actuales del baloncesto. Se permiten defensas en zonas presionantes y defensas mixtas.
JUNIORS		Explorar las posibilidades del juego 5 x 5. Especialización por puestos.	5 x 5 Reglas actuales. Se pueden utilizar cualquier tipo de sistema defensivo.

3. CRITERIOS PARA LA SELECCIÓN DE OBJETIVOS Y CONTENIDOS

Cualquier proceso de enseñanza/aprendizaje se sustenta sobre tres pilares: el alumno, el contenido y el entrenador. Cada uno de estos elementos fundamentales en el proceso delimita un marco de referencia distinto que posibilita establecer los

criterios de selección y secuenciación de los objetivos y contenidos que formarán parte del programa. Estos criterios quedan recogidos de forma sintética en la figura 1.



Desde la perspectiva del jugador:

Características de los jugadores (nivel de partida):

- Desde el punto de vista biológico/físico
- Grado de maduración biológica (edad biológica)
 - Desarrollo de las cualidades condicionales: fuerza, velocidad, resistencia, flexibilidad
- Desde el punto de vista psicológico.
 - Grado de maduración psicológica.
 - Intereses, motivaciones y necesidades de los jugadores.
- Desde el punto de vista cognitivo-motriz.
 - Conocimiento específico de la lógica interna del juego.
 - Capacidad técnica individual.
 - Capacidad táctica individual.
 - Capacidad táctica colectiva.

Desde la perspectiva del contenido:

Grado de dificultad.

- Desde el punto de vista perceptivo.
- En relación con la toma de decisión.
- En relación con la ejecución motriz.

La coherencia con la lógica interna del juego.

- Atendiendo a la relación entre los elementos formales del juego: espacio, canastas, balón, jugadores y reglas.
- Atendiendo a la interdisciplinariedad de los contenidos.
- Atendiendo al orden o secuencia natural de las acciones de juego.

Desde la perspectiva del entrenador

La propia capacidad, intereses y formación del entrenador.

4. OBJETIVOS

En general el objetivo más ambicioso que debemos aspirar a conseguir es desarrollar las capacidades necesarias para construir un juego colectivo complejo libre, es decir, elaborado de forma espontánea por parte de los jugadores, por iniciativa propia, sin intervención de los entrenadores, a partir de la percepción del entorno de juego. No obstante, esta forma de jugar colectivamente debe regirse por una serie de principios o pautas de comportamiento que permitan el mejor aprovechamiento de los recursos propios, en detrimento de los del equipo contrario. Un conocimiento profundo sobre estos conceptos de juego ayudaría a tomar las decisiones correctas sobre las herramientas a utilizar en cada momento (MTCBs) y la forma en que deberían combinarse.

En líneas generales podemos decir que los conceptos de juego, así como los principios específicos son comunes a cualquier tipo de ataque, independientemente del sistema defensivo contra el que se aplique (individual, en zonas, mixta), mientras que los procedimientos de juego como los MTCBs a aplicar en cada caso, varían en función del sistema defensivo contra el que se practiquen.

5. CONTENIDOS

Los contenidos que deben formar parte del programa de formación táctica colectiva pueden ser de dos tipos: relacionados con los conceptos y relacionados con las acciones motrices. Durante muchos años ha existido una gran preocupación por mejorar la eficacia motriz de las acciones tácticas colectivas de grupo, lo cual se entrenaba desde dos perspectivas diferenciadas: por un lado, transmitiendo los conocimientos acerca de los criterios de eficacia de cada uno de los medios tácticos colectivos básicos, y por otro, proporcionando las experiencias prácticas necesarias para el desarrollo de la capacidad motriz específica.

No obstante, el comportamiento colectivo debe responder a unos parámetros generales de actuación acordes a la lógica interna del juego que orienten sobre la forma más coherente de actuar. Una vez que están suficientemente claros los objetivos a conseguir, los conceptos de juego, los principios específicos o pautas de comportamiento, se determinarán los procedimientos a seguir y las herramientas que se utilizarán para ello; estas herramientas son los medios tácticos colectivos básicos.

Podemos decir que existen tres niveles de actuación: la enseñanza de los conocimientos teóricos sobre el juego, la enseñanza de los MTCBs atendiendo a los criterios de eficacia y, finalmente, la mejora de la capacidad colectiva para enlazar las acciones colectivas básicas de forma espontánea o natural. Esto último conlleva una gran dificultad pues se basa en la correcta interpretación de la situación de juego, sobre todo de las intenciones y acciones de los compañeros y oponentes, basado en un conocimiento profundo sobre los criterios de eficacia de los enlaces entre las diferentes acciones colectivas.

Por otra parte hay que señalar que este esquema de contenidos se repite para cada tipo de ataque, entendiendo que estos dependen de la diversidad de sistemas defensivos existentes. Por este motivo existen conceptos y principios de juego comunes, pero procedimientos de juego que difieren dependiendo de si se ataca contra una defensa de asignación individual, zonal, mixta, de ajuste, cambiante o presionante.

6. SECUENCIACIÓN DE OBJETIVOS Y CONTENIDOS.

En función de los criterios establecidos con anterioridad para la selección y secuenciación de contenidos creo conveniente establecer 5 etapas de formación, cuya duración dependerá, como ha quedado reflejado a lo largo del texto, del ritmo de aprendizaje y evolución mostrados por el grupo de jugadores. Esto significa que un equipo puede permanecer centrado en el desarrollo de los contenidos de una etapa

durante un periodo de un año, mientras otro puede necesitar prolongar esta fase hasta cubrir los requisitos necesarios para afrontar la siguiente.

Antes de analizar con más detenimiento las características de cada una de ellas, conviene que detallemos sobre qué parámetros se realizará el análisis. En primer lugar se define el objetivo general de la etapa para situar al lector sobre la dirección del proceso de enseñanza. A continuación se definen los requisitos que debe cumplir el conjunto de jugadores (no hay que olvidar que se trata de un juego de equipo) para afrontar dicha etapa. En la mayoría de los casos nos referiremos a requisitos de carácter técnico-táctico pero, en ocasiones, de tipo psicológico; difícilmente tendrán connotaciones físicas si la evolución biológica es la natural.

La tercera característica se refiere al tipo de competición en la que debería participar el grupo. Para algunas etapas se proponen modificaciones a las reglas y sistema de competición actuales en beneficio de una mejor formación deportiva. Justificaremos esas adaptaciones en función de diferentes criterios que ayudarán a comprender la importancia de utilizar y diseñar la competición como un medio al servicio de la formación y no como un fin en sí misma. Al igual que cualquier otro aspecto relacionado con el aprendizaje se establece una progresión que permite evolucionar en dificultad hasta alcanzar el nivel de exigencia propia de los adultos.

El siguiente parámetro es el estilo de juego que se propone para cada fase del proceso y que incluye un análisis desde el punto de vista espacial, en función del ritmo de juego, del grado de libertad, del grado de especialización y, finalmente, de los medios tácticos integrados prioritariamente en la etapa.

Etapa 1: Centrada en la posesión del móvil y con el objetivo general de potenciar el desarrollo de la capacidad individual de juego en situaciones de oposición simple (1x1). Es necesario asumir que durante un tiempo el niño deberá satisfacer sus necesidades egocéntricas relacionadas con la posesión del balón, sin que tenga la obligación de compartirlo. Actuar contra la propia naturaleza del niño no ayudará más en el proceso de socialización y, por el contrario, podría representar una causa importante para provocar frustración y abandono.

Por otra parte el niño siente la necesidad de conseguir el principal objetivo del juego: encestar, por lo que la posesión del balón le hace sentirse protagonista del juego y le ayuda a mejorar su autoestima. Existen, por tanto varias razones, que justificarían una reducción del número de participantes en la competición: el incremento notable del índice de participación individual, la posibilidad de aumentar el número de experiencias de enceste y, como consecuencia, de incrementar notablemente la autoestima y la percepción de autoeficacia. También merece una mención especial el hecho de que el incremento de experiencias conlleva, en condiciones normales, una mejora más significativa de la capacidad, en este caso, técnico-táctica individual.

Requisitos: Ninguno, pues se trata del primer contacto con el baloncesto, por lo que sólo es de esperar que los niños hayan adquirido una formación motriz inespecífica suficientemente rica como para construir los aprendizajes específicos, propios del baloncesto, sobre una base sólida que les ayuda a progresar convenientemente.

Características de la competición: Para esta etapa, que coincide, al ser la primera del proceso, con la de alevines y, por lo tanto, perteneciente a las categorías de Minibasket, proponemos una serie de modificaciones importantes con el deseo de conseguir verdaderamente una adaptación del juego del baloncesto a las características, necesidades e intereses de los niños que lo practican. Aunque el objetivo por el que se creó es loable, el estancamiento sufrido durante años nos ha llevado a la obligación de replantear el modelo de competición vigente en pro de un deporte más formativo. Creemos que son varias las reglas que deberían cambiar para conseguir los objetivos planteados (Cárdenas, Piñar y Vaquero, 2002) pero, por no extendernos en exceso, recogeremos las más importantes: reducción del número de jugadores para jugar 3 x 3 en vez del habitual 5 x 5; con el objetivo de evitar un incremento inadecuado de las exigencias desde el punto de vista físico se propone una reducción de las dimensiones del terreno de juego; aumento del número de periodos a 5 de ocho minutos, con obligación de que cada jugador participe al menos en tres de ellos durante los primeros cuatro; inclusión de una línea de tres puntos adaptada a las posibilidades físicas y coordinativas de la mayoría; acercamiento de la línea de tiros libres; además de conservar la regla de prohibición de las defensas en zonas, se prohibiría la realización de ayudas defensivas en el exterior de la zona.

Con esta última regla se pretende generar suficientes situaciones de 1 x 1 para potenciar el desarrollo de la capacidad individual de juego con balón, sin perder la esencia colectiva del juego. Este cambio supone una reducción de la dificultad para jugar contra el oponente directo con muchas posibilidades de finalizar con lanzamiento pero, al mismo tiempo, deja abierta la posibilidad de que, con ciertas limitaciones espaciales, surja la ayuda que de pie a la colaboración como recurso para resolver la situación. Es una forma de evitar que la competición se convierta en una sucesión rotatoria de situaciones de 1 x 1, lo que sucedería si se prohibiera cualquier tipo de ayudas pues, en tal caso, el poseedor del balón monopolizaría el juego y, en demasiadas ocasiones, sería el único participante de la fase de ataque.

Estilo de juego:

Desde el punto de vista espacial.

Se promueve el juego con sentido de profundidad como recurso para cumplir con el principio de creación de peligro inminente que orienta al jugador a la búsqueda de soluciones que representen una amenaza para los oponentes, e incrementa su nivel de incertidumbre. Esto provoca una mayor actividad defensiva tanto desde el punto de vista psicológico (nivel de atención) como motor.

Para proporcionar experiencias que enriquezcan y ayuden a mejorar la capacidad técnico-táctica individual es necesario que las condiciones en las que se desarrolla la actividad permitan poner en práctica los contenidos individuales de juego con un grado de oposición variable. Este razonamiento nos conduce a la necesidad de jugar colectivamente de tal forma que se produzca el mayor número posible de situaciones en las que jugar 1 x 1 con posibilidad de aplicar los distintos contenidos que forman parte del repertorio técnico-táctico del jugador con balón y no sólo alguno de ellos, como ha venido siendo habitual en la formación tradicional, cuando los entrenadores establecían sistemas de juego en los que, además de restringir notablemente el grado de libertad de los jugadores, a algunos de ellos se les asignaba

funciones de pivots ocupando los espacios próximos al aro de forma casi permanente, limitando así no sólo las posibilidades de practicar el bote o el lanzamiento a media o larga distancia de éstos, sino del resto de los compañeros al reducir considerablemente los espacios disponibles para aproximarse al cesto.

Por estas razones entiendo que debe jugarse con una distribución homogénea de los espacios exteriores disponibles que podrían ser reestructurados funcionalmente dada la propuesta de jugar 3 x 3 y no 5 x 5. En principio la disposición espacial básica sería 1 – 2 ocupando espacios exteriores que aumentarían sus dimensiones respecto al 5 x 5 al reducirse el número de jugadores. La utilización del espacio interior del área restringida queda relegada al jugador con balón que progresa botando o a algún desplazamiento esporádico que realice algún jugador para conseguir desmarcarse momentáneamente de su oponente, pero siempre con carácter transitorio y de forma dinámica (figura 2).

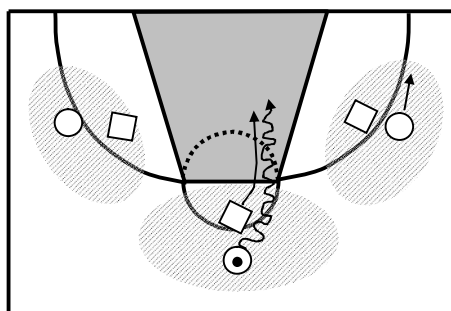


Figura 2. Distribución espacial y disposición inicial de ataque en la 1ª fase del proceso de formación colectiva.

En la figura 2 se observa esta distribución de los microespacios funcionales de juego en esta primera etapa; obsérvese la necesidad de mantener cierta distancia entre los atacantes, sobre todo en relación con el poseedor del balón, para facilitar el juego de 1 x 1.

En función del ritmo de juego.

Uno de los primeros principios específicos que deben aprender los niños se refiere al “cambio rápido del rol defensor al rol atacante para sorprender a los adversarios”. Es fundamental que aprendan el valor del tiempo en el contexto de juego y la forma en que se puede obtener ventaja de este factor. La mejor forma de conseguir situaciones favorables para el jugador con balón es atacar con la suficiente rapidez para evitar que la defensa tenga tiempo de organizarse. De esta forma los niños pueden encontrar situaciones de ventaja numérica o posicional que simplifiquen la dificultad de la acción.

En función del grado de libertad de los jugadores.

La toma de contacto con un deporte debe incluir una primera fase de libre exploración en la que el niño observe, experimente y compruebe la realidad del juego, aunque de forma adaptada como ya se ha comentado. Por este motivo no tendría sentido que se marcaran directrices rígidas sobre cómo jugar que les condicionaran su

comportamiento, evitando con ello el desarrollo de la propia personalidad y la creatividad. Desgraciadamente, son muchos los entrenadores que hacen jugar a sus equipos sujetos a unos esquemas rígidos de actuación, a sistemas prefabricados que restringen el grado de libertad de los niños e inhiben la toma de decisiones espontáneas que debería protagonizar la etapa.

Durante un periodo más o menos prolongado el grado de libertad debe ser máximo, en el más amplio sentido de la expresión, aún cuando signifique que se cometan errores básicos de concepto, lo que no impide que sea posible conducir el aprendizaje mínimamente para facilitar la comprensión de la lógica más primaria del juego.

En función del grado de especialización

Dado que existe un objetivo general que condiciona toda la actuación y que se refiere al desarrollo de la capacidad individual de juego es necesario garantizar una formación rica que posibilite el mismo tipo de aprendizaje a todos, la mejora de todos los contenidos seleccionados, independientemente de las características antropométricas, cognitivas o motrices de cada niño. Por este motivo, es absolutamente necesario evitar cualquier tipo de especialización que pudiera limitar la formación de los niños, limitando sus posibilidades de evolución personal.

En función de los medios tácticos integrados prioritariamente

El juego debe ser muy básico desde el punto de vista colectivo como se desprende del análisis anterior y debe basarse en las acciones individuales, fundamentalmente con balón, y en la ocupación de espacios libres, por lo que los medios tácticos a desarrollar prioritariamente serán los de carácter individual.

Si se piensa en la duración del proceso de formación se podrán entender las razones por las que resulta imprescindible invertir un tiempo en la formación casi exclusivamente individual sin preocuparse por el sentido colectivo del juego más que como recurso para facilitar la acción del jugador con balón. Sin embargo, tal como ha quedado reflejado, este planteamiento es posible desde una adecuación de la competición al servicio de los objetivos formativos y un planteamiento del estilo de juego colectivo que permita potenciar el juego individual.

Es obvio que las posibilidades de mejorar individualmente mediante la competición de 5 x 5 distan de las del 3 x 3 independientemente de la forma de organización y funcionamiento colectivo que se utilice.

Son muchos, desgraciadamente, los entrenadores que, en la actualidad, continúan preocupados en exceso por reproducir con los niños modelos adultos en los que se prioriza la formación colectiva en detrimento de lo individual. No obstante, debemos recordar que nuestro planteamiento parte de lo global para llegar a lo concreto y es por ello por lo que la progresión del aprendizaje comienza por establecer las bases del juego colectivo que permitirán poner en práctica y mejorar los contenidos propios de la etapa, en este caso los que se refieren al rol jugador con balón.

Etapa 2: El objetivo general es ampliar las experiencias relacionadas con la posesión del balón aunque iniciando al concepto de cooperación mutua a través de los Medios Tácticos Colectivos Básicos del juego de 2 x 2.

Se trata de continuar el trabajo anterior aunque desde una concepción colectiva, aún muy básica, en la que tanto jugador con balón, como posible receptor se ayudan mutuamente cooperando. Podemos decir que existe un doble objetivo: aprendizaje de los conocimientos y conductas del juego con balón que se producen con ayuda y, por otro lado, del juego sin balón simple.

Requisitos

Para poder abordar el cambio de la etapa anterior a la que ahora desarrollamos es necesario cumplir unos requisitos mínimos que exigen una evaluación de la capacidad de juego tanto desde el punto de vista conceptual como motor.

Desde el punto de vista conceptual:

- Los niños deben conocer las características generales del juego tanto las que se refieren a la estructura formal como funcional. En este sentido deben:
 - Conocer las reglas básicas del juego de Minibasket y las posibilidades que ofrecen para jugar con balón
 - Distinguir las fases del juego y su repercusión para el desarrollo de la conducta colectiva e individual.
 - Comprender las relaciones entre los factores espacio y tiempo y su influencia en la toma de decisiones en situaciones de 1 x1.
 - Conocer los objetivos generales del juego.
 - Conocer los objetivos específicos por los que se puede hacer uso de los contenidos individuales del juego con balón.
 - Comprender los principios específicos del juego individual con balón.

Desde el punto de vista motor:

- Control del balón ante oponente próximo suficiente para evitar que se lo arrebatan
- Dominio básico del bote posicional con oposición, con ambas manos, suficiente para conservar el balón. Se entiende por dominio con ambas manos el que el niño sea capaz esporádicamente y durante un tiempo restringido, de botar el balón con la mano no dominante, a pesar de que utilice de forma prioritaria la mano hábil.
- Capacidad para subir el balón de pista trasera a delantera con la mano hábil, sin oposición u oposición moderada con cierta rapidez.
- Control básico de los cambios de dirección. En este sentido es más importante que muestre un comportamiento adecuado, basado en una toma

de decisiones acertada que una ejecución técnica perfecta de los diferentes cambios de dirección o fintas durante el desplazamiento botando.

- Deben mostrar actitud decidida para el lanzamiento en general y capacidad para seleccionar correctamente atendiendo a los principios de profundización máxima y mínima oposición.
- Dominio general del patrón de movimiento del tiro y de forma específica un conocimiento exacto de la técnica del lanzamiento a media distancia.
- Deben mostrar actitud de amenaza permanente con balón y de ocultar las verdaderas intenciones realizando conductas de falseo (fintas)
- Deben ser capaces de parar en uno y dos tiempos y utilizar el pivote para conservar el balón o ganar espacio libre para el tiro.
- Desde el punto de vista colectivo deben entender y ser capaces de respetar los conceptos de distancia eficaz y distribución espacial homogénea así como generar espacio libre para el jugador con balón.

Características de la competición

Desde el punto de vista numérico creo necesario continuar con el juego de 3 x 3 propuesto en la etapa anterior como recurso para fomentar la participación individual y facilitar tanto la toma de decisión como la ejecución de las acciones colectivas básicas del juego de 2 x 2.

Como se podrá comprobar, a lo largo del proceso, el sistema de competición propuesto incluye un jugador más por equipo que los participantes en la realización de los MTCBs que se desarrollarán en la etapa. Con ello no perdemos el carácter global necesario al aportar algún apoyo extra que no participa directamente en la acción de grupo pero que forma parte del trabajo de equipo. De lo contrario, si se jugara colectivamente con el mismo número de jugadores que toman parte en el MTCB se descontextualizaría excesivamente el juego.

Desde el punto de vista funcional sólo se permite la defensa de asignación individual con posibilidad de hacer ayudas defensivas a partir del momento en que el jugador recibe el balón. Se puede defender en todo el campo, excepto cuando se obtenga una renta superior a 20 puntos; en este caso sólo se podrá defender a partir de medio campo. Con ello se pretenden evitar circunstancias desagradables para los niños que sufren las consecuencias de aquellos entrenadores contrarios, sin principios deportivos, que tratan de ganar por el mayor número de puntos posibles sin importarles las repercusiones que pueda tener dicho comportamiento desde el punto de vista de la motivación. Esta regla se podría evitar si los entrenadores en estas etapas fueran, además, educadores.

Estilo de juego:

Desde el punto de vista espacial. En esta etapa el espacio se estructura de la misma forma que en la anterior con tres microespacios exteriores y uno amplio interior, el correspondiente a la zona (figura 3); lo que cambia es la posibilidad de ocupación de este último pues antes estaba reservado fundamentalmente al jugador con balón que progresaba botando y ahora se permite que cualquier jugador sin balón se desmarque para ocuparlo, siempre y cuando el atacante con balón no haya iniciado su aproximación hacia el aro.

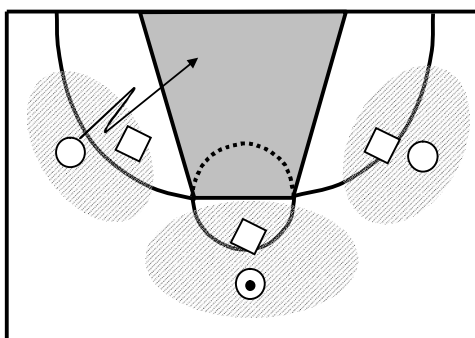


Figura 3. Distribución espacial y disposición inicial de ataque en la 2ª fase del proceso de formación colectiva.

En función del ritmo de juego

Lo ideal sería un juego libre rápido en el que predominaran las transiciones con el objetivo de ampliar las experiencias formativas orientadas hacia la mejora de la capacidad individual. Como apunta Pintor (1987) en las primeras etapas, el juego libre con intención de atacar rápido, sin detenerse demasiado para jugar de forma pausada, constituye el estilo de juego adecuado para esta etapa de la iniciación. Los niños en estas edades no poseen aún suficiente dominio de los medios individuales, por lo que les resultará mucho más fácil conseguir éxito en el ataque y, como consecuencia, sentirse más realizados, si el ritmo de juego impide la organización defensiva colectiva. Partimos de la base de que el ataque contra una defensa desequilibrada, que no ha tenido tiempo suficiente para organizarse, es más fácil de resolver y ayuda a incrementar la motivación por la práctica de la actividad; el juego libre rápido y el contraataque básico serán aspectos del juego a los que habrá que dedicar mucho interés.

En esta fase, en la que todavía juegan 3 x 3, permite construir aprendizajes relacionados con el primer pase de contraataque, en el caso en que haya algún atacante avanzado desmarcado, o subir botando a pista delantera si no lo hay. Considero fundamental este tipo de experiencias frente al tratamiento más tradicional que reservaba este tipo de acciones a determinados jugadores, normalmente los más habilidosos, los que tenían un mayor dominio del bote y, por supuesto, negando tal posibilidad a los más altos, cuyo grado de coordinación suele ser más bajo.

En función del grado de libertad de los jugadores.

La lógica interna del juego determina unas leyes o principios de actuación tanto individual como colectiva que son los que nos permiten establecer los criterios de

eficacia de las acciones de juego. El juego completamente libre, en el que los jugadores decidieran sin atender a dichos criterios sería muy poco eficaz; por el contrario, si se ayudara a los jugadores a comprender las características funcionales del juego, los conceptos, principios, procedimientos y tanto los medios como sus criterios de eficacia y se les permitiera su puesta en práctica en un ambiente de libertad, el resultado sería un juego espontáneo e impredecible para los adversarios pero, sobre todo, muy enriquecedor desde el punto de vista formativo.

Entendemos que el tiempo dedicado en la etapa anterior a la libre exploración personal es suficiente para el descubrimiento de la realidad y de las nociones más básicas del juego en su conjunto. Su continuación se debe ver reflejada en un juego libre sujeto a las leyes internas del juego, aunque dado el número de experiencias vividas hasta el momento y a la complejidad del juego, a aquéllas más básicas que permitan orientar al jugador en su comportamiento.

La elección de los medios tácticos individuales o colectivos, el momento de realización o los espacios donde aplicarlos depende exclusivamente de los niños, quienes ayudados por el aprendizaje de las normas y criterios lógicos inherentes al juego se relacionan colectivamente para conseguir el enceste.

En función del grado de especialización

No habrá puestos específicos sino funciones concretas que serán desempeñadas por todos los jugadores dependiendo de las circunstancias de juego. Antes señalábamos cómo tras la recuperación del balón en defensa el jugador avanzado se convertirá en el receptor del primer pase y en caso de no haber alguno desmarcado mejor situado será él mismo el encargado de subir el balón a pista delantera.

Además el juego posicional se basa en la libre utilización de los diferentes espacios atendiendo a criterios lógicos, sin especialización alguna que limite sus posibilidades de evolución personal.

El desempeño de las funciones que se derivan de la lógica interna del Minibasket corresponderá aleatoriamente a los jugadores, indistintamente de sus características personales.

En función de los medios tácticos integrados prioritariamente

La metodología que planteamos se basa en un aprendizaje gradual en el que progresivamente se van sumando nuevos conceptos y desarrollando nuevas capacidades motrices que enriquecen el juego colectivo. Tras una primera fase en la que se prioriza sobre la mejora individual y el aprendizaje colectivo queda prácticamente relegado a la ocupación de espacios libres es el momento de integrar las primeras herramientas de carácter colectivo, las que se basan en la relación entre dos jugadores.

Los Medios Tácticos Colectivos Básicos que formarán parte del programa en esta fase serán la Fijación Directa del Impar, el Bloqueo Directo y el Pase-Desplazamiento.

El aprendizaje de las variantes de estos dos últimos medios dependerá de la evolución de los jugadores.

Etapa 3: Tras un tiempo en el que se ha priorizado la formación individual relacionada con la posesión del balón y el juego sin balón simple, creemos necesario establecer un periodo dedicado a lo que denominamos “juego sin balón con ayuda”. Esto no significa que se abandone el trabajo anterior pues la tónica general durante todo el proceso al cambiar de una etapa a otra, dado el carácter continuo de éste, será afianzar los aprendizajes anteriores e integrar los nuevos.

Requisitos

Desde el punto de vista conceptual:

- Los niños deben conocer tanto los conceptos de juego que afectan al juego individual como los principios específicos que rigen el comportamiento del jugador con balón, sobre todo los que hacen referencia, de forma concreta, a cada uno de los contenidos individuales.
- Estos principios deben ayudarle a seleccionar correctamente las acciones a realizar, así como el lugar, la intensidad o el momento en que se producen.
- Conocer los criterios generales de eficacia de las transiciones rápidas (contraataques) y las bases del juego en superioridad numérica 2 x 1.
- Conocer los principios específicos que rigen la conducta motriz del jugador que apoya al compañero con balón.
- Conocer los criterios de eficacia y las características generales de los siguientes MTCBs: Fijación Directa del Impar (FDI), Bloqueo Directo (BD) y Pase-Desplazamiento (P-D).
- Conocer los criterios de eficacia de los enlaces entre los MTCBS mencionados

Desde el punto de vista motor:

- Los niños deben ser capaces de subir el balón botando a pista delantera con ambas manos indistintamente con cierto grado de oposición e independizando la vista del balón para atender al resto de jugadores.
- Igualmente deben dominar el bote posicional con oposición, con ambas manos, y con independencia de la vista, como recurso para atemperar el juego o como medio de conexión con otras acciones individuales o colectivas.

- Los niños han de ser capaces, en su mayoría, de cambiar de mano y dirección, con soltura y ejecución globalmente correcta, tanto por delante del cuerpo, como entre las piernas o por detrás de la espalda.
- Deben tener capacidad para percibir y analizar convenientemente las necesidades de utilización de los pivotes simples (normal y cruzado), como recurso para iniciar las progresiones botando (arrancadas) en las situaciones de 1 x 1.
- Los niños han de ser capaces de botar en situación de 1 x 1 orientados hacia la canasta rival sin perder dicha orientación para protegerse sino, por el contrario, generando peligro a través de acciones de engaño hasta desequilibrar al ponente y superarle en el espacio. Se trata de que el jugador sea capaz de jugar de frente y no de que obtenga éxito siempre.
- Los niños han de lanzar con una técnica depurada y con mucha decisión.
- También deben seleccionar bien el tiro atendiendo al principio de: posibilidad de rebote.
- Han de dominar la técnica básica del lanzamiento en carrera (entrada a canasta) con coordinación natural, con ambas manos y de adaptarse al entorno de juego modificando dicha técnica, utilizando las variantes necesarias para resolver el problema, aunque todavía no sea especialmente eficaz.
- Capacidad para desarrollar globalmente el lanzamiento de gancho y semigancho.
- En el juego colectivo es necesario que jueguen utilizando correctamente los espacios.
- También es importante que dominen globalmente los siguientes MTCBs: Fijación Directa del Impar (FDI), Bloqueo Directo (BD) y Pase-Desplazamiento (P-D).
- Finalmente, deben mostrar una soltura para enlazar tales medios de forma espontánea respetando el uso de los espacios para conservar una ocupación homogénea del campo de ataque.

Características de la competición

Para evolucionar en la complejidad del juego colectivo de manera progresiva y evitar el salto tan brusco que supondría pasar de la competición de 3 x 3 a la de 5 x 5, consideramos necesaria una etapa intermedia de 4 x 4.

Las nociones y acciones propias de la defensa en zonas podrán ser practicadas como un medio más para ayudar a la formación, pero no debe ser utilizada como sistema defensivo en competición, según Cárdenas y Pintor (2000), por tres motivos:

- La defensa en zonas se basa en la protección del cesto ubicando a los jugadores en posiciones cercanas al mismo, y con una estructura colectiva muy cohesionada, lo que impide fácilmente la aproximación de los niños con el balón hacia la canasta contraria, debido a las escasas capacidades tácticas individuales y colectivas que poseen todavía, y como consecuencia, el desarrollo del juego con profundidad por parte de los atacantes suele ser nulo.
- La posición de los jugadores en este tipo de defensas obliga a los contrarios a realizar lanzamientos a canasta desde posiciones alejadas, con la consiguiente pérdida de eficacia, lo cual se ve reflejado en un número menor de encestes por encuentro, tanto individual como colectivamente. Inevitablemente, esto lleva asociado una menor motivación en el juego. Hay que tener en cuenta que la eficacia en el tiro depende del dominio técnico y de la fuerza suficiente, que aún no poseen los niños, pero, además, en gran medida, del dominio de habilidades psicológicas como la concentración, la autoestima y el control de la ansiedad competitiva (Del Río, 1994). Además, para ello es necesaria una madurez psicológica que sólo se alcanza con el paso de los años de práctica y a través de la vivencia de muchas experiencias de competición.
- Desde el punto de vista de quienes las ejecutan, en estas edades, las defensas en zonas exigen menos capacidad motora y esfuerzo físico que la defensa individual para conseguir éxito, debido a la menor capacidad de los adversarios para encestar desde lejos, y de progresar botando o mediante pases. La consecuencia es la obtención del éxito defensivo colectivo sin que ello se base en una verdadera calidad de las acciones individuales o colectivas, lo cual perjudica la mejora individual de los jugadores.

Estilo de juego:

Desde el punto de vista espacial.

Hay un incremento de los microespacios de juego a ocupar durante el ataque posicional. Antes se distribuía el área de juego posicional en tres grandes espacios exteriores más uno amplio interior, que coincidía con la zona, y ahora se amplían a cinco espacios exteriores más el espacio interior.

La ocupación de este último viene condicionada por el establecimiento de prioridades; en primer lugar tiene preferencia el jugador que progresa tras el pase, en segundo lugar el jugador que se aproxima botando hacia canasta y, finalmente, el que se desmarca para recibir el balón. En cierta medida son limitaciones que restringen la libertad de los jugadores pero que atienden a la lógica del baloncesto.

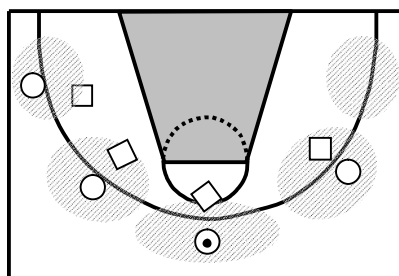


Figura 4. Distribución espacial y disposición inicial de ataque en la 3ª fase del proceso de formación colectiva.

Si durante el ataque posicional se ha producido un pase, a estas alturas debe haber una conciencia clara de la necesidad de moverse y de dar prioridad al jugador que pasó el balón para que profundice y genere espacios libres para el resto de compañeros. En el caso de no haberle concedido prioridad para la ocupación del espacio interior podría darse el caso de que el atacante con balón progresara botando hacia el aro y se estorbaran, o bien, que otro jugador atacante sin balón tratara de desmarcarse en el mismo espacio y al mismo tiempo.

En función del ritmo de juego

A pesar de que se continúe fomentando el juego rápido, el cumplimiento del principio de conservación del balón, junto con la mejora del balance defensivo, provocarán un aumento del número de ataques posicionales realizados en detrimento del contraataque, que debe seguir siendo el tipo de ataque prioritario.

El ataque posicional, mal llamado estático durante muchos años, debe ser lo más dinámico posible tanto por el movimiento de los jugadores como del balón. Con ello se pretende dificultar la acción defensiva, generando incertidumbre y multiplicando las opciones atacantes.

En función del grado de libertad de los jugadores.

Se continúa fomentando la resolución de problemas y el juego libre orientado. Las diferencias respecto a la etapa anterior se aprecian en el incremento de MTCBs integrados, lo cual enriquece colectivamente el juego. El margen de libertad concedido por los entrenadores debe ser máximo, siempre que las decisiones respeten el cumplimiento de los principios específicos del juego.

La construcción del ataque se hace partiendo de la percepción e interpretación del entorno gracias a un conocimiento más profundo de los criterios de eficacia gracias a la mediación de los entrenadores que facilitan el aprendizaje comprensivo de las leyes que rigen el juego.

En función del grado de especialización

No se establecen puestos específicos y las funciones que surgen de la propia dinámica del juego, como subir el balón botando a pista delantera o atemperar el juego

mientras el resto de los jugadores se organizan y distribuyen espacialmente, se desempeñan indistintamente por todos los jugadores.

Esto significa que todos los jugadores independientemente de sus características personales, continúan su proceso de enriquecimiento personal iniciado en las etapas anteriores.

En función de lo MTCBs integrados.

Dado que el objetivo es mejorar el juego sin balón con ayuda básica, se trata de incluir los MTCBs propios del juego de 2 x 2, es decir los que se basan en la relación entre dos jugadores: Bloqueo Directo con Intermediario (BD+I), el Pase-Progresión con Intermediario (P-P+I), y el Juego en triángulo (JT). Con ello se consigue un enriquecimiento del bagaje táctico atacante del equipo y un perfeccionamiento de los medios aprendidos en la etapa anterior.

Etapas 4: Se ha llegado a un momento del proceso en el que creemos que se dan las bases para centrarse en el “juego sin balón complejo”. Básicamente se trata de potenciar el desarrollo de las habilidades para jugar sin balón pero contando con la ayuda de los compañeros de equipo que colaboran para facilitar los desmarques mediante acciones colectivas de grupo.

La mejora de la capacidad defensiva del grupo se refleja en un aumento considerable de la dificultad para desmarcarse y ocupar espacios libres. La inclusión de MTCBs como el Bloqueo Indirecto y sus variantes permiten suavizar dicha dificultad y enriquecer el juego colectivo con nuevas alternativas atacantes. Es, por tanto, la etapa del 3 x 3, a pesar de que como quedó justificado con anterioridad, se compita 4 x 4. El final de etapa debe caracterizarse por un dominio general de los MTCBs del juego de 3 x 3, así como del enlace entre ellos.

Requisitos

Desde el punto de vista conceptual

- Los niños deben tener asentados los conceptos y principios específicos que deben regir el comportamiento colectivo del equipo.
- Es necesario que conozcan con exactitud los criterios de eficacia de los MTCBs desarrollados en la etapa anterior (BD+I, JT, P-P+I), así como de los enlaces posibles entre ellos.
- Deben dominar los principios específicos y los procedimientos tácticos del juego en transición y las bases del juego en superioridad numérica 3 x 1 y 3 x 2.

Desde el punto de vista motor:

- Deben seleccionar correctamente el lanzamiento atendiendo a los principios específicos del tiro: mejor posición, mínima oposición, posibilidad de rebote atacante y posibilidad de balance defensivo efectivo.

- Para afrontar esta nueva fase conviene que los jugadores tengan un dominio de los contenidos individuales de juego, sobre todo manejo del balón, bote, lanzamiento, arrancadas, paradas y pivotes.
- Han de ser capaces de utilizar ambas manos para resolver los problemas del juego aunque todavía haya un claro predominio en el uso de la mano hábil.
- De forma más concreta hay que esperar que sean capaces de conservar el balón botándolo mientras juegan 1 x 1 sin perder la orientación hacia la canasta y superar al adversario directo a través de acciones de engaño que le permitan aproximarse al aro o lanzar desde el exterior.
- Para ello también es necesario que hayan aprendido el resto de las acciones individuales de cambio de dirección y fintas durante el desplazamiento de balón, ya sean fintas de cambio de dirección o de parada.
- Tiene que haber un dominio del patrón general de pase que permita al jugador seleccionar convenientemente la mano con la que pasar el balón, la intensidad o el momento en el que hacerlo.
- Han de ser capaces de percibir los espacios desde los cuales mejorar el ángulo de pase.
- Deben dominar los movimientos de recepción individual en posiciones exteriores, incluidos los movimientos de recepción por detrás del defensor (“puerta atrás”).
- Los niños tienen que desarrollar con cierta naturalidad los siguientes MTCBs: BD+I, P-P+I, JT, lo que significa que deben haber desarrollado suficientemente su capacidad para percibir la actuación de los compañeros y adversarios implicados, e interpretarla de forma adecuada aunque todavía muestren algunas dificultades para ejecutar correctamente.
- Deben mostrar un comportamiento colectivo muy dinámico basado en la creación y ocupación de espacios libres a través del enlace espontáneo de los MTCBs de la etapa anterior.

Características de la competición

Es el momento de competir con las bases del juego adulto, aunque con ciertas reglas orientadas a proporcionar experiencias positivas a los niños que les ayuden a continuar con su formación. Todavía no está permitido el uso de defensas en zonas, mixtas o cambiantes. Se permite utilizar la defensa en zonas con carácter presionante en todo el campo.

Estilo de juego

Desde el punto de vista espacial.

El espacio interior de la zona, que funcionalmente conformaba un todo en la etapa anterior, se divide en 3 microespacios para facilitar la comprensión y el desarrollo de las capacidades relacionadas con el juego interior. Hasta ahora se había

priorizado el aprendizaje del juego orientado hacia la canasta y, a partir de este instante, además de continuar el trabajo previo se iniciará el aprendizaje específico de las conductas de juego cerca del aro.

Para cubrir este doble objetivo la disposición inicial y ocupación espacial de los jugadores en fase de ataque debe repartirse de la siguiente manera: 4 jugadores colocados en posiciones exteriores y uno cerca del aro. Con esta distribución espacial es posible acentuar durante un poco más de tiempo el juego con sentido de profundidad, al tiempo que iniciar al juego interior.

Esta distribución debe ser constante, lo que significa que con carácter casi permanente alguien debe ocupar alguna de las 3 posiciones interiores establecidas (figura). El jugador que ocupa dichas posiciones debe cambiar permanentemente durante la propia fase de ataque, lo que significa que el estilo de juego debe permitir el intercambio libre entre puestos.

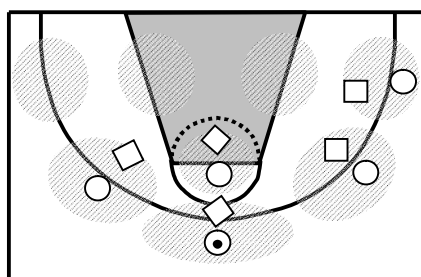


Figura 5. Distribución espacial y disposición inicial de ataque en la 4ª fase del proceso de formación colectiva.

En las figuras 6, 7 y 8 se muestra una secuencia de acciones que ilustra este concepto. Obviamente sólo es un ejemplo, pues la combinación de MTCBs en esta etapa sigue dependiendo de los criterios lógicos del juego y de la libre elección por parte de los jugadores.

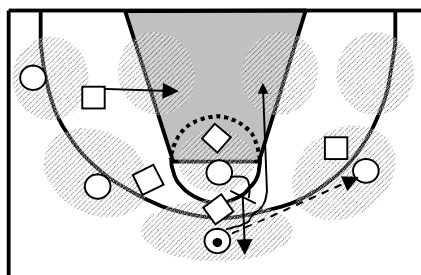


Figura 6

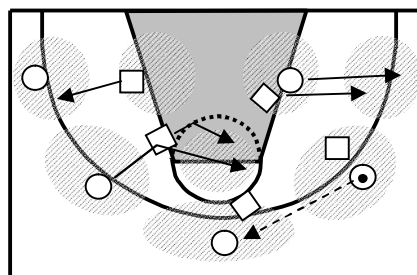


Figura 7

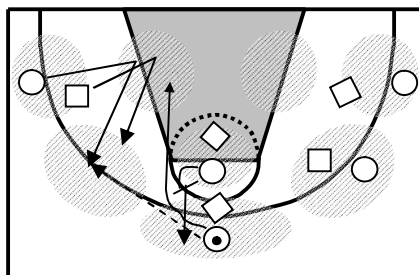


Figura 8

Figuras 6, 7 y 8 Secuencia de acciones colectivas que recogen un ejemplo de intercambio libre de posiciones específicas.

En función del ritmo de juego.

Al igual que en la etapa anterior, el juego, en conjunto, debe ser muy dinámico y favorecer el desarrollo de transiciones rápidas para jugar con superioridad, aunque debido a la mejora natural del balance defensivo las posibilidades de contraatacar disminuirán. Como consecuencia es necesario estructurar el juego de contraataque, sobre todo el que se refiere a la primera oleada y comenzar a plantear las bases para jugar también con la segunda.

Es importante seguir insistiendo en el principio de “máximo dinamismo de jugadores y de balón”, como medio para dificultar la acción colectiva defensiva.

En función del grado de libertad de los jugadores.

El trabajo de esta etapa debe servir para asentar una forma de jugar en la que los verdaderos protagonistas son los jugadores, quienes deciden las acciones colectivas a realizar, el orden en el que se enlazan, el momento, etc. Sin embargo, hay matices que la distinguen de la anterior: la utilización de los diferentes microespacios y los MTCBs que formarán parte del programa de enseñanza/aprendizaje.

En función del grado de especialización

No podemos olvidar que al finalizar el periodo de formación, el jugador deberá estar preparado para el alto rendimiento, el cual exige el desempeño de determinadas funciones específicas dependiendo de las características personales. Desde esta perspectiva creemos conveniente, e incluso necesario, que durante el proceso de formación se adquiera el conocimiento y el desarrollo de las capacidades que determinan el rendimiento adecuado al desempeñar aquellas funciones específicas para las que se está especialmente dotado.

Hasta esta etapa la formación tuvo un carácter general orientado al desarrollo general de todas las capacidades, habilidades y conocimientos del juego sobre el que poder sustentar el aprendizaje específico, que comienza en estos momentos.

Es el momento de empezar a distinguir claramente entre dos grandes funciones: las que corresponden a los jugadores exteriores y los interiores. Es una distinción aún muy general que se basa en el desarrollo de dichas funciones de forma rotatoria durante la propia fase de ataque, por lo que un mismo jugador se ve implicado en el desempeño de diferentes roles. El estilo de juego debe permitir, como se explicó anteriormente, la libre rotación entre puestos que, por otra parte no se conciben aún

como son entendidos en el ámbito del alto rendimiento. Esto quiere decir que no existe un base sino un jugador que, en determinado momento, se encarga de subir el balón botando durante la transición pero que, al cabo de unos segundos, trata de recibir cerca del aro controlando físicamente a su oponente.

De momento, para continuar favoreciendo los movimientos de aproximación al aro desde el exterior, se juega con cuatro jugadores en posiciones exteriores y uno en posición interior (ver figura)

En función de lo MTCBs integrados.

Se busca un perfeccionamiento de los aprendidos hasta el momento, así como del enlace entre ellos y se incorporan el Bloqueo Indirecto Simple (BI), Tijeras (T) y Doble Bloqueo Directo (DBD).

Etapa 5:

Inevitablemente, en un proceso normal, llegados a este momento debemos estar próximos a la etapa en la que se espera alcanzar un rendimiento deportivo óptimo. Cuando termine esta fase el jugador debe estar preparado para participar en un proyecto deportivo orientado exclusivamente a la obtención de los mayores logros competitivos posibles. Esto significa que durante el tiempo que dure esta fase y como colofón a todo un proceso, debe alcanzar un nivel adecuado a tal fin, paliar sus carencias, perfeccionar sus habilidades individuales con una orientación específica, mejorar las capacidades y conocimientos que le permitirán participar con éxito en el desarrollo de acciones colectivas.

El objetivo general de esta fase es el “juego sin balón complejo especializado”. Para ello formarán parte del programa de contenidos tanto los conceptos como la ejecución de los MTCBs propios del juego de 4 x 4.

Requisitos

Desde el punto de vista conceptual

- Dominio absoluto de los conceptos estratégicos y principios tácticos del juego colectivo.
- Dominio de los principios específicos y los procedimientos tácticos del juego en transición y las bases del juego en superioridad numérica.
- Deben conocer los criterios de eficacia del contraataque en primera y segunda oleada.
- Es necesario que conozcan con exactitud los criterios de eficacia de los MTCBs desarrollados en la etapa anterior (BI y DBD), así como de los enlaces posibles entre ellos.

Desde el punto de vista motor:

- Deben dominar el juego de 1 x1 en el exterior tanto para la penetración como el tiro
- Los niños han de ser capaces de buscar el contacto físico en posiciones interiores para proteger el área de recepción.

- Deben mostrar un dominio básico del juego de 1 x 1 interior basado en el uso adecuado de los pivotes, las fintas y el contacto físico.
- Deben dominar el uso de ambas manos para cualquiera de los contenidos que implican manejo del balón y, especialmente para el pase.
- Soltura en el uso de los Bloqueos Indirectos y los Cruces Cortos con sentido de profundidad.
- Tienen que desarrollar un juego muy dinámico e imprevisible gracias a una alternancia y variabilidad en el uso de los MTCBs empleados, los espacios de aplicación y finalización, la duración y ritmo de actuación colectiva y cuantos factores puedan determinar el estilo de juego colectivo.

Características de la competición

Se jugará de la misma forma que en la etapa adulta orientada al rendimiento. Es necesaria una preparación para el futuro reproduciendo las condiciones reales en las que se competirá cuando finalice el proceso de formación. Esto implica libertad para la práctica de todo tipo de sistemas defensivos. Una vez que se ha madurado psicológicamente ganando autoestima y mejorando la concentración, se ha perfeccionado la capacidad técnico-táctica para lanzar a canasta y ha mejorado la capacidad física para transmitir impulso al balón, ha llegado el momento de introducir las defensas en zonas, mixtas o cambiantes.

Al llegar a este punto el conocimiento profundo sobre las bases del juego colectivo e individual facilitará el aprendizaje de otros sistemas defensivos cuyo desarrollo se basa en los conceptos y capacidades de la defensa de asignación, planteando la necesidad de aprender los fundamentos de ataque contra este tipo de defensas.

Estilo de juego

Desde el punto de vista espacial.

La estructuración espacial de la pista de ataque queda configurada como se aprecia en la figura 9. El área restringida y espacio colindante se divide en los 5 microespacios que habitualmente se distinguen en el juego adulto. Hemos obviado las posiciones de pivot bajo pues su ocupación debe quedar restringida a situaciones de extrema necesidad, dado que la recepción en dichas posiciones condiciona la actuación individual, al estar excesivamente cerca de la línea de fondo, lo que limita las posibilidades de progresión por este lado. Desgraciadamente, el desconocimiento de este hecho lleva a muchos jugadores a recibir en estas posiciones y autolimitarse para las acciones de 1 x 1.

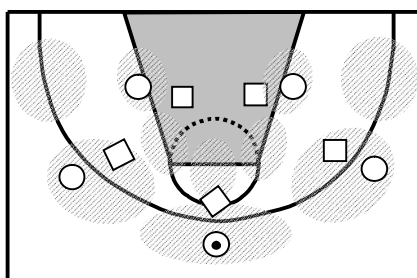


Figura 9. Distribución espacial y disposición inicial de ataque en la 5ª fase del proceso de formación colectiva.

La estructuración espacial del campo completo durante las transiciones desde la defensa hasta el ataque también es similar a la habitual en la etapa de rendimiento: cinco pasillos longitudinales como muestra la figura 10 de los cuales los tres más anchos corresponden a los participantes en la primera (espacios rayados) y los otros dos a los de la segunda (pasillos longitudinales en blanco).

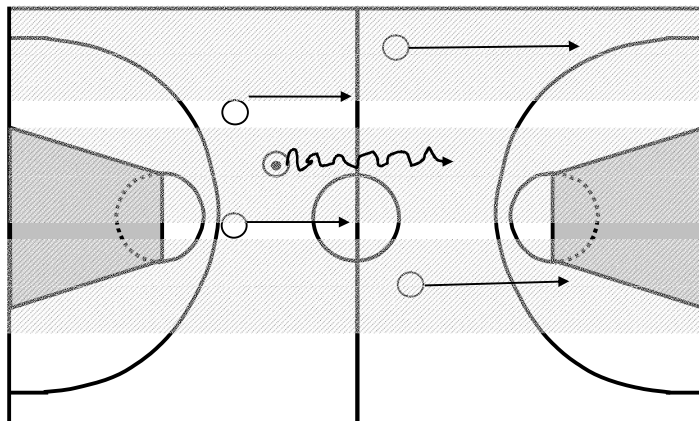


Figura 10. Estructuración espacial durante los contraataques.

En función del ritmo de juego.

Es muy importante adquirir un dominio del juego que permita hacer variaciones en el ritmo de acción colectiva encaminadas a generar el mayor grado de incertidumbre posible en el equipo contrario. Esta capacidad colectiva hace posible que durante el encuentro el equipo imprima mayor velocidad a su juego o lo modere dependiendo de las necesidades particulares del momento.

En función del grado de libertad de los jugadores.

Se mantiene el esquema de juego libre por conceptos, enriquecido en todos los sentidos, aunque se marcan unas pautas a seguir en relación con la ocupación espacial y el desempeño de funciones específicas. La idea es continuar potenciando la iniciativa personal y colectiva pero con un respeto a la distinción entre puestos específicos que obliga a conservar la distribución de tres jugadores exteriores y dos interiores.

En función del grado de especialización

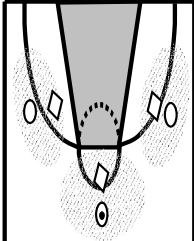
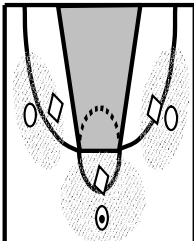
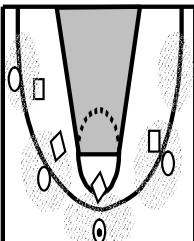
Los encargados inicialmente de desempeñar unas funciones u otras conservan su rol durante el tiempo que dure la fase de ataque, o incluso durante varias de ellas, pero cambian al término de estas para desarrollar otras funciones propias de puestos distintos. Esto permite una orientación clara hacia el rendimiento mientras se proporcionan todavía experiencias formativas genéricas que ayuden a una mejor comprensión del juego y un desarrollo máximo de las potencialidades individuales.

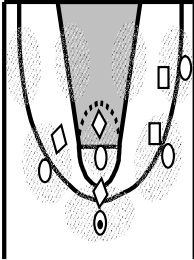
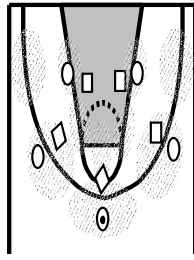
Es el paso previo a la especialización a la que se verán sometidos en un futuro muy cercano cuando salten a la etapa de rendimiento.

En función de lo MTCBs integrados.

Llega el momento de completar la formación colectiva incluyendo los MTCBs propios del juego de 4 x 4: Bloqueo Indirecto Doble, Doble Bloqueo Indirecto.

Tabla 2. Características de las fases del proceso de formación táctica colectiva y secuenciación de contenidos.

ETAPA	OBJETIVO GENERAL	CARACTERÍSTICAS DE LA COMPETICIÓN	ESTILO DE JUEGO				
			DESDE EL PUNTO DE VISTA ESPACIAL	EN FUNCIÓN DEL RITMO DE JUEGO	EN FUNCIÓN DEL GRADO DE LIBERTAD	EN FUNCIÓN DEL GRADO DE ESPECIALIZACIÓN	MEDIOS TÁCTICOS INTEGRADOS PRIORITARIAMENTE
1a	Juego con balón simple	3 x 3. Modificación de las reglas de Minibasket. Sólo se puede hacer ayuda al poseedor del balón y en el interior de la zona.	 <p>Juego con sentido de profundidad, de aproximación al cesto.</p>	Juego rápido de transición para conseguir ventaja numérica o posicional.	Máxima libertad de acción.	Sin especialización alguna.	Medios Tácticos Individuales OEL
2a	Juego con balón con ayuda. Juego sin balón simple.	3 x 3 Se pueden hacer ayudas contra el jugador con balón en cualquier lugar del terreno de juego. Se puede defender en todo el campo excepto cuando se consiga una renta de 20 puntos.	 <p>Juego con sentido de profundidad, de aproximación al cesto.</p>	Juego rápido de transición para conseguir ventaja posicional o numérica. Juego posicional dinámico.	Máxima libertad de acción. El juego colectivo se basa en la actuación libre y espontánea de los jugadores atendiendo a la lógica del juego.	No hay puestos específicos. Todos desempeñan diferentes funciones atendiendo a la lógica del juego.	FDI BD PD
3a	Juego sin balón con ayuda	4 x 4. Sólo se permite la defensa individual.	 <p>Juego con sentido de profundidad y de aproximación al cesto con o sin balón.</p>	Juego rápido de transición para conseguir ventaja posicional o numérica. Juego posicional dinámico.	Juego semilibre basado en la aplicación de los principios de actuación que se derivan de la lógica interna del juego.	No hay puestos específicos. Todos desempeñan diferentes funciones atendiendo a la lógica del juego.	JT PP+I BD+I

ETAPA	OBJETIVO GENERAL	CARACTERÍSTICAS DE LA COMPETICIÓN	ESTILO DE JUEGO				
			DESDE EL PUNTO DE VISTA ESPACIAL	EN FUNCIÓN DEL RITMO DE JUEGO	EN FUNCIÓN DEL GRADO DE LIBERTAD	EN FUNCIÓN DEL GRADO DE ESPECIALIZACIÓN	MEDIOS TÁCTICOS INTEGRADOS PRIORITARIAMENTE
4 ^a	Juego sin balón complejo	5 x 5. Se permite la defensa individual y la defensa en zonas si tiene, exclusivamente, como finalidad presionar en todo el campo.	 <p>Juego con sentido de alejamiento y periférico.</p>	Juego rápido de transición para conseguir ventaja posicional o numérica. Juego posicional dinámico.	Juego semilibre basado en la aplicación de los principios de actuación que se derivan de la lógica interna del juego.	Actúan en los puestos específicos de forma general y con intercambio libre entre ellos. Se juega con 4 jugadores exteriores y un interior que intercambian funciones durante el propio ataque.	BI DBD T
5 ^a	Juego sin balón complejo especializado	5 x 5. Reglas similares a las del juego adulto. Se permiten todos los sistemas defensivos.	 <p>Juego con sentido de alejamiento y periférico</p>	Variabilidad y alternancia tanto en la duración de las fases de ataque como en el ritmo de acción colectiva.	Juego semilibre basado en la aplicación de los principios de actuación que se derivan de la lógica interna del juego, aunque con la obligación de jugar con tres exteriores y dos interiores	Se asignan funciones concretas, pero existe intercambio libre entre puestos específicos. Se juega con tres exteriores y dos interiores que intercambian funciones entre ataques.	BID DBI

BIBLIOGRAFÍA:

- CÁRDENAS, D. Y LÓPEZ, M. (2000). El aprendizaje de los deportes colectivos a través de los juegos con normas. *Habilidad Motriz*. COLEF de Andalucía. Nº 15.
- CÁRDENAS, D. Y PINTOR, D. (2000). Iniciación al baloncesto. En RUIZ, F. ET AL (Coord). *La iniciación deportiva a través de los deportes colectivos*. Gymnos. Madrid.
- DEL RÍO, J.A. (1994). Apuntes de Psicología. *Curso de Entrenador Superior de Baloncesto*. Granada. (Inéditos).
- GIMÉNEZ, F.J. Y SÁENZ-LÓPEZ, P (1999). *Aspectos teóricos y prácticos de la iniciación al baloncesto*. Excma. Diputación de Huelva.
- IBÁÑEZ, S. (2002). Los contenidos de enseñanza del baloncesto en las categorías de formación. En IBÁÑEZ, S. Y MACÍAS, M. (Eds). *Nuevos horizontes para o treino do básquetbol*. Faculdade de Motricidade Humana. Cruz Quebrada.
- PINTOR, D. (1989). Objetivos y contenidos en la formación deportiva. En ANTÓN; J.L. (Coord.). *Entrenamiento deportivo en la edad escolar*. Unisport. Málaga.
- TICÓ, J. (1996). Clasificación de tareas específicas de los deportes de cooperación-oposición (situaciones analíticas, sintéticas y globales). En MORENO, J.A. Y RODRÍGUEZ, P.L. (Comp.) *Aprendizaje deportivo*. Edita Facultad de Educación. Universidad de Murcia.
- TICÓ, J. (2002). Tareas deportivas en deportes de equipo: una aplicación al baloncesto. En IBÁÑEZ, S. Y MACÍAS, M. (Eds). *Nuevos horizontes para o treino do básquetbol*. Faculdade de Motricidade Humana. Cruz Quebrada.