

La creatividad en la enseñanza de los juegos deportivos colectivos: su aplicación al fútbol

José Luis Aragunde Soutullo; Antonio M^a Muño Montero

INEF de Galicia. Universidade da Coruña

Eugenia Trigo Aza

Profesora INEF de Galicia. Universidade da Coruña

Grupo de investigación sobre creatividad motriz

Introducción

El fútbol es un deporte colectivo de carácter abierto, el cual presenta un alto grado de incertidumbre, debido fundamentalmente a la interacción existente entre jugadores y el medio. Esta incertidumbre genera multiplicidad de situaciones diferentes e imprevisibles, por lo que existe una gran cantidad de decisiones y juicios que los participantes deben tomar dentro de la acción de juego. El jugador debe estar capacitado para solventar todas estas posibles situaciones que por la naturaleza problemática de este deporte puedan darse. “La incertidumbre del contexto nos exigirá dar unas respuestas flexibles fruto de la adaptación y la improvisación que marca el juego”. (Devís en Blázquez, 1995:336).

La creatividad es una capacidad intrínsecamente humana (el hombre es el único animal que inventa) consistente en elaborar, construir, diseñar... en definitiva, crear nuevas y valiosas soluciones a los posibles problemas que puedan presentarse.

Cuando los pensamientos creativos se expresan mediante la motricidad, aparece el término de CREATIVIDAD MOTRIZ, “La creatividad motriz es la capacidad intrínsecamente humana de vivir la corporeidad para utilizar toda la potencialidad del individuo en la búsqueda innovadora de una idea valiosa” (Trigo y Maestu, 1995).

Trabajar con la creatividad motriz conlleva un proceso (valoración interna) que genera una mejora en los ámbitos cognitivo, afectivo, social y motriz de la persona, lo cual es imprescindible desarrollarlos en la enseñanza de la Educación Física y en la Iniciación Deportiva, (en este caso del fútbol). En esta comunicación que presentamos vamos a centrarnos en el proceso y no en el resultado final o producto (valoración externa), puesto que consideramos que éste brotará por sí sólo como consecuencia del proceso creativo.

Fútbol y creatividad

En el fútbol actual, debido al exhaustivo análisis al que ha sido sometido este deporte por su elevada estructuración y la continua adaptabilidad a sistemas de juego, acciones técnico-tácticas tanto individuales como de equipo, es más difícil sorprender al contrario. Incluso se le da una mayor importancia a la destrucción del juego del equipo contrario que a la creación del propio. Esto quizás sea debido a que es más sencillo lo primero que lo segundo.

Como ya hemos mencionado, por la variabilidad de las situaciones de juego que presenta este deporte, los jugadores deben adaptarse con sus comportamientos técnico-tácticos a las situaciones momentáneas de juego, en busca de situaciones diferentes, nuevas, sorprendentes, inesperadas; debiendo tener “la capacidad de discernir y prever las modificaciones de las situaciones de juego y por su creatividad que consubstancia la capacidad de idealizar y ejecutar nuevas soluciones que sean imprevisibles, aumentándose el factor sorpresa (iniciativa)” (Castelo, 1994:358).

Por lo tanto, los jugadores deben estar capacitados para actuar con autonomía e independencia para adaptarse a las cambiantes condiciones que subyacen de la complejidad del juego y que establecen una fuerte demanda sobre la capacidad de toma de decisión del jugador. “Los jugadores están obligados a efectuar en plena situación de juego procesos intelectuales de análisis y síntesis, de abstracción y generalización” (Teodorescu, 1984, en Castelo, 1994:349).

Tradicionalmente, en la enseñanza del fútbol, como en la del resto de los deportes colectivos, se empleaban métodos de trabajo con situaciones que no se correspondían con los requerimientos del juego real. Se enfatizaban de forma reiterativa los aprendizajes de gestos técnicos estereotipados y el amoldamiento de los jugadores a sistemas de juego, primándose de forma fundamental la imitación de modelos. Pero estos aprendizajes carecían de algo primordial que les concedería el carácter de ser intransferibles (de forma innegable) a las situaciones que luego se dan en el campo de juego durante los partidos: la incertidumbre. Se trataba de tareas en las que no se requería una atención globalizada (necesaria en el intento de controlar todas las variables que influyen sobre el jugador a la hora de ejecutar una acción) ya que al jugador le bastaba con focalizar su atención sobre unos pocos estímulos, cuyo control era suficiente para obtener el éxito en la tarea. Así integraba en su memoria motriz una serie de aprendizajes con una estructura determinada y muy específica cuya aplicabilidad se desmoronaba en la práctica real, cuando surgían problemas que aún siendo similares a los solucionados en los entrenamientos, presentaban variaciones en alguno de sus parámetros. El jugador había aprendido qué hacer y cómo hacerlo, pero dos preguntas lo martirizaban: cuándo y dónde. El modelo a imitar había

acabado por absorber la voluntad del individuo, que se convertía así en un esclavo del mismo, especializado en la reproducción de acciones consideradas ideales y quedando muy limitada su capacidad productora.

Como consecuencia de esto podemos concluir que la enseñanza tradicional no se preocupaba de desarrollar en los individuos una serie de cualidades o capacidades que consideramos muy importantes para poder adaptarse a las condiciones reales de juego de una forma eficaz, como son:

- *La iniciativa*; representa la capacidad de buscar constantemente solución a los problemas.
- *La improvisación*; representa la capacidad de dar solución a problemas inesperados con cierta rapidez y eficacia.
- *La autonomía*; representa la capacidad de solucionar los problemas con independencia.

Estas cualidades se podrían desarrollar mediante el trabajo con tareas creativas y el fortalecimiento de características-indicadores de una persona creativa:

- *Fluidez* (cantidad de ideas).
- *Originalidad* (diferente y valioso).
- *Flexibilidad* (facilidad de adaptación).
- *Elaboración* (completar una idea, trabajarla).
- *Sensibilidad ante los problemas* (ver más allá).
- *Redefinir* (utilizaciones inusuales).
- *Analizar* (búsqueda de nuevas relaciones y sentidos entre los elementos de un todo).
- *Sintetizar* (enlazar varios elementos para formar un todo novedoso).
- *Comunicación* (dar a conocer nuestras ideas creativas).
- *Nivel de inventiva* (el más alto nivel de la creatividad, es la creación).

De estas cualidades algunas se corresponden con las que Hucko considera características fundamentales de los comportamientos técnico-tácticos de los jugadores, y que concreta en: fluidez, adaptabilidad, originalidad, reestructuración, anticipación y ejecución. (Hucko, 1981, en Castelo, 1994: 352-353).

Por esta razón consideramos que trabajar estas características que poseen este tipo de comportamientos proporciona al individuo un mayor repertorio de habilidades motrices, una mayor capacidad de adaptarlas a situaciones

heterogéneas, así como un mayor dominio y una mejor ejecución de las mismas; lo cual influye directamente en la eficiencia del aprendiz. Ruiz Pérez trata este aspecto relacionando el término de competencia motriz con el de creatividad motriz y estableciendo un paralelismo entre individuo competente motrizmente y creativo motrizmente: “La creatividad, como manifestación de la competencia motriz infantil, se puede desarrollar en el contexto de las sesiones de educación física escolar” (Ruiz, 1995:107).

Devís expone otra de las razones por las que resulta conveniente el uso de la creatividad en la enseñanza del fútbol: “Los modelos anteriores de enseñanza en iniciación deportiva dan mayor opción a los alumnos/as habilidosos y más capacitados físicamente en ese momento (en edades típicas de iniciación deportiva), mientras que discrimina a muchos que podrían ser grandes creadores de juego y no poseen esas capacidades, ya sea porque les resulte difícil conseguir las o porque las desarrollan más tarde” (Devís en Blázquez, 1995:334).

Pase y desmarque en el espacio

A continuación vamos a exponer cómo la enseñanza de dos elementos estructurales del deporte del fútbol puede ser abordada a través de propuestas creativas. Nos referimos concretamente al pase y al desmarque en el espacio.

Para describir estos dos conceptos hemos escogido las definiciones que Castelo y Bayer dan del pase y el desmarque respectivamente:

- El pase es “... acción técnico-táctica de relación de comunicación material establecida entre dos jugadores del mismo equipo...” (Castelo, 1994:250).
- “Desmarque es escapar de las posibilidades de intervención de los defensores” (Bayer, 1992:122).

Entre estos dos elementos técnico-tácticos existe una gran relación, ya que la acción de desmarcarse o eludir el marcaje del defensor, tiene como principal objetivo favorecer el pase del compañero que está en posesión del balón.

El pase y el desmarque se ubican dentro de unos espacios que se encuentran delimitados de una parte, por los límites formales del campo de juego y de otra, por la situación de los jugadores en el interior del mismo. Los espacios, a causa de los constantes desplazamientos de los jugadores, están en continua modificación y renovación y esto va a exigir al jugador, que va a realizar el pase, una gran capacidad de adaptar sus recursos a los espacios disponibles en cada momento. Asimismo, el jugador que se desmarca, con el objetivo de favorecer la recepción del pase para él o para otro compañero, debe tener en cuenta los espacios creados por adversarios, compañeros y él mismo. Existe pues una compleja interrelación entre el pase, el desmarque, el desplazamiento del balón,

la ubicación de los compañeros y la de los adversarios y esto genera un número indefinido de problemas a resolver.

Consecuencias del trabajo creativo en el jugador

La utilización de la creatividad en la enseñanza de los deportes colectivos va a producir unos beneficios en el aprendiz que no sólo son el resultado del producto final que obtengamos, es decir, no sólo vamos a conseguir mediante el desarrollo del potencial creativo, individuos que sean capaces de dar mejores pases o que demuestren una mayor habilidad a la hora de adaptar este elemento al juego o al deporte; sino que a través del proceso que subyace la práctica creativa, proporcionará una mejoría en todos los ámbitos de la conducta humana. Analizamos a continuación su repercusión sobre la práctica de la enseñanza del pase y el desmarque en el espacio adaptando las aportaciones de la creatividad que proponen Rey y Trigo (1995) y que hemos extraído de las opiniones valorativas que diversos grupos de jugadores han expuesto después de prácticas vivenciadas con esta metodología.

Aportaciones de la creatividad a la enseñanza del pase y desmarque en el fútbol	
<p>ÁMBITO MOTOR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explorar y vivenciar formas de pase y desmarque inusuales. - Optimizar y facilitar el desarrollo perceptivo-motor de pase y desmarque. - Incidencia en la capacidades físicas. - Adaptación a las distintas situaciones socio-motrices. - Combinar y explotar las posibilidades de pase con vistas a un producto novedoso. - Economizar energía. Se trabajará físicamente sin darse cuenta de ello. 	<p>ÁMBITO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la capacidad creativa en las acciones técnico-tácticas de pase y desmarque. - Mejorar la capacidad de procesamiento, ordenación y elaboración de la información para crear nuevas situaciones de pase y desmarque. - Adquirir el hábito de prever posibles futuras situaciones que impliquen estos elementos del juego.
<p>ÁMBITO AFECTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lograr un sentimiento de realización, de confirmación y satisfacción del individuo ante la ejecución de una acción creativa. - Mejorar la autoestima. Llegarán al jugador sentimientos de aprecio y aptitud por la ejecución de un pase o acción de desmarque nuevo y valioso. - Potenciar la individualización. La no tendencia a la imitación respeta las características individuales de cada persona. - Favorecer la motivación. Esta característica es generada por todas las anteriores. - Educar en la libertad, en la autonomía. El jugador vivencia situaciones flexibles, se enfrenta a problemas y se ve obligado a adoptar soluciones de forma responsable. - Fomentar la autoevaluación, la autoexigencia. El propio sujeto es capaz de juzgar y valorar el resultado de sus acciones creativas. - Crear situaciones de alegría, amistad, desinhibición. Esto permitirá extrapolarlo a situaciones reales de la vida. 	<p>ÁMBITO SOCIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecer el trabajo en equipo, la comunicación grupal, la cooperación. La flexibilidad del proceso creativo propiciará una mejora gracias a la intervención de todos. - Educar en el respeto y la tolerancia a la opinión de los demás. - Crear un ambiente lúdico. La creatividad es juego, es diversión. Se crea un clima de distensión.

Tabla I. Aportaciones de la creatividad a la enseñanza del pase y desmarque en el fútbol.

Todas estas mejoras que acabamos de citar van a producirse como consecuencia del proceso creativo inherente al trabajo con técnicas que estimulan el pensamiento divergente.

Aplicación práctica mediante propuestas creativas

A continuación exponemos algunos “cómos” de trabajar la creatividad; fijando nuestra atención en el proceso de enseñanza del pase y el desmarque como objetivo principal. Se trata de mostrar algunos de los abundantes modelos que se pueden aplicar, siendo este proceso de búsqueda, elaboración y aplicación responsabilidad de cada educador en concreto.

Aplicación de técnicas creativas a la enseñanza del fútbol	
TÉCNICAS	APLICACIONES
TORBELLINO DE IDEAS Utilizar un estímulo para la obtención de respuestas motrices varias.	- Partido buscando pases diferentes en cada posesión del balón. - "Juego de los diez pases", donde se realiza cada vez un pase distinto...
BIÓNICA Utilizar movimientos inspirados en los de animales o plantas.	- "Fútbol cangrejo": Partido desplazándose en cuadrupedia y en posición supina...
COLLAGE Dados muchos movimientos o juegos, componer uno nuevo.	- Fútbol y rugby: partido sin pases hacia adelante. *Variante: No se puede pasar hacia atrás. - Fútbol y fútbol australiano...
CREAR ERRORES, EMPEORAR Introducir un fallo.	
TETRALOGÍA O SITUACIÓN ABERRANTE Se exagera un defecto.	- Jugar en un espacio muy reducido. - Pasar sólo a compañeros que estén marcados...

Tabla II. Aplicación de técnicas creativas a la enseñanza del fútbol.

Explicamos ahora el ejemplo del “fútbol cangrejo” para clarificar la idea que queremos transmitir.

Este juego consiste en jugar un partido desplazándose en posición supina y en cuadrupedia, para trabajar el pase de una forma inusual. Así conseguiremos que el jugador amplíe su repertorio de conductas motrices y las adapte a situaciones no habituales, como por ejemplo:

- Pases desde el suelo.
- Pases en caída.
- Pases en desplazamiento hacia atrás.

Aunque nosotros nos hemos centrado en el pase y el desmarque, es innegable que también se están trabajando otros aspectos como remate, control del balón, posesión del mismo...

Conclusiones

En el fútbol, la compleja interacción «compañeros-adversarios-balón-espacio» de juego, conlleva la necesidad de adaptarse a situaciones variadas y cambiantes. Por otra parte, el nivel de evolución técnico-táctica a que ha llegado este deporte ha puesto muy alto el listón a aquellos que pretendan sorprender con ideas nuevas. Si tenemos en cuenta que el método tradicional de enseñanza no aporta al individuo los recursos necesarios para salir airoso en estas circunstancias, es necesario plantearse un cambio que supla estas carencias. Esta reforma consiste en la introducción de técnicas creativas (que favorecen la productividad) en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Bibliografía

- BAYER, C. (1992): *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Hispano Europea. Barcelona.
- BLÁZQUEZ, D. (1995): *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Inde. Barcelona.
- CASTELO, J. (1994): *Futebol*. FMH. Lisboa.
- MAESTU, J. y TRIGO, E. (1995): "Creatividad motriz: Estado de la cuestión". Actas II Congreso de ciencias del deporte, la E.F. y la recreación. Lleida.
- REY, A. y TRIGO, E. (1995): "Abriendo líneas de investigación en la creatividad motriz", Actas II Congreso de ciencias del deporte, la E.F. y la recreación. Lleida.
- RUIZ, L.M. (1995): *Competencia motriz*. Gymnos. Madrid.