

CAPÍTULO VI

El modelo integrado técnico-táctico

Jorge Garduño Durán

A finales del siglo pasado y principios del actual, se ha generado la transformación del proceso de la iniciación deportiva, cuyo propósito es mejorar su enseñanza, específicamente en lo que se refiere a la intervención docente basada en modelos pedagógicos, dejando atrás la práctica con énfasis en la técnica, como lo fue con el esquema de mecanizaciones y por repeticiones, o el analítico basado en la segmentación de la enseñanza y que daba prioridad a la técnica como punto de partida.

En este sentido, los ingleses Bunker y Thorpe hacen en 1982 una propuesta a la inversa, es decir, que inició con la comprensión de la táctica para llegar a la técnica, dando como resultado el modelo de enseñanza comprensiva, que ha sido bien aceptado por el colectivo docente en las últimas décadas, sobre todo en deportes de conjunto. También surgieron metodologías alternativas para mediar la enseñanza, ya fuera de la técnica a la táctica o de la táctica a la técnica; tal es el caso del Modelo Integrado Técnico-Táctico (MIT-T) (Castejón & López Ros, 1997; López & Castejón, 1998a, 1998b, 2005). Dicho planteamiento pretende mediar la enseñanza entre el colectivo docente que prefiere iniciar con la técnica y, por otro lado, seguir con la propuesta que parte de la táctica, tal y como lo concibe el Modelo Comprensivo.

En este capítulo, se explicará de forma resumida el MIT-T, de tal manera que los docentes de Educación Física lo puedan trasladar a los patios escolares. Se comenzará con las bases teóricas del modelo integrado y, luego, se concretará con una propuesta práctica para la enseñanza del balonmano, que es un deporte de moda bien aceptado por el alumnado debido a que involucra adrenalina, emoción, pasión y fácil ejecución dentro de los centros educativos, pues no requiere de un gran espacio ni de una complicada indumentaria para su práctica. Por lo tanto, este modelo pretende servir de ejemplo para guiar el trabajo de la enseñanza deportiva mediante la introducción de juegos modificados, formas jugadas y deporte educativo.

Base teórica

Bunker y Thorpe (1982) plantearon el Modelo Comprensivo de enseñanza deportiva, que se erigió sobre la comprensión de la táctica. En él, se priorizaba el entendimiento táctico de las situaciones de juego real, para después desarrollar los elementos técnicos necesarios para ejecutar con eficacia las acciones. Dicho esquema ha marcado las bases del MIT-T, creado por Castejón y López (1997), que se sustenta en propuestas de deportes colectivos en las que aparece esta doble necesidad de que la enseñanza vaya de forma complementaria de lo específico a lo general (de la técnica a la táctica) y de lo general a lo específico (de la táctica a la técnica). Con esto, se atienden las necesidades del colectivo docente que busca alternativas simplificadas para la enseñanza deportiva.

Tal modelo surgió con las consignas de ser funcional, aplicable, original, que todo profesor lo pueda llevar a la práctica sin complicación, es decir, de manera simplificada, y que sus explicaciones y fases sean claras para evitar confusiones en el alumnado, en los profesores e, incluso, en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque este modelo se recomienda para deportes colectivos, debido a su naturaleza y orígenes, se puede usar en deportes individuales.

En este orden de ideas, el MIT-T tiene la intención pedagógica de servir al colectivo docente como una forma de enseñar el deporte, integrando los aspectos tácticos y técnicos de una manera simple, y puede ser empleado en su práctica con la consigna de favorecer el aprendizaje a partir de un modelo:

- *Contextualizado*. Es decir, sustentado en un hecho en concreto o en una situación real de juego.
- *Comprensivo*. Este modelo busca que, en cada fase, el alumnado comprenda cada situación de aprendizaje, desde la manifestación de sus habilidades y destrezas motrices, hasta su rol dentro de la acción motriz que se debe ejecutar, ya sea esta técnica o táctica.
- *Significativo*. Es decir, perdurable y útil en otras situaciones motrices. Por lo tanto, debe estimular la participación del alumnado y favorecer que construya y crezca en su aprendizaje conforme transita por los distintos niveles.

Antes de la aplicación del modelo, se sugiere una fase preliminar para analizar el deporte que se enseñará, partiendo de su lógica interna y externa, con el fin de organizar los contenidos y las actividades que debe efectuar el alumnado, además de tener claro el espacio o lugar, material, reglamento y fundamentos técnicos que se desarrollarán en función de las fases. Esta etapa es de suma importancia para el docente, pues le dará claridad del tipo de deporte que busca enseñar y, por lo tanto, podrá dosificar y graduar los aprendizajes de acuerdo con las diferentes etapas: no es lo mismo el tipo de desplazamiento de los deportes de cancha dividida (laterales, cortos y explosivos), que los de un deporte de invasión (de frente, en diagonal con regates de larga y mediana distancia) (Hernández, 2000, 2010).

A continuación, se describen las fases del MIT-T (Figura 1):

Fase 1. Habilidades y destrezas básicas. En esta fase, se pretende el desarrollo de las competencias motrices básicas propias del deporte que se busca enseñar; por ello, la necesidad de tener un dominio del deporte desde el punto de vista de su estructura y su dinámica. Todo deporte, ya sea colectivo e individual, se sostiene en las habilidades motrices básicas; por lo tanto, en esta fase, su manifestación forjará el éxito de situaciones más complejas en el deporte.

A manera de propuesta, y con el afán de contribuir a consolidar este modelo, se sugiere que el desarrollo de las habilidades y destrezas motrices sea a partir de estrategias didácticas como:

- a. Formas jugadas, entendidas como el punto medio entre el juego y el ejercicio, con la intención de estimular en el alumnado la solución gradual y progresiva de situaciones motrices complejas orientadas al deporte.

- b. Retos motrices, es decir, desafíos o situaciones motrices complicadas, que implican un esfuerzo y despliegue de diversas capacidades y recursos para resolverlos (Garduño, 2021).
- c. Juegos simples de persecución, comprendidos como juegos infantiles que gozan de alta popularidad entre los niños, adolescentes y jóvenes, especialmente durante la hora del recreo, el tiempo de descanso entre clases en el nivel primaria y en la sesión de Educación Física. Por su riqueza motriz, por su alto valor catártico y liberación de energía, son sin duda de la preferencia de quienes los practican (Garduño & Solís, 2019).
- d. Se recomienda que vayan de lo simple a lo complejo de manera gradual y progresiva, para observar el avance y dominio de dichas habilidades y dar la pauta para pasar a la siguiente etapa. En lo correspondiente a las competencias motrices de desplazamiento, estas serán la base para que los escolares comprendan cómo y de qué manera se deben mover dependiendo del deporte que practiquen. El dominio de esta fase se conoce como motricidad básica.

En este momento, es necesario mencionar que no se tiene un orden obligatorio, y que el arranque y criterios aplicables a la siguiente etapa quedan a criterio del docente, quien puede iniciar enseñando la táctica con pocas implicaciones técnicas o viceversa, o sea, la técnica con poca implicación táctica. Por lo tanto, la fase 2 puede iniciar de acuerdo con las características y posibilidades de los alumnos.

Fase 2a. Enseñanza de la táctica con implicación de pocos elementos técnicos. En esta etapa, se busca proponer situaciones motrices (juegos modificados o formas jugadas) que parten de la comprensión de la táctica, y reducir las exigencias técnicas. A manera de ejemplo, en el juego del "Pase 10" se divide al grupo en dos equipos que se enfrentarán entre sí. La intención pedagógica de la situación motriz es conservar el móvil, sin dar mucha importancia a la técnica del pase. En consecuencia, el entendimiento de la fase se dará cuando el equipo logra conservar el móvil y dar 10 pases consecutivos.

Fase 2b. Enseñanza de la técnica con implicación de pocos elementos tácticos. Una vez comprendida la táctica, será necesario poner atención en y priorizar la técnica; es decir, esta etapa hace énfasis en la técnica de la situación motriz planteada (juego modificado o forma jugada), por encima del aspecto táctico. Por ejemplo, en una situación motriz de 2 contra 2,

se plantea cómo realizar el pase: alto-bajo, corto-largo a profundidad o en diagonal, entre otras opciones, más allá de conservar el móvil.

En esta segunda fase, las situaciones motrices deberán ser reales, contextualizadas, o bien, implicar un aprendizaje significativo respecto del deporte que se está aprendiendo. Por lo tanto, en el momento de diseñar las actividades, el docente debe observar la evolución del aprendizaje, con el fin de graduarlo partiendo de las posibilidades fácticas de los alumnos.

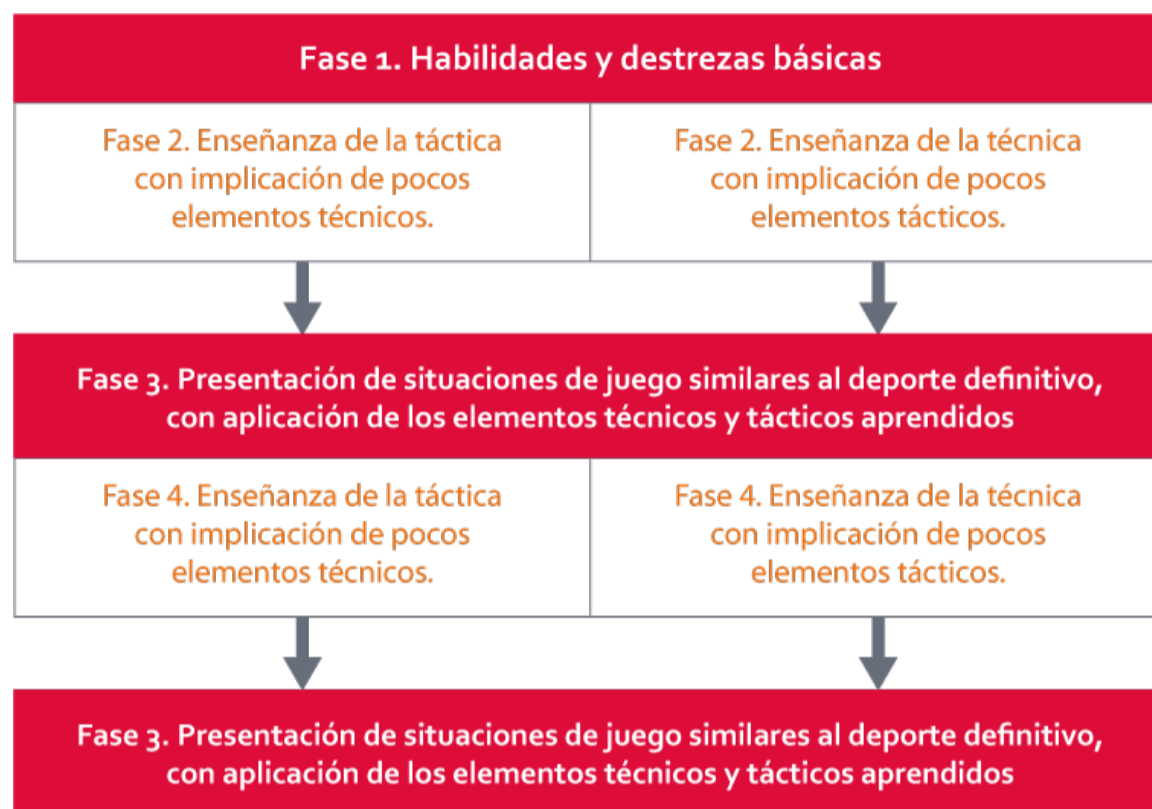
Fase 3. Situaciones de juego similares al deporte definitivo, en las que se apliquen los elementos técnicos y tácticos aprendidos. En la tercera etapa, se pone de manifiesto el conocimiento de las fases anteriores, o sea, habilidades y destrezas motrices como el dominio técnico- táctico a través de un juego modificado, o bien, el deporte aprendido, en el que pueda observarse la comprensión de la lógica interna y externa por parte de los participantes, así como un rendimiento lo más parecido posible al del deporte que se pretende practicar. Por lo tanto, esta fase permitirá la evaluación de la integración de todos los elementos y dará la pauta para repetir las diferentes etapas de manera cíclica una ocasión, o las que sean necesarias, hasta llegar al dominio del deporte.

Este modelo se expresa como una espiral; es decir, hasta la fase 3, se completa un ciclo y se observa la evolución y comprensión del deporte por aprender, lo que permite al docente valorar la necesidad de repetir el ciclo desde la fase 2, con el fin de desarrollar e integrar los fundamentos técnicos del deporte que hagan falta o la comprensión de la táctica, ya sea en ofensiva o defensiva. Es necesario tomar en cuenta la actitud del grupo, su desempeño motriz y, sobre todo, la progresión en el deporte, para saber cuántas veces será necesario repetir el ciclo.

Por lo tanto, las fases 1, 2 y 3 forman un ciclo de enseñanza, que debe repetir el docente para reforzar el aprendizaje y comprensión del deporte con variantes o actividades más complejas en otro ciclo que sería la fase 4 y 5 con la misma lógica de la fase 2 y 3. Cabe señalar que este ciclo se puede repetir de acuerdo con las necesidades, características y posibilidades del grupo hasta la comprensión y dominio del deporte.

Figura 1

Modelo de Enseñanza Integrado Técnico-Táctica



Nota: Tomado de López y Castejón (1988b).

Dimensiones de análisis del Modelo Integrado Técnico-Táctico

Para clarificar la presentación del MIT-T, en la Tabla 1 se describen las dimensiones de análisis basadas en lo expuesto por Castejón et al. (2003).

Tabla 1

Dimensiones del análisis del MIT-T

Dimensiones	Descripción
El papel del alumno	Se concibe como un sujeto activo con capacidad para generar y controlar sus propios conocimientos.
Contenido de referencia	Una o varias modalidades deportivas.
Organización de los contenidos	Partiendo del dominio de las habilidades y destrezas básicas, plantea progresiones situacionales que pasan de demandar adaptaciones tácticas con pocos elementos técnicos a adaptaciones técnicas con pocos elementos tácticos, para finalizar aplicando lo aprendido en situaciones muy similares al juego real.

Dimensiones	Descripción
Métodos de enseñanza	Resolución de problemas y descubrimiento guiado.
Tipo de situaciones de enseñanza	Contextualizadas. Se propone el empleo de juegos simplificados y la manipulación pedagógica de aspectos estructurales o funcionales para permitir que las acciones motrices principales sean posibles de abordar.

Nota: Adaptado de Castejón et al., 2003, p.21.

Propuesta pedagógica

Con la intención de ilustrar lo expuesto en el MIT-T, se proponen situaciones motrices orientadas a la iniciación en el balonmano, que es un deporte bien aceptado por los escolares, que se puede ejecutar en cualquier escuela por su indumentaria y el espacio donde se practica, y que es del agrado tanto de los niños como de las niñas.

Fase inicial. El balonmano es una propuesta dirigida sobre todo a los estudiantes y docentes noveles que quieren enseñar un deporte poco explorado y que, al mismo tiempo, les permitirá conseguir el dominio de su práctica.

Para el análisis del balonmano, es necesario dividirlo en su lógica interna y externa, a través de cuestionamientos que permitan comprender su estructura y dinámica.

Lógica interna

Este aspecto hace referencia a las características del deporte, es decir, las acciones motrices en dónde y cómo se va a desarrollar la práctica, por lo que los docentes deben tener claros los siguientes aspectos antes de enseñarlo:

- *Reglas.* ¿Cómo se juega? Es necesario que los escolares tengan claro desde un inicio qué y qué no pueden hacer en el juego, es decir, cómo se pueden desplazar en la cancha, cómo botar el balón y cuánto tiempo pueden permanecer con él, entre otros aspectos.
- *Tiempo interno.* ¿Cuánto dura el juego? Este aspecto se refiere a cuánto dura el juego en sí, minutos de descanso y cómo se gana o cómo se define el juego.
- *Espacio interno.* ¿Dónde se puede practicar? El balonmano es un deporte que se puede practicar en pasto, duela, arena, terracería o cancha de cemento. Es necesario saber las dimensiones de la cancha y las zonas que esta presenta.

- *Relaciones internas.* ¿Cómo interactúan los alumnos? Este aspecto se refiere a cómo es la comunicación motriz de los escolares durante el juego, pases del móvil y roles de participación en ofensiva y defensiva. En el balonmano, las relaciones de avance y progresiones son a través de pases con el esférico, fintas, entradas, ataque sobre dos, repliegues y diversas formaciones defensivas y ofensivas; entre las más empleadas, se encuentran: 5-1, 6-0, 4-2, 3-3.
- *Material interno.* ¿Con qué se juega? Es de suma importancia que el docente conozca los implementos y móviles con los que se va a practicar, sus dimensiones, peso y texturas. Para el balonmano, se debe distinguir el número de balón adecuado para la edad y género de que se trate.

Lógica externa

Se refiere a esos aspectos no recogidos por las reglas del juego y que hacen alusión a aspectos del entorno, a la actividad o a características individuales de los jugadores:

- *Tiempo externo.* Entendido como momento de la práctica, es decir, tarde, día, época del año, clima, calor o frío y temperatura, entre otros elementos que están fuera del alcance del docente y de la práctica misma, pero que es necesario considerar para un mayor éxito.
- *Material externo.* Se trata de los materiales que no están considerados en el desarrollo del juego o deporte, como pueden ser la altura de las lámparas, techumbre, porterías semimóviles o multiusos, la red de las porterías, entre otros.
- *Espacio externo.* Es el conjunto de las condiciones del lugar donde se llevará a cabo la práctica: si es cemento liso o pasto, que tan alto está, la temperatura del lugar, el ruido y objetos que puedan impedir u obstaculizar las actividades, etcétera.
- *Relaciones externas.* Es el nivel de habilidad de los alumnos, es decir, el grado en que ellos se involucran en actividades que implican colaboración conjunta, y cómo eso incide en la obtención o el fracaso de los objetivos de la práctica deportiva.
- *Personas.* Se refiere al valor o motivación que tiene cada individuo para realizar la acción motriz, pues de eso también depende la forma en que estas se desenvuelven, el éxito de las actividades efectuadas y el grado de la satisfacción que de ellas se obtenga.

La propuesta práctica parte del trabajo de iniciación al balonmano, utilizando material alternativo en un primer momento. Por lo tanto, las situaciones de enseñanza que se presentan son contextualizadas, parten de juegos simplificados e inciden desde la práctica pedagógica en la adecuada modificación de los aspectos estructurales y funcionales, con el fin de que las acciones motrices y las decisiones tácticas sean verdaderamente abordables (Ruiz, 2014).

Balonmano

El balonmano es un deporte muy completo desde el punto de vista motriz y emplea el cien por ciento de los segmentos corporales, porque se basa en habilidades básicas como correr, saltar, pasar, lanzar, tirar y botar. Como puede observarse, el balonmano pone en movimiento tanto el tren superior como el inferior del cuerpo, por lo que ambos se desarrollan de forma conjunta (Garduño, 2020).

El campo de juego para la práctica del balonmano es un rectángulo de unos 40 m de largo por 20 m de ancho. De las líneas que delimitan el campo de juego, las más largas se llaman líneas de banda, y las más cortas, línea exterior de portería (en ambos lados de la portería) y línea de gol (entre postes de la portería). Por su parte, la portería mide 3 m de ancho por 2 m de largo, su base inferior es de 1 m de anchura, y mide 0.8 m en la parte superior (Figura 2). Por lo regular, está pintada con franjas rojas y blancas (Real Federación Española de Balonmano, 2016).

El área está situada a 6 m de la portería. La línea de 9 m es discontinua y se sitúa a 3 m del área de portería. El punto de penalti se ubica a 7 m. Por lo que corresponde a las líneas del campo, su grosor será de 8 cm en la portería y de 5 cm para el resto.

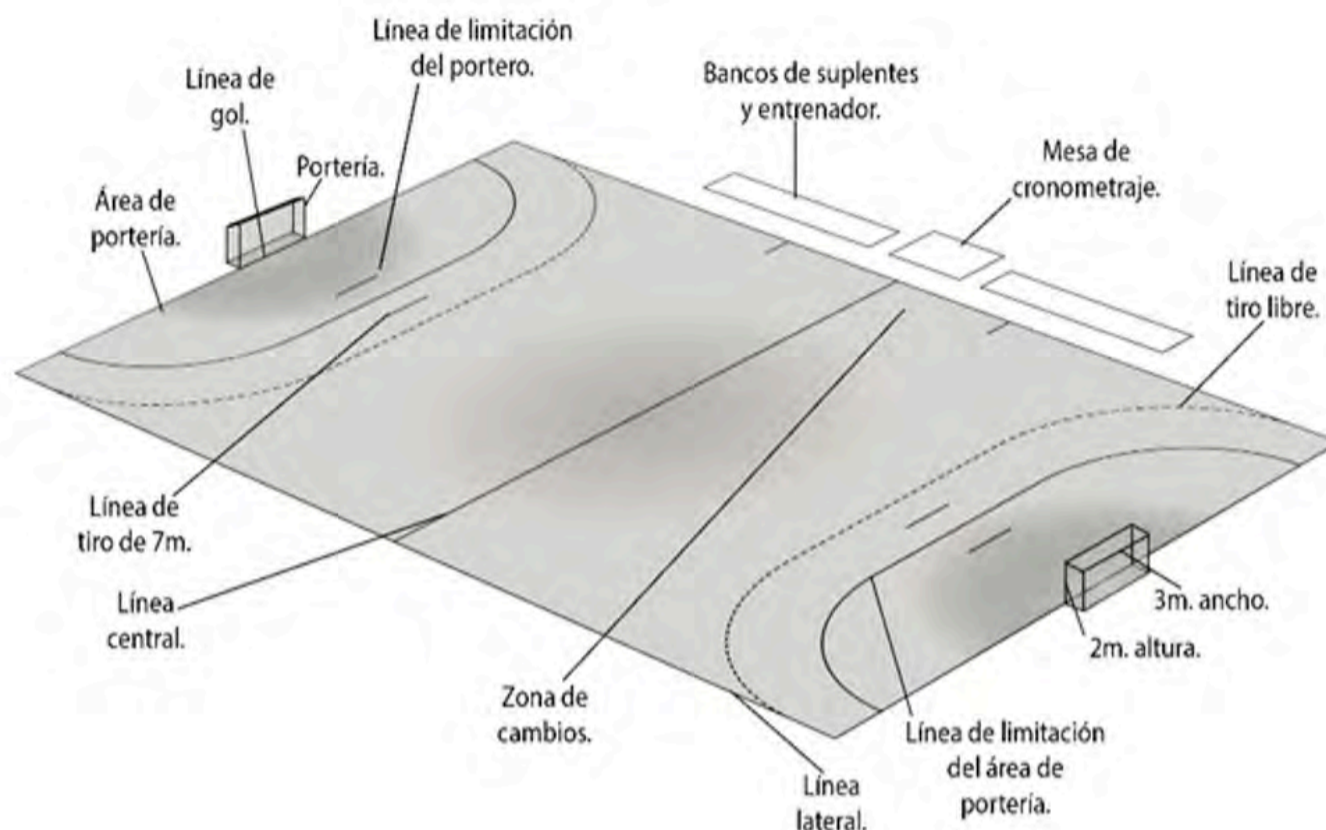
Fundamentos técnicos del balonmano

Los principales fundamentos técnicos del balonmano, de acuerdo con Costa (2017), son:

- A. El agarre. Es el acto de sostener la pelota de balonmano con una mano. El agarre correcto se realiza sosteniendo la pelota en la palma de la mano y apretando (aplicando presión) con la punta de los dedos.
- B. La recepción. Es el acto de recibir la pelota. La recepción en el balonmano siempre debe hacerse con ambas manos paralelas y ligeramente cóncavas (en forma de cuchara) y volteadas hacia adelante.

Figura 2

Campo de juego para la práctica del balonmano



C. El pase. Es el acto de lanzar la pelota entre jugadores del mismo equipo. Tipos de pase:

- El pase sobre el hombro. Mejor conocido como pase de hombro, es el más utilizado en un juego de balonmano, y se puede hacer en una trayectoria recta o parabólica.
- Pase en pronación. Se realiza sosteniendo la pelota con la palma de la mano hacia abajo y girando la muñeca hacia afuera. Se puede hacer en dirección lateral o hacia atrás.
- Pase por detrás de la cabeza. Se realiza exactamente como su nombre lo indica, es decir, lanzando la pelota por "detrás de la cabeza", en dirección lateral o diagonal.
- Pase por detrás del cuerpo. Para efectuarlo, se lanza la pelota detrás del cuerpo, en dirección lateral o diagonal.
- Pase hacia atrás. Es el pase hecho a la altura de la cabeza con la extensión del puño, lanzando la pelota hacia atrás.
- Pase de rebote. Es cuando la pelota toca el piso una vez antes de ser recibida por el compañero de equipo. Este tipo de pase se usa para desviar la pelota de un oponente.

D. El lanzamiento. Los goles en un partido de balonmano se marcan a través del remate. Disparar es el acto de lanzar la pelota hacia el arco (meta) del equipo contrario. Tipos de lanzamiento:

- Lanzamiento con apoyo. Es aquel donde uno o ambos pies están en contacto con el suelo en el momento del lanzamiento.
- Lanzamiento en suspensión. El jugador realiza un salto y mantiene el cuerpo completamente suspendido en el aire en el momento del lanzamiento.
- Lanzamiento en caída: En este caso, el jugador proyecta una caída después del lanzamiento. Al forzar una caída, el jugador dispara el cuerpo y logra poner más fuerza en el lanzamiento. Es un tipo de lanzamiento ampliamente utilizado entre los “pivotes” en este deporte.
- Lanzamiento con rodamientos. Después de que el jugador lanza la pelota, realiza una rotación, generalmente de hombro. También es muy común entre los “pivotes”.

E. El bote. Es el acto de hacer rebotar la pelota con una mano, sin perder el control de ella. Se puede hacer con el jugador parado o en movimiento. La función principal del bote es avanzar con la pelota dominada. Tipos de bote:

- El bote alto. Es muy utilizado por el jugador para desplazarse con velocidad, sobre todo en contraataques.
- El bote bajo. Se emplea básicamente para proteger la pelota frente a la marca del oponente.

F. La finta. Se realiza cuando un jugador en posesión de la pelota amenaza con hacer un movimiento en cierta dirección para engañar y desequilibrar la marca del oponente, pero se mueve en otra dirección. Las características técnicas de la finta son:

- Desplazamiento (moverse de un punto a otro en la cancha)
- Cambio de dirección (moverse en diferentes direcciones)
- Cambio de ritmo (de lento a rápido y de rápido a lento)

A continuación, se proponen actividades orientadas a la iniciación en el balonmano de acuerdo con las fases del MIT-T.

Fase I. Habilidades y destrezas motrices básicas

Toca, toca la varita mágica

Habilidades y destrezas motrices básicas: Manipulaciones, desplazamientos, lanzamientos, recepciones y pases.

Jugadores: De 20 a 40 distribuidos, en un primer momento, de manera individual, luego, por parejas, y al último, en tercias.

Espacio de juego: Listo, sin obstáculos.

Material de juego: Varita mágica hecha con dos hojas de papel periódico de unos 30 cm de largo y cinta de electricista.

Disposición inicial: Todo el grupo se desplaza por el espacio en diferentes velocidades y direcciones, manipulando la varita mágica.

Desarrollo: Inicia intercambiando la varita mágica a través de lanzamientos con el resto de sus compañeros (Figura 3). A la indicación del profesor: "¡varita!", los jugadores intentarán tocar el mayor número de veces alguna parte del cuerpo de algún otro participante, evitando ser tocados.

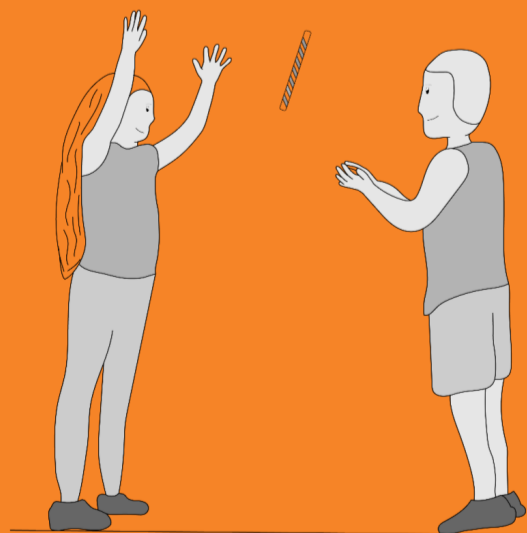
Variantes: Cuando es por parejas, se intercambian las varitas y, al mismo tiempo, se desplazan por todo el espacio a diferentes alturas y velocidades. Posteriormente, a la indicación del profesor, se sujetan de la mano e intentan tocar la parte del cuerpo de sus compañeros señalada por el maestro, sin ser tocados.

Se puede sustituir el móvil con una pelota de tela suave o de fácil manipulación, con la idea de que los alumnos la puedan sujetar.

Figura 3

Ejemplificación del juego

"Toca, toca la varita mágica"



Protegiendo a mi compañero

Habilidades y destrezas motrices básicas: Desplazamientos.

Jugadores: Equipos de 4 a 5 integrantes. Cuatro de ellos forman un círculo sujetado de las manos, y uno está afuera (Figura 4).

Espacio de juego: Liso, sin obstáculos.

Material de juego: Sin material.

Disposición inicial: En equipos de 4 contra 1, tres compañeros, en formación de círculo y sujetados de los hombros, impiden que el otro participante atrape o agarre al miembro que tenga la casaca o color diferente que lo distinga del equipo, o bien, que el mismo perseguidor señale.

Desarrollo: El equipo se desplaza o gira en círculo evitando que atrapen a su compañero. Una vez capturado, cambian de roles, hasta que todos experimenten los distintos papeles del juego.

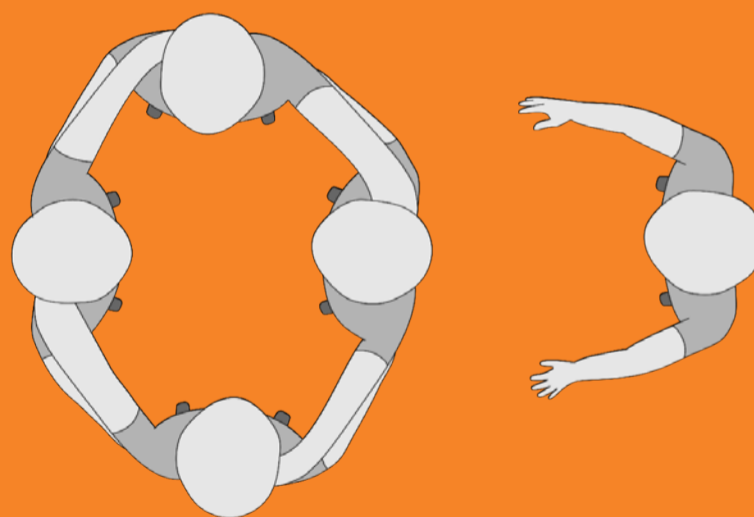
Variantes: Se puede cambiar la formación para que sea en línea recta, sujetado cada uno de la cintura del que está enfrente del otro. La persona que van a atrapar está al final de la fila.

También, se pueden incorporar más integrantes (se sugiere que no sean más de seis). pueden colocar tres participantes al frente, entrelazados de los brazos (formación de alacrán), y el resto del grupo, atrás del compañero del centro (cola del alacrán).

Figura 4

Ejemplificación del juego

"Protegiendo a mi compañero"



Fase 2. Enseñanza de la táctica con implicación de pocos elementos técnicos

El toro loco

Enseñanza táctica: Ofensiva-defensiva.

Jugadores: En equipos de 6 a 8 integrantes, designan a uno que será el toro. El resto del equipo lo defenderá.

Espacio de juego: Listo, sin obstáculos.

Material de juego: Cajas de cartón (toro), pelotas de vinil o de tela, o bien, pueden ser las *tejobolas*, equipo de sonido y la melodía de “El toro mambo”.¹

Disposición inicial: Se organizan dos equipos de 6 a 8 integrantes máximo, que deciden quién de los integrantes llevará el torito sobre la cabeza (caja de cartón). El resto del grupo debe asegurarse de que no introduzcan pelotas al toro y, a la vez, organizarse para meter pelotas al equipo contrario (Figura 5).

Desarrollo: Se pueden desplazar libremente por el espacio. Los participantes llevarán una pelota en la mano y se podrán mover botándola y tratando, al mismo tiempo, de robar una pelota del equipo contrario para introducirla en el torito al ritmo de la música. Los toritos se deben desplazar por toda el área disponible evitando que les metan pelotas. El juego termina al final de la canción. Se cuenta el número de pelotas introducidas en el torito, y el equipo que tenga más, gana.

Reglas: No es válido arrebatarse las pelotas. Solo contarán las pelotas que permanezcan en la caja. Todos los participantes deben ser el torito por lo menos una vez durante el juego.

Se puede sustituir el móvil con una pelota de tela suave o de fácil manipulación, con la idea de que los alumnos la puedan sujetar.

Tiempo de conciencia táctica: Después de terminada una ronda del juego, este se detendrá para cuestionar a los alumnos sobre cuál es la lógica interna de la práctica, es decir, ¿De qué trata? ¿Cómo lograrlo? Luego, se les pedirá que definan una estrategia y se reanuda el juego.

Variante: Se propone disminuir en un segundo momento el número de pelotas para que el alumnado no pueda correr con el balón en las manos. Con esa idea en mente, tendrán que realizar un pase antes de desplazarse.

¹ <https://youtu.be/llZSyAaLi3A>

La sesión termina con un momento de retroalimentación en el que se plantean algunas preguntas para hacer reflexionar a los alumnos en torno a su desempeño motriz: ¿Por qué este juego modificado se considera de cooperación-oposición? ¿Cuál es el rol que asumiste en la ofensiva y defensiva? ¿Qué fue lo que más se te dificultó y por qué? ¿Consideras que para el logro del objetivo del juego es necesario que participe todo el equipo a partir de una propuesta táctica? ¿Cómo te sentiste al practicar este juego?

Figura 5

Ejemplificación del juego

"El toro loco"



Fase 2. Enseñanza de la técnica con implicación de pocos elementos tácticos

Burlando al gigante

Fundamento técnico: Bote.

Jugadores: Se designan de manera aleatoria a dos integrantes del grupo para que sean los gigantes y roben los balones al resto de los participantes mientras estos tratan de llegar al otro extremo de la cancha.

Espacio de juego: Listo, sin obstáculos. Se sugiere ocupar la cancha de voleibol para ocupar las líneas trazadas como zonas de desplazamiento de los gigantes.

Material de juego: Balones de balonmano, uno por alumno.

Disposición inicial: Los alumnos se ubican en la zona de tiro libre, cada uno con un balón. El profesor se coloca en el centro de la cancha, sobre la línea (como gigante), o bien, pueden ser los dos gigantes, cada uno a una distancia de tres metros mínimo.

Desarrollo: A la señal de “¡corremos!” del profesor, todos tratan de cruzar al otro extremo del terreno de juego botando la pelota, pero con la precaución de que el gigante no los toque o les quite el móvil (Figura 6).

Reglas: Los gigantes solo se pueden desplazar de manera lateral. Los jugadores corredores siempre deben avanzar botando el balón con una mano o alternando, pero el bote debe ser uniforme y a una sola altura, evitando acarrear el móvil. Los jugadores corredores no deben salir de los límites señalados. Los que sean tocados cambian los roles de gigantes a corredores y viceversa.

Las variantes: (a) Se pueden agregar gigantes para que sea necesario burlar a más adversarios; (b) Los corredores que sean despojados del balón se convierten en gigantes, pero con la consigna de estar sujetos de la mano; (c) Al llegar a la línea de fondo, dar tres pasos y realizar un tiro para derribar un cono.

Tiempo de conciencia técnica: Después de repetir el juego algunas veces, se deberán corregir algunos aspectos técnicos observados durante la actividad. En este sentido, el profesor explicará a los participantes la necesidad de mantener un bote uniforme, y que este es diferente al del baloncesto. Además, les preguntará con qué mano se sienten más hábiles, y si han podido alternar el bote al tratar de llegar a la meta. También se debe hacer énfasis en mantener la mirada en el horizonte y no mirar el bote del balón.

Figura 6

Ejemplificación del juego
“Burlando al gigante”



Fase 3. Presentación de situaciones de juego similares al deporte definitivo, con aplicación de los elementos técnicos y tácticos aprendidos

Balón caja

Situaciones que se observarán: Desplazamientos, pases, bote, fintas, ofensiva (progresiones con el móvil para invadir el espacio del equipo contrario) y defensiva del balón (recuperar el esférico e impedir el avance del rival).

Jugadores: Equipos de 6 contra 6 o 7 contra 7.

Espacio de juego: Liso, sin obstáculos. Puede ser la cancha de balonmano o de baloncesto.

Material de juego: Pelotas de balonmano y cajas de cartón.

Disposición inicial: Se colocan dos cajas de cartón, una para cada equipo, sobre la línea final de la cancha.

Desarrollo: El juego consiste en el enfrentamiento de dos equipos con el mismo número de integrantes en roles de ataque y defensa. Se colocará una caja al centro de la línea final, en un espacio rectangular (Figura 7). El objetivo del juego es desplazar una pelota a través del campo, valiéndose fundamentalmente de las manos (pases) o botes de manera individual para intentar introducirla dentro de la caja contraria; esta acción se denomina gol. Mientras tanto, el equipo rival tendrá la función defensiva, y una vez que recupere el balón o que sufra una anotación, tomará posesión del móvil e iniciará el ataque. Por lo tanto, el otro equipo asumirá en ese momento roles defensivos para impedir la anotación o interceptar la pelota.

Reglas: El avance al campo contrario será a través del bote y de pases. No es válido arrebatarse las pelotas, solo se puede interceptar. No se puede tocar el balón con los pies. Los jugadores deben estar a tres metros de la caja para su defensa.

Tiempo de conciencia táctica: Después de una ronda, se detendrá la partida para preguntar a los alumnos cuál es la lógica interna del juego, es decir, ¿de qué trata?, ¿cómo lograrlo? Los equipos se organizan en roles ofensivos y defensivos, establecen una estrategia y reanudan la práctica.

Variantes: (a) Se puede sustituir la caja con las porterías para tener una perspectiva real del balonmano. En este caso, un jugador será el portero y se delimitarán las zonas de 6 m y 9 m. (b) Otra variante es realizar retas cada cinco minutos para dar oportunidad a más equipos.

Figura 7

Ejemplificación del juego

"Balón caja"



Fase 4. Enseñanza de la táctica con implicación de pocos elementos técnicos

Derribando conos

Situaciones para observar: En cuanto a los roles ofensivos se refiere, los integrantes avanzan con el dominio del balón y culminan la jugada con tiros, por lo que se debe poner atención a la estrategia de ataque. Asimismo, es necesario fijarse en los repliegues y la defensa personal y colectiva al cerrar espacios e impedir el tiro. En cuanto a los fundamentos técnicos, se deben observar pases, tiros y botes.

Jugadores: Equipos de 6 contra 6 o 7 contra 7.

Espacio de juego: Cancha de balonmano.

Material de juego: Balones de balonmano, 6 conos de 50 cm de alto y casacas para jugadores.

Disposición inicial: Se colocan tres conos para cada equipo sobre la línea final de la cancha.

Desarrollo: El juego consiste en el enfrentamiento de dos equipos con el mismo número de integrantes en roles de ataque y defensa. Se colocarán tres conos con una separación de 1.5 m entre ellos, al centro de la línea final. El objetivo del juego es avanzar con el balón a través del campo, valiéndose fundamentalmente de las manos (pases) o botes individuales para derribar los conos del equipo contrario; esta acción se denomina gol por cada cono derribado (Figura 8). Mientras tanto, el equipo rival tendrá la función defensiva, y una vez que recupere la pelota o que sufra una anotación, tomará posesión del móvil e iniciará el ataque. Por lo tanto, en ese momento, el otro equipo asumirá roles defensivos para impedir la anotación o interceptar el esférico.

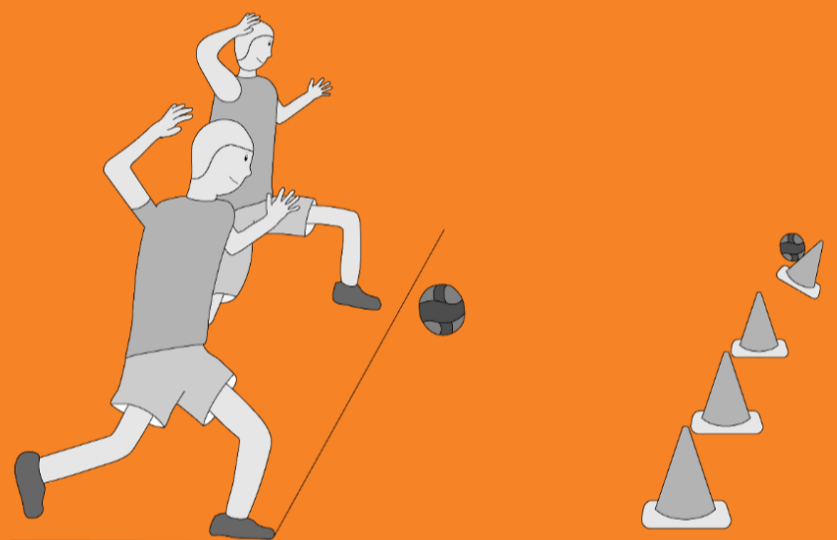
Reglas: El avance al campo contrario será a través del bote y de pases. No es válido arrebatarse el balón, solo se puede interceptar. No se puede tocar el móvil con los pies. Los jugadores deben tirar atrás de la línea de 6 m.

Conciencia táctica: Después de una ronda, se detendrá la partida para preguntar a los alumnos cuál es la lógica interna del juego, es decir, ¿de qué trata?, ¿cómo lograrlo?, ¿cómo se debe organizar el equipo para alcanzar la meta? Los equipos se organizan en roles ofensivos y defensivos, definen una estrategia y reanudan el juego.

Variantes: Se puede sustituir los conos con las porterías para tener una perspectiva real del balonmano. En este caso, es necesario que un jugador sea el portero y que se delimiten las zonas de 6 m y 9 m. Otra variante es realizar retas cada 5 minutos para dar oportunidad a más equipos.

Figura 8

Ejemplificación del juego
"Derribando conos"



Fase 4. Enseñanza de la técnica con implicación de pocos elementos tácticos

Botando y robando balones

Fundamento técnicos y tácticos: Se observa el dominio del bote, los desplazamientos progresivos en el aspecto táctico ofensivo y el robo de balón en la defensiva.

Jugadores: Todo el grupo se desplaza por la cancha botando una pelota.

Espacio de juego: Cancha de balonmano.

Material de juego: Balones de balonmano, uno por participante.

Disposición inicial: El grupo se distribuye por todo el espacio botando el balón.

Desarrollo: En este juego, cada participante bota una pelota por todo el espacio, tratando de robar el móvil de otro compañero sin dejar de botar el suyo. Por lo tanto, el alumno debe plantear la estrategia para evitar que le quiten su balón y, al mismo tiempo, robar el de otro compañero. Cabe señalar que, en esta práctica, el jugador muestra el dominio del bote y desarrolla simultáneamente la habilidad de quitar la pelota a su adversario (Figura 9).

Reglas: Avanzar y robar balones sin dejar de botar.

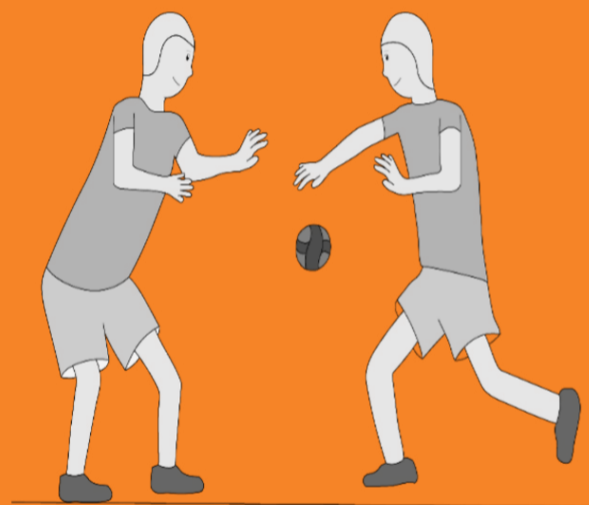
Tiempo de conciencia técnica: El jugador comprende la importancia del bote en el balonmano y debe tener siempre el dominio del esférico mientras se mueve constantemente, pero siempre atento a que no le roben el suyo.

Variantes: (a) El participante puede mantener el balón botándolo sobre la palma de su mano y, a su vez, robar balones de sus compañeros; (b) Botar con dos balones en las manos; y (c) Misma actividad, pero 1 contra 1.

Figura 9

Ejemplificación del juego

"Botando y robando balones"



Fase 5. Presentación de situaciones de juego similares al deporte definitivo, con aplicación de los elementos técnicos y tácticos aprendidos

El Superman

Situaciones para observar: Desplazamientos, pases, bote, fintas, ofensiva (progresiones con el móvil para invadir el espacio del contrario) y defensiva del balón (recuperar el esférico e impedir el avance del equipo contrario).

Jugadores: Equipos de 7 contra 7.

Espacio de juego: Liso, sin obstáculos. Puede ser la cancha de balonmano o de baloncesto.

Material de juego: Ringo o aro de poliducto.

Disposición inicial: Se organiza al grupo en equipos de 7 contra 7.

Desarrollo: Los equipos se enfrentarán uno contra el otro, y cada uno de ellos tendrá una zona de anotación de 3 a 5 m antes de la línea de fondo. El juego consiste en llevar el ringo a la zona de anotación del equipo contrario el mayor número de veces posible (Figura 10). El móvil se puede llevar solo a través de pases, y estos serán recibidos con el brazo extendido hacia arriba, simulando el vuelo de Superman. Si el ringo es interceptado o cae al suelo, pasará a posesión del equipo contrario.

Reglas: El avance al campo contrario será a través de pases. No es válido arrebatarse los ringos, solo se pueden interceptar. No se puede tocar el ringo con los pies. Queda prohibido correr con el ringo en las manos. Los jugadores deben recibir el ringo pisando la línea, para que cuente el tanto.

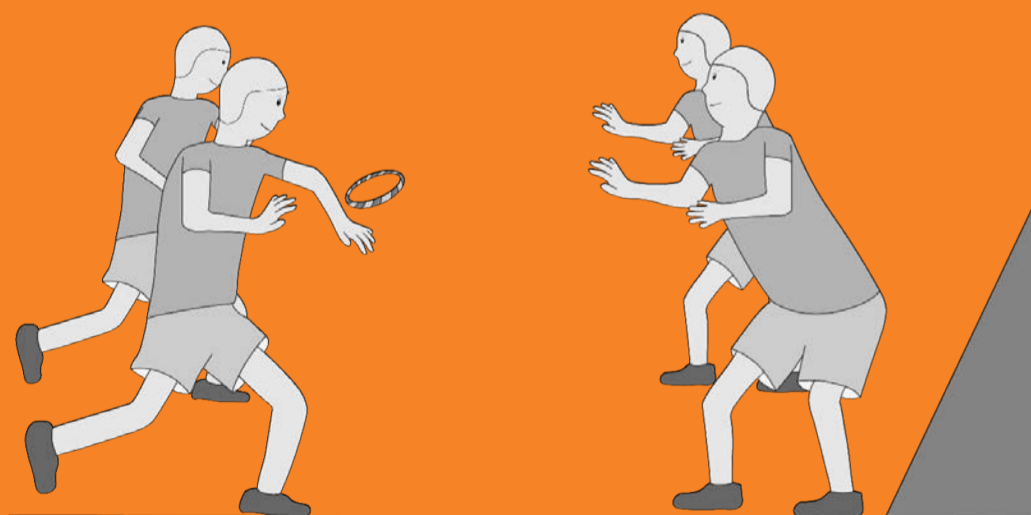
Tiempo de conciencia táctica: Después de una ronda, se detendrá la partida para preguntar a los alumnos cuál es la lógica interna de juego: ¿de qué trata?, ¿cómo lograrlo? Los equipos se organizan en roles ofensivos y defensivos, establecen una estrategia y reanudan la práctica.

Variantes: Se puede sustituir el ringo con el balón de balonmano para tener una perspectiva real del balonmano. Otra variante es realizar retas cada 5 minutos para dar oportunidad a más equipos.

Figura 19

Ejemplificación del juego

"El Superman"



Conclusiones

El Modelo Integrado Técnico-Táctico es una alternativa de enseñanza para el colectivo docente que desea introducir a los alumnos al mundo del deporte de una manera simplificada, pues mantiene el equilibrio entre la táctica y la técnica sin descuidar ningún elemento; es decir, en este modelo, ambos elementos convergen entre sí y toman relevancia al plantearse en situaciones reales y auténticas para que el aprendizaje sea significativo.

Aunque dicho modelo está dirigido a la enseñanza de los deportes colectivos o de conjunto, también puede aplicarse en deportes individuales o de contacto. Por lo tanto, solo se requiere disposición e imaginación de parte del maestro para adaptar las fases al deporte de su elección, considerando las características, las posibilidades y los intereses del alumnado.

Integrar la táctica y la técnica exige del profesor la capacidad para crear situaciones motrices de aprendizaje que atiendan ambos elementos de una manera gradual y progresiva, de tal manera que, poco a poco, los estudiantes comprendan la lógica interna del deporte y, lo más importante, sientan el gusto y el placer de adoptarlo como parte de un estilo de vida saludable.

El deporte siempre estará presente en las sesiones de Educación Física como parte de la formación de los estudiantes, con la intención de rescatar su parte axiológica y ofrecer una práctica variada que permita la alfabetización y el desarrollo de la competencia motriz y del gusto por el ejercicio. En este sentido, el balonmano se puede llevar a los patios escolares de una manera creativa y sencilla, y está al alcance de todos los planteles y alumnos, ya que no requiere de una indumentaria ni de materiales complicados para su práctica.

La idea de este capítulo es provocar a los docentes para que adopten dicho modelo en sus centros escolares y valoren sus beneficios y ventajas. Por su parte, los estudiantes de la especialidad podrían proponer investigaciones que aborden la iniciación deportiva con base en este modelo, pues son pocos hasta el momento los trabajos científicos que lo sustentan como una metodología consolidada.

Referencias

- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Castejón, F. J., & López, V. (1997). Iniciación deportiva. En F. J. Castejón (Coord.), *Manual del maestro especialista en Educación Física* (pp. 137–172). Pila Telena.
- Castejón, F. J., Giménez, F. J., Jiménez, F., & López, V. (2003). *Iniciación deportiva. La enseñanza y el aprendizaje comprensivo en el deporte*. Wanceulen.
- Costa, M. (06 de mayo de 2017). Fundamentos del Balonmano: Fundamentos Técnicos del Balonmano. *Dicas Educação Física*. <https://www.dicaseducacaofisica.info/es/fundamentos-tecnicos-balonmano/>
- Garduño, J. (2020). Activar los patios con balonmano. En J. Garduño. (Coord.), *El deporte escolar en y para la educación física: una propuesta para desde los patios escolares*. FroterAbierta.
- Garduño, J. (2021). El modelo de enseñanza personalizada en Educación Física. En A. D. Espinosa (Coord.), *Análisis y perspectivas de la educación física y la inclusión educativa en el siglo XXI* (pp. 63-79). Escuela Normal de Educación Física.
- Garduño, J., & Solís, L. (2019). Juegos tradicionales mexicanos. En F. Ruiz-Juan, J. González, & A. Calvo (Coords.), *Educación Física, deporte y expresión corporal para generar una vida activa, saludable y prevenir e intervenir en el sedentarismo y la obesidad*. Alto Rendimiento.
- Hernández, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica*. INDE.
- Hernández, J. (2010). La diversidad de prácticas. Análisis de la estructura de los deportes para su aplicación a la iniciación deportiva. En D. Blázquez (Coord.), *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. INDE.
- López, V., & Castejón, F. J. (1998a). Técnica, táctica individual y táctica colectiva. Teoría de la implicación en el aprendizaje y la enseñanza deportiva (I). *Revista de Educación Física. Renovar la teoría y la práctica*, 68, 5-9.
- López, V., & Castejón, F. J. (1998b). Técnica, táctica individual y táctica colectiva. Implicación en el aprendizaje y la enseñanza deportiva (práctica). *Revista de Educación Física. Renovar la teoría y la práctica*, 68, 12-16.

- López, V., & Castejón, F. J. (2005). La enseñanza integrada técnico-táctica de los deportes en edad escolar. *Apunts. Educació Física i Esports*, 79, 40-48.
- Real Federación Española de Balonmano. (2016). *Reglas de juego. Balonmano*. Consejo Superior de Deportes.
- Ruiz, J. V. (2014). *Nuevas perspectivas para una orientación educativa del deporte*. CCS.