

PROGRESIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DEL PASE

Ferrán Pizcueta Pascual

INTRODUCCIÓN

- 1 ¿QUÉ ASPECTOS SE DEBEN TENER EN CUENTA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE ACCIONES TÉCNICO/TÁCTICAS INDIVIDUALES?**
 - a) Evaluación de las necesidades del jugador (conocimiento del jugador)
 - b) Estudio y análisis del juego o fundamento (aspectos físicos, técnicos y tácticos)

- 2 ¿CÓMO DEBEMOS PLANTEAR LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LAS ACCIONES TÉCNICO-TÁCTICAS?**
 - a) Conocimientos previos de los jugadores
 - b) Establecimiento de los procesos “percepción-decisión-ejecución”
 - c) Desarrollar acciones técnico-tácticas concretas
 - d) Establecer una metodología motivante y significativa
 - e) Mantener un feedback constante entrenador-jugador
 - f) Adecuar la competición a las necesidades y capacidades de los jugadores

- 3 ¿CÓMO PLANIFICAR Y ESTRUCTURAR LAS TAREAS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE?**
 - a) Marco teórico (etapa, contenido a trabajar, objetivos, condicionantes y otros)
 - b) Marco práctico

- 4 PROPUESTA PRÁCTICA DE LA PROGRESIÓN EN LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DEL PASE**
 - a) Etapa I, II y III
 - b) Conclusiones (ventajas del estilo de enseñanza)

INTRODUCCIÓN

Dicho artículo es continuación del material aportado en el anterior artículo sobre el pase. Este artículo estará basado en la proceso de enseñanza/aprendizaje del pase. Se intentará realizar una aproximación y progreso del proceso que proponemos para su enseñanza en diversas etapas. Además, este artículo se acompaña de material audiovisual dividido en tres etapas formativas, Minibasket, infantil-cadete y junior-sub-21.

Con este artículo, pretendemos acercar una filosofía y metodología de trabajo del fundamento del pase. En ningún momento buscaremos sentar cátedra sobre su enseñanza. A lo largo del artículo podrás observar qué aspectos consideramos interesantes tener en cuenta en el proceso de enseñanza y cómo planificar y estructurar las tareas en tus entrenamientos. Además, te ofrecemos una propuesta práctica, que en ningún lugar debe sustituir a las necesidades de tus jugadores. Este material es orientativo y por tanto, sólo tú sabrás como entrenador, si responde a las necesidades de tus jugadores, en caso de no hacerlo, ten en cuenta que te intentamos ofrecer herramientas para diseñar y ajustar tus ejercicios a las necesidades de tu equipo.

La finalidad no es otra, que recabar la mayor información posible y poder ponerla al servicio de los entrenadores; para que con la ayuda de ésta, planifiquen con el mayor nivel de concreción, llegando a crear sus propias tareas de entrenamiento y mediante las cuales establecer un proceso de enseñanza-aprendizaje lo más significativo posible para tus jugadores.

1. ¿Qué aspectos se deben tener en cuenta en el proceso de enseñanza/aprendizaje de acciones técnico-tácticas individuales?

1.1 Evaluación de las necesidades del jugador (conocimiento del jugador).

Se tercia importantísimo conocer las necesidades de nuestros jugadores, pero para ello, debemos evaluar el contexto no sólo deportivo, sino también social, fisiológico y biológico. Por tanto, en una primera fase, debemos atender a:

- Entorno deportivo de los jugadores

- Etapa de formación en la que se encuentra
- Fases sensibles respecto a su edad y características bio-fisiológicas
- Conocimiento del juego (años de experiencia)
- Características antropométricas
- Habilidades motrices básicas, genéricas y específicas.

1.2 Estudio y análisis del juego o fundamento (aspectos físicos, técnicos y tácticos).

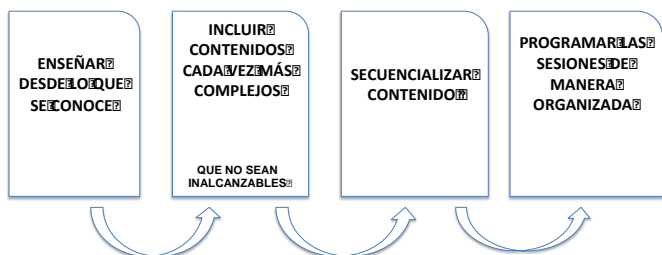
Cuando nos sentamos a evaluar el juego, debemos saber conjugar las necesidades de nuestros jugadores con las variables que intervienen en nuestro deporte. Por tanto, para realizar un análisis interesante proponemos atender a los siguientes detalles:

- Etapa formativa en la que se encuentra el jugador (valorar las características del juego en función de la etapa)
- Habilidad específicas (técnicas y físicas) que intervienen en el desarrollo y ejecución del fundamento.
- Atender a los factores que determinan la estructural formal y funcional del baloncesto. Tales como, el espacio de juego (zonas de anotación, de conservación...etc.) el balón, el reglamento del juego, la puntuación, los compañeros, los adversarios y como no, los aspectos tácticos ligados a ese fundamento concreto.

2. ¿Cómo debemos plantear la enseñanza/aprendizaje de las acciones técnico-tácticas?

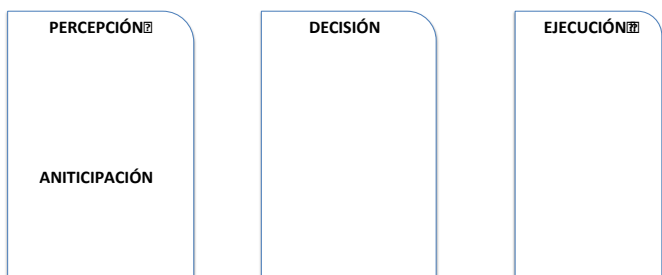
2.1 Conocimientos previos de los jugadores

Partir de los conocimientos que tienen los jugadores es fundamental, porque nos ayudarán a definir y programar una línea de trabajo sobre el fundamento permitiéndonos establecer un punto de partida. Por tanto, debemos 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. A continuación mostramos el proceso que consideramos interesante.



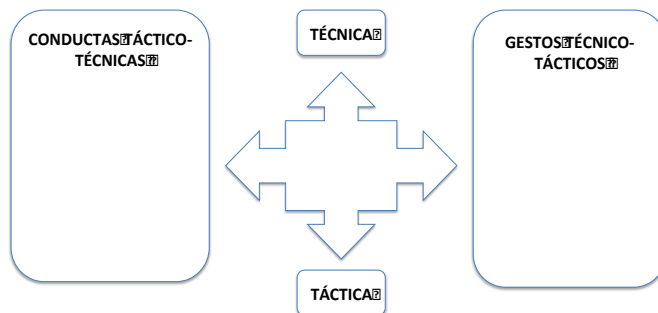
2.2 Establecimiento de los procesos “percepción-decisión-ejecución”

En este momento es necesario establecer mecanismos para el desarrollo de los procesos de “percepción-decisión-ejecución”. Llevar a cabo esta tarea nos permitirá conocer recoger e interpretar tanto las características del entorno como del propio sujeto para conocer el tipo de selección de la respuesta de nuestros jugadores en base a la percepción, así como los patrones motores que utiliza nuestro jugadores en la realización del movimiento.



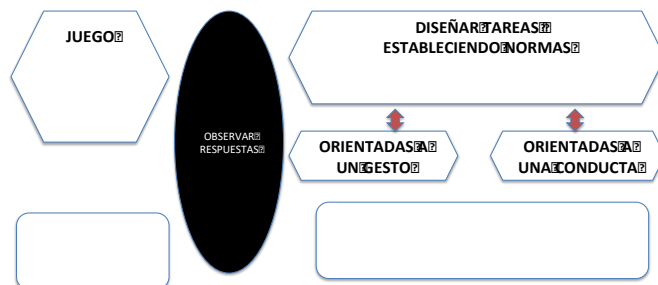
2.3 Desarrollar acciones técnico-tácticas concretas

Este es uno de los puntos más importantes de la metodología de trabajo en este proceso de enseñanza/aprendizaje y es que según este método es necesario desarrollar de manera conjunta acciones técnico-tácticas con el fundamento a trabajar. Abogamos por un planteamiento multitarea que permita controlar qué contenidos, habilidades o medios técnico-tácticos debemos enseñar y en base a qué conductas o gestos que nos permitan desarrollar ese fundamento.



2.4 Establecer una metodología motivante y significativa

Proponemos un metodología basada en el juego como proceso de iniciación deportiva, orientada hacia la asimilación de conductas o gestos. El juego debe tener pocas normas y pocas consignas para que la tarea no suponga un reto inalcanzable y además, sea el propio jugador capaz de descubrir aquello que queremos trabajar. En base al juego como método de iniciación, podremos observar las respuestas de los jugadores y esta información nos permitirá diseñar tareas orientadas al gesto u orientadas a una conducta concreta.



2.5 Mantener un feedback constante entre entrenador-jugador

Es necesario que exista una comunicación entre las partes para poder conocer si el proceso que estamos llevando a cabo es correcto o debemos realizar alguna modificación. En este feedback constante debemos tener en cuenta:

- **Refuerzo: ¿para qué sirve?** para aprender y mantener nuevas conductas deseables. **¿Cuándo usarlo?** Sobre todo al principio y poco después, dependerá del carácter del jugador (unos necesitarán más refuerzo que otros y esto debemos ser capaces de controlarlo). **¿Cómo usarlo?** Justo después de que el jugador emita la conducta deseable y también cuando el

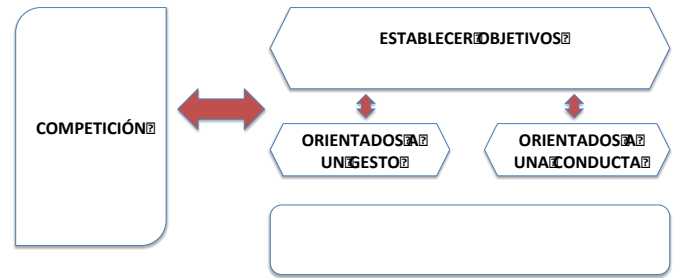
jugador se aproxima a la conducta deseable.

- **Castigo:** ¿para qué sirve? para eliminar conductas no deseables. ¿Cuándo usarlo? Cuando la conducta no puede permitirse. ¿Cómo usarlo? Primero, avisar, seguidamente readmitir al jugador, no castigar con ejercicios físicos y sobre todo que por utilizar el castigo no perjudique al equipo.
- **Extinción:** ¿para qué sirve? para eliminar conductas no deseables. ¿Cuándo usarlo? Cuando la conducta sí puede permitirse y se pretende llamar la atención. ¿Cómo usarlo? Prescindiendo del jugador (entendido como "no hacer caso de ese comportamiento puntual").

| | ¿Para qué sirve? | ¿Cuándo usarlo? | ¿Cómo usarlo? |
|-------------------|---|---|--|
| REFUERZO' | - Para aprender nuevas conductas deseables - Para mantener conductas deseables | - Mucho al principio y poco después - A menudo cuando el carácter del jugador lo exige | - Justo después de que el jugador emita la conducta deseable - Reforzar también las aproximaciones a la conducta deseable |
| CASTIGO' | - Para eliminar conductas no deseables | - Cuando la conducta no puede permitirse | - Avisar primero - Re-admitir al jugador - No castigar con ejercicios físicos - No perjudicar al equipo |
| EXTINCIÓN' | | | |

2.6 Adecuar la competición a las necesidades y capacidades de los jugadores

En el planteamiento de las tareas existe un factor importante que se debe tener en cuenta, y este es la competición. La competición nos guste o no, está ligada a este deporte y por tanto en el momento de plantearte una tarea, necesitamos plantearnos competición. Pero no competición para ganar, sino competición orientada a base de la modificación de reglas, componentes del juego y otros, que permitan orientar la tarea hacia un gesto o una conducta concreta. No olvidemos reforzar aquello que queremos enseñar y que está secuencializado.



3. ¿Cómo planificar y estructurar las tareas del proceso de enseñanza/aprendizaje?

3.1 Marco teórico (etapa, contenido a trabajar, objetivos, condicionantes y otros).

A continuación te presentamos un marco teórico que engloba una pequeña estructura sobre los detalles a tener en cuenta para planificar y programarte las tareas a partir de esta metodología planteada.

En primer lugar es necesario tener en cuenta:

ETAPA en la que se encuentra el jugador. (Iniciación, formación general, especialización, alto rendimiento, post alto rendimiento).

CONTENIDO A TRABAJAR: seleccionar qué gesto técnico-táctico y que conducta táctica-técnica queremos desarrollar para el fundamento de trabajo seleccionado.

OBJETIVOS PRINCIPALES: en esta fase es importante definir si el objetivo es en ataque o en defensa y a partir de aquí, condicionar a uno u otro en función de qué aspecto se quiere reforzar). Seguidamente hay que plantearse si el objetivo es global o individual; con balón o sin balón... etc. En el momento de plantearte los objetivos habrá que atender a:

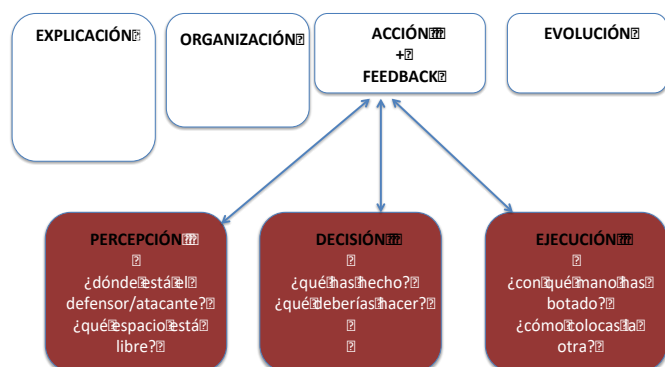
- **Condicionantes** (Nº de jugadores, instalación, materiales necesarios para desarrollar el gesto o conducta concreta...)
- **Consignas** que vamos a dar a los atacantes y a los defensores.
 - o Organización-Problema-Resolución del problema.
- **Datos a evaluar:** saber en qué detalles queremos incidir (a pesar de que otros se estén haciendo mal, debemos aprender a focalizar la atención en los

detalles del gesto o conducta que estamos trabajando, esto no significa que si existiesen errores de ejecución en gestos o conductas concretas no corriamos esos detalles).

- **Evolución de la tarea:** pensar sobre las variables que podemos incorporar en la tarea que nos ayuden a reforzar/afianzar un gesto o conducta.
- **Valoración y evaluación:** de las conductas o gestos trabajados. Esta fase nos permitirá extrapolar si el trabajo planteado es correcto o no, así como ayudarnos a plantear nuevas tareas que modifiquen/afiancen el gesto o conducta seleccionado.

3.2 Marco práctico

Os presentamos un cuadro resumen que muestra el proceso práctico de cómo explicar, organizar, actuar y evolucionar en el momento de plantear la tarea a tus jugadores.



4. Propuesta práctica de la progresión en la enseñanza/aprendizaje del pase

4.1 Etapas I, II y III

Os presentamos una progresión de la metodología en diferentes etapas para trabajar el pase. Estas etapas que proponemos son una pequeña evolución en el desarrollo lógico de los procesos de asimilación de un jugador respecto al pase.

Etapa I

- Potenciar la pérdida de miedo al impacto del móvil, así como afianzar la confianza en el trabajo de equipo.
- Desarrollar las habilidades perceptivo-motrices, básicas y genéricas a través del juego.
- Mejorar el manejo de móviles y desarrollar las habilidades manipulativas, atendiendo a las variables perceptivo-motoras, espaciales-temporales (correcta apreciación de la trayectoria, ajuste y sincronización del movimiento del objeto-sujeto) a las variables de ejecución (ajuste ojo-mano y coordinación del movimiento) y a las variables cognitivo-motrices (decisión del momento de iniciar el lanzamiento, decisión de la dirección del movimiento del sujeto hacia el objeto y decisión de la dirección del lanzamiento).

Etapa II

- Desarrollar el pase como elemento de colaboración que permita el avance y la rápida finalización del ataque (contraataque), mejorando tanto la precisión del pasador como la del receptor en carrera. Utilizando un tipo de pase u otro en función de la oposición y la situación espacial.
- Afianzar el pase como elemento de conservación; atendiendo a la mejora de ángulos de pase mediante el bote y los pivotes, así como generar líneas de pase que lo faciliten.
- Enriquecer el trabajo de recepción mediante el uso de fintas de desmarque.
- Mejorar el timing del pase y espacios de pase tras el desmarque.
- Atender al impulso y direccionalidad de dedos, muñecas y brazos.
- Progresar y finalizar con el pase como aspecto táctico.
- Encontrar espacios de pase tras dividir.
- Permanecer en contacto con el suelo a la hora de pasar, mejorando ángulos de pase mediante los pivotes.

Etapa III

- Aproximar el balón a la canasta (posiciones interiores), mejorando tanto la precisión del pasador como la del

receptor en estático. Utilizando un tipo de pase u otro en función de la oposición y la situación especial, así como el uso de fintas, pivotes...etc.

- Afianzar el pase desde posiciones interiores; atendiendo a la mejora de los ángulos de pase mediante el bote y los pivotes, así como generar líneas de pase que lo faciliten.
- Mejorar el timing del pase y espacios de pase tras el desmarque en situaciones de bloqueo indirecto.
- Atender al impulso y direccionalidad de dedos, muñecas y brazos.
- Encontrar espacios de pase en el bloqueo directo así como generar líneas de pase en las continuaciones que lo faciliten.

momento en el que se aplica, de la intensidad...etc; se producen en función de las circunstancias de juego.

4.2 Conclusiones (ventajas del estilo de enseñanza)

1. Obliga al sujeto a tomar decisiones, lo cual favorece el desarrollo de la inteligencia específica para jugar.
2. El aprendizaje es significativo, es decir, lo que se aprende tiene un sentido lógico para el jugador.
3. Favorece el descubrimiento por sí mismo de acciones técnicas o conductas de juego, lo que significa que los jugadores participan en la elaboración de sus propios aprendizajes.
4. Forman jugadores con un amplio bagaje de respuestas motrices, ante situaciones cambiantes.
5. Los aprendizajes son transferibles al juego real.
6. Permiten que cada jugador evolucione con su propio ritmo personal.
7. Ayuda a aumentar la motivación de los jugadores y el interés por la práctica del baloncesto.
8. Permite el desarrollo o mejora de varios contenidos de juego simultáneamente, por lo que se produce un aprendizaje global.
9. Favorecen el desarrollo de la creatividad.
10. Se produce un aprendizaje técnico en condiciones tácticas, es decir, en situaciones reales en las que la elección del gesto técnico, del