



*Revista Digital de Educación Física*

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

## **EDITORIAL**

### **"HACIA UNA ENSEÑANZA SISTÉMICA DE LOS DEPORTES DE EQUIPO"**

La evolución que ha experimentado la sociedad en general en los últimos 20 años ha generado la necesidad de crear áreas o campos específicos de conocimiento, con objeto de profundizar en los avances y hallazgos científicos y favorecer tanto su desarrollo como la aplicación práctica. Todo ello servirá como guía y apoyo durante el proceso y puente entre la teoría y la praxis, permitiendo optimizar el trabajo a través de su planificación, desarrollo y control, sustentando las actuaciones sobre una base científica que favorezca la consecución de los objetivos propuestos inicialmente.

Las diferentes teorías que han surgido en el campo del entrenamiento deportivo nos obligan a reconstruir nuestros planteamientos de trabajo. Debemos transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje (E-A) desde una perspectiva tradicional que suma y acumula elementos técnicos, tácticos, físicos y psicológicos de forma aislada, a otra perspectiva actual de carácter holística y sistémica que entiende que el comportamiento del jugador se configura a través de un aprendizaje global en el que se integran todos estos componentes en un mismo entorno de aprendizaje.

La enorme complejidad que supone la práctica de los deportes colectivos, de carácter incierto o de elevada incertidumbre, demanda la necesidad de una didáctica específica de enseñanza que, respetando su lógica interna (relaciones que se establecen constantemente entre los elementos que configuran una acción de juego), se oriente principalmente hacia el desarrollo de los procesos perceptivos y decisivos (táctica individual y colectiva). Ambos aspectos condicionarán profundamente el proceso observable de ejecución (técnica), con objeto de que

los jugadores puedan organizar e interpretar los estímulos que configuran su entorno y construir en cada ensayo de forma autónoma y eficaz la solución a la tarea que se le plantee. Por el contrario, deberemos evitar que el jugador se dedique exclusivamente a retener la solución, huyendo por tanto de tareas que determinen previamente dónde y cuándo ejecutar un determinado fundamento, diseñando para ello tareas que provoquen la aparición de la conducta deseada, enfrentándole a las situaciones que así lo demanden.

Esta nueva concepción del aprendizaje entiende al individuo como un sistema complejo, una máquina de adaptación al medio dinámico en el que se desenvuelve que se autorregula constantemente en base a las modificaciones que se generan en su espacio más inmediato. Para su correcto desarrollo, necesitará del diseño de un entorno variable de aprendizaje donde la resolución de problemas sea su principal contenido, ya que el conocimiento no se encuentra ni en el sujeto ni en el objeto de conocimiento, sino en la interacción entre ambos.

Las nuevas expectativas que conforman las ciencias de la complejidad entienden el proceso de entrenamiento deportivo de los deportes sociomotores de equipo como un sistema donde se integran las estructuras cognitivas, condicionales y socioafectivas. Estas estructuras están orientadas hacia el desarrollo global y específico del jugador como medio para la adquisición de patrones generales de comportamiento que se sustentan en principios y subprincipios de actuación de carácter individual y colectivo, teniendo siempre presente el horizonte condicional del deporte que nos ocupa.

Este nuevo modelo contemporáneo de pensamiento no reduccionista propone una comprensión de la planificación del entrenamiento deportivo hacia un paradigma cuya dimensión se estructure en multiniveles que se interrelacionen entre sí. El equilibrio y el desequilibrio se convertirán por tanto en transiciones necesarias que configuren el entorno de aprendizaje, caracterizado por la especificidad de las tareas y la autorregulación de los jugadores inmersos en un entorno variable de redes relacionales.

Con objeto de alcanzar los objetivos propuestos, el entrenamiento deportivo deberá combinar de forma adecuada todos los elementos que integran el proceso de formación en un marco de interacciones dinámicas estructurado en unidades lógicas de aprendizaje de carácter contextualizado (juegos reducidos). Se deberá reducir la complejidad de las situaciones reales de la propia competición a través de una carga variada, genérica y progresiva que provoque el efecto deseado a través de perturbaciones o modificaciones significativas específicas del entorno, favoreciendo con ello que se produzcan las fluctuaciones necesarias que activen los mecanismos de adaptación de los jugadores.

Teniendo en cuenta las teorías actuales de enseñanza, y que cada campo de estudio tiene una singularidad en sus contenidos, y por tanto, una necesidad diferenciadora en los métodos de enseñanza, proponemos una metodología integradora y activa a través de estilos de enseñanza que impliquen cognoscitivamente a los jugadores, con objeto de que desarrollen las capacidades perceptivas y de decisión y puedan resolver con eficacia las situaciones a las que se enfrentan. Utilizaremos técnicas de enseñanza por resolución de problemas y descubrimiento guiado que favorezcan tanto el desarrollo de su autonomía durante todo el proceso como la retención de los conocimientos, pues el recuerdo depende fundamentalmente de la profundidad con la que éste se haya adquirido. Y finalmente desarrollaremos estrategias de práctica globales que posibiliten la adquisición de los conocimientos de forma significativa, pues la persona accede al conocimiento a través de la comprensión.

Nosotros, entendemos la enseñanza de cualquier contenido no como la suma de sus técnicas, sino como un conjunto de relaciones que se combinan constantemente, por lo que enfrentaremos al jugador a la situación global que ha de originar la particular y adoptada reacción deseada. Provocaremos las fluctuaciones e intensidades (unidades de carga) necesarias que mejoren la capacidad de adaptación del individuo que actúa, ya que por debajo de ciertos umbrales no se realizan las adaptaciones necesarias para su mejora. De este modo, favoreceremos que sea el propio jugador el que organice los estímulos del medio, capte la idea, sus aspectos más significativos y relaciones básicas, fusione las diferentes señales en un mismo patrón que tenga sentido para él (aprendizaje significativo), y finalmente lo integre con su experiencia en una unidad lógica. Todo ello constituirá una relación comprensiva de los elementos que lo componen, es decir, un APRENDIZAJE (ordena, relaciona, comprende y aprende).

**Pablo Camacho Lazarraga**

*Profesor Centro Universitario San Isidoro (Sevilla, España)*

*Email: [pcamacho@centrosanisidoro.es](mailto:pcamacho@centrosanisidoro.es)*