

CREACION, OCUPACION Y APROVECHAMIENTO DEL ESPACIO COMO CONCEPTO BASICO PARA LA APLICACION DE LOS MEDIOS TECNICO/TACTICOS COLECTIVOS ESENCIALES EN LOS DEPORTES DE EQUIPO

Resumen

El objetivo en los deportes colectivos es buscar un espacio favorable para realizar una acción técnico/táctica individual, generalmente chutar/rematar en fútbol o lanzar a canasta en baloncesto por ejemplo. Las diferentes acciones motrices realizadas por los jugadores giran entorno a este concepto. Por ello, se trata de buscar una situación lo más favorable posible como por ejemplo un lanzamiento a canasta con la menor oposición o en fútbol una situación de uno contra el portero (dado que en este deporte es difícil observar una situación de un atacante contra ningún defensor). En este trabajo se realiza una propuesta planteando el proceso a seguir para mejorar el aprendizaje/enseñanza de este concepto, aprovechando actuaciones colectivas en el espacio.

Palabras clave: Deportes colectivos. Táctica. Espacio.

Introducción

A partir de los estudios realizados por Parlebas (1981/88), se crea una corriente cuyo objetivo es establecer o analizar la relación entre los parámetros que componen la estructura de los deportes que configuran su "lógica interna", según sus propias palabras. Esta línea es mantenida por una corriente llamada "praxeología motriz". Parlebas (1981) la define como "la ciencia de la acción motriz, especialmente de las condiciones, los modos de funcionamiento y los resultados de la puesta en situación de dichas acciones".

Según Moreno (1995), uno de los más destacados representantes de esta corriente, el análisis de la estructura que configura los deportes y determina su lógica interna y el desarrollo de la acción de juego ha sido hecha desde diferentes perspectivas, las cuales resume en dos :

- La configuración de la estructura y el desarrollo de la acción dependen de la ejecución o acciones técnicas.
- La configuración de la estructura y el desarrollo de la acción depende del comportamiento estratégico y las decisiones de los sujetos participantes junto con las características de cada deporte.

Posteriormente, estima que la primera de estas perspectivas es más apropiada para los deportes psicomotrices desarrolladas en espacios estandarizados, y la segunda para los sociomotrices, pero ambas se complementan porque, lógicamente, en todos los casos hay ejecución y decisión.

Finalmente, este autor, considera que la estructura de los deportes viene determinada, en todos los casos, por los siguientes parámetros (figura 1):

- La técnica o modelos de ejecución.
- El reglamento de juego.
- El espacio de juego y su uso.
- El tiempo de juego y su empleo.
- La comunicación motriz.
- La estrategia motriz deportiva (incluyéndose en ella la táctica).

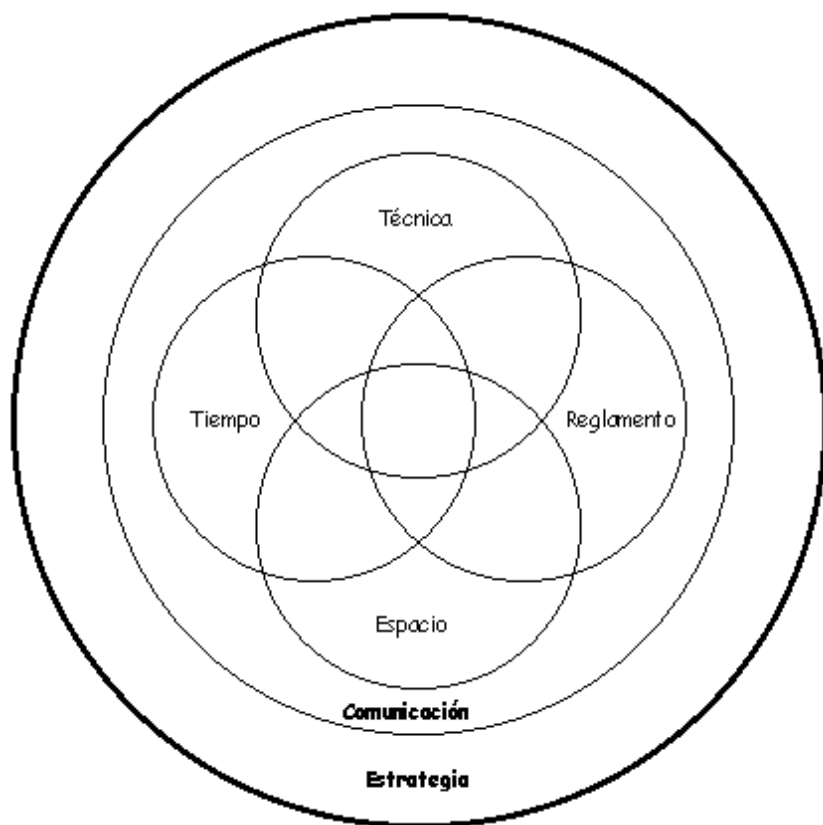


Figura 1. Estructura funcional de los deportes de equipo (Moreno, 1994)

Espacio de juego

Todos los deportes se asientan sobre una definición del espacio que los inserta en un cuadro de referencia y en un lugar de acción. La acción de juego se desarrolla en el interior de un espacio con fronteras claramente delimitadas fuera de las cuales el juego no tiene sentido.

El espacio deportivo, o de juego, está comúnmente dividido en sub-espacios y zonas diversas, las cuales están afectadas por privilegios que condicionan el comportamiento motor de los participantes y caracterizan las diferentes especialidades deportivas, dándoles un carácter original.

Considerando las características del espacio deportivo Parlebas (1981) distingue dos tipos de situaciones espaciales:

- Aquellas en las que el espacio formal es estable y estandarizado.
- Aquellas en las que el espacio formal es portador de incertidumbre, y por consiguiente de imprevistos para el participante.

Según Moreno (1995) otro criterio a tener en cuenta con referencia al espacio en los deportes de equipo es que éste se constituye en el intermediario de las interacciones puestas en práctica por los jugadores, lo que lo convierte en un espacio de interacción motriz que modela en gran medida el comportamiento de cada uno de los jugadores.

Este criterio de interacción motriz entre los participantes posibilita establecer dos nuevos tipos de situaciones espaciales:

- El espacio en el que el individuo que actúa está sólo.

- El espacio en el que el individuo que actúa está en interacción con los demás.

Este segundo espacio presenta una situación en la que la comunicación da al espacio un valor complementario original, de forma tal que el jugador lo percibe en función de sus compañeros/adversarios que suscitan una oposición. A estas situaciones sociomotrices que cambian el espacio social del terreno, con el espacio multiforme y cambiante de la interacción motriz se denomina espacio sociomotor (Moreno, 1994).

El espacio en los deportes de equipo se caracteriza por ser un espacio estable y estandarizado y a la vez un espacio en el que el individuo actúa en interacción con los demás.

Pintor (1988) afirma que la utilización eficaz del espacio debe ser el punto de partida para la elaboración de un sistema de ataque; ya que las acciones defensivas tienen como objetivo principal restringir el espacio de acción de los atacantes, "cuanto más amplio sea el espacio individual disponible para éstos, más fáciles serán las maniobras motrices que puedan efectuar, lo que a su vez producirá mayor dificultad a los defensores para contrarrestarlas". Para ello, los jugadores que actúan en el juego deberán distribuirse eficazmente en el espacio disponible. Ello exige la máxima dispersión posible. Ésta máxima dispersión tendrá por tanto como objetivos:

- Favorecer las propias acciones
- Dificultar las de los oponentes

Por otra parte, esta distribución o reparto del espacio, podrá ser (Pintor, 1988):

– Homogénea. Los jugadores están distribuidos en el espacio de forma proporcional, generalmente va a estar relacionada con las disposiciones iniciales que son el punto de partida del sistema de juego:

- Máximos espacios de acción individual (el máximo espacio posible en el entorno próximo para evolucionar con o sin balón).
- Máximas relaciones directas/próximas entre los componentes del equipo (máximo número de líneas de comunicación).

– Heterogénea (relacionada también con las disposiciones iniciales), se basa en las mismas nociones anteriores, con la variante de que se intenta con ellas la consecución de determinados objetivos tales como:

- Beneficiar algún o algunos jugadores en zonas donde existan dispersiones ampliadas.
- Beneficiar a otro u otros en zonas donde existen agrupaciones en circunstancias en donde se produzcan determinadas formas de descomposición del agrupamiento.

– Mixta. Hace referencia al uso del espacio durante la evolución y funcionamiento dinámico del sistema, de modo que se producen dispersiones homogéneas y heterogéneas de forma simultánea y sucesiva, en parte o en todo el espacio de acción. Se llevan cabo mediante la alternancia entre:

- Dispersiones máximas a distancia eficaz (por el mismo objetivo y consideraciones que en las disposiciones iniciales: que el jugador disponga del máximo espacio posible para evolucionar con o sin balón).
- Agrupaciones parciales y esporádicas para:
 - Ampliar el espacio de acción de algún o algunos jugadores en otras posiciones.
 - Facilitar las acciones de los jugadores con o sin él, o de ambos, mediante la aplicación de medios técnicos/tácticos colectivos básicos diversos.
 - Lograr ambos objetivos simultáneamente. Todo ello con la finalidad de que las interacciones (los sistemas de relaciones) que se puedan establecer entre los jugadores a través de la utilización de los diversos espacios estructurados sean eficaces.

Figura 2. Modelo estructural del acto táctico (Malho, 1969)

Este principio es el cimiento que permite construir la estructura del juego colectivo eficaz, ya que, en primer lugar, la disposición inicial de los jugadores va a facilitar o va a perjudicar el comienzo del desarrollo del sistema dependiendo del planteamiento estratégico previo, lo cual estará en función de diversas circunstancias, y en segundo lugar, la distribución dinámica y cambiante de los jugadores durante la ejecución de los diversos comportamientos motrices individuales y colectivos (creación, ocupación y aprovechamiento del espacio), facilitará o perjudicará el logro de los objetivos momento a momento dependiendo de la adecuada o inadecuada estructuración espacial que se efectúe.

El tiempo

Toda acción de juego se da en un espacio y en un tiempo determinados, es decir, que necesariamente la dimensión espacio/temporal condiciona el dónde y el cuándo tiene lugar el desarrollo de la acción de juego.

Uno de los aspectos que está siempre contemplado en los reglamentos deportivos es el referido al control del tiempo de juego en varias de sus vertientes, como uno de los factores determinantes de la lógica interna del juego.

Cualquier encuentro deportivo que se celebre se desarrolla siempre conforme a un ritmo temporal que puede ser fácilmente observado y analizado.

Con lo que acabamos de decir, se demuestra que el tiempo incide en el desarrollo de la acción de juego, conforme a una doble dimensión.

- Por un parte, la referida al control del tiempo que viene configurado por las reglas de juego, denominado por Menaut (1982) sincronía externa, donde se contemplan las subdivisiones del tiempo, el control de las paradas del juego, la duración de los encuentros y el momento de inicio de determinadas acciones, entre otros aspectos.
- Por otra parte la dimensión temporal referida a la secuencialidad de las acciones y ritmo de juego, denominada por el mismo autor dicronomía interna, donde se inserta el control temporal de las acciones y el tiempo de interacción, entre otros aspectos.

Creación, ocupación y aprovechamiento del espacio

Según Brüggemann y Albrecht (1993) "el jugador sin balón aparta a su adversario directo del momento actual de juego, para proporcionarle más espacio de juego al poseedor del balón y mejorar temporalmente la relación numérica de los jugadores. La carrera que crea espacio (alejándose del poseedor del balón) sitúa al defensor ante la decisión de seguir a su adversario directo para que no le puedan pasar, o de dejarlo correr para ayudar a su compañero en la defensa del balón o impedir el avance en solitario de un atacante sin oposición."

La Escuela Nacional de Entrenadores de Fútbol (1995) lo define como "aquellos lugares del campo que se encuentran desiertos por abandonarlos, previamente, un compañero del poseedor del balón y el adversario que le marca (creación). La acción consecuente de un jugador que se desplaza a un lugar dejado desierto previamente por un compañero y un adversario nos demuestra su ocupación".

Por lo tanto, podemos decir que, la creación, ocupación y aprovechamiento del espacio es un concepto básico del juego que nos conduce a cumplir con éxito los principios generales del mismo, aplicando los medios técnicos/tácticos colectivos básicos adecuados.

Es necesario realizar un análisis de este concepto para poder plantear situaciones de entrenamiento, para realizarlo hemos seguido el esquema propuesto por Malho en 1969 (figura 2). El espacio se puede crear de

tres formas diferentes (figuras 3, 4 y 5) en función del jugador estímulo.

A nivel metodológico no se trata de automatizar estos movimientos, sino que los alumnos/jugadores aprendan a analizar las situaciones de juego para a partir de ahí puedan aplicar la/s solución/es más adecuada/s en función de unas normas/reglas que establece el entrenador; éstas son:

- El poseedor el balón no deberá realizar un pase si no existe línea de pase.
- Primará la cercanía al objetivo (canasta, portería, etc.).

Figura 3

Figura 4

Figura 5

Bibliografía

- BRÜGGEMANN, D. y ALBRECHT, D. (1993). Entrenamiento moderno del fútbol. Hispano Europea. Barcelona.
- HERNANDEZ MORENO, J. (1993). Fundamentos del deporte: análisis de las estructuras del juego deportivo. INDE. Barcelona.
- MAHLO, F. (1969). La acción táctica en el juego. Vigot. La Habana.
- MENAUT, A. (1992). Estructuras cognoscitivas y lógica de la acción del juego. Kirola Ikertuz. 5, 25-45.
- PARLEBAS, P. (1981). Contribution a un lexique commenté en science de l'action motrice. INSEP. París.
- PINTOR, D. (1988). Principios de elaboración, desarrollo y ejecución de los sistemas de juego en la fase de ataque. III Curso de Entrenadores de Baloncesto. Federación Española de Baloncesto. Escuela Nacional de Entrenadores. Toledo.
- R.F.E.F. (1995). Táctica. Estrategia y sistemas de juego. Gymnos. Madrid.

Curso 1998 / 1999

Página 9 de 9

