

## LA TÁCTICA EN LA PELOTA MANO: INTRODUCCIÓN DESDE LOS JUEGOS MODIFICADOS

### TACTICS IN THE HANDBALL: INTRODUCTION FROM THE MODIFIED GAMES

Jesús Vicente Ruiz Omeñaca  
Universidad de La Rioja. España  
jesus-vicente.ruiz@unirioja.es

Álvaro Untoria Hervías  
Universidad de La Rioja. España  
Pelotari profesional con la empresa ASPE alvaro.untoria@alum.unirioja.es

RECIBIDO: 16.03.2020

ACEPTADO: 07.06.2020

#### Resumen:

La pelota mano se ubica entre los deportes de oposición cuando se juega en competición individual y de cooperación-oposición, en las situaciones de mano parejas. Ambas alternativas comparten aspectos tácticos con el resto de deportes de muro y con los de cancha dividida. En el presente trabajo se abordó un doble objetivo: profundizar en los principios tácticos más relevante en este deporte y ofrecer alternativas para su tratamiento didáctico desde los juegos modificados.

Tras realizar una revisión bibliográfica, se hizo un recorrido por los principios y las decisiones tácticas más frecuentes en cada una de las modalidades de la pelota, pasando, a continuación, a plantear las posibilidades que abren los modelos, comprensivo e integrados, en el aprendizaje de la toma de decisiones. Finalmente se ofreció un conjunto de juegos modificados a modo de ejemplificación en la introducción gradual y contextualizada de la táctica en los procesos de aprendizaje de este deporte.

**Palabras clave:** Pelota mano, táctica, enseñanza para la comprensión, juegos modificados

#### Abstract:

Basque pelota is positioned as an opposition sports when it is played individually and as a cooperative-opposition when it is played in pairs. Both alternatives share some tactic aspects with other sports played in court walls and divided courts. In this paper a double aim was approached: to deep in the more relevant tactics principles of this sport and to offer alternatives for its teaching treatment from modified games.

After doing a bibliographical research, a route over the most common principles and decisions in each modality was designed. Thenceforth the different possibilities that compose the comprehensive and integrated in the learning of the decision-making, were set out. Finally it was displayed a group of modified games as an exemplification in the gradual and contextualized introduction of tactics in the learning processes of this sport.

**Keywords:** Basque pelota, tactic, comprehension teaching, modified games

#### Introducción

La pelota mano se erige como un deporte con un importante componente tradicional cuya práctica se circunscribe a espacios concretos dentro de países como España, Francia o México.

Como actividad deportiva se ubica dentro de los deportes de muro (Devís y Peiró, 1992), cuya dinámica se basa en golpear el móvil contra una pared vertical con la finalidad de que bote dentro de la zona de juego y el adversario o adversarios no puedan devolverlo o, si lo hacen, sea fuera de los límites de dicha zona. En lo que se refiere a las

modalidades existentes, la jugada en individual a frontón completo o con restricciones espaciales, tal como sucede en la alternativa de cuatro y medio, se sitúa dentro de los deportes sociomotores de oposición, mientras que la modalidad de parejas se ubica entre los deportes sociomotores de colaboración-oposición, en ambos casos en entorno estable (Parlebas, 1988; Lagardera y Lavega, 2003). Tomando como referencia la taxonomía de Hernández Moreno y Rodríguez Ribas (2004), que nos emplaza también a la Praxiología motriz, se suman elementos adicionales en virtud de los cuales, las diferentes modalidades de pelota se ubican entre las tareas de espacio estandarizado y común cuyo objetivo motor se centra en enviar y/o evitar el reenvío del móvil.

Los deportes de oposición y los de colaboración-oposición de muro y de cancha dividida mantienen un conjunto de elementos compartidos entre los que destacan la demanda de estabilidad emocional, un alto grado de participación del mecanismo perceptivo y de toma de decisiones en aras de crear situaciones ventajosas y contrarrestar las del adversario o adversarios, una implicación elevada de los mecanismos de ejecución motriz, la exigencia de un alto dominio técnico, la puesta en juego de decisiones tácticas en contextos de contracomunicación motriz y la alta demanda de capacidades físicas bajo parámetros específicos de cada modalidad deportiva (Ruiz Omeñaca, 2014).

Dentro de este marco, las decisiones tácticas defensivas se asocian a la ubicación en el espacio de juego y la reubicación tras cada acción y al golpeo del móvil para ganar tiempo y recuperar la posición. Mientras, las de carácter ofensivo tienen que ver el golpeo del móvil dirigiéndolo hacia lugares donde sea difícil devolverlo, usando principios de amplitud y profundidad, manteniendo al oponente en una zona determinada, o haciéndolo con intensidad para dificultar la posibilidad de reacción (Ruiz Omeñaca, 2014).

El tratamiento de la pelota desde diversas ópticas ha sido objeto de diferentes trabajos (Martos y Usabiaga, 2014; Urdampilleta y Palomo, 2012 a; Urdampilleta y Palomo, 2012 b; Urdampilleta, Palomo y Martínez-Sanz, 2012; Usabiaga y Castellano, 2011; Usabiaga y Castellano, 2014). Sin embargo, sus principios tácticos y la acción didáctica en relación con ellos a partir de diferentes modelos didácticos no ha sido un tópico objeto de estudio. Entre estos modelos adquieren especial relevancia el modelo de enseñanza para la comprensión y los modelos integrados.

Frente a modelos de aprendizaje que priorizan la técnica en situaciones descontextualizadas y desde ahí avanzan hacia los procesos de toma de decisiones, el modelo de enseñanza para la comprensión concede especial prevalencia a la práctica en contextos próximos a las situaciones reales de juego y prioriza los aprendizajes decisionales, mientras que la técnica se integra como una forma contextualizada de dar cauce a esas decisiones en aras de la consecución de los objetivos propios del juego (Castejón Giménez, Jiménez y López, 2003; Devís y Peiró, 1992; Gómez, 2009; Monjas, 2007). De este modo se ubica el foco en el conocimiento práctico, en el por qué, cuándo, dónde y cómo en relación con una situación de juego, lo que demanda de la comprensión del propio juego y de sus requerimientos y se vincula primero a la toma de decisiones tácticas y después a la adquisición contextual y dotada de sentido de las habilidades técnicas que traducen las decisiones en acciones.

Bajo este prisma, los jugadores a partir de la práctica de situaciones de juego propias de la pelota, pueden tomar conciencia de las demandas tácticas que devienen durante la práctica, experimentar y hallar soluciones y generalizar principios de acción ante situaciones similares.

Se abre la puerta, a partir de aquí, a la transferencia de los aprendizajes en una doble dirección: horizontal, en relación con situaciones motrices que mantienen un alto grado de identidad estructural con la pelota, y vertical, centrada en la profundización progresiva en relación con los principios tácticos de esta modalidad deportiva. Un planteamiento lógico en el proceso de aprendizaje, especialmente en contextos escolares, pasa por iniciar la acción didáctica desde el modelo horizontal, primando elementos polivalentes, para avanzar después hacia el modelo vertical en relación con modalidades concretas.

La búsqueda de alternativas coherentes que den respuesta a las demandas de los propios procesos de aprendizaje unida a la superación de las dificultades inherentes al modelo comprensivo, condujo a opciones con parámetros compartidos

que se albergan bajo el paraguas de los modelos integrados (Castejón et al., 2003; Mitchel, Griffin y Oslin, 2003; Solà, 2010).

Con matices propios de cada opción, no se produce, en este caso, una prevalencia de la táctica sobre la técnica, sino que ambos elementos se mueven en un equilibrio en cuanto a las prioridades atribuidas. Así Griffin, Mitchel y Oslin (2003) promueven un modelo en el que una situación de juego es introducida resaltando sus elementos lúdicos y su carácter motivado. A continuación, generan interrogantes relacionados con los aspectos tácticos y técnicos y si se requiere de una mejora de naturaleza técnica se incorporan ejercicios ad hoc, para retornar al juego inicial y pasar a otros, bien relacionados con la transferencia surgida del primero, o bien dotados de mayor complejidad.

Castejón et al. (2003), por su parte proponen partir de situaciones ligadas al deporte objeto de aprendizaje, presentar simultáneamente los elementos técnicos y tácticos tratando de equilibrar las demandas y promover ciclos en los que se alterna alta demanda táctica y baja demanda técnica con baja demanda táctica y alta demanda técnica, finalizando con la integración de lo aprendido.

Y Solà (2010) desde el que denomina modelo didáctico funcional, no establece un elemento dominante en la relación táctica-técnica y aboga por la generación de contextos de juego para el aprendizaje simultáneo de ambos componentes.

En cualquier caso, los modelos comprensivos e integrados mantienen un referente común durante el proceso de aprendizaje: el uso de juegos modificados como base para el aprendizaje.

## **Fundamentación**

La introducción de la pelota mano en la escuela adquiere relevancia desde una perspectiva de conexión con la cultura motriz propia del entorno en diferentes comunidades y aporta, en otras, aspectos ligados a la recuperación de prácticas motrices tradicionales ya abandonadas, a la diversificación de las actividades que se ofrecen al alumnado y a la generación de situaciones vinculadas a la toma de decisiones en juegos de muro y de cancha dividida transferibles entre diferentes prácticas.

Con la base que suponen las aportaciones de los modelos comprensivo e integrados se elaboró una propuesta de naturaleza práctica cuyo foco estuvo guiado por los siguientes objetivos:

Delimitar los principios tácticos y las decisiones en las que estos se concretan en las modalidades de oposición y de cooperación propias de la pelota mano.

Profundizar en las potencialidades de los juegos modificados como recurso en el aprendizaje táctico de la pelota mano, abordando la secuenciación de algunos de estos juegos.

### **1. Delimitación de principios tácticos**

Para generar una propuesta práctica orientada hacia el aprendizaje en la toma de decisiones es preciso delimitar cuáles son estas decisiones. Las propias de la pelota mano forman parte de una plataforma compartida con los juegos de muro y, parcialmente, con los de cancha dividida. La complejidad táctica en la modalidad de cooperación-oposición (parejas) es mayor que la que corresponde a la modalidad de oposición (mano individual). No obstante, esta última precisa de la participación continuada, al no haber compañero, y, especialmente en su variante de cuatro y medio que obliga a jugar en un espacio más reducido, demanda procesos decisionales más rápidos, lo que se traduce en una mayor complejidad y en la puesta en práctica de acciones automatizadas no conscientes. Con todo, los principios tácticos propios de la modalidad de oposición y las decisiones asociadas a ellos representan un subconjunto en relación con la alternativa de cooperación-oposición.

Al tomar estas decisiones, Urdampilleta, Palomo y Martínez-Sanz (2012) consideran clave saber dónde está el contrario o contrarios con respecto a ti, determinar dónde te encuentras tú respecto a la cancha y ubicar al adversario o adversarios en la cancha.

En coherencia con este planteamiento, los elementos condicionantes en la toma de decisiones se asocian en la modalidad de cooperación-oposición a:

- La ubicación del jugador que golpea, del compañero y de cada uno de los adversarios dentro de la zona de juego y la posición del resto de jugadores con respecto al jugador que golpea.
- Las condiciones del jugador, del compañero y de cada uno de los adversarios.
- Elementos situacionales en el jugador, en el compañero y en cada uno de los adversarios: incidencia de la sobrecarga, incidencia de haberse visto liberado tras varios golpes sin entrar en el juego, tendencia en los últimos puntos, situación emocional...

Y en conjunto se presentan como especialmente relevantes un abanico de principios que se traducen en decisiones tácticas. Estos principios, junto las decisiones tácticas en las que se concretan, la modalidad o modalidades de oposición (O) y/o de cooperación-oposición (C-O) a las que se asocian y el jugador o jugadores para los que resulta útil cada decisión, -en el caso de que se trate de la modalidad de parejas- se recogen en la Tabla 1.

Tabla 1

Principios y decisiones tácticas y modalidades y jugadores a los que se asocia.

EN ATAQUE			
PRINCIPIOS	DECISIONES TÁCTICAS	MODALIDAD	JUGADOR EN MODALIDAD DE C-O
A. Tomar la iniciativa	A.1. Realizar golpes que obliguen al adversario a devolver con dificultad teniendo en cuenta que haya un buen balance entre posibilidades y riesgos asumidos (que la pelota golpee la chapa, que bote fuera...).	O y C-O	Zaguero y delantero.
B. Enviar la pelota donde resulte difícil devolverla.	B.1. Enviar la pelota con la mayor profundidad posible desplazando al adversario hacia atrás.	O y C-O	Zaguero y delantero.
	B.2. Enviar la pelota al espacio ubicado entre el delantero y el zaguero con trayectoria rápida (fuerte, con escasa altura y recorrido próximo a la recta).	C-O	Zaguero y delantero.
	B.3. Enviar la pelota con trayectoria baja y rápida junto a la pared izquierda.	O y C-O	Zaguero y delantero.
	B.4. Jugar a dos paredes con trayectoria baja y rápida abriendo al máximo el ángulo.	O y C-O	Delantero
	B.5. Realizar dejada junto a la chapa.	O y C-O	Delantero

	B.6. Jugar con trayectoria baja y rápida para que la pelota bote a los pies del adversario.	O y C-O	Delantero
	B.7. Enviar la pelota al lado de la mano no dominante del adversario.	O y C-O	Zaguero y delantero.
	B.8. Jugar con trayectoria baja y rápida hacia el ancho de la cancha	O y C-O	Zaguero y delantero.
C. Sobrecargar a un jugador.	C.1. Golpear varias veces seguidas sobre la zona del zaguero.	C-O	Zaguero y delantero.
	C.2. Golpear con trayectorias bajas a zona de delantero (pudiendo alternar o no entre jugar sobre pared izquierda y hacerlo al ancho).	C-O	Zaguero y delantero.
D. Sobrecargar en una determinada zona y cambiar.	D.1. Enviar la pelota con profundidad varias veces seguidas y cambiar a una trayectoria corta y rápida, dentro del espacio del zaguero adversario.	C-O	Zaguero.
	D.2. Enviar la pelota varias veces seguidas con trayectoria corta y rápida, dentro del espacio del zaguero adversario y cambiar a una trayectoria profunda.	C-O	Zaguero.
E. Alternar los envíos a espacios distantes correspondientes al mismo jugador.	E.1. Alternar entre el golpeo con profundidad y una trayectoria corta y más rápida (dentro del espacio del zaguero adversario, cuando se juega en parejas).	O y C-O	Zaguero.
	E.2. Alternar golpeo tenso próximo a la chapa para que bote de modo que esté junto a la pared izquierda en el momento de su devolución, con cambio al ancho, bien jugando a dos paredes o bien con trayectoria directa.	O y C-O	Delantero.
F. Golpear a contrapié	F.1. Enviar la pelota en dirección contraria a la que puede resultar previsible en función de la ocupación de espacios cuando el adversario ha iniciado el movimiento para reubicarse o para cubrir una zona desprotegida.	O y C-O	Zaguero y delantero.
G. Hacer creer al adversario que se va a realizar una acción diferente a aquella que se pretende llevar a cabo.	G.1. Adoptar la posición propia de un golpeo y cambiar en el momento previo a realizarlo.	O Y C-O	Delantero.
	G.2. Combinar la posición corporal de un golpeo con la realización de uno diferente.	O y C-O	Zaguero y delantero.
	G.3. Realizar una finta de golpeo dejando pasar la pelota para que golpee el zaguero.	C-O	Delantero.

EN DEFENSA			
PRINCIPIOS	DECISIONES TÁCTICAS	M O D A - L I D A D	JUGADOR EN MODALI-DAD DE PAREJAS
A. Cubrir espacios.	A.1. Realizar un reparto del zonas entre zaguero y delantero que permita cubrir el mayor espacio de juego, en función del lugar desde el que el adversario golpea la pelota y las posibles trayectorias de esta.	C-O	Zaguero y delantero.
	A.2. Ocupar un lugar dentro de la zona propia que permita cubrir el mayor espacio de juego, en función del lugar desde el que el adversario golpea la pelota y las posibles trayectorias de esta.	O y C-O	Zaguero y delantero.
B. Proteger zonas vulnerables.	B.1. Ubicarse en un lugar que permita acceder a espacios difíciles de cubrir con un buen balance tanto en la distribución del espacio con el compañero como en la relación entre riesgos y posibilidades.	O y C-O	Zaguero y delantero.
C. Golpear por evitar la entrada del delantero.	C.1. Golpear a la altura necesaria para impedir que el delantero pueda golpear la pelota.	C-O	Zaguero y delantero.
D. Golpear para generar tiempo y reubicarse.	D.1. Impulsar la pelota hacia una trayectoria alta y profunda.	O y C-O	Zaguero y delantero.
E. Balancear la relación complementaria entre las acciones dentro de la pareja.	E.1. Realizar un reparto de roles que permita acceder a la pelota sin solaparse con el compañero.	C-O	Zaguero y delantero.
	E.2. Intercambiar roles cuando el zaguero ha golpeado la pelota en zona de delantero y no dispone de tiempo para recuperar su posición.	C-O	Zaguero y delantero.
	E.3. Intercambiar roles cuando el delantero defiende el ancho de la cancha y el zaguero cubre los cuadros delanteros próximos a la pared izquierda	C-O	Zaguero y delantero.

## 2. Una propuesta basada en los juegos modificados

Los juegos modificados constituyen una alternativa lúdica que se sitúa en el punto de convergencia entre el juego entendido como actividad libre, autotélica y generadora de placer y bienestar, y el deporte como situación motriz regulada, institucionalizada y codificada en modo de competición (Ruiz Omeñaca, 2014).

Devís y Peiró (1992) resaltan que no son juegos aislados, privados de continuidad, sino que se integran dentro de una secuencia de aprendizaje desde una perspectiva de progresividad. Tampoco se trata de minideportes pues no mantienen los parámetros de estandarización y de formalización propios de la actividad deportiva.

Como situaciones de aprendizaje de principios tácticos y de habilidades técnicas se caracterizan por su ductilidad y por su posibilidad de adecuación en función de la intencionalidad pedagógica, mientras mantienen un importante componente motivacional asociado a su sentido lúdico y a su conexión con la práctica real. Poseen un carácter complejo, contextualizador de los procesos de toma de decisiones y de la integración de la técnica. Y encierra un potencial educativo ligado a su flexibilidad, a sus posibilidades de adaptación, a su potencial integrador de personas con diferentes capacidades a través de la adecuación singular de las normas, a la contextualización de la táctica y la técnica y a la mayor participación cognitiva del alumnado en el proceso de aprendizaje desde la reflexión ante las situaciones-problema que devienen en torno al juego.

Respecto a su uso, se insta habitualmente a una graduación en complejidad táctica que avanza a través de los juegos de diana, juegos de bate y carrera, juegos de muro y cancha dividida y juegos de invasión (Devís y Peiró, 1992).

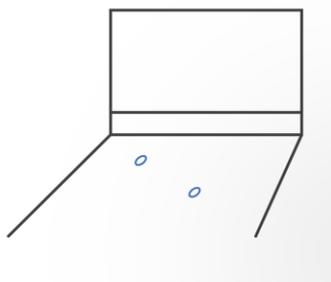
Y situados en el ámbito específico de los juegos de muro, se requiere, en aras de la optimización de la acción didáctica:

- Graduar la incorporación de los juegos en virtud de su complejidad táctica.
- Incorporar elementos de transformación en cada juego sumando aspectos que lo hagan más complejo a través del cambio en el número de jugadores, en aspectos espaciales, temporales y materiales, o en el sistema de reglas.
- Promover la variabilidad en la práctica motriz.
- Estimular ciclos de reflexión-acción a partir de interrogantes sobre aspectos tácticos y técnicos propios del juego, convirtiendo las respuestas en claves de acción ante situaciones concretas o plurales de juego.

Partiendo de estas premisas presentamos a continuación cinco ejemplos de juegos modificados susceptibles de servir de referencia en el proceso de aprendizaje en relación con la pelota mano. Los juegos están graduados teniendo en cuenta un doble referente: su complejidad táctica y la demanda de rapidez en la toma de decisiones. En cada uno de ellos se incide en sus posibilidades de variación, en los interrogantes que podrían servir de base para generar claves de acción y en los principios tácticos que se pueden convertir en objeto de aprendizaje y que constituyen, en última instancia, el objetivo medular de este artículo.

### **Juego. Lanzando.**

En situación de 1 contra 1 un jugador comienza lanzando la pelota contra el frontis. El adversario la ha de recibir antes de que dé el segundo bote. Sin desplazarse al vuelve a lanzar. Gana el punto el jugador que logra que el adversario no reciba la pelota antes de que dé el segundo bote. También se gana si el adversario lanza la pelota por debajo de la chapa del frontis o si la envía de modo que bota fuera de la zona de juego.



Para variar la práctica:

- Modificar el tamaño de la zona de juego y/o la altura de la chapa.
- Utilizar pelotas más o menos rápidas.
- Modificar las reglas: singularizar el número de botes que puede dar la pelota en función de las necesidades de cada jugador.
- Modificar el sistema de puntuación: se gana un punto doble si el adversario no logra tocar la pelota dentro de la zona de juego.
- Jugar en situación de 2 contra 2.

Decisiones tácticas que pueden contribuir a resolver la situación de juego y que pueden ser introducidas a partir de la práctica:

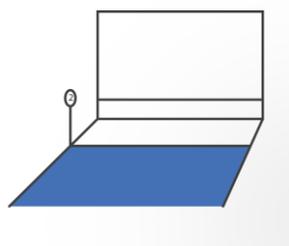
De ataque	A.1, B.1, B.2, B.3, B.4, B.5, B.6, B.7, E.2, F.1, G.1 y G2. Y si se juega 2c2, además: B.2, C.1, C.2, D.1, D.2, E.1 y E.2.
De defensa	A.2, B.1. Y si se juega 2c2, además: A.1, C.1 y E.2

Interrogantes sobre cuestiones tácticas: partiendo de los posibles lugares desde los que lanza el adversario, ¿dónde me coloco para defender? ¿Hacia dónde envió la pelota en cada situación? ¿Qué puedo hacer para engañar a mi adversario?

Interrogantes sobre elementos técnicos: ¿cómo me coloco para reaccionar mejor? ¿cómo me desplazo para recoger la pelota?

### Juego. Más allá del 2.

En situación de 1 contra 1 jugamos a la pelota con la condición de que esta ha de botar más allá del cuadro 2 (7 metros).



Para variar la práctica:

- Modificar el tamaño de la zona de juego y/o la altura de la chapa.
- Sustituir la referencia a la zona de juego por la de una altura mínima en el frontis sobre la que ha de golpear la pelota.
- Singularizar espacios en función de la competencia motriz de cada persona.
- Utilizar pelotas más o menos rápidas.
- Modificar las reglas: singularizar el número de botes que puede dar la pelota en función de las necesidades de cada jugador.

- Modificar el sistema de puntuación: se gana un punto doble si el adversario no logra tocar la pelota.

Decisiones tácticas que pueden contribuir a resolver la situación de juego y que pueden ser introducidas a partir de la práctica:

De ataque	A.1, B.1, B.3, B.7 D.1, D.2, E.1 y F.1.
De defensa	A.2, B.1, C.1 y D.1.

Interrogantes sobre cuestiones tácticas: partiendo de los posibles lugares desde los que golpea el adversario, ¿dónde me coloco para defender? ¿Hacia dónde envió la pelota en cada situación?

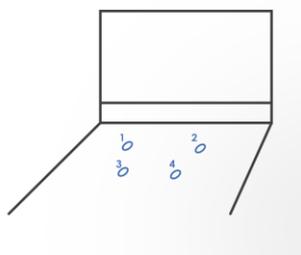
Interrogantes sobre cuestiones técnicas: ¿qué formas de golpeo me permiten enviar la pelota hacia los espacios más atrasados del frontón? ¿Cómo las realizo?

Interrogantes sobre cuestiones tácticas: partiendo de los posibles lugares desde los que golpea el adversario, ¿dónde me coloco para defender? ¿Hacia dónde envió la pelota en cada situación?

Interrogantes sobre cuestiones técnicas: ¿qué formas de golpeo me permiten enviar la pelota hacia los espacios más atrasados del frontón? ¿Cómo las realizo?

### Juego. Numerados

En situación de 2 contra 2 jugamos dentro de un espacio delimitado. Los jugadores están numerados. Antes de golpear la pelota quien va a golpear dice el número del jugador que deberá devolver el golpeo. Se consigue punto cuando el adversario señalado no logra devolver una pelota que ha botado dentro de la zona de juego.



Para variar la práctica:

- Modificar el tamaño de la zona de juego y/o la altura de la chapa.
- Utilizar pelotas más o menos rápidas.
- Modificar las reglas: no se puede repetir el mismo número más de dos veces seguidas.
- Jugar en situación de 3 c 3.
- Modificar el sistema de puntuación: se gana un punto doble si el adversario no logra tocar la pelota.

Decisiones tácticas que pueden contribuir a resolver la situación de juego y que pueden ser introducidas a partir de la práctica:

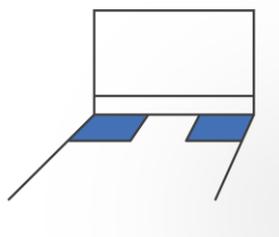
De ataque	A.1, B.1, B.2., B.3, B.4, B.5, B.6, B.7, C.1, C.2, D.1, D.2, E.1, E.2, F.1, G.1 y G.2
De defensa	A.2, B.1, C.1 y D.1.

Interrogantes sobre cuestiones tácticas: ¿cómo nos distribuimos a la hora de defender? ¿si soy quien no ha golpeado, dónde me coloco? ¿Y si soy quien acaba de hacerlo? ¿hacia dónde envió la pelota?

Interrogantes sobre cuestiones técnicas: ¿qué formas de golpeo me interesa utilizar en cada situación? ¿Cómo las realizo?

Juego. Dos áreas.

En situación de 1 contra 1 se juega de tal modo que la pelota ha de botar en una de las dos áreas marcadas: dos rectángulos de 3 x 4 metros (uno de los lados cortos es el frontis) con un espacio de 2 metros de separación entre ellos.



Para variar la práctica:

- Modificar el tamaño de la zona de juego y/o la altura de la chapa.
- Modificar la distancia entre las áreas.
- Utilizar pelotas más o menos rápidas.
- Jugar mediante lanzamientos en lugar de golpeos.
- Modificar las reglas: por ejemplo, dos golpeos seguidos han de ir dirigidos a la misma zona; es preciso cambiar siempre de zona en la que bota la pelota...
- Modificar el sistema de puntuación: los envíos más allá del 4 no conceden punto a quien envió, pero tampoco al adversario.
- Jugar en situación de 2 contra 2.

Decisiones tácticas que pueden contribuir a resolver la situación de juego y que pueden ser introducidas a partir de la práctica:

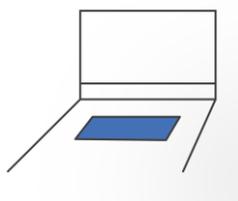
De ataque	A.1, B.3, B.4, B.5, B.6, B.7, E.2, F.1, G.1 y G2.
De defensa	A.2, B.1.

Interrogantes sobre cuestiones tácticas: partiendo de los posibles lugares desde los que golpea el adversario, ¿dónde me coloco para defender? ¿Hacia dónde envió la pelota en cada situación?

Interrogantes sobre elementos técnicos: ¿qué golpeos son los que conviene utilizar en este juego? ¿de qué forma me coloco y cómo realizo cada uno de ellos?...

### Juego. En la jaula.

En situación de 1 contra 1 jugamos a la pelota dentro de un espacio de 2 por 3 metros. Se gana el punto si el adversario golpea tras el bote de la pelota, si esta enviada por el adversario bota fuera de la zona y si lo hace bajo la chapa



Para variar la práctica:

- Modificar el tamaño de la zona de juego y/o la altura de la chapa.
- Ubicar la zona de juego junto a la pared izquierda
- Sustituir la referencia a la zona de juego por la de una zona en el frontis en la que ha de golpear la pelota.
- Modificar el sistema de puntuación: se gana un punto doble si el adversario no llega a tocar la pelota dentro de la zona de juego.

Decisiones tácticas que pueden contribuir a resolver la situación de juego y que pueden ser introducidas a partir de la práctica:

De ataque	A.1, B.1, B.3, B.7 D.1, D.2, E.1 y F.1.
De defensa	A.2, B.1, C.1 y D.1.

### 3.Conclusión

El modelo de enseñanza para la comprensión y los modelos integrados han alcanzado una amplia difusión en el ámbito académico ligado a la enseñanza de la educación física. Sin embargo, su repercusión trasladada a la práctica diaria de clase o del entrenamiento deportivo con una vocación educativa ha sido mucho más limitada (SánchezGómez, Devís-Devís y Navarro-Adelantado, 2014). En el ámbito del aprendizaje de la pelota mano estos modelos abren un espectro de posibilidades y, desde una perspectiva avalada por la producción científica, conectan con el origen y con la tradición de la pelota, en la medida en que a jugar se aprendía en contextos social y culturalmente situados, practicando en los frontones e indagando -a veces de forma consciente y otras de un modo más intuitivo e inconsciente- en las decisiones que resolvían las sucesivas situaciones-problema que devenían en el contexto de la práctica. Juego, acción, reflexión y traslación de esta reflexión a la propia acción se sitúan como los principales referentes dentro de este proceso.

### Referencias:

Castejón, F. J.; Giménez, F. J.; Jiménez F. y López, F. (2003). *Concepción de la enseñanza comprensiva en el deporte: modelos, tendencias y propuestas*. En Castejón F. J. (coord.). *Iniciación deportiva. La enseñanza y el aprendizaje comprensivo en el deporte* (pp. 17-34). Sevilla: Wanceulen.

Devís, J. y Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.

Gómez, R. (2010). *Pedagogía del deporte y reflexividad: elementos para una enseñanza del deporte en la escuela latinoamericana*. En Martínez, L. y Gómez, R. (coord.). *La educación física y el deporte en la edad escolar. El giro reflexivo en la enseñanza* (pp. 219-284). Buenos Aires: Miño y Dávila.

Hernández Moreno, J. (2004). *Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: INDE.

Hernández Moreno, J. y Rodríguez Ribas, J. P. (2004). *La praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: INDE.

Martos, D. y Usabiaga, O. (2014). *Los juegos directos de pelota vascos y valencianos y el proceso de conversión en deporte: una aproximación cualitativa*. *Recorde*, 7 (2), 1-32.

Méndez-Giménez, A. (2000). *Diseño y funcionalidad de los juegos modificados de cancha y muro*. *Lecturas de educación física y deportes*, 18.

Mitchell, S. A., Oslin, J. L. y Griffin, L. L. (2003). *Sport Foundations for Elementary Physical Education*. Champaign, IL: Human Kinetics.

Monjas, R. (2007). *La iniciación deportiva en la escuela*. Buenos Aires: Miño y Dávila.

Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.

Ruiz Omeñaca, J. V. (2014). *Nuevas perspectivas para una orientación educativa del deporte*. Madrid: CCS.

Sánchez-Gómez, R.; Devís-Devís, J. y Navarro-Adelantado, V. (2014). *El modelo Teaching games for understanding en el contexto internacional y español: una perspectiva histórica*. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 16 (3), 197-213.

Solà, J. (2010). *Inteligencia táctica deportiva. Entenderla y entrenarla*. Barcelona: INDE.

Urdampilleta, A. y Palomo, D. (2012). *La técnica en el juego de la pelota mano*. *Lecturas de educación física*, 168.

Urdampilleta, A. y Palomo, D. (2012). *Principales problemas de competición y preparación psicológica de la pelota mano*. *Lecturas de educación física*, 168.

Urdampilleta, A.; Palomo, D. y Martínez-Sanz, J. M. (2012). *Habilidades interpretativas, estrategia y táctica en la pelota mano*.

Usabiaga, O y Castellano, J. (2011). *Adaptación de la herramienta de observación de la pelota a mano EBSIS para el ámbito formativo*. *Lecturas de educación física*, 162.

Usabiaga, O. y Castellano, J. (2014). *Uso estratégico del espacio en categorías de formación de pelota vasca*. *RECYDE. Revista internacional de Ciencias del Deporte*, 10 (36), 109-122.