

## **NUEVAS ESTRATEGIAS EN LA ENSEÑANZA DEL TENIS: EL DESCUBRIMIENTO GUIADO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS APLICADOS AL TENIS**

por el Dr. Miguel Crespo

### **1. INTRODUCCIÓN**

En esta conferencia se pretenden presentar algunas ideas sobre la aplicación al tenis de los estilos de enseñanza de descubrimiento guiado y de resolución de problemas con el fin de que los entrenadores lo puedan utilizar en sus sesiones de enseñanza del tenis a todos los niveles.

Los estilos de enseñanza de descubrimiento guiado y de resolución de problemas son algunos de los más novedosos dentro de la metodología de la enseñanza del tenis.

Muchos entrenadores y jugadores están acostumbrados a utilizar los estilos de enseñanza basados en los enfoques de mando directo o asignación de tareas en los que el profesor es quien lleva a cabo toda la actividad, mientras que los alumnos únicamente participan en la parte práctica.

Se trata de modelos de enseñanza tradicionales en los que el alumno tiene que reproducir lo que el profesor le demuestra o explica. En estos casos se produce una mejora de los canales físico, social y emocional del jugador pero el canal cognitivo no logra un desarrollo total.

En las metodologías tradicionales, el alumno sólo utiliza la memorización y el recuerdo de lo expuesto por el profesor como ejercicio cognitivo.

En los estilos de enseñanza de descubrimiento guiado y de resolución de problemas se cruza el umbral cognitivo en la enseñanza de forma que el alumno pasa a tener un papel mucho más creativo en todo el proceso de aprendizaje.

Además, el profesor tiene la oportunidad de poder permitir que los alumnos tomen una parte más activa en todo el proceso, es decir, ya no es el profesor quien únicamente lleva todo el peso de la sesión, sino que hay una actividad compartida que redundará en beneficio de todos.

De esta forma, la clase se hace más dinámica y viva, la diversión puede ser mayor, el tenis pasa a ser algo más atractivo para los jugadores y la calidad de la enseñanza se ve muy incrementada.

Además, el profesor puede experimentar más con los contenidos pues las fórmulas no son fijas sino que todo depende del proceso, que es algo vivo y en constante cambio.

Con estas metodologías se consigue que el alumno pueda inventar, resolver situaciones, comparar, contrastar, clasificar y decidir por sí mismo.

El alumno tiene que "cruzar el umbral del descubrimiento" para ello hay que plantearle un problema que le produzca necesidad de resolverlo, de investigar y de buscar soluciones.

### **2. DESCUBRIMIENTO GUIADO**

El estilo de descubrimiento guiado tiene varias premisas básicas:

#### **2.1. Características generales: Planteamiento**

El profesor no dice el golpe o habilidad que los jugadores tienen que aprender, simplemente lo plantea a través de una pregunta, problema o situación que pasa a suscitar una actividad de descubrimiento por parte de los jugadores. El descubrimiento finaliza cuando los alumnos resuelven la pregunta.

Para ello es fundamental que la pregunta, problema o situación se ajuste a los contenidos que tienen que aprender los jugadores y que no sea inalcanzable o incomprensible para ellos.

#### **2.2. Forma de plantear pregunta o actividad**

Normalmente la pregunta, problema o situación consta de una acción que ha de realizarse cumpliendo una serie de condiciones previas.

Estas condiciones son las que tienen que ir cambiando progresivamente para que los alumnos aprendan a resolver las dificultades.

Por ejemplo, el profesor siempre puede empezar el planteamiento de la pregunta, problema o situación diciendo:

¿De qué modo es posible...?

¿Cómo harías...?

¿De qué manera golpearía...?

¿En qué posición te colocarías para...?

Esta es la fórmula más sencilla para plantear la pregunta y el problema.

Aunque también se pueden utilizar los siguientes formatos: ¿A ver quién puede...?, ¿Podemos...?, ¿Somos capaces de...?, ¿Sabemos...?

Se trata de alternativas menos aconsejables porque el alumno puede contestar: "Yo no puedo", "Yo no soy capaz", o "Yo no se". Y eso no es lo que quiere el profesor.

Tampoco es muy recomendable preguntar de la siguiente forma: ¿Es posible...? o ¿De cuántas formas?

Ya que el alumno puede contestar: "No, no es posible", o "De ninguna forma".

### 2.3. Forma de plantear las condiciones

Supongamos que ya se ha planteado la pregunta, problema o situación y es necesario determinar bajo que condiciones se va a proceder a llevar a cabo su resolución.

Para ello es importante que el profesor las planteé dentro de una progresión de lo más fácil a lo más difícil, de manera que cuando se van resolviendo las primeras etapas se pueda llevar a cabo un conocimiento progresivo del golpe, lo cual es la base de la enseñanza.

Por ejemplo, una posible progresión en el servicio sería la siguiente:

- 1º. Pegar sin botar.
- 2º. Ídem por encima de la cabeza.
- 3º. Ídem pero de lado a la red.

4º. Pero sujetando la raqueta como si fuera un martillo

5º. Pero empezando desde abajo.

6º. Pero cayendo dentro de la pista tras golpear la pelota.

### 2.4. Forma de proporcionar los medios

Es importante que cuando se plantea la pregunta, problema o situación el profesor sepa con qué medios van a contar los alumnos para poder solucionarlo.

Para ello es fundamental que en el mismo planteamiento el entrenador indique los instrumentos (pelotas, raquetas, etc.) y condiciones (red, pista, compañeros) que van a poder utilizarse para poder solucionar dicho problema.

Incluso se pueden utilizar los medios para plantear la progresión en la enseñanza, es decir, el profesor puede irlos presentando de forma progresiva. Por ejemplo:

- 1º. Globos.
- 2º. Pelotas grandes de playa.
- 3º. Pelotas de espuma.
- 4º. Pelotas pinchadas.
- 5º. Pelotas normales.

### 2.5. Forma de progresar

La esencia de la metodología de descubrimiento guiado se basa en que la secuencia de preguntas, problema o situación del profesor lleva a las respuestas del alumno hasta que se llega a la resolución final del problema, esto es, al dominio de la actividad que el profesor había planteado.

De ahí que la progresión sea la siguiente:

- 1º. Pregunta del profesor
- 2º. Respuesta del alumno
- 3º. Feedback o corrección del profesor y nueva pregunta del profesor
- 4º. Respuesta del alumno y así sucesivamente.

Lo importante es que el profesor sepa que cada paso se basa en la respuesta previa del jugador. De ahí que se trate de una forma muy viva y dinámica de enseñar ya que cada jugador puede responder de forma distinta.

### 2.6. Forma de corregir

Es importante que el profesor procure:

- 1º. No decir nunca la respuesta.
- 2º. Esperar la respuesta del alumno.
- 3º. Ofrecer feedback y correcciones de forma constante e inmediata
- 4º. Tener paciencia e imaginación para ir presentando las siguientes preguntas.

¿Qué pasa cuando una respuesta del alumno es incorrecta? El profesor tiene que hacer lo siguiente:

- 1º. Repetir la pregunta haciendo hincapié en el aspecto más importante.
- 2º. Indicar al alumno que se fije bien, que se concentre o que piense mejor la respuesta.

Si a pesar de todo el alumno sigue ofreciendo una respuesta incorrecta el profesor ha de cambiar la pregunta o el problema y formular uno más fácil que suponga un paso intermedio con respecto al anterior.

No es muy adecuado decirle al alumno: "Puedes hacerlo mejor" porque esto indica que sus soluciones a los problemas no son realmente valoradas por el profesor.

En estos casos es mejor que el profesor diga: "Tu respuesta no soluciona el problema, intenta buscar otra que si lo haga".

Otro aspecto importante a la hora de corregir es que nunca hay que comparar a un jugador con otro, por ejemplo nunca hay que decir: "Mirad todos lo bien que lo hace Juan."

## 2.7. Ventajas del descubrimiento guiado

Finalmente es conveniente indicar que este estilo de enseñanza es muy bueno para presentar aspectos nuevos a los alumnos porque les motiva a descubrir cosas.

Una premisa fundamental de este estilo es que el alumno no tiene que conocer el resultado final del problema ya que no se puede resolver lo que ya se conoce de antemano.

El papel del profesor se centra en guiar al alumno a través del proceso de descubrimiento ofreciendo una serie de indicios en las preguntas para que los alumnos puedan pensar

por ellos mismos y llegar a sus propias soluciones y conclusiones.

## 3. EJEMPLOS ESPECÍFICOS DE DESCUBRIMIENTO GUIADO

### 3.1. Golpes de fondo

- 1º. ¿Qué hay que hacer para pegarle a la pelota y no fallar?
- 2º. ¿En qué parte de las cuerdas de la raqueta hay que golpear la pelota para no fallar?
- 3º. ¿Cómo tienen que estar las cuerdas de la raqueta para que la pelota pase la red?
- 4º. ¿Cómo golpearías la derecha/revés con más fuerza?
- 5º. ¿Cómo golpearías la derecha/revés con más profundidad?
- 6º. ¿Cómo golpearías la derecha/revés si no tienes fuerza en los brazos?

### 3.2. Golpes de red

- 1º. ¿Dónde es mejor colocarse para volear bien?
- 2º. ¿Cómo hay que mover la raqueta para controlar el golpe?
- 3º. ¿Cómo hay que mover la raqueta tras el golpe?
- 4º. ¿Cómo pondrías la muñeca en la volea?
- 5º. ¿Cómo volearías con más fuerza?
- 6º. ¿Cómo volearías con más profundidad?

### 3.3. Servicio

- 1º. ¿Cuál es la forma más segura de sujetar la raqueta para pasar la red al sacar?
- 2º. ¿Cuál es la forma más segura de sujetar la raqueta para pasar la red al sacar un saque recto?
- 3º. ¿Cómo te puedes colocar para tener más equilibrio en el saque?
- 4º. ¿Cómo puedes mover las piernas para tener más equilibrio en el saque?

5º. ¿Cómo puedes usar el brazo libre para lanzar mejor la pelota?

6º. ¿Qué puedes hacer para estar más relajado antes del saque?

#### 4. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

##### 4.1. Características generales

El estilo de resolución de problemas tiene la misma estructura que el de descubrimiento guiado ya que parte de las preguntas del profesor y sigue con las respuestas del alumno.

La diferencia entre ambos estilos está en que:

1º. Estilo de descubrimiento guiado: Cada pregunta del profesor provoca una sola respuesta correcta del alumno

2º. Estilo de resolución de problemas: Cada pregunta del profesor provoca varias respuestas alternativas correctas del alumno

En el estilo de resolución de problemas el profesor tiene que prepararse muy bien las posibles preguntas, problemas o situaciones ya que tienen que proporcionar soluciones alternativas y divergentes. Por ello se trata de un estilo muy adecuado para enseñar la táctica del tenis ya que las posibilidades son muy amplias.

##### 4.2. Procedimiento de progresión

Es el siguiente:

- 1º. Pregunta del profesor
- 2º. Respuestas alternativas del alumno
- 3º. Feedback o corrección del profesor y nueva pregunta del profesor
- 4º. Respuestas alternativas del alumno y así sucesivamente.

##### 4.3. Manera de formular las preguntas

Cuando se utiliza el estilo de resolución de problemas la pregunta tiene que incluir las diferentes posibilidades o alternativas que se van a solicitar al alumno a la hora de solucionar el problema. Ejemplos de preguntas son:

¿Cuáles son las tres posibles maneras de...?

¿De qué dos formas se puede...?

¿Dime varias posibilidades para....?

Con este procedimiento el profesor le está indicando al alumno que tiene que buscar varias alternativas a una misma pregunta o problema.

Una vez el alumno ha encontrado las distintas alternativas es conveniente que las practique y que, finalmente, decida cual de todas ellas es la más apropiada para la situación en concreto.

##### 4.3. Ventajas de la resolución de problemas

El aspecto fundamental de este estilo es que enfatiza la independencia del alumno ya que, al permitirle escoger entre varias posibles soluciones, el jugador puede aprender de forma creativa e individual sin depender del profesor.

Por otro lado, los jugadores desarrollan todos los canales al máximo: social, afectiva, intelectual y emocionalmente.

Desde el punto de vista emocional el profesor tiene que tener cuidado con el estrés que las preguntas y los problemas causen al alumno. Para ello es importante que adapte los problemas a las características de los alumnos de forma que estos puedan sentirse completamente motivados por lo que tienen que hacer.

En cuanto al desarrollo social del jugador, es importante que este estilo se lleve a cabo en grupo ya que de esta forma el jugador puede comprobar y comparar sus soluciones a las de los compañeros, de manera que la socialización es mucho mejor y el aprendizaje pasa a ser más completo.

#### 5. EJEMPLOS DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

##### 5.1. Golpes de fondo

1º. ¿De qué tres formas se puede golpear la pelota tras el bote?

- Por el lado izquierdo, derecho o por arriba.

1.1. ¿De qué tres formas se puede golpear la pelota tras el bote? si

- Se la tira uno mismo, Se la tira otro compañero, En recto hacia adelante.

2º. ¿Cómo podemos golpearla para que vaya recta?

- Acompañamiento

3º. ¿Cómo podemos golpearla más fuerte?

- Preparación más amplia, Colocarse de lado, Girar los hombros.

4º. ¿De qué formas se puede devolver la pelota que lanza un compañero?

- Tras el bote, Por el lado izquierdo o derecho, En recto hacia adelante.

## 5.2. Golpes de volea

1º. ¿De qué formas se puede golpear la pelota sin que bote en el suelo?

- Por el lado izquierdo o derecho (aquí o allí).  
- En recto hacia adelante.

2º. ¿Pero de forma que la cabeza de la raqueta esté más alta que el mango?

3º. ¿Sólo tocarla, sin darle fuerte?

4º. ¿Pero que la cabeza de la raqueta no vaya hacia atrás, sólo hacia adelante?

5º. ¿Pero que el impacto coincida con el paso del pie contrario hacia adelante?

## 5.3. Servicio

1º. ¿De qué tres formas se puede golpear el servicio con efecto?

2º. ¿De qué formas tengo que sacar si quiero sacar a mi contrario hacia fuera de la pista?

3º. ¿De qué formas tengo que sacar si quiero presionar hacia el fondo al contrario?

4º. ¿Qué alternativas tengo si quiero ser ofensivo con el servicio?

## 5.4. Táctica

1º. ¿De qué maneras puedo atacar a un jugador de fondo?

2º. ¿De qué maneras puedo contraatacar frente a un jugador que sube a la red siempre?

3º. ¿Cómo puedo jugar contra un jugador de estilo completo?

4º. ¿Qué patrones de juego puedo utilizar contra un jugador especialista en tierra batida?

5º. ¿Qué jugadas son las más adecuadas para jugar contra un jugador muy alto/ muy rápido/ muy grueso?

6. ¿Qué jugadas son las más adecuadas para tomar la iniciativa durante el punto?

7. ¿Qué jugadas son las más adecuadas para mover al contrario durante el punto?

8. ¿Qué jugadas son las más adecuadas para defender el punto?

## 5.5. Psicología

1º. ¿Cuáles son los indicios de que estoy fatigado mentalmente? y ¿Cuáles son las formas de superarlo?

2º. ¿Cuáles son los indicios de que estoy emocionalmente alterado? y ¿Cuáles son las formas de superarlo?

3º. ¿Cuáles son los indicios de que estoy desconcentrado? y ¿Cuáles son las formas de superarlo?

4º. ¿Cuáles son los indicios de que estoy desmotivado? y ¿Cuáles son las formas de superarlo?

## 6. CONCLUSIONES

Es muy importante que los profesores de tenis utilicen estos estilos de enseñanza que pueden parecer completamente nuevos pero que ya se han utilizado durante varios años en clases de educación física y de otros deportes.

Si los profesores utilizan estos estilos lograrán que los alumnos se diviertan más en las clases y aprendan más y de forma distinta.

Es fundamental que el profesor tenga el hábito de prepararse las clases para saber como tiene que actuar en cada momento e improvisar lo menos posible. De esta forma el profesor será capaz de presentar sus clases con un enfoque más amplio e innovador lo cual será una garantía de enseñanza de calidad profesional.

## Bibliografía

Mosston, M. & Asworth, S. (1986). *La enseñanza de la educación física*. Ed. Hispano Europea. Barcelona.