

JUEGOS PASIVOS PARA LA ASIGNATURA DEPORTE BALONCESTO

PASSIVE GAMES FOR THE SUBJECT SPORTS BASKETBALL

Autores: MSc. Noevis Álvarez-García

MSc. Yailidis Carrión-Ramírez

MSc. Armando Pascual Andreu-Causillo

Universidad de Holguín

País. Cuba

RESUMEN

El artículo tiene como punto de partida las limitaciones que presentan los estudiantes universitarios que reciben la asignatura Deporte Baloncesto, en la Facultad de Cultura Física y Deportes, de la Universidad de Holguín, en relación con el conocimiento del reglamento y el vocabulario técnico de este deporte. En su solución se propone una batería de juegos pasivos relacionados con las reglas y el vocabulario técnico que deben poseer los alumnos para su futuro desempeño profesional. En su elaboración se tuvo en cuenta la metodología aportada por Watson et al. (2008). Los métodos utilizados del nivel teórico fueron el histórico-lógico, el análisis-síntesis y el inductivo-deductivo; del empírico la observación, la encuesta y

la medición, los que en su conjunto facilitaron la concreción del estudio. La efectividad de los juegos pasivos aplicados fue demostrada a través de la medición de los resultados del pre-test y pos-test en la que se corroboró que hubo un aumento considerable en el conocimiento del reglamento y del vocabulario técnico en los estudiantes investigados.

Palabras clave. Baloncesto, juegos pasivos, habilidades teóricas, preparación teórica

ABSTRACT

The article has as a starting point the limitations presented by university students who receive the subject Sports Basketball, at the Faculty of Physical Culture and Sports, of the University of Holguín, in relation to knowledge of the regulations

and technical vocabulary of this sport. In its solution, a battery of passive games related to the rules and technical vocabulary that students must have for their future professional performance is proposed. In its preparation, the methodology provided by Watson et al. (2008). The methods used at the theoretical level were the historical-logical, the analysis-synthesis and the inductive-deductive; from the empirical one, the observation, the survey and the measurement, which as a whole facilitated the realization of the study. The effectiveness of the passive games applied was demonstrated through the measurement of the pre-test and post-test results in which it was confirmed that there was a considerable increase in the knowledge of the regulations and technical vocabulary in the students investigated.

Key words. Basketball, passive games, theoretical skills, theoretical preparation

INTRODUCCIÓN

El Baloncesto desde su surgimiento tuvo buena aceptación por el público y en la actualidad es seguido y practicado por millones de personas, este se encuentra incluido en el programa de los disímiles eventos deportivos a diferentes niveles y en todo el sistema de educación en el

mundo y en Cuba está presente desde la enseñanza primaria hasta la universitaria.

La presente investigación se encuentra enmarcada en la universidad, y en particular en la carrera Cultura Física donde se imparte la asignatura Deporte a partir del tercer año para el Curso regular diurno (CRD) y según la experiencia y observaciones realizadas por los investigadores la enseñanza del Baloncesto, por lo general, se reduce a un conjunto de tareas o habilidades motrices aisladas, cuyo objetivo va encaminado a la consecución de técnicas deportivas y al juego en sí, por lo que es limitada la utilización del juego como método con el objetivo de ejercitar los contenidos propios de la asignatura.

Las nuevas generaciones de profesionales que surgen, con inquietudes hacia su profesión, que investigan, experimentan, analizan su actuación y que se niegan a ser meros herederos de la tradición, requieren de nuevas vías para la aplicación de los contenidos de este deporte, entre los que se pueden destacar las actividades físicas y priorizar más el juego por encima de las técnicas deportivas.

En la era moderna diversos pedagogos han comprendido la importancia del juego

para la adquisición de potencialidades educativas y han escrito grandes obras relacionadas con esta importante actividad. (Montagne y Rousseau citado por Watson et al., 2008)

En la medida que la ciencia y la técnica han avanzado los juegos se aplican en la educación y se le ha dado mayor importancia, por su trascendencia en el desarrollo psico-físico de los participantes. (Watson et al., 2008)

En este sentido, innumerables estudios se han realizado en torno al juego, no obstante, aún no existe una definición precisa que logre abarcar todo lo que en sí representa. Su variedad y riqueza en cuanto al contenido, imposibilita ofrecer una completa concepción de su naturaleza si se considera su influencia en diferentes esferas de actuación de la sociedad.

Entre los autores que han aportado sus criterios al respecto se encuentran: Huizinga (1990 refiere que su objeto es pues, el juego como una forma llena de sentido y como función social, De igual forma (Paredes, 2003, p. 23 plantea que existe otro hecho que añade si cabe aún más complejidad al juego como realidad humana cual es: la variedad de situaciones de la vida humana en las que se realiza el

juego: aprendizaje, educación, tradición, fantasía, fiesta, progreso, adaptación, evasión, entrega, amor, diversión).

Los investigadores del artículo al valorar la importancia del juego asumen lo planteado por Watson et al. (2008) quienes refieren que es conveniente tratar un concepto más amplio e integrador sobre este, al tomar en consideración las funciones del juego que se relacionan a continuación:

- Permite representar una lucha o un conflicto
- Da un espacio para la creación, la exploración y el descubrimiento
- Promueve y facilita los vínculos humanos
- Favorece la regulación de las tensiones y relajaciones
- Es un vehículo excelente para el ejercicio de la estructuración del lenguaje y el pensamiento
- Favorece la conexión del individuo con otras situaciones ya vividas
- Da vía libre para la construcción de un espacio intermedio entre la realidad y el placer.

- Posibilita distintos tipos de aprendizaje
- Permite reducir el impacto de los fracasos y de los errores

Los juegos en su conjunto ocupan un lugar importante en el sistema nacional de educación. En su acción creadora de alegría y sus posibilidades dinámicas, se reconocen y aprovechan los contenidos con plenitud; sin embargo, se hace necesario agruparlos para que cumplan satisfactoriamente su rol, por lo que según Watson et al. (2008) se clasifican de la siguiente manera:

- 1) Por edades y grados
- 2) Por sus características o tipo
- 3) Por su ubicación
- 4) Por la forma de participación
- 5) Por la intensidad del movimiento o la acción motriz: activos y pasivos

En la investigación se trabajan los juegos pasivos, porque son de poca movilidad y se caracterizan por el predominio de la carga de trabajo mental y psíquico: de mesa, tranquilizantes, entre otros.

La aplicación de estos juegos tiene como propósito evaluar los conocimientos a las nuevas generaciones de profesionales. Con ellos, se valoran algunos de los

contenidos que conforman esta disciplina deportiva, de forma aislada y que se ponen de manifiesto indistintamente en su conjunto a través del juego.

En relación con el juego en el Baloncesto se han realizado diversos trabajos, a nivel internacional, entre los que se destacan: Gonzalo (2014) con una investigación referente al impacto de un calentamiento y diferentes tareas de juego reducido sobre el rendimiento del salto en jugadores jóvenes élite de Baloncesto en la Universidad de Zaragoza. Por su parte, Cisneros (2016) propone juegos para inducir el Baloncesto en niños de 8-9 años en Guayaquil.

En Cuba, han estudiado el tema Hernández y Díaz (2011) en su trabajo proponen alternativas del juego de Baloncesto dentro de las actividades físico-recreativas para los jóvenes entre 15-19 años en Pinar del Río.

En la provincia de Holguín se han realizado diferentes investigaciones relacionadas con el juego, ejemplo de ellas la de Torres (2014) quien en su trabajo de diploma propone juegos para las habilidades técnicas en el Baloncesto infantil. Por otro lado, Moreno y Aballe (2015) estudiaron los juegos tranquilizantes en un material de

apoyo a la docencia para la asignatura Teoría y práctica de los juegos. Y, por último, Castro (2016) trata los juegos pasivos para la ortografía en la asignatura Béisbol.

En los últimos años los estudiantes de tercer año del curso regular diurno (CRD), del plan de estudios D, de la Facultad de Cultura Física, Universidad de Holguín, que reciben la asignatura Deporte I Baloncesto, han presentado dificultades con las diferentes evaluaciones relacionadas con el reglamento de esta disciplina deportiva, debido a insuficiencias en el orden teórico detectadas, en la ejecución práctica de estos conocimientos; por lo que se hace necesario cambiar la forma de llevar estos contenidos a los integrantes del año académico, para lograr elevar su calificación.

En la investigación se plantea como problemática el desarrollo de las habilidades teóricas relacionadas con el reglamento y el uso adecuado del vocabulario técnico, en los estudiantes de tercer año de la carrera Cultura Física a través del análisis de las pruebas orales y escritas efectuadas durante el semestre, después de recibir el contenido, lo que fue el punto de partida para realizar la

presente investigación en la que se observaron las siguientes insuficiencias:

- Inadecuada utilización de las terminologías del deporte, que atentan contra el adecuado uso del lenguaje técnico.
- Pobre orientación en el terreno de juego que limitan la precisión para ubicar a los alumnos en una actividad.
- Dificultades para identificar las infracciones de las reglas relacionadas con las violaciones en una situación real de juego.
- Limitaciones para determinar las penalizaciones correspondientes a diferentes situaciones de juego.

Lo anteriormente definido, así como los resultados del propio desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, corroboran las insuficiencias en la sistematización y el grado de dominio de los contenidos del Baloncesto por los practicantes, por todo lo antes expuesto se declara el problema científico: ¿Cómo desarrollar habilidades teóricas en los estudiantes de tercer año de la carrera Cultura Física que reciben la asignatura Deporte Baloncesto?

Para darle solución al problema se propone elaborar una batería de juegos pasivos para afianzar las habilidades teóricas en los estudiantes de tercer año de la carrera Cultura Física que reciben la asignatura Deporte Baloncesto.

METODOLOGÍA

Para la realización de este trabajo se tomó como población los 9 estudiantes que cursan el tercer año de la carrera Cultura Física y reciben la asignatura Deporte Baloncesto, impartida por el departamento de Deporte de la citada Facultad.

Por un tiempo de dos meses se controlaron 12 sesiones de clases a los 2 docentes de Baloncesto de la facultad, de la Universidad de Holguín, con el objetivo de observar las acciones realizadas en la parte final del turno de clases, en la aplicación del juego como elemento fijador de las habilidades teóricas relacionadas con el reglamento y la terminología del baloncestista.

En la presente investigación se utilizaron diferentes métodos para cumplimentar la misma; dentro del nivel teórico, el histórico-lógico, el análisis-síntesis e inductivo-deductivo; estos permitieron realizar un estudio acerca de los

fundamentos teóricos que sustentan los juegos, el trabajo con el reglamento en el Baloncesto, para efectuar un balance de los resultados de la muestra en este sentido y facilitaron la interpretación de los datos empíricos, su significación e incidencia en los resultados actuales.

Los métodos y técnicas más relevantes del nivel empírico utilizados fueron la observación y la encuesta, a través de los cuales se atribuyeron los valores numéricos de los resultados de las pruebas realizadas, se valoró el avance obtenido en la muestra investigada, se pudo constatar las dificultades existentes en el conocimiento de las reglas del Baloncesto. La medición permitió hacer un análisis por cada una de las preguntas efectuadas y comprobar la efectividad de los juegos propuestos. El procedimiento empleado fue el cálculo porcentual.

RESULTADOS

Los juegos propuestos se llevaron a la práctica durante las sesiones de clases del grupo investigado, estos fueron utilizados tres veces por semana en la parte final de la actividad. Para su confección se tuvo en cuenta la metodología elaborada por Watson et al. (2008), en la que se

proponen siete pasos metodológicos para los juegos: nombre, objetivo, materiales, organización, desarrollo, reglas y variantes.

Los juegos se concibieron buscando la similitud entre los objetivos evaluativos en la asignatura para estos educandos, con los que se trabajó al enfatizar en las diferentes reglas relacionadas con las mediciones del terreno, las faltas, las violaciones y la utilización de la terminología apropiada de la disciplina deportiva, en particular. A su vez, se tuvo en cuenta el disfrute y la motivación de los alumnos durante el desarrollo de las acciones, con una estructura orientada hacia la inserción y la participación activa de todos.

Se elaboraron un total de 10 juegos, de ellos: dos para la ubicación en el terreno, que está relacionada con las terminologías; 8 para el reglamento, de este se dividieron como se relaciona a continuación: 2 para mediciones del terreno, 3 para las violaciones de las reglas y 3 para las faltas.

A continuación, se relacionan tres de los juegos utilizados con el grupo de estudiantes:

1) Nombre. Los lugares de mi terreno

Objetivo: ejercitar las terminologías de ubicación en el terreno de juego

Organización: se forman dos equipos uno rojo y otro azul

Recursos materiales: tarjetas, tizas, borrador, pizarra

Desarrollo: en unas tarjetas pequeñas se encontrarán representadas diversas ubicaciones de un jugador en el terreno de juego. El estudiante debe reconocerla y decir la ubicación exacta con las palabras apropiadas teniendo en cuenta las líneas, lados y lugares de la cancha.

Reglas: en cada turno debe participar un estudiante diferente

- El mismo que selecciona la tarjeta es el encargado de darle respuesta para obtener dos puntos para su equipo.
- En caso de no conocer la respuesta se le dará la oportunidad a su equipo de responder y obtendrán un punto.
- Si el equipo no puede darle solución, entonces se pasará la pregunta al equipo contrario y adicionarán medio punto.
- Ganará el equipo que logre acumular mayor cantidad de puntos.

Variante: en las tarjetas aparecerán los lugares de ubicación y el estudiante debe situarse en la parte del terreno a que pertenece

2) Nombre. Las tarjetas misteriosas

Objetivo: ejercitar las mediciones del terreno de juego

Organización: dos equipos

Recursos materiales: tarjetas, tizas, borrador, pizarra

Desarrollo: en unas tarjetas pequeñas se encontrarán representadas las diversas partes del terreno de juego. El estudiante debe reconocerla y decir sus dimensiones.

Reglas: en cada turno debe participar un estudiante diferente

- El mismo que selecciona la tarjeta es el encargado de darle respuesta para obtener dos puntos para su equipo.
- En caso de no conocer la respuesta se le dará la oportunidad a su equipo de responder y obtendrán un punto.
- Si el equipo no puede darle solución, entonces se pasará la pregunta al equipo contrario y adicionarán medio punto.
- Ganará el equipo que logre acumular mayor cantidad de puntos

Variante: en las tarjetas aparecerán las dimensiones y el estudiante debe identificar a qué parte del terreno pertenece.

3) Nombre: Completa la frase

Objetivo: ejercitar las violaciones y penalizaciones del juego

Organización: dos equipos

Recursos materiales: bombo, papel, tizas, borrador, pizarra

Desarrollo: dentro de una caja pequeña se encontrarán diversos papeles bien doblados, en los que se podrá leer la descripción de una situación de juego en la que se pone de manifiesto la infracción de una de las reglas mencionadas. El estudiante debe decir cuál es la infracción y por qué.

Reglas: en cada turno debe participar un estudiante diferente

- El mismo que selecciona el papel en el bombo es el encargado de darle respuesta a la situación planteada, para obtener dos puntos para su equipo.
- En caso de no conocer la respuesta se le dará la oportunidad a su equipo de responder y obtendrán un punto.
- Si el equipo no puede darle solución, entonces se pasará la pregunta al equipo contrario y adicionarán medio punto.

Variante: las situaciones de juego pueden ser elaboradas por el equipo contrario

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Para el análisis de los resultados se realizó una medición en la que se tuvo en cuenta los datos obtenidos en cada una

de las encuestas efectuadas, antes y después de aplicados los juegos previstos; compuestas por seis preguntas relacionadas con el reglamento y la utilización adecuada del vocabulario técnico en el Baloncesto.

Tabla 1. Valoración de las encuestas realizadas (pre-test y pos-test)

Eval.	Pre-test			Pos-test		
	Total M	Total R	Total B	Total M	Total R	Total B
P.1	1	6	2	-	4	5
P.2	2	5	1	-	3	6
P.3	1	5	3	1	4	4
P.4	6	2	1	2	3	4
P.5	1	4	4	-	3	6
P.6	3	4	2	2	4	3

Fuente: Elaboración propia

Resultados del pre-test

Al analizar los resultados de la primera evaluación, en la pregunta uno se evidencia en los estudiantes dificultades con respecto al conocimiento de las dimensiones de las diferentes partes del terreno de juego, solo dos de ellos, que representa el 22.2 % son capaces de dar la respuesta correcta en este sentido, del resto, seis, están evaluados de regular, para un 66.6% y uno mal para un 11.1%.

La segunda pregunta mostró las deficiencias de los educandos relacionadas con su vocabulario y la

utilización de las terminologías adecuadas para mencionar la ubicación en el terreno de juego de un baloncestista; en este sentido solamente un estudiante representando el 11.1%, fue capaz de explicar de manera adecuada la ubicación solicitada, del resto cinco están evaluados de regular, para un 55.5% y dos, mal para un 22.2%.

En la tercera pregunta, se manifiestan las limitaciones para identificar las diferentes faltas que se cometen durante un juego, del total de alumnos tres de ellos que representa el 33.3%, contestaron de

manera acertada, cinco están evaluados de regular, para un 55.5% y uno mal para un 11.1%.

La cuarta pregunta evidenció las insuficiencias existentes con relación a la manera de cobrar cada una de las faltas en correspondencia con la situación de juego en la que se produzcan; al respecto solamente un estudiante representando el 11.1%, fue capaz de explicar de manera adecuada su respuesta, dos de ellos que representa el 22.2% están evaluados de regular y seis están evaluados de mal, para un 66.6%.

En la quinta pregunta, se manifiestan las limitaciones para identificar las diferentes violaciones que se cometen durante un juego, del total de alumnos cuatro de ellos que representa el 44.4%, contestaron de manera acertada, cuatro están evaluados de regular, para un 44.4% y uno mal para un 11.1%.

La sexta pregunta demostró los problemas existentes con relación a la elaboración de situaciones de juego donde se pongan de manifiesto algunas reglas en correspondencia con la orientación del docente; al respecto solamente dos estudiantes representando el 22.2%, fueron capaces

de elaborar de manera adecuada su respuesta, cuatro están evaluados de regular, para un 44.4% y tres están evaluados de mal, para un 33.3%.

Los datos mostrados en el pre-test demostraron las dificultades que presentan los educandos relacionadas con el conocimiento del reglamento y por tanto su aplicación adecuada en relación con la situación de juego planteada.

Resultados del pos-test

Luego de aplicada la batería de juegos, al analizar los resultados del post test, en la primera pregunta se evidencian los avances en relación con el conocimiento de las dimensiones de las diferentes partes del terreno de juego: 5 de ellos, para un 55.5%, son capaces de dar la respuesta correcta en este sentido, el resto, 4 están evaluados de regular, para un 44.4%. No se evalúa ningún estudiante de mal.

La segunda pregunta mostró también el progreso de los educandos relacionado con su vocabulario técnico y la utilización de las terminologías adecuadas para mencionar la ubicación en el terreno de juego de un baloncestista; en este sentido 6 estudiantes representando el 66.6%, fueron capaces de explicar de

manera adecuada la ubicación solicitada, y 3 recibieron evaluación de regular, para un 33.3%.

En la tercera pregunta, se manifiestan los progresos del grupo para identificar las diferentes faltas que se cometen durante un juego, del total de alumnos 4 de ellos que representa el 44.4%, contestaron de manera acertada; 4 están evaluados de regular, para un 44.4% y 1 mal para un 11.1%.

La cuarta pregunta evidenció el incremento del conocimiento relacionado con la manera de cobrar cada una de las faltas en correspondencia con la situación de juego donde se produzcan; al respecto solo 4 estudiantes, el 44.4%, fueron capaces de explicar de manera adecuada su respuesta; 3 de ellos, el 33.3% están evaluados de regular y 2 de mal, para un 22.2%.

En la quinta pregunta, se manifiesta el avance del conocimiento del grupo para identificar las diferentes violaciones que se cometen durante un juego, del total de alumnos 6 de ellos, el 66.6%, contestaron de manera acertada y 3 de regular, para un 33.3%, por lo que en este aspecto no hubo estudiantes evaluados de mal.

La sexta pregunta demostró el incremento de las habilidades para la elaboración de situaciones de juego donde se pongan de manifiesto algunas reglas en correspondencia con la orientación del docente; al respecto 3 estudiantes, el 33.3 %, elaboraron de manera adecuada su respuesta; 4 de regular, para un 44.4% y 2 de mal, para un 22.2%.

A manera de resumen se puede plantear que los resultados de la medición de los resultados de la encuesta inicial y final demostró la efectividad de la batería de juegos aplicada porque mejoró el conocimiento de las dimensiones de las diferentes partes del terreno de juego, hubo progreso en el empleo del vocabulario técnico y la utilización de las terminologías adecuadas para mencionar la ubicación en el terreno de juego.

La identificación de las diferentes faltas que se cometen también mostró cambios positivos, al igual que saber la manera de cobrar cada una de las faltas en correspondencia con la situación de juego donde se produzcan, lograron identificar las diferentes violaciones que se cometen durante un juego y desarrollaron habilidades para la elaboración de situaciones de juego

donde se pongan de manifiesto reglas en correspondencia con la orientación del docente demostraron la influencia positiva de los juegos.

CONCLUSIONES

La primera encuesta realizada evidenció las limitaciones en el conocimiento del reglamento y en el uso del vocabulario técnico en los estudiantes investigados.

Los juegos pasivos propuestos para la parte final de la clase de Deporte Baloncesto tuvieron buena aceptación en el grupo, propiciaron la ejercitación del reglamento, así como del vocabulario técnico de este juego deportivo. Constituyen una herramienta para ejercitar el contenido de la asignatura Deporte Baloncesto con los futuros profesionales de la Cultura Física.

La efectividad de los juegos pasivos aplicados fue demostrada a través de la medición de los resultados del pre-test y pos-test en la que se corroboró que hubo un aumento considerable en el conocimiento del reglamento y del vocabulario técnico en los estudiantes investigados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aldama Jaquinet, A. (2008). *Antología de Baloncesto. Maestro Ciencias y Juegos deportivos*. Universidad de Matanzas: Facultad de Cultura Física.

Charchabal, R. D. (2013). *Programa de preparación del deportista: Baloncesto El tiro*. Universidad Minero Metalúrgica de Moa, Cuba

Cisneros, G. (2016). *Juegos para inducir el baloncesto en niños de 8 y 9 años en Guayaquil*. [Trabajo de culminación de estudios] Universidad de Guayaquil, Ecuador.

Comas, M. (1991). *Baloncesto más que un juego. Fundamentos del juego*. Madrid, España: Editorial Gymnos.

Díaz, R. y Hernández, O. (2011). *Alternativa del juego de baloncesto dentro de las actividades físico-recreativas para los jóvenes entre 15-19 años en Pinar del Río*. Recuperado de <http://>

González, V. (2012). Opiniones y creencias hacia el juego como metodología didáctica y potenciador de la creatividad de

maestros (Tesis de Maestría).
Universidad de Segovia

la Habana, Cuba: Editorial
Deportes.

Gonzalo, O. (2014). *Impacto de un calentamiento y diferentes tareas de juego reducido sobre el rendimiento del salto en jugadores jóvenes élite de baloncesto*. Campus Universitario Villanueva de Gállego, Zaragoza. Recuperado de http://www.journalshr.com/papers/Vol%206_N%201/V06_1_8.pdf

Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens*. Madrid Alianza

Lindber, F. (1989). *Baloncesto. Juego y Enseñanza*. Ciudad de la Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.

Lorenzo, A. y Prieto, G. (2002). *Nuevas perspectivas en la enseñanza del Baloncesto*. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd48/ensb.htm>

Olivera Beltrán, J. (2010). *1250 Juegos y ejercicios de Baloncesto I, II, III*. España: Editorial Paidotribo.

Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy*. Sevilla: Wenceulen. Editorial Deportiva

Watson, H. et al. (2008). *Teoría y práctica de los juegos*. Ciudad de

Datos de los autores

MSc. Noelvis Alvarez-García. Universidad de Holguín. Facultad de Cultura Física y Deportes. Profesora Auxiliar. nagarcia@uho.edu.cu

MSc. Yailidis Carrión-Ramírez. Universidad de Holguín. Facultad de Cultura Física y Deportes. Profesora Asistente. ycarrion@uho.edu.cu

MSc. Armando Pascual Andreu-Causillo. Universidad de Holguín. Facultad de Cultura Física y Deportes. Profesor Auxiliar. aandreu@uho.edu.cu