

El beisbalón: juego predeportivo para propiciar la motivación desde la clase de Educación Física

Beisbalónⁱ: a Pre-Game to Encourage Motivation from the Physical Education

O beisbalón: jogo predeportivo para propiciar a motivação da classe de Educação Física

M. Sc. César Peraza-Zamora¹

M. Sc. Luis Orlando Soler-Cruz²

M. Sc. Luis Geraldo Aroche-Isaac³

¹Profesor Auxiliar. Universidad Jesús Montané Oropesa. Isla de la Juventud. cperazaz@uij.edu.cu

²Profesor Auxiliar. Universidad de las Ciencias de la Cultura Física y el Deporte. luissc@uccfd.cu

³Profesor asistente. Universidad Jesús Montané Oropesa. Isla de la Juventud. lroche@uij.edu.cu

Resumen

La Educación Física constituye un área con grandes potencialidades a través de la cual los estudiantes expresan el nivel alcanzado de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, emocional y creativo; desempeña una importante labor en el aprendizaje de acciones o conductas motrices. El presente trabajo investigativo estuvo dirigido a propiciar la motivación y participación desde la clase de Educación Física y fomentar en estudiantes universitarios la iniciación deportiva con un enfoque lúdico, para lo cual se diseñó un juego didáctico que contiene acciones de carácter educativo y extradocente. El tipo de estudio empleado fue experimental-descriptivo. Los métodos utilizados fueron, entre los teóricos, el analítico-sintético; entre los empíricos, la

encuesta y el análisis documental, y como estadístico-matemático, la estadística descriptiva. El juego predeportivo beisbalón contribuyó al mejoramiento de la participación y al fortalecimiento de la disciplina en las clases de Educación Física. La pertinencia del mismo se demostró a través del criterio de profesores, quienes coincidieron en su novedad, variedad y diversidad en la clase de esta asignatura, lo que combinado favoreció el desarrollo físico, hábitos, habilidades deportivas, valores y un cambio notable en los modos de actuación de los estudiantes con quienes se trabajó. Los resultados revelaron la necesidad de que profesores capacitados dirijan la práctica de ejercicios físicos en la universidad.

Palabras clave: Educación Física, juego predeportivo, juego didáctico, actividad lúdica, beisbalón

Abstract

Physical Education is an area with great potential through which students express the level achieved of the motor, cognitive, emotional and creative development; that is why it plays an important role in learning motor actions or behaviors. This research is aimed at promoting motivation and participation from the Physical Education classes, encouraging sports initiation with a playful approach in university students, for which, a didactic game is designed containing educational and extracurricular actions. The experimental-descriptive was the type of study used. Among the theoretical methods was applied the analysis-synthesis; within the empirical, the survey and documents analysis and as a statistical-mathematical, the descriptive statistics. The pregame *beisbalón* improved the participation and discipline in Physical Education classes. Its feasibility was demonstrated through the teachers' opinions, who agreed on its novelty, variety and diversity on such class; which combined helped the physical development, as well as habits, sports skills, values and a noticeable change in manners in the students' sample.

The results revealed the need for trained professors to direct the physical exercises practice in the university.

Keywords: Physical Education, pre-sports game, didactic game, play activity, *beisbalón*

Resumo

A Educação Física constitui uma área com grandes potencialidades através da qual os estudantes expressam o nível alcançado de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo, emocional e criativo; desempenha um importante papel na aprendizagem de ações ou condutas motrizes. O presente trabalho inquiridor esteve dirigido a propiciar a motivação e participação da classe de Educação Física e fomentar em estudantes universitários a iniciação esportiva com um enfoque lúdico, para o qual se desenhou um jogo didático que contém ações de caráter educativo e extradocente. O tipo de estudo empregado foi experimental-descritivo. Os métodos utilizados foram, entre os teóricos, o analítico-sintético; entre os empíricos, pesquisa-a e a análise documentário, e como estatístico-matemático, a estatística descritiva. O jogo predeportivo *beisbalón* contribuiu ao melhoramento da participação e ao fortalecimento da disciplina nas classes de Educação Física. A pertinência do mesmo se demonstrou através do critério de

professores, quem coincidiu em sua novidade, variedade e diversidade na classe desta disciplina, o que combinado favoreceu o desenvolvimento físico, hábitos, habilidades esportivas, valores e uma mudança notável nos modos de atuação dos estudantes com quem se trabalhou. Os resultados revelaram a necessidade de que professores capacitados dirijam a prática de exercícios físicos na universidade.

Palavras chave: Educação Física, jogo predeportivo, jogo didático, atividade lúdica, beisbalón

Introducción

La Educación Física tiene una importancia relevante para la formación integral del ser humano a lo largo de su vida. Especialmente, los juegos predeportivos colectivos permiten la integración de las personas, conocer la importancia de la cooperación para lograr un fin y promueven la sana competencia.

En consecuencia, este trabajo tiene como finalidad diseñar un juego predeportivo, el beisbalón, para estudiantes universitarios que reciben la asignatura de Educación Física. La metodología se enmarcó en el reglamento de otros deportes, como el béisbol y el fútbol. Los sujetos de estudio fueron estudiantes de primer y segundo años de la Universidad

Jesús Montané Oropesa de la Isla de la Juventud.

Un amplio campo de posibilidades se abre mediante el juego, puesto que se ensayan nuevos encargos, se conocen aspectos propios y ajenos, se fomenta la tolerancia recíproca y se trabaja en pequeños grupos, donde el juego promueve la generación de la Zona de Desarrollo Próximo. Igualmente, el estudiante resuelve situaciones que exceden su posibilidad de respuesta individual, pero que resuelve con compañeros más capaces. Por otro lado, el juego actúa como introducción de temas nuevos y como diagnóstico de conocimientos previos; también, el docente deja de ser el centro y se convierte en un facilitador del aprendizaje, un conductor de la clase. A diferencia de la instrucción, el juego involucra el conjunto de la personalidad y potencia el aprendizaje significativo (Ausubel, Novak y Hanesian, 1983).

La práctica del beisbalón es un potente instrumento para la formación de los estudiantes; es en este sentido que los profesores tendrán cuidado cuando impartan clases, pues propiciarán una educación y aprendizaje lúdicos, en tanto el juego es la herramienta principal de trabajo, la forma natural que tienen los jóvenes de aprender y desarrollar su personalidad y entorno social.

Los juegos predeportivos son una forma lúdica motora de tipo intermedio entre el juego y el deporte, contienen elementos afines a alguna modalidad deportiva y son el resultado de la adaptación de los juegos deportivos con una complejidad estructural y funcional mucho menor; su contenido, estructura y propósito permiten el desarrollo de destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas, ya que contienen elementos afines a alguna disciplina deportiva.

En los últimos años, la Educación Física atravesó por momentos de cambios significativos que demandaron nuevas formas de gestión social; en tal sentido, los juegos participativos recreativos en la adolescencia están dirigidos hacia el logro de la formación integral de los jóvenes.

A principios de la década de 1980, en los juegos de participación masiva donde se incluyen ambos sexos, se concibió un entretenimiento que usara la menor cantidad posible de material deportivo y en tal sentido se concibió la práctica del beisbalón.

Los juegos predeportivos son aquellos que exigen destreza y habilidades propias de los deportes (desplazamientos, lanzamientos, recepciones). Su práctica es recomendable como preparación para los niños que se

inician en cualquier deporte, ya que les aporta una serie de recursos físicos y técnicos.

El beisbalón es una actividad lúdica, jugada con un balón de balonmano por un grupo de adolescentes de ambos sexos, quienes recogen el balón, golpeado con un bate, muy similar al béisbol, pero sin guantes. Beisbalón significa en español ‘batear el balón’. Este deporte llegó a la Isla de la Juventud aproximadamente en el año 1980 por medio del profesor de Educación Física César Peraza Zamora. Actualmente, este deporte cuenta con mucha popularidad como juego predeportivo participativo para ambos sexos. Dentro de la Educación Física, los juegos ocupan un lugar preponderante por su valor psicológico, biológico y pedagógico, lo que hace que se conviertan en un medio necesario para el desarrollo integral de los niños y adolescentes.

Mediante este juego se desarrollan diferentes procesos psíquicos: cognitivos (sensaciones, percepciones, pensamiento, lenguaje, memoria y atención), afectivos (emociones y sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa, independencia, dominio y responsabilidad).

En las escuelas cubanas se brinda atención al desarrollo de las cualidades físicas y mentales de niños y adolescentes, lo que se sustenta en los principios de la ciencia, que tiene como

base un sistema de influencias multidisciplinarias, en la cual la Educación Física es importante por sus múltiples efectos favorecedores en el proceso de desarrollo físico y de una vida saludable.

A través de la creación de este juego, se conocen las labores realizadas por la asignatura de Educación Física, que durante cuatro años aplicó esta experiencia en niños y adolescentes que reciben la asignatura de Educación Física.

El juego se desarrolla entre dos equipos, tiene como objetivo anotar la mayor cantidad de carreras posibles y evitar que el otro conjunto anote carreras. Gana el partido que anote más carreras en conformidad con el reglamento y bajo la jurisdicción de uno o más árbitros y un anotador oficial.

Por sus características técnicas, este juego desarrolla habilidades y destrezas; brinda a los estudiantes un espacio en su tiempo libre, en las clases de Educación Física; su implementación es de bajo costo y permite una participación de 12 jugadores en cada equipo, conformado por sexos mixtos. Juego dinámico que permite la creatividad del participante en cada una de sus acciones motoras.

A través del mismo, el estudiante muestra sus cualidades físicas sin muchos esfuerzos y mantiene la atención de los participantes y

espectadores durante el desarrollo de la actividad, ya que es una combinación del béisbol con otras habilidades del fútbol y atletismo, entre otros deportes. También, desarrolla los valores humanos en las clases de Educación Física en todas sus dimensiones. Como objetivo final, desarrolla las cualidades físicas, mejora el déficit de medios de enseñanza y aumenta la participación deportiva de los estudiantes en dichas clases.

Garantiza, asimismo, una mayor participación de estudiantes en la clase de Educación Física, mejora la cualidad física de cada estudiante, anota la mayor cantidad de carreras que sean posibles y gana al final del partido, el equipo que haya anotado más carreras, de conformidad con las reglas establecidas y bajo la jurisdicción de los árbitros y del anotador.

Desarrollo

Para diversos autores, la Educación Física es el proceso pedagógico que se realiza en las escuelas, encaminado al desarrollo de las capacidades de rendimiento físico del individuo, sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional del organismo, la formación y mejoramiento de sus habilidades motrices, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de sus

convicciones, de forma tal que esté en condiciones de cumplir los puntos de vista laboral, militar y social.

Por otro lado, estudiosos del tema del deporte expresan que esta es una actividad física reglamentada, normalmente de carácter competitivo, que en algunos casos mejora la condición física y psíquica de quien lo practica y tiene propiedades que lo diferencian del simple juego. Otros investigadores señalan en relación con el deporte, que es una actividad física en la que se debe respetar un conjunto de reglas, que es realizada con afán competitivo y tiene un vencedor.

Los deportes resultan un entretenimiento para quienes lo practican y para los espectadores. Es regido por las federaciones de las diferentes especialidades. Es un juego reglado, pues tiene esas características que lo detallan; es decir, parte como juego, hay actividad física, competición y tiene una serie de reglas para los participantes. En este sentido, a diferencia de la recreación, el deporte tiene un ingrediente competitivo, cuyo principal objetivo es superar al contrincante.

Por otro lado, en relación con el juego hay expertos que señalan que es instrumento y recurso socio-cultural, encargo entusiasta de ser un elemento impulsor del desarrollo

mental del niño y facilitador del desarrollo de las funciones superiores del entendimiento, tales como la atención o la memoria voluntaria. Asimismo, es una acción u ocupación libre, se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

Por lo que respecta a los juegos predeportivos, estos exigen destrezas y habilidades propias de los deportes (desplazamientos, lanzamientos, recepciones). Su práctica es recomendable como preparación para los niños que comienzan a practicar cualquier deporte, ya que les aporta una serie de recursos físicos y técnicos.

En lo que concierne a los juegos predeportivos son aquellos que exigen habilidades y destrezas propias de los deportes; es decir, lanzamientos, recepciones y desplazamientos, entre otros. En tanto, la práctica del beisbalón es normalmente recomendado como preparación para los jóvenes que se inician en cualquier deporte, ya que su práctica les reportará una buena cantidad de recursos físicos y técnicos.

De igual forma, como juego contribuye al aprendizaje en las clases de Educación Física, en la cual los adolescentes y jóvenes participan de forma armónica y divertida, y es un aspecto importante de su aprendizaje y mejora. Más aún, desarrolla las cualidades físicas, el dominio de las acciones motrices y la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones.

En este sentido, como juego predeportivo, es una variante de los juegos menores, caracterizado por contenidos que propician la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que sirven de base para la asimilación de habilidades deportivas, que permiten una mayor participación de los estudiantes en la clase de Educación Física.

Como ventajas de este juego, seguidamente se señalan:

- a) Prepara a los estudiantes para las actividades deportivas
- b) Desarrolla habilidades físicas
- c) Desarrolla habilidades motrices
- d) Incrementa la capacidad de trabajo
- e) Estimula mayor participación en la clase
- f) Integrado cada equipo hasta por 12 estudiantes
- g) Conformados por hembras y varones en el desarrollo de la actividad

A través del béisbol, el estudiante mejora:

- a. La motricidad y el control corporal
- b. La utilización de todas las partes de su cuerpo
- c. La socialización dentro del grupo clase
- d. La promoción de valores, como el compañerismo, sentimiento de equipo, tolerancia.
- e. Las habilidades motrices básicas, como correr, girar, lanzar, recoger y batear
- f. La capacidad cognitiva
- g. La motricidad corporal (lanzamientos, paradas, recepciones y coordinaciones), control corporal y el uso de todas las partes del cuerpo

Con respecto al campo de juego de este deporte, el mismo es completamente plano, de forma irregular, con cierta impresión ovalada, compuesto por dos terrenos, de *foul* y válido. El terreno de *foul* comprende la zona no válida del juego y el terreno válido, la zona válida del juego. Ambos terrenos están formados por distintas zonas; en su conjunto constituyen el campo de juego.

Cada una de las líneas que delimitan las distintas zonas del campo de juego son marcadas con material blanco de construcción para que sean visibles. En el campo se encuentran dos zonas, llamadas campo externo y campo interno. Dentro del campo interno están ubicadas tres almohadillas y una placa en forma de

pentágono que se le denomina *home plate* (lugar de bateo); estos elementos se llaman bases y entre ellos forman la figura de un diamante.

Características. -

- a. Características básicas y comunes de las habilidades deportivas: normas, reglas, aspectos técnicos y tácticos
- b. Práctica de juegos adaptados que facilitan el aprendizaje de los fundamentos técnico-tácticos y defensa, comunes a los deportes colectivos
- c. Realización de actividades cooperativas y competitivas encaminadas al aprendizaje de los fundamentos técnico-tácticos de uno o varios deportes
- d. Respeto y aceptación de normas y reglamentos
- e. Valoración del juego, deportes populares y tradicionales de la comunidad pinera, con especial atención a la pelota pinera en sus modalidades más sencillas, de ejecución y práctica, como parte de un patrimonio cultural que hace falta preservar
- f. Apreciación de las posibilidades lúdicas del juego y el deporte para la dinamización de grupos y el disfrute personal
- g. Conocimiento y práctica de juegos de la comunidad que aportan al desarrollo físico y a la salud de los estudiantes

Como juego predeportivo, el beisbalón se desarrolla entre dos equipos, organizado en sexos mixtos, es decir doce jugadores, bajo la dirección de un representante; se juega de acuerdo con las reglas en un campo preparado o adaptado para tales efectos. El objetivo de cada equipo es ganar por medio del mayor número de carreras anotadas, según las reglas establecidas.

El balón oficial es de forma regular, tipo semicuerdo o material sintético, balón de balonmano, de 325-375 g, y debe medir no menos de 54-56 cm de circunferencia.

Los uniformes están compuestos de pulóver, mono deportivo o *short*, y se usan por todos los jugadores. No se permite el empleo de botones de vidrio o metal en el vestuario. Los pulóveres de los jugadores están en correspondencia con la moda actual y según las posibilidades del estudiante; no se permite el uso de pitusas y prendas que sean potencialmente peligrosas. La eventual falta de uniformidad no impide su participación.

Para la realización del juego, las dimensiones del terreno son las siguientes:

De *home plate* a la primera base 16 m

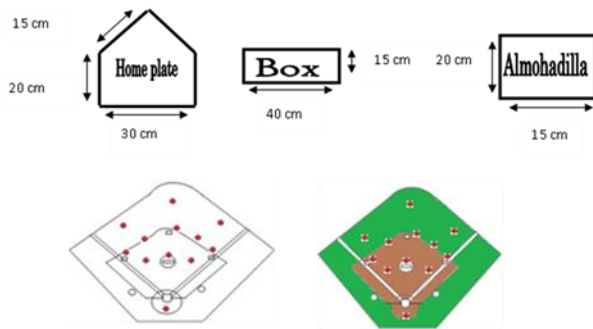
De *home plate* a la tercera base 16 m

De primera base a la segunda 12 m

De segunda a la tercera base 12 m

De *home plate* al *box plate* del lanzador (*pitcher*) 10 m. (Vid *infra* fig. 1)

Fig. 1 Dimensiones del terreno



Fuente: Elaboración propia

A continuación, se mencionan las reglas de juego:

- 1) En cada equipo participan 12 jugadores (se puede jugar con integrantes de ambos sexos)
- 2) El bate puede ser de madera o aluminio (tamaño del bate 80 o 85 cm (32 $\frac{3}{4}$ ") de largo y el diámetro igual al normal 2 $\frac{3}{4}$ ")
- 3) La pelota utilizada es la de minifútbol infantil o de balonmano, lo que permite su agarre con mayor facilidad
- 4) La almohadilla se cubre con lona blanca o saco de polietileno; se elabora en forma de cuadrado, de 15 pulgadas [pulgada (in)] por cada lado, con no menos de 4 in de grosor
- 5) El *home* es una plancha de caucho o de madera de cinco lados, de color blanco, de 20 cm (8 in), 15 cm (6 in) de lado y 38 cm (15 in) de largo
- 6) La goma o madera del lanzador (*pitcher plate*) es una plancha rectangular de color blanco, de 40 cm 16 in x 15 cm 6 in
- 7) El lanzamiento de la pelota se realiza por debajo del brazo

- 8) Si la pelota lanzada por el *pitcher* pasa a la altura de la rodilla por el centro del *home plate* y el jugador no batea, se considera *strike*
- 9) Si la pelota lanzada por el *pitcher* golpea al bateador dos veces, el mismo tiene derecho de la base (la primera), pero si el jugador provoca el *dead ball* se considera *strike*
- 10) El orden al bate no puede ser modificado después que inicia el juego; en caso que esto suceda y sea detectado, el bateador es *out* por regla y se mantiene el orden establecido
- 11) El receptor se separará del *home plate* a una distancia aproximadamente de 3 m
- 12) El jugador no tendrá doble contacto con la pelota cuando ejecuta el bateo, si esto sucede se considera bola nula
- 13) El toque de bola es válido, siempre que haya sobrepasado el 50 % de la distancia entre la tabla del lanzador (*pitcher*) y el *home plate*
- 14) No se permite adelantar en las bases, hasta que no se efectúe el contacto válido del bateador con la pelota
- 15) Para que la pelota después de ser bateada sea válida, tanto por el suelo como por el aire, debe rodar o caer en los límites establecidos dentro del terreno
- 16) El jugador hará contacto con las almohadillas en el corrido de las bases, en caso contrario es *out* por regla

17) Si el bateador en su intento al bate batea tres veces la pelota fuera del cuadro (*foul*), es *out* por regla

18) Si el bateador en su intento al bate recibe dos *strikes*, es *out* por regla

19) Si el jugador que está al bate, batea de aire (*fly ball*) y es capturado, los jugadores que están en las bases no pueden correr; en caso contrario, si son sorprendidos, son *out* por regla

20) El juego se desarrollará con una duración de 7 entradas (*inning*)

21) Se inicia en todas las entradas (*inning*) para ambos equipos con las bases llenas y se mantiene el orden del bateador que corresponda al bate

Como variante se plantea que en caso que los equipos no estén completos, se puede jugar sin receptor y un jugador del equipo que batea cubre la posición; en caso de sacar *out* a un jugador del equipo bateador en el *home plate*, debe cubrir un jugador del equipo que cubre el terreno.

Para la validación del juego propuesto fueron consultados un total de 12 informantes clave y ocho profesores, todos con una experiencia que oscila en un rango de 15 a 25 años en el ejercicio de la actividad, para lo que se tuvo en cuenta la relación necesidad-satisfacción. El 100 % de ellos pronosticó el éxito del juego propuesto y se tomaron en

consideración los cuatro indicadores: efecto, aplicabilidad, viabilidad y relevancia.

En sentido general, todos ellos coincidieron en que la estructuración, organización y contenido del juego propició el cumplimiento de sus objetivos y la obtención de los resultados previstos, y que se hace posible su aplicación y generalización a otras escuelas, en correspondencia con las particularidades de las mismas. Añaden que debido a su flexibilidad, el beisbalón permite su corrección y perfeccionamiento, además la retroalimentación según las experiencias de su implementación práctica e incluye los aportes de los propios participantes. En tal sentido, resulta de gran importancia para la preparación teórica y práctica de los profesores en esta esfera de actuación, las orientaciones que se brindan para el trabajo con el grupo etario seleccionado. No necesita recursos económicos que puedan implicar gastos para el organismo y plantea soluciones concretas con el menor de los costos.

Sus principales opiniones demostraron el consenso logrado a partir de las siguientes regularidades:

I.El 100 % de los profesores coincidió en que la propuesta valorada presentó una notable variedad y diversidad de actividades en correspondencia con los intereses de los estudiantes, lo que predice su aceptación y el

cumplimiento de los objetivos propuestos, que parte de la factibilidad de su aplicación.

II.El juego constituyó una oferta novedosa por cuanto contempló detalladamente las vías para la concreción de actividades que se pueden realizar; también, combinó la satisfacción de las necesidades de los juegos predeportivos con el desarrollo físico, hábitos, habilidades deportivas, valores positivos en la formación de estos estudiantes.

III.Su aplicación gradual logró una mayor sistematicidad en las clases, el aumento progresivo en la participación de los estudiantes y un cambio notable en sus modos de actuación.

IV.El juego constituyó una excelente referencia para las clases de Educación Física en la enseñanza media superior.

Conclusiones

El juego predeportivo beisbalón contribuyó al mejoramiento de la participación y al fortalecimiento de la disciplina en las clases de Educación Física. Su pertinencia quedó demostrada a través del criterio de profesores, quienes coincidieron en su novedad, variedad y diversidad en la clase de esta asignatura, lo que combinado favoreció el desarrollo físico, hábitos, habilidades deportivas, valores y un

cambio notable en los modos de actuación de los estudiantes de este nivel de enseñanza.

Referencias bibliográficas

- AUSUBEL, P., NOVAK, J. Y HANESIAN, H. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognitivo*. México: Trillas.
- DELGADO, C.D., BURGUÉS, P.L., SANTANDREU, C.S., TAMARIT, M., Y CURÓS, J.I. (2015). Educación Física emocional en adolescentes. Identificación de variables predictivas de la vivencia emocional. *Cultura, ciencia y deporte: revista de ciencias de la actividad física y del deporte de la Universidad Católica de San Antonio*, (28), 5-18.
- ENCICLOPEDIA DE EJEMPLOS. (2019). *Juegos predeportivos*. Recuperado de <https://www.ejemplos.co/14-ejemplos-de-juegos-predeportivos/>
- HERNÁNDEZ, C.O. (2010). Juegos para el calentamiento en Educación Física. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 6(6), 62-75.
- RODRÍGUEZ, M.L. Y PASCUAL, S. (2015) *Plan de actividades físico-recreativas para mejorar los fundamentos técnicos de los deportes colectivos*. (Trabajo de

grado). Universidad de Carabobo,
Venezuela.

Investigación Educativa, 14(26), 105-
112.

SANDOVAL, R.W. (2011, julio-diciembre). La
educación física y el juego.

¹ Beisbalón (In Spanish 'Hit the ball'). It is a new sport played with a small hand ball by a group of teenage boys and girls mixed together. They have to catch the ball that is been hit with a bat, similar to the baseball one, but with no gloves/mitts. It is played between two

teams of 12 persons each with the objective to score as much runs as possible, while avoiding the other team to score. The one with more points wins. They have to play by the book, referees take part in the game; and an official scorer is also needed. (*N. de la T.*)