

Planificación de las acciones finales de juego en baloncesto desde el método “Pedagogía de las situaciones”

Gloria Albany Hoyos Rodríguez²

Resumen

Las inquietudes por crear, conocer y aplicar modelos de enseñanza del baloncesto y técnicas que impliquen la adquisición y la mejor toma de decisiones, son muy relevantes. Diferentes investigaciones en este ámbito ofrecen claridad a los entrenadores sobre cómo obtener mejores resultados durante el juego, razón por lo cual se retoma el método “Pedagogía de las situaciones”, ya que desde el punto de vista metodológico y de cara a potenciar los procesos de toma de decisiones, éste aporta grandes elementos a la hora de interrelacionar los procesos en el contexto real de juego, pues actúa no como una suma de técnicas, sino como un sistema de relaciones en el que lo importante son los procesos que se proponen para aprender.

Palabras clave: Pedagogía de las situaciones, toma de decisiones, baloncesto.

Introducción

“Las investigaciones en el deporte relacionadas con los procesos cognitivos han ido aportando claridad y enriqueciendo la labor cualitativa de los profesionales en el área de la enseñanza y el entrenamiento del deporte, siendo los deportistas los receptores directos del conocimiento adquirido” (Jiménez y Ruiz, 2006).

Diferentes estudios de baloncesto en los últimos años han investigado sobre múltiples elementos relacionados tanto con los procesos cognitivos como con los procesos fisiológicos, mostrando una relación directa en las tomas de decisión. Ejemplos de ello los muestran Jiménez y Ruiz, (2006), Iglesias (2005) y Refoyo

² Magíster en Motricidad y Desarrollo Humano, Universidad de Antioquia. Docente Investigadora del Instituto de Educación Física de la Universidad de Antioquia. Grupo de investigación GRICAFDE. Medellín, Colombia. ghoyos4@yahoo.com

(2001), quienes realizan un análisis pormenorizado sobre las tomas de decisión en acciones de juego.

En el transcurso de un partido, el ritmo de las acciones cambia con rapidez, por lo cual es importante percibir las situaciones que se presentan en el juego y definir las con claridad. Es muy importante que las decisiones sean correctas y precisas, dado el breve tiempo del que se dispone para tomarlas. Estos elementos son muy importantes a la hora de planificar las acciones ofensivas a desarrollar en el proceso de entrenamiento, pues si bien las diferentes investigaciones en el área del entrenamiento aportan luces al proceso de planificación, la mayoría se centra en aspectos físicos o fisiológicos, dejando un poco rezagada la valoración táctica, e inclusive la técnica.

A este respecto, investigadores como los mencionados anteriormente se han venido preocupando por evaluar este tipo de acciones, contribuyendo así a un mejor desempeño de los deportistas.

Un método que favorece este tipo de toma de decisiones, es el propuesto por Blázquez (1986), denominado “Pedagogía de las situaciones”, clasificado dentro de los métodos activos de enseñanza de los deportes. Allí se enfatiza en la necesidad de que la tarea objeto de aprendizaje sea practicada en un contexto real de juego donde se pongan en funcionamiento no solo las capacidades de ejecución, sino también las capacidades perceptivas y de toma de decisiones. Desde un punto de vista metodológico y para potenciar el protagonismo en el desarrollo del juego, propone las siguientes fases, resumidas en la figura 1:

1ª. fase: Juego global. En esta fase se deben dar algunas reglas fundamentales y jugar inmediatamente. La explicación debe ser lo más breve posible. Siempre que sea posible, deben emplearse esquemas o dibujos. A medida que transcurre la acción, el entrenador debe dar precisiones sobre el juego e introducir nuevas reglas.

2ª. fase: Detención después de unos minutos de juego. En esta fase, luego de detener el juego, los jugadores de cada equipo se reúnen y discuten sobre la organización en el terreno, una posible táctica, etc.

3ª. fase: Volver a la práctica del juego. Se inicia de nuevo el juego y se aplican las decisiones tomadas por el equipo.

4ª. fase: Parada. Se reúnen los dos equipos, se enuncia lo decidido, se evalúa el resultado y se buscan explicaciones. El entrenador debe hacer énfasis en que los jugadores constaten sus defectos (causa de los errores); los jugadores que no han participado activamente emiten sus juicios. Se aconseja que los jugadores reemplazados observen el desempeño de sus compañeros durante el juego.

5ª. fase: Pulimento de deficiencias. El profesor propone juegos o modificaciones con el objetivo de pulir las deficiencias detectadas. Ejemplo: los jugadores no consiguen hacer bien los pases, entonces el profesor propone un juego que centre su acción sobre pases en movimiento. Así, al continuar jugando, los alumnos podrán perfeccionar la técnica del pase.

6ª. fase: Juego durante 15 o 20 minutos. Este tipo de acción pedagógica debe permitir: a) Una participación activa de todos los alumnos, b) Una mejor comprensión de todos sobre el juego, darle prioridad, practicando inmediatamente otro juego más complejo, c) Mejorar progresivamente las posibilidades de los jugadores, haciéndolos conscientes de sus progresos, d) Utilizar las pausas y descansos para estructurar mejor el equipo, para hacer descubrir a cada uno sus posibilidades y permitir la toma de conciencia de los elementos socio-afectivos del grupo.

Jungermann (2004), define la toma de decisiones como un compromiso mental o de comportamiento que se da en el curso de una acción, que implica un procesamiento de información de una o varias posibilidades por parte de quien decide; comienza con el reconocimiento de una situación de elección y termina con la aplicación de la elección y el posterior seguimiento de sus efectos. De acuerdo con este autor, la toma de decisiones está compuesta por varios aspectos, como: el compromiso que se asume al elegir una respuesta, el procesamiento de información, las diferentes posibilidades de entre las cuales se selecciona una que no siempre es la más adecuada y un posterior seguimiento de los efectos de la decisión tomada.

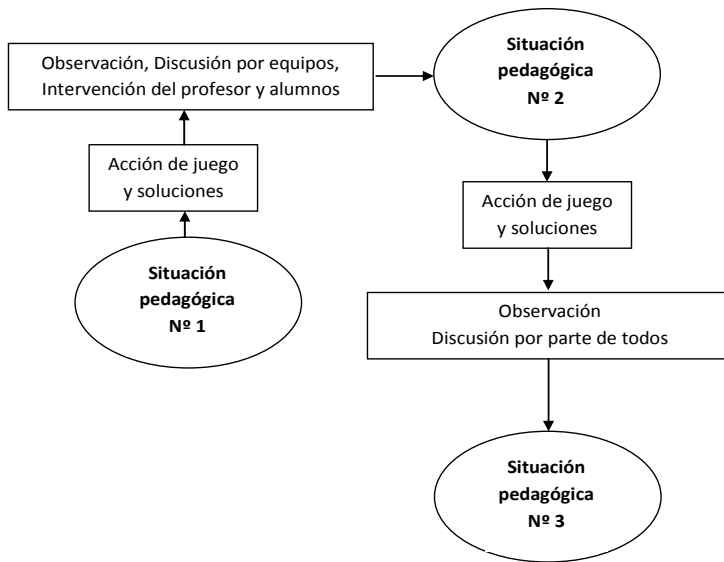


Figura 1. Esquema general de la “Pedagogía de las situaciones”, adaptado de Blázquez (1986, 1999)

Para Azuma y col. (2006) la toma de decisiones está en el centro de la actividad cognitiva humana. Para estos autores la toma de decisiones es el proceso de selección de una opción a partir de un conjunto de alternativas. Distinguen de manera general dos tipos de modelos para la toma de decisión: un modelo analítico, donde las situaciones que se presentan cuentan con mucho tiempo para considerar y analizar antes de tomar una decisión; y un modelo intuitivo, en el cual el tiempo es limitado y la incertidumbre es alta. Además, estos autores plantean que la atención y la memoria son las dos funciones fundamentales en el proceso de toma de decisión. Definen la atención como el proceso que realiza el cerebro, a menudo de forma consciente, pero muchas veces también de manera inconsciente, para seleccionar la información a ser procesada cognitivamente. Y la memoria la definen como la capacidad para codificar, almacenar y recuperar información.

Tenenbaum (2004) define la toma de decisiones como un proceso mediante el cual un individuo, un grupo o una organización, selecciona una acción preferida de entre dos o más acciones posibles en una situación específica. Además plantea que en el deporte, el proceso de toma de decisión depende en gran medida de las condiciones ambientales y temporales, y de las reglas bajo las cuales opera el jugador que toma las decisiones. Considera que “el proceso de toma de decisión en deportes requiere

que el atleta, para hacer una selección de respuesta, considere las acciones pasadas, presentes y futuras que pueden cambiar en el transcurso del tiempo”. Agrega además que, teniendo en consideración la variabilidad de las condiciones ambientales en el deporte, para tomar una decisión el jugador debe considerar el tipo de respuesta a elegir y el momento para ejecutar la respuesta seleccionada.

A este respecto la teoría del procesamiento de la información, referenciada por Tenenbaum y col. (1993) nos da pautas muy claras acerca de los procesos cognitivos que tienen lugar a la hora de decidir en el deporte (Figura 2).

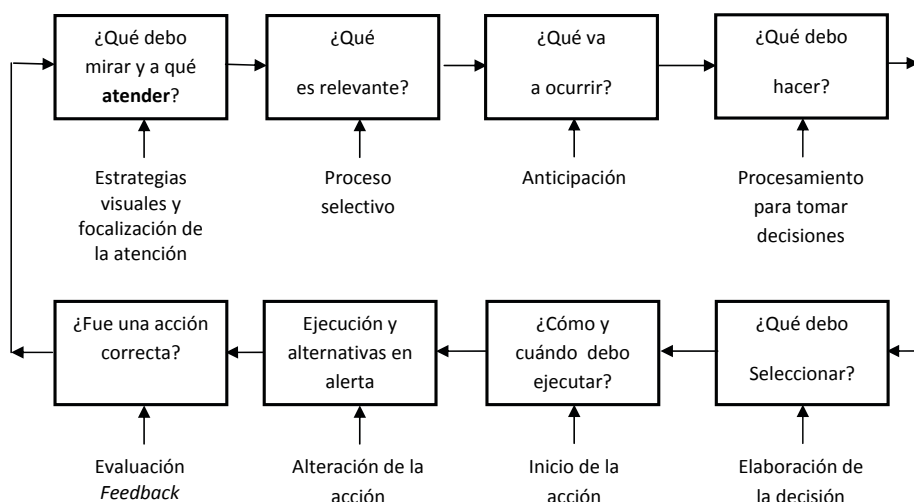


Figura 2. Tipos de toma de decisiones y sus correspondientes componentes cognitivos (Tenenbaum y col., 1993)

Este modelo señala que la primera decisión que tiene el jugador es dónde mirar fijamente para capturar los aspectos o rasgos más importantes del entorno de juego. Después se toma una decisión que permite al jugador eliminar la información irrelevante y utilizar la que resulta de interés para facilitar la anticipación a los eventos que ocurrirán próximos en el tiempo. La decisión sobre qué hacer supone un proceso de elaboración entre información que suministra el entorno y las estructuras de conocimiento almacenadas en la memoria.

Posteriormente tendría lugar la ejecución, teniendo que decidir sobre aspectos relacionados con el “cómo” y “cuándo”. El proceso finaliza con la retroalimentación de la acción realizada.

Retomando estos dos aspectos tan importantes a la hora de planificar acciones de juego, utilizando el método “Pedagogía de las situaciones”, podemos ver lo siguiente:

Se potencializa la toma de decisiones para diferentes acciones ofensivas y defensivas.

Se corrigen los errores inmediatamente se cometen.

Existe un proceso de retroalimentación continuo.

Se perfecciona la técnica.

Planificación de las acciones de juego

Si bien tenemos claro, y así muchas investigaciones lo muestran —Hoyos (2011), Iglesias (2006), Jiménez y Ruiz (2006), entre otros—, como acción inicial de juego la mayoría de éstas inician en 5 vs. 5, pero a la hora de analizar cómo es su finalización, Hoyos (2011) y Refoyo (2001) nos muestran la preferencia del 1 vs. 1, para acciones de ir al aro. Todo esto está relacionado con lo que respecta a la toma de decisiones (Claramunt y Balague 2010), y la necesidad de realizar feedbacks en estos procesos, es un tema bien interesante y que en estos momentos está en construcción, gracias a las diferentes investigaciones que posibilitan este aspecto. A continuación se muestra cómo puede ser la distribución de las sesiones del trabajo de estas acciones ofensivas para una temporada. Es importante aclarar que aunque en el gráfico aparecen varias, el ejercicio se hará sólo con una acción ofensiva (1 vs. 1) en un microciclo (Figura 3).

Como podemos ver, en la distribución del plan de entrenamiento, se muestran 36 repeticiones. Esto corresponde a la cantidad total de las tres acciones que se aplican en cada sesión, es decir 12 repeticiones de cada una de las acciones por sesión, lo que nos da como resultado 108 repeticiones por cada microciclo de entrenamiento (Cuadro 1).

Es importante aclarar allí que la distribución de las acciones se hizo respondiendo a la cantidad que se presentan en un juego, por lo cual se agruparon en acciones de igualdad, superioridad e inferioridad numérica.

Para las acciones finales de juego la acción que más se repite es el 1 vs. 1, como se mencionó anteriormente, pero en el transcurso de un partido también se dan aunque con menor frecuencia, el 2 vs. 2 y el 3 vs. 3; estas acciones quedan entonces agrupadas en una sesión.

Las demás acciones se distribuyen de acuerdo a las características y necesidades del grupo. En la aplicación del método “Pedagogía de las situaciones” para estas acciones, se puede observar que por las características de éste, como se explica allí, la distribución de la recuperación entre cada serie de ejercicios lo da la pausa que se hace entre cada fase; para las correcciones entre las parejas o grupos que participan activamente, los compañeros que observan desde fuera del terreno de juego y el entrenador.

Cuadro 1. Distribución de las acciones ofensivas para una temporada

Período	Competitivo I											
Mesociclo	Competitivo				Competitivo				Competitivo			
Meses	JUNIO				JULIO				AGOSTO			
Microciclo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Fecha	31	7	14	21	28	5	12	19	26	2	9	16
	6	13	20	27	4	11	18	25	1	8	15	22
Tipo	CH	CO	CO	CR	R	CO	CO	CR	CH	CH	R	CR
Evaluación Neuropsicológica												
Competencia												
Plan de entrenamiento		36 rep.	36 rep.	36 rep.	36 rep.	36 rep.	36 rep.	36 rep.	36 rep.	36 rep.	Total	156
		108 micro	108 micro	108 micro	108 micro	108 micro	108 micro	108 micro	108 micro	108 micro	Total	936
Distribución del plan de entrenamiento	Lunes				Martes				Jueves			
	Acciones de igualdad numérica				Acciones de superioridad numérica				Acciones de inferioridad numérica			

Todos estos elementos están incluidos en el siguiente esquema (Figura 3). Referenciado por Hoyos (2011), en su tesis de maestría, para la acción de juego 1 vs. 1.

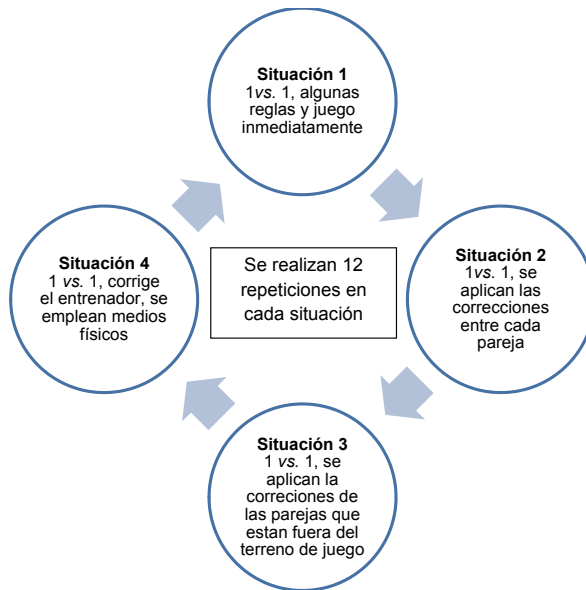


Figura 3. Aplicación del método “Pedagogía de las situaciones” en la acción de juego 1 vs. 1 en baloncesto, según Hoyos (2011)

Conclusiones

Los jugadores que poseen mayor conocimiento procedimental y declarativo del deporte, corrigen mejor la decisión táctica y realizan mayor número de decisiones correctas con respecto a los de menor conocimiento.

Se observa que cuanto mayor es la oposición manifestada por el defensor, mayor es la equivocación en la toma de decisión por parte del atacante, lo que nos lleva a deducir que las acciones de superioridad ofensiva son menos complejas de resolver.

No se observan grandes diferencias en la corrección de las decisiones tácticas por puestos específicos.

Los procesos de entrenamiento y madurativos que se desarrollan a lo largo del programa de rendimiento deportivo mejoran significativamente la decisión táctica de los jugadores en todos los rangos de intensidad y en todas las situaciones de juego propuestas.

El control de estas acciones de juego definitivamente debe hacerse mediante repeticiones y no por tiempo, debido a que esto permite tener un control más preciso de la ejecución de cada una de las parejas o grupos.

Referencias

- Azuma, Daily, & Furmanski, C. (2006). A Review of Time Critical Decision Making Models and Human Cognitive processes. Malibu, California: HRL Laboratories, LLC.
- Blázquez, D. (1986). Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
- Blázquez, D. (1999). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona: Inde Publicaciones.
- Claramunt, C. & Balague, N. (2010). Influencia de las instrucciones técnicas en la efectividad del tiro en baloncesto. *Apunts*, 99, 65 - 71.
- Hoyos, G. (2011). Influencia de un plan de entrenamiento basado en el método Pedagogía de las Situaciones, en la toma de decisiones de las acciones finales durante la fase de ataque de jugadoras universitarias de baloncesto. Tesis de maestría. Instituto Universitario de Educación Física. Medellín.
- Iglesias, D. (2005). Conocimiento táctico y toma de decisiones en la formación de jóvenes jugadores de baloncesto. Investigación. Madrid: CV Ciencias del Deporte.
- Iglesias, D. (2006). Efecto de un protocolo de supervisión reflexiva sobre el conocimiento procedimental, la toma de decisiones y la ejecución, en jugadores jóvenes de baloncesto. Tesis doctoral. España: Universidad de Extremadura.
- Jiménez, Ruiz, L. (2006). Análisis de las tomas de decisión en la fase de ataque de las jugadoras aleros de baloncesto. *International Journal of Sport Science*, 4 (2), 26 - 46.
- Jungermann, H. (2004). Decision Making. En C. Spielberger. *Encyclopedia of Applied Psychology* (pp. 569-574). Tampa, USA: Elsevier Inc.
- Refoyo, I. (2001). La decisión táctica de juego y su relación con la respuesta biológica de los jugadores. Una aplicación al baloncesto como deporte de equipo. Tesis Doctoral no publicada. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Tenenbaum, G. (2004). Decision Making in Sport. En C. Spielberger. *Encyclopedia of Applied Psychology*, Volumen I (pp. 575-584). Tampa, USA: Elsevier Inc.
- Tenenbaum, G., Yural, R., Elbaz, G., Bar-el M, Weinberg, R. (1993). The relationship between cognitive characteristics and decision making. *Canadian Journal of Physiology*, 18(1), 48 - 62.