



Septiembre 2019 - ISSN: 1989-4155

ENSEÑANZA DEL BÉISBOL A TRAVÉS DE JUEGOS PRE DEPORTIVOS

Autor: MSc. Carlos Manuel Bacallao Colino.

Centro Universitario Municipal Colombia¹.

carlosbc@ult.edu.cu

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Carlos Manuel Bacallao Colino (2019): "Enseñanza del béisbol a través de juegos pre deportivos", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (septiembre 2019). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/09/ensenanza-beisbol-juegos.html>

Resumen

El trabajo constituye una propuesta de enseñanza a través del juego donde el niño tenga un protagonismo pleno, participativo y placentero. Los juegos propuestos tienen como objetivo crear el gesto técnico y la adquisición de ciertas habilidades deportivas y capacidades físicas donde el niño es un ente activo. Ayuda a los profesores de Educación Física y entrenadores deportivos a tener herramientas para la iniciación en la enseñanza del béisbol y abre un espacio recreativo comunitario con la puesta en práctica de los juegos. El trabajo se destaca por no ser una obra confeccionada en un laboratorio por teóricos de la enseñanza, si no que ha sido pensada y construida por profesores que trabajan a pie de obra, por tanto viven, sufren y sienten las necesidades diarias de sus alumnos. En el presente trabajo se pone de manifiesto lo nacido de la práctica diaria fruto de un sinfín de decisiones surgidas de reflexiones y la práctica misma, sus vivencias y sueños de niño de los autores.

Palabras clave: béisbol, enseñanza, lúdica

Abstract

The work constitutes a proposal of teaching through the game where the child has a full, participative and pleasant protagonism. The proposed games aimed at creating the technical gesture and the acquisition of certain sports skills and physical abilities where the child is an active entity. It helps Physical Education teachers, sports coaches to have tools for the initiation in the teaching of baseball, and opens a community recreational space with the implementation of the games. The work stands out for not being a work made in a laboratory by theorists of the teaching, but it has thought and built by teachers who work on site, therefore they live, suffer and feel the daily needs of their students. In the present work, it has revealed what was born of the daily practice, the fruit of a myriad of decisions that emerged from reflections and the practice itself, his experiences and dreams as a child of the authors.

Keywords: baseball, teaching, play

¹ Licenciado en Cultura Física. Máster en Actividad Física en la Comunidad. Profesor y Coordinador de la carrera de Cultura Física del Centro Universitario Municipal Colombia

Introducción

El proceso de enseñanza-aprendizaje del Béisbol actual tiene como reto que los niños en las edades de cinco a diez años que practican el Béisbol en las diferentes comunidades y escuelas, comprendan y actúen con conocimientos de causa y esencia de lo que reciben, como contenido de enseñanza, de manera que se impliquen personalmente, con entusiasmo y responsabilidad en la solución de los problemas cotidianos referidos a este deporte, o sea que alcancen un aprendizaje desarrollador.

Cuba, no está ajena al fenómeno anterior, pues en estudios de diferentes investigaciones se constatan limitaciones empíricas y teóricas en este sentido, que alcanzan un carácter histórico y ello amerita la creatividad y la flexibilidad de las acciones educativas que al respecto se elaboren en aras de garantizar el desempeño activo y consciente, de manera que no se frene el desarrollo de los niños desde la actividad de aprendizaje.

Un elemento indispensable para lograr la adecuada formación de los niños en el deporte Béisbol, está centrado en la atención a la diversidad desde el proceso de enseñanza-aprendizaje, que como postulado vigotskiano se resume en tener en cuenta la zona de desarrollo próximo de los niños para potenciar el desarrollo. En el caso particular del Béisbol las expectativas de los niños se concretan en el deseo de realizar diferentes movimientos y cuentan con la preparación innata para el aprendizaje motor a través del juego, cuestión que los hace ver en cada estímulo motriz.

El objetivo de esta investigación es plantar una propuesta de enseñanza comprensiva integradora y lúdica del deporte, tradicionalmente los deportes se enseñan partiendo de técnicas. Actualmente las nuevas corrientes de la iniciación deportiva recomiendan comenzar por el aprendizaje técnico en situaciones lúdicas, el alumno sienta la necesidad de adquirir una serie de gestos y habilidades necesarios para solucionarlas y de esta manera pasar a abordar el aprendizaje técnico

Mi propuesta dentro de un contexto lúdico, donde el alumno aprenda divirtiéndose a través de una serie de situaciones en las que desarrolle el pensamiento lógico mediante juegos modificados y adquiera un conjunto de habilidades motrices y capacidades físicas a través de actividades y tareas atractivas y motivantes buscando como fin último la educación integral de los alumnos en la práctica y la familiarización a un deporte como el béisbol.

Además, las situaciones y actividades diseñadas se puedan desarrollar en su mayoría en cualquier contexto educativo independientemente de las instalaciones y del número de alumnos por la flexibilidad del agrupamiento de los juegos propuestos. Todo esto estará ubicado dentro del ámbito escolar y aplicado a la enseñanza de la Educación Física o ambiente comunitario mediante actividades didácticas, así como para la iniciación del béisbol

Los objetivos que perseguimos en el trabajo son los siguientes

- 1- Que los alumnos disfruten realmente haciendo actividad física, que se diviertan jugando y adquieran el gusto por el movimiento
- 2- Que jugando saltando corriendo etc. adquieran una serie de valores de convivencia social, cooperativa, respetara, aprendiera, se formara
- 3- Todo ello lo hiciera de forma sana equilibrada cuidando al máximo los detalles que evitan lesiones o problemas de salud a corto o largo plazo y se aparte del tabaco el alcohol y las drogas y otros.

Para el desarrollo de la investigación empleamos varios métodos y técnicas de investigación:

1. Histórico-lógico: condujo a la determinación de las regularidades y tendencias relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje del Béisbol en el área de la receptoría en las edades comprendidas entre nueve y diez años.
2. Analítico-sintético: permitió confrontar los requerimientos actuales de la enseñanza del Béisbol para atender los fundamentos teóricos necesarios.
3. Hipotético-deductivo condujo a la sistematización de conocimientos científicos acerca del tema que permitieron la construcción de los elementos teóricos.
4. Enfoque sistémico: Proporcionó estudiar esta problemática atendiendo a los componentes que la integran y las relaciones que se establecen entre ellos, explicando su estructura, dinámica, desarrollo y funcionamiento del sistema como totalidad, en que una función depende de otras; imprimiéndole carácter de sistema al conjunto de ejercicios en todas sus dimensiones

y la relación con el contexto, todo lo que facilitó la precisión en cuanto a la coherencia e integridad de los ejercicios elaborados y su fundamentación.

5. Análisis y crítica de fuentes: se utilizó en la determinación de los sustentos teóricos del proceso de enseñanza-aprendizaje del Béisbol con un carácter desarrollador y en particular para el área de la receptoría en edades de nueve a diez años.

6. La observación: a clases permitió conocer cómo los activistas del deporte Béisbol desarrollan el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de la receptoría y cómo los niños asimilan el contenido que se imparte.

7. Prueba pedagógica: se utiliza primeramente para diagnosticar el estado actual de los niños relacionado con el dominio de los elementos técnicos en el área de la receptoría y luego para valorar el estado final al introducir los ejercicios con un enfoque desarrollador en el trabajo desempeñado por los activistas deportivos.

8. La encuesta: a los niños de nueve a diez años para determinar los conocimientos adquiridos en área de la receptoría, antes y después de introducidos los ejercicios.

9. Entrevista: a los activistas del deporte Béisbol para determinar la forma en que dirigen el proceso enseñanza-aprendizaje en el área de la receptoría.

10. El experimento pedagógico en su variante de pre-experimento: aportó datos para sustentar la validez de la propuesta de ejercicios.

Desarrollo

La atención a la diversidad de los niños que practican el Béisbol es de vital importancia en vísperas de potenciar el aprendizaje de estos en cada una de las áreas de juego, lo que amerita considerar el carácter desarrollador del proceso de enseñanza-aprendizaje y tal concepción teórica prescribe tener en cuenta los siguientes requerimientos didácticos:

- Proyectar los objetivos de cada clase a partir del diagnóstico de los niños.
- Ajustar las actividades de la clase a las condiciones socio-históricas donde se desarrolle el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Propiciar el protagonismo de los niños en cada momento de la realización de las actividades para potenciar el autodesarrollo de los mismos.
- Establecer un intercambio constante en la clase: activista deportivo-niño, niño-niño y niño-grupo, que conduzca a la socialización del aprendizaje.
- Tener en cuenta la estrecha relación entre teoría y práctica para la dirección del aprendizaje.
- Constante sistematización e integración de los elementos técnicos para el desarrollo de habilidades en los niños en cada área de juego.
- Tener en cuenta la unidad entre lo afectivo, lo educativo y lo desarrollador para la dirección de la clase.
- Evaluar proceso y resultado del aprendizaje de cada niño y del grupo de forma general.

Sobre la base de los requerimientos anteriores, se ofrecen juegos graduados por niveles de desempeño para facilitar el trabajo con las diferencias individuales por parte de los activistas deportivos que atienden a niños de nueve a diez años en el área de la receptoría, estos ejercicios poseen las siguientes características:

-Diferenciadores: En tanto están elaborados para la atención a la diversidad de los niños según los diferentes elementos técnicos.

-Desarrolladores: Están diseñados para contribuir al desarrollo de habilidades deportivas en los niños, así como a la potenciación de las capacidades físicas.

-Integradores: Los juegos parten de acciones aisladas hasta llegar a la integración de elementos técnicos y de habilidades de los niños como atletas.

-Socializadores: En la realización de los juegos se posibilita el intercambio entre los niños y entre estos y el profesor, aspecto que interviene positivamente en la regulación y autorregulación del aprendizaje de los niños.

-Motivadores: Los juegos se elaboran a partir de las cualidades y características de los niños comprendidos en estas edades, donde resalta la preferencia de estos por realizar acciones lúdicas.

-Contextualizadores: Al tener en cuenta para la elaboración y realización de los mismos el desarrollo físico alcanzado por los niños de estas edades, así como las condiciones particulares de cada área deportiva.

Para contribuir al aprendizaje de los elementos técnicos del béisbol por parte de los alumnos, los juegos que ofrecemos tienen las siguientes funciones:

1. Atender las diferencias individuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Sistematizar el contenido referente a los elementos técnicos del béisbol.

Juego 1

Objetivos:

1. Familiarización con el espacio del juego (4 bases).
2. Adquisición práctica de conceptos técnicos de ataque (correr de una base a otra y llegar antes que el adversario) y defensa (recuperar una base cuando la hemos perdido llegando antes que el adversario).
3. Asimilación de la eliminación de un corredor forzado en béisbol una de las formas de eliminar a un corredor forzado es cuando un defensor llega a la base que ese corredor está obligado a alcanzar antes que él, pero con la pelota en su posesión (esta actividad 1 se realiza sin pelota por eso se perderá la base si alguien llega antes que nosotros).

Materiales: 4 aros, cartones o sitios marcados en el terreno por el grupo.

Desarrollo: Grupo de 6 alumnos (en total 3 y 4 grupos) en un cuadrado de 7mts delimitado por 4 aros, cartones o sitios, 4 alumnos serían los atacantes y se localizarían dentro de cada uno de los sitios formando un cuadrado y otros 2 alumnos serían los defensores, se ubicarían dentro de un cuadrado imaginario. A la señal del profesor todos los alumnos corren con el objetivo de pisar un sitio antes que cualquier compañero. Los 2 alumnos que se queden sin sitio pasarán al cuadrado.

Regla: Prohibido comenzar a correr antes de la señal.

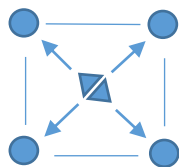


Figura 1. Diagrama del juego 1.

Juego 2

Nombre: Corriendo el cuadrado.

Objetivos:

1. Familiarización con el orden de las bases (1ra, 2da, 3ra y Home).
2. Introducción de la pelota como móvil del juego.
3. Asimilación de la acción ofensiva denominada "carrera" (correr de una base a otra en orden y sin ser eliminado).
4. Asimilación de la acción de la acción defensiva de eliminación de un corredor forzado introduciendo ya la pelota igual que en las cuatro esquinas con pelota. Posibilidad de eliminación en diferentes bases.

Desarrollo: se conformarán dos equipos de nueve alumnos o menos. El equipo que comenzará defendiendo se ubica dentro del cuadrado, el atacante estará fuera de esta zona y lanzarán desde un sitio colocado a 7mts. Los jugadores atacantes, de uno en uno, irán lanzando la pelota desde la señal marcada y de espaldas al campo teniendo que caer dicha pelota dentro del cuadrado delimitado por los cuatro sitios para que el lanzamiento sea válido. A partir de ahí el lanzador correrá a 1ra base para seguir avanzando en orden y anotar carrera. A continuación,

le tocará el turno al siguiente alumno y así sucesivamente hasta que todos hayan realizado el lanzamiento. Luego se realizará el cambio de roles.

Reglas:

Prohibido avanzar más de una base, ni siquiera el lanzador.

Todos los corredores están obligados a avanzar.

La pelota que no caiga en el cuadrado eliminará al lanzador e impedirá que los corredores no puedan avanzar.

Juego 3

Nombre: Atrapamos pelotas al aire.

Objetivo: Capturar con las dos manos correctamente pelotas al aire.

Lanzar pelotas a distancias medias y largas de forma correcta.

Mejorar la precisión y velocidad de las capturas y lanzamientos.

Mejorar la coordinación óculo-manual.

Materiales: 1 pelota y aproximadamente 2 conos por grupo. (Total de 3 a 4 pelotas y 6 a 8 conos).

Desarrollo: Grupos de seis alumnos en dos hileras (entre tres y cuatro grupos), ubicados una frente a otra con una separación de 3 a 8mts. A la señal del profesor el primer alumno de una hilera lanza una bolea (fly) al primer alumno de la otra hilera. Después de la captura cada alumno se coloca al final de la hilera contraria. A continuación, los siguientes alumnos realizarán la misma acción.

Reglas:

Prohibido comenzar el juego antes de la señal.

Cada recepción correcta de fly sumará 1 punto a ese equipo ganando así el equipo que consiga más puntos.



Figura 2. Diagrama del juego 3.

Juego 4 (Variante del juego 3)

Nombre: Atrapamos pelotas al aire.

Objetivo: Capturar con las dos manos correctamente pelotas al aire.

Lanzar pelotas a distancias medias y largas de forma correcta.

Mejorar la precisión y velocidad de las capturas y lanzamientos.

Mejorar la coordinación óculo-manual.

Desarrollo: Cuatro compañeros del grupo, cada uno situado en una base separada entre sí por una distancia de 5 a 8 mts formando un cuadrado, a la señal lanzarse la pelota en bolea y por orden (de la base 1 a la 2, de la 2 a la 3, de la 3 a la 4 y de 4 a la 1) ganando el equipo que ante consiga completar el ejercicio. De este modo se practicará la captura al aire y lanzamientos en bolea dentro del campo de juego. Se familiarizan los alumnos con el orden de las bases y asimilarán aspectos tácticos de espacio de juego a través de ejercicios de técnica de lanzamiento y captura.

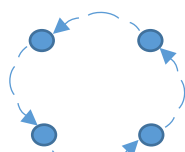


Figura 3. Diagrama del juego 4.

Juego 5 (Variante del juego 4)

Nombre: Atrapamos pelotas al aire.

Objetivo: Capturar con las dos manos correctamente pelotas al aire.

Lanzar pelotas a distancias medias y largas de forma correcta.

Mejorar la precisión y velocidad de las capturas y lanzamientos.

Mejorar la coordinación óculo-manual.

Desarrollo: Se desarrolla igual que la variante del juego anterior, pero ahora, al mismo tiempo, los otros dos alumnos del grupo corren alrededor del cuadrado tratando de llegar antes que la pelota a la base 1. De este modo los cuatro alumnos que están en las bases practican captura de fly y lanzamiento en bolea, dentro del campo de juego mientras que los otros dos alumnos practican carreras al mismo tiempo que todos se familiarizarán con las bases, asimilan aspectos técnicos de espacio de juego y comprenden las reglas de juego a través de técnicas de lanzamiento y captura y carreras.

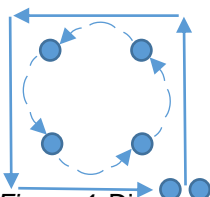


Figura 4. Diagrama del juego 5.

Juego 6

Nombre: Pelota con la mano.

Objetivo: Familiarizar a los alumnos con la posición del home y el recorrido hacia primera. Habilidad de fildear, correr y mejorar la coordinación óculo-manual.

Desarrollo: Dos equipos de 3 a 5 alumnos cada uno. Todos realizan la actividad de batear y correr hacia un sitio en frente y regresan al home con la siguiente conexión. El equipo a la defensiva ocupa posición disperso en el terreno.

Regla: Todos los integrantes del equipo a la ofensiva batean hasta terminar.

Gana el equipo que mayor cantidad de veces realice el recorrido.

Materiales: Pelotas de goma o de tenis de campo, cartones círculos marcados o aros.

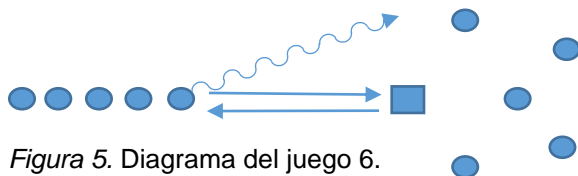


Figura 5. Diagrama del juego 6.

Juego 7

Nombre: Batea y corre

Objetivos:

Batear desde un punto fijo.

Correr las bases en sentido lógico.

Habilidad de fildear.

Mejorar la coordinación óculo-manual.

Aprender la regla de fear y foul.

Desarrollo: Se forman equipos de cinco a siete alumnos. Un grupo en home y el otro disperso en el terrero ocupando el área de juego. El equipo al bate realiza la acción de bateo, cambian sus posiciones en el terreno de ofensiva a defensiva.

Regla:

Todos los integrantes del equipo a la ofensiva batean hasta terminar.

Gana el equipo que más veces realice el recorrido.

Las bases se recorrerán en su orden lógico (home hacia 1ra, 1ra a 2da y 2da a home).

Materiales: Pelotas de gomas o pelotas de tenis de campo, cartones, círculos o aros.

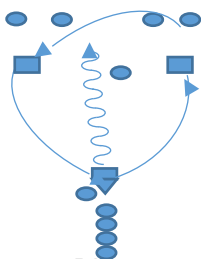


Figura 6. Diagrama del juego 7.

Juego 8 (Variante del juego 7)

Nombre: Batea y corre

Objetivos:

Batear desde un punto fijo.

Correr las bases en sentido lógico.

Habilidad de fildear.

Mejorar la coordinación óculo-manual.

Aprender la regla de fear y foul.

Desarrollo: Se forman equipos de ocho a diez alumnos. Un grupo en home y el otro disperso en el terrero ocupando el área de juego. El equipo al bate realiza la acción de bateo, cambian sus posiciones en el terreno de ofensiva a defensiva.

Regla:

Todos los integrantes del equipo a la ofensiva batean hasta terminar.

Gana el equipo que más veces realice el recorrido.

Las bases se recorrerán en su orden lógico (home hacia 1ra, 1ra a 2da y 2da a home).

Materiales: Pelotas de gomas o pelotas de tenis de campo, cartones, círculos o aros.

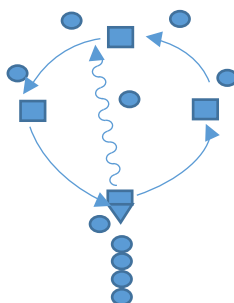


Figura 7. Diagrama del juego 8.

Juego 9

Nombre: Pelota al centro.

Objetivo: Mejorar agarre y precisión en los lanzamientos.

Desarrollar la coordinación óculo-manual.

Desarrollo: Conformar grupos de seis alumnos (en total entre 3 y 4 grupos). Seis alumnos en hilera el primero con una pelota cogida y frente a una diana dibujada sobre una pared. El alumno lanzará la pelota a la diana y obtendrá los puntos correspondientes a la zona de la diana que consiga golpear. Realizará la actividad 10 veces seguidas y a continuación le cederá el turno al siguiente alumno.

Reglas: Prohibido comenzar el juego antes de la señal.

Cada alumno realizará tandas de 10 lanzamientos.

Cada lanzamiento sumará los puntos que señale la diana ganando en cada equipo el lanzador con más puntos.

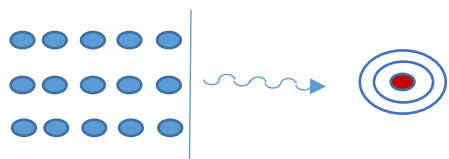


Figura 8. Diagrama del juego 9.

Juego 10

Nombre: Pelotas rodantes.

Objetivos: Posición.

Capturar con las manos correctamente pelotas rodadas.

Mejorar la precisión y la velocidad de las capturas y lanzamientos.

Mejorar la ocupación óculo-manual.

Desarrollo: Grupos de alumnos (un total de 3 a 4 grupos). Seis alumnos en hileras, el primero de ellos con la pelota cogida y frente a la pared. A la señal del profesor, el primer alumno de cada grupo lanzará la pelota contra la pared y tras golpear en ella la recoge rodando por el suelo. Realizarán esta acción 10 veces consecutivas, contando las veces que realiza la acción de forma satisfactoria. A continuación, el siguiente alumno realizará la misma acción.

Materiales: Pelotas de goma o de tenis de campo. Tizas o crayolas.

Regla: Prohibido comenzar el juego antes de la señal.

Cada alumno realizará tandas de 10 lanzamientos y recepciones seguidas.

Cada recepción rodada correcta sumará 1 punto para el equipo, ganando así el que consiga la mayor puntuación.

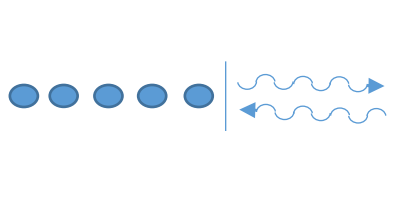


Figura 9. Diagrama del juego 10.

Juego 11

Nombre: Captura de pelota.

Objetivos: Posición.

Capturar con las manos correctamente pelotas rodadas.

Mejorar la precisión y la velocidad de las capturas y lanzamientos.

Mejorar la ocupación óculo-manual.

Desarrollo: El alumno que tira a la pared se aparta y ocupa el final de la hilera y el siguiente alumno realiza la recogida y lanza a la pared. Así se realizará sucesivamente hasta que todos los integrantes realicen la actividad.

Materiales: Pelotas de goma o de tenis de campo. Tizas o crayolas.

Regla: El alumno que tira no realiza la recogida.

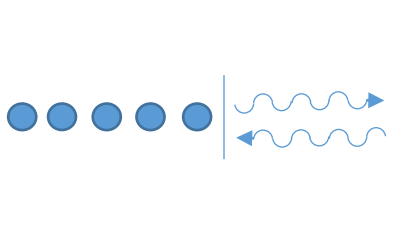


Figura 10. Diagrama del juego 11.

Conclusiones

Los juegos que se ofrecen persiguen contribuir al desarrollo del aprendizaje de los niños y se caracterizan por ser diferenciadores, desarrolladores, integradores, propician la socialización del aprendizaje y motivan a los niños en su independencia en el proceso de aprendizaje, cualidades que asumen al considerarse la concepción desarrolladora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Bibliografía

1. Álvarez de Zayas, C. (1995). Metodología de la investigación científica". Santiago de Cuba: Centro de Estudios de la Educación Superior "Manuel F. Gran".
2. Ander Egg, E. (1982). Metodología y práctica del desarrollo de la Comunidad, Ed. Ateneo. México.
3. Castellanos S. D. (2001). Aprender y enseñar en la escuela. Ed. Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
4. Cortegaza Fernández, L. (2004). La Teoría y Metodología del entrenamiento deportivo. Universidad de Matanzas "Camilo Cienfuegos". Facultad de Cultura Física.
5. Espinosa Marrero, A (2003). Reflexiones sobre el valor filosófico de la obra pedagógica de Liev Semionovich Vigotsky. Instituto Superior pedagógico Pepito Tey.
6. Eado, J. (1974). Beisbol. Programa de enseñanza del beisbol. Ed. Deportes, Cuba.
7. Ginoris Quesada, O. (2005). Recursos didácticos para propiciar el aprendizaje desarrollador. Instituto Superior pedagógico Juan Marinello. Curso 88 de evento Internacional de Pedagogía. Ciudad de La Habana.
8. Mahlo, F. (1981). La acción táctica en el juego. La Habana, Ed. Pueblo y Educación
9. Nogueiras, L. (1996). La práctica y la teoría del desarrollo comunitario. Descripción de un modelo, pp. 35-37. Ed. Narcea, Madrid, España.
10. Reynaldo, F. Padilla, O. (2007). Tendencias actuales del entrenamiento en el Béisbol. Ed. Deportes, Cuba.
11. Reynaldo F. (2001). "Del Béisbol casi todo". Edición patrocinada por la asamblea legislativa de Panamá, Panamá.
12. Ruiz Aguilera, A. (1985). Metodología de la enseñanza de la educación física. Tomo II. Ed. Pueblo y Educación. La Habana.
13. _____. (1986). Metodología de la enseñanza de la educación física. Tomo II. Ed. Pueblo y Educación. La Habana.
14. Vigotsky, L. S. (1987). Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores Ed. Científico Técnica, La Habana.