

**“EL BEISBALÓN”, JUEGO PREDEPORTIVO PARA PROPICIAR LA
MOTIVACIÓN DESDE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**"BASEBALL", PRE-SPORTS GAME TO PROMOTE MOTIVATION FROM
THE PHYSICAL EDUCATION CLASS**

César Peraza Zamora

cperazaz@uij.edu.cu

ORCI: 0000-0001-8617-8261

Master en Ciencias

Facultad de Cultura Física

Universidad Isla de la Juventud

Cuba

Carlos Alberto Morales Romero

carlosalbe@upr.edu.cu

ORCI: 0000- 0003-0066-9161

Master en Ciencias

Facultad de Cultura Física

Universidad Isla de la Juventud

Cuba

Yoanni Gil López Licenciado

ygil@uij.edu.cu

ORCI: 0000-0003-2255-2036

Master en Ciencias

Facultad de Cultura Física

Universidad Isla de la Juventud

Cuba

Resumen

La Educación Física constituye un área con grandes potencialidades a través de la cual los estudiantes expresan el nivel de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, emocional y creativo alcanzado; desempeña un importante papel en el aprendizaje de acciones o conductas motrices. El presente trabajo investigativo está dirigido a propiciar la motivación de los estudiantes y su participación en las clases de Educación Física, fomentando en estas edades la iniciación deportiva con un enfoque lúdico, para lo cual se diseña un juego didáctico que contiene acciones de carácter educativo, extra-docente. El tipo de estudio empleado fue el experimental-descriptivo. Los métodos utilizados fueron entre los teóricos, el analítico-sintético; dentro de los empíricos la encuesta y el análisis documental y como estadístico-matemático, la estadística descriptiva. Los resultados revelan la necesidad de que profesores capacitados dirijan la práctica de

ejercicios físicos en la universidad. Se comprueba el desconocimiento por parte de los especialistas, en la dosificación y planificación del juego, durante las clases de Educación Física.

Palabras claves. Juego, Juego Pre deportivo, Juego Didáctico, Educación Física.

ABSTRACT

Physical Education constitutes an area with great potential through which students express the level of motor, cognitive, affective, emotional and creative development reached; plays an important role in learning motor actions or behaviors. The present investigative work is aimed at promoting the motivation of students and their participation in Physical Education classes, promoting sports initiation with a playful approach at these ages, for which a didactic game is designed that contains educational actions, extra-teaching The type of study used was experimental-descriptive. The methods used were among the theoretical, the analytical-synthetic; within the empirical the survey and the documentary analysis and as statistical-mathematician, the descriptive statistics. The results reveal the need for trained teachers to direct the practice of physical exercises in the university. The lack of knowledge on the part of the specialists, in the dosage and planning of the game, during the Physical Education classes is verified.

Keywords. Game, Pre-sport Game, Didactic Game, Physical Education.

INTRODUCCIÓN.

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

Es por ello, que este trabajo tiene como finalidad diseñar un Juego Predeportivo (El Beisbalón) para estudiantes universitarios que reciben la asignatura Educación Física. La metodología se enmarcó en el reglamento de otro deporte como el Beisbol, softball. Los sujetos de estudio fueron estudiantes de primer y segundo año de la universidad Jesús Montané Oropesa.

Es imposible definir la infinidad de posibilidades que se abren al jugar: se ensayan nuevos roles, se prueban diferentes formas de manejarse, 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 en tanto el estudiante resuelve situaciones que exceden su posibilidad de respuesta individual pero que logra resolver con compañeros más capaces (Vigotsky 1988). El juego actúa como disparador o introducción a temas nuevos, diagnóstico de conocimientos previos. Además, el docente deja de ser el centro y pasa a ser 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, 1983).

La práctica de este juego (El Beibalón), es un potente instrumento para la formación de los estudiantes, es en este sentido que los profesores tienen que tener mucho cuidado al momento de impartir clases, ya que deben ser los que propicien una educación y aprendizaje lúdico para los mismos y donde el juego debe ser la herramienta principal de trabajo ya que está, es la forma natural que tienen los jóvenes de aprender, desarrollar su personalidad y su entorno social.

Los juegos predeportivos son una forma lúdica motora de tipo intermedio entre el juego y el deporte que contienen elementos afines a alguna modalidad deportiva y que 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. (Pérez Porto, 2008; Castañeda y col., 2009) y Campbell, 2012).

En los últimos años, la educación Física ha atravesado por momentos de cambios significativos que demanda nuevas formas de gestión social, en tal sentido, el papel que juegan 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 ideó un entretenimiento que usara la menor cantidad posible de material deportivo y en tal sentido se concibió la práctica del Beisbalón.

El Beisbalón es una actividad lúdica jugado con un balón de balonmano, por un grupo de adolescentes de ambos sexos, recogiendo el balón, golpeado con un bate, muy similar al Béisbol, pero sin guantes.

Dentro de la educación física los juegos ocupan un lugar preponderante por su gran 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, podemos contribuir al desarrollo de diferentes procesos psíquicos: cognitivos (sensaciones, percepciones, pensamiento, lenguaje, memoria, atención, etc.) afectivos (emociones y

sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa, independencia, dominio, responsabilidad etc.).

En las escuelas cubana, se brinda atención al desarrollo de las cualidades físico y mental de los niños y adolescentes, sustentándose en los principios de la ciencia, que tiene como base un sistema de influencias multidisciplinarias, en la cual la Educación Física desempeña un importante papel por sus múltiples efectos favorecedores en el proceso de desarrollo física y de una vida saludable. A través de la creación de este juego, pretendemos dar a conocer las labores realizadas por la asignatura Educación Física, que durante cuatro años aplicó esta experiencia a niños y adolescentes que reciben la asignatura Educación Física.

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

Este juego por sus características técnicas posibilita desarrollar habilidades y destrezas, permite brindarles 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 mixto. Este juego es dinámico y permite la creatividad del participante en cada una de sus acciones motoras.

El juego “Beisbalón”, Tiene como **objetivo** garantizar una mayor participación de estudiantes en la clase de educación Física, mejorar la cualidad física de cada estudiante, anotar la mayor cantidad de carreras que sean posibles, ganando 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 el anotador.

Desarrollo

Se denominan juegos predeportivos a aquellos que exigen habilidades y destrezas propias de los deportes, es decir, *lanzamientos, recepciones, desplazamientos*, entre otros. En tanto, la práctica de este juego (Beisbalón) es normalmente recomendado como preparación para los jóvenes que comienzan a practicar cualquier deporte, ya que la práctica del mismo les reportará buena cantidad de recursos físicos y técnicos.

El Beisbalón como juego contribuye al aprendizaje en las clases de Educación Física, en la cual los adolescentes y jóvenes participan de forma armónica y se divierten, y es un aspecto importante de su **aprendizaje** y su desarrollo. Este **juego** también favorece el desarrollo de las cualidades físicas y el dominio de las acciones motrices y de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones.

En este sentido, el Beisbalón como **juegos predeportivos** constituyen una variante de los **juegos** menores, caracterizada por contenidos que propician la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que sirven de base para la asimilación de habilidades deportivas, permitiendo una mayor participación de los estudiantes en la clase de Educación Física.

Ventajas de este juego:

- Prepara a los estudiantes para las actividades deportivas.
- Desarrolla habilidades físicas.
- Permite desarrollar las habilidades motrices.
- Incrementa la capacidad de trabajo.
- Estimula mayor participación en la clase; Cada equipo puede estar conformado hasta 12 estudiantes.
- Los equipos pueden estar conformados por hembras y varones en el desarrollo de la actividad.

A través de este juego predeportivo, el estudiante mejora:

- La motricidad y el control corporal.
- Aprenderá a utilizar todas las partes de su cuerpo.
- Fomentará una mayor socialización dentro del grupo clase
- Promoverá valores como: compañerismo, sentimiento de equipo, tolerancia.
- Mejorará las habilidades motrices básicas como: correr, girar, lanzar, recoger batear.
- Desarrollará la capacidad cognitiva.
- Mejora de la motricidad corporal (lanzamientos, paradas, recepciones y coordinaciones), control corporal, aprender a utilizar todas las partes del cuerpo.

Campo Oficial de Juego

El campo de juego del Beisbalón, es completamente plano de forma irregular con cierta impresión ovalada compuesto por dos Terrenos: "Terreno de Foul" y "Terreno valido". El Terreno de Foul comprende la zona no valida del Juego y el terreno valido comprende la zona valida del juego. Ambos terrenos están conformados por distintas zonas, en su conjunto conforman lo que conocemos como el campo de Juego del Beisbalón, cada una de las líneas que delimitan las distintas zonas del campo de juego son marcadas con material blanco de construcción para que puedan ser visibles. En el campo de Beisbalón encontramos dos zonas llamadas "campo externo" y "Campo Interno". Dentro del Campo Interno están ubicadas 3 almohadillas y una placa en forma de pentágono que se le denomina "Home Plate"; a estos 4 elementos se le llaman "Bases" y entre ellos forman la figura de un diamante.

Características

- Características básicas y comunes de las habilidades deportivas: normas, reglas, aspectos técnicos y tácticos.
- Práctica de juegos adaptados que faciliten el aprendizaje de los fundamentos técnicos-tácticos y defensa comunes a los deportes colectivos.
- Realización de actividades cooperativas y competitivas encaminadas al aprendizaje de los fundamentos técnicos y tácticas de uno o varios deportes.

- Respeto y aceptación de las normas y los reglamentos.
- 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.
- Valoración de las posibilidades lúdica del juego y el deporte para la dinamización de grupos y el disfrute personal.
- Conocimiento y práctica de juegos de la comunidad que aporten al desarrollo físico y a la salud de los estudiantes.

El Beisbalón como juego predeportivo, 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, de acuerdo con las reglas establecidas.

La distancia entre el home plate y la primera base 16 metros, home plate a la tercera base 16 metros, de primera a segunda 12 metros y de tercera a segunda 12 metros, del home plate al box plate del lanzador (**pitcher**): 10 metros y del home plate a la segunda base 28 metros

El balón oficial: de Beisbalón, será de forma regular, tipo semicuero o material sintético, “balón de balonmano, de 325-375 g, y debe medir no menos de 54-56 centímetros de circunferencia.

Los uniformes: estarán compuestos de pulóver, mono deportivo o short, y serán usados por todos los jugadores. No se permite usar botones de vidrio o metal en el vestuario. Los pulóver de los jugadores estará acorde a los momentos actuales y a las posibilidades del estudiante, no permitiéndose el uso de pitusa y prendas que sean potenciales peligrosos. La eventual falta de uniformidad no impedirá su participación.

DIMENSIONES DEL TERRENO PARA DESARROLLAR EL JUEGO

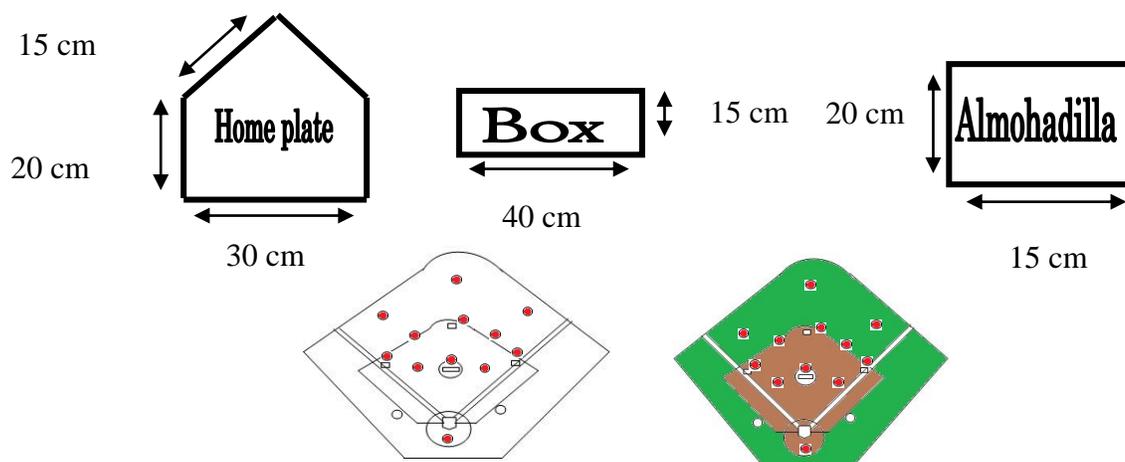
De home plate a la primera base 16 metros.

De home plate a la tercera base 16 metros.

De primera base a la segunda 12 metros.

De segunda a la tercera base 12 metros.

De home plate al box plate del lanzador (**pitcher**): 10 metros



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 ó 85 cm ($32 \frac{3}{4}$ “) de largo y el diámetro igual al normal $2 \frac{3}{4}$ “).
3. La pelota que se utilizará es la de minifútbol infantil o de balonmano; esto permitirá su agarre con mayor facilidad.
4. La almohadilla debe ser cubierta con lona blanca o saco de polietileno; las mismas se elaborarán en forma de cuadrado, de 15 pulgadas por cada lado, con no menos de 4 pulgadas de grosor.
5. El **home** debe ser una plancha de caucho o de madera de cinco lados, de color blanco, de 20 cm (8 pulgadas), 15 cm (6 pulgadas) de lado, y 38 cm (15 pulgadas) de largo.

6. La goma o madera del lanzador (**pitcher plate**) debe ser una plancha rectangular de color blanco, de 40 cm 16 pulg x 15 cm 6 pulg.
7. El lanzamiento de la pelota se realizará 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 **deadball** 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** deberá estar separado de home plate a una distancia aproximadamente de 3 metros
12. El jugador no puede tener 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 efectuó 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 debe hacer 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.

Variante.

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

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.

Para la validación del juego propuesto a instrumentar fueron consultados un total de 12 informantes claves y 8 profesores, todos con una experiencia que oscila en un rango de 15 a 25 años en el ejercicio de la actividad, teniendo en cuenta la relación necesidad- satisfacción.

El 100 % de ellos pronosticó el éxito del juego propuesto, teniendo en cuenta los cuatro indicadores (efecto, aplicabilidad, viabilidad y relevancia).

En sentido general, coinciden en que la estructuración, organización y contenido del juego propicia el cumplimiento de sus objetivos y la obtención de los resultados previstos, siendo posible su aplicación y generalización a otras escuelas (en correspondencia con las particularidades de los mismos), permite, debido a su flexibilidad, su corrección y perfeccionamiento, retroalimentándose de 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 de recursos económicos que puedan implicar gastos para el organismo y plantea soluciones concretas con el menor de los costos.

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

- El 100 % de los profesores coincide en que la propuesta valorada presenta 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, partiendo de la factibilidad de su aplicación.

- El juego constituye una oferta novedosa por cuanto contempla detalladamente las vías para la concreción de actividad a realizar, combina la satisfacción de las necesidades de los juegos predeportivos con el desarrollo físico, hábitos, habilidades deportivas, valores positivos en la formación de estos estudiantes.
- Su aplicación gradual logra una mayor sistematicidad en las clases, el aumento progresivo en la participación de los estudiantes y un cambio notable en sus modos de actuación.
- El juego constituye una excelente referencia para las clases de Educación Física en la enseñanza media superior.

CONCLUSIONES

La educación física es una parte de la formación del ser humano que se tiende al mejoramiento integral de la mente, cuerpo y espíritu. El deporte al igual que la educación física, se encarga de la realización metódica de ejercicios o actividades agradables.

El juego pre-deportivo “El Beisbalón”, contribuye al mejoramiento de la participación, al fortalecimiento de la disciplina en las clases de Educación Física.

La pertinencia del juego predeportivo “El Beisbalón” quedó demostrado a través del criterio de profesores, los que coincidieron en su novedad, variedad y diversidad en la clase de Educación Física, lo que combinado favorece el desarrollo capacidades físico, hábitos, habilidades deportivas, valores sociales y afectivo, propiciando un cambio notable en los modos de actuación de los estudiantes de este nivel de enseñanza.

Bibliografía

AUSUBEL, P. N. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognitivo*. México : Trillas .

Chávez, M. y. (2013). *Estudio diagnóstico sobre la aplicación del juego en la Educación Física*. Estado Táchira Venezuela: Investigación y postgrado.

- DELGADO, C. B. (2015). *Educación Física emocional en adolescentes. Identificación de variables predictivas de la vivencia emocional. Cultura, ciencia y deporte: revista de ciencias de la activ.* España: Universidad Católica de San Antonio. 5-18.
- E. D. (2019). *Juegos predeportivos. Recuperado de <https://www.ejemplos.co/14-ejemplos-de-juegos-predeportivos/>.*
- Gutiérrez, M. R. (2017). El juego. Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. *Universidad de Cantabria*, 20-28.
- Giménez, M. E., & Coromina, N. (2014). Juegos para estimular la motivación en las clases de Educación Física en el escolar menor. *EFDeportes.com, Revista Digital.*, 1 - 26.
- Gómez Marmol, A. C. (2014). Análisis comparativo de diferentes modelos de enseñanza para la iniciación deportiva al atletismo. *Ágora para la Educación Física y el Deporte.*, 104-121.
- HERNÁNDEZ, C. (2010). Juegos para el calentamiento en Educación Física. *EmásF: Revista Digital de Educación Física.*, 62-75.
- López Nadal, A. C. (2015). Evaluar la motivación en la educación física, una aplicación con AMPET. *Tándem: Didáctica de La Educación Física.*, 55–64.
- Margelia Bárbara Ramírez Blanco, y. o. (2010). Juegos motivacionales y/o preparadores para la clase de Educación Física de tercer grado. *Revista PODIUM.*, 95-102.
- Oria Rodríguez, R. y. (2010). La utilización de juegos predeportivos de béisbol en niños de 9 a 10 años de las escuelas primarias del Consejo Popular Pedro Martínez Brito. *EFDeportes.*
- Pastor, V. M. (2016). Los retos de la Educación Física en el Siglo XXI. *Retos*, 182-187.
- Richard William Sandoval Magalhaes. (2011). La educación física y el juego. *Investigación Educativa Vol. 14 N. ° 26.*, 105-112.
- RODRÍGUEZ, M. Y. (2015). Plan de actividades físico-recreativas para mejorar los fundamentos técnicos de los deportes colectivos. *Universidad de Carabobo Venezuela*, 9. RODRÍGUEZ, M.L. Y PASCUAL, S. (2015) Plan de actividades físico-recreativas para mejorar los fundamentos técnicos de los deportes colectivos.
- Roque, J. I. (2013). Formación emocional y juego en futuros docentes de Educación física. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, p.p. 1-16.
- SANDOVAL, R. (2011). La educación física y el juego. *Investigación Educativa*, 1-28. .

- TORO, V. d. (2013). El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. . *Revista de educación social*, 1-13.
- Víctor Luis Olivera- Rodríguez, O. M.-B.-P.-C. (2018). Alternativa de juegos edeportivos para la iniciación deportiva de los escolares en el voleibol es de la educación física. *Olimpia Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma Vol 15 Núm. 48*.
- Vigotsky, L. (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. . Madrid: Critica Grijilbo.
- Vigotsky, L. S. (1966). El papel del juego en el desarrollo del niño”. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Grijalbo., Vigotsky, L. S. (1966). “El papel del juego en el desarrollo del niño”. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Grijalbo.