



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIONES FÍSICA
UNIDAD ACADÉMICA

“PARÁMETROS MOTRICES MÍNIMOS PARA LA INICIACIÓN AL BÉISBOL, EN CHILE”

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA,
DEPORTES Y RECREACIÓN

AUTORES:

FREDDY CANDIA POLANCO

ROBERTO VILCHES JERVIS

PROFESORA GUÍA:

DRA. ELISA ARAYA CORTEZ

SANTIAGO DE CHILE, DICIEMBRE DE 2017



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIONES FÍSICA
UNIDAD ACADÉMICA

“PARÁMETROS MOTRICES MÍNIMOS PARA LA INICIACIÓN AL BÉISBOL, EN CHILE”

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA,
DEPORTES Y RECREACIÓN

AUTORES:

FREDDY CANDIA POLANCO

ROBERTO VILCHES JERVIS

PROFESORA GUÍA:

DRA. ELISA ARAYA CORTEZ

SANTIAGO DE CHILE, DICIEMBRE DE 2017

Autorizado para

Sibumce Digital

AUTORIZACIÓN

Se autoriza la reproducción total o parcial de este material, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, siempre que se haga referencia bibliográfica que acredite el presente trabajo y su autor.

DEDICATORIA

Dedicamos esta investigación a todos aquellos que han hecho posible su realización en especial a nuestras madres amadas: Rosa y Mirna por ustedes y para ustedes, por siempre de sus hijos.

Para nuestras familias hasta que la vida nos lo permita.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos enormemente a todos aquellos que formaron parte de este trabajo investigativo, profesor, entrevistados, profesionales del área, Universidad, a todos los que entregaron parte de su tiempo, experiencia y conocimiento para enriquecer esta investigación. Pero queremos agradecer de corazón a nuestra profesora Elisa Araya Cortez, la cual desde un comienzo acepto nuestra solicitud para desarrollar la investigación con alegría y motivación. Gracias infinitas por todo el proceso vivido, todas las conversaciones, anécdotas y situaciones que pasamos, con felicidad las recordaremos por siempre.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
<u>CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN</u>	<u>3</u>
OBJETIVOS	3
JUSTIFICACIÓN	4
<u>CAPITULO II: MARCO TEÓRICO</u>	<u>5</u>
BÉISBOL	5
DESCRIPCIÓN.	5
HISTORIA.	14
INICIACIÓN DEPORTIVA	19
MODELOS DE METODOLOGÍAS DE INICIACIÓN DEPORTIVA	23
HABILIDADES MOTRICES	27
MADURACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES SEGÚN EDAD	34
ESTÁNDARES EVALUATIVOS DE LAS HABILIDADES MOTORAS FUNDAMENTALES.	35
COMPONENTES DE DESEMPEÑO MOTOR.	36
ESTADIO DEL DESARROLLO MOTOR SEGÚN MC CLENAGHAN & GALLAHUE.	41
HABILIDADES MOTRICES Y COORDINATIVAS DEL BÉISBOL	46
TAREAS MOTORAS	51
CLASIFICACIÓN DE LAS TAREAS MOTORAS.	51
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	54
LA EVALUACIÓN: PRINCIPIOS PARA UNA PROPUESTA	59
PRINCIPIOS DE UNA NUEVA PROPUESTA EVALUATIVA	60
<u>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO</u>	<u>62</u>
LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA	63
HISTORIA.	63
DEFINICIÓN.	64
FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y RASGOS DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA.	65
TRABAJO DE CAMPO	67
DISEÑO INVESTIGATIVO: LA ENTREVISTA.	68
DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN.	69
OBJETIVO GENERAL DE LA ENTREVISTA:	70
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA ENTREVISTA:	70
ESTRATEGIAS PARA LA REALIZACIÓN DE LA ENTREVISTA.	72

CAPITULO IV: RESULTADOS **78**

PRESENTACIÓN DE DATOS	78
TÓPICO INICIACIÓN DEPORTIVA.	78
TÓPICO ENTRENAMIENTO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS.	79
TÓPICO REQUISITOS MOTRICES PARA EL BÉISBOL.	80
ANÁLISIS DE DATOS	82
ANÁLISIS DE ENTREVISTA.	82
ANÁLISIS DE BIBLIOGRAFÍA.	85

CAPÍTULO V: PROPUESTA METODOLÓGICA **90**

ORIENTACIONES PARA IMPLEMENTAR EL PROGRAMA	90
PROMOVER LA ACTIVIDAD FÍSICA Y LA RECREACIÓN.	90
OPORTUNA INSTANCIA DE INTEGRACIÓN.	90
TIEMPO, ESPACIO, MATERIALES Y RECURSOS.	90
RELEVANCIA DE LO AFECTIVO EN EL APRENDIZAJE.	90
ORIENTACIONES PARA PLANIFICAR EL APRENDIZAJE	91
INICIACIÓN DEPORTIVA COMPRENSIVA	91
ORIENTACIONES PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE	92
PROCESO EVALUATIVO: ENTENDER EL APRENDIZAJE COMO UN PROCESO	93
ESTRUCTURA DEL PROGRAMA EDUCATIVO DE INICIACIÓN DEPORTIVA	93
COMPRENSIVA AL BÉISBOL	93
PROPÓSITO	93
CONOCIMIENTOS PREVIOS	93
PALABRAS CLAVE	93
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	94
INDICADORES DE EVALUACIÓN	94
EJEMPLOS DE ACTIVIDADES	94
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE.	94
ACTITUDES.	96
FASE 1	97
PROPÓSITO.	97
PALABRAS CLAVE.	97
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE.	97
INDICADORES DE EVALUACIÓN.	100
EJEMPLOS DE ACTIVIDADES.	102
FASE 2	104
PROPÓSITO.	104
PALABRAS CLAVE.	104
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE.	104
INDICADORES DE EVALUACIÓN.	106
EJEMPLOS DE ACTIVIDADES.	108

FASE 3	111
PROPÓSITO.	111
PALABRAS CLAVE.	112
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE.	112
INDICADORES DE EVALUACIÓN.	114
EJEMPLOS DE ACTIVIDADES.	116
FUNDAMENTOS TÉCNICOS BÁSICOS DEL BÉISBOL	119
TÉCNICA DEL LANZAMIENTO.	119
TÉCNICAS DE CATCHER.	121
TÉCNICAS DE BATEO.	128
TÉCNICAS DE FILDEO EN EL JARDÍN (OUTFIELD).	133
TÉCNICA DEL FILDEO EN EL CUADRO (INFIELD).	140
TÉCNICA DE PITCHEO.	144
TÉCNICA DE CARRERA (CORRIDO DE BASE).	151
<u>CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES</u>	<u>157</u>
<u>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u>	<u>162</u>
<u>ANEXOS</u>	<u>165</u>
GLOSARIO TÉRMINOS DE BÉISBOL.	165

ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1 JUEGOS DEPORTIVOS DE CAMPO Y BATE.....	5
ILUSTRACIÓN 2 ESQUEMA DE LOS DEPORTES DE COOPERACIÓN Y OPOSICIÓN.....	6
ILUSTRACIÓN 3 MEDIDAS TERRENO DE BÉISBOL.....	8
ILUSTRACIÓN 4 MONTÍCULO O LOMA.....	8
ILUSTRACIÓN 5 HOME PLATE Y CAJONES DE BATEO.....	9
ILUSTRACIÓN 6 CLASIFICACIÓN DE HABILIDADES Y DESTREZAS MOTRICES. GALLAHUE Y DONNELLY.....	31
ILUSTRACIÓN 7 CUADRO RESUMEN DE CLASIFICACIÓN DE HABILIDADES Y DESTREZAS.....	32
ILUSTRACIÓN 8 CUADRO RESUMEN DE LAS HABILIDADES MOTRICES.....	33
ILUSTRACIÓN 9 FASES DEL PATRÓN DE ATRAPAR-ATAJAR.....	37
ILUSTRACIÓN 10 FASES DEL PATRÓN MOTOR DE CORRER.....	38
ILUSTRACIÓN 11 FASES DEL PATRÓN MOTOR DE SALTO VERTICAL.....	39
ILUSTRACIÓN 12 FASES DEL PATRÓN MOTOR DE LANZAR.....	40
ILUSTRACIÓN 13 FASES DEL PATRÓN MOTOR DE SALTO HORIZONTAL.....	41
ILUSTRACIÓN 14 LOS TRES ESTADIOS DE LA PROGRESIÓN DEL DESARROLLO DE LOS PATRONES MOTORES ELEMENTALES DE MC CLENAGHAN Y GALLAHUE 1985.....	42
ILUSTRACIÓN 15 CARACTERÍSTICAS DE LA ENTREVISTA SEGÚN GRAWITZ (1984).....	69
ILUSTRACIÓN 16 CANCHA DE BÉISBOL CON SUS RESPECTIVOS JUGADORES SEGÚN UBICACIÓN.....	87
ILUSTRACIÓN 17 FASES DEL LANZAMIENTO.....	120
ILUSTRACIÓN 18 POSICIÓN DE LOS DEDOS EN TOMADA DE PELOTA DE BÉISBOL.....	120
ILUSTRACIÓN 19 POSICIÓN DEL CATCHER PARA DAR SEÑAS.....	122
ILUSTRACIÓN 20 POSICIÓN DEL CATCHER SIN HOMBRE EN BASE.....	123
ILUSTRACIÓN 21 POSICIÓN DEL CATCHER PARA ATRAPAR LA PELOTA. PLANO SAGITAL.....	124
ILUSTRACIÓN 22 POSICIÓN DEL CATCHER PARA ATRAPAR LA PELOTA. PLANO FRONTAL.....	125
ILUSTRACIÓN 23 SECUENCIA DE MOVIMIENTOS PARA EL TIRO A BASE.....	126
ILUSTRACIÓN 24 SECUENCIA DE MOVIMIENTOS PARA EL FOLLOW-THROUGHT.....	127
ILUSTRACIÓN 25 SECUENCIA DE MOVIMIENTOS PARA EL TIRO CON MÉTODO SIN DAR PASO.....	128
ILUSTRACIÓN 26 PROCESO DE BATEO.....	130
ILUSTRACIÓN 27 TOMADAS DE BATEO: NUDILLOS ALINEADOS (IZQUIERDA) Y AGARRE MEDIO (DERECHA).....	131
ILUSTRACIÓN 28 POSICIÓN DE LOS PIES EN PROCESO DE BATEO.....	132
ILUSTRACIÓN 29 TOQUE DE BOLA.....	133
ILUSTRACIÓN 30 POSICIÓN DE DESCANSO (OUTFIELD).....	135
ILUSTRACIÓN 31 POSICIÓN DE LISTO (OUTFIELD).....	135
ILUSTRACIÓN 32 POSICIÓN DE ARRANQUE (OUTFIELD).....	136
ILUSTRACIÓN 33 POSICIÓN PARA ATRAPAR UN FLY (OUTFIELD).....	137
ILUSTRACIÓN 34 POSICIÓN DE LAS MANOS PARA ATRAPAR UN FLY (OUTFIELD).....	137
ILUSTRACIÓN 35 POSICIÓN DE JARDINERO PARA FILDEAR RODADOS SIN CORREDORES DE BASE (OUTFIELD).....	138
ILUSTRACIÓN 36 SECUENCIA DE MOVIMIENTOS EN FILDEO DE RODADO CON CORREDOR EN BASE (OUTFIELD).....	139
ILUSTRACIÓN 37 POSICIÓN DE MANOS EN FILDEO DE ROLLING (INFIELD).....	140
ILUSTRACIÓN 38 POSICIÓN DE LISTO (INFIELD).....	141
ILUSTRACIÓN 39 POSICIÓN DE LA RECEPCIÓN DE LA BOLA (INFIELD).....	141
ILUSTRACIÓN 40 SECUENCIA DE MOVIMIENTOS: "ATRAPAR, DAR EL PASO Y TIRAR" (INFIELD).....	142
ILUSTRACIÓN 41 EXTRAYENDO LA BOLA DEL GUANTE.....	143
ILUSTRACIÓN 42 SECUENCIA DE LA CONTINUACIÓN DEL MOVIMIENTO DE BRAZO.....	144
ILUSTRACIÓN 43 POSICIÓN DE PARADO.....	145
ILUSTRACIÓN 44 SECUENCIA DE MOVIMIENTOS DEL PITCHER: DESLIZAMIENTO DEL PIE.....	146
ILUSTRACIÓN 45 SECUENCIA DE MOVIMIENTOS DEL PIE EN WIND UP DEL PITCHER.....	147
ILUSTRACIÓN 46 LEVANTAMIENTO DE LA PIERNA.....	148
ILUSTRACIÓN 47 EL PASO. PLANO FRONTAL.....	149
ILUSTRACIÓN 48 EL PASO. PLANO SAGITAL.....	150
ILUSTRACIÓN 49 FOLLOW-THROUGHT.....	150

ILLUSTRATION 50 FOLLOW-THROUGHT. PLANO FRONTAL.	151
ILUSTRACIÓN 51 PISA Y CORRE.	154
ILUSTRACIÓN 52 DESLIZAMIENTO EN "T".	155

TABLAS

TABLA 1 CUADRO JEAN PIERRE FAMOSE (1992) SOBRE EL APRENDIZAJE MOTOR Y DIFICULTAD DE LA TAREA.	53
TABLA 2 CONTENIDOS A REVISAR EN LA ENTREVISTA SEGÚN TÓPICOS.	71
TABLA 3 GUIÓN DE PREGUNTAS PARA PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA O ENTRENADORES DEPORTIVOS.	74
TABLA 4 PROFESIONALES QUE VALIDAN LA HERRAMIENTA DE INVESTIGACIÓN.	77
TABLA 5 PROFESIONALES DEL ÁREA DOCENTE QUE SON ENTREVISTADOS Y SU RESPECTIVO CÓDIGO.	78
TABLA 7 FASE DE LOS MOVIMIENTOS FUNDAMENTALES, ENTRE LOS DOS Y CATORCE AÑOS.	88
TABLA 8 EDADES DE MÁXIMA MADURACIÓN SEGÚN CRITERIOS DE BAKER	88
TABLA 9 FASES DEL DESARROLLO MOTOR CON SUS RESPECTIVOS ESTADIOS DEL DESARROLLO MOTOR SEGÚN RANGOS ETARIOS.	89
TABLA 10 RESUMEN DEL MODELO COMPRENSIVO SEGÚN FASES CON SUS RESPECTIVOS TIPOS DE TAREAS.	94
TABLA 11 INDICADORES DE EVALUACIÓN FASE UNO.	102
TABLA 12 INDICADORES DE EVALUACIÓN, FASE 2	108
TABLA 13 INDICADORES DE EVALUACIÓN, FASE 3.	116
TABLA 14 EDAD MÁXIMA DE MADURACIÓN SEGÚN BAKER.	157
TABLA 15 CARACTERÍSTICAS DE CADA POSICIÓN SEGÚN "MANUAL DEL ENTRENADOR DE BÉISBOL (2015). FEDERACIÓN MEXICANA DE BÉISBOL.	159
TABLA 16 CARACTERÍSTICAS DE CADA POSICIÓN SEGÚN: MANUAL DEL ENTRENADOR DE BEISBOL (2015). FEDERACIÓN MEXICANA DE BEISBOL.	160

RESUMEN

Esta investigación de fin de grado pretende exponer el estudio de los parámetros motrices mínimos para la iniciación al béisbol en Chile, para su incorporación al currículum de Educación Física escolar. El objetivo es describir los requisitos de habilidades motrices mínimos del béisbol analizados desde diferentes rangos etarios y edades. Desde las aportaciones realizadas por expertos del área educacional mediante entrevistas y la revisión de bibliografía pertinente, se entregarán los resultados obtenidos, los cuales se manifestarán en una propuesta con las estrategias metodológicas desde una perspectiva de modelo comprensivo, para una apropiada integración al currículum educacional en Chile. También hallarán los fundamentos técnicos de cada posición para jugar béisbol, con descripciones tanto para el desempeño ofensivo y defensivo. Para finalizar, se entregará la propuesta metodológica que el trabajo de investigación obtuvo y las conclusiones a las cuales se logró llegar en este estudio de caso.

Palabras claves:

Béisbol, iniciación deportiva, habilidades motrices, investigación cualitativa, modelo comprensivo, fundamentos técnicos, propuesta metodológica.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de tesis es para recibir el título de pedagogía en educación física por la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, Santiago. Es un estudio que trata de definir de manera concreta los requisitos motrices mínimos para la iniciación deportiva en béisbol, desde un punto de vista comprensivo en el contexto nacional.

Por otro lado, se verán los factores determinantes para definir los parámetros motrices mínimos para el desempeño de cada posición de béisbol en periodo de iniciación deportiva. Se consultarán diversos autores sobre habilidades motrices, tareas motrices, maduración de las habilidades motrices, aprendizaje significativo y la iniciación deportiva, además de una introducción al deporte, donde se tocará su descripción más general hasta la historia, desde que se funda hasta que llega a Chile.

En la actualidad, el término de iniciación deportiva se toma como el proceso en que el niño se inicia en un deporte, pero se deja de lado la parte pedagógica del proceso de aprendizaje, el cual como se demostrará en esta investigación, tiene mucho que ver con la parte afectiva del proceso en sí.

Se analizarán los modelos de iniciación deportiva más aptos para propiciar un aprendizaje significativo importante en los alumnos, además de guiarlos para la iniciación deportiva de béisbol.

Esta investigación tiene los siguientes capítulos:

En el capítulo uno se hace la presentación de la información, los objetivos y la justificación que motivo al desarrollo de esta investigación

En el capítulo dos se hará especial enfoque en las bases teóricas que se consultarán a lo largo de este documento. Algunos de los temas a tratar son: Béisbol (descripción e historia); iniciación deportiva, el origen y cómo van adaptándose las diferentes metodologías a las diversas necesidades de los educandos; habilidades motrices y sus diferentes tipos de clasificaciones; maduración de habilidades y como son evaluadas; tareas motrices y sus

clasificaciones; el aprendizaje significativo, su origen y las diversas visiones según varios autores que se basaron en el trabajo de Ausubel.

El capítulo tres corresponde al marco metodológico, por ende, todo lo relacionado a la metodología empleada durante esta investigación, las herramientas usadas y descripción general de cómo se desarrolló este trabajo.

El capítulo cuatro corresponde a la recopilación de los datos obtenidos por el trabajo de campo y además la recolección de información proveniente de la bibliografía empleada en este documento. De este capítulo saldrán los resultados finales de la investigación.

El capítulo cinco trata de la propuesta metodológica para la enseñanza de béisbol en ámbito escolar o extra programático. Cuenta con un diseño compatible con los Objetivos de aprendizaje que propone el Ministerio de Educación, por lo que tiene cabida dentro de un contexto escolar. Se especifican actividades, materiales, indicadores de evaluación, etcétera. Además, se abordará desde un punto de vista comprensivo, por lo que se dividirá en tres fases de iniciación deportiva.

El capítulo sexto y final son las conclusiones del presente trabajo, las respuestas a los objetivos de investigación. Se plantean todas las consideraciones y conocimientos creados durante esta investigación.

Como anexo se adjuntará un glosario con los términos que el béisbol utiliza para su desarrollo.

CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN

OBJETIVOS

Objetivo general:

Definir los parámetros motrices mínimos para la iniciación al béisbol, con el fin de establecer una base para la actualización curricular del deporte a nivel nacional.

Objetivos específicos:

- Describir los requisitos motrices del béisbol, identificando los requerimientos necesarios para cada puesto del béisbol.
- Analizar las capacidades motrices en diferentes rangos etarios, relacionándolos con los requisitos del béisbol.
- Proponer una estrategia metodológica para su incorporación en el currículum de Educación Física escolar.

JUSTIFICACIÓN

Esta investigación nace del problema de atender las preguntas que se generan al momento de referirse o hablar de béisbol en Chile. La falta de personal especializado al igual de la escasez bibliográfica con la que cuenta el país produce dificultades en su conocimiento.

El trabajo se enmarca y pertenece al programa académico de pedagogía en Educación Física de Chile, de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación.

El propósito de ubicar al béisbol en el escenario nacional se origina por beneficiar, favorecer, cooperar y fomentar a la sociedad a la práctica de actividad física desde nuevas perspectivas en el instante de iniciarse deportivamente. La trascendencia que genera la incorporación de nuevas formas de iniciación deportiva repercute en la posibilidad de trabajar nuevas prácticas ampliando el desempeño y bagaje motriz de cada persona a lo largo de su vida.

El problema de esta memoria contesta a la responsabilidad de abordar las dificultades que tienen los menores o niños al momento de iniciarse deportivamente entre los ciclos escolares de tercero y cuarto año básico de Chile. Para ello el enfoque investigativo se llevará a cabo de forma mixta con: observación y evaluación de fenómenos, ideas surgidas de la observación, comprobación y demostración de los fundamentos, revisión de las ideas bases del análisis y la propuesta de nuevas observaciones y evaluaciones para la fundamentación de las ideas o generación de nuevas.

A través del estudio de bibliografía correspondiente en todas las temáticas que involucran esta memoria y considerando las características de la nación chilena, será posible la construcción de una base sólida para la iniciación deportiva, para el estudio y la integración del béisbol al curriculum nacional de educación física.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

En este capítulo se abordarán los conceptos iniciales para esta investigación, de forma tal que para los temas que se detallarán a continuación generen una base sólida para cada uno ellos.

En esta sección conoceremos principalmente sobre el béisbol, un deporte poco practicado en Chile, comparado a otras partes del mundo en donde llega a ser un estilo de vida. Se abordarán temas como: la descripción del deporte, las características del terreno donde se juega, el material que se requiere para practicarlo y la composición de equipos. También se encontrará las características de los árbitros y entrenadores, descripciones situacionales del juego en sí mismo y el resultado, como se logra una victoria en béisbol.

BÉISBOL

Descripción.

El béisbol es un deporte que responde a características de equipo. Devís y Peiró citados por Robles (2008) establecen que para llevar a cabo la catalogación de un deporte como, por ejemplo: el béisbol, se debe tener en cuenta la variedad de contextos lúdicos y el análisis estructural de los juegos. En este sentido, el béisbol lo establece como un juego deportivo de campo y bate (pág. 62).

Juegos deportivos de campo y bate

Consiste en que un equipo lanza el móvil dentro del espacio de juego con la intención de retrasar al máximo su devolución o recogida, mientras ellos realizan ciertos desplazamientos.

Basaball,
cricket,
softball...

Ilustración 1 Juegos deportivos de campo y bate

Continuando con las posibilidades de clasificación del deporte, nos encontramos con las fundadas por Hernández y Blázquez citados por Robles (2008), donde proponen una clasificación desde dos elementos, los cuales son: el espacio y la participación de los jugadores. Al mismo tiempo de proponer una clasificación por medio de integrantes y espacio, los autores enmarcan a los deportes en cuatro grupos: Deportes psicomotrices o individuales, deportes de oposición, deportes de cooperación y deportes de cooperación/oposición, siendo este último en el cual el béisbol se establece (pág. 57).

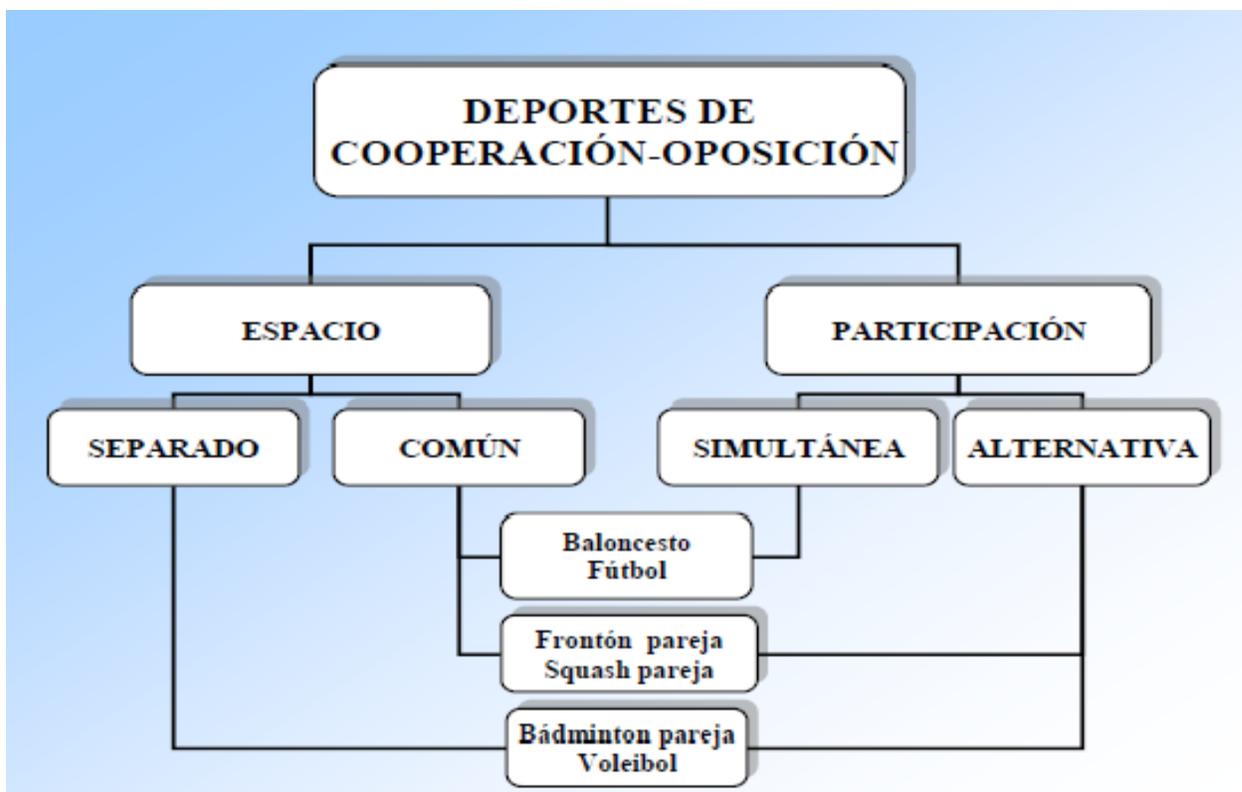


Ilustración 2 Esquema de los deportes de cooperación y oposición.

Los deportes de cooperación/oposición, son aquellos deportes en los que un equipo de dos o más jugadores se enfrenta a otro de similares características (2008, pág. 60).

El béisbol es un juego entre dos equipos de nueve jugadores cada uno, bajo la dirección de un manager, jugándose en un campo cerrado de acuerdo con las reglas que rigen dicho juego y bajo la jurisdicción de un umpire o umpires (árbitros) que imparten justicia durante el encuentro (Federación Mexicana de béisbol, 2015, pág. 15).

Se juega en un extenso campo de césped (exceptuando la zona donde los jugadores de la ofensiva corren para alcanzar las bases y el área del lanzador donde el terreno es una loma). El objetivo de cada equipo mientras se está a la ofensiva es golpear una pelota con un bate, desplazarse a través del terreno y correr por el campo interno de la tierra buscando alcanzar la mayor cantidad de bases posibles hasta retornar a la base desde donde bateó. Al mismo tiempo, los jugadores de la defensiva buscarán la pelota bateada para eliminar al jugador que bateó la pelota o a otros corredores, antes de que estos lleguen primero a alguna de las bases. Al jugador eliminado se le denomina out (Alarcón Velíz, 2009, pág. 15).

El objetivo de cada equipo es ganar por diferencia de una o más carreras durante el juego. El ganador será aquel equipo que haya anotado mayor cantidad de carreras (puntos) al cabo de nueve inning o entradas. Ahora bien, cada inning o entrada es un segmento del encuentro en que los equipos alternan consecutivamente el ataque y defensa, lo que está condicionado por tres outs para ambos equipos por inning. Si al cabo de nueve innings el marcador se mantiene igualado en carreras el encuentro se extiende cuanto sea necesario para que haya un ganador. Las reglas básicas del béisbol señalan que no existe empate, el cual solo es permitido en ligas menores para evitar el desgaste de los jugadores.

CÓMO SE JUEGA AL BÉISBOL

Como ya se mencionó, un partido de béisbol se divide en nueve periodos de juego, cada uno de los cuales se llama entrada o inning. El equipo que anote más carreras a lo largo de las nueve entradas gana el partido. El juego comienza cuando un jugador llamado lanzador o pitcher, lanza la bola hacia el bateador del equipo contrario quien intenta batear (golpear con el bate) la bola hacia el interior del terreno de juego. Los jugadores anotan carreras bateando la bola y corriendo alrededor de una serie de bases, antes de que les elimine algún jugador de campo del equipo contrario. Los bateadores y corredores pueden ser eliminados de diferentes maneras.

Las entradas están divididas en dos mitades, llamadas principio y final de entrada (o también abrir o cerrar el turno). Durante el principio de una entrada, un equipo batea mientras el otro está en el campo. Cuando el equipo que batea tenga tres jugadores eliminados, los dos equipos intercambian sus papeles y comienza el final de una entrada. Si el resultado permanece empatado al final de nueve entradas, los dos equipos continúan jugando hasta que, al final de una o más entradas suplementarias, uno anote más carreras que el otro.

EL CAMPO

El béisbol se juega en un campo nivelado, que ocupa normalmente alrededor de 300 a 410 pies (entre 100 a 125 metros). El terreno de juego se divide en el campo interno o infield y

el extra-campo u outfield; estas dos áreas juntas constituyen la zona buena o fair, mientras que el resto del campo se llama zona mala o foul.

El infield es un terreno en forma de cuadrado, llamado ‘diamante’, de 27 m de lado, una de cuyas esquinas está marcada por una pieza de goma, con forma de pentágono irregular, llamada home plate o meta. Los bateadores, dependiendo de sus preferencias, golpean la bola desde una posición situada al lado derecho o izquierdo de la meta. En las otras tres esquinas del campo interno moviéndose desde la meta en dirección contraria a las agujas del reloj, se encuentran la primera, segunda y tercera bases, cada una marcada con una almohadilla.

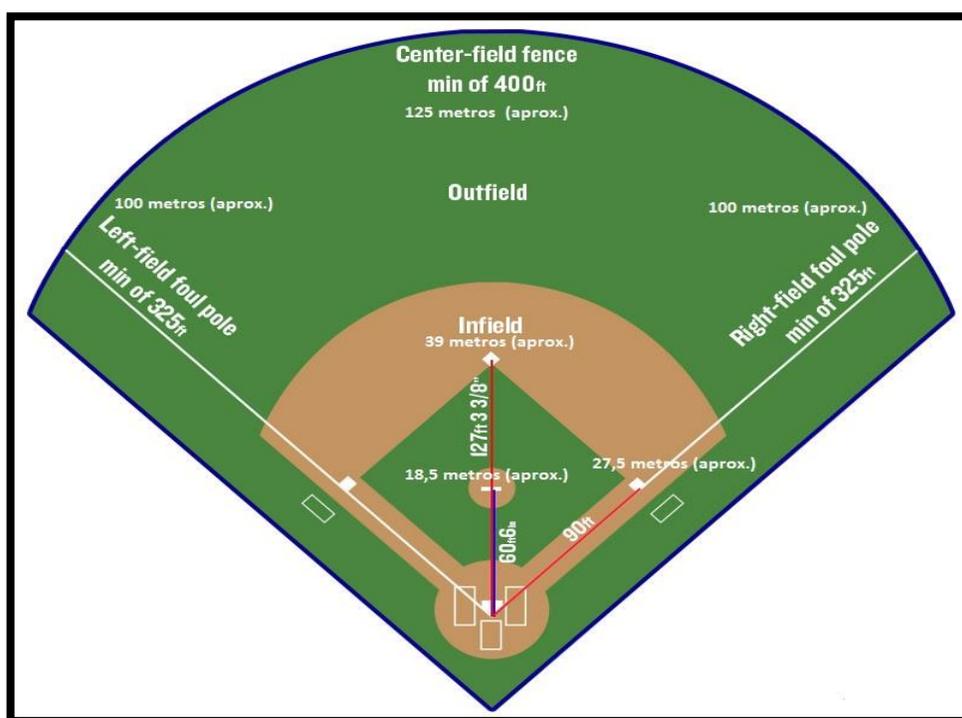


Ilustración 3 medidas terreno de béisbol

El montículo del lanzador (pitcher), un trozo de terreno levemente elevado se encuentra cerca del centro del campo interno entre la meta y la segunda base y tiene una banda de goma clavada en lo más alto del mismo, a una distancia de 18,4 m de la meta; los lanzadores deben tener un pie en contacto con la banda cuando ponen la bola en juego.



Ilustración 4 montículo o loma

Las líneas de base se extienden desde la meta hacia la primera y la tercera base, con prolongaciones llamadas líneas de falta, que llegan alargándose hasta el borde exterior del outfield y dividen el terreno de falta y el fair. Las líneas de base se extienden también desde la primera a la segunda y la tercera base, marcando el pasillo de un corredor. El extra-campo detrás de la primera base se llama campo derecho, el de la segunda, centro del campo, y el de la tercera, campo izquierdo. Una valla recorre el límite más lejano del extra-campo.



Ilustración 5 Home plate y cajones de bateo

MATERIAL

El material básico de este deporte incluye una bola dura, un bate de madera o aluminio, un guante almohadillado de cuero para cada jugador, zapatos de tacos y cascos protectores para los bateadores. Los receptores o catchers llevan equipo especial de protección con un casco, una máscara, un peto protector almohadillado para el pecho y espinilleras.

La bola de béisbol tiene un centro de corcho envuelto con capas de goma y cuerda, y está recubierta por piezas de cuero que han sido atadas con fuerza. Una bola de béisbol mide alrededor de 23 cm de circunferencia. Los bates son normalmente de aluminio o madera elástica, como la de fresno, y sus dimensiones máximas son 6,9 cm de diámetro y 107 cm de longitud. Reglas específicas describen también la medida y construcción de los guantes, zapatos de clavos, cascos de bateo y otro material de béisbol.

EL EQUIPO DE BÉISBOL

Un equipo de béisbol tiene nueve jugadores de campo, en donde cada uno de ellos es responsable de una posición particular. El lanzador pone la bola en juego lanzándola hacia la

meta. Cada tiro se llama lanzamiento. Sujutando la bola de forma especial y ajustando sus efectos, los lanzadores pueden ejecutar lanzamientos variados, combinando estas técnicas con cambios de velocidad en los lanzamientos, para hacer más difícil a los bateadores golpear la bola. El receptor o catcher recibe la bola y la devuelve al lanzador a menos que el bateador logre golpear la bola antes. El receptor defiende también la meta cuando un corredor trata de anotar una carrera.

Los jugadores de primera base, segunda base y tercera base están situados en una base o cerca de ella, mientras que el shortstop se encuentra entre la segunda y la tercera base. Son responsables de atrapar la bola cuando es bateada al campo interno o infield y de eliminar a los corredores cuando intentan avanzar alrededor del diamante. Tres exteriores u outfielders se sitúan individualmente en el campo derecho, centro del campo y campo izquierdo, siendo responsables de atrapar las bolas golpeadas hacia el outfield o extra-campo.

Mientras un equipo está en el campo, el otro realiza su turno de bateo: un jugador detrás de otro, de acuerdo con un orden especificado previamente. Las reglas de bateo varían ligeramente en las grandes ligas. En la Liga Nacional, el pitcher es también bateador, mientras que en la Liga Americana, un jugador, llamado bateador designado, batea en el lugar del pitcher. El bateador designado, cuando hay intercambio de papeles, no ocupa posición en el terreno de juego.

MÁNAGERS Y ÁRBITROS

En el béisbol, varias personas ayudan a que el juego se desarrolle apropiadamente: mánagers, entrenadores y árbitros.

El mánager es el líder del equipo, responsable de la estrategia de este y su director. Los mánagers determinan qué miembros del equipo juegan, en qué posiciones y el orden en que batean. Durante el partido, los mánagers dan instrucciones desde el banquillo. Dos o más entrenadores, situados más cerca del campo, ayudan al mánager a comunicarse con los jugadores. Por ejemplo, los mánagers pueden decidir qué tipo de lanzamiento debe realizarse, cuándo deben los bateadores intentar golpear un lanzamiento y cómo se deben mover los corredores alrededor de las bases. El mánager transmite estas decisiones con las manos, a través de señas especiales que repiten los entrenadores para comunicárselas a los jugadores.

Los árbitros son responsables de interpretar y hacer cumplir las reglas del juego. Deciden el resultado de una jugada y tienen completa autoridad sobre el juego. Por ejemplo, un árbitro decide cuándo está eliminado un jugador y pueden expulsar a jugadores, mánagers o entrenadores que quebranten reglas de comportamiento. En las grandes ligas, se asigna un equipo de cuatro árbitros para cada partido que se sitúan en la meta a lo largo de las líneas de base de primera y tercera, y en el campo interno, cerca de la segunda base.

REGLAS BÁSICAS

En un partido de béisbol se designa a un equipo como local y al otro como visitante, que es siempre el primero que batea, mientras que el equipo local se sitúa en el terreno de juego. Los equipos anotan carreras cuando sus jugadores alcanzan la primera base tras batear la bola en primer lugar; luego corren hasta la segunda y la tercera base y cruzan la meta con éxito. Cuando un equipo está en el campo, intenta eliminar a los jugadores contrarios antes de que puedan moverse alrededor de las bases. Después de tres eliminados, termina la mitad de una entrada y los equipos intercambian los papeles.

PITCHEAR O LANZAR

Desde el principio al final del partido, el juego gira alrededor de la acción entre el lanzador y el bateador. El lanzador tiene la primera oportunidad de eliminar al bateador. Los lanzadores intentan lanzar la bola por dentro de la zona de strike, un área situada directamente encima del home dirigiéndola aproximadamente a la zona que hay entre los codos y las rodillas del bateador. Los lanzamientos dentro de esa área que no sean golpeados por el bateador se denominan strikes o bolas buenas. Son también strikes: los lanzamientos que el bateador intenta golpear sin conseguirlo y las dos primeras veces que el bateador golpea la bola hacia terreno de falta. Un bateador es eliminado después de tres strikes. Los lanzamientos fuera de la zona de strike que el bateador no intente golpear, se llaman bola mala o simplemente bola. Si un lanzador lanza cuatro bolas, al bateador se le concede la primera base, lo que se conoce como base por bolas o walk. Un árbitro determina si los lanzamientos son strikes o bola.

LLEGAR A BASE Y CORRER LAS BASES

Si un bateador alcanza una base bateando una bola de forma que los jugadores del equipo contrario no consigan atraparla con éxito, el jugador ha conseguido un hit, y el corredor intenta avanzar, sin que le eliminen, el mayor número de bases posible. El hit con el que el bateador consigue alcanzar la segunda base se llama doble; con el que alcanza la tercera, se llama triple.

Los bateadores pueden alcanzar la primera base de varias formas además de por hits y base por bolas. Las más usuales son: cuando el bateador es golpeado por un lanzamiento; cuando una bola, que ha sido bateada a terreno fair y que puede ser atrapada con un esfuerzo razonable, no es atrapada por el jugador de campo y, como consecuencia, el bateador alcanza la base (jugada conocida como un error); cuando el receptor interfiere al bateador al ir a batear la bola y, por último, cuando al receptor se le cae la bola correspondiente al tercer strike y el bateador alcanza la primera base antes de que un jugador de campo, en poder de la bola, toque la almohadilla de la base o al corredor.

Los bateadores que alcanzan la base sin ser eliminados se convierten en corredores. Pueden progresar hasta la próxima base cuando la bola es golpeada por un bateador posterior. Si una bola bateada es atrapada en un fly (esto es, agarrada en el aire o cachada), el corredor puede avanzar, pero sólo puede abandonar la base en la que se encuentra en ese momento. Bateadores posteriores, a veces, sacrifican su oportunidad de conseguir un golpe bueno, para que el corredor consiga avanzar. Una forma de hacerlo es batear un sacrificio o sacrifice fly (golpe no muy duro que permite que la bola sea atrapada en el aire con facilidad); otra forma es ‘tocar plancha’, lo que supone ponerse de frente al lanzamiento y amortiguar el impacto de la bola con el bate, de forma que salga suavemente hacia el campo interno. Normalmente, en un sacrifice fly el bateador es eliminado y el corredor adelanta una base de forma segura.

Los corredores también pueden avanzar ‘robando base’ bajo ciertas circunstancias, como cuando el lanzador está ejecutando un lanzamiento, o cuando al receptor se le cae la bola. Para evitar los robos, los jugadores deben tocar a los corredores con la bola.

FILDEAR O FIELDING (acción de atrapar la bola)

Si el bateador golpea la bola, los fielders tienen la oportunidad de evitar que éste alcance la primera base, es decir, eliminarle. Así, un bateador es eliminado si un fielder atrapa la bola

bateada antes de que ésta toque el suelo, en terreno bueno o malo. También queda eliminado si un fielder, con la bola en su poder, toca al bateador o la primera base antes de que el bateador logre alcanzarla. Los fielders, normalmente, atrapan la bola bateada y se la lanzan al jugador que cubre la primera base y éste toca la almohadilla. Si el bateador llega antes a la base, todavía existen oportunidades para eliminarle y evitar una carrera. Si un corredor ocupa una base a la que un bateador o corredor posterior debe avanzar, los corredores son forzados a moverse a la siguiente base. En este tipo de jugada forzada, los fielders pueden eliminar al corredor tocando la base antes de que sea alcanzada por éste. Si no hay jugada forzada, es decir, si no hay ningún corredor avanzando desde la base precedente, los fielders tienen que tocar al corredor.

Si los fielders consiguen dos eliminados en la misma jugada se produce un doble o double play y si se eliminan a tres, se llama un triple o triple play. Una jugada típica de doble ocurre cuando el bateador golpea la bola rodando hacia el campo interno; mientras el corredor intenta avanzar desde la primera a la segunda base, un infielder agarra la bola, toca la segunda base eliminando al corredor forzado y luego lanza la bola rápidamente al jugador que cubre la primera base para eliminar al bateador.

RESULTADOS

Un corredor anota un tanto, llamado ‘carrera’, cuando recorre con éxito todas las bases y cruza la meta sin haber sido eliminado. Una carrera es normalmente el resultado de una combinación de saques o batazos, base por bola o sacrificio; habilidad corriendo las bases y errores del equipo a la defensiva. A veces el bateador consigue todas las bases con un solo hit, jugada que se conoce como un home run; normalmente se consigue cuando el bateador golpea la bola y la envía por encima de la valla del extra-campo. En raras ocasiones el bateador consigue recorrer todas las bases sin batear la bola por encima de la valla lo que se conoce como inside-the-park home run. Si hay corredores en las bases cuando se produce el home run, éstos recorren las bases libremente y anotan también, mientras que si hay corredores en las tres bases (bases cargadas), cuando el bateador logra el home run, el equipo anota cuatro carreras y la jugada se llama grand slam.

En síntesis, el béisbol como deporte y cuáles son sus reglas fundamentales podemos resumir que, desde un punto de vista de sus características solo existe un vencedor y un perdedor, no existe empate. También se entiende que el material que utiliza el béisbol es totalmente atípico

a lo que normalmente se usa para realizar deporte en Chile, distanciándose de las características culturales en cuanto a practica deportivas y de recreación del país. Sin embargo, se debe destacar que dentro de las habilidades motrices requeridas para practicarlo predominan: las habilidades de locomoción (caminar, correr y saltos) y habilidades manipulativas (atrapar, lanzar y golpear), el béisbol abre nuevas directrices para el desarrollo de las personas. Más adelante estas habilidades serán retomadas para profundizar temas teóricos como metodológicos para el desarrollo de esta investigación.

Historia.

Una vez revisados temas como los fundamentos o descripciones, la lógica del juego y sus reglas interesa presentar parte del origen de este deporte y su historia, de modo de profundizar y facilitar su comprensión. Se presentarán temas como su evolución a través de los años desde rituales paganos hasta la concepción moderna del béisbol, el proceso cronológico para transformarse en deporte, la historia de cómo llego el béisbol al continente americano y cuál es la historia del béisbol en Chile y su actualidad.

Origen del béisbol.

Evidencia sobre prácticas que involucren un palo y una bola, existe desde hace más de cinco mil años. En Egipto existían ritos religiosos que consistían en batear y correr, todo en el marco de las ofrendas que el pueblo realizaba hacia sus divinidades. Actividades como la antes mencionada se extendieron durante la edad media por toda Europa. Al momento en que estos rituales llegan a Inglaterra (quienes son los propulsores del deporte, como así los griegos su símil de actividades de pista y campo), la idea de equipo de los ingleses transformo estos ritos iniciales egipcios e inventaron un juego al cual denominaron “stool ball”, donde en vez de bases (como lo son actualmente) existían maderos a los cuales debían aferrarse para no quedar fuera de acción. Este tipo de actividades se extendieron durante la edad media por toda Europa y se convirtieron muy populares en el continente (Vené, 2016, pág. 28). Los europeos introdujeron juegos similares en sus colonias de América. No obstante, fueron considerados como juegos infantiles hasta el siglo XVI (Alarcón Velíz, 2009, pág. 16)

El béisbol es un deporte que ha evolucionado a lo largo del tiempo, pues es la descendencia del juego *stool-ball*, y este a su vez, procede de rituales practicados en Egipto.

Hay que destacar que la primera referencia del término base ball se da en 1744, poco menos de una centuria, desde que Abner Doubleday iniciara la supuesta invención del béisbol en Cooperstown, New York 1839 (Alarcón Velíz, 2009, pág. 17).

Alarcón Velíz (2009) menciona que en el año 1744 nace la primera evidencia impresa del juego de “Base ball”, publicada en un libro de pasatiempos infantiles. Años más tarde se siguen desarrollando referencias sobre “base ball” en Europa, donde se caracteriza por ser un juego de pequeñas dimensiones, practicado especialmente por niñas y niños. Dos décadas y media después se publican las primeras reglas de “base ball” en el año 1796 en el por aquellas épocas Sacro Imperio Romano Germánico, actual Alemania, dando cuenta de que en este país ya se desarrollaba el juego (pág. 17).

Como mencionó anteriormente Alarcón Velíz (2009) el juego emigra de Europa a América acarreado por los colonos ingleses, en donde el primer registro escrito de juego de béisbol apunta al año 1778, registrado en el diario del soldado George Ewing:

“Hice ejercicio por la tarde y en los intervalos jugué base”. El juego comenzaba a tomar popularidad, cada vez adquiría más adeptos. El año 1791 se emite una prohibición en el pueblo de Pittsfield Massachussets para: “preservar las ventanas de la nueva casa de juntas. Ninguna persona será permitida de practicar los juegos llamados Wicket, Cricket, base ball, Foot ball, Cat Fives o cualquier otro juego de pelota, dentro de 80 yardas (74 metros aproximadamente) de la referida casa de juntas” (pág. 17).

El 23 de septiembre de 1845, un empleado joven llamado Alexander Joy Cartwright junto a 28 jóvenes más se juntaron como el Club de Béisbol Knickerbockers de Nueva York, nombre tomado de una compañía de bomberos para la cual trabajaba Cartwright al igual que algunos de los jóvenes que formaban parte del club. Habituaban jugar únicamente para mantenerse activos y divertirse, pero también mostraban interés en mejorar el juego. Cartwright junto al presidente de Knickerbockers, un doctor de New Hampshire llamado Daniel Lucius, incluyeron un número de nuevas reglas conocidas como las “Knickerbockers Rules”, reglas que se mantuvieron y evolucionaron a la forma moderna del juego (Federación Mexicana de béisbol, 2015, pág. 10).

El 19 de junio de 1846 en los campos Elysian, los “knickerbockers” jugaron su primer juego oficial, bajo las nuevas reglas, los contrincantes era un equipo de béisbol llamado “New York Club”. Las anotaciones de aquel tiempo dan la victoria a New York por 23-1. Este juego está considerado como el primer partido oficial de béisbol moderno (Federación Mexicana de béisbol, 2015, pág. 11).

El juego se expandió durante la década de 1850, se fundaron clubes de béisbol por toda la ciudad de Nueva York adoptándose nuevas reglas. A fines de la esta década, la popularidad del juego se había extendido más allá de la ciudad y comenzaron a denominarse como “*New York game*”. Al mismo tiempo cuatro de diez personas que vivían en New York eran inmigrantes de Inglaterra, Alemania y especialmente de Irlanda y rápidamente se iniciaron en el juego, sin importar la profesión o trabajo que ejercieran. El “*New York game*” tuvo gran auge durante la guerra civil estadounidense, especialmente cuando los soldados de la unión, que provenían de New York lo practicaran en los lugares que les tocara viajar. Al finalizar la guerra civil en 1865 el “*New York game*” se había convertido en el juego más popular del país, poco después el nombre desaparecería y se llamó simplemente Béisbol (Alarcón Velíz, 2009, pág. 18).

La vieja historia del Béisbol cuenta que un individuo llamado Abner Doubleday diseño las reglas de un nuevo juego en el año 1839 en Cooperstown, al cual llamo béisbol. Luego Doubleday se convertiría en un héroe en la batalla de Gettysburg (guerra civil) y su juego se convirtió en el pasatiempo nacional de los Estados Unidos. Esta historia es creación de un hombre de bastante edad y difundida por un fabricante de artículos deportivos, el cual era muy patriótico y tenía la determinación de probar que el béisbol es una invención totalmente estadounidense. Aunque para este mito no existe ningún apoyo, el salón de la fama y museo nacional de béisbol se encuentran localizados en Cooperstown (Federación Mexicana de béisbol, 2015, pág. 9)

Origen del béisbol en América Latina.

En el libro manual del pitcheo de béisbol (Alarcón Velíz, 2009, pág. 19) menciona que, en 1492 a la llegada de los españoles a América, encuentran a la población autóctona de los nuevos continentes practicando un juego semejante a un bate y una pelota. Los primeros registros de nativos realizando este tipo de actividades son en Cuba (por aquella época Isla de

Juana), en donde se jugaba con un leño (bate) y una pelota hecha de resina de árbol, actividad denominada *batos*. Al mismo tiempo en las culturas prehispánicas ubicadas en el territorio que hoy comprende a México, también existe apuntes de juegos de palo y pelota, donde registros materiales dan cuenta de ello, como en figuras de barro en Nayarit y pinturas en murales en Teotihuacán y Las Higueras, Veracruz.

Alarcón Véliz (2009) establece que el béisbol tuvo su punto de partida en Latinoamérica concretamente en Cuba, cuando formaron el “club de beisbol de La Habana” en 1868, pero el juego fue prohibido por los gobernantes españoles y no es hasta el año 1874 cuando se registra el primer juego. De ahí en más se desarrolló una liga profesional que comenzó a jugarse en 1878 y duro hasta la década de 1960, cuando Fidel Castro la elimino. Actualmente, es el principal deporte en Cuba ganando en variadas ocasiones torneos internacionales y citas olímpicas. Por otro lado, en México existe documentación que dice que desde el año 1866 hay evidencias de mexicanos jugando béisbol en Santa Clara, California, siendo primordialmente estudiante que fueron enviados a educarse en California donde conocen el juego.

El primer equipo conformado en México fue el “Unión Béisbol Club” en el año 1869 en Tamaulipas, los cuales cruzaban la frontera para enfrentarse con equipos de Texas (pág. 19).

Origen del béisbol en Chile y actualidad.

Para conocer la historia del béisbol es necesario corroborar los datos e información recopilada con agentes de la federación de béisbol. Una entrevista realizada al Gerente General de la federación de béisbol establece que en el año 1889 noticias sobre los primeros partidos de béisbol se comenzaban a dar a conocer, la actividad se desarrollaba principalmente en las salitreras del norte de Chile realizado por ingenieros norteamericanos. No es hasta el año 1917 cuando se tiene el primer registro fotográfico de béisbol en Tocopilla por funcionarios de Norteamérica. A causa del auge salitrero del siglo XIX que existía en la zona del norte grande del país, muchos países hicieron sus desembarcos en Chile exclusivamente en busca de tal recurso material, ya que con este se confeccionaban las armas, proyectiles, entre otras cosas. Chile mantuvo exclusivos acuerdos con ingleses y norteamericanos, por ellos el béisbol tuvo su etapa inicial por la puerta norte del país. No obstante, en el año 1928 con la llegada a Chile del japonés Tatsukichi Sakurada Endo es que comienza la difusión intensiva del béisbol en la ciudad

de Iquique en la playa de Cavancha con la ayuda del cubano Pedro García. Sin embargo, Sakurada es llamado el pionero del béisbol en Chile.

Siete años después de la llegada de Sakurada se funda el primer club de béisbol llamado “Crisol” en la ciudad de Iquique el año 1935 y en 1953 se crea la Federación de Béisbol de Chile (FECHIBEIS).

Actualmente la Federación de béisbol de Chile está compuesta por siete asociaciones, las cuales son: Iquique, Tocopilla, Antofagasta, La Serena, San Antonio, Santiago y Concepción, señalar que Arica estaría por integrarse en el breve tiempo.

En Chile actualmente están en funcionamiento más de sesenta clubes a nivel nacional.

Chile ha sido sede de tres campeonatos sudamericanos, teniendo como máximo logro un tercer puesto en 2013. En el presente es el único deporte olímpico sin los recursos necesarios para desarrollarlo (FECHIBEIS, 2017).

En síntesis, las memorias del béisbol parecen responder a prácticas motrices primarias del ser humano, como lo son el lanzar, atrapar o golpear. Es un deporte de una vasta historia la cual ha migrado continente por continente en donde ha adquirido diferentes modificaciones para convertirse en lo que es hoy. La primera certidumbre del concepto *baseball* proviene de juegos infantiles en el siglo XVIII y desde ahí en más no se detuvo hasta el presente. En el siglo XIX el béisbol sufre las transformaciones más radicales, es donde comienza a nacer el origen del béisbol moderno. Específicamente en USA con la incorporación de las “Knickerbockers Rules”, es al mismo tiempo el periodo en que se expande por todo el territorio americano (norte, centro, caribe y sur). Chile no quedo exento de la masificación del béisbol y tras las inmigraciones de extranjeros al país provocadas por el auge salitrero en el norte, el béisbol se acento para quedarse hasta el día de hoy.

INICIACIÓN DEPORTIVA

Introducción

Habiendo revisado uno de los conceptos centrales del presente trabajo, como lo es el Béisbol, en tanto deporte con una larga tradición de práctica en Estados Unidos y en el Caribe, no así en Chile.

No obstante, la difusión de este deporte en Chile se ha ido realizando de manera sostenida desde los años 1889, conocer sus reglas y sus características ayuda a entenderlo mejor. Esta revisión ha permitido igualmente determinar cuáles son las habilidades motrices y coordinativas que retomaremos más tarde en nuestra propuesta metodológica.

En el presente capítulo, el esfuerzo se concentrará en el concepto de iniciación deportiva, objetivo central de nuestro trabajo, para ello se presentarán los siguientes temas: los diferentes autores que abordan la iniciación deportiva, las diversas formas de abordarla, las variadas formas de concebir el deporte y la iniciación deportiva abordada como proceso de aprendizaje.

Definición de iniciación deportiva

La enseñanza del deporte ha sufrido cambios importantes al pasar los años. La misma noción de deporte se ha ido ampliando del mismo modo que la idea de iniciación al deporte. En este sentido podemos escuchar hablar de deporte extraescolar, distinto al que se desarrolla en las horas de educación física, que se lo conoce como deporte escolar. Y distinto a su vez del deporte que se practica en clubes barriales y clubes federado, donde distinguimos el deporte amateur y el competitivo, respectivamente. El aumento de trabajos de investigación, publicaciones especializadas sobre la materia ha ido disminuyendo la brecha de diferencias sobre cómo trabajar, la iniciación deportiva con mayor rigor y seriedad sea cual sea el contexto en que se practica el deporte.

Castejón y colaboradores (2003) destacan que el cambio de orientación más sustancial en la forma de enseñar el deporte se produce a partir de la década de los 80, cuando aparecen con fuerza las nuevas propuestas metodológicas provenientes, por un lado, del ámbito anglosajón con la ya clásica aportación de Bunker y Thorpe (1982); y, por otro lado, del ámbito francófono con las ideas de Bayer (1986). Estos planteamientos se realizan en función a la

enseñanza de los deportes colectivos y conviven durante un tiempo con las formas analíticas que, derivadas del entrenamiento de los deportes individuales, habían definido la enseñanza hasta el momento. Con estos cambios en los deportes colectivos se logra replantear la enseñanza de los deportes individuales sin oposición y los de adversario.

Para definir iniciación deportiva se citarán varios autores, partiendo por los inicios del concepto como señala Giménez y colaboradores (1975), citado por Antón (1990), realiza una de las primeras definiciones sobre iniciación deportiva. Para este autor, supone "el aprendizaje de las rutinas indispensables para la práctica de cada deporte" (1990, p.21), y añade que la edad escolar va a representar un buen periodo de aprendizaje que no se debe perder. Álvarez del Villar (1987) apunta que "la iniciación en cualquier deporte debe buscar una variada formación de base sobre la cual poder fundamentar un rendimiento máximo posterior" (1987, p.677). De forma sencilla Sánchez Bañuelos (1984) entiende que una persona se inicia en un deporte cuando consigue una operatividad básica en el contexto global del juego.

Acosta (2012), establece que al conceptualizar un poco más profundo sobre iniciación y la formación deportiva, se debe poner el énfasis en el concepto de *proceso*, que varios autores analizan. Blázquez citado por Acosta (2012), caracteriza la iniciación y la formación deportiva como un proceso de socialización, un proceso de integración, un proceso de enseñanza-aprendizaje, un proceso de adquisición de capacidades, de habilidades de destrezas de conocimiento y de actitudes, un proceso de inclusión y de participación. Más aún, el autor complementa, detallando según ideas planteadas por Hernández (Arias Estero, 2007, pág. 28) donde el proceso de iniciación deportiva no es el momento del inicio de la práctica deportiva, sino que es el inicio de una acción pedagógica que, teniendo en cuenta las características del niño y sus objetivos, va evolucionando hasta alcanzar el dominio de las especialidades.

A medida que el concepto va adquiriendo centralidad en el área de los deportes se ha investigado más, nuevas definiciones complementan y completan las anteriores. A Saber: "Se conoce con el nombre de iniciación deportiva el periodo en el que el niño empieza a aprender de forma específica la práctica de uno o varios deportes" (Blázquez, 1998, p.19). Para Giménez y colaboradores citados por Arias: "desde un enfoque deportivo se entiende que la primera etapa del desarrollo formativo del jugador es la iniciación deportiva. Esta debe considerarse como un

periodo de adquisición de habilidades, de socialización, de toma de contacto y de enseñanza-aprendizaje” (2007, pág. 28)

A pesar de los diferentes puntos de vista, en lo que sí coinciden los autores es en señalar que, la iniciación se debe producir antes de la llegada de la pubertad. Romero Cerezo (1989) entiende que la iniciación deportiva debe comenzar sobre los 7-8 años, momento de adquisición de unas habilidades físicas básicas o etapa preparatoria al verdadero inicio en la especialidad deportiva que debe ser a los 10 años aproximadamente. Por otro lado, para Antón (1990) citado por Giménez, "es necesario asegurar una serie de gestos armónicos y equilibrados junto a la comprensión de los conceptos del juego, definitorios o representativos de la estructura de este a estas edades, para poder abordar con tranquilidad, en su momento, la crisis de la pubertad" (2003, pág. 30).

Luego de establecer la edad de inicio, se fijarán los aspectos que definan su verticalidad y horizontalidad, como plantean González y García “Se entiende la iniciación deportiva como el periodo de formación de una especialidad deportiva concreta (Proceso de enseñanza-aprendizaje vertical), pero existen otros que defienden una iniciación genérica a categorías concretas de deportes (Proceso de enseñanza-aprendizaje Horizontal). Por tanto, observamos la evidencia de un segundo binomio (Especificidad/inespecificidad) dentro del amplio campo de la iniciación deportiva” (2007, pág. 14).

Como señala García López (2004) existen otros autores que definen la iniciación deportiva donde se pueden reconocer tres ejes a saber: “[Eje:] Perspectiva metodológica: proceso / producto. [Eje:] Perspectiva en función del deporte o deportes que abarca: especificidad /inespecificidad. [Eje:] Perspectiva basada en el contexto o ámbito deportivo: recreativo-salud / educativo-formativo / competitivo-alto rendimiento”.

Después de consultar la literatura la definición que resulta más cercana a los objetivos propuestos por el presente trabajo, se relaciona con la idea según la cual, el concepto de iniciación deportiva según González y García (2007) va a suponer un proceso en el que el niño se va a iniciar a uno o varios deportes, recomendando la formación multideportiva a fin de que en el futuro el joven pueda elegir a partir de sus propios criterios (ejemplo: diversión, nivel de habilidad, socialización...) el deporte en el que se especializa, pero ya con una base integral más sólida en relación a su competencia motora. Así, los objetivos deben estar orientados a la

comprensión de los principales elementos del juego, adquiriendo de forma progresiva hábitos de vida saludable, siempre atendiendo a sus necesidades formativas y adaptando la metodología didáctica a sus características. La relación de la fase de iniciación deportiva con el factor eficacia o dominio en la ejecución dependerá de los objetivos que nos planteemos en cada caso, pudiendo orientar la práctica deportiva en varios ámbitos de actuación: rendimiento, educativo-salud o lúdico-recreativo. Para este trabajo se dirigirá a instaurar las bases necesarias para una orientación más especializadas en un solo deporte en particular, béisbol.

El proceso de iniciación y de formación deportiva genera diferente tipo de ventajas para el aprendizaje de la población, físicamente activa y con diversos tipos de valores sociales. Como proceso, busca mejorar y especializarse, pero sin perder la óptica que no todas las personas serán deportistas Zhelyazkoz, 2001 citado por Acosta, (2012). Los procesos en el deporte deben garantizar acciones lógicas, secuenciales y progresivas en busca de bienestar, de integración y de socialización, a todo nivel de las esferas humanas (Acosta, 2012).

En síntesis:

- ✓ Existen diversas formas de concebir el deporte: recreativo, escolar, amateur, competitivo
- ✓ Los autores están de acuerdo en señalar que, independientemente de la “forma” que adopte el deporte la iniciación deportiva es un proceso necesario y cada vez más estudiado.
- ✓ La iniciación deportiva se puede definir como, el proceso de acercamiento del niño al deporte, los autores están de acuerdo en señalar que debe ser a partir del momento de consolidación de las habilidades motoras.
- ✓ La iniciación deportiva es un proceso de aprendizaje, y debe ser variado, permitiendo que el niño, consolide y enriquezca sus formas de movimiento.

MODELOS DE METODOLOGÍAS DE INICIACIÓN DEPORTIVA

Una vez revisada la noción de iniciación deportiva, se debe definir de mejor manera en qué consiste esta iniciación, y cuál es la metodología o metodologías que deben usarse en este periodo.

Dentro de la literatura, Frías cita a Blázquez (1999) quien indica cuatro factores que hay que tener en cuenta para escoger una metodología para iniciación deportiva:

Las características del individuo que aprende. Se debe tener en cuenta a cada uno de los alumnos con los que se va a trabajar para poder obtener el máximo rendimiento de cada uno.

Las características de la actividad deportiva, su estructura lógica, en función de cómo sea el deporte y su estructura.

Los objetivos que se pretenden alcanzar. El método por utilizar debe tener como fin el conseguir los objetivos que se propongan.

Los planteamientos pedagógicos o métodos didácticos. Se pueden utilizar unos métodos más abiertos y en los que los alumnos tengan una mayor participación o métodos más tradicionales.

Dentro de los planteamientos pedagógicos según Blázquez (1999), por un lado, existen los métodos tradicionales y, por otro lado, los métodos activos.

Métodos tradicionales: son aquellos métodos en los que se parte de lo simple para llegar a lo complejo, entendiendo como complejo al juego global de un deporte, pero como señala este autor, sin tener en cuenta al niño, sus características o intereses, ni lo que es simple o complejo para él. Se parte de la técnica, que es lo que se considera simple, y su puesta en práctica de manera aislada hasta que se asimila. Una vez asimilada y practicada, las veces que sea necesario, la técnica, se pasa a trabajar la táctica y posteriormente se engloban ambas y se pone en práctica el juego. Como colofón de este método, su único fin es obtener resultados, sin tener en cuenta cómo o con quien se trabaja.

Métodos activos: A diferencia de los métodos tradicionales, estos métodos sí tienen en cuenta al alumno, sus inquietudes, sus curiosidades y sus capacidades. Es el alumno, quien tiene

que poner en marcha su imaginación, su iniciativa, ser crítico o reflexionar para, conocer, comprender y poner en práctica la iniciación de un deporte. Se parte del juego global, ya que como señala Blázquez (1999) “es inútil que el niño practique ejercicios técnicos antes de que haya jugado” (p.260). Es decir, a partir del juego irán surgiendo problemas de técnica que se irán solucionando con la participación de los alumnos y si es posible, a través del desarrollo del mismo juego.

Por otro lado, Sánchez-Gómez (1998) diferencia tres modelos de enseñanza: el modelo técnico o tradicional, los modelos alternativos, y a su vez dentro de estos últimos menciona el modelo comprensivo por su importancia en el contexto educativo.

Métodos tradicionales o modelo técnico: Contreras, de la Torre y Velázquez (2001), definen los métodos tradicionales o modelo técnico como “aquel que parte de la necesidad de dotar previamente a los aprendices de los medios técnicos indispensables (habilidades específicas) para que, posteriormente, puedan afrontar los problemas tácticos que presentan la consecución de los objetivos del juego”.

Según Águila y Casimiro (2001) estos métodos “están basados en la lógica del pensamiento del adulto que realiza un análisis de los elementos técnicos y los fracciona para, progresivamente, asimilar las distintas partes”. Este modelo de enseñanza tiene muy poca aceptación en el ámbito escolar porque su aplicación en las clases de Educación Física requiere excesivo tiempo para la consecución de los objetivos.

Los elementos distintivos del modelo tradicional son:

- la noción de progreso es causada por la acumulación de gestos técnicos, de lo simple a lo complejo.
- La explicación y la demostración, fundamentales para que el receptor las reproduzca.
- La repetición, es utilizada para conseguir automatizar una técnica específica e igual para todos.
- La corrección de los errores se trabaja por una ejecución perfecta, basado en información descriptiva de cómo debía ser realizado el gesto técnico.

En resumen, este modelo no se preocupa por los alumnos, ya que no tiene en cuenta sus capacidades ni la motivación hacia el deporte; sino que lo que realmente preocupa a este modelo son los resultados y no la mejora de las habilidades del alumno. También se trabaja excesivamente la técnica a través de la instrucción directa y la reproducción de modelos, al igual que se fomenta la competición.

Modelos activos: Contreras, de la Torre y Velázquez (2001) entienden estos nuevos modelos como “intentos de superar las limitaciones, carencias y problemas que se dan en la aplicación del modelo técnico en el contexto escolar”. Para Blázquez (1995), estos modelos “conciben las prácticas deportivas, no como una suma de técnicas, sino como un sistema de relaciones”.

Como se ha mencionado anteriormente, para Monjas (2006), los métodos activos son los que parten del juego global, donde se parte de la táctica para aprender la técnica.

Contreras, de la Torre y Velázquez (2001) clasifican dentro de los modelos alternativos a los modelos verticales y los modelos horizontales.

- Los modelos verticales son los que se asemejan a la enseñanza individualizada y secuencial de distintas modalidades deportivas, ya que según Monjas (2008) se centran en un deporte específico y no se piensa en transferir esos conocimientos a otros deportes.
- Los modelos horizontales, para este mismo autor, consiste en desarrollar aprendizajes comunes a varios deportes, debido a las similitudes tácticas.

Modelo comprensivo: Dentro de los modelos horizontales citados en el punto anterior, se encuentra el modelo comprensivo o “metodología comprensiva” que nos parece de la mayor importancia para nuestro trabajo. Desarrollaremos este punto más adelante.

Las primeras publicaciones en las que se menciona el modelo de enseñanza para la comprensión en los juegos deportivos aparecen en los años 80 con Thorpe, Bunker y Almond (1986), según lo señala Frías (2016).

Las raíces del modelo son claramente definidas por Rob Thorpe, uno de sus creadores, que explica cómo tratan de encontrar un nuevo enfoque de enseñanza deportiva para la

Educación Física (EF) que sea accesible para todo el alumnado, que descubra las posibilidades de mejorar su autoestima y las relaciones sociales a través de la participación de los alumnos en el deporte, de modo que hasta los menos habilidosos puedan sentirse interesados por el tema.

El centro de interés para este modelo deja de ser el aprendizaje de la técnica y pasa a ser el alumno y la resolución táctica del juego. También, para hacerlo accesible para todo el alumnado era necesario reducir la exigencia técnica y buscar formas más simples para que puedan practicarlo. Como afirma Monjas (2006) :

“El proceso de aprendizaje se convierte en el objetivo primordial y está centrado en el alumno, sin fijarse en los resultados como sucedía en los planteamientos tradicionales. Este modelo se caracteriza fundamentalmente por evolucionar desde la táctica a la técnica utilizando los juegos modificados, a través de los que se busca la comprensión de los principios tácticos básicos del deporte o deportes objeto de aprendizaje” (s/r).

Los roles del profesor y alumno en el modelo comprensivo son considerados sujetos activos de su propio aprendizaje con capacidad para reflexionar y comprender los aprendizajes que realiza, alejándose de aquella concepción del practicante del modelo tradicional, en la que es tan solo un sujeto pasivo de su aprendizaje, en donde el profesor es quien otorga todas las soluciones. El alumno no es solamente el que evoluciona, sino también el profesor, ya que participa activamente en el proceso de construcción del aprendizaje de forma compartida con los practicantes.

De este modo, surgen los juegos modificados. Devís (1996) los define como: Un juego global que recoge la esencia de uno o de toda una forma de juegos deportivos estándar, la abstracción simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo, que exagera los principios tácticos y reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos.

En síntesis:

- ✓ Existen según Frías y Blázquez (1999) cuatro factores importantes a tomar en cuenta para desarrollar la iniciación deportiva.

- ✓ Las metodologías de iniciación pueden ser clasificadas en modelo técnico, activo y comprensivo.
- ✓ En el presente trabajo se hará especial énfasis en el modelo comprensivo

HABILIDADES MOTRICES

Como se dijo anteriormente, el objetivo del presente trabajo es proponer una guía metodológica susceptible de ser usada para afianzar las habilidades motrices que están a la base de las exigencias del Béisbol. Por ello se ha revisado con anterioridad tanto el deporte, su historia como sus reglas, y el concepto de iniciación deportiva. Es por lo anterior, que se hace necesario determinar con mayor precisión lo que se entiende por habilidades motrices, cómo se clasifican, como van evolucionando con la edad y su relación con el Béisbol.

Frente a lo anterior dentro de la vida de cualquier persona se presentan una cantidad innumerable de situaciones con objetivos por alcanzar o, visto de otra forma, resolución de problemas de mayor o menor importancia, trascendencia y complejidad. Estas situaciones tienen diferentes contextos como explica Batalla (2000): Domésticas (por ejemplo, saber cocinar una buena tortilla de patatas), laborales (el obrero enfrentado a la tarea de levantar una pared fiable y resistente) o de ocio (ser capaces de encestar más veces que nuestros rivales en un partido de baloncesto). Además, explica que cada situación requiere una respuesta específica y no hay nadie que se pueda considerar capaz de resolver con éxito cualquier situación que se le plantee. La práctica y la experiencia, que cataloga como aprendizaje, nos preparan para resolver estos diferentes tipos de situaciones.

Por otro lado, existe parte de estas situaciones que requieren una actividad motriz para su resolución, cosa que Batalla (2000) define como el movimiento intencionado y dirigido. De acuerdo con esto el autor plantea la definición de habilidad motriz como la competencia (grado de éxito o de consecución de las finalidades propuestas) de un sujeto frente a un objetivo dado, aceptando que, para la consecución de este objetivo, la generación de respuestas motoras, el movimiento, desempeña un papel primordial e insustituible.

Por lo tanto, asumiendo que estas habilidades motrices son usadas para la resolución de las diferentes situaciones ya nombradas en los diferentes contextos mencionados, se pueden catalogar las habilidades motrices en 3 grandes tipos: las habituales, que serían aquellas que utilizaríamos en nuestro quehacer diario, las profesionales, que corresponden a nuestro ámbito laboral y las de ocio, dentro de esta última están las habilidades deportivas, que muestran una fuerte presencia en nuestra realidad social, como afirma Batalla .

Además Batalla (2000) en su libro destaca que las habilidades motrices evolucionan con la edad y se desarrollan dependiendo del contexto en el que el individuo se desenvuelva, con lo que destaca: “El desarrollo motor humano parte de las conductas motoras innatas (nacemos con una serie de movimientos y actos reflejos inscritos en nuestro genes), generalizadas (comunes a la mayoría de individuos), poco especializadas y rudimentarias para general conductas motoras aprendidas, cada vez más complejas, especializadas y propias de cada entorno físico-social-cultural.

Con lo que se genera, según el autor, una nueva categoría de habilidades motrices, las básicas y las específicas.

En cuanto a las habilidades motrices básicas las define como aquellas familias de habilidades, amplias, generales, comunes a muchos individuos (por tanto, no propias de una determinada cultura) y que sirven de fundamento para el aprendizaje posterior de nuevas habilidades más complejas, especializadas y propias de un entorno cultural concreto. En consecuencia según el autor, existirían cuatro grandes familias de habilidades motrices que son los pilares para la construcción de las habilidades motrices específicas. Según Batalla (2000), estas son:

Desplazamientos: se trata de aquellas habilidades cuya función es la traslación del sujeto de un punto a otro del espacio. Distinguimos los desplazamientos habituales (marcha y carrera) de los desplazamientos no habituales. Dentro de estos últimos se diferencia entre desplazamientos activos (horizontales y verticales) y desplazamientos pasivos.

Salto: según dice el diccionario, saltar es la acción de levantarse del suelo gracias al impulso del tren inferior.

Los giros: podemos definir giros como movimientos de rotación del conjunto del cuerpo alrededor de uno de sus ejes longitudinal, transversal y anteroposterior.

Manejo y control de objetos: dentro de esta familia de movimientos se incluye una gran variedad de acciones lo que hace muy difícil su clasificación y descripción. Distinguiremos las habilidades que se ejecutan con las manos, con la cabeza, con los pies o mediante el uso de objetos.

Ahora bien, Renzi (2009) declara que las habilidades motrices básicas o generales, son las primeras manifestaciones motrices del ser humano. Es decir son las formas motrices más simples, a las cuales se accede como producto de la maduración nerviosa, y que responde a una herencia filogenética, por tanto, son las compartidas por otras especies animales, excepto las habilidades manipulativas, que son propias de algunas especies como los primates superiores y los humanos, sobre cuya evolución tendrá mayor influencia el aprendizaje (pág. 6).

En este sentido, las habilidades motrices básicas o generales se pueden agrupar en tres tipos según el autor citado (Renzi, 2009):

- **Habilidades de locomoción:** permiten el desplazamiento del sujeto en el espacio, por ejemplo: reptación, gateo, cuadrupedia alta, galope, saltos, apoyos, trepa, tracción, transporte, entre otras secuencias de movimientos.
- **Habilidad de no locomoción:** pueden ser de estabilización o posturales, por ejemplo: erguir la cabeza, sentarse, pararse, balanceos, flexiones, extensiones, giros, rotaciones, etc.
- **Habilidades manipulativas:** implican el uso de las extremidades (manos y pies) en relación con el uso de objetos y requieren de los órganos de los sentidos: prensión, lanzamiento, golpeo, recepción, hacer rodar, etc.

Según lo señalado anteriormente las habilidades motrices básicas son los cimientos para la construcción de nuestra motricidad, en otras palabras, las piezas con las que podremos construir respuestas motoras más ricas, complejas y adaptadas. Estas habilidades motrices básicas son adaptadas al objetivo de la situación tomando en cuenta el contexto en el que se

encuentran, deformando estas habilidades y transformándolas en habilidades más específicas, dando origen a lo que según Batalla (2000), serían las habilidades motrices específicas.

Por otro lado, Narbaiza (2015) en su investigación analiza las habilidades motrices y para ello se centra en la definición propuesta por Vanessa Cidoncha y Erika Díaz quienes explican que las habilidades motrices básicas son todas las acciones motrices que se dan de modo filogenético en el desarrollo de las personas. Estas habilidades, serían correr, girar, saltar, trepar, etcétera. Narbaiza explica que el desarrollo de las habilidades se dan gracias y a la vez que las habilidades perceptivas, las cuales el ser humano posee desde su nacimiento.

Además, agrega la diferencia entre habilidades y destrezas motrices. La habilidad motriz “Es la capacidad o disposición natural del hombre para la realización de ciertos trabajos con soltura”. Por otro lado, la destreza motriz “es la capacidad o disposición adquirida para realizar eficientemente algunos trabajos que requieren mayor nivel de dificultad”. Además, agrega la definición de Guthrie y Knapp (1981) citado por Narbaiza, “Para estas autoras, la habilidad es la capacidad adquirida por aprendizaje para realizar una serie de acciones con las que lograr un objetivo esperado con el mismo gasto de energía y/o de tiempo” (2015, pág. 13). Asimismo, el término habilidad hace referencia al patrón motor, entendido como todos los actos coordinados e intencionados formados por la combinación de una serie de acciones individuales del cuerpo humano.

Narbaiza citando el trabajo de López (2012) agrega: Gallahue y Donnelly clasifican las habilidades motrices en movimientos reflejos, movimientos rudimentarios, habilidades motrices básicas, habilidades motrices específicas y habilidades motrices especializadas, como se muestra en el siguiente gráfico (2015, pág. 17)

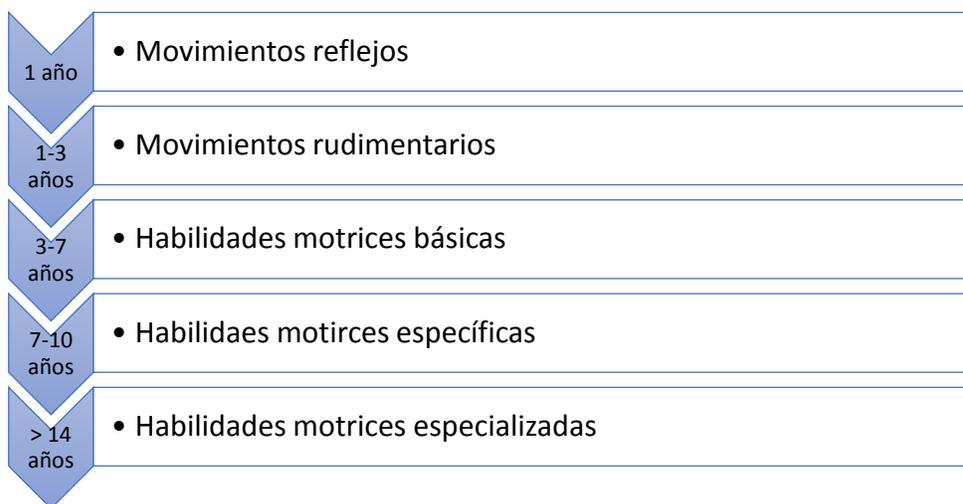


Ilustración 6 Clasificación de habilidades y destrezas motrices. Gallahue y Donnelly

Por su parte, Castañer y Camerino (2006) dentro de su investigación desarrollan un esquema acerca de la motricidad infantil y hace una diferenciación sobre las capacidades y las habilidades motrices. Establece una clasificación atendiendo a la forma, en la misma línea estipulada por Gallahue:

Habilidades de estabilidad: La estabilidad motriz es la más básica que podemos encontrar dentro de las habilidades catalogadas dentro de la motricidad. Su finalidad sería mantener el equilibrio moviendo el cuerpo sobre su propio eje. Las habilidades de estabilidad implican: acciones motrices axiales; acciones motrices de detén y de suspensión y acciones motrices de soporte y apoyo.

Habilidades de locomoción: Son las acciones en las cuales todo el cuerpo cambia de un sitio a otro; por ejemplo, salta, correr y andar. Estas habilidades son fundamentales a la hora de realizar diferentes acciones o prácticas deportivas. Las habilidades de locomoción implican: acciones de impulsión y parada; acciones de reequilibrio secuenciado o acciones de coordinación simultánea.

Habilidades de manipulación: Son acciones que permiten dar fuerza a diferentes objetos, y los que permiten recibir la de otros objetos. Además, permite perfeccionar diferentes

acciones deportivas con diferentes partes del cuerpo como chutar, golpear la pelota, cabecear el balón. Las habilidades de manipulación conllevan acciones de impacto.

Narbaiza (2015), luego de analizar las aportaciones ya mencionadas, clasifica las habilidades y destrezas motrices de la siguiente manera:



Ilustración 7 Cuadro resumen de clasificación de habilidades y destrezas.

En síntesis:

- ✓ Existen diferentes clasificaciones de habilidades motrices según su contexto: Laborales, domésticas y de ocio.
- ✓ Además, también se puede clasificar según estadios: movimientos reflejos, rudimentarios, habilidades motrices básicas, específicas y especializadas.
- ✓ Y por último también se pueden clasificar según a la forma: Locomoción, manipulación y estabilidad.

En seguida, tras lo detallado previamente, se expone un esquema con las concepciones trabajadas por batalla, complementado con los conceptos de Mc Clenaghan & Gallahue y G. Renzi. En el esquema se podrá visualizar a modo global las delimitaciones de cada habilidad motriz y conocer/asociar de mejor manera cada componente de estas habilidades.

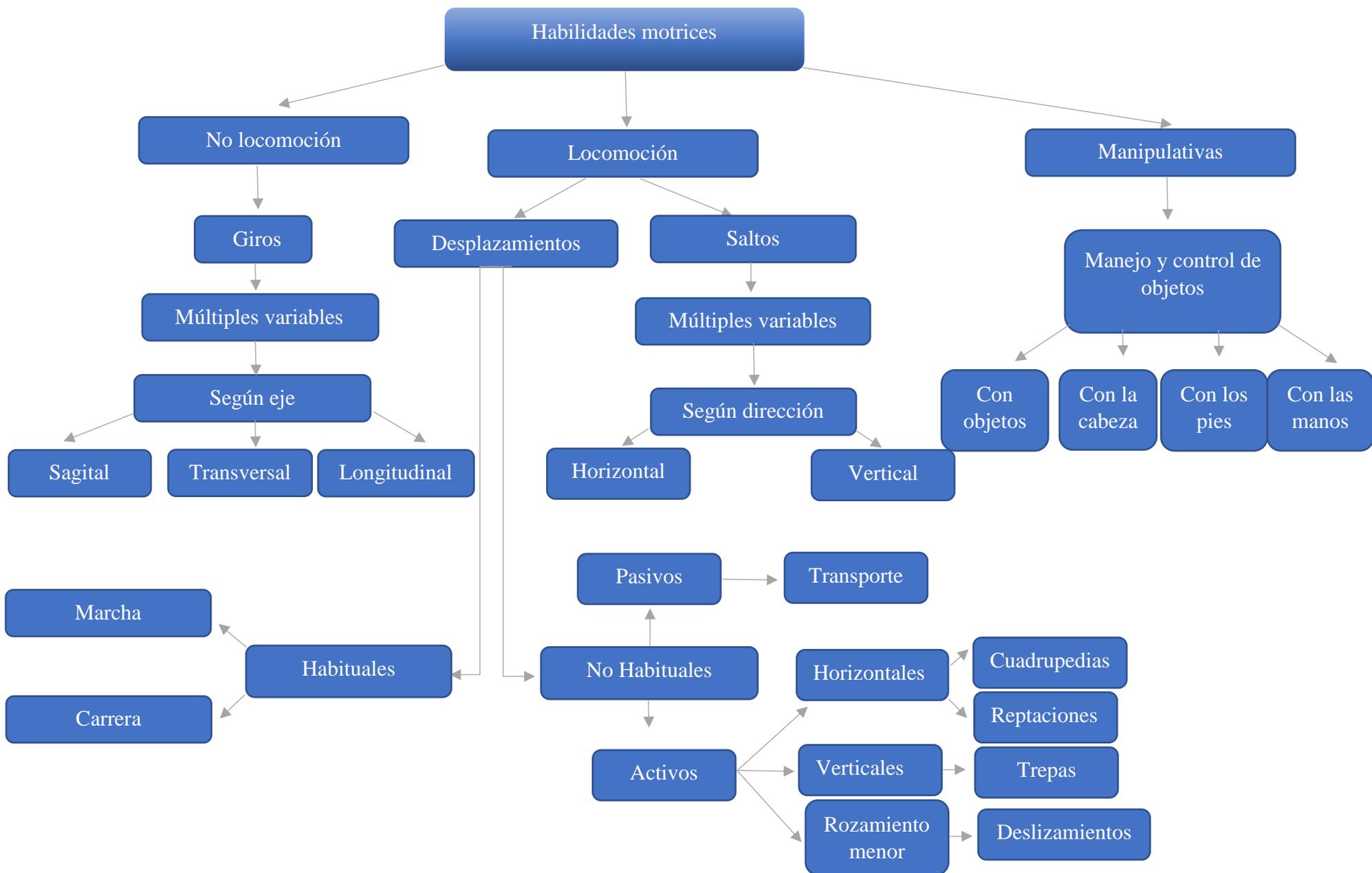


Ilustración 8 Cuadro resumen de las habilidades motrices.

MADURACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES SEGÚN EDAD

A continuación, se entrega en detalle los estándares evaluativos de las habilidades motoras de: atrapar, correr, lanzar sobre la cabeza, salto vertical y salto horizontal de Barker. También, se describirán los componentes motores de cada uno en cada ellos, además de la edad en la cual cada componente se adquiere completamente. Del mismo modo se entregará la fundamentación de los movimientos elementales desde las concepciones de Mc Clenaghan & Gallahue en complementación a las ideas de Barker. Finalizando con la pormenorización de las habilidades y requerimientos motrices del béisbol.

El estudio sobre el desarrollo motor se ha convertido en una de las principales fuentes de conocimiento, lo que ha posibilitado a través del tiempo la construcción de herramientas importantes para la investigación en sus diversas áreas (Garzón López & Herrera, 2016, pág. 8). Garzón & Herrera, (2016) proponen que de este modo los investigadores han permitido registrar cambios secuenciales en un buen número de habilidades motoras (pág. 8). Mientras el o los niños practican sus habilidades motoras, muchas veces sin ser su deseo de acción, va estimulando y desarrollando en gran parte los cambios secuenciales en sus patrones, como lo argumenta Muñoz, (citado por Garzón & Herrera, 2016):

“los cambios en el comportamiento motor pueden lograrse con mayor precisión al analizar el desarrollo progresivo de la capacidad de movimiento del niño” (pág. 8).

Los expertos anteriormente nombrados, establecen que un desarrollo motor adecuado le brinda al niño la satisfacción de moverse con autonomía y libertad. Esta motivación intrínseca lo motivara a ser partícipe del deporte escolar, y a participar mayormente en juegos dentro y fuera de la escuela. Es importante generar adecuados hábitos de actividades desde edades tempranas que a su vez favorezcan ampliamente el desarrollo y los distintos movimientos los cuales beneficiaran al niño en el transcurso de su vida (Garzón López & Herrera, 2016, pág. 9).

Por otra parte, Mc Clenaghan y Gallahue citados por Garzón & Herrera (2016) definen un patrón motor como la:

“serie de acciones corporales que se combinan para formar un todo integrado que implica la totalidad del cuerpo” (pág. 9).

Por ello, expresan que en la evaluación de los patrones motores se debe enfatizar en la calidad más que en la cantidad de los movimientos. De este modo sugieren tres ítems esenciales para la observación de habilidades y destrezas motoras.

- Desarrollar una técnica que evalúe subjetivamente el desarrollo de los patrones motores fundamentales en los niños, de modo que esta información pueda ser utilizada en forma confiable como evaluación previa o posterior al programa.
- Desarrollar una técnica para identificar a aquellos niños que experimentan dificultades en su motricidad elemental, de modo que se les puedan ofrecer oportunidades adicionales de entrenamiento.
- Provocar, por medio del uso de estas técnicas, un estado de alerta constante en los especialistas de desarrollo motor, respecto de la secuencia de adquisición de habilidades motoras durante la niñez y de la corporal implicada (pág. 9).

Estándares Evaluativos de las habilidades motoras fundamentales.

Garzón & Herrera (2016), bajo los parámetros del documento *manual para el maestro de clase* propuesto por *Barker* en el año 1996 expone estándares y componentes establecidos para cada habilidad motora fundamental. Un estándar es un patrón o modelo, en este caso se interpreta como una edad recomendada, por la cual se podría esperar que un niño logre dominar un componente de una habilidad motora fundamental. El aprendizaje de las habilidades motoras se distribuye en componentes, según cada habilidad. Cuando todos los componentes de una habilidad motora fundamental han sido aprendidos, se dice que el niño ha logrado dominar tal habilidad motriz. La secuencia en que los niños adquieren normalmente el aprendizaje de un componente se indica a través de un periodo de tiempo de adquisición entre cada componente (2016, pág. 10).

Garzón & Herrera, (2016) mencionan que cada componente se desarrolla en una edad distinta en el niño, según la complejidad de este. Por lo cual, el menor inicia su proceso de aprendizaje de esta habilidad motora fundamental a la de edad de cinco años, y se espera que culmine la totalidad del aprendizaje de sus componentes a la edad de siete años. Asimismo, agregan que, de no ser así, esto indicaría que el niño porta un déficit en su aprendizaje y

desarrollo motor, necesitando espacios de interacción que posibiliten un aprendizaje del dicho patrón de movimiento (2016, pág. 10).

Componentes de desempeño motor.

1.- Patrón de movimiento atrapar-atajar:

- Los ojos están enfocados en la pelota a lo largo de la captura
- Posición preparatoria con los codos flexionados y las manos en frente con relación al cuerpo.
- Las manos se mueven a placer y gusto por el niño.
- Las manos y los dedos en la posición correcta para coger la bola
- Captura y controlar el balón con las manos solamente
- Flexión de codos para absorber la fuerza de las voleas.

Habilidad motora fundamental	Atrapar-atajar				
Edad en la que se desempeña el criterio	5 años	6 años	7 años	8 años	9 años
Criterios desarrollados en el patrón	1	2-3	5-4-6		

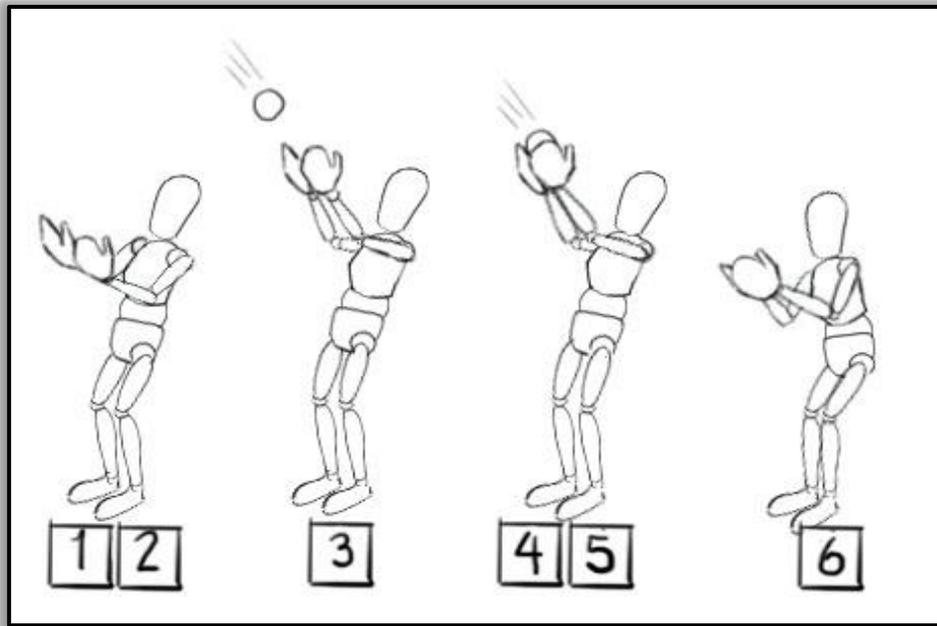


Ilustración 9 fases del patrón de atrapar-atajar.

2.- Patrón de movimiento de correr:

- Ojos enfocados adelante a lo largo de la carrera
- Rodillas flexionadas en ángulo recto durante la fase de recuperación
- Codos flexionados, cuyo movimiento es opuesto al realizado por las piernas
- Contacto con el suelo con la parte anterior del pie
- Cuerpo se inclina ligeramente hacia adelante.

Habilidad motora fundamental	Correr				
Edad en la que se desempeña el criterio	5 años	6 años	7 años	8 años	9 años
Criterios desarrollados en el patrón	1	2	3	5	4

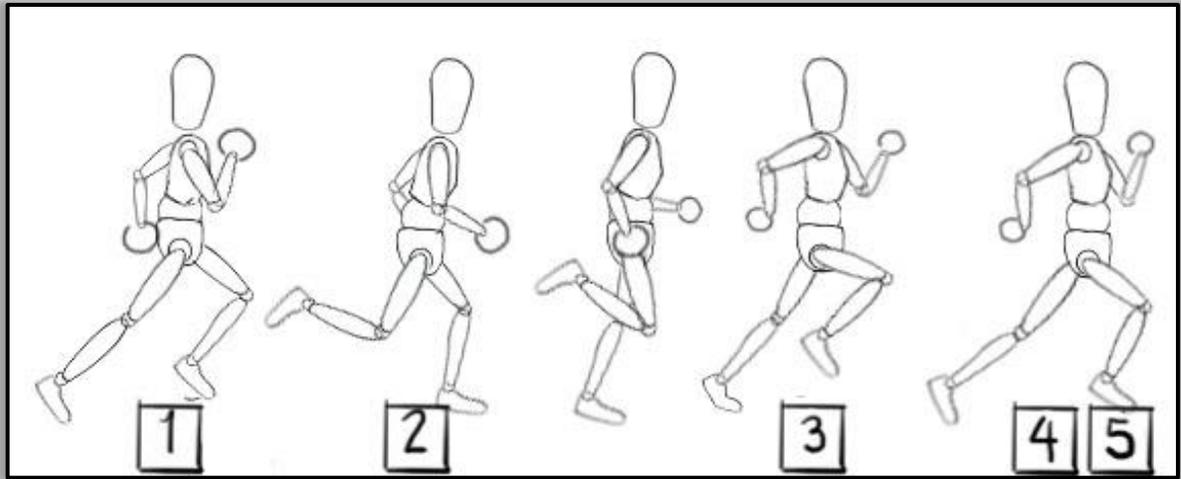


Ilustración 10 fases del patrón motor de correr

3.- Patrón de movimiento de salto vertical:

- Ojos enfocados hacia arriba a lo largo del salto
- Flexión de tren inferior (para impulso), brazos ubicados en parte posterior en referencia al cuerpo.
- Impulso vertical con extensión vertical completa del cuerpo
- Contacto con el suelo con parte anterior de los pies, con posterior flexión de rodillas (aterrizaje).
- Aterrizaje balanceado con no más de un paso en cualquier dirección.

Habilidad motora fundamental	Salto vertical				
Edad en la que se desempeña el criterio	5 años	6 años	7 años	8 años	9 años
Criterios desarrollados en el patrón	5	1			4-2-3

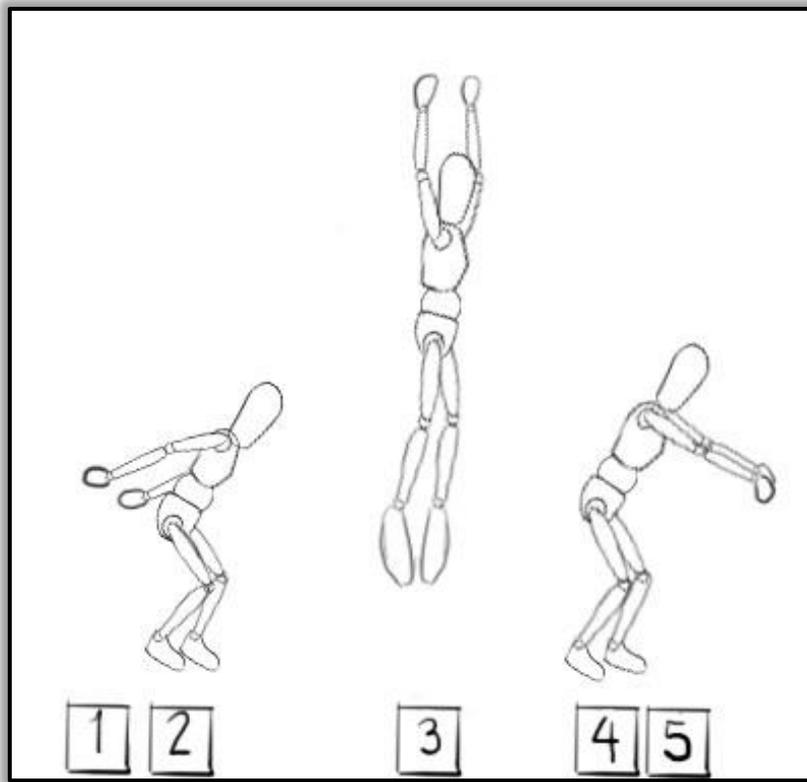


Ilustración 11 Fases del patrón motor de salto vertical.

4.- Patrón de movimiento de lanzamiento sobre la cabeza:

- Ojos enfocados en el objetivo a lo largo del tiro.
- Generar una proyección biacromial entre ejecutor y receptor.
- El brazo lanzador se proyecta hacia la parte posterior del cuerpo (carga de tiro)
- Se realiza un paso hacia el objetivo, con el pie opuesto al brazo de lanzamiento.
- Proyección de cadera para la rotación del tren superior durante el tiro.
- El brazo lanzador sigue a través y debajo del cuerpo.

Habilidad motora fundamental	Lanzamiento sobre la cabeza				
Edad en la que se desempeña el criterio	5 años	6 años	7 años	8 años	9 años
Criterios desarrollados en el patrón	1		4-6	2-3	5

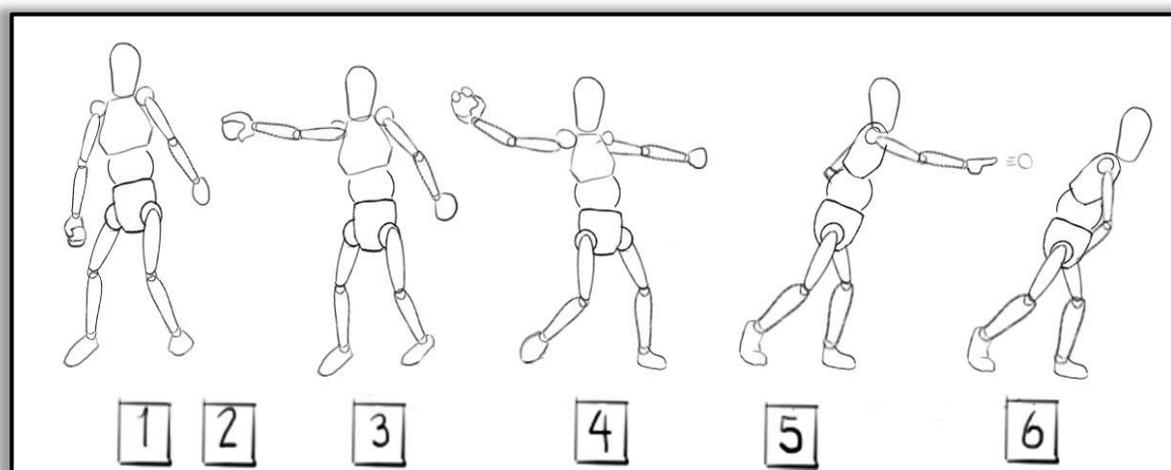


Ilustración 12 Fases del patrón motor de lanzar.

5.- Patrón de movimiento de salto horizontal:

- Proyección del cuerpo al frente (perdida de equilibrio).
- Vista en proyección horizontal a lo largo de toda la secuencia del salto
- Proyección de una de las extremidades inferiores (desprendimiento del suelo), mientras extremidad opuesta se mantiene en el suelo aún.
- Fase de vuelo, piernas y brazos mantienen simetría (ambos se extienden).
- Descenso controlado sin perder el equilibrio al momento de retornar al suelo.

Habilidad motora fundamental	Salto horizontal				
Edad en la que se desempeña el criterio	5 años	6 años	7 años	8 años	9 años
Criterios desarrollados en el patrón		1-3	5	2-4	

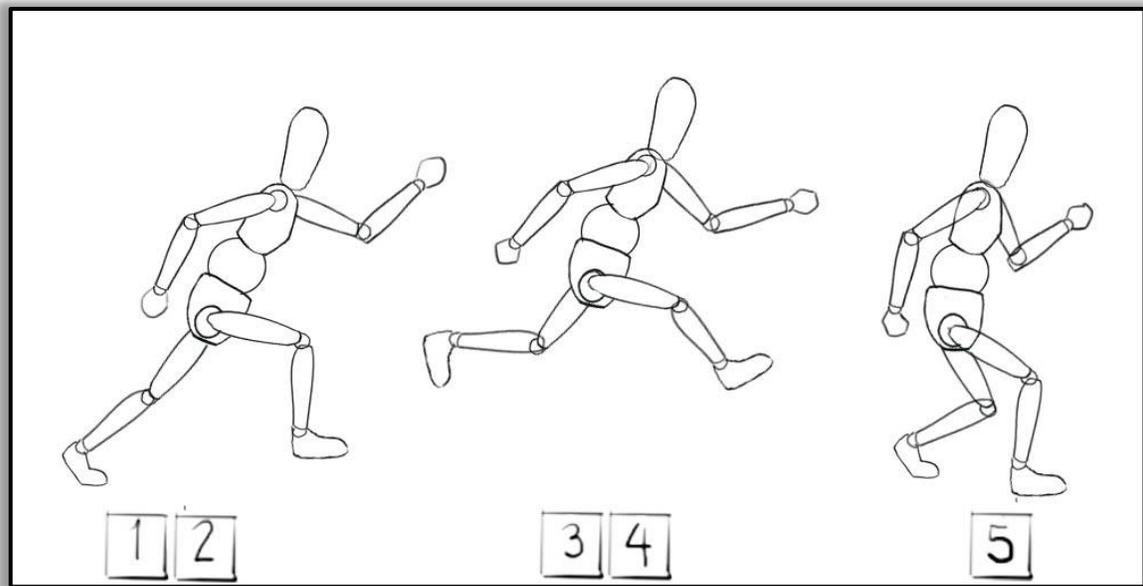


Ilustración 13 Fases del patrón motor de salto horizontal.

Tras lo detallado, Garzón & Herrera, (2016) citando nuevamente a Barker en específico hacia su texto *Habilidades motoras fundamentales: manual para maestro de clase*, 1996, expresa que todas las habilidades que se manifiestan en un determinado deporte no son más que habilidades motrices fundamentales desarrolladas y llevadas a otro nivel de exigencia de movimiento. También argumenta la necesidad de un adecuado aprendizaje y desarrollo motor en edades críticas en la infancia, puesto que desafortunadas experiencias podrían generar en los niños una barrera en la sana competencia de los menores, rechazando la participación en la actividad física como parte de su estilo de vida (2016, pág. 18).

Estadio del desarrollo motor según Mc Clenaghan & Gallahue.

Gallahue y Mc Clenaghan, 1985 citados por Garzón & Herrera, (2016) argumentan que los patrones motores elementales, los cuales se adquieren durante la primera infancia, establecen la base motriz a partir de las cuales se desarrollan habilidades más complejas, de allí la necesidad de establecer las diferenciaciones de los patrones partiendo de la edad biológica del niño. Para ello establecen estadios del desarrollo motor los cuales permiten determinar en qué punto madurativo se debería encontrar el menor (pág. 19).

Fase los movimientos fundamentales, entre los dos y catorce años.

Estadio	Edades
Inicial	Entre 2 y los 3 años
Elemental	entre 4 y los 5 años
Madurez	Entre 6 y los 7 años

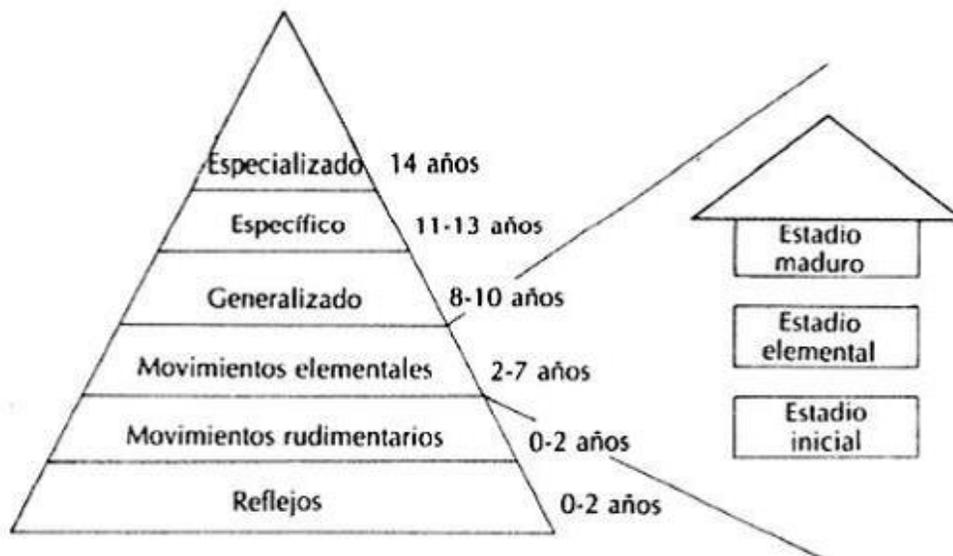


Ilustración 14 Los tres estadios de la progresión del desarrollo de los patrones motores elementales de Mc Clenaghan y Gallahue 1985.

Según Garzón & Herrera (2016) el paso por estos estadios es imprescindible para poder practicar un deporte. Quien pretenda aprender un deporte unos años más tarde tendrá que empezar por los ejercicios desde la edad más temprana. Garzón & Herrera (2016) agregan que la práctica exclusiva de unos patrones motores determinados puede dar lugar a una falsa maduración y como consecuencia falta de oportunidades para practicar otros movimientos fundamentales (pág. 20).

Movimientos elementales

Mc Clenaghan & Gallahue (1985) citados por Garzón & Herrera (2016) afirman que en la edad infantil temprana los niños consiguen el dominio de sus patrones motores básicos de movimiento involucrando continuamente un mayor número de acciones complejas ajustados según las limitaciones que presente el menor. Por medio del movimiento los niños tienen relación con sí mismos y con el mundo que los rodea. Asimismo, si las habilidades de movimiento elementales no son desarrolladas durante la etapa de infancia, difícilmente serán desarrolladas y perfeccionadas posteriormente. Las experiencias con el movimiento pueden estar orientadas a aquellas situaciones dedicadas a mejorar la habilidad física o a potenciar contextos para la mejora de las habilidades del movimiento (pág. 21).

Bajo estas premisas, los patrones motores básicos de movimiento son prácticas fundamentales y necesarios para el desarrollo de destrezas más complejas, necesarias para ser partícipe de una gran variedad de actividades (2016, pág. 22). A continuación, se detallarán cuatro patrones motores básicos de movimientos caracterizados por Mc Clenaghan & Gallahue: patrón de carrera, patrón del salto, patrón de lanzamiento y patrón de atrapar-atajar, los cuales tienen por fin ofrecer soporte para el desempeño teórico práctico en esta investigación.

- **Patrón de carrera:** A medida que el niño perfecciona el apoyo de sus pies en el suelo (evolución del patrón de marcha), también va logrando una adaptación en sus rodillas y cadera. Cuando este patrón de movimiento es maduro, el muslo de la pierna del niño avanza con rapidez hacia adelante y arriba generando un mayor arco; la pierna de apoyo se extiende completamente en la cadera, rodilla y tobillo. El momento de este patrón en el que no hay apoyo en el suelo se visualiza con mayor claridad, el niño utiliza un menor tiempo para su momento de apoyo en la zancada, y aprovecha el movimiento para generar un mejor impulso y retorno. Los codos se encuentran flexionados y se genera un mejor arco en la zancada (pág. 22).
- **Patrón de salto:** cuando el niño se permite por sí mismo involucrar la participación de sus brazos con la fuerza de sus piernas logra obtener una mejor ejecución de este patrón de movimiento, aunque muchas veces el desarrollo corporal de sus piernas este ligeramente más desarrolladas que el de sus brazos. No obstante, el momento de

separación entre el niño y el suelo es limitada, flexionando más de lo normal sus rodillas en el momento del aterrizaje. Cuando este patrón motor está desarrollado, el mejor podrá saltar obstáculos con un grado mayor de dificultad, buscando por sí mismo nuevas formas de ejecutar sus saltos (pág. 23).

- **Patrón de lanzamiento:** la habilidad de soltar o lanzar un objeto se adquiere una vez se generan movimientos suficientes para alcanzar y tomar el mismo objeto. Este patrón motor se perfecciona con el control muscular, la coordinación y la percepción durante la infancia. Lanzar un objeto requiere de la coordinación de varios segmentos corporales, los cuales se adquieren en un estadio elemental maduro (pág. 24).
- **Patrón de atrapar- atajar:** inicialmente el niño intenta atrapar un objeto lanzado hacia él con ambas manos, en la mayoría de los casos con una precaria coordinación y sin éxito en el resultado (no atrapar el objeto). Se puede apreciar como el menor abraza el objeto en busca de retenerlo y acercarlo hacia su cuerpo. La coordinación óculo-manual, ayuda al niño en un movimiento apropiado y controlado de su brazo en busca del objeto que avanza hacia él. A medida que los músculos de la mano se desarrollan, el dedo pulgar es utilizado como pinza para una buena prensión del objeto.

Como se ha detallado, diversos cambios suceden durante el crecimiento y el desarrollo. Estos cambios afectan cada aspecto de la vida y del deporte, y ya sea como profesor o entrenador es necesario saber cuáles son las diferentes etapas y como afectan estas en la práctica deportiva de los niños. Los practicantes en la iniciación deportiva o de deporte pasan por variadas etapas de desarrollo. Por ejemplo, las etapas de desarrollo físico influyen en el desempeño de habilidades y las etapas de desarrollo emocional afectan el tipo de competencia que los participantes son capaces de ejecutar. Los deportes se deben adaptar a las diferentes etapas de desarrollo, es fundamental tomar en cuenta las capacidades físicas, emocionales, cognoscitivas y sociales de los aprendices. Además, solo realizando las adaptaciones necesarias se puede ayudar a los participantes a progresar a través del deporte (Federación Mexicana de béisbol, 2015, pág. 38).

Según el manual del entrenador de béisbol de México (2015), es importante considerar a la maduración como elemento que atraviesa por las tres etapas de desarrollo deportiva:

- **Primera etapa de desarrollo:** *fase participativa-instruccional*.
- **Segunda etapa de desarrollo:** *fase transición*.
- **Tercera etapa de desarrollo:** *fase participativa-competitiva* (pág. 39).

La federación mexicana de béisbol (2015), establece la existencia de tres etapas de desarrollo, supeditada a la maduración de los patrones motores, estos últimos serán los que determinarán en qué etapa se encuentra el niño. Pormenorizar que ante lo mencionado anteriormente este trabajo de campo solo se abocará a una de las etapas de desarrollo, tan solo se detallará la primera etapa o fase, puesto que las consecutivas a esta existen o trabajan puntos para la especificación y maduración deportiva, es decir, el carácter de iniciación pasa a un segundo plano.

La fase participativa-instruccional se desarrolla en niños con edades que fluctúen entre los 6 a 11 años aproximadamente, y si bien podemos encontrar diferencias individuales entre los patrones de crecimiento de hombres y mujeres, como también diferencias entre las edades cronológicas y de desarrollo, hallaremos la existencia de puntos en esta etapa que son más fuerte o solidas que las diferencias. Semejanzas o similitudes tales como:

- Adquisición de las habilidades físicas, cognoscitivas y sociales necesarias para un buen desempeño en los juegos.
- Comenzaran a comprender la idea, el funcionamiento y la naturaleza de las reglas de juego.
- Mejoraran sus habilidades motoras de percepción.
- Aprenderán a interactuar con sus compañeros.
- Desarrollaran un sistema de conciencia, moralidad y juicios de valor (pág. 39).

Habilidades motrices y coordinativas del béisbol

Como se estableció en puntos anteriores, las habilidades motrices básicas son movimientos únicos que están determinados filogenéticamente y requieren cierta maduración. Para poder llevar estas habilidades a un contexto cotidiano, se necesitan combinar con otros movimientos y/o habilidades motrices básicas, y así se da lugar a la capacidad coordinativa de unir dos movimientos o más para lograr un objetivo.

Producto de la maduración nerviosa, que permite la evolución de las capacidades coordinativas, en especial de la de acoplamiento, el sujeto es capaz de unir y ejecutar dos o más acciones motrices en forma sucesiva, ejemplo: correr-atrapar-lanzar. A estas habilidades se las conoce como habilidades motrices combinadas o simplemente como cadenas motrices, puesto que permite unir habilidades como eslabones (Renzi, 2009, pág. 7)

Se pueden considerar diferentes tipos de habilidades combinadas, pero, en el nivel inicial, los niños acceden solo a las cadenas motrices simples que implican el acople de dos habilidades generales, por ejemplo: correr y saltar, correr y girar, saltar y girar. No obstante, el béisbol requiere y ha necesitado profundamente de las habilidades coordinativas a lo largo de toda su historia como deporte. En todo jugador debe de existir un patrón coordinativo evolucionado. En este punto las palabras del gerente general de la federación de béisbol de Chile (FECHIBEIS) son enfáticas y lo establecen: *“el principal trabajo que se debe desarrollar en el béisbol a temprana edad son las habilidades motrices coordinativas, para que permita progresar de mejor manera la coordinación óculo-manual en el aprendizaje, siendo esta la principal característica de este deporte* (FECHIBEIS, 2017).

Para determinar los requisitos motrices de cada puesto, se analizarán los fundamentos técnicos básicos de cada rol descritos por la Federación Mexicana de Béisbol:

Lanzamiento: para el lanzamiento es fundamental el trabajo con material que permita el traslado de este con las manos, en este caso la pelota de béisbol. Asimismo, para un buen lanzamiento en béisbol es necesario realizar una técnica establecida que, de tal manera permitirá un movimiento apropiado de la bola, un incremento periódico de la fortaleza del brazo y tiros con un alto nivel certeza.

Para llevar a cabo una técnica adecuada es necesario primero transferir el peso del cuerpo hacia el pie de la mano de lanzar, para un lanzador diestro la cintura escapular (parte izquierda)

queda en dirección al objetivo, para un zurdo será al revés. El cuerpo realiza un giro y mientras esto ocurre la muñeca de la mano con la pelota se flexiona hacia abajo. El codo del brazo lanzador debe quedar por sobre el hombro o altura de este. Al mismo, el brazo contrario proyecta el dibujo de un arco, donde la mano (guía del brazo) comienza el movimiento cercano al centro del cuerpo, baja a una altura cercana a la articulación de la rodilla, desde aquí comenzara la elevación de la extremidad hasta que el codo quede por sobre el hombro o a la altura de este. El antebrazo queda perpendicular al brazo y la parte posterior de la mano y muñeca quedan hacia arriba. Las piernas se separan mediante un movimiento de explosión fluido, trasladando el peso de la pierna posterior a la delantera. La pelota saldrá de la mano por la punta de los dedos. Es importante, siempre tener la vista en el objetivo para realizar un lanzamiento con la mayor precisión posible. Contrastado con lo que establece Baker en los componentes del desempeño motor del lanzamiento sobre la cabeza, establece que esta habilidad motora madurara correctamente a los nueve años, época de la vida proyectada como lugar de adquisición y desarrollo de todas las fases de la habilidad de lanzamiento.

Recepción: pitcher, jugadores de cuadro y jardines: Es importante mencionar que en el béisbol existen dos formas de atrapar o atajar una pelota de béisbol, la primera es mediante el tiro o lanzamiento de un compañero, la segunda es atrapar la pelota desde el batazo realizado por un jugador del equipo rival. Si el tiro proviene desde un compañero, siempre ocupar las dos manos para atraparla, al mismo tiempo el jugador siempre deberá procurar atraparla frente a él. Si la pelota proviene desde un batazo, la recepción quedara mediada dependiendo si la pelota se dirige por el suelo o por el aire y de la jugada que pida el momento. De cualquier formar, ambas recepciones deben siempre trabajar con las dos manos para una correcta atajada. Según Baker todos los componentes de desempeño motor en atrapar o atajar se establecen a la edad de siete años, la habilidad manipulativa de atrapar se establece correctamente en todas sus fases a la edad mencionada.

Recepción catcher: En la posición del catcher existen tres formas de básicas de posicionamiento, una es la posición para dar las señas, la segunda la posición sin hombre en base y la tercera posición con hombre en base. La posición básica del catcher al momento de dar la seña es en cuclillas, de frente al pitcher, relajado y cómodo, los pies separados a la altura de sus hombros, el peso de su cuerpo sobre la parte anterior de sus pies, casi sobre los dedos. La

espalda recta. La mano del guante estará situada por fuera de la espinillera izquierda (si es diestro, al revés si es zurdo) a la altura de la rodilla. La mano encargada de dar las señas (sin guante) deberá estar entre de las piernas.

La posición sin hombre en base es utilizada en la mayor parte del juego y es usada cuando la velocidad de movilidad del catcher no es prioritaria, ya que no hay jugador al cual vigilar. La posición es muy similar a la detallada anteriormente exceptuando la ubicación de los pies ya que se posicionan más separados y apuntando levemente hacia fuera. Los talones pueden estar en contacto con el suelo, el guante deberá estar hacia el pitcher con el codo ligeramente flexionado. El guante deberá tener un ligero ángulo con los dedos apuntando al hombro derecho del pitcher (en contexto de que el pitcher sea derecho, al revés si es zurdo).

La posición del catcher utilizada cuando existe hombre en base es ubicándose en cuclillas con los pies más separados que el ancho de los hombros y el pie derecho ligeramente atrás del izquierdo, los dedos del pie derecho se colocan a la altura del arco del pie izquierdo. La cadera y el guante deberán levantarse de tal manera que la espalda quede casi paralela al piso sin bajar demasiado esta, pues restaría movilidad. La mano del guante extendida hacia el pitcher, y la mano derecha empuñada con el pulgar entre los dedos, colocada atrás del guante.

La habilidad de la recepción o atajar en el catcher mantiene criterios de desempeño similares a la recepción establecida anteriormente, es decir, que a los siete años la habilidad motora adquiere todas sus fases correctamente.

Bateo: previo a conectar la pelota con el bate, es necesario tener una correcta tomada del bate. La tomada debe ser de una forma natural, el agarre se realice más con los dedos que con la palma. Una buena colocación sería donde se unen los dedos con la palma de la mano. Evitar presionar demasiado el bate antes de iniciar un swing ya que esto provocara tensión en los brazos, transfiriendo también al cuerpo.

La técnica de bateo consta de cuatro fases: la posición inicial, concentración de la fuerza, contacto con la pelota y terminación del movimiento. El bateo es una habilidad manipulativa, la cual no se encuentra dentro de las categorías de habilidades motrices fundamentales, por ello una especificación sobre su maduración o adquisición correcta no queda determinada.

Fildeo de jardines: para los fildeadores en el jardín existen dos técnicas para llevar a cabo el trabajo defensivo. Por una parte, se encuentra el fildear rodados y por otra parte el fildear elevados. Para atrapar elevados es importante salir al tiempo desde el batazo, siempre que sea posible el jardinero deberá esforzarse por atrapar la pelota atacándola para tener un mayor impulso hacia el infield, esto le dará inercia y ejecutara un tiro fuerte y rápido al cortador de la jugada del cuadro, para prevenir que los jugadores rivales realicen pisa y corre, avancen una base o anoten una carrera. Como se mencionó, todos los elevados deben ser atrapados a la altura de los ojos y tan pronto como la pelota haga contacto con el guante, las manos y las muñecas se retraen ligeramente para una correcta amortiguación de la bola. Siempre se debe observar el viaje de la pelota hacia abajo, por encima del guante para terminar atrapando la pelota con ambas manos.

En situaciones de fildear rodados existen tres técnicas para fildear rodados dependiendo de la circunstancia del juego: sin corredores en base, con corredores en base, con corredores y con jugador en posición de anotar (en tercera base). En caso de que sea un batazo sin corredores en base es necesario atacar rápidamente la pelota y si el batazo es muy fuerte, bloquear la pelota con el cuerpo y en seguida lanzar al cortador de la jugada. El jardinero estará listo para fildear la pelota o para bloquearla en el caso de que de un bote. Deberá usar las dos manos y seguir la pelota con la vista hasta que entre en el guante. En la situación de que exista corredor en base el jardinero deberá fildear como un jugador de cuadro, donde debe atacar la pelota frente a ella, flexionar las rodillas, bajar la cadera, colocar la pierna izquierda delante de la derecha (para derechos, al revés para zurdos), separadas no más allá de la altura de los hombros, las manos relajadas y enfrente del cuerpo con la palma del guante viendo hacia la bola, reiterar que la vista siempre deberá estar en la pelota. En contextos de que la carrera del empate o victoria este en posición de anotar, el jardinero deberá fildear la bola lo más rápido posible bajando el guante para tomar la pelota a un lado del pie frontal, esta técnica permite fildear sin el guante tan solo con la mano.

El fildeo requiere de un conjunto de habilidades motoras, las cuales en su conjunto proporcionan el movimiento final o jugada. Para realizar un fildeo correcto es necesario unir como cadenas las habilidades de carrera, salto horizontal/vertical y recepción. Según Barker la habilidad de atrapar se establece o adquiere a los siete años, la habilidad de correr a los nueve

años, la habilidad de salto vertical a los nueve años y finalmente la habilidad de salto horizontal a los ocho años y finalmente.

Fildeo de cuadro: los jugadores del cuadro al igual que los jardineros tienen dos técnicas para fildear una pelota, ya sea por un batazo de aire o un batazo por el suelo. Si el fildeo es realizado desde el suelo (rodado) se debe separar los pies más allá del ancho de los hombros, flexión de rodillas y mantención de cabeza elevada. Adelantar levemente el pie del lado del guante y mantener las manos bajas y adelante, el movimiento debe ser rápido para ubicarse detrás de la pelota. Una vez detrás se deben extender ambas manos hacia el frente con las palmas hacia arriba, la pierna del guante también se debe extender hacia adelante, la cabeza debe estar baja al igual que la cadera. En el caso de que sea un elevado o fly mantiene la misma técnica que en los jardines. El fildeo en el cuadro al igual que en los jardines requiere de habilidades motoras, las cuales en su conjunto proporcionan el movimiento final o jugada. Para realizar un fildeo correcto es necesario unir como cadenas las habilidades de carrera, salto horizontal/vertical y recepción. Según Barker la habilidad de atrapar se establece completamente a los siete años, la habilidad de correr a los nueve años, la habilidad de salto vertical a los nueve años y finalmente la habilidad de salto horizontal a los ocho años.

Pitcheo: el lanzamiento del pitcher consta de seis fases: la primera fase (wind up) el cuerpo rota y termina cuando pelota sale de la mano dominante. En la segunda fase la pelota sale de la mano no dominante el hombro dominante comienza a elevarse y realizar rotación externa, al mismo tiempo el cuerpo se desplaza hacia adelante generando un momento de fuerza. Esta fase termina cuando el pie toca el suelo. La tercera fase es cuando el cuerpo se mueve rápidamente hacia adelante, el hombro dominante hace una rotación externa con elevación máxima, punto exacto donde termina esta fase. La cuarta fase comienza con la máxima rotación externa de hombro y finaliza cuando la bola se libera. La quinta fase es una desaceleración comienza en el momento de liberar la pelota y termina con la máxima rotación de hombro. La sexta y última fase (follow-through) es la disipación del exceso de energía, se contraen todos los grupos musculares. Contrastando con las ideas de Baker el lanzamiento sobre la cabeza se establece en todas sus fases a la edad de nueve años.

Carrera: la carrera o corrido de base debe siempre ser sobre las puntas de los pies manteniendo la cabeza levantada para ir viendo la situación de los jugadores a la defensiva. Los

pasos metodológicos de la carrera se pueden dividir en cuatro partes: arrancada, pasos transitorios pasos normales de la carrera y final de la carrera. La finalización de la carrera puede terminar con el deslizamiento del cuerpo, deslizamiento que permita llegar antes que la pelota a la base. La habilidad motora de correr bajo los conceptos trabajados por Barker se establece a la edad de nueve años, por ello este patrón en una actividad relacionada con béisbol se establece correctamente a la edad antes mencionada.

En resumen, es fundamental especificar estos puntos, puesto que una materia que trabaja directamente con estos temas es la iniciación deportiva, y en el instante de concentrar los conocimientos a un deporte en específico, como, por ejemplo: béisbol, podemos observar y asociar a este deporte patrones concretos, como lo son: Batear con los brazos, desplazarse hacia las bases, y pasar/atrapar la pelota.

Mc Clenaghan & Gallahue acentúan el desarrollo de las habilidades motoras más por su calidad que por su cantidad en la infancia, estableciendo el periodo como una fase crítica, Barker también concuerda y menciona que desafortunadas experiencias podrían generar en los niños una barrera en la sana competencia de los menores. El trabajo con los movimientos elementales y las habilidades motrices/coordinativas del béisbol es el medio por donde se establece o se puede visualizar la adquisición de los conocimientos que se entregan. El encadenamiento correcto de cada una de las habilidades motoras y el debido proceso de cada una de las partes que involucran a estas habilidades a su edad determinada como lo estableció Barker, dará como resultado una estimulación y deseo hacia la práctica de actividad física por parte de los menores.

TAREAS MOTORAS

Tras la introducción y descripción a las habilidades motrices. A continuación, se da paso a la clasificación de las tareas motoras desde los conceptos e interpretación realizadas por Jean Pierre Famosé, las cuales serán parte de la estructura del programa que se detallara más adelante.

Clasificación de las tareas motoras.

Muñoz (s/f), establece que las tareas motrices se han clasificado históricamente de acuerdo con los siguientes aspectos (pág. 9):

- Según el mecanismo de procesamiento de la información predominante.
- Según el factor que prevalezca; tarea cuantitativa, cualitativa, mixta
- Según el área a la que se asocian; tarea motriz, social, cognitiva
- Según el tipo de respuesta organizativa; tarea individual o colectiva
- Según el tipo de ejecución; simultanea (realizada por todos), alternativa y consecutiva (por turno).
- según el diseño; auto respuesta, diseño externo (dependiendo del nivel de emancipación).

Famose (1992), citado por Muñoz (s/f) ha elaborado un sistema cualitativo de clasificación, sobre las características objetivas de las tareas.

Para conseguir esta clasificación se contemplan 3 características de la tarea. Por un lado, se tiene el grado de definición de los objetivos de la tarea, es decir hasta qué punto está determinada la finalidad, lo que se pretende de la tarea. Por otra parte, se tiene en cuenta el grado de definición de las actividades u operaciones a realizar para conseguir los objetivos propuestos. Por último, el tercer criterio de clasificación es el grado de organización o arreglo del material a utilizar para el desempeño de la tarea (pág. 10).

De esta forma quedan establecidas tres diferentes clases de tareas según el grado de libertad que permitan al alumno: las tareas no definidas, las tareas semi-definidas y las tareas definidas.

Tareas	Tipo	Objetivo	Operación	material
No definidas	I	No especificado	No especificado	No especificado
	II	No especificado	No especificado	Especificado
	III	No especificado	Semi-especificado	Especificado
Semi-definidas	I	Especificado	No especificado	No especificado
	II	Especificado	No especificado	Especificado
Definidas	I	No especificado	Especificado	No especificado

	II	Especificado	Especificado	Especificado.
--	----	--------------	--------------	---------------

Tabla 1 Cuadro Jean Pierre Famose (1992) sobre el aprendizaje motor y dificultad de la tarea.

A continuación, se detallan cada una de las distintas formas de la clasificación de la tarea según Famose (Muñoz, (s/f))

- Tareas no definidas: lo que caracteriza esencialmente este tipo de tareas es la no especificación del objetivo final del comportamiento motor del niño y la no especificación de las operaciones o acciones a realizar.
 - Tareas no definidas de tipo I: en estas tareas nada está definido y la consigna es mínima.
 - Tareas no definidas de tipo II: el profesor especifica únicamente el acondicionamiento del medio.
 - Tareas no definidas de tipo III: el profesor prolonga la fase exploratoria a base de reconducir la situación introduciendo nuevas tareas o nuevo material.

Las “tareas no definidas” constituyen la base de las *situaciones exploratorias*. Pero para que la situación sea exploratoria es necesario que suponga para el niño un carácter de novedad, de indito, de imprevisible.

- Tareas semi-definidas: lo que caracteriza esencialmente este tipo de tareas es la determinación de un objetivo final a perseguir, sin que ello comporte ninguna indicación sobre las acciones que hay que efectuar.
 - Tareas semi-definidas del tipo I: la utilización del material no está especificada, puesto que forma parte de la solución a encontrar; el objetivo está especificado; las operaciones no están especificadas, puede haber múltiples soluciones y todas ellas válidas. El profesor centra su atención sobre el problema a resolver y la acción motriz.

- Tareas semi-definidas del tipo II: El acondicionamiento del material está especificado; el objetivo está especificado; pero las operaciones a efectuar siguen sin estar especificadas.

Las “tareas semi-definidas” constituyen la base de lo que llamamos *situación problema*. El niño no tiene a su disposición respuestas adaptadas para conseguir el objetivo fijado.

- Tareas definidas: las caracteriza esencialmente la unívoca forma de especificar las operaciones a realizar
 - Tareas definidas de tipo I: el acondicionamiento del medio especificado; objetivo a conseguir no está especificado; las operaciones especificadas.
 - Tareas definidas de tipo II: El acondicionamiento del medio está especificado; el objetivo está especificado; las modalidades de ejecución están especificadas. Estas son las tareas típicas de iniciación deportiva tradicional.

Las “tareas definidas” se caracterizan por la determinación de la acción motriz. Esta determinación comporta la aceptación táctica de las modalidades de ejecución ya establecidas (pág. 10).

En síntesis, la clasificación de las tareas motoras facilita la definición de los objetivos para alcanzar los propósitos planteados. Más adelante, específicamente en el tópico de propuesta metodológica, parte de estas clasificaciones serán de apoyo para la formulación del programa de esta investigación

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Posterior a establecer los parámetros motrices que se involucran en el proceso de iniciación deportiva, se detallará un concepto clave para todo proceso educativo, el aprendizaje significativo. Se abordará el concepto desde su creación por David Ausubel y Joseph Novak en 1963, hasta los aportes y/o modificaciones a la teoría cognitiva del aprendizaje significativo.

En un contexto donde el aprendizaje se relacionaba con el cambio de conducta, producto a la dominancia del conductismo en la labor educativa de la época. Momento donde los

conceptos estímulo, respuesta, refuerzos positivos, objetivos operativos, instrucción programada y tecnología educativa estaban en auge y se reflejaban en los materiales y estrategias educativas. Es en esta época, cuando David Ausubel en 1963 hace su primer intento de explicación de una teoría cognitiva del aprendizaje verbal significativo publicando la monografía “The Psychology of Meaningful Verbal Learning”.

Rodríguez (2004) considera la teoría de Ausubel como una teoría psicológica del aprendizaje en el aula. La autora agrega que Ausubel ha construido a lo largo de los años y sus diferentes publicaciones un marco teórico que pretende dar cuenta de los mecanismos por los que se lleva a cabo la adquisición y la retención de los grandes cuerpos de significado que se manejan en la escuela.

Es una teoría psicológica, porque se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. Pero desde esa perspectiva no trata temas relativos a la psicología misma ni desde un punto de vista general, ni desde la óptica del desarrollo, sino que pone el énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje, en las condiciones que se requieren para que éste se produzca, en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación. En concordancia con esto, es una teoría de aprendizaje porque esa es finalidad. La Teoría del Aprendizaje Significativo aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiera significado para el mismo.

Asimismo, Moreira (1997) explica que según Ausubel el proceso de Aprendizaje significativo como una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustancial (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto. Para Ausubel, explica Moreira, el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento. Destaca que la no-arbitrariedad y sustantividad son las características básicas del aprendizaje significativo.

Además, explica no-arbitrariedad como el criterio en donde el material potencialmente significativo se relaciona de manera no-arbitraria con el conocimiento ya existente en la estructura cognitiva del aprendiz. Por su parte, la sustantividad se entiende como lo que se incorpora a la estructura cognitiva es la sustancia del nuevo conocimiento, de las nuevas ideas, no las palabras precisas usadas para expresarlas.

Por otro lado, Achaerandio, 1993 citado por Valenzuela (2001), expresa que el aprendizaje significativo consiste en “asimilar un nuevo material de aprendizaje a una rica y bien organizada estructura cognoscitiva de hechos, datos, conceptos, principios relaciones, teorías, procedimientos, valores, etc., que han sido antes aprendidos adecuadamente, es decir, significativamente...”

Desde una visión vigotskiana el aprendizaje implica el entendimiento e internalización de los símbolos y signos de la cultura y grupo social al que se pertenece, los aprendices se apropian de las prácticas y herramientas culturales a través de la interacción con miembros más experimentados. De ahí la importancia que en esta aproximación tienen los procesos del andamiaje del enseñante y los pares, la negociación mutua de significados y la construcción conjunta de los saberes. Así, en un modelo de enseñanza situada, resaltarán la importancia de la influencia de los agentes educativos, que se traducen en prácticas pedagógicas deliberadas, en mecanismo de mediación y ayuda ajustada a las necesidades del alumno y del contexto, así como de las estrategias que promuevan un aprendizaje colaborativo recíproco.

Moreira (1997) explica lo que vendría siendo el aprendizaje significativo según una visión kellyana (1963). El progreso del ser humano a lo largo de los siglos no ocurre en función de necesidades básicas, sino de su permanente tentativa de controlar el flujo de eventos en el cual está inmerso. Así como un científico, el “hombre-científico”, metáfora aplicada a la raza humana explica Moreira, busca prever y controlar eventos. En esta tentativa, la persona ve el mundo a través de moldes, o plantillas, transparentes que construye y entonces intenta ajustar a los mismos las realidades del mundo. El ajuste no siempre es bueno, pero sin estos moldes, patrones, plantillas – que Kelly denomina constructos personales – la persona no consigue dar sentido al universo en el que vive.

Agrega que, sin estos constructos personales, el mundo parecería una homogeneidad indiferenciada a la que el ser humano no conseguiría dar sentido. Desde esta perspectiva Kelly

(1963) elabora una teoría formal con postulado y once corolarios. El postulado dice que la conducta de una persona en el presente está determinada por la manera en que anticipa eventos (corolario de la construcción). Define anticipación de eventos como constructos personales, pues la persona anticipa eventos construyendo réplicas de estos (corolario de la individualidad). Las personas difieren una de otras en sus construcciones, es decir, el sistema de construcción de una persona es único. El sistema de construcción de una persona cambia a medida que construye réplicas de eventos y las confronta con las realidades del universo, esto es, la persona reconstruye sus constructos para mejorar sus anticipaciones (corolario de la experiencia). El sistema de construcción de una persona está organizado jerárquicamente, o sea, hay constructos subordinados y constructos superordenados (corolario de la organización). Y el último corolario fundamental para entender el aprendizaje significativo desde una visión kellyana es el de la fragmentación, el cual afirma que las personas pueden ensayar nuevos constructos sin descartar necesariamente constructos anteriores, incluso cuando son incompatibles; es decir, nuevos constructos no son necesariamente derivaciones o casos especiales de constructos ya existentes.

Agregar que la teoría de Kelly, como el mismo autor señala, es una teoría de la personalidad, no de una teoría de aprendizaje. El concepto kellyano de aprendizaje está en el posible cambio de los constructos o en el sistema de construcción explica Moreira.

Entonces el concepto de aprendizaje significativo desde una visión kellyana según Moreira:

“estaría íntimamente vinculado a la edificación de constructos. En la medida en que los constructos personales del sujeto, o su sistema de construcción, fuesen exitosos, en el sentido de anticipar eventos a través de sus réplicas, estaríamos delante del aprendizaje significativo subordinado derivativo. Si los eventos ocurriesen de modo que sólo corroborasen determinado constructo personal, si el ajuste fuese bueno podríamos hablar de subordinación derivativa. Si fuese necesario mejorar el ajuste a través de una extensión, elaboración, modificación de un cierto constructo, estaríamos frente a un aprendizaje significativo subordinado correlativo. Análogamente, si fuese necesario reformular el sistema de construcción, reorganizando los constructos, alterando la jerarquía de constructos, sería el caso de un aprendizaje superordenado. Finalmente, si

la construcción de la réplica de un evento implicase el sistema de construcción como un todo, esto correspondería a un aprendizaje significativo combinado” (1997, pág. 7)

Como última aportación sobre el aprendizaje significativo, está la teoría del aprendizaje significativo desde una visión humanista: la teoría de Novak. Hasta el momento sólo se han visto teorías desde el punto de vista cognitivo, Moreira (1997) agrega que obviamente el ser humano no es sólo cognición. La persona conoce, siente y actúa. Citando a Ausubel, Moreira explica que en cierta manera el aprendizaje significativo requiere no sólo que el contenido del aprendizaje sea potencialmente significativo, sino también que el aprendiz manifieste una disposición para relacionar el nuevo material de modo sustantivo y no-arbitrario a su estructura de conocimiento.

De lo anterior se deriva que para aprender de manera significativa quien aprende debe querer relacionar el nuevo contenido de manera no-literal y no-arbitraria a su conocimiento previo. En esta disposición para aprender se puede percibir la importancia del dominio afectivo en el aprendizaje significativo ya en formulación original de Ausubel. Pero fue Joseph Novak, explica Moreira (1997) quien dio un toque humanista al aprendizaje significativo.

El postulado de Novak (1977) frente al aprendizaje significativo dentro de su teoría de la educación citado por Moreira:

“El aprendizaje significativo subyace a la integración constructiva entre pensamiento, sentimiento y acción lo que conduce al engrandecimiento (empowerment) humano” (1997, pág. 13)

Entonces, dentro de la teoría de educación de Novak (1988), se debe considerar que los seres humanos piensan, sienten y actúan y se debe ayudar a explicar cómo se pueden mejorar las maneras a través de las cuales las personas hacen eso. Cualquier evento educativo es, de acuerdo con Novak, una acción para cambiar significados (pensar) y sentimientos entre aprendiz y profesor.

Novak (1988) refiere también a un intercambio de sentimientos. Un evento educativo, según él, está también acompañado de una experiencia afectiva. La predisposición por aprender, destacada por Ausubel como una de las condiciones para el aprendizaje significativo, está, para

Novak, íntimamente relacionada con la experiencia afectiva que el aprendiz tiene en el evento educativo.

En síntesis:

- ✓ El contexto histórico-educativo en el que se desarrolla la teoría cognitiva del aprendizaje verbal significativo.
- ✓ El concepto de aprendizaje significativo abordado por David Ausubel
- ✓ Las diferentes visiones del aprendizaje significativo y el postulado de cada autor.
- ✓ El concepto de aprendizaje significativo desde un enfoque humanista, por Joseph Novak

LA EVALUACIÓN: PRINCIPIOS PARA UNA PROPUESTA

Se han detallado una gran cantidad de contenidos, el último tema por mencionar de este primer periodo de introducción a la investigación es la evaluación. La cual responde a la concepción que esta investigación busca, aquella concepción comprensiva del contenido. En este tópico se podrá encontrar principios y características de una evaluación comprensiva.

El rol del profesor podría estar cambiando. Las investigaciones nos llevan a concluir que un docente debería, en primer lugar, dominar la estructura interna de la especialidad o asignatura que le corresponde desarrollar (dominio de la disciplina). En segundo lugar, conocer los diversos procesos implicados en la forma que los estudiantes se apropian y asimilan los nuevos conocimientos. Y en tercer lugar, todo profesor debería mantener una disposición especial que permitiera efectuar un análisis crítico de sus prácticas diarias, de tal manera de llegar a reconocer que aspectos de estas han favorecido el aprendizaje de los estudiantes y cuales por una u otra razón no han resultado tan eficaces en este mismo sentido (Ahumada Acevedo, 2001, pág. 15). Ahumada (2001) agrega y establece que debemos reconocer que en la mayoría de los países latinoamericanos el proceso de evaluación ha estado centrado en el que podría denominarse una heteroevaluación, es decir un proceso que nace desde el profesor hacia el estudiante. Esta concepción evaluativa enfatiza los resultados sobre el proceso, los rendimientos y desempeños finales sobre el manejo de determinadas estrategias y, en consecuencia, fue configurando una forma particular de evaluar de parte de los profesores y de las formas de aprender del estudiante que resulta hoy muy difícil de modificar. Por ello el autor apunta el nuevo discurso evaluativo

hacia la autoevaluación y la co-evaluación privilegiando indiscutiblemente los aprendizajes logrados por el estudiante y los procesos de “aprender a aprender”. Esta postura naturalmente se estrella con la cultura de la heteroevaluación aun predominante en nuestros sistemas educativos (pág. 17).

Principios de una nueva propuesta evaluativa

Ahumada (2001) formula que, para llevar a cabo una nueva propuesta evaluativa, debemos partir considerando que gran parte de los nuevos planteamientos no se cumplen o son ignorados, porque las normas administrativas y condiciones laborales que rigen a los docentes no lo permiten o desfavorecen su realización. Por ejemplo, si nos preguntamos por qué no se evalúa la *afectividad*, base de todo aprendizaje significativo, la respuesta, aunque cuestionable, es que pareciera interesar más recoger información sobre determinados conocimientos, procurando ignorar que ambos aspectos confluyen necesariamente en la significación del aprendizaje (pág. 22). El investigador añade que, de igual manera, la utilización de instrumentos evaluativos uniformes no permite captar los grados de significación que los estudiantes brindan a los aprendizajes, impidiendo la posibilidad de utilizar una diversidad de situaciones evaluativas que ayuden a conocer distintos niveles de logro de los aprendizajes y el grado de dominio de los contenidos (pág. 22). El autor concluye, que la evaluación no es concebida como un proceso inherente al aprendizaje, sino que se mantiene como un proceso paralelo con tiempos y lugares diferentes para su realización (pág. 23).

Ahumada (2001), enumera aquellos principios, que a su juicio deberían mantenerse dentro de la evaluación, sin considerar las concepciones educativas que se quisieran incorporar, y expresar al mismo tiempo posibles acciones que favorecieran el cumplimiento de dichos principios (pág. 24).

- De la continuidad y permanencia de la evaluación: Hoy más que nunca la evaluación debe constituir un proceso más que un suceso y, por tanto, interesa obtener evidencias centradas en el proceso de aprender más que en los resultados o productos.

Por otra parte, la desmesurada importancia que se suele dar a las evaluaciones formales de carácter acumulativo, prácticamente, transformadas en exámenes finales, generan situaciones que restan fuerza a un proceso evaluativo que debiera caracterizarse por su permanencia y continuidad.

Un proceso evaluativo que este fuertemente ligado a la naturaleza del aprender, debería pasar inadvertido por el estudiante, ya que estaría unido al desarrollo de las distintas actividades o situaciones de aprendizaje que cada profesor ha seleccionado.

- Del carácter retroalimentación del proceso evaluativo: El propósito esencial de un proceso evaluativo centrado en el aprendizaje debe apuntar a establecer niveles de avance o progreso en el acercamiento a un determinado conocimiento, tomando en consideración su incorporación significativa o su relación con los conocimientos previos que posee cada estudiante. Esto necesariamente obliga al profesor a permanecer siempre atento a las posibles carencias o desviaciones que sufren los diferentes procesos de enseñanza y aprendizaje, a fin de hacer las observaciones y correcciones pertinentes. Esto implica aceptar al error como una forma natural del aprender y que no necesariamente debiera conducir a su reconocimiento y sanción (pág. 25).
- De los roles de la evaluación en el proceso de aprendizaje: El proceso evaluativo en una concepción centrada en el logro de aprendizajes significativos enfatiza los roles diagnóstico y formativo, dándole una menor importancia a lo sumativo, entiendo este último solo como una certificación de evidencia de logro o resultados con sentido para el alumno. El reconocimiento de los roles está por encima de los modelos y obedece a un aporte de los estudiosos para visualizar el carácter continuo de la evaluación en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- De la propiedad consustancial del proceso evaluativo al aprendizaje: la evaluación adquiere en esta nueva concepción didáctica un papel importante como elemento que permite mostrar al estudiante el nivel de logro de sus aprendizajes significativos. La autoevaluación y evaluación permanentes resultan formas adecuadas de obtención de evidencias durante el proceso de aprender, que refuerzan la idea que dichas evidencias emanan del sujeto aprendiz y no solo de la observación o reconocimiento de indicadores de progreso fijados por parte del maestro.
- De la utilización de nuevos procedimientos de evaluación: El aceptar que cualquier instrumento o técnica aporta información sobre el aprendizaje de nuestros alumnos y que, en consecuencia, debiera, ser considerado como un procedimiento legítimo de

evaluación es uno de los aspectos sobre los que habría que insistir en esta nueva mirada crítica hacia las prácticas evaluativas (pág. 26).

El rol del profesor podría estar cambiando. Las investigaciones llevan a concluir que un docente debería, en primer lugar dominar la estructura interna de la especialidad que le corresponde desarrollar (dominio y manejo acabado de las coordenadas epistemológicas, metodológicas y conceptuales de su disciplina). Conocer los diversos procesos implicados en la forma que los estudiantes se apropian y asimilan los nuevos conocimientos. Y finalmente todo profesor debería mantener una disposición especial que permitiera efectuar un análisis crítico de sus prácticas diarias, de tal manera de llegar a reconocer que aspecto de estas han favorecido el aprendizaje de los estudiantes y cuales no han resultado ser tan eficaces en este mismo sentido (Ahumada Acevedo, 2001, pág. 15).

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

Para profundizar en la caracterización metodológica de una opción investigativa, es conveniente y necesario indagar sobre el tema. El abordaje de los enfoques investigativos o paradigmas en las ciencias sociales y educativas debería establecer cuáles son las ópticas que se han desarrollado para concebir y mirar las distintas realidades que componen el orden de lo humano, así como comprender la lógica de los caminos, que se han construido para producir, histórica, intencionada, política y metódicamente conocimientos sobre ellas (Guardián-Fernández, 2010, pág. 24)

Guardián-Fernández (2010) señala que lo que define la metodología es, simultáneamente, tanto la manera en que enfocamos los problemas, como la forma en que les buscamos las respuestas a los mismos. Es fundamental aclarar que paradigma, para los fines del tema que se presenta, es un modelo o modo de conocer, que incluye tanto una concepción del individuo, sujeto cognoscente o persona, como una concepción del mundo en que vive y de las relaciones de ambas (Guardián Fernández, 2010).

Todo paradigma tiene una dimensión política. El saber es un fenómeno con consecuencias políticas, democratizar o privatizar el conocimiento es un hecho político. El meollo de la dimensión se refiere al poder y a las líneas de acción que de él emanan en una sociedad. Producir conocimiento tiene consecuencias políticas y, a la vez, puede ser producto de una política (Guardián Fernández, 2010).

A continuación, se detalla el campo metodológico desde una perspectiva investigativa cualitativa.

LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

Historia.

Para desarrollar un trabajo investigativo en base a un *paradigma cualitativo* es necesario realizar una revisión en torno a la evolución histórica de esta, donde la podemos hallar en aportes realizados por variados autores como: Bogdan y Biklen (1982), Denzin y Lincoln (1994), Goetz y Lecompte (1988), Taylor (1992), siendo la más conocida (internacionalmente hablando) las publicadas en el manual de Denzin y Lincoln, reconocidos por los mismos autores antes mencionados (Guardían-Fernández, 2010, pág. 53).

Denzin y Lincoln (1994) citados por Guardían-Fernández 2010, establecen cinco periodos en la investigación cualitativa, pero con dos ideas centrales (pág. 54):

1.- La investigación cualitativa significa cosas diferentes en cada uno de los momentos o periodos.

2.- Los cinco momentos operan simultáneamente en el presente, los cuales son:

- Periodo tradicional (1900-1950), momento de la etnografía clásica, positivismo.
- Periodo modernista o edad de oro (1950-1970), se caracteriza por los esfuerzos de formalización de los métodos cualitativos, pos-positivismo.
- Periodo de los imprecisos (1970-1986), donde los límites entre las ciencias sociales y la humanidad se habían desdibujado, interpretativismo, los investigadores sociales buscan nuevas teorías y métodos de análisis.
- Periodo de la crisis de la representación (1986-1990), la maduración del periodo anterior. Se aboga por modos más reflexivos y críticos de realización y presentación de la investigación etnográfica.
- Periodo de la era posmoderna (1990 - en adelante), redescubrimiento de formas y modos cualitativos de investigación.

Definición.

Desde la perspectiva del Periodo actual/posmoderno.

Denzin y Lincoln citados por Guardían-Fernández 2010 denominan al periodo posmoderno de la investigación cualitativa y que, de acuerdo con ellos, podemos resumir de la siguiente manera:

“La investigación cualitativa es un campo inter-disciplinar, trans-disciplinar y en muchas ocasiones contra-disciplinar. Atraviesa las humanidades, las ciencias sociales, y las físicas. La investigación cualitativa es muchas cosas al mismo tiempo. Es multi- paradigmática en su enfoque. Los que la practican son sensibles al valor del enfoque multi-metodológico. Están sometidos a la perspectiva naturalista y a la comprensión interpretativa de la experiencia humana. Al mismo tiempo, el campo es inherentemente político y construido por múltiples posiciones éticas y políticas. El investigador cualitativo se somete a una doble tensión simultáneamente. Una es la atracción por la sensibilidad, la crítica y por la otra, concepciones más positivistas, experiencia humana y su análisis” (pág. 56).

Desde lo pormenorizado anteriormente ambos autores llegan a la conclusión de:

1. Los momentos históricos detallados, siguen operando en el presente, ya sea como herencia o como un conjunto de prácticas que las investigadoras (es) aún siguen utilizando o contra las que combaten.
2. La investigación cualitativa en la actualidad se caracteriza por todo un conjunto de elecciones desconcertantes. La opción de paradigma, métodos, técnicas, instrumentos o estrategias de análisis el día de hoy es muy diversa.
3. El momento actual es de descubrimiento y redescubrimiento, con nuevas formas de ver, interpretar, argumentar y escribir.
4. El acto de hacer investigación cualitativa no se puede enfocar nunca más desde una perspectiva positivista, neutral u objetiva. La clase, la entidad y el género configuran el proceso de indagación, haciendo de la investigación un proceso multicultural, devolviéndole su carácter político (pág. 56).

Fundamentos teóricos y rasgos de la investigación cualitativa.

Los cuatro fundamentos teóricos más relevantes de la investigación cualitativa son: A) el interaccionismo simbólico, B) la fenomenología y C) la teoría de la acción comunicativa. También la D) etnografía es otro pilar conceptual que nos brinda una visión de la realidad humana desde la cultura (Guardián-Fernández, 2010, pág. 58). A continuación, se detallan cada uno de estos:

- **Interaccionismo simbólico:** El eje de las búsquedas de esta perspectiva conceptual y metodológica es la dinámica de producción de significación por parte de las y los sujetos-actores sociales. Desde esta óptica centra su análisis en el estudio del mundo social visible, tal y como lo hacen y comprenden las y los sujetos vinculados al mismo tiempo. El interaccionismo simbólico muestra dos tendencias una de corte conductista social y otra de perfil más fenomenológico (pág. 58).
- **La fenomenología:** la fenomenología se encarga de describir la experiencia sin acudir a explicaciones causales. Los cuatro elementos existenciales básicos. Según Van mannen (1990), para el análisis son: el espacio vivido (espacialidad), el cuerpo vivido (corporeidad), el tiempo vivido (temporalidad) y las relaciones humanas vividas (relacionabilidad) (pág. 59).
- **Teoría de la acción comunicativa:** el concepto de acción comunicativa obliga a considerar a las y los actores como hablantes u oyentes que se refieren a algo en el mundo objetivo, en el social y en el subjetivo. Los sujetos se refieren a algo en el mundo en donde relativizan sus emisiones sobre algún tema, teniendo presente la posibilidad de que la validez de ellas pueda ser puesta en cuestión por otras u otros sujetos. La verdad no es una copia de la realidad a la cual se refieren los argumentos de las y los participantes en el discurso, sino que es un resultado consensual sobre el cual no actúa ninguna influencia que lo distorsione. Ese consenso se logra cuando se dan cuatro condiciones de validez aceptadas por todas y todos los participantes, que: el enunciado que hace una o un hablante sea comprensible, la o el hablante sea fiable, la acción pretendida sea correcta en relación con un contexto normativo vigente, la intención manifiesta de la o del hablante sea, en efecto la que ella o el expresa.

- La etnografía: el eje más genérico de trabajo de la etnografía es la cultura, la conceptualización propia de lo cultural no es homogénea y ha sufrido grandes cambios desde su formulación inicial hasta el presente. Por ello, dentro de las características de la etnografía se encuentra la investigación socioeducativa que tiene los siguientes rasgos: énfasis en la exploración de la naturaleza particular de los fenómenos socioeducativos, trabajar con datos que no han sido codificados previo a su recolección, una investigación de un número pequeño de casos, a veces solo un caso, y un análisis de datos que involucra la interpretación explícita de los significados y funciones de las acciones humanas.

Sin duda la investigación cualitativa genera inquietudes para generar nuevas concepciones sobre conocimiento. Las preocupaciones epistemológicas comunes más relevantes de la investigación cualitativa son:

- Intentar la construcción de un tipo de conocimiento, que permita captar el punto de vista de quienes producen y viven la realidad social y cultural.
- Asumir que el acceso al conocimiento, de lo específicamente humano, se relaciona con un tipo de realidad epistémica cuya existencia transcurre en los planos de lo subjetivo y lo inter-subjetivo y no solo de lo objetivo.

Todo se traduce en una postura metodológica de carácter dialógico en la que las creencias, los valores, los mitos, los prejuicios y los sentimientos, entre otros, son aceptados como elementos de análisis para producir conocimientos sobre la realidad humana. En consecuencia, cuestiones como descubrir el sentido, la lógica y la dinámica de las acciones humanas concretas se convierten en una constante desde las diversas modalidades cualitativas (pág. 116).

Finalmente, Guardían-Fernández (2010) entrega los rasgos propios de la investigación cualitativa, al afirmar que es:

- Inductiva: se relaciona más con el descubrimiento y el hallazgo que con la comprobación o verificación
- Holística: el investigador observa o ve los contextos y las personas en una perspectiva de totalidad.
- Interactiva y reflexiva: los investigadores son sensibles a los efectos que causan sobre las personas que son parte del estudio.
- Naturalista: se centra en la lógica interna de la realidad que analiza.
- Libre: no impone visiones previas.
- Abierta: no excluye la recolección y el análisis de datos y puntos de vista antagónicos.
- Humanista: el investigador busca acceder por distintos medios a lo privado o lo personal como experiencias particulares.
- Rigurosa: el investigador busca resolver los problemas de validez y de confiabilidad por las vías de la exhaustividad y del consenso inter-subjetivo (interpretación) (pág. 118).

Esta investigación obra desde rasgos mayoritariamente *abiertos*, puesto que todas las perspectivas son valiosas, todos los escenarios y personas son dignos de estudio. También contiene rasgos de *rigurosidad*, pero en una menor medida al rasgo anterior.

TRABAJO DE CAMPO

Las sociedades están en una transformación acelerada, este ritmo vertiginoso implica modificaciones sustanciales en las relaciones sociales. Las relaciones sociales tienen una importancia fundamental que las disciplinas sociales han reconocido y que se empeñan en estudiar. Ante esto, existen diversas técnicas de investigación para abordar la sociedad, entre ellas está la *entrevista* (López Estrada & Deslauriers, 2011, pág. 1), que para ciertos fines descriptivos y analíticos es eficaz.

La entrevista tiene un enorme potencial para permitirnos acceder a la parte mental de las personas, pero también a su parte vital a través de la cual descubrimos su cotidianidad y las relaciones sociales que mantienen.

Las ciencias sociales aplicadas frecuentemente buscan determinar estrategias para mejorar la situación de las personas, así en muchas ocasiones se busca precisar el significado de los elementos en donde se prevé intervenir.

Esta descripción procede desde la idea del proceso investigativo a través de la *entrevista*, entendiéndola como una técnica de la investigación cualitativa. La entrevista desarrollada para efectos de este trabajo lleva por finalidad esclarecer y lograr entender la problemática de este estudio de la mejor manera posible.

Diseño investigativo: la entrevista.

Según López Estrada & Deslauriers (2011) la entrevista se trata de una situación cara a cara, donde se da una conversación íntima de intercambio recíproco, en la cual el informante se convierte en una extensión de nuestros sentidos y asume la identidad de un miembro de su grupo social. En esta interrelación, se reconstruye la realidad de un grupo y los entrevistados son fuente de información general, en donde hablan en nombre de gente distinta proporcionando datos acerca de los procesos sociales y las convenciones culturales (pág. 2). Los informantes oyeron, sintieron, vieron, vivieron situaciones que nos interesa conocer. Esto último es importante, ya que existen muchas situaciones que el investigador no puede participar del evento directamente o en las cuales no estuvo presente. En estos casos los individuos comunican a partir de su propia experiencia. No obstante, los investigadores agregan y destacan la asimetría en la relación entre el investigador y el interlocutor, es decir el investigador interroga y el entrevistado describe sus experiencias, también recalcar de la entrevista el hecho de que el investigador es el instrumento de la investigación y no lo es un protocolo o formulario de entrevista. El rol implica no solo obtener respuestas, sino también aprender que preguntas hacer y cómo hacerlas (López Estrada & Deslauriers, 2011, pág. 3).

Así, la entrevista es un proceso artificial en donde la relación entre el investigador y el informante es secundaria; en otras palabras, ella no es un fin en sí, sino que busca lo exterior a los dos participantes con un objetivo utilitario y que no depende del interés mutuo.

Característica y tipo de entrevista.

La entrevista tal y como se describe, es una de las formas técnicas de la investigación cualitativa, ésta a su vez, forma parte de una manera de enfocar la realidad que es el método

inductivo, ante esto y por sus características se presenta de diferentes formas, según Grawitz, 1984, citado por López Estrada & Deslauriers, 2011, (pág. 3). Se pueden clasificar las entrevistas según un “continuum” (continuo) que admita en cada lado los tipos más extremos: un polo máximo de libertad y profundidad y un polo mínimo: entre estos dos polos se sitúa gradualmente los tipos intermedios.

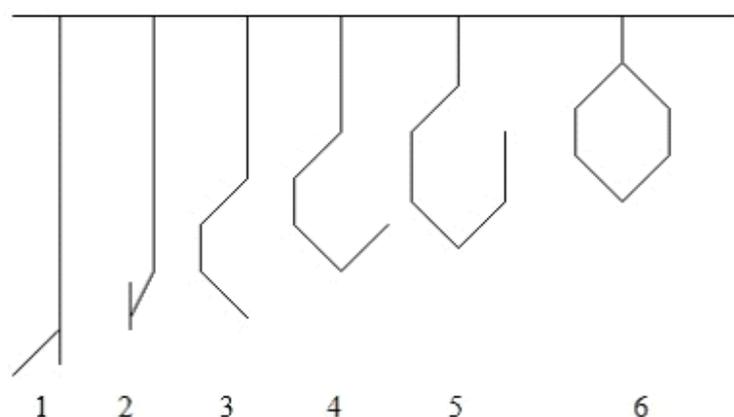


Ilustración 15 Características de la entrevista según Grawitz (1984).

1.- La entrevista clínica (psicoanálisis, psicoterapia), 2.- la entrevista profunda, 3.- la entrevista de respuestas libres, 4.- la entrevista centrada, 5.- la entrevista de preguntas abiertas. 6.- la entrevista de preguntas cerradas

En el marco estas definiciones y esquema, la entrevista de esta investigación se inserta bajo el tipo de *entrevista de preguntas abiertas*, donde las preguntas realizadas se redactan previamente y se sigue un orden previsto. El encuestado, por su parte, es libre de responder como desee, pero dentro del marco de la pregunta hecha (esquema numero 5).

Desarrollo de la investigación.

El proceso de la entrevista se inicia antes de su realización, indudablemente el sujeto de investigación debe estar previamente definido y circunscrito. Es frecuente que al inicio el objeto de la investigación sea vago, no es una obligación tener la precisión extrema, pero si tener una buena idea, identificar las líneas directrices (López Estrada & Deslauriers, 2011). Los autores establecen que lo importante es tener una(s) pregunta(s) adecuada(s), que sean operacionales y

factibles de resolver; estas son fundamentales en la investigación, ellas deben plantear respuestas no evidentes o presencia de varias respuestas opuestas que hay que confrontar. Es deseable que la pregunta abra la puerta hacia lo desconocido y en ocasiones, contenga un elemento sorpresa que permita la creatividad del investigador (pág. 5).

Un punto importante de la entrevista es el proceso que conlleva la literatura. Muchos autores, recomiendan realizar al inicio una revisión profunda de la literatura con el objeto de identificar conceptos y teorías pertinentes. En este caso, los trabajos efectuados con anterioridad ayudaran a precisar el sujeto de la investigación, el desarrollo de hipótesis y a proporcionar una base teórica. Solo después de esta etapa el investigador ira al trabajo de campo. Otros autores creen que leer lo menos posible es lo adecuado para no desarrollar preconcepciones y quedarse atento a lo que la información de campo aportara (pág. 6).

Para efectos de este trabajo se ha establecido recoger e investigar información previa para la formulación de la entrevista. En una primera instancia se crea el objetivo general de la entrevista, mediante el análisis del objetivo general, nacen los objetivos específicos que contendrá la entrevista. Consecutivo a ello, se establecieron los tópicos, los informantes claves y definiciones de la entrevista. La entrevista se desarrolló bajo cuatro grandes tópicos, en donde el informante clave puede variar dependiendo de las condiciones del tópico. No obstante, las definiciones se supeditan a recoger la mayor cantidad de información posible dependiendo del tópico.

A continuación, se detalla todo lo mencionado anteriormente para la clarificación del material de trabajo de campo:

Objetivo general de la entrevista:

Identificar los requisitos motrices mínimos para el proceso de iniciación deportiva del béisbol en Chile.

Objetivos específicos de la entrevista:

- Determinar una definición de iniciación deportiva según diversos autores y especialistas de la disciplina.
- Registrar información sobre habilidades motrices básicas y habilidades coordinativas relacionadas con el béisbol y su iniciación deportiva.

- Identificar las habilidades motrices utilizadas dentro de las técnicas del béisbol y cómo enseñarlas.
- Identificar los factores favorables dentro de una metodología para su aplicación en la iniciación deportiva.

Tópico	Informantes claves	Definición
Iniciación deportiva	Profesores de educación física y/o entrenadores deportivos.	Informa sobre el conocimiento teórico y práctico en iniciación deportiva. Los informantes claves conocen definiciones, autores, así como forma de trabajo o metodologías. Esclarece las contribuciones en el desarrollo de los niños.
Requisitos motrices béisbol	Profesor o entrenador de béisbol.	Informa sobre las características que diferencia al béisbol de otros deportes. Modalidad de trabajo, forma de abordar los aprendizajes, habilidades motrices y coordinativas necesarias para la actividad.
Tipos de entrenamientos de las Habilidades motrices básicas y coordinativas.	Profesor o entrenador de Educación física	Informa sobre formas de trabajo de las habilidades motrices básicas y coordinativas. Profundidad sobre las características claves que deben contener las actividades.
Condiciones materiales para la práctica del béisbol	Agentes del béisbol	Informa sobre el material y contexto necesario para el aprendizaje significativo del béisbol.

Tabla 2 contenidos a revisar en la entrevista según tópicos.

Estrategias para la realización de la entrevista.

En la estrategia metodológica necesariamente debe incluirse: la guía de entrevista, la selección de informantes (entrevistados), las características del sitio, el proceso de verificación de la información, el sistema de codificación utilizado y las limitaciones de la investigación.

Muchos autores coinciden dos tipos de problema que suscita la conducción de la entrevista: 1.- los problemas técnicos ligados a la manera de prepararla y dirigirla y 2.- los problemas humanos ligados a los emocional y la interacción afectiva entre el entrevistado y el entrevistador, según señala Mayer y Ouellet “*saber hacer y el saber ser en el proceso de la entrevista*” citado por (López Estrada & Deslauriers, 2011, pág. 7).

Una de las partes importantes en la estrategia de investigación por entrevista es la muestra. Esta concierne al tipo de individuos (edad, sexo, estatus socioeconómico, profesión, entre otros) que se entrevistaran y a su número. Indudablemente la decisión sobre la elección de las personas estará determinada por el problema de investigación.

La muestra es básica en el proceso de investigación en ciencias sociales. Deriva de la noción de población que designa un conjunto en donde las partes son iguales: la muestra entonces consiste en la obtención de un número de casos suficientes para informarnos sobre el conjunto. Lo que concierne a la investigación cualitativa, y para efectos de la realización de la entrevista, se recurre al muestreo no probabilístico que no reposa sobre el azar, sino que es intencional; en otras palabras, se trata de reproducir lo más fielmente a la población, teniendo en cuenta sus características conocidas (López Estrada & Deslauriers, 2011, pág. 8).

Si bien existen muchas formas de llevar a cabo un muestreo, destacar uno de los seis de Patton citado por López Estrada & Deslauriers (2011), *el muestreo de casos típicos* que proporcionan informaciones a partir de algunos casos juzgados representativos del conjunto. Los entrevistados tienen la posibilidad de transmitir la información acerca de algo que ellos han vivido y en este caso el científico social confía en la información que ellos proporcionan. Ellos ya reflexionaron, su información es válida como fuente de conocimiento (pág. 8).

Para abordar la muestra en esta entrevista se llevó a cabo a un grupo de docentes que mantuvieran o fueran parte (día de hoy) de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación (UMCE). La cifra de consultados fue de cinco docentes, que han sido o son parte de la casa de estudio mencionada. Ante el grupo de muestra determinado es importante que, para

la formulación de las preguntas, estas se establecieron según título del tópico, estos son: *iniciación deportiva, entrenamiento de las habilidades motrices básicas, requisitos motrices para el beisbol y condiciones materiales para la práctica del béisbol*. Se ha de precisar que los dos últimos tópicos mencionados fueron unificados en un solo tópico para la facilidad en el desarrollo de la entrevista. Al momento de establecer los tópicos para la formulación de las preguntas, la entrevista queda segmentada en dos partes. Los profesores de educación física y/o entrenadores deportivos podrán responder la entrevista completamente sin ningún problema, siempre y cuando tengan experiencia en cuanto a béisbol corresponda. No obstante, si el entrevistado es solo profesional del área sin conocimientos claro o específicos sobre beisbol, solamente se preguntará los dos primeros tópicos, la sección de béisbol queda descartada para el profesional.

A continuación, se detallan los detalles de la división de la entrevista al igual que las preguntas por tópico desarrolladas en la entrevista:

Profesores de educación física o entrenadores deportivos.	
Iniciación deportiva	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué entiende usted por iniciación deportiva, más en qué consiste? - ¿A qué edad encuentra pertinente comenzar con el proceso de iniciación deportiva? ¿Por qué? - ¿Cree usted que en Chile existe y se práctica la iniciación deportiva entendida esta según González y García (2007) como el proceso en el que el niño se va a iniciar a uno o varios deportes, recomendando la formación multideportiva a fin de que en el futuro el joven pueda elegir a partir de sus propios criterios el deporte en el que se especializa, pero ya con una base integral más sólida con relación a su competencia motora

Entrenamiento de las habilidades motrices básicas	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Según usted encuentra que la iniciación deportiva es un vínculo para que el niño en el futuro mantenga hábitos de actividad física dentro de su vida cotidiana? ¿Por qué? - ¿Cuál o cuáles son las claves para generar un aprendizaje significativo durante la iniciación deportiva? - ¿Qué entiende usted por habilidades motrices básicas y habilidades motrices coordinativas? - ¿Cuáles son la principal precaución que debe tomar el educando al momento de realizar su planificación? - ¿Cuáles son los beneficios que trae el entrenamiento de los patrones motores y patrones coordinativos?
<p>Profesor o entrenador de béisbol.</p> <p>Requisitos motrices para el béisbol y Condiciones materiales para la práctica del béisbol</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son los requisitos motrices mínimo para la iniciación deportiva al béisbol? - ¿Cuáles son los requisitos en cuanto a espacio para la práctica del béisbol? - ¿De qué manera el béisbol aporta al desarrollo las habilidades motrices básicas y específicas? - ¿Cómo ve o visualiza desde su perspectiva la práctica del béisbol en Chile? - ¿En comparación con el extranjero cuales son principales diferencias al momento de practicar béisbol en Chile? - ¿Qué es lo más difícil que afronta un niño al iniciarse en béisbol? - ¿Cuáles son los beneficios, según usted, de la práctica del béisbol?

Tabla 3 guión de preguntas para profesores de educación física o entrenadores deportivos.

Cada uno de los entrevistados es contactado para ver la factibilidad de la realización de la entrevista. Si la respuesta fuera positiva, la entrevista era entregada y se acordaba un día posterior para realización de esta cara a cara. La entrevista no tiene límite de tiempo, asimismo toda la información que el entrevistado quiera dar a conocer será transcrita. Al final de la entrevista los informantes tienen la posibilidad de entregar un comentario abierto, sin preguntas

de guía, donde pueden remarcar una de las preguntas o dar un comentario que encuentre que complementa a la entrevista realizada.

Una vez llevadas a cabo las entrevistas estas son transcritas, en donde la información es fiel a lo que dijeron los interlocutores, el documento transcrito nace de la experiencia oral, reproduce fielmente testimonio oral, no contiene ambigüedades y proporcionar la mayor cantidad de información (López Estrada & Deslauriers, 2011, pág. 13)

LA TRANSCRIPCIÓN DEL MATERIAL DE CAMPO

La información por sí misma no dice nada y al mismo tiempo contiene los elementos que nos permitirán el análisis y la elaboración de respuestas a nuestra problemática. Esta información es tratada reduciéndola, resumiéndola y agrupándola para compararla y analizarla. El proceso de constitución de los datos es entonces de suma importancia y constituye una preparación para el análisis (2011, pág. 12).

METODO UTILIZADO EN LA ENTREVISTA.

El método utilizado para el análisis de datos es el de las *comparaciones constantes*, donde el análisis es un conjunto de guías y procedimientos para desarrollar conceptualizaciones de forma inductiva (Rodríguez & Medina, 2013, pág. 2). Este método busca construir teoría más que comprobarla o descubrirla. En el método comparativo constante la recolección de la información, la codificación y el análisis se realizan simultáneamente, de ahí la dificultad de describir los pasos que se llevaron a cabo, ya que muchos de ellos se entrelazan con otros. En el análisis nada tiene sentido por separado. Es un proceso creativo y dinámico que consiste en refinar continuamente las interpretaciones. Se trata de desarrollar una comprensión profunda de los escenarios y de las personas que se estudian, puesto que las comprensiones están fundamentadas en los datos y se desarrollan a partir de ellos.

Rodríguez & Medina (2013) establece que uno de los primeros pasos sea identificar las unidades de análisis o códigos correspondientes a los fragmentos de contenidos sobre los cuales comenzaremos a elaborar el análisis. Serían segmentos del contenido de los mensajes, que son caracterizados e individualizados para, posteriormente, categorizarlos, relacionarlos y establecer inferencias a partir de ellos, y segmentos de información, elegidos con un criterio particular y único que podrán codificarse y en definitiva categorizarse. Una vez que los datos

han sido segmentados y agrupados conforme a las reglas de análisis, se tiene que brindar un código a cada grupo (2013, pág. 2). Estos códigos pueden adoptar forma de un concepto conocido o una palabra. Lo importante que los códigos orientan sobre las relaciones interpretaciones del material codificado, lo que lleva a un análisis más profundo del mismo, dando lugar a las posibles categorías (2013, pág. 3).

LA CODIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN

La forma inicial de la información, contenida en las notas teóricas, metodológicas y descriptivas debe clasificarse para poderse operacionalizar. En este ejercicio se formatean las respuestas particulares individuales en un sistema manipulable, que permita más tarde su análisis. Durante esta fase el investigador inicia la fragmentación de la entrevista, encuentra los elementos de base los separa, es decir, deconstruye la información obtenida en la entrevista en sus partes más elementales (2011, pág. 15).

Para la fragmentación del texto, se procede a codificar la información. Esta operación se realiza identificando primero las unidades de registro.

Así, cuando identificamos una unidad de registro se le asigna un código, un símbolo aplicado a un grupo de palabras que permite identificar, reunir y clasificar las diferentes informaciones obtenidas por entrevista, la observación u otro medio. Entonces la codificación es un proceso personal, cada investigador inventa su propio sistema. Una vez codificadas las partes del texto y agrupadas bajo un mismo código, se agruparán a su vez en categorías y sub categorías (López Estrada & Deslauriers, 2011, pág. 16).

LA CATEGORIZACIÓN DE LA ENTREVISTA

En esta etapa se elabora un sistema de categorías y subcategorías en el que se pueden agrupar los elementos del texto ya codificados. De manera simple, se puede definir una categoría como un denominador común en el que se pueden agrupar un conjunto de enunciados sin forzar su sentido. López Estrada & Deslauriers (2011) establecen que en la construcción del sistema de categorías pueden presentarse tres situaciones, las cuales son:

- El sistema se elabora previamente antes de iniciar la entrevista. En esta situación, el investigador (de acuerdo con su situación) creara las categorías artificialmente.

- Basándose en la información obtenida durante la entrevista se construye el sistema. A esta manera de proceder también se le ha llamado modelo abierto. En este las categorías no existen al principio, ellas se introducen progresivamente y se construyen a partir del material de la entrevista basándose en las similitudes entre los datos. A medida que el investigador compila sus observaciones y hace sus entrevistas, constata que los datos se aglutinan, emergen; entonces aparecen las categorías centrales que formaran más tarde el esqueleto del análisis (2011, pág. 16).
- Combinación de anteriores, entender que este sistema es flexible. El sistema de categorías y subcategorías puede modificarse, y en general sucede de esta manera a medida que realizamos las entrevistas, ya que cada entrevista puede modificar el sistema, ya que agrega o quita categorías.

Si bien la entrevista puede entregar el anonimato de los entrevistados para producto del análisis de la entrevista, en esta ocasión se establecen y mencionan tanto los validadores de la entrevista como de los informantes. Al mismo tiempo se establece la relación de los validadores e informantes con la casa de estudio. Finalmente, para los entrevistados se les otorgan un código, que simplificará la entrevista para cuando se lleve a cabo el análisis de esta (2011, pág. 17).

Validador material	Relación con universidad
Dra. Elisa Araya Cortez	Docente Defder

Tabla 4 profesionales que validan la herramienta de investigación.

Nombre docente o especialista entrevistado	Relación con universidad	código
Dra. María Angélica Vergara Tapia	Docente Defder	MA
Gustavo Godoy Silva	Docente Defder	GG
Gonzalo Zapata Vera	Docente Defder, Coordinador de Extensión y Vinculación con el Medio.	GZ
Alejandro Contreras	Docente Defder	AC

Tabla 5 profesionales del área docente que son entrevistados y su respectivo código.

La intención de esta entrevista es presentar y entregar respuesta de la forma más concisa posible. Respetando todos los puntos de vista, rescatando lo más importante en cada una de las respuestas entregadas por parte de los informantes.

CAPITULO IV: RESULTADOS

Una vez realizadas las entrevistas y se obtengan los datos, se procede a presentar los datos y de qué forma se codificarán las diferentes fuentes, posterior a eso viene el análisis de datos, los que se relacionarán con la bibliografía consultada en este trabajo con el objetivo de generar un nuevo conocimiento y/o comprobar uno ya existente.

PRESENTACIÓN DE DATOS

La recopilación de datos se presentará por tópicos temáticos: Iniciación deportiva, entrenamiento de habilidades motrices básicas y requisitos motrices para el béisbol. Además, para un mejor entendimiento se utilizará la nomenclatura descrita en la tabla número 5.

Tópico iniciación deportiva.

Dentro de las entrevistas realizadas, los docentes involucrados concuerdan en que la iniciación deportiva es un proceso de acercamiento hacia los deportes y no a uno en específico, donde el niño explora, motrizmente hablando, y adapta los patrones motores a las situaciones que se le presentan en la vida cotidiana, resaltando el juego (en algunos casos expresado como desarrollo multilateral) como principal fuente rica en experiencias motrices.

MA habla de la iniciación deportiva a través de actividades lúdicas, que desarrollan las capacidades perceptivas, nociones temporoespaciales, por ejemplo, que son claves en las acciones deportivas. De cómo el niño es capaz de desarrollar un pensamiento táctico para resolver alguna situación deportiva, lúdica o cotidiana, en donde él se tiene que dar cuenta para que está capacitado y qué es lo que puede hacer mejor.

Con respecto a la edad, la mayoría concuerda en que se debe iniciar una vez que hayan consolidado los patrones motrices básicos, entre los 6-7 por un lado y después de los 8 años por otro lado, pero dentro de esos rangos de edad, siempre que se hable de una iniciación

polideportiva. Además, también se toma en cuenta el nivel de madurez del niño, como afirma MA, primero porque el niño ha logrado también un desarrollo psicológico que es importante para la práctica de los deportes puede trabajar con conceptos más abstractos, y por lo tanto puede relacionar causas efectos que hasta antes de ese momento le costaba mucho más tener claro.

Otro de los aspectos que la mayoría de los entrevistados concordaron fue el hecho de que se debe iniciar deportivamente a los niños desde una perspectiva multideportiva y no hacia un solo deporte. MA habla incluso de los juegos deportivos como un medio lúdico para una iniciación transversal, deportivamente hablando, además de desarrollar su seguridad, formas de actuar, control de su propio cuerpo, noción temporoespacial, resolución de problemas motrices y le ayuda a evaluar, de manera perceptiva, el entorno donde se mueve. Todos estuvieron de acuerdo con la definición de González y García (2007) de iniciación deportiva *“como el proceso en el que el niño se va a iniciar a uno o varios deportes, recomendando la formación multideportiva a fin de que en el futuro el joven pueda elegir a partir de sus propios criterios el deporte en el que se especializa, pero ya con una base integral más sólida en relación a su competencia motora”*, donde JA habla sobre la independencia que se le brinda al niño al implementar una iniciación multideportiva, al momento en que él decida qué deporte escoger. MA, por su parte, plantea que la importancia radica en que el niño sepa jugar y desenvolverse en el deporte antes de ir a la técnica de un patrón de movimiento específico, con lo que da el ejemplo de que en algunos colegios en la edad de iniciación deportiva se habla de 3 deportes por semestre, lo cual propicia a que el niño tenga una noción de los deportes, pero sin profundizar mucho en alguno en específico.

En cuanto a los aspectos claves para lograr un aprendizaje significativo se habló de la satisfacción personal del niño, del éxito como un refuerzo positivo, el ambiente y el contexto sociocultural en donde se desenvuelve el niño al momento de iniciarlo deportivamente.

Tópico entrenamiento de habilidades motrices básicas.

Los entrevistados consideran las habilidades motrices básicas como las que se van desarrollando a partir del descubrimiento de posibilidades que existen a partir de los patrones motores básicos, y se entiende por habilidades motrices específicas como aquellas habilidades básicas que son modificadas para un uso mucho más puntual como sería la técnica en un deporte particular. Pero destacando lo que postula GZ: *“patrón motor es un movimiento natural propio*

de la especie que viene producto del desarrollo filogenético, son maneras de moverse que vienen incorporadas en nuestro córtex y que se construyen habilidades específicas” en conjunto con lo que MA explica *“las habilidades motrices básicas tiene que ver con la etapa del desarrollo de los niños cuando empiezan a combinar patrones motores del tipo básico, para adecuarse a ciertas situaciones para la vida cotidiana, la vida del juego le va demandando”*, se puede hablar de habilidad motriz como combinación de patrones motores adaptándolos a las necesidades motrices que el niño va desarrollando.

En cuanto a las precauciones a tomar para la planificación de la iniciación deportiva, la mayoría habla de una prueba diagnóstico como inicio a cualquier tipo de formación, luego se habla de tomar en cuenta las características individuales de los niños al momento de planificar, puesto que siempre se va a hablar de una población heterogénea, en cuanto a habilidades motrices, como dice GZ *“Lo que le sirve a uno, no le sirve al otro, por lo tanto la capacidad de ir graduando la dificultad o que dentro de tu sesión de entrenamiento, todos tengan el estímulo adecuado”*. También se habla de la motivación como una característica transversal dentro del proceso de iniciación, tanto MA como JA concuerdan que la motivación es un factor importante para tener en cuenta dentro de la iniciación deportiva, considerando toda la estructura de la clase para mantener la motivación alta, esto incluye el uso de los espacios, de los tiempos y distribución de recursos.

Al hablar de entrenamiento de las habilidades motrices básicas y sus beneficios, gran parte de los entrevistados hace referencia a lo que sería el mejoramiento de las habilidades motrices específicas y cómo van mejorando las bases motrices de los niños para posteriores movimientos más complejos, pero GZ habla desde otro punto de vista, habla de la confianza que le da al niño el manejo de estas habilidades motrices y como se puede proyectar esta seguridad en el ámbito deportivo hacia la vida cotidiana, teniendo un espacio de reafirmación para el niño.

Tópico requisitos motrices para el béisbol.

En este punto más especializado hacia el béisbol, JA habla de los requisitos motrices mínimos del béisbol los cuales para él son: lanzar, atrapar, correr, batear y caminar, tomando este último como terapia de juego.

Los requisitos materiales descritos por JA vistos desde la iniciación deportiva, parten desde el espacio, el cual no es necesario que sea tan grande, como lo sería una cancha de béisbol reglamentada, el trabajo se puede llevar a cabo en una multicancha la cual pueda adaptarse para la práctica. Habla de guantes o alternativas que lo simulen, pelotas y bates modificados, en cuanto a la solidez del material, en función a la seguridad de los niños.

Los principales aportes descritos por el entrevistado en cuanto a habilidades motrices del béisbol parten hablando de los deslizamientos, que son un poco más complejo que lanzar, atrapar, batear, correr y lanzar, pero por parte del pitcher, este último no sólo debe lanzar, sino que debe desarrollar otras cadenas coordinativas para generar una complejidad mayor al lanzar una curva, slider, tenedor u otros tipos de lanzamiento.

Cuando JA alude al béisbol en Chile, hace hincapié en un problema aún no resuelto, que es la carencia de profesionales especializados para determinar en qué posición estamos como país en cuanto al deporte. Al mismo tiempo hace referencia a la ley del deporte como una ley mal concebida. Habla también del déficit de profesores o coach más especializados en deporte, teniendo un nivel bajo a nivel país en comparación con otras naciones.

En cuanto a las diferencias de Chile versus el extranjero JA establece que, partiendo por la implementación que es cara por políticas económicas las cuales implica un 50% hasta un 70% más del precio real por impuestos de aduana. Refiriéndose a temas sobre el lugar de práctica, el país carece de espacios para la práctica del deporte, no existe un lugar con reglamentación profesional para béisbol. La cultura, desde el punto de vista de las reglas, JA explica: *“Difundir las reglas a nivel cultural, a nivel social, para que se entienda esencialmente como funciona este deporte, así como lo es con el fútbol, quizás no conoces las reglas, pero si sabes en que consiste, pues lo mismo, es un proceso de educación de culturización del deporte. Yo no entenderé las reglas del béisbol, pero se lo que tienen que hacer los jugadores, se lo que se tiene que lograr y realiza en una situación de juego”*.

Tomando las dificultades que afronta el niño al momento de iniciarse en béisbol, JA asevera que uno de los mayores contratiempos es el desconocimiento del deporte en Chile y todo lo que eso implica *“los problemas de un pathway, que son problemas de la federación y asociaciones. Antes que hoy en día puedan interpretar y ofrecer un proceso de trabajo correcto. Crear una base sólida para futuros talentos deportivos, estudiantes o como quieran llamarles”*.

ANÁLISIS DE DATOS

Análisis de entrevista.

Para realizar el análisis de datos, se tomaron las ideas principales obtenidas del trabajo de campo realizado mediante entrevistas y fueron contrastadas con la bibliografía previamente expuesta dentro del marco teórico utilizado como base para esta investigación.

Todos los expertos entrevistados entienden la iniciación deportiva como un acercamiento hacia un o varios deportes, y algunos como GZ lo denominaron como un proceso de acercamiento multilateral, lo que implica trabajar en más de un plano, y en este contexto hace referencia a lo deportivo, asimismo como González y García (2007) hablan del proceso en el que el niño se va a iniciar a uno o varios deportes, recomendando la formación multideportiva a fin de que en el futuro el joven pueda elegir a partir de sus propios criterios el deporte en el que se especializará, pero ya con una base integral más sólida en relación a su competencia motora. MA agrega que en este proceso no solo se debe considerar los aspectos de formas específicas de movimiento, sino que también hace hincapié en el desarrollo de las capacidades perceptivas del niño, así como las nociones temporoespaciales, las que considera claves en las acciones deportivas, asimismo como el desarrollo del pensamiento táctico, que también se puede estimular mediante juegos, no necesariamente de carácter deportivo.

Por otro lado, está la visión de JA quien habla también de la iniciación deportiva como un proceso, pero del desarrollo de los fundamentos de un deporte en específico, con el fin de fortalecer sus habilidades, lo que es totalmente opuesto a lo planteado por el resto de los expertos ya que plantean que lo ideal es la formación multilateral de las habilidades motrices en contexto multideportivo.

En cuanto a la edad para la iniciación deportiva en el contexto de deportes colectivos, existen diferentes rangos etarios propuestos por los expertos, pero muy cercanos entre sí. Muchos hablan sobre lo que vendría siendo la maduración necesaria para que el niño pueda trabajar en colaboración con sus pares, como asevera GZ la capacidad de entender tácticamente el concepto de equipo y de colaborar se da en edades más tardías que en deportes de carácter individual. GZ propone una edad de iniciación deportiva de los 8 a 9 años para deportes de

carácter colectivo, donde el ego comienza a ceder y las ganas de compartir ganan espacio. Por otra parte, MA habla sobre un rango entre los 6 y 7 años para la iniciación deportiva, como un proceso de desarrollo de las competencias motrices, pero habla también sobre un rango de 10 a 12 años como una iniciación hacia los deportes, dado que el niño ya ha logrado un mayor desarrollo psicológico lo que le permite lograr trabajar con conceptos más abstractos. GG, por su parte propone los 7 años como edad para iniciar este proceso, cuando los patrones motores están maduros según Gallahue. Complementario a esto, JA habla sobre la edad más temprana posible en donde le niño pueda asimilar un entrenamiento, esquema o planificación en función a su estadio evolutivo, lo que concuerda con MA al momento de hablar de conceptos abstractos. Dentro de la bibliografía consultada, los diferentes autores hablan del rango etario previo a la pubertad, donde Romero Cerezo (1989) habla sobre una edad entre los 7 y 8 años como el momento de adquisición de habilidades físicas básicas para luego a los 10 años iniciar el proceso de especialización deportiva, lo que según Antón (1990) estaría acorde a los rangos previos a la crisis de la pubertad.

En cuanto a la planificación del proceso de iniciación deportiva, MA habla sobre la incorporación de los juegos deportivos, que señala que no son exclusivamente de carácter deportivo, si bien tienen un aire más lúdico, con el fin de mantener los niveles de motivación altos, puesto que MA y otros expertos vinculan la motivación con el aprendizaje significativo. Dentro de este concepto de aprendizaje, MA habla que para lograrlo se necesitan refuerzos positivos, ambientes estimulantes, generar la sensación de satisfacción y de éxito en el niño. Complementando la idea anterior GZ postula al placer como agente movilizador; el placer de sentir progreso, el placer de disfrutar las actividades, en el sentido en que la implicancia de lo emotivo es fundamental dentro de la iniciación deportiva y su proceso de aprendizaje. Además, GZ agrega “Tan importante como formar un equipo es formar lazos entre las personas” lo que concuerda de manera directa con lo postulado por MA cuando hace referencia a un ambiente estimulante donde sus pares también practiquen el deporte, lo que se traduce en una mayor adhesión por medio de la imitación, que es propia de esa edad como explica GZ que, si el chico tiene a sus amigos en el deporte, va a ir al deporte buscando los lazos afectivos.

Tanto MA como GZ hablan del aprendizaje significativo vinculado a experiencias afectivas, tal cual como menciona Joseph Novak dentro de su teoría educativa desde un punto

de vista humanista, donde el evento educativo debe estar íntimamente relacionado con lo afectivo. Asimismo, MA habla sobre un ambiente estimulante, que propicie la predisposición del estudiante hacia el aprendizaje, tal cual como lo menciona Ausubel dentro de su teoría del aprendizaje significativo y la predisposición del estudiante frente al evento educativo a diferencia de un aprendizaje mecánico, que vendría siendo únicamente un aprendizaje de memoria.

Por otro lado se establece una relación importante entre lo que vendría siendo la creación de un aprendizaje significativo relacionado a lo afectivo producto del reforzamiento, al que MA se refiere como una herramienta emocional importante para el niño al momento de realizar la práctica deportiva, a esto se le suma lo que agrega GZ sobre la retro alimentación como herramienta de corrección pero desde el punto de vista afectivo, con tal de generar un ambiente emocional favorable para el aprendizaje.

Bajo las ideas de JA, este menciona que los requisitos motrices mínimos para el béisbol son: lanzar, atrapar, correr y batear. He de destacar que todos los requisitos mencionados por JA mantiene una correlación directa con las definiciones de Baker, Gallahue y Mc Clenaghan. No obstante, establecer que el patrón de batear al manifestarse en forma de <<patrón específico>> se desarrolla de diferentes formas en cada sociedad, donde JA infiere que en algunos países este patrón puede enfrentar dificultades, puesto que no se encuentra desarrollado (por ejemplo, en Chile), como en otros sí, donde el patrón de batear ya es parte de la cultura (ejemplo: Norteamérica, caribe, parte de Europa y de Asia). Por ello, y como menciona Garzón & Herrera los patrones motores son prácticas fundamentales y necesarias para el desarrollo de destrezas más complejas, necesarias para ser partícipe de una gran variedad de actividades, abriendo más posibilidades de fortalecimiento o desarrollo de *patrones específicos*.

JA menciona como requisito mínimo para la práctica de las habilidades del béisbol un espacio abierto, por ejemplo, una multi-cancha. JA es claro y enfático que, para el béisbol profesional, si se requiere de un espacio amplio, pero para comenzar con la práctica de este deporte no se necesita de un espacio tan grande, es más, la misma realidad de un colegio es idónea para su práctica.

Las jugadas o acciones en el béisbol involucran un tiempo bastante limitado, la unión de los patrones motores (cadenas coordinativas) para el desarrollo de una acción o jugada requiere

de una precisión elevada a nivel coordinativo, JA detalla que es uno de los pocos deportes de pelota que no utiliza un objeto adicional para poder golpearlo salvo el bate, el cual debe moverse contra el tiempo para golpear la pelota, para luego de golpearla comenzar una carrera lo más veloz posible hasta la base, con el fin de mantenerse en juego.. Mencionar, que producto de la maduración nerviosa, el menor evolucionara sus capacidades coordinativas en especial las de acoplamiento, es decir, unir de forma sucesiva patrones motores, por ejemplo: correr y saltar, correr-atrapar y lanzar, correr-atrapar. La revista Iberoamérica de educación a estas habilidades las detalla cómo habilidades motrices combinadas o simple cadenas motrices, las cuales unen las habilidades como eslabones. JA detalla que, el atleta, deportista o persona que pueda ocupar el sistema nervioso central de la manera más efectiva, inteligente y eficaz posible, será el que tendrá éxito y es el que va a tener su espacio, es el que alcanzara sus propósitos o metas, allá es donde hoy día se debe apuntar, a el entrenamiento del sistema nervioso central.

JA establece que los beneficios de la práctica de béisbol son infinitos. El béisbol desarrolla un sistema de trabajo que es totalmente diferente a cualquier deporte, la misma comunicación que debe existir en el béisbol, la empatía que se desarrolla en cada jugada. JA no duda y pormenoriza que, mis actos tienen repercusión en la jugada por tanto injerencia en el resultado de un equipo. JA al instante de destacar la formación que entrega el béisbol a los niños, inmediatamente la podemos asociar a conceptos empleados por Rob Thorpe donde en fragmentos de la base de su modelo comprensivo, establece las relaciones sociales a través de la participación en el deporte, de modo que hasta los menos habilidosos pueden sentir interés o inquietudes por el tema. JA finalmente enfatiza y destaca que el béisbol resulta un lenguaje universal, no importa el idioma que se hable, sino que, tan solo conociendo el reglamento y el juego, da lo mismo la nacionalidad.

Análisis de bibliografía.

Con respecto a los fundamentos según cada rol, los jugadores deberán como mínimo tener madura o adquirida cada una de las habilidades básicas involucradas en cada posición. De acuerdo con esto, se analizarán los roles con los fundamentos básicos propios de cada rol:

Pitcher (P): para que el pitcher pueda desempeñarse correctamente en el campo de juego es necesario que tenga maduro las habilidades básicas de: lanzamiento y pitcheo, recepción,

carrera y bateo (este último no siendo de los principales para esta posición). El fuerte en esta posición es el pitcheo.

Catcher (C): para desempeñarse como catcher es necesario tener maduros las habilidades de: Lanzamiento, recepción de catcher, bateo y carrera. El fuerte en esta posición es la recepción y el bateo.

1° Base (1B): para desempeñarse como primera base es necesario tener maduro las habilidades de: lanzamiento, recepción, bateo y carrera. El fuerte en esta posición es la recepción y el bateo.

2° Base 2B): para desempeñarse como segunda base es necesario tener maduro las habilidades de: lanzamiento, recepción, bateo y carrera. El fuerte en esta posición es la recepción, lanzamiento, carrera y bateo.

3° Base (3B): para desempeñarse como tercera base es necesario tener maduro las habilidades de: lanzamiento, recepción, carrera y bateo. El fuerte en esta posición es la recepción, lanzamiento, carrera y bateo.

Short Stop (SS): para desempeñarse como short stop es necesario tener maduro las habilidades de: lanzamiento, recepción, carrera y bateo. El fuerte en esta posición es la recepción, lanzamiento, carrera y bateo.

Left fielder (LF): para desempeñarse como left fielder es necesario tener maduro las habilidades de: lanzamiento, recepción, carrera y bateo. El fuerte en esta posición es la recepción, lanzamiento, carrera y bateo.

Center fielder (CF): para desempeñarse como center fielder es necesario tener maduro las habilidades de: lanzamiento, recepción, carrera y bateo. El fuerte en esta posición es la recepción, lanzamiento, carrera y bateo.

Right fielder (RF): para desempeñarse como Right fielder es necesario tener maduro las habilidades de: lanzamiento, recepción, carrera y bateo. El fuerte en esta posición es la recepción, lanzamiento, carrera y bateo.

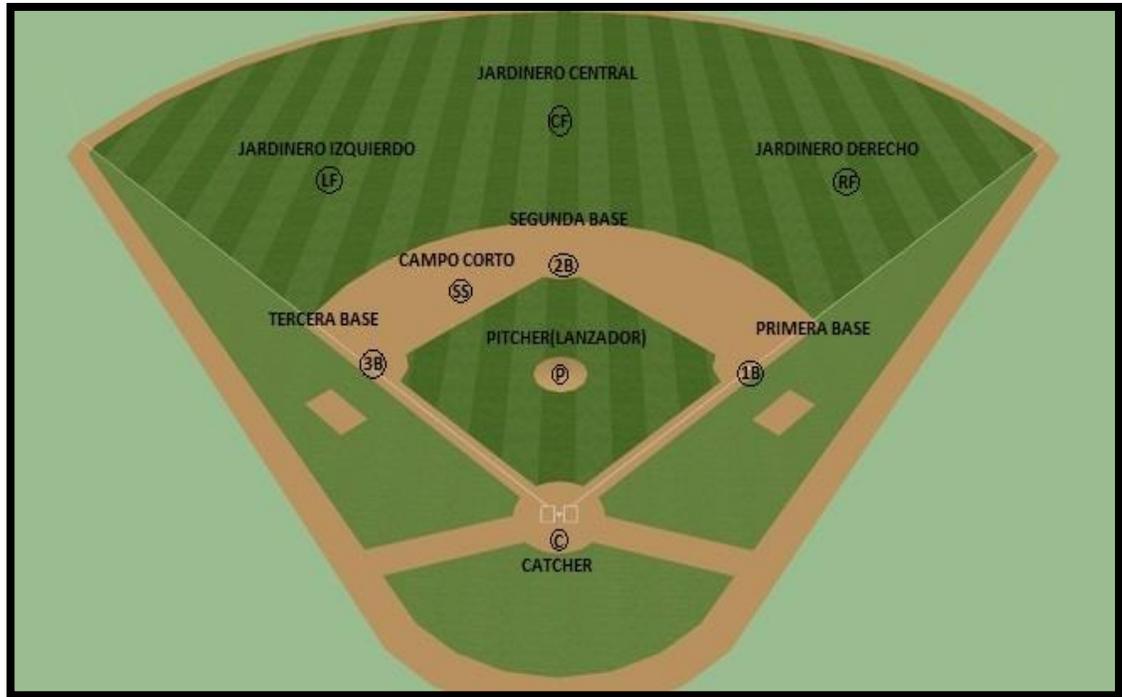


Ilustración 16 cancha de béisbol con sus respectivos jugadores según ubicación.

En cuanto a las capacidades motrices en los diferentes rangos etarios, se tomarán las ideas de los autores citados en esta investigación y se analizarán.

En primera instancia Gallahue junto con Donnelly establecen una relación entre edad y desarrollo motor, la cual concuerda con lo establecido por Batalla, en el punto en que las habilidades motrices evolucionan con la edad y se desarrollan dependiendo del contexto en el que el individuo se desempeñe, partiendo por *conductas motoras innatas* que son generalizadas, poco específicas y *rudimentarias*. A esto se agrega lo postulado por Narbaiza, quien hace una diferencia entre habilidad motriz y destreza motriz, diferenciándolas por la capacidad natural o adquirida para realizar trabajos de mayor o menor dificultad, siendo habilidad motriz como “*capacidad o disposición natural del hombre para la realización de ciertos trabajos con soltura*” y destreza motriz como “*la capacidad o disposición adquirida para realizar eficientemente algunos trabajos que requieren mayor nivel de dificultad*”.

Según lo mencionado por Gallahue y Mc Clenaghan en la investigación de Garzón y Herrera (2016) existirían 3 estadios fundamentales asociados a diferentes rangos etarios, como se puede ver en el siguiente cuadro:

Fase los movimientos fundamentales, entre los dos y catorce años.	
Estadio	Edades
Inicial	Entre 2 y los 3 años
Elemental	entre 4 y los 5 años
Madurez	Entre 6 y los 7 años

Tabla 6 Fase de los movimientos fundamentales, entre los dos y catorce años.

Agregando lo establecido por Gallahue y Mc Clenaghan donde establece estos 3 estadios dentro de la fase del desarrollo motor denominada “Fase de habilidades motoras básicas”, cuyo rango de edad va desde los 2 a 7 años, junto a los conceptos trabajados por Barker según Garzón y Herrera, se puede establecer los diferentes criterios para entender cuando se habla de maduración de las diferentes habilidades motrices básicas, teniendo como rango de edad de máxima maduración entre los 7 y 9 años, como se muestra en el siguiente cuadro resumen según Barker:

Edad de máxima maduración según criterios de Barker					
Habilidades básicas	5 años	6 años	7 años	8 años	9 años
Atrapar-atajar			X		
Carrera					X
Salto vertical					X
Lanzamiento sobre la cabeza					X
Salto horizontal				X	

Tabla 7 Edades de máxima maduración según criterios de Baker

Según lo anterior para una orientación correcta en cuanto a las teorías declaradas por Gallahue y Mc Clenaghan en donde trabajan en diferentes fases del desarrollo motor, con sus respectivos estadios de desarrollo separados por rangos etarios, se entrega el siguiente cuadro resume:

Periodo cronológico	Fase del desarrollo motor	Estadios del desarrollo motor
14 años +	Fase de habilidades motrices especializadas	Estadio especializado
11 – 13 años	Fase de habilidades motrices específicas	Estadio específico
7 – 10 años	Fase de habilidades motrices básicas (movimientos fundamentales)	Estadio transicional
6 – 7 años		Estadio maduro
4 – 5 años		Estadio elemental
2 – 3 años		Estadio inicial
1 – 2 años		Estadio de pre-control
1 año	Fase de movimientos rudimentarios	Estadio de inhibición refleja
4 meses – 1 año	Fase de movimientos reflejos	Estadio de procesamiento

Tabla 8 fases del desarrollo motor con sus respectivos estadios del desarrollo motor según rangos etarios.

Tomando en consideración las congruencias entre lo establecido por Gallahue y Mc Cleenaghan (1982) y lo que plantea Barker en la investigación de Garzón y Herrera (2016) el rango etario donde se refleja la maduración de las habilidades motrices básicas sería entre los 7 y 9 años.

En síntesis:

- ✓ Se presentaron los datos seleccionados que serán analizados según tópicos.
- ✓ Se recopila la información obtenida de la entrevista y se complementa con la información obtenida de la bibliografía empleada en esta investigación.
- ✓ Finalmente se construye la base teórica de la propuesta metodológica.

CAPÍTULO V: PROPUESTA METODOLÓGICA

ORIENTACIONES PARA IMPLEMENTAR EL PROGRAMA

Promover la actividad física y la recreación.

La idea de esta propuesta o programa es incentivar el desarrollo de actividades físicas mediante la importancia de la necesidad humana de la recreación, asociándolo a actividades predeportivas y deportivas que propicien el aumento del bagaje motor, con el fin de generar o establecer un desarrollo motor general para satisfacer las competencias de psicomotricidad necesarias para un espectro amplio de deportes, además de realizar un acercamiento deportivo al béisbol.

Oportuna instancia de integración.

El propósito de llevar a cabo instancias de integración oportunas es en primer lugar disponer del respeto hacia la diversidad existente y que componen las distintas sociedades. Asimismo, propiciar instancias donde el educando interactúe con distintas realidades o contextos, los cuales por medio de la interacción se traducirán en un potencial de desarrollo significativo.

Tiempo, espacio, materiales y recursos.

La organización del tiempo, los espacios, los materiales y los recursos es flexible. Una correcta adaptación de cada uno de ellos y con un marco cognoscitivo claro del educador, producirá en el desarrollo de las actividades las oportunidades necesarias para el aprendizaje. Asimismo, el trabajo del educador debe contener orientaciones hacia hábitos de cuidado y respeto por los recursos, la infraestructura y los materiales, donde la preservación de cada uno de estos sea una consigna diaria.

Relevancia de lo afectivo en el aprendizaje.

Desde el origen de la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel que se habla de la importancia de la predisposición del educando hacia el evento educativo. Es aquí precisamente donde toma protagonismo la afectividad como uno de los tantos puntos determinantes para propiciar un aprendizaje significativo.

El educador debe velar, siempre que se le sea posible, un ambiente afectivo positivo para el educando, con el fin de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto se logra realizando

actividades que fortalezcan los lazos afectivos entre los educandos y además los lazos entre el educador y el alumnado. Agregar también que se debe tener sumo cuidado con situaciones que puedan promover el conflicto, pero sin dejar de lado la sana competencia.

Junto con la propuesta metodológica se propone una guía detallada de las técnicas del Béisbol, para aquellos profesores y estudiantes que conozcan poco el deporte, así como una guía sobre el desarrollo de los patrones motrices a la base de esta práctica.

ORIENTACIONES PARA PLANIFICAR EL APRENDIZAJE

Con los diferentes estímulos y desarrollos que perciben los niños, las diferencias entre estos se potencian, haciendo muy difícil la labor del docente al momento de querer establecer parámetros de trabajo iguales para todos. Es por esto que toma real importancia el principio número dos del entrenamiento “Principio de la individualidad” el cual señala que se deben respetar las diferentes características de cada individuo. Esto llevado al ámbito educacional, específicamente a la educación física, quiere decir que cada alumno tiene capacidades diferentes por lo que no se le debe exigir lo mismo a cada uno, puesto que hay que respetar las necesidades individuales de aprendizaje, esto incluye, tiempos, formas, materiales, espacios, etcétera. Todo lo involucrado al proceso de aprendizaje debe ser visto cómo único para cada alumno.

INICIACIÓN DEPORTIVA COMPRENSIVA

La idea de una iniciación deportiva comprensiva nace de centrar el aprendizaje en formas simples de prácticas y accesible para todo educando. El *proceso* de aprendizaje se convierte en el objetivo primordial, el cual estará centrado en el alumno. Asimismo, debe considerarse como un periodo de adquisición de habilidades, de socialización, de relaciones sociales y de enseñanza-aprendizaje. Las recomendaciones de una iniciación deportiva comprensiva establecen un proceso en el cual se privilegie la formación multideportiva, que permita al educando en el futuro elegir bajo sus criterios el deporte en el que se especializará, alumno que tendrá una base integral sólida en relación con sus competencias motoras.

ORIENTACIONES PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE

Prueba diagnóstica

La importancia de la prueba de diagnóstico radica en las diferencias de las diferentes condiciones de entrada que tendrán los alumnos en base a los objetivos de aprendizajes que se esperan desarrollar en ellos. Además de tener una idea sólida de la base que cada alumno tiene, es importante tener claro que para el desarrollo de este programa se deben tener ciertos requisitos mínimos en cuanto a habilidades motrices básicas, lo que justifica aún más el uso de una prueba de diagnóstico para el correcto desarrollo de esta propuesta educativa a la iniciación deportiva comprensiva al béisbol.

Como elaborar herramienta de evaluación

Al igual como establece el Ministerio de Educación (MINEDUC) las herramientas de evaluación deben ser elaboradas a partir de los Objetivos de Aprendizajes, con la intención de observar en qué grado se cumplen. Se recomienda diseñar la evaluación junto a la planificación y considerar los siguientes pasos:

- Identificar los Objetivos de aprendizaje y los indicadores de evaluación sugeridos en el presente programa de estudio.
- Establecer criterios de evaluación
- Para su formulación es necesario entender que es un proceso, por ende, no se evalúa el instante, sino que la trayectoria del evento evaluativo. Por lo que se sugiere que se realicen evaluaciones diagnósticas y controles posteriores para ir evidenciando su aprendizaje, teniendo como una etapa determinante la evaluación final, con el fin de evaluar los aprendizajes obtenidos durante las diferentes fases de aprendizaje.
- Usar instrumentos adecuados de evaluación y métodos basados en el trabajo individual y grupal de los alumnos.
- Dedicar un tiempo razonable a comunicar los resultados de la evaluación a los estudiantes. Se requiere crear un clima adecuado para que el alumno se vea estimulado a identificar sus errores y a considerarlos como una oportunidad de aprendizaje. El

docente debe ajustar su planificación de acuerdo con los logros de aprendizaje de los estudiantes.

PROCESO EVALUATIVO: ENTENDER EL APRENDIZAJE COMO UN PROCESO

El proceso de evaluación actual está centrado en el que podría denominarse una heteroevaluación, la cual es un proceso que nace desde el profesor hacia el estudiante, es decir, este tipo de evaluación enfatiza los resultados sobre el proceso. El nuevo discurso evaluativo apunta hacia la autoevaluación y la co-evaluación privilegiando indiscutiblemente los aprendizajes logrados por el estudiante. Por ello, el proceso evaluativo realizado desde la perspectiva del proceso se centra, en una primera instancia, en establecer un diagnóstico de cada estudiante. En segunda instancia llevar controles periodos que permita observar la asimilación de los contenidos de los participantes y finalmente observar el proceso en su plenitud para comenzar una nueva fase en el educando.

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA EDUCATIVO DE INICIACIÓN DEPORTIVA COMPRENSIVA AL BÉISBOL

La estructura de este programa educativo se dividirá en 3 fases, las cuales dentro de este documento se distribuirán en secciones para su mejor entendimiento. Cada fase de este programa contará con:

Propósito

Un párrafo breve que resume el objetivo formativo de la fase. Se detalla los aprendizajes que se esperan por parte del estudiante, además de dar una idea general de lo que se trabajará durante este proceso.

Conocimientos previos

Lista ordenada y concisa de los conceptos que el estudiante debe manejar antes de iniciar cada fase.

Palabras clave

Vocabulario esencial que los estudiantes deben adquirir durante cada fase.

Objetivos de Aprendizaje

Son los Objetivos de Aprendizaje, a partir de ahora OA, de las Bases Curriculares que fueron adaptadas para este programa. Se refieren a las habilidades, actitudes y conocimientos que buscan favorecer el desarrollo integral del estudiante. En cada fase se explicitan los OA a trabajar.

Indicadores de Evaluación

Los indicadores de evaluación son formulaciones simples y breves en relación con el objetivo de aprendizaje al cual están asociados., y permiten al profesor evaluar el logro del objetivo. Cada OA cuenta con varios indicadores. Estos indicadores son de carácter sugerido, por ende, se pueden modificar a conveniencia del docente.

Ejemplos de actividades

Consiste en un listado de actividades tipo, para ayudar al docente en su labor de crear las actividades necesarias para cada Fase de trabajo. Estas actividades están descritas en un lenguaje simple y centrado en el aprendizaje.

MODELO	ELEMENTOS DE LA ESTRATEGIA DE INTERVENCION		
	PROGRESION	TIPO DE TAREA	COMUNICACION
COMPENSIVO	1° fase Globalidad del juego no especifico	Tarea semiespecificas o inespecificas (1° fase) y tareas especificas (2° y 3° fase) tareas semidefinidas de tipo II.	Información inicial Canal: verbal o visual Intención: describir.
	2° fase juego modificado, especifico		Retroalimentación Intención: reforzar positivamente y provocar a reflexión
	3° fase juego deportivo		

Tabla 9 Resumen del modelo comprensivo según fases con sus respectivos tipos de tareas.

Objetivos de aprendizaje.

Habilidades motrices.

OA_1 Demostrar control en la ejecución de las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, por

ejemplo, atrapar un objeto con una mano a diferentes alturas, desplazarse boteando un objeto en zigzag y saltar, caminar sobre una base a una pequeña altura y realizar un giro de 360° en un solo pie.

OA_2 Ejecutar juegos colectivos y crear estrategias con el apoyo del docente para resolver problemas en relación con el tiempo, el espacio y el número de personas, por ejemplo, dar cinco pases sin que el equipo rival lo intercepte o sin que el objeto caiga.

OA_3 Practicar juegos predeportivos con reglas y espacios adaptados, aplicado los principios generales de juego, como acoplarse en ataque y replegarse en defensa, utilizar el campo de juego a lo largo y ancho o reconocer el espacio del adversario.

OA_4 Ejecutar actividades físicas y/o lúdicas en diferentes entornos, aplicando medidas para conservar limpios y ordenados los espacios, como:

- Jugar en plazas activas
- Jugar un partido en la plaza o la playa
- Realizar caminatas en el entorno natural
- Andar en bicicleta en un parque o un camino rural.

OA_5 ejecutar movimientos o elementos de danzas tradicionales de forma coordinada, utilizando actividades rítmicas y lúdicas de forma individual o grupal.

Vida activa y saludable.

OA_6 ejecutar actividades físicas de intensidad moderada a vigorosa que desarrollen la condición física por medio de la práctica de ejercicios de resistencia cardiovascular, fuerza, flexibilidad

OA_7 Practicar de manera regular y autónoma actividades físicas de intensidad moderada a vigorosa, como saltar la cuerda y caminar hasta el colegio.

OA_8 Medir y registrar las respuestas corporales provocadas por la actividad física mediante el pulso o utilizando escalas de percepción de esfuerzo.

OA_9 Practicar actividades físicas en forma segura, demostrando la adquisición de hábitos de higiene, posturales y de vida saludable, como utilizar protección solar, lavarse y

cambiarse de ropa después de la clase, hidratarse con agua, comer una colación saludable después de la práctica de actividad física.

Seguridad, juego limpio y liderazgo.

OA_10 practicar actividades físicas y/o juegos colectivos con responsabilidad y honestidad, cumpliendo las reglas y los roles asignados, respetando las decisiones de la autoridad, y organizar equitativamente los equipos.

OA_11 practicar actividades físicas, demostrando comportamientos seguros como:

- Realizar un calentamiento en forma apropiada
- Utilizar de manera adecuada los materiales y las instalaciones para evitar el riesgo personal y de otros
- Escuchar y seguir instrucciones
- Asegurar que el espacio está libre de obstáculo

Actitudes.

- Valorar los efectos positivos de la práctica regular de actividad física en la salud
- Demostrar disposición a mejorar su condición física e interés por practicar actividad física de forma regular.
- Demostrar confianza en sí mismos al practicar actividad física
- Demostrar disposición a participar de manera activa en la clase.
- Promover la participación equitativa de hombres y mujeres en toda actividad física o deporte.
- Respetar la diversidad física de las personas, sin discriminar por características como altura, peso, color de piel o pelo, etc.
- Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.
- Demostrar disposición al esfuerzo personal, superación y perseverancia.

FASE 1

Propósito.

Acercar al niño al área deportiva, mediante trabajos de carácter global sin encasillar al alumno en un deporte en específico, con el fin que desarrolle un bagaje motriz necesario para la implementación de trabajos más específicos propios del deporte a trabajar, el Béisbol.

En esta fase se trabajarán diferentes deportes abordados en forma de juegos predeportivos con especial mención en aquellos con mayor relación al Béisbol.

Palabras clave.

Habilidades motrices básicas, multilateral, juegos predeportivos.

Objetivos de aprendizaje.

OA_1:

- Perfeccionan la ejecución para controlar las habilidades motrices en variadas secuencias de movimiento para alcanzar un objetivo: por ejemplo: lanzan y giran antes de atrapar; corren y saltan, lanzan y atrapan.
- Correr con amplitud de zancada, marcando la fase aérea.
- Realizan salto largo, utilizando impulso de tronco y brazos; demuestran control y coordinación durante la fase aérea del salto.
- Saltan una cuerda mientras se desplazan corriendo.
- Patean un balón antes de que caiga al suelo.
- Usan habilidades motrices de locomoción para optimizar su ejecución u obtener un resultado; por ejemplo: correr para saltar más alto o más lejos.
- Mantienen el control de su cuerpo en superficies pequeñas; por ejemplo: sobre una cuerda ubicada a unos cincuenta centímetros del suelo.

OA_2:

- Resuelven tareas motrices dadas por el docente en relación con el tiempo, espacio y número de personas.
- Resuelven problemas motrices que se les presentan al momento de ejecutar la actividad.

- Analizan en forma grupal si las estrategias seleccionadas fueron adecuadas para cumplir el objetivo.
- Resuelven en forma colaborativa problemas que se dan en el juego.

OA_3:

- Ejecutan juegos adaptados en espacios y con reglas simples que ponen en práctica algunos fundamentos elementales de deportes colectivos.
- Reconocen el juego como objeto de diversión y de aprendizaje de futuros deportes individuales y colectivos.
- Ejecutan juegos predeportivos colectivos, utilizando principios básicos de juego: acompañar la jugada, visión periférica, utilizar las dimensiones del terreno de juego, jugar con y sin implemento, simpleza.

OA_9:

- Identifican acciones en que las posturas sean perjudiciales para el organismo.
- Incrementan hábitos de higiene personal y grupal; por ejemplo: se limpian y secan los pies, se duchan y se cortan las uñas.
- Identifican las condiciones ambientales y se protegen según las necesidades (sol, frío, calor, lluvia)
- Guiados por el docente, mencionan un beneficio físico o emocional de practicar regularmente actividad física para la salud

OA_10:

- Participan colaborativamente con sus compañeros en un juego o actividad deportiva.
- Organizan equipos sin hacer diferencias.
- Conocen las medidas de precaución que se deben aplicar cuando se practica una actividad en el entorno natural.

- Preparan el material necesario para la realización de una actividad en la naturaleza, asignando funciones a los participantes y velando para que los líderes respondan de manera responsable a las exigencias de la actividad.
- Respetan las diferencias individuales en la ejecución de habilidades motrices.

OA_11:

- Ejecutan un calentamiento en forma correcta antes de la parte principal de la clase.
- Elaboran un listado de medidas de seguridad para usar el material de manera segura y así prevenir accidentes personales y colectivos.
- Recogen el material utilizado en la clase para dejar el espacio libre de obstáculos.
- No abandonan la actividad motriz, aunque el resultado sea adverso.
- Demuestran medidas básicas de seguridad en función de las tareas que van a realizar; por ejemplo: ordenan el material a utilizar, seleccionan los lugares para la práctica de forma segura.

Indicadores de evaluación.

Objetivo de aprendizaje	Indicador de evaluación
OA_1	<ul style="list-style-type: none">• Realizan habilidades de manipulación para lograr un objetivo con éxito:<ul style="list-style-type: none">• Lanzar un balón hacia un objetivo.• Atrapar un balón estando estático.• Atrapar un balón estando en movimiento.• Golpear un balón estático con un bastón.• Golpear un balón en movimiento con un bastón en el suelo.• Golpear un balón en movimiento con un bastón en el aire.• Realizan habilidades de locomoción para lograr un objetivo con éxito:<ul style="list-style-type: none">• Correr alargando la zancada para evitar obstáculos.• Deslizarse luego de correr para lograr un objetivo.• Saltar verticalmente para alcanzar un objeto.• Saltar horizontalmente para alcanzar una distancia objetivo.• Realizan habilidades de estabilidad para lograr un objetivo con éxito.<ul style="list-style-type: none">• Girar sobre su propio eje de forma controlada.• Mantener el equilibrio en diferentes números de puntos de contacto con el suelo.• Saltar en pequeñas plataformas sin perder la estabilidad.• Ejecutan habilidades motrices combinadas mostrando control para alcanzar un objetivo.

<p>OA_2</p> <p>OA_3</p> <p>OA_9</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelven problemas aplicando estrategias colectivas en situación de juegos con dificultades y/o modificaciones. • Aplican estrategias básicas de ataque y defensa en juegos predeportivos. • Resuelven de forma colaborativa problemas que se dan durante el juego. • Ejecutan las tareas motrices entregadas por el profesor o especialista del área, en relación con: número de personas, tiempo y espacio. • Analiza y resuelven en forma grupal y colaborativa los problemas que se dan durante las actividades. • Entiende al juego como un objeto de esparcimiento, siendo al mismo tiempo una forma de aprender. <p>Se practican actividades en base al juego, de tal forma que los alumnos se desarrollen multideportivamente.</p> <p>Conocen la importancia de la toma de resguardo ante los diferentes estados del clima.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Practican hábitos de higiene de manera continua. • Practican hábitos de hidratación durante las clases.
<p>OA_10</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entienden y respetan las reglas de los juegos realizados. • Entienden juegos con roles y cumple su rol dentro de la actividad. • Organizan equipos de forma equitativa. • Realizan las actividades de forma colaborativa. • Conforman equipos sin hacer diferencias. • Son precavidos ante los diferentes contextos, ya sea con el manejo del material o con la infraestructura del lugar. • Respeto por las habilidades motrices de cada compañero. • Escucha, entiende y sigue instrucciones.

OA_11	<ul style="list-style-type: none"> • Asegura un espacio seguro y libre de posibles accidentes. • Conocen la importancia de llevar a cabo un calentamiento y lo realizan de forma adecuada. • Entienden la importancia de la preservación de los espacios, sabiendo los utilizaran otras personas.
--------------	--

Tabla 10 Indicadores de evaluación fase uno.

Ejemplos de actividades.

OA_1

Se distribuyen distintos materiales por el sector donde se desarrollará la clase (por ejemplo: aros, conos, cuerdas, entre otros). A la señal, los alumnos comienzan con a trotar eludiendo los obstáculos de distintas formas: saltando en dos pies, en posición cuadrupedia, corriendo, en forma grupal, entre otras posibilidades.

En parejas, uno de los estudiantes conduce una cuerda arrastrando un extremo por el suelo compañero corre detrás, tratando de pisar la punta libre. Intercambian los roles cuando el compañero logra pisar la cuerda o después de un tiempo determinado por el profesor.

OA_2 y OA_3

Se divide al curso en parejas y se le entrega un balón a cada una. Sentados, ponen el balón entre ambas espaldas; deben levantarse sin que la pelota caiga mientras se trasladan al lugar que indique el profesor en el menor tiempo posible.

Trotan por el sector de la clase y a la señal del docente deben conformar grupos, los cuales deben realizar una letra del abecedario en el piso lo más rápido posible, utilizando a todos los integrantes del grupo.

OA_9

Al inicio de la clase y guiados por el profesor, explican la importancia de hidratarse durante la práctica de ejercicio físico. Además, explicar ciertas situaciones corporales que se producen con

la actividad física, por ejemplo: el por qué se produce la sed, por qué se transpira, entre otras situaciones.

Durante el desarrollo de la clase (siendo posible en el calentamiento, desarrollo o cierre) el docente pregunta cuán importante es protegerse ante las distintas situaciones del clima a la cual es susceptible la clase. Así mismo el profesor pregunta sobre los implementos de aseo necesarios utilizados al finalizar la clase. Los alumnos deberán cambiar su tenida deportiva y realizar el aseo personal pertinente.

OA_10

El profesor Explica que son los principios generales de juego y reflexiona junto a sus alumnos en que situaciones de los juegos realizados en clase estuvieron presentes; por ejemplo: acompañar la jugada, jugar utilizando todo el espacio a lo largo y ancho, entre otros.

Se enfrentan dos equipos. Cada equipo tiene un aro colocado en el piso en su territorio e intentarán llegar al del equipo contrario con un balón, dándose pases. Si un alumno es tocado por el contrincante, debe entregar el balón al equipo contrario. Si logran colocar el balón dentro del aro, se suman un punto. Gana aquel que obtenga la mayor cantidad de puntos y que haya cumplido con todas las reglas que el profesor haya manifestado previamente.

OA_11

Los estudiantes guiados por el docente explican la importancia de realizar un calentamiento. Además, Señalan diferentes ejercicios que pueden incorporar en el calentamiento.

El docente explica la importancia de mantenerse dentro de los límites establecidos. Luego el profesor dirá un animal aleatorio el cual deberán representar de la mejor manera utilizando el lugar respetando a los demás compañeros. Luego el espacio disminuye sucesivamente.

FASE 2

Propósito.

Los alumnos se enfrentan a nuevos contextos específicos, los cuales por medio del juego modificado establecen nuevas formas de desarrollar las habilidades motrices. Al mismo tiempo, el tipo de tarea también se plantea de forma específica. En la fase 2 el acercamiento al béisbol se visualiza por medio de la tarea, la cual se enfrenta a situaciones propias de beisbol, ante esto los tipos de tareas son planificados en función de preparar las habilidades motrices para la fase 3.

Palabras clave.

Juego modificado, tarea específica, habilidades motrices, táctica.

Objetivos de aprendizaje.

OA_2:

- Resuelven tareas motrices dadas por el docente en relación con el tiempo, espacio y número de personas.
- Resuelven problemas motrices que se les presentan en relación con el espacio, en contexto de situación de juego.
- Ejecutan juegos colectivos con diferentes condicionantes y variable.
- Analizan en forma grupal si las estrategias seleccionadas fueron adecuadas para cumplir el objetivo, en situación de juego.
- Resuelven en forma colaborativa problemas que se dan en el juego.

OA_3:

- Ejecutan juegos adaptados en espacios y con reglas simples que ponen en práctica algunos fundamentos elementales de deportes colectivos.
- Reconocen el juego como objeto de diversión y de aprendizaje de futuros deportes individuales y colectivos.
- Ejecutan juegos predeportivos colectivos, utilizando principios básicos de juego: acompañar la jugada, visión periférica, utilizar las dimensiones del terreno de juego, jugar con y sin implemento, simpleza.

- Elaboran actividades que impliquen ataque y defensa, buscando objetivos: goles, canastas, ensayos, toques de suelo, etc.

OA_9:

- Identifican acciones en que las posturas sean perjudiciales para el organismo.
- Incrementan hábitos de higiene personal y grupal; por ejemplo: se limpian y secan los pies, se duchan y se cortan las uñas.
- Identifican las condiciones ambientales y se protegen según las necesidades (sol, frío, calor, lluvia)
- Guiados por el docente, mencionan un beneficio físico o emocional de practicar regularmente actividad física para la salud

OA_10:

- Participan colaborativamente con sus compañeros en un juego o actividad deportiva.
- Organizan equipos sin hacer diferencias.
- Conocen las medidas de precaución que se deben aplicar cuando se practica una actividad en el entorno natural.
- Preparan el material necesario para la realización de una actividad en la naturaleza, asignando funciones a los participantes y velando por que los líderes respondan de manera responsable a las exigencias de la actividad.
- Respetan las diferencias individuales en la ejecución de habilidades motrices.

OA_11:

- Ejecutan un calentamiento en forma correcta antes de la parte principal de la clase.
- Elaboran un listado de medidas de seguridad para usar el material de manera segura y así prevenir accidentes personales y colectivos.
- Recogen el material utilizado en la clase para dejar el espacio libre de obstáculos.

- No abandonan la actividad motriz, aunque el resultado sea adverso.
- Demuestran medidas básicas de seguridad en función de las tareas que van a realizar; por ejemplo: ordenan el material a utilizar, seleccionan los lugares para la práctica de forma segura.

Indicadores de evaluación.

Objetivo de aprendizaje	Indicador de evaluación
<p>OA_2</p> <hr/> <p>OA_3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizan habilidades de manipulación para lograr un objetivo con éxito: <ul style="list-style-type: none"> • Lanzar un balón hacia un objetivo. • Atrapar un balón estando estático. • Atrapar un balón estando en movimiento. • Golpear un balón estático con un bastón. • Golpear un balón en movimiento con un bastón en el suelo. • Golpear un balón en movimiento con un bastón en el aire. • Realizan habilidades de locomoción para lograr un objetivo con éxito: <ul style="list-style-type: none"> • Correr alargando la zancada para evitar obstáculos. • Deslizarse luego de correr para lograr un objetivo. • Saltar verticalmente para alcanzar un objeto. • Saltar horizontalmente para alcanzar una distancia objetivo. • Realizan habilidades de estabilidad para lograr un objetivo con éxito. <ul style="list-style-type: none"> • Girar sobre su propio eje de forma controlada.

	<ul style="list-style-type: none"> • Mantener el equilibrio en diferentes números de puntos de contacto con el suelo. • Saltar en pequeñas plataformas sin perder la estabilidad. <p>Ejecutan habilidades motrices combinadas mostrando control para alcanzar un objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resuelven problemas aplicando estrategias colectivas en situación de juegos con dificultades y/o modificaciones. • Aplican estrategias básicas de ataque y defensa en juegos predeportivos. • Resuelven de forma colaborativa problemas que se dan durante el juego. • Ejecutan las tareas motrices entregadas por el profesor o especialista del área, en relación con: número de personas, tiempo y espacio. • Analiza y resuelven en forma grupal y colaborativa los problemas que se dan durante las actividades. • Entiende al juego como un objeto de esparcimiento, siendo al mismo tiempo una forma de aprender. <p>Se practican actividades en base al juego, de tal forma que los alumnos se desarrollen multideportivamente.</p>
OA_9	<ul style="list-style-type: none"> • Conocen la importancia de la toma de resguardo ante los diferentes estados del clima. • Practican hábitos de higiene de manera continua. • Practican hábitos de hidratación durante las clases.
OA_10	<ul style="list-style-type: none"> • Entienden y respetan las reglas de los juegos realizados. • Entienden juegos con roles y cumple su rol dentro de la actividad. • Organizan equipos de forma equitativa.

OA_11	<ul style="list-style-type: none"> • Realizan las actividades de forma colaborativa. • Conforman equipos sin hacer diferencias. • Son precavidos ante los diferentes contextos, ya sea con el manejo del material o con la infraestructura del lugar. <p>Respeto por las habilidades motrices de cada compañero.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escucha, entiende y sigue instrucciones. • Asegura un espacio seguro y libre de posibles accidentes. • Conocen la importancia de llevar a cabo un calentamiento y lo realizan de forma adecuada. • Entienden la importancia de la preservación de los espacios, sabiendo que los utilizarán otras personas.
--------------	--

Tabla 11 Indicadores de evaluación, fase 2

Ejemplos de actividades.

OA_2 y OA_3

Ejercicios para lanzar y atrapar:

1.- en parejas y de frente al compañero con una rodilla al piso, lanzar un balón el cual pueda enviar con una mano, mientras el compañero atraparé el balón con las dos manos y repetirá el lanzamiento realizado por el compañero. Luego realizar el mismo ejercicio de lanzar a un compañero, pero de pie, con una pierna adelantada y sin despegar los pies del piso enviar al compañero.

2.- coloque a los alumnos en una fila de uno en fondo frente a una pared a una distancia de diez metros (la distancia puede variar de acuerdo con la edad y aptitudes de los alumnos). Previamente dibuje en la pared un cuadro de 30 cm por lado a 1.5 metros de altura. En seguida, indique al jugador de enfrente de la columna que lance la pelota tratando de pegarle al cuadrado para inmediatamente pasar a formarse atrás con el propósito de permitir que el siguiente alumno atrape el balón, y así sucesivamente.

Ejercicios de fildeo rollings y flys:

1.- coloque a los alumnos en posición de listos de acuerdo con la figura 1, con una separación de aproximadamente cinco metros entre cada uno de ellos. De una pelota al jugador “A”. “A” le lanza un rolling a “C”, después “C” lanza a “E” y “E” a “B”, “B” a “D” y “D” de regreso a “A”. Se debe dar un tiempo límite para que los jugadores incrementen la velocidad de sus movimientos y realicen el mayor número de jugadores posibles. Una variación es realizar el ejercicio con dos pelotas al mismo tiempo.

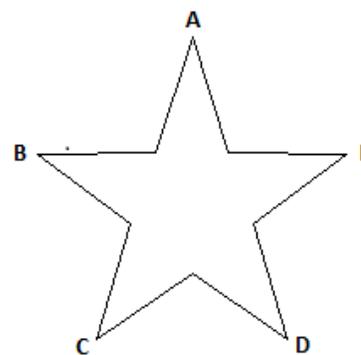


Figura 1 posición de jugadores forma de estrella.

2.- En parejas, a una distancia de cinco metros y en posición de listos, uno de los alumnos envía un rolling (por el piso) a su compañero, este deberá atrapar y lanzar a su compañero también de rolling. La pelota se debe en tres direcciones, una es al centro, al lado izquierdo y hacia el lado derecho.

3.-en tríos, uno del trio tendrá que correr mientras un segundo tendrá una pelota en su mano y un tercero esperando por su turno con una pelota también en su mano. El que corre debe ir velozmente desde el costado de su compañero a unos diez metros de distancia. Cuando el alumno que corre escuche el “ya o va” del compañero debe girarse y mirar hacia arriba y atrapar el fly que el compañero le envió con ambas manos. El compañero que atrapo la pelota vuelve a la fila y el que envió debe correr mientras que el que aguardaba debe lanzar.

4.- en filas y cada uno con una pelota se ubican de frente al profesor. El primero de la fila debe entregar la pelota al profesor, el profesor moverá con su mano la pelota hacia la derecha, centro o izquierda, el alumno debe ir en esa dirección sin perderla de vista la pelota, en cualquier momento el profesor soltara la pelota en forma de fly, fly que el alumno deberá atrapar antes de que la pelota toque el piso. Importante es que las filas no sean extensas, tres alumnos por fila entrega fluidez a este ejercicio.

Ejercicios de bateo:

1.- El niño se coloca en posición normal de bateo. El profesor se coloca justo en frente de él, a unos cinco metros. El docente va lanzando pelotas muy suavemente en dirección al pecho del niño. Este debe batearlas... ¡o lo golpearan! Instinto. Tiros muy suaves, para no provocar daño, para acostumbrarse a pasar el bate en lugar de apartarse.

2.- El profesor Simula situaciones de juego. El docente va realizando lanzamientos diciendo previamente la situación de bolas y strikes. El bateador debe reaccionar de acuerdo con su situación.

Ejercicio corrido de base:

1.- hacer dos filas en home, una por fuera del campo y adelantada (unos dos metros hacia primera base) y la otra por dentro y atrasada. Cuando el profesor de una señal, los primeros de cada fila salen corriendo. El de la fila adelantada, pisa primera y la sobrepasa., volviendo a la primera base por fuera del campo. El de la fila atrasada, dobla primera y llega a segunda obligatoriamente deslizado (solo deslizarse en segunda en ninguna otra base por seguridad). Teniendo un jugador en primera y segunda base los dos primeros de la fila realizan el mismo ejercicio, el de segunda dobla por tercera y llega a home de pie y se coloca de ultimo de la fila de la que no salió. El que se encuentra en primera gira por segunda, llega a tercera, se abre unos metros hacia home y se vuelve a tercera. Con bases llenas el de primera y segunda repiten el ejercicio y el de tercera llega a home y se ubica en la fila de la que no salió.

OA_9

Al inicio de la clase y guiados por el profesor, explican la importancia de hidratarse durante la práctica de ejercicio físico. Además, explicar ciertas situaciones corporales que se producen con la actividad física, por ejemplo: el por qué se produce la sed, por qué se transpira, entre otras situaciones.

Durante el desarrollo de la clase (siendo posible en el calentamiento, desarrollo o cierre) el docente pregunta cuán importante es protegerse ante las distintas situaciones del clima a la cual es susceptible la clase. Así mismo el profesor pregunta sobre los implementos de aseo necesarios utilizados al finalizar la clase. Los alumnos deberán cambiar su tenida deportiva y realizar el aseo personal pertinente.

OA_10

El profesor Explica que son los principios generales de juego y reflexiona junto a sus alumnos en que situaciones de los juegos realizados en clase estuvieron presentes; por ejemplo: mantener siempre la vista la pelota, la importancia de cada rol durante el juego.

Utilizar el material por y para los contextos y tareas que el profesor establece.

El docente les asigna distintas tareas durante la clase; por ejemplo: recolección de material, encargado del botiquín en caso de accidente, limpieza del lugar. Hay que permitir que los alumnos asuman diversos roles en los juegos y demás acciones motrices. Asimismo, es importante promover acuerdos y normas que puedan trasladar a su vida cotidiana, como evitar conductas de violencia durante el juego o saber manejar el triunfo, etc.

OA_11

Al finalizar la clase, ordenan el material, verifican que el espacio utilizado este libre de objetos y, en un dialogo con el profesor, plantean que situaciones les parecieron riesgosas durante la clase.

El docente realiza pregunta como: ¿por qué Hay que saber transportar y guardar los materiales de forma adecuada?

El profesor explica lo fundamental de un buen calentamiento, el cual permite, por ejemplo: prevenir lesiones, además de mejorar el rendimiento deportivo. Un mal calentamiento puede ser causa de múltiples lesiones.

FASE 3

Propósito.

Afianzar los aprendizajes adquiridos en las otras dos fases, trabajando desde un punto mucho más técnico y relacionado con el desempeño de cada rol. Enfocado al rendimiento dentro de la cancha.

Los alumnos deberán enfrenarse a situaciones ya mucho más enfocadas al deporte en sí mismo o situaciones de juego genuinas propias del deporte.

Palabras clave.

Técnica, fundamento básico, ataque, defensa, béisbol, situación de juego, realidad de juego.

Objetivos de aprendizaje.

OA_2:

- Resuelven tareas motrices dadas por el docente en relación con el tiempo, espacio y número de personas.
- Resuelven problemas motrices que se les presentan al momento de ejecutar la actividad.
- Analizan en forma grupal si las estrategias seleccionadas fueron adecuadas para cumplir el objetivo.
- Resuelven en forma colaborativa problemas que se dan en el juego.

OA_3:

- Ejecutan juegos adaptados en espacios y con reglas simples que ponen en práctica algunos fundamentos elementales de deportes colectivos.
- Reconocen el juego como objeto de diversión y de aprendizaje de futuros deportes individuales y colectivos.
- Ejecutan juegos predeportivos colectivos, utilizando principios básicos de juego: acompañar la jugada, visión periférica, utilizar las dimensiones del terreno de juego, jugar con y sin implemento, simpleza.
- Elaboran actividades que impliquen ataque y defensa, buscando objetivos: goles, canastas, ensayos, toques de suelo, etc.

OA_9:

- Identifican grupos de alimentos que aportan beneficios a su crecimiento y desarrollo

- Llevan colaciones que contenga principalmente frutas, lácteos y cereales para el día de la clase de Educación Física y Salud y describen la importancia de esos alimentos en la actividad física.
- Identifican acciones en que las posturas sean perjudiciales para el organismo.
- Incrementan hábitos de higiene personal y grupal; por ejemplo: se limpian y secan los pies, se duchan y se cortan las uñas.
- Identifican las condiciones ambientales y se protegen según las necesidades (sol, frío, calor, lluvia)
- Guiados por el docente, mencionan un beneficio físico o emocional de practicar regularmente actividad física para la salud

OA_10:

- Participan colaborativamente con sus compañeros en un juego o actividad deportiva.
- Organizan equipos sin hacer diferencias.
- Conocen las medidas de precaución que se deben aplicar cuando se practica una actividad en el entorno natural.
- Preparan el material necesario para la realización de una actividad en la naturaleza, asignando funciones a los participantes y velando por que los líderes respondan de manera responsable a las exigencias de la actividad.
- Respetan las diferencias individuales en la ejecución de habilidades motrices.

OA_11:

- Ejecutan un calentamiento en forma correcta antes de la parte principal de la clase.
- Elaboran un listado de medidas de seguridad para usar el material de manera segura y así prevenir accidentes personales y colectivos.
- Recogen el material utilizado en la clase para dejar el espacio libre de obstáculos.
- No abandonan la actividad motriz, aunque el resultado sea adverso.

- Demuestran medidas básicas de seguridad en función de las tareas que van a realizar; por ejemplo: ordenan el material a utilizar, seleccionan los lugares para la práctica de forma segura.

Indicadores de evaluación.

Objetivo de aprendizaje	Indicador de evaluación
OA_2	<ul style="list-style-type: none"> • Realizan habilidades de manipulación para lograr un objetivo con éxito: <ul style="list-style-type: none"> • Lanzar un balón hacia un objetivo. • Atrapar un balón estando estático. • Atrapar un balón estando en movimiento. • Golpear un balón estático con un bastón. • Golpear un balón en movimiento con un bastón en el suelo. • Golpear un balón en movimiento con un bastón en el aire. • Realizan habilidades de locomoción para lograr un objetivo con éxito: <ul style="list-style-type: none"> • Correr alargando la zancada para evitar obstáculos. • Deslizarse luego de correr para lograr un objetivo. • Saltar verticalmente para alcanzar un objeto. • Saltar horizontalmente para alcanzar una distancia objetivo. • Realizan habilidades de estabilidad para lograr un objetivo con éxito. <ul style="list-style-type: none"> • Girar sobre su propio eje de forma controlada.
OA_3	

	<ul style="list-style-type: none"> • Mantener el equilibrio en diferentes números de puntos de contacto con el suelo. • Saltar en pequeñas plataformas sin perder la estabilidad <p>Ejecutan habilidades motrices combinadas mostrando control para alcanzar un objetivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resuelven problemas aplicando estrategias colectivas en situación de juegos con dificultades y/o modificaciones. • Aplican estrategias básicas de ataque y defensa en juegos predeportivos. • Resuelven de forma colaborativa problemas que se dan durante el juego. • Ejecutan las tareas motrices entregadas por el profesor o especialista del área, en relación con: número de personas, tiempo y espacio. • Analiza y resuelven en forma grupal y colaborativa los problemas que se dan durante las actividades. • Entiende al juego como un objeto de esparcimiento, siendo al mismo tiempo una forma de aprender. <p>Se practican actividades en base al juego, de tal forma que los alumnos se desarrollen multideportivamente.</p>
OA_9	<ul style="list-style-type: none"> • Conocen la importancia de la toma de resguardo ante los diferentes estados del clima. • Practican hábitos de higiene de manera continua. • Practican hábitos de hidratación durante las clases.
OA_10	<ul style="list-style-type: none"> • Entienden y respetan las reglas de los juegos realizados. • Entienden juegos con roles y cumple su rol dentro de la actividad. • Organizan equipos de forma equitativa. • Realizan las actividades de forma colaborativa.

	<ul style="list-style-type: none"> • Conforman equipos sin hacer diferencias. • Son precavidos ante los diferentes contextos, ya sea con el manejo del material o con la infraestructura del lugar. <p>Respeto por las habilidades motrices de cada compañero.</p>
OA_11	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha, entiende y sigue instrucciones. • Asegura un espacio seguro y libre de posibles accidentes. • Conocen la importancia de llevar a cabo un calentamiento y lo realizan de forma adecuada. <p>Entienden la importancia de la preservación de los espacios, sabiendo que los utilizaran otras personas.</p>

Tabla 12 Indicadores de evaluación, fase 3.

Ejemplos de actividades.

OA_2 y OA_3

Trabajos de infield o cuadro:

Un bateador un receptor se ubica en home, antes de dar el batazo es importante dar las directrices claras hacia dónde va el batazo. Los infielders se colocan en sus respectivas posiciones.

Serie uno

- 1.- la tercera y la primera base trabajan juntas para la jugada en primera o tercera base.
- 2.- el short stop y la segunda base trabajan juntas para la jugada en segunda base.

Serie dos

- 1.- la tercera base y el short stop trabajan juntos para la jugada en tercera base.
- 2.- la segunda y primera base trabajan juntas para la jugada en primera base.

Serie tres

- 1.- la tercera y segunda base trabajan juntos para la jugada en segunda y tercera base.
- 2.- El short stop y la primera base trabajan juntas para la jugada en segunda y primera base.

Serie cuatro

- 1.- la primera y segunda base lanzan a home.
- 2.- la tercera base y el short stop lanzan a home.

Una vez completa el ciclo, cambiar los roles. Para establecer la actividad como realidad de juego agregar jugadores en base para trabajar los outs.

Trabajo de outfield o jardines:

Para este trabajo deben existir jugadores en el left field, tercera y segunda base, catcher y un fongueador (que da tiros con el bate) en home:

- 1.- se batea un rolling por el left field quien lanza a home.
- 2.- el left field corre hacia el centre field donde atrapa un fly. Fildea y lanza a segunda base
- 3.- Entonces el alumno corre hacia el Right field donde se lanza un rolling, lo fildea y lo lanza a tercera base.
- 4.- por último, el jugador corre hacia el left field donde se lanza un rolling que es fildeado y lanzado de nuevo a home. Completado el circuito por el alumno rotar las posiciones. También se puede comenzar desde el Right field, realizando el recorrido al revés del anterior mencionado.

OA_9

Al inicio de la clase y guiados por el profesor, explican la importancia de hidratarse durante la práctica de ejercicio físico. Además, explicar ciertas situaciones corporales que se producen con la actividad física, por ejemplo: el por qué se produce la sed, por qué se transpira, entre otras situaciones.

Durante el desarrollo de la clase (siendo posible en el calentamiento, desarrollo o cierre) el docente pregunta cuán importante es protegerse ante las distintas situaciones del clima a la cual es susceptible la clase. Así mismo el profesor pregunta sobre los implementos de aseo necesarios utilizados al finalizar la clase. Los alumnos deberán cambiar su tenida deportiva y realizar el aseo personal pertinente.

OA_10

El profesor Explica que son los principios generales de juego y reflexiona junto a sus alumnos en que situaciones de los juegos realizados en clase estuvieron presentes; por ejemplo: mantener siempre la vista la pelota, la importancia de cada rol durante el juego.

Utilizar el material por y para los contextos y tareas que el profesor establece.

El docente les asigna distintas tareas durante la clase; por ejemplo: recolección de material, encargado del botiquín en caso de accidente, limpieza del lugar. Hay que permitir que los alumnos asuman diversos roles en los juegos y demás acciones motrices. Asimismo, es importante promover acuerdos y normas que puedan trasladar a su vida cotidiana, como evitar conductas de violencia durante el juego o saber manejar el triunfo, etc.

OA_11

Al finalizar la clase, ordenan el material, verifican que el espacio utilizado este libre de objetos y, en un dialogo con el profesor, plantean que situaciones les parecieron riesgosas durante la clase.

El docente realiza pregunta como: ¿por qué Hay que saber transportar y guardar los materiales de forma adecuada?

El profesor explica lo fundamental de un buen calentamiento, el cual permite, por ejemplo: prevenir lesiones, además de mejorar el rendimiento deportivo. Un mal calentamiento puede ser causa de múltiples lesiones.

FUNDAMENTOS TÉCNICOS BÁSICOS DEL BÉISBOL

En el siguiente contenido se entrega en detalle todo en relación con la fundamentación técnica del béisbol, describiendo la técnica dependiendo de la posición de juego tanto ofensiva (bateo y corrido de base) como de la defensiva (pitcheo, lanzamiento, recepción y desplazamiento). Los contenidos provienen de las ideas recopiladas desde la Federación Mexicana de béisbol (2015), J. Cañequé (2002) y V. Aguilar (2014).

Técnica del lanzamiento.

Debido a que todas las partes del cuerpo entran en acción al lanzar una pelota de béisbol, es conveniente descomponer la secuencia de lanzamiento en pasos para una mecanización efectiva. Lo anterior, con la finalidad de que el alumno aprenda correctamente cada paso en forma paulatina y no se preocupe de desarrollar todos los movimientos al mismo tiempo (Federación Mexicana de béisbol, 2015, págs. 106-115).

Todas las personas para emplear un buen lanzamiento deben concentrarse en tres aspectos:

- El primero y más importante, es aprender a lanzar la pelota con movimiento apropiado y natural; esto incluye dos puntos, el movimiento del brazo y el movimiento de su cuerpo hasta después de soltar la pelota
- El segundo aspecto es incrementar la fortaleza en su brazo de tal forma que pueda lanzar la pelota a gran distancia, de una manera natural y fluida y alcanzar tan rápido como sea posible, su máximo potencial de acuerdo con su edad.
- El tercer aspecto básico es la certeza de los tiros. De nada servirá imprimir una gran velocidad y lanzar a una gran distancia la pelota si esta no llega al lugar requerido

Estos tres aspectos básicos están relacionados y el desarrollo de uno de ellos conlleva al mejoramiento de los otros. Mientras más natural y fluido se lance la pelota, mayor velocidad se imprime y es más fácil controlar los tiros.

Mecánica del lanzamiento en béisbol.

El lanzamiento siempre debe ser un fundamento que privilegie el tiro por encima del hombro. Se debe emplear siempre esta forma de lanzar la pelota y más aún cuando estamos hablando de alumnos jóvenes, ya que es el movimiento natural del brazo y del hombro, por lo cual los ligamentos, huesos y músculos aún en desarrollo no notaran sobreesfuerzo alguno.

Se transfiere todo el peso del cuerpo hacia el pie de la mano de lanzar, para un lanzador diestro el hombro izquierdo (lanzador zurdo, hombro derecho) queda en dirección al objetivo. Con el giro del cuerpo se saca la pelota del guante, se flexiona la muñeca hacia abajo y el brazo hacia atrás, llevando el codo al mismo nivel del hombro o un poco más arriba (después de realizar un recorrido previo). El antebrazo se coloca casi perpendicular al brazo y la parte posterior de la mano y la muñeca quedan hacia arriba. Se separan las piernas mediante un movimiento de explosión fluido, soltando la pelota por la punta de los dos primeros dedos. Además, la vista siempre debe permanecer en el objetivo.

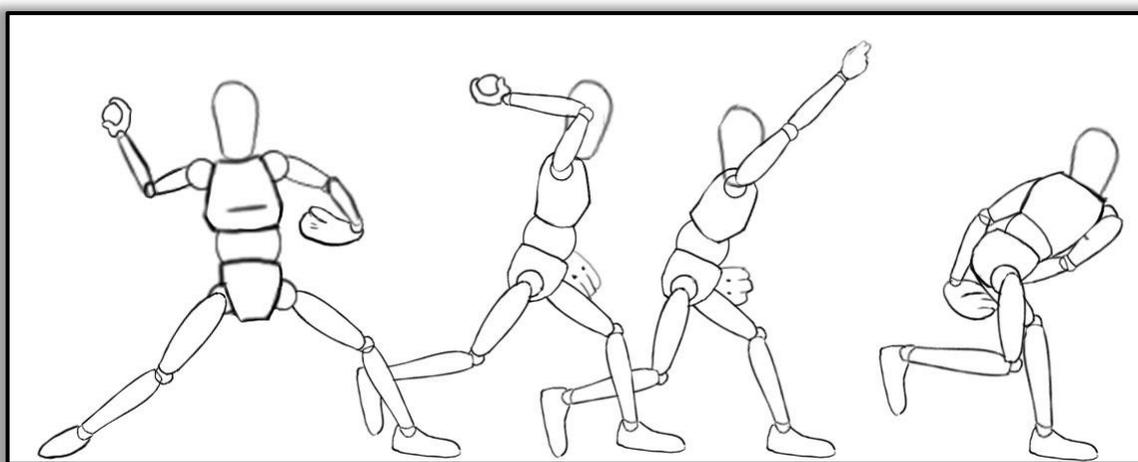


Ilustración 17 Fases del lanzamiento.

Es importa vigilar que el agarre de la pelota sea el correcto y dependiendo del tamaño de la mano del jugador, la podrá tomar con dos o tres dedos. A medida que vaya creciendo la podrá tomar con dos dedos. La forma correcta de tomar la pelota es colocando las yemas de los dedos medio e índice sobre la parte más ancha de las costuras, el dedo pulgar directamente abajo y en medios de los dedos superiores, también se debe dejar un espacio entre la pelota y la palma de la mano. La ventaja de tomar la pelota en esta posición es que la rotación que se le imprime hace una trayectoria recta, aun cuando rebote en el suelo



Ilustración 18 posición de los dedos en tomada de pelota de béisbol.

Técnicas de Catcher.

Para cualquiera que desee conformar un equipo de beisbol, es de primordial importancia conseguir un buen catcher, ya que es la bujía de la defensiva y su agresividad y deseo de luchar debe contagiar a todo el equipo. Además, es el responsable de dirigir los lanzamientos de los pitchers y, en muchas formas, se convierte en una extensión del manager, pues es el único jugador que tiene todo el campo de frente, de manera que es quien manda tanto las señales al pitcher para solicitar los lanzamientos, como las jugadas defensivas. Algo muy importante de recordar es que, aunque el pitcher pone en acción el juego al lanzar la primera bola, es el catcher quien lo inicia al pedir el primer lanzamiento con las señas que dirige a su pitcher (Federación Mexicana de béisbol, 2015, págs. 170-186).

Equipo de Catcher.

Un alto grado de lastimaduras en el beisbol se da en la posición del catcher, pero con el equipo de protección adecuado es una posición muy segura y divertida de jugar, a continuación, se detallan los principales elementos requeridos.

- **Careta:** protege la cara de fouls y bates sueltos, y es obligatoria en todas las categorías de béisbol
- **Peto:** protege el pecho y los órganos internos contra fouls, bates sueltos y choques contra los corredores. Es obligatorio en todas las categorías de béisbol.
- **Espinilleras:** protegen la parte inferior frontal de la pierna, rodillas y tobillos contra fouls bates sueltos, choques contra corredores y lesiones con los spikes (zapatillas de béisbol). Son obligatorios en toda categoría.
- **Casco de Catcher:** protege la cabeza de fouls, bates sueltos y doble swings. Es obligatorio en todas las categorías de béisbol.
- **Protector de garganta:** protege la garganta de fouls y lanzamientos con rebote en suelo. Su uso es muy recomendable sobre todo en el beisbol infantil.
- **Concha:** protege los genitales y es más que obligatorio para todos los jugadores, ya que no usarla puede ocasionar una lesión muy seria.
- **Guante de Catcher:** es un utensilio protector, que deberá ser acojinado, cómodo y de fácil control.

Posiciones del Catcher.

Existen tres posiciones básicas para la posición de Catcher:

- 1-la posición para dar las señas.
- 2- la posición sin hombre en base.
- 3-la posición con hombre en base.

-Posición para dar la seña:

Esta posición es utilizada principalmente para dar las señales de los lanzamientos al pitcher. Las señales deben ser fácilmente visible al pitcher, pero ocultas para el contrario, especialmente de los coaches de primera y tercera, así como de los corredores.



Ilustración 19 Posición del Catcher para dar señas.

El Catcher adoptara la posición en cuclillas, de frente al pitcher, relajado y cómodo. Los pies separados a la altura de sus hombros, el peso de su cuerpo sobre la parte anterior de sus pies casi sobre los dedos. La espalda recta, no inclinada al frente. La mano del guante estará situada por fuera de la espinillera izquierda, a la altura de la rodilla sirviendo de pantalla, evitando que el coach o el corredor de tercera base puedan ver la señal. El muslo y la rodilla derecha son utilizados para cubrir las señales de la mirada del coach o el corredor de primera base. La mano encargada de dar la seña (sin guante) deberá estar en medio de la entrepierna, mientras el brazo y el codo estarán fijos a un lado del cuerpo.

Posición sin hombre en base.

Esta posición es utilizada para recibir los lanzamientos en la mayor parte del juego y es usada cuando la velocidad de movilidad del catcher no es prioritaria, ya que no hay hombre en base y el bateador está a menos de dos strikes. La posición es muy similar a la detallada anterior

a esta exceptuando la ubicación de los pies, ya que posicionan más separados y apuntando



Ilustración 20 Posición del Catcher sin hombre en base.

ligeramente hacia afuera y los talones pueden estar en contacto con el suelo.

Esta posición es en la que habrá de recibir por ejemplo hasta cien lanzamientos durante un juego. Por lo anterior, es necesario disminuir al mínimo el esfuerzo en los tobillos, muslos y rodillas. En esta situación también se puede

colocarse sobre una rodilla, o estirar una pierna y bajarse casi hasta el suelo y situar su mano de lanzar atrás de la espalda o atrás de su pie. En cualquier caso, es importante darle al pitcher un buen blanco y al umpire la mejor vista cuando se reciba la pelota, estando lo más cerca posible del bateador.

Para darle al pitcher un buen blanco, la mano del guante deberá estar hacia el pitcher con el codo ligeramente flexionado. El guante deberá tener un ligero ángulo con los dedos apuntando al hombro derecho.

Asimismo, la muñeca estará flexionada hacia arriba para mostrarle al pitcher el centro del guante (guante abierto). Una vez que el brazo del pitcher alcanza su punto más alto antes de soltar la pelota, el catcher le dará un ligero giro al guante con el propósito de relajar su brazo y tener mayor movilidad para recibir la pelota. El brazo y el codo de la mano del guante deberán estar siempre por fuera o arriba de las rodillas, con el propósito de no bloquear el brazo del catcher para atrapar la pelota.



Ilustración 21 Posición del Catcher para atrapar la pelota. Plano sagital.

Posición con corredores en base.

Esta posición es usada principalmente con corredores en base o cuando el bateador tiene dos strikes, ya que facilita el tirar a las bases, bloquear los lanzamientos en el suelo y manejar situaciones en que el bateador puede tocar de sorpresa para llegar a la base.

Para llevarla a cabo, el catcher se coloca en cuclillas con los pies más separados que el ancho de los hombros y el pie derecho ligeramente atrás del izquierdo, los dedos del pie derecho se colocan a la altura del arco del pie izquierdo.

La cadera y el guante deberán levantarse de tal manera que la espalda quede casi paralela al piso sin bajar demasiado esta, pues esto le restaría movilidad. El peso del cuerpo debe ser distribuido en la parte frontal de los pies, no en los talones. La mano del guante extendida confortablemente hacia el pitcher, y la mano derecha empuñada con el pulgar entre los dedos, colocado atrás del guante. Esta posición presenta un buen blanco al pitcher y no disminuye la vista del umpire



Ilustración 22 Posición del Catcher para atrapar la pelota. Plano frontal.

Recibir los lanzamientos requiere de concentración, de manera que el Catcher deberá seguir la pelota desde que sale de la mano del pitcher hasta que entre a su guante. Todos los lanzamientos deberán ser atrapados tan cerca del home como sea posible. El Catcher deberá de colocarse a una distancia tal del bateador que extendiendo su brazo con el guante, roce la pierna trasera del bateador. Para atrapar la pelota, su brazo nunca deberá estar rígido, su codo ligeramente flexionado, deberá de extenderse dirección hacia el pitcher y su mano y muñeca estarán totalmente relajadas para atrapar la pelota de una manera suave.

Tirando a las bases

En un intento de robo de base, mientras más rápido pueda sacar la pelota del guante, el Catcher tendrá mayor tiempo para poner out al corredor. Con corredores en base, la pelota deberá ser atrapada con la mano libre (sin guante) cerca del guante, con el propósito de que esta tenga la pelota una fracción de segundo después de que es atrapada, sacándola del guante inmediatamente y llevándola a una posición cerca, arriba y detrás del oído; este movimiento es completado flexionando hacia atrás la muñeca, para inmediatamente realizar su tiro a la base correspondiente.



Ilustración 23 secuencia de movimientos para el tiro a base.

La acción del brazo del lado del guante también ayuda a la ejecución del tiro. Cuando el brazo de lanzar inicia su viaje hacia adelante, el otro brazo se mantiene paralelo al piso justo cuando la pelota está a punto de soltarse, la mano del lado del guante y el codo son jalados hacia abajo y atrás, para permitir que los dedos de la mano de lanzar permanezcan arriba de la pelota y así acelerar el brazo para impartir una mayor velocidad a la pelota.

Después de soltar la pelota, el brazo deberá extenderse al blanco continuando con el Follow-through; dicho blanco generalmente será un punto a la altura de las rodillas del fildeador exactamente arriba de la base.



Ilustración 24 Secuencia de movimientos para el follow-through

Métodos para tirar a las bases

Existen diferentes métodos que el catcher puede utilizar dependiendo de la fuerza de su brazo y de la localización del lanzamiento.

Método de tres pasos:

Este método es aconsejable para jugadores novatos o para catchers con un brazo no muy potente, ya que este método le permite tener un poco más de impulso hacia la base que se quiere tirar y por lo tanto genera más fuerza. Al principio y para que el catcher comience a aprender los movimientos necesarios es conveniente que su mecánica para tirar a las bases la practiquen en cuatro tiempos.

1° tiempo: el primer tiempo será atrapar la pelota.

2° tiempo: es dar un pequeño paso con el pie (mismo pie del lado del guante) quedando este perpendicular a la segunda base.

3° tiempo: dirigirá su pie (mismo pie del lado del guante) al blanco de igual manera que su cadera y hombro giran hasta apuntar al blanco y el brazo contrario continúa su viaje hacia atrás hasta arriba y detrás del oído. Para finalmente ejecutar el tiro a la base (ilustración 18).

Método sin dar paso:

Para Catchers con un brazo muy poderoso, se puede recomendar que ejecuten su tiro sin dar su paso con el pie y únicamente al momento de atrapar la pelota dirigir el pie contrario al guante, giren su cadera y hombro hacia el blanco para inmediatamente efectuar el tiro.

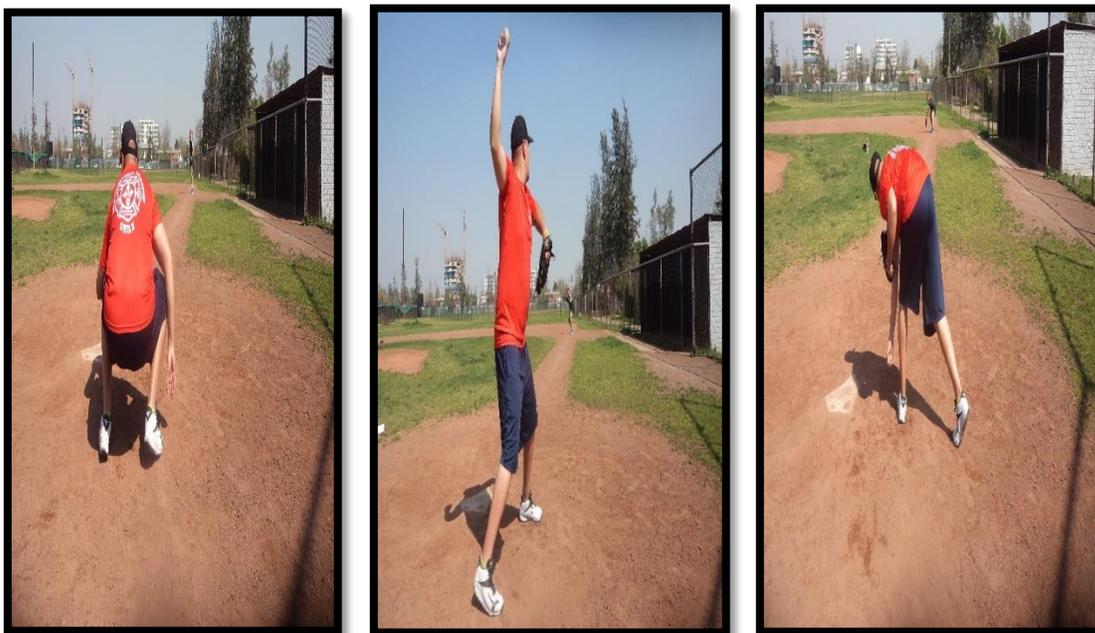


Ilustración 25 Secuencia de movimientos para el tiro con método sin dar paso.

Técnicas de bateo.

Batear siempre ha sido la actividad favorita de todo aquel que practica el béisbol. No importa que tan buen fildeador o pitcher sea, todo el mundo quiere ser un buen bateador, porque es innegable que no haya nada que se disfrute tanto como dar un buen batazo. Pero para lograrlo se requiere de horas y horas de práctica para adquirir una buena técnica que esté basada en los fundamentos propios del bateo, ya que cuando usted se encuentra tomando su turno al bate, su mente no puede estar pensando en los detalles de la ejecución, ya que en ese momento su mente solo debe de estar concentrada en ver la pelota desde que sale de la mano del pitcher hasta que su bate haga contacto con ella.

Para explicar el por qué es tan difícil batear debemos tomar en cuenta que usted tiene que hacer contacto entre un bate redondo cuyo mayor diámetro es de 7 cm y una pelota con un diámetro de 7,2 cm. Estas dimensiones le darán un área de contacto de 1.9 cm y un error tan pequeño de tan solo 3 mm, por ello el contacto entre el bate y la pelota puede dar por resultado

un fly o un Rolling en lugar de una línea (Aguilar , Carcano, Gomez, & Laplacette, 2014, págs. 9-10).

- Posición inicial: El jugador se coloca en línea con el lanzador, el peso del cuerpo cae hacia adelante. Las manos se colocan cerca de las axilas a 10 o 20 centímetros cerca del hombro posterior, la mano inferior agarra firmemente el bate y la superior algo más suelta, el bate se encuentra a la mitad de la distancia entre la posición horizontal y la vertical
- Concentración de la fuerza: se realiza un retraso del bate, el brazo delantero tiene que situarse atrás y se traslada levemente el peso hacia la pierna posterior. La cadera y el tronco rotan hacia el interior sin modificar la posición de los hombros, esto permite que no sea tan larga la trayectoria del bate.
- Contacto con la pelota: se debe trasladar el peso hacia la pierna delantera rotando el cuerpo. El principal trabajo de los miembros superiores es en los brazos, no en los hombros. Los brazos deben estar extendidos en el momento del contacto, sin hacerlo demasiado rápido.
- Terminación del movimiento: el bate continúa su recorrido a la vez que se termina de trasladar el peso del cuerpo al pie delante, para permitir el arranque hacia la primera base.

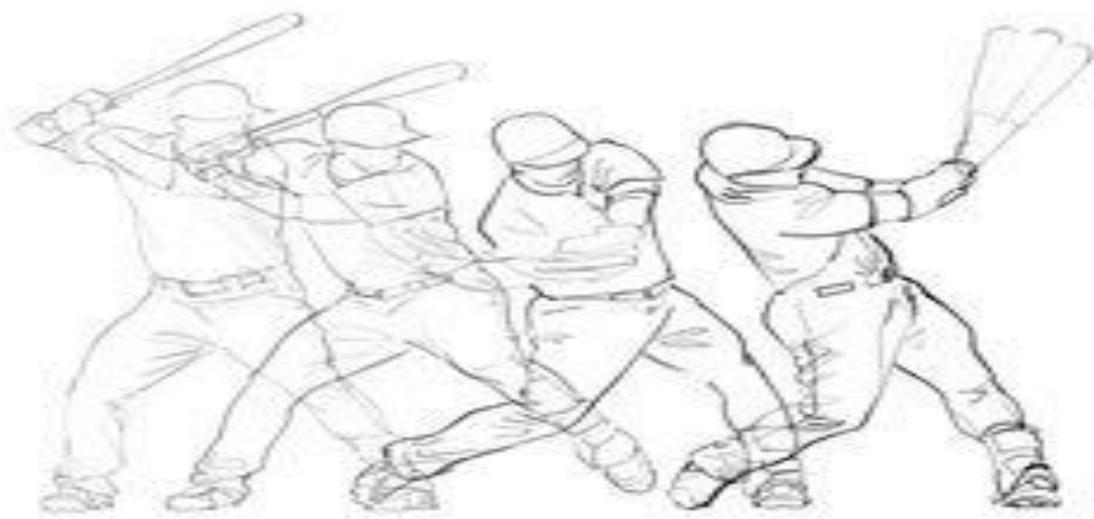


Ilustración 26 Proceso de bateo.

Tomada del bate.

La tomada del bate debe ser de una forma natural como si se tomara un martillo cuidando de que el bate no descansa en la parte de atrás de la palma de sus manos, sino que el agarre sea más con los dedos que con la palma, un buen lugar para empezar es colocarlo donde se unen los dedos a la palma de la mano. Evitar presionar demasiado el bate antes de iniciar un swing ya que esto provocara cierta tensión a los brazos, transmitiéndose al resto del cuerpo lo cual es totalmente indeseable ya que para reaccionar en forma rápida y adecuada al lanzamiento usted deberá de estar totalmente relajado (Federación Mexicana de béisbol, 2015, págs. 210-218).

Existen muchos comentarios sobre alinear los nudillos medios de la mano izquierda con los de la derecha para tener una mayor flexibilidad en las manos y un mejor manejo del bate. Si el bateador se siente cómodo con este agarre está bien, si no puede adoptar un agarre medio donde los nudillos de sus manos de arriba queden alineados a la mitad de los nudillos de en medio y los nudillos donde se unen los dedos a la mano la mano.



Ilustración 27 Tomadas de bateo: nudillos alineados (izquierda) y agarre medio (derecha).

Un aspecto que se debe vigilar en el bateador es que no gire o pivote sobre los dedos de su pie trasero, ya que si esto ocurre ocasionara lo mismo como al separar la punta del pie frontal al dar el paso, es decir, moverá su cadera antes de tiempo y sus brazos se moverán hacia delante, lo que se traducirá en una pérdida de fuerza. Además, esto evitará que haya buena transferencia del peso del cuerpo de la pierna trasera a la frontal.

No girar el pie trasero, sino arrastrarlo con la punta del pie apuntando hacia el suelo, esto permite tener una gran fluidez y fuerza debido al cambio de pies que este efectúa de la pierna trasera a la frontal, ya que si girara el pie trasero sobre los dedos de los pies quedaría amarrado con el consecuente desbalance y pérdida de fuerza.

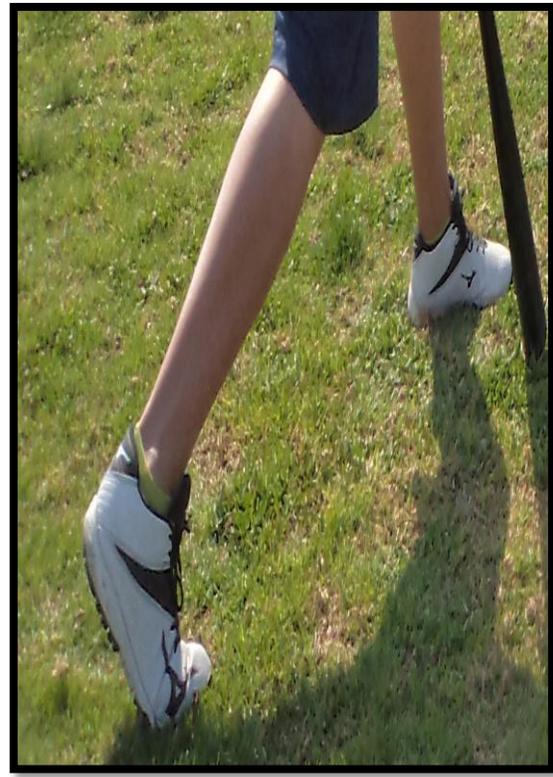


Ilustración 28 Posición de los pies en proceso de bateo.

Toque de bola.

El toque de la bola tiene que ser considerado como una destreza adicional. En un toque de bola realizado con éxito puede estar el resultado final de un partido apretado.

Existen tres tipos de toque de bola distintos (Cañeque, 2002, págs. 70-72):

1.-) toque sacrificio: se realiza con corredores en bases, el bateador sacrifica batear duro con el propósito de avanzar corredor (es) a la (s) siguiente (s) base (s)s. Existen dos sistemas para ejecutar el toque sacrificio:

- a.- Directamente desde posición de bateo.
- b.- Girar el cuerpo y colocarse de frente al lanzador.

En la posición normal, el bateador gira sus caderas en dirección al lanzador, el tronco y las rodillas se flexionan ligeramente y el peso del cuerpo se coloca sobre el pie delantero, la mano superior que toma el bate debe ubicarse en el sello de la marca del fabricante del bate, colocando los dedos casi completamente alrededor de este. El bate se debe sostener al nivel del límite superior de la zona de strike. La colocación de los toques de sacrificio dependerá de la disposición de los corredores en las bases, la situación defensiva contraria y su habilidad para fildear los toques (defensor rápido o lento).

Con corredor en primera base tocar hacia zona de primera base, ya que este estará cuidando al corredor o jugador para una posible jugada de doble play. Si tenemos corredores en primera y segunda base o solo corredor en segunda base, entonces el toque lo realizaremos por tercera base, para hacer que el defensor abandone dicha base.

2.-) Toque sorpresa: es aquel con el cual queremos llegar a primera base sin ser eliminados, se suele hacer sin corredor en bases y hay que dirigirlo siempre hacia las líneas de foul del terreno. Este toque se realiza igual que el de sacrificio, pero con la diferencia en que este no se muestra (sorpresa), se realiza más tarde, cuando el lanzador está próximo a soltar la pelota. Cuando la pelota hace contacto con el bate, el peso del cuerpo está completamente sobre el pie delantero y el posterior se encuentra iniciando el movimiento para dar el primer paso en dirección a primera base.

También existe el toque empujado, es igual que el toque sorpresa, con la diferencia que el bateador tratara de empujar la bola colocándola entre el lanzador y la primera base (pasando al primero) en vez de hacerlo hacia las líneas de foul.

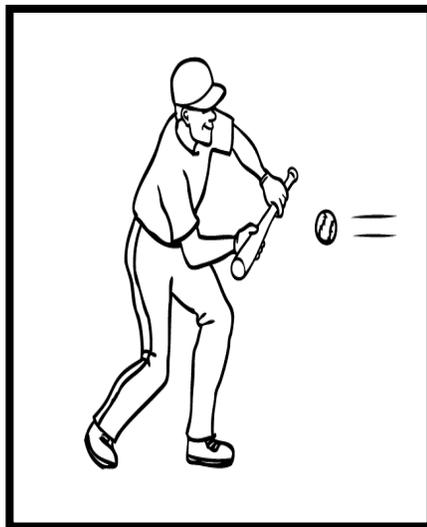


Ilustración 29 toque de bola

Existe otra jugada, el amago o amague de toque de bateo, se realiza cuando el equipo contrario está esperando una jugada de toque y la primera y tercera base se acercan para anticiparse a la jugada, en el bateo no se hará un swing completo, solo contactaremos con la pelota.

3.-) Squeeze-play: Hay dos formas de realizarlo, una será con corredores en tercera y un eliminado, dicho corredor significa el empate o la victoria del partido. Si el corredor no intenta anotar hasta que el bateador haya tocado la bola con seguridad o bien ambos confirman la jugada y el corredor sale corriendo en cuando el lanzador levanta la pierna hacia el home, el bateador debe tocar la bola independientemente de la zona por donde venga el lanzamiento, sin preocuparnos la dirección por donde salga el toque, pero es muy importante que no salga hacia arriba (doble play seguro).

Técnicas de fildeo en el jardín (outfield).

Los jardineros, como otros jugadores, deberán enfrentar problemas tales como el sol, el viento, alumbrados deficientes, terrenos en mal estado y mucho más. Muchos jardineros tienen el mal hábito de simplemente ubicarse en el campo, mientras que un buen jardinero se debe mover al lugar apropiado en todas las jugadas, estar preparado en cada lanzamiento y siempre

estar animando a su equipo. Como manager o entrenador se debe saber que sus jardineros son una parte importante de su equipo (Federación Mexicana de béisbol, 2015, págs. 150-158)

Todos los jardineros deben de decir a sí mismos: “todos los lanzamientos van a ser bateados hacia mí”. Un viejo refrán dice que los jardineros deben de ser los jugadores más cansados al terminar el juego. Hay muy pocas jugadas defensivas que no requieran de la asistencia de alguno de los jardineros. Un buen jardinero ayuda a su equipo de muchas formas, no importar que tan buenos lanzadores o cuadro pueda tener.

Características de un buen jardinero.

Cada una de las tres posiciones que puede ocupar un jardinero se enfrenta a situaciones diferentes que demandan técnicas y habilidades específicas. Determinar que jardinero se adapta mejor a cada posición requiere de un cuidadoso análisis tanto de los puntos fuertes y débiles de cada jardinero, además de la forma en que interactúan entre sí.

Jardinero izquierdo.

Este puede tener un brazo menos potente comparado con sus otros dos compañeros debido a que su tiro más largo es hecho hacia home, sus otros tiros, a segunda y tercera base, son tiros relativamente cortos. Debe tener habilidad para fildear rodados ya que muchos hits de rolling llegan a su terreno. El jardinero izquierdo debe tener buena velocidad para fildear batazos en la línea de foul y evitar que el corredor consiga un doble o triple.

Jardinero central.

El jardinero central es generalmente el más rápido de los tres fielders es el que más terrenos debe cubrir en el jardín. Son más los batazos dirigidos en este sector que en comparación a los otros jardines, por lo tanto, debe tener una gran habilidad para fildear rodados y flys.

Debe ser capaz de fildear batazos sobre su cabeza y por el callejón del jardín izquierdo-central y central-derecho. El jardinero central es el capitán en el jardín y tiene la libertad absoluta para atrapar cualquier batazo pedido por él.

Jardinero derecho.

El jardinero derecho debe contar con el mejor brazo de los tres jardineros, debido a que efectuará el tiro más largo, desde el outfield a tercera base, también debe tener un buen grado de velocidad para cubrir al infield (especialmente a primera base) y al jardín central.

Posición para fildear.

Existen tres posiciones básicas que la mayoría de los jardineros utilizan.

1.-Posición de descanso.

Es la posición que normalmente asume el jardinero cuando el pitcher aun no efectúa su lanzamiento. Esta posición se usa generalmente entre lanzamientos.

En esta posición es cuando el jardinero analiza la situación del juego para valorar el conteo del bateador, el número de outs, los corredores en base, la velocidad de estos, el tipo de bateador que se encuentra en turno, etcétera. En esta posición el jardinero está de pie, cómodo y relajado.



Ilustración 30 Posición de descanso (outfield)

2.-Posición de listos

Al inicio de la mecánica (wind up) del pitcher, el jardinero utiliza una posición semiflexionada, pero no tanto como un jugador de cuadro; con las manos descansando sobre las rodillas o sobre sus muslos. Sus pies separados un poco más que el ancho de sus hombros y las puntas de la zapatilla apuntando ligeramente hacia fuera, con el peso del cuerpo descansando sobre la parte anterior o frontal del pie, jamás sobre los talones.



Ilustración 31 Posición de listo (outfield).

3.-Posición de arranque.

Cuando el pitcher suelte la pelota hacia el home, el jardinero retirara las manos de sus rodillas y estará listo para arrancar con la mayor rapidez en cualquier dirección que pudiera salir el batazo. Es conveniente al igual que los jugadores de cuadro dar unos pequeños pasos hacia el frente o en el mismo lugar para evitar la estática que genera la posición y tener la inercia necesaria para salir oportunamente por el batazo



Ilustración 32 Posición de arranque (outfield).

Técnica para fildear elevados

Uno de los aspectos más importantes para atrapar un fly, es salir a tiempo al batazo. Para lograrlo es necesario observar al bateador en el momento que el pitcher lanza la pelota a home en ese instante, el jardinero observara si el bateador da su paso y ejecuta el swing de tal forma que jale la pelota, batee atrasado, etcétera. Todo esto ayudara al jardinero en su arranque inicial por la pelota.

Siempre que sea posible, el jardinero deberá esforzarse por atrapar la pelota atacándola para tener un mayor impulso hacia el infield, esto le dará inercia y ejecutara un tiro más fuerte y rápido al cortador de la jugada para prevenir que los corredores realicen pisa y corre, avancen una base o anoten una carrera. Por ello para atrapar correctamente un fly o elevado se debe observar el viaje de la pelota hacia abajo por encima del guante y atrapar la pelota con ambas manos, del lado del brazo de tirar.



Ilustración 33 Posición para atrapar un fly (outfield).

Es fundamental enseñar a atrapar un elevado o fly con ambas manos, ya que nos proporciona una atrapada más segura, así como un tiro más rápido hacia el sector que la jugada lo requiera.



Ilustración 34 Posición de las manos para atrapar un fly (outfield).

Todos los elevados deben ser atrapados a la altura de los ojos y, tan pronto como la pelota haga contacto con el guante, las manos y las muñecas se retraerán ligeramente. Este movimiento suavizará el impacto de la bola con el guante y disminuye el riesgo de que pueda caerse del guante.

Técnicas para fildear rodados.

Es importante que los jardineros siempre tengan en mente que el bateador y los corredores van a tratar de avanzar una base extra, por lo que es necesario inculcar a sus jardineros desde un principio, que atrapen la pelota y la lancen a la base o al cortador de la jugada tan rápido como sea posible.

Existen tres técnicas para fildear rodados dependiendo de la situación del juego: sin corredores en base, con corredores en base, con corredores en base y con jugador en posición de anotar.

1.-Sin corredores en base.

Es responsabilidad de todos los jardineros garantizar que en un hit sencillo el bateador/corredor, no vaya más allá de primera base. Por ello, es necesario atacar rápidamente la pelota y si es muy fuerte el batazo, bloquearla con el cuerpo y en seguida lanzar al cortador de la jugada, el cual deberá estar en línea con la segunda base. El jardinero atacara la pelota hasta colocarse justo enfrente de ella, para posteriormente hincarse sobre la rodilla del lado del brazo de lanzar y no sobre la del guante.

En la posición correcta el jardinero estará listo para fildear la pelota o para bloquearla en el caso de un bote. Se deberá usar las dos manos y seguirla con la vista hasta que entre en el guante; luego se levantará y lanzará al cortador, es primordial evitar que el corredor avance una base extra.



Ilustración 35 Posición de jardinero para fildear rodados sin corredores de base (outfield).

2.-Con corredor en base

En esta situación de corredores en base que no sea la carrera del empate o de la victoria ni los últimos innings, el jardinero deberá fildear el rodado como un jugador de cuadro; esto significa que atacar inmediatamente la pelota y al estar frente a ella debe flexionar las rodillas, bajar la cadera, colocar la pierna izquierda delante de la derecha de 15 a 20 cm (para derechos y la opuesta para los zurdos) idealmente separadas no más allá de la altura de los hombros, las manos

relajadas y enfrente del cuerpo con la palma del guante viendo hacia la bola; la vista deberá estar en todo momento sobre la bola hasta que entre al guante y sea tomada por la mano de lanzar. Una vez que la pelota sea fildeada deberá lanzarla a la altura del pecho del cortador.



Ilustración 36 Secuencia de movimientos en fildeo de rodado con corredor en base (outfield).

3.- con la carrera del empate o de la victoria en posición de anotar.

Esta es la única situación donde se permite al jardinero fildear con la mano en los últimos innings, para lo cual deberá atacar la bola a toda velocidad bajando el guante para tomar la pelota a un lado del pie frontal (el izquierdo para los jardineros derechos y el derecho para los zurdos).

El fildear la pelota en esta forma es muy riesgoso y la probabilidad de fallar es mucho mayor que con los otros métodos, por lo que únicamente debe ser utilizada en las últimas dos o en la última entrada del juego, cuando la carrera de la victoria para el equipo oponente está en posición de anotar, o en las últimas entradas para evitar irse más abajo en el marcador.

Técnica del fildeo en el cuadro (infield).

Fildeo de Rolling.

Después del bateo, ésta es la habilidad más difícil para aprender, se recomienda progresar lentamente el proceso de aprendizaje para superar y afrontar los golpes que puedan producir las pelotas bateadas de Rolling (Federación Mexicana de béisbol, 2015, págs. 122-133).

Posición de manos.

Colocar las manos de tirar por encima del guante, enfrentando las palmas de las manos para cubrir la pelota y estar listo para lanzar.



Ilustración 37 Posición de manos en fildeo de rolling (infield).

Posición de listo.

Separar los pies más allá del ancho de los hombros, flexionar las rodillas y mantener la cabeza arriba. Adelantar levemente el pie del lado del guante y mantener las manos bajas y adelante.



Ilustración 38 Posición de listo (infield).

Recepción de la bola.

Ubicarse siempre detrás de la línea de la pelota, seguir la bola con la vista hasta que esta entre en el guante, una vez dentro ya estará listo para agarrarla con la mano de tirar.



Ilustración 39 Posición de la recepción de la bola (infield).

Atrapar, dar el paso y tirar.

Importante amortiguar el golpe, para evitar que la bola rebote en el guante. Mantener el peso del cuerpo adelante, dar el paso y tirar.

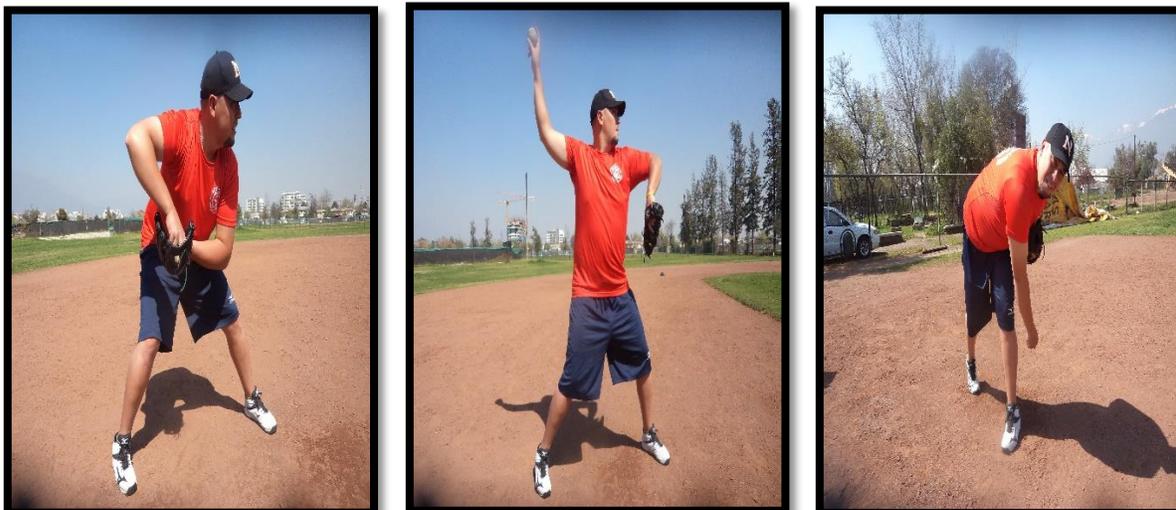


Ilustración 40 Secuencia de movimientos: "Atrapar, dar el paso y tirar" (infield).

Notas:

- Al comienzo de la enseñanza lance la bola suavemente y con la mano.
- Insistir en usar siempre las dos manos.
- La mayoría de los jugadores comete el error de atrapar sólo con el guante.
- A medida que progresan en esta habilidad agregue el tiro, con la mecánica correcta.
- Esa es una habilidad muy difícil para dominar, si se logra que los jugadores atrapen los rollings con las dos manos, se ha hecho un gran trabajo.

Recibiendo la pelota de Rolling:

- Moverse rápidamente a una posición detrás de la pelota.
- Extender ambas manos hacia el frente con las palmas hacia arriba
- Extender la pierna del guante hacia adelante.
- La cabeza está baja al igual que la cadera.

Extrayendo la bola:

- Mirar la pelota en la palma del guante
- Extraer la pelota en el área del estómago con ambas manos, trayendo los codos más allá de la cintura.
- Agarra la pelota y guardarla en el guante
- Quedarse abajo



Ilustración 41 Extrayendo la bola del guante.

Empezando el paso:

- Mover el pie de poder, empezando su paso
- Alzar la cabeza y localizar el blanco
- La pelota no sale del guante hasta este punto

Posición de brazo abajo:

- La pelota es sacada del guante con la mano de tirar y se la lleva en forma recta por la cadera

Posición del brazo atrás:

- El brazo de tirar se extiende hacia atrás.
- Se da un paso hacia adelante con el pie del guante apuntando al blanco.
- El brazo viene hacia adelante con el codo hacia afuera y con la pelota cerca de la cabeza.

Seguir el tiro:

- El brazo se extiende en su totalidad
- Aplicar la mayor cantidad de fuerza en la flexión de muñeca al momento de soltar la pelota.
- El brazo de tirar continua el movimiento.



Ilustración 42 Secuencia de la continuación del movimiento de brazo.

Técnica de pitcheo.

A todos se les puede enseñar a pitchear, con la práctica experimentaran no solo el deleite de pitchear sino también la satisfacción de pitchear bien. Todos los pitcher tienen los mismos fundamentos de una ejecución correcta. Todo es parte de construir una buena mecánica, cuyo propósito es producir la máxima fuerza y control posible.

Un movimiento apropiado en un pitcher le ayudara a lanzar la pelota a su máxima velocidad y en la dirección adecuada y pondrá un esfuerzo mínimo en su brazo (una parte del

cuerpo que no fue diseñada para lanzar constantemente una pelota de beisbol) y finalmente le ayudara a vencer a su oponente, el bateador.

Para ilustrar la ejecución apropiada para el pitcheo, el modelo será un ejecutante derecho. No obstante, las mismas reglas aplican por igual, pero a la inversa para pitchers zurdos (Federación Mexicana de béisbol, 2015, págs. 193-203).

El parado.

El propósito de un buen parado sobre la placa de pitcheo es dar al pitcher una posición correcta antes de que inicie su movimiento secuencial para asegurarse que su peso se encuentra apropiadamente distribuido y preparado para trasladarlo de atrás hacia adelante durante el lanzamiento.

De frente el pitcher toma la seña de su catcher, con su pie derecho sobre la placa y apuntando hacia el catcher, su pie izquierdo debe estar atrás y a la izquierda de este. La pierna izquierda deberá estar ligeramente flexionada de tal forma que la mayor parte de su peso se encuentre sobre su pierna derecha.



Ilustración 43 Posición de parado.

El wind up.

El wind up ayuda al pitcher a crear un ritmo apropiado del cual la mayoría obtiene gran parte de la fuerza en su lanzamiento. También ayuda a los pies del pitcher queden correctamente colocados en la placa de tal manera que tengan un buen apoyo y puedan impulsarse con su máxima fuerza y ritmo hacia el home.

El pitcher inicia su movimiento de wind up con las manos unidas en la cintura; conforme ambas manos se elevan, el peso de su cuerpo cambia de su pierna derecha a la izquierda al dar un pequeño paso hacia atrás con la pierna izquierda y parece que su cuerpo se aleja un poco del bateador. Cuando sus brazos están completamente extendidos y con las manos juntas sobre su cabeza, casi todo el peso de su cuerpo se concentra sobre su pierna izquierda, mientras que la derecha apenas toca la placa del montículo.

En esta posición el pitcher desliza su pie derecho fuera de la placa para colocarlo paralelo a ella y los dedos del pie apuntan a la línea de tercera base.



Ilustración 44 Secuencia de movimientos del pitcher: deslizamiento del pie.

Algunos pitcher efectúan medio wind up recortado en su lanzamiento. Simplemente colocando la mano con la pelota dentro del guante a la altura de su cintura y cambian el peso de su pierna derecha a la izquierda, deslizan su pie pivote sobre la placa e inmediatamente proceden a levantar su pierna.



Ilustración 45 Secuencia de movimientos del pie en wind up del pitcher.

Levantamiento de la pierna.

El propósito de levantar la pierna es trasladar el peso del cuerpo a la pierna derecha de tal forma que el pitcher conserve su balance, y que también obtenga el ritmo necesario que genere una explosión física hacia el home. Al levantar la pierna es como si un resorte se comprimiera para producir una fuerza al soltarlo.

Al inicio de este movimiento el peso del cuerpo del pitcher es soportado sobre el pie derecho o pivote, cuando la pierna izquierda empieza a elevarse. El cuerpo gira de izquierda a derecha hacia tercera base, la pierna izquierda continúa elevándose mientras el cuerpo continúa girando hasta que queda completamente perpendicular al bateador.



Ilustración 46 Levantamiento de la pierna.

El paso.

El descenso de la pierna izquierda es el inicio del paso. La mano con la pelota se separa del guante. Cuando el pitcher inicia su paso hacia el home, todo el peso de su cuerpo explota simultáneamente hacia el bateador (se descomprime el resorte). En esta fase la pierna aun levantada desciende sin tocar el gramado realizando un recorrido de derecha a izquierda (de izquierda a derecha en lanzadores zurdos). La pierna izquierda jala el cuerpo hacia home y se ancla en el suelo, mientras su pierna derecha plantada contra la placa se separa de esta hacia el home. El brazo del pitcher simultáneamente inicia su movimiento hacia abajo, atrás y hacia arriba con el resto del cuerpo. Cuando la pierna izquierda toca el piso su brazo derecho deberá estar a punto de pasar por arriba y aun lado de su cabeza y todo el peso de la cintura hacia arriba se está dirigiendo hacia el bateador, su pierna izquierda se encuentra flexionada y el pie firmemente plantado para dar un buen balance, literalmente se ancla al piso y jala al pitcher hacia delante. Su pierna derecha se encuentra estirada hacia atrás casi en línea recta con el resto del cuerpo, su pie derecho continua en contacto con la placa. En este punto sus piernas deberán estar tan separadas como sea cómodamente posible y su rodilla derecha muy cerca del suelo, pero sin perder el balance.

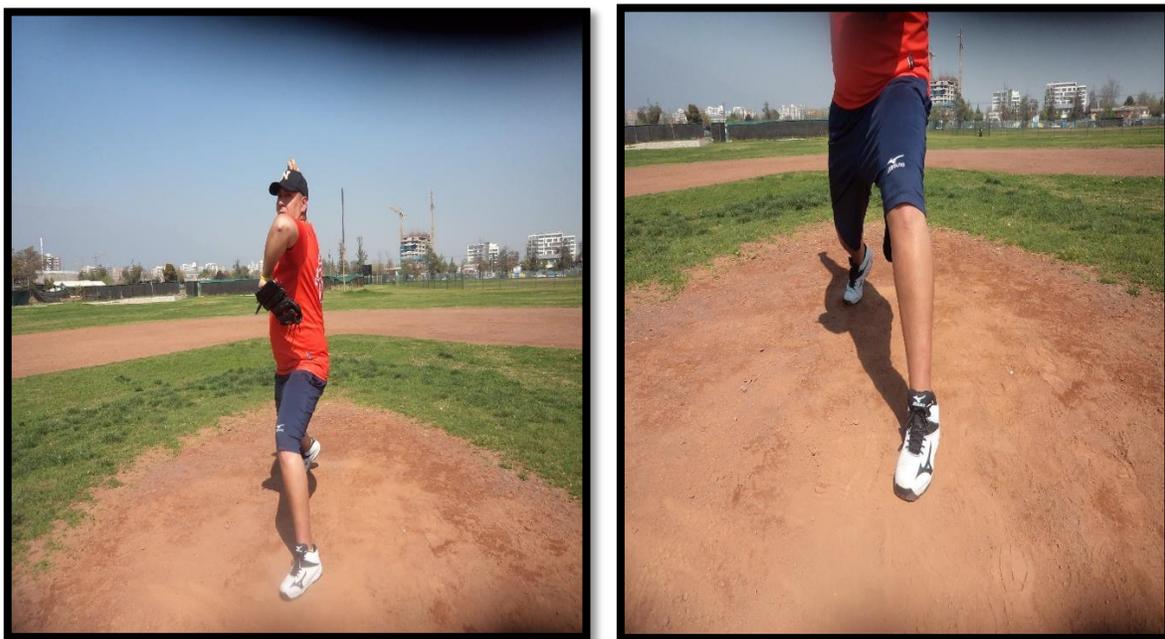


Ilustración 47 El paso. Plano frontal.

Cuando el pitcher suelta la pelota, su pie derecho se empieza a separar de la placa para girar y elevarse casi a la altura de su cintura antes de venir hacia abajo y al home. Aun después de que ha soltado la pelota, el brazo del pitcher continúa su vuelo hacia home en conjunto con su pierna derecha. Cuando la pierna derecha esta finalmente abajo y el pie toca el suelo lo deberá de tocar en un punto paralelo o unos cuantos centímetros adelante del pie izquierdo y con los pies separados entre sí.



Ilustración 48 El paso. Plano sagital.

El follow-through.

Este último paso metodológico ayuda a determinar el control del pitcher ya que es la conclusión de un movimiento armónico; además es una fase que ayuda a evitar lastimaduras, ya que gradualmente desacelera la energía generada durante el movimiento al lanzar, disminuyendo el esfuerzo aplicado al área del hombro y del codo y si es correctamente ejecutado le dará un poco más de velocidad a su lanzamiento, al impulsarlo hacia el



Ilustración 49 follow-through.

bateador, así como el balance apropiado necesario para fildear los batazos en el montículo una vez allá lanzado.



Illustration 50 Follow-through. Plano frontal.

Durante su ejecución, el brazo del pitcher deberá continuar su viaje hacia delante pasando por enfrente de su pecho y hacia abajo hasta llegar a un lado de su pierna izquierda (derecha para lanzadores zurdos). En este instante el pitcher se encuentra totalmente flexionado con su peso soportado en su pierna izquierda.

Para un mayor complemento en cuanto a fundamento o mecánica del pitcheo, sírvase de consultar en biblioteca de la universidad metropolitana de ciencias de educación por *Jorge Alarcón veliz* en su memoria *fundamento de pitcheo del béisbol*, donde se podrá encontrar una investigación detallada sobre cada característica del pitcheo (Alarcón Velíz, 2009).

Técnica de carrera (corrido de base).

Según Cañeque, (2002), los jugadores más veloces no son necesariamente los mejores corredores de bases de un equipo, en la mayoría de los casos la rapidez está en decidir cuándo se debe salir y cuando esperar, junto con la acción de realizar una correcta y buena arrancada.

Podemos destacar algunos factores fundamentales de un buen corredor de bases:

- Velocidad natural y rapidez de reacción
- Su conocimiento y habilidad para enjuiciar la situación del juego
- Su iniciativa y agresividad para sacarle el máximo provecho a cada jugada.

Descripción técnica de carrera.

El corredor debe siempre correr sobre las puntas de los pies manteniendo la cabeza levantada para ir viendo la situación de los jugadores a la defensiva (2002, págs. 55-62).

Los pasos metodológicos en la carrera se pueden segmentar en cuatro partes, estas son:

- Arrancada
- pasos transitorios
- pasos normales de carrera
- final carrera.

Los dos primeros pasos deben ser cortos, tratando de imprimir gran velocidad, acto seguido hay que tener una gran armonización en la frecuencia de los movimientos y en la longitud de las zancadas (coordinación de todo el cuerpo). A continuación, se detallan las distintas técnicas de carrera hacia y desde las bases.

Hacia y desde primera base

Lo primero que se debe tener presente es que, nunca, en cualquier caso, o jugada en primera base, debemos aminorar la carrera, sino que lo haremos una vez pasada esta.

La carrera puede ser corriendo fuerte en línea recta hacia la base y al llegar unos metros por delante (3-4), describir un giro, para entrarle a la base pisando el borde interior con el pie derecho, o bien corriendo fuerte hacia un punto de referencia que se encuentre situado en la línea de las bases, desde ese punto entrarle a la base pisándola en su lado interior con nuestro pie derecho.

Antes del lanzamiento, siempre se debe tener un pie siempre en contacto con la almohadilla, nunca fuera de esta hasta que el lanzador no se encuentre dentro de la goma de lanzar. Uno de los conocimientos fundamentales es determinar cuál es la distancia que nosotros podemos adelantar en las bases, distancia que nos permita regresar cómodos y distancia con la cual nos deberemos deslizar para llegar a salvo. El jugador siempre abrirá (tecnicismo de béisbol que significa separar) en línea recta, un poco por delante de la línea de las bases, el cuerpo se mantiene ligeramente agachado con los brazos fuera del cuerpo y delante del mismo. Una vez tomada la distancia apropiada, se debe asumir una posición de balanceo con el peso del cuerpo sobre la punta de los pies, con las piernas flexionadas y los pies separados unos cuarenta y cinco centímetros aproximadamente, siempre manteniendo la vista en el lanzador y la pelota.

Hacia y desde segunda base

En segunda base abrimos con pasos laterales y dependiendo de eliminados (outs), lo hacemos sobre la línea de las bases o uno o dos pasos por detrás de esta, cuando el lanzador

empieza su movimiento, nosotros debemos andar rápido (tres pasos) hacia la tercera base y mirar lo que sucede en el home, si no hay jugada debemos regresar a segunda base lo más rápido posible. Cuando se produzca un batazo por su derecha o de rolling, el corredor debe dejarlo salir del cuadro y los que sean por su lado izquierdo correr (dependiendo siempre de la colocación de los jugadores)

Las reglas para el corredor en segunda base con menos de dos eliminados:

- Si la primera base, está desocupada, detenerse con todos los batazos de rolling conectados de frente o hacia su lado derecho.
- Avanzar hacia tercera base con los batazos por su lado izquierdo.
- Situarse sobre la almohadilla, en todos los batazos de fly profundo, para realizar el pisa y corre, sobre todo con los batazos al exterior derecho y central, será más complicado con el izquierdo (por proximidad a la tercera base).
- Regresar para situarse sobre la almohadilla, siempre que haya un jugador en tercera base.
- Separarse de la almohadilla todo lo posible en los flys donde no pueda realizarse el pisa y corre (por si hubiera un error en la defensa)
- Cuando veamos que la tercera base fildea la pelota muy por delante de la línea de tercera base, el corredor rápidamente sale de segunda base buscando la tercera base por fuera de la almohadilla.

Las reglas para el corredor en segunda base con dos eliminados:

- Dependerá para correr la situación de las bases, si están llenas o el out es forzado, nunca debemos facilitar a la defensa los eliminados.

En la segunda base, también dependiendo del número de eliminados como se estableció anteriormente se abre de maneras o en distancias diferentes, sobre la línea (cero eliminados), un paso por detrás (un eliminado) y dos pasos por detrás (dos eliminados), por cuestiones ópticas desde el punto de vista del lanzador.

Hacia y desde tercera base.

Reglas para el corredor en tercera base sin eliminados, son:

- Permanecer cerca de la almohadilla y evitar el doble play con un batazo de line cerca de la base.
- Tratar de anotar carrera con todos los batazos de rolling hacia el campo opuesto, pero esto depende de la concentración.
- Velocidad y reacción del jugador en la base (el coach es el que da luz ante la jugada)
- Es donde menos el corredor debe arriesgar abriendo, desde aquí hay un alto porcentaje de anotar carrera cuando no hay eliminados.

Reglas para el corredor en tercera base sin eliminados, son:

- Anotar con todos los rollings que pasan al cuadro, pero siempre esperando a que este pase, sino estaríamos casi seguramente eliminados en home.
- Anotar con cualquier batazo profundo de fly o foul-fly.
- Tratar de anotar sin tener en cuenta la colocación del cuadro, cuando se encuentra un corredor en la primera base, en esta situación se trata de evitar el doble play.
- Realizar las jugadas citadas anteriormente para los pisa y corre.

Con dos eliminado:

- Debe detenerse cuando el intento de anotar en esta situación pueda proporcionar a la defensa un eliminado más cómodo que el bateador-corredor de turno.

Los pisa y corre.

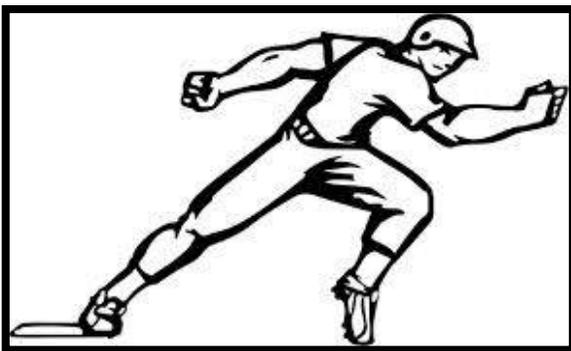


Ilustración 51 Pisa y corre.

Para los pisa y corre, independientemente de la base en la que estemos, el corredor se debe de colocar de manera que su cintura quede “abierta” con el fildeador, es decir, que nos permita una buena visión en el momento justo del fildeo y poder realizar una salida rápida y cómoda para llegar a salvo a la siguiente base.

El deslizamiento.

Esta es una técnica que se emplea para evitar ser tocados por el defensor, también a su vez realizada para las jugadas forzadas y para no llegar a pasarse de la base por inercia. Este es un tipo de práctica que se debe entrenar mucho, ya que, si se realiza mal puede traer muchas lesiones de tobillos o rodillas

Podemos distinguir tres tipos de deslizamientos:

1.- Deslizamientos en "T": el corredor inicia el deslizamiento aproximadamente a unos 3 metros de la base, el despegue se puede realizar con cualquiera de las dos piernas. El pie sobre el cual se realiza el despegue es el que corresponde a la pierna que se flexiona por detrás de la otra. Tan pronto como se inicie el despegue, se flexiona la rodilla en un ángulo de 90°. La pierna superior queda separada del terreno a una distancia aproximada de 15 centímetros, permaneciendo ligeramente flexionada con la parte superior de la rodilla mirando hacia arriba. El pie de la pierna extendida se apoya en el borde de la almohadilla, para así ayudar a levantar el cuerpo rápidamente.

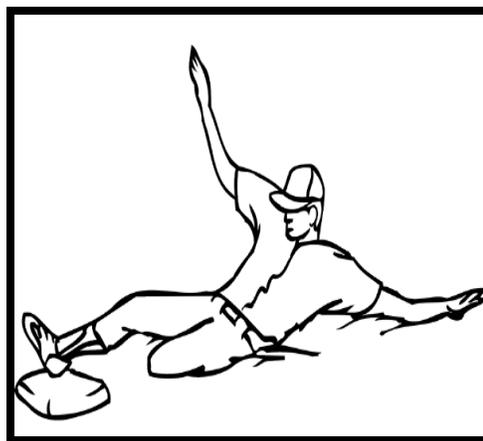


Ilustración 52 Deslizamiento en "T".

2.- Deslizamiento en gancho: se emplea para evitar ser tocado por el defensor en especial cuando este tiene que buscar un tiro hacia alguno de los lados de

la base. El despegue se realiza con el pie contrario al del lado de la base que pretendemos alcanzar, cuando el pie se despegue del suelo, se arquea la espalda y se llevan los brazos flexionados al lado del cuerpo, con las manos arqueadas lejos del suelo.

3.- Deslizamiento de cabeza: el corredor se inclina hacia delante y literalmente realiza una zambullida (diving) directamente a la almohadilla sin alterar su ritmo de carrera, la espalda debe estar arqueada, la cabeza algo levantada y los brazos extendidos hacia delante, el impacto se debe recibir con el pecho y el estómago, nunca parar con las manos podría producir lesiones de muñeca y/o dedos.

En resumen, se puede visualizar que cada posición maneja concepciones técnicas distintas una de otra. Cada posición en el juego requiere de un compañero para poder desempeñarse correctamente en el béisbol, la victoria no recae tan solo en un jugador, sino en

cómo se desempeñe el equipo completo. Un juego de béisbol es largo en cuanto a duración (sin límite de tiempo) pero las ocasiones para poder desempeñar la técnica en un juego pueden a veces ser nulas, no haber atrapado ni bateado nada, como también haber recibido una gran cantidad de pelotas y bateado todos los lanzamientos del pitcher rival. El béisbol es un deporte de demasiadas incertidumbres, el cual solo se define en el último out del juego.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

El trabajo de investigación desarrollado en esta Tesis de Pregrado ha consistido fundamentalmente en un estudio bibliográfico y de campo, la cual tuvo un carácter exploratorio dado a la carencia de información en el ámbito nacional sobre la iniciación deportiva en béisbol, indagando sobre los requisitos motrices para dicho deporte y los diferentes factores que engloba el proceso de iniciación deportiva.

Dicho estudio se ha realizado en función de la iniciación deportiva y los factores que afectan en el desarrollo de este proceso educativo, como lo sería el método usado en la iniciación, los diferentes elementos que influyen en el aprendizaje significativo, las habilidades motrices y cómo abordarlas según diferentes rangos etarios, dependiendo de sus competencias motrices. Todo con el fin de generar una propuesta metodológica para su incorporación en el currículo de educación física escolar a nivel nacional.

Durante esta investigación se realizó un análisis a la bibliografía relacionada con las capacidades motrices en diferentes rangos etarios, principalmente fundamentado por el postulado por Gallahue y Donnelly sobre el desarrollo motor en diferentes estadios madurativos de las habilidades motrices, esto se relacionó a las ideas de Herrera y Garzón que se fundamentan en la teoría de Baker. Con el siguiente resultado:

Edad de máxima maduración según criterios de Baker					
Habilidades básicas	5 años	6 años	7 años	8 años	9 años
Atrapar-atajar			X		
Carrera					X
Salto vertical					X
Lanzamiento sobre la cabeza					X
Salto horizontal				X	
Estadio maduro (Gallahue)			Estadio transicional (Gallahue)		

Tabla 13 Edad máxima de maduración según Baker.

Lo planteado por Gallahue (1982) concuerda con lo estipulado por Baker en la investigación de Garzón y Herrera (2016), en cuanto al desarrollo motor de las habilidades básicas según rangos etarios, por lo que dentro de esta investigación se tomará el rango de edad entre 7 y los 9 años como periodo idóneo en el que el niño adquiere la madurez motora necesaria para el desarrollo de las actividades a la iniciación deportiva de béisbol y/u otros deportes.

En cuanto a lo anterior, las habilidades motrices básicas fueron llevadas específicamente al Béisbol, definiendo los requisitos motrices del deporte, detallado para cada puesto según sus roles dentro del juego, los cuales fueron relacionados con las edades según el desarrollo motor, cómo se explica en el siguiente cuadro resumen:

Defensa

Puesto	Rol y características	Habilidades Motrices necesarias	Edad mínima según desarrollo motor
<ul style="list-style-type: none"> • Pitcher 	Ritmo, coordinación y fluidez. Lanzador del equipo.	Atrapar, lanzar y carrera.	8 - 9 años
<ul style="list-style-type: none"> • Catcher 	Ágil, rápido, agresivo. Recibir principalmente los lanzamientos del pitcher y en menor medida los tiros de jugadores de campo. Comienza la jugada al dar la señal al pitcher	Atrapar, lanzar y carrera.	8 - 9 años
<ul style="list-style-type: none"> • 1° Base 	Ágil, rápido, agresivo. Principalmente recibe tiros de todo el equipo. En la mayoría de los casos con este jugador finalizan las jugadas.	Atrapar, lanzar, carrera y saltos horizontales y verticales.	8 - 9 años

<ul style="list-style-type: none"> • 2° Base 	<p>Ágil, rápido, agresivo. Principalmente atrapa tiros y batazos. Cubrir (apoyo) y unir el infield con outfield.</p>	<p>Atrapar, lanzar, carrera y saltos horizontales y verticales.</p>	<p>8 - 9 años</p>
<ul style="list-style-type: none"> • 3° Base 	<p>Ágil, rápido, agresivo. Principalmente atrapa tiros y batazos.</p>	<p>Atrapar, lanzar, carrera y saltos horizontales y verticales.</p>	<p>8 - 9 años</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Short Stop 	<p>Ágil, rápido, agresivo. Principalmente atrapa tiros y batazos. Cubrir (apoyo) y unir el infield con outfield.</p>	<p>Atrapar, lanzar, carrera y saltos horizontales y verticales.</p>	<p>8 - 9 años</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Left Fielder 	<p>Ágil, rápido. Recibir o atrapar flys y rodados. Cubrir y dar apoyo (en el outfield).</p>	<p>Atrapar, lanzar, carrera y saltos horizontales y verticales.</p>	<p>8 - 9 años</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Center Fielder 	<p>Ágil, rápido. Recibir o atrapar flys y rodados. Cubrir y dar apoyo (en el outfield).</p>	<p>Atrapar, lanzar, carrera y saltos horizontales y verticales.</p>	<p>8 - 9 años</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Right Fielder 	<p>Ágil, rápido. Recibir o atrapar flys y rodados. Cubrir y dar apoyo (en el outfield). Brazo más fuerte del equipo.</p>	<p>Atrapar, lanzar, carrera y saltos horizontales y verticales.</p>	<p>8 - 9 años</p>

Tabla 14 Características de cada posición según "Manual del entrenador de béisbol (2015). Federación Mexicana de Béisbol.

Ataque

Puesto	Rol y características	Habilidades Motrices necesarias	Edad mínima según desarrollo motor
1° Bateador	Ágil y Veloz. Jugador con buen contacto. Rápido en bases.	Batear y carrera	8 - 9 años
2° Bateador	Ágil y Veloz. Jugador con buen contacto. Rápido en bases.	Batear y carrera	8 - 9 años
3° Bateador	Ágil y Veloz. Jugador con buen contacto. Rápido en bases.	Batear y carrera	8 - 9 años
4° Bateador	Fuerza. Este turno es para el mejor bateador del equipo.	Batear y carrera	8 - 9 años
5° Bateador	Ágil y Veloz. Jugador con buen contacto. Rápido en bases.	Batear y carrera	8 - 9 años
6° Bateador	Ágil y Veloz. Jugador con buen contacto. Rápido en bases.	Batear y carrera	8 - 9 años
7° Bateador	Ágil y Veloz. Jugador con buen contacto. Rápido en bases.	Batear y carrera	8 - 9 años
8° Bateador	Fuerza. Este turno también es utilizado por un jugador con un muy buen bateo.	Batear y carrera	8 - 9 años
9° Bateador	Ágil (por lo general este turno es usado por el pitcher).	Batear y carrera	8 - 9 años

Tabla 15 Características de cada posición según: Manual del entrenador de beisbol (2015). Federación Mexicana de beisbol.

Con respecto a lo anterior se responde al objetivo general de esta investigación, el cual pide definir los parámetros motrices mínimos para la iniciación al Béisbol, los cuales estarán definidos por el desarrollo motor de los niños dependiendo de los rangos etarios a los cuales pertenecen según los autores consultados en esta exploración bibliográfica.

Como conclusión principal de esta investigación sobre la iniciación deportiva, es que se determinó que una de las maneras más óptimas es el método comprensivo por su carácter multidisciplinario, riqueza en experiencias motrices y el desarrollo general deportivo en cuanto a la cuestión táctica propia de cada deporte, lo que le propicia el desarrollo de diferentes formas de ver los deportes y su desempeño en estos. Además de otorgar el bagaje motriz necesario para en un futuro poder elegir en que deporte especializarse. A todo esto, agregar que, dentro de todos los métodos revisados durante la investigación, el comprensivo es el que más se acercaría a la propuesta humanista del aprendizaje significativo, la cual potencia lo afectivo durante los eventos educativos, lo que calza perfectamente con la libertad de acción que otorga el método comprensivo en las tareas empleadas para su desarrollo.

En Chile aún no se puede hablar de un desarrollo deportivo favorable para el Béisbol, puesto que carece de profesionales especializados, ya sea entrenadores y/o profesores. Además de no existir criterios establecidos para la enseñanza del deporte a nivel de contexto nacional. Hay que destacar también, que la ley del deporte en Chile es un obstáculo para el desarrollo profesional deportivo desde la captación de los atletas hasta el juego de alto rendimiento en lo que a este deporte ajeno a la cultura sudamericana se refiere.

Una de las conclusiones determinantes de este trabajo de investigación, tras consultar el currículum nacional de educación física a nivel de 3° y 4° año del primer ciclo de básica, se establece un acercamiento predeportivo que propicia el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Tomando en cuenta que durante 3° y 4° año básico los niños están en un rango etario entre los 7 y 9 años, lo que coincide con el rango de edades ideal para la iniciación deportiva según Gallahue y Baker. Asimismo, el Ministerio de Educación (MINEDUC) destaca y establece que durante los 2 últimos años del primer ciclo de básica para la iniciación deportiva. Además, tal cual como lo propone el MINEDUC, la iniciación deportiva vendría siendo multilateral con acercamientos deportivos mediante juegos predeportivos, para el aumento del bagaje motor de los niños en los diferentes contextos deportivos. Entonces, ¿Por qué se sigue enseñando desde la técnica hacia la táctica en algunas instituciones educativas en la clase de Educación Física? Esa es una pregunta que sólo se puede responder analizando la interpretación y posterior ejecución del profesor sobre lo que estipula el MINEDUC.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, E. R. (2012). Iniciación y formación deportiva: una reflexión siempre oportuna . *Iniciación y formación deportiva: una reflexión siempre oportuna* . Manizales, Colombia.
- Aedo, E., & Bustamante, A. (2011). Conceptualización de la biomecánica deportiva y biomecánica de la educación física.
- Aguilar, V., Carcano, J., Gomez, V., & Laplacette, J. (2014). *Kinesiología Deportiva: béisbol*. Buenos Aires.
- Ahumada Acevedo, P. (2001). La evaluación en una concepción de aprendizaje significativo. En P. Ahumada Acevedo, *La evaluación en una concepción de aprendizaje significativo* (págs. 15, 16, 17, 22, 24, 25, 26, 27). Valparaíso.
- Alarcón Velíz, J. F. (2009). *Fundamentos de pitcheo en el béisbol*. Santiago de Chile.
- Arias Estero, J. L. (2007). El proceso de formación deportiva en la iniciación a los deportes colectivos fundamentado en las características del deportista experto. *RETOS*, 28-29-30.
- Ausubel, D. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*.
- Barriga Díaz, F. A. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista electrónica de investigación educativa*.
- Barriga Díaz, F. A. (s.f.).
- Batalla Flores, A. (2000). *Habilidades Motrices*. Zaragoza.
- Blazquez, & Sanchez. (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona.
- Cañeque, J. P. (2002). *Formación de los jugadores del CBS*. Rivas.
- Castañer, M., & Camerino, O. (2006). Manifestaciones básicas de la motricidad, "las habilidades motrices: esquema de habilidades motrices". Lleida.
- Castejón, F., Giménez, F., López, V., & Jiménez, F. (2003). *Iniciación deportiva: La enseñanza el aprendizaje comprensivo en el deporte*. Sevilla.
- Cidoncha, V., & Díaz, E. (2010). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: Coordinación y equilibrio. Buenos Aires.
- FECHIBEIS. (13 de Abril de 2017). Entrevista FECHIBEIS. (F. Candia, Entrevistador)
- Federación Mexicana de béisbol. (2015). *Manual para el entrenador de Béisbol*.

- Frias , I. (2016). *El modelo comprensivo como metodología para la enseñanza deportiva: Propuesta de iniciación deportiva al balonmano*. Segovia.
- Gallahue, D., & Ozmun, J. (1982). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*.
- García López. (2004). *La transferencia en los modelos horizontales de Iniciación Deportiva . Tesis Doctoral inédita*. Castilla.
- Garzón López, M. J., & Herrera, V. A. (2016). caracterización de los patrones motrores básicos de movimiento en estudiantes de 7 a 10 de edad. *caracterización de los patrones motrores básicos de movimiento en estudiantes de 7 a 10 de edad*. Bogota, Colombia .
- Gil Madrona, P., Contreras Jordán, O. R., & Gómez Barreto, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Revista Iberoamericana de educación de educación.
- Giménez Fuentes-Guerra, F. J. (2003). *Deporte en el marco de la educación física*. Sevilla.
- Giménez Fuentes-Guerra, F., & Castillo Vera, E. (2002). *El tratamiento de la iniciación deportiva*. Huelva.
- Giménez, Saenz, & López. (2000). *Aspectos teóricos y prácticos de la iniciación al baloncesto*. Huelva.
- Gonzalez, & Garcia. (2007). *El concepto de iniciación deportiva en la actualidad*. La Mancha.
- Guardián-Fernández, A. (2010). *El paradigma cualitativo en la investigación socio-educativa*. San José, Costa Rica.
- Herrán, J. E. (1984). *Béisbol*. Pueblo y educación.
- López Estrada, R. E., & Deslauriers, J. P. (2011). La entrevista cualitativa como técnica para la investigación en trabajo social. *margen61*.
- López, A., & López, J. (2012). *Educación infantil. Las habilidades motrices básicas*. Buenos Aires.
- MINEDUC. (2013). Educación física y salud: programa de estudio cuarto año básico. *Educación física y salud: programa de estudio cuarto año básico*. Santiago de Chile, Region Metropolitana, Chile.
- Monjas, R. (2006). *La iniciación deportiva en la escuela desde un enfoque comprensivo*. Madrid.
- Moreira, M. A. (1997). Aprendizaje significativo: un concepto subyacente. Porto Alegre.
- Muñoz, E. ((s/f)). Movimiento, Habilidades y tareas motoras. *Movimiento, Habilidades y tareas motoras*. (s/f).

- Narbaiza Antxutegi, X. (2015). Propuesta de una escala descriptiva, partiendo de la escala ECOMI, para la observación y análisis de las habilidades y destrezas motrices del alumnado en la etapa de educación infantil 3 - 6 años (Patrón motor). Soria.
- Novak, J. (1977). *Una teoría de educación*. Ithaca.
- Novak, J. (1988). *Aprendiendo a aprender*. Barcelona.
- Renzi, G. (2009). Educación Física y su contribución al desarrollo integral de los niños en la primera infancia. *Revista iberoamericana de educación*, 4-5-6-7.
- Robles, J. (22 de Julio de 2008). Tratamiento del deporte dentro del área de Educación física durante la etapa de Educación secundaria obligatoria en la provincia de Huelva. *Tratamiento del deporte dentro del área de Educación física durante la etapa de Educación secundaria obligatoria en la provincia de Huelva*. Huelva, España.
- Rodríguez, M. L. (2004). La teoría del aprendizaje significativo. Pamplona.
- Rodríguez, M., & Medina, J. (2013). Entre la complejidad y el arte: El análisis de datos en cualitativa. *Entre la complejidad y el arte: El análisis de datos en cualitativa*. Villaviciosa de odón, Madrid, España.
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona, España: Paidós Ibérica S.A.
- Valenzuela Pineda, A. E. (2001). *Constructivismo y aprendizaje significativo*. Guatemala: Instituto de Lingüística y Educación.
- Vené, J. (2016). Charlas de béisbol. *Los Peloteros*, 37.

ANEXOS

Glosario términos de béisbol.

Extracto de: “Campana deportiva fronteriza Béisbol”, 1993

Secretaria de estado de deportes, educación física y recreación.

- **Balk:** Acto ilegal del lanzador cuando hay uno o más corredores en base, lo que permite adelantar una base a todos los corredores.
- **Batazo bueno (hit):** Lanzamiento legalmente que queda en terreno bueno entre el home y primera o entre home y tercera, o que está sobre terreno bueno cuando salta al exterior pasada la primera o tercera, o que toca la primera, segunda o tercera, o que mientras está sobre terreno bueno, toca la persona de un árbitro o de un jugador, o que en vuelo sobre terreno bueno sale del mismo.
- **Bateador:** Jugador a la ofensiva que toma su posición en la zona de bateador
- **Bateador sustituto o emergente:** jugador que sustituye al bateador en su turno
- **Base:** uno de los objetivos que habrán de ser tocados u ocupados por los corredores en su avance a home para anotar una carrera
- **Bases por bola:** concesión de la primera base a un bateador que recibió cuatro lanzamientos fuera de las zonas de strike
- **Bola:** lanzamiento al cual el bateador no trata de golpear y que, a juicio del árbitro, no pasa por la zona de strike
- **Carrera:** Anotación hecha por un corredor a la ofensiva que progresa de bateador a corredor y toca la primera, segunda, tercera base y home en ese orden.
- **Cajón de bateo:** Área dentro de la cual deberá el bateador permanecer durante su turno al base.
- **Cogida (“Fildeo”):** acto defensivo de un jugador para coger firmemente, con su guante o mano libre, una pelota.
- **Conteo o cuenta:** número de bolas y de strikes de un bateador al momento de su turno.

- Corredor: jugador a la ofensiva que avanza hacia, toca o retorna a cualquier base
- Correr y batear (“hit and run”): Táctica ofensiva en la que el corredor intenta robar la siguiente base y el bateador trata de conectar el lanzamiento hacia el terreno opuesto a su posición en el área de bateo.
- Diamante: campo de juego.
- Doble eliminado (doble play): jugada realizada por la defensa, en que son eliminados dos jugadores del equipo a la ofensiva, como resultado de una acción continua, sin que medie un error entre un eliminado y otro.
- Dogout: área donde se sientan los jugadores que no están en el campo de juego, además del manager y sus auxiliares.
- Eliminado (“out”): uno de los tres jugadores retirados del equipo a la ofensiva que se requiere durante el turno al bate.
- “foul”: Pelota bateada a terreno no bueno, la línea que separa el terreno bueno del no bueno se denomina línea de “foul”.
- “foul tip” pelota bateada que va rápida y directamente del bate a las manos del receptor y es cogida.
- Exterior (“outfielder o jardín”) parte del terreno que normalmente está fuera del cuadro.
- “home”: una de las cuatro bases (almohadillas) del juego; es la principal.
- Home run, Cuadrangular o jonrón: el bateador realiza un contacto con la pelota de una manera que le permita recorrer las bases y anotar una carrera en la misma jugada, sin que se registre ningún out ni error de la defensa.
- Guía (coach de base): miembro del equipo a la ofensiva, que toma posición dentro de su área (próximo a la primera o tercera) para dirigir al bateador y los corredores.
- Interior (“infielder” o cuadro): parte del terreno de juego que usualmente se sitúa en el cuadro.

- Lanzador (pitcher): jugador que envía la pelota al catcher intentando que no la golpeen con el bate por parte del equipo rival.
- Lanzamiento: pelota enviada por el lanzador al bateador en forma reglamentaria.
- Medio (Short stop o campo corto): jugador del cuadro que usualmente se sitúa entre la segunda y tercera almohadilla.
- Montículo, loma o lomita: elevación al centro del infield desde donde el pitcher hace sus lanzamientos.
- Pelota muerta: ilegal suspensión temporal del juego.
- Pelota viva: significa que la pelota está en juego
- Pie pivote: el pie del lanzador que está en contacto directo con la goma de lanzar cuando éste envía la pelota al bateador.
- Quieto (“safe”): es la declaración de un árbitro que da al corredor el derecho a la base que trataba de alcanzar
- Receptor (catcher): jugador a la defensiva que se sitúa detrás del “home”
- “Rolling”: pelota bateada que va por el suelo
- “Strike”: lanzamiento al cual el bateador le pasa el bate y no le pega, o que, pegándole, trae al terreno “foul”, o que sin, que el bateador le pase el bate, es declarado como tal por el árbitro porque, a su juicio, pasó por la zona de strike
- “strike out”: bateador eliminado porque pasó el bate al tercer strike o por que este le fue declarado por el árbitro.
- Swing, abanico o abanicar: movimiento amplio con el bate para tratar de conectar a la pelota.
- Toque: pelota bateada legalmente en forma suave para que quede dentro del cuadro.
- Toque de arrastre (“drag”): El que realiza un bateador zurdo entre el bateador y la primera base con dirección a segunda base.

- Toque de empuje (“push”): el que realiza un bateador diestro entre el lanzador y la primera base con dirección a segunda base.
- Toque finta o amague toque de bola: es cuando el bateador finge tocar y batea.
- Umpire: cualquiera de los árbitros del juego de béisbol.
- Zona del receptor: área marcada detrás del “home”, dentro de la que deberá estar situado el receptor hasta que el lanzador envíe la pelota.

Trabajo de campo: Entrevista.

PARÁMETROS MOTRICES MÍNIMOS PARA LA INICIACIÓN AL BÉISBOL EN CHILE

OBJETIVO GENERAL:

- Identificar los requisitos motores mínimos para el proceso de iniciación deportiva del baseball en Chile.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Definir el concepto de iniciación deportiva.
- Registrar información sobre patrones motores básicos y patrones coordinativos.
- Diferenciar los patrones motores utilizados dentro de las técnicas del béisbol.
- Identificar los factores favorables dentro de una metodología para su aplicación en la iniciación deportiva.
- Establecer las diferencias entre la práctica de béisbol en Chile y en el extranjero.

AREAS DE SISTEMATIZACIÓN:

Tópico	Informantes claves	Definición
Iniciación deportiva	Profesores de educación física y/o entrenadores deportivos.	Informa sobre el conocimiento teórico y práctico en iniciación deportiva. Los informantes claves conocen definiciones, autores, así como forma de trabajo o metodologías. Esclarece las contribuciones en el desarrollo de los niños.
Requisitos motores baseball	Profesor o entrenador de baseball.	Informa sobre las características que diferencia al baseball de otros deportes. Modalidad de trabajo, forma de abordar los aprendizajes, patrones motores y coordinativos necesarios para la actividad.

Tipos de entrenamientos de las Habilidades motrices básicas y coordinativas.	Profesor o entrenador de Educación física	Informa sobre formas de trabajo de las habilidades motrices básicas y coordinativas. Profundidad sobre las características claves que deben contener las actividades.
Condiciones materiales para la práctica del baseball	Agentes del baseball	Informa sobre el material y contexto necesario para el aprendizaje significativo del baseball.

GUIÓN DE PREGUNTAS:

Profesores de educación física o entrenadores deportivos.	
Iniciación deportiva	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es la iniciación deportiva?, ¿En qué consiste? - ¿A qué edad encuentra pertinente comenzar con la iniciación deportiva? ¿Por qué? - ¿Cuáles son las principales dificultades que afronta un profesor o entrenador en la iniciación deportiva? - ¿Según usted encuentra que la iniciación deportiva es un vínculo para que el niño en el futuro mantenga hábitos de actividad física dentro de su vida cotidiana? ¿Por qué? - ¿Cuál o cuáles son las claves para generar un aprendizaje significativo durante la iniciación deportiva?
Entrenamiento de las habilidades motrices básicas	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué entiende usted por patrones motores básicos y patrones o cadenas coordinativas? - ¿Cuáles son las facilidades y dificultades que conlleva trabajar con los patrones motores básicos? - ¿Cuáles son las principales precauciones que debe tomar el educando al momento de realizar su planificación? - ¿Cuáles son los beneficios que trae el entrenamiento de los patrones motores y patrones coordinativos?
Profesor o entrenador de béisbol.	

<p style="text-align: center;">Requisitos motores para el baseball</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son los requisitos motores mínimo para la iniciación deportiva al baseball? - ¿Cuáles son los requisitos en cuanto a espacio para la práctica del baseball? - ¿De qué manera el baseball aporta al patrón motor inicial y patrón coordinativo? - ¿Cómo ve o visualiza desde su perspectiva la práctica del baseball en Chile? - ¿En comparación con el extranjero cuales son principales diferencias al momento de practicar baseball en Chile? - ¿Qué es lo más difícil que afronta un niño al iniciarse en baseball? - ¿Cuáles son los beneficios, según usted, de la práctica del baseball?
--	--

Nota: para aquellos entrevistados es importante establecerles el contexto en el cual la memoria se está desempeñando. La edad de trabajo de esta tesis es en menores de entre 6 a 8 años, una contextualización breve sería según Gallahue: fase de habilidades motoras básicas (estadio inicial, elemental y maduro).

