

FACULTAD DE CULTURA FISICA
“NANCY URANGA ROMAGOZA”
PINAR DEL RIO
SUM DE SAN JUAN Y MARTINEZ

TITULO: Super reflejo, software educativo para la enseñanza del baloncesto.

AUTORES: Lic. Orlando Pedro Suárez Pérez
Lic. Olga Isabel Parajón Pacheco

SINTESIS CURRÍCULAR:

Orlando Pedro Suárez Pérez. Pinar del Río 1967. Instructor. SUM de Cultura Física. San Juan y Martínez. Profesor.

Participación en los eventos de Premio Anual de Educación Física, a nivel nacional. Sello “Forjadores del Futuro”, en 2 oportunidades, Pedagogía Internacional. Año 2001 y 2007. Participación como ponente en la Primera Cumbre Internacional de Educación Física. Presidente del Jurado en las Tesis de graduación. Año 2008. Tutor de estudiantes.

Dirección Personal: Calle 4ta sur. Reparto Minerva. Número 34. San Juan y Martínez. Pinar del Río. Teléfono 989213.

RESUMEN

La enseñanza y aprendizaje del Baloncesto comienza en el 5to grado de la Educación Primaria, con anterioridad se conocen algunos elementos técnicos del juego que se enseñan por separado en la unidad de Juegos Predeportivos, a partir de este grado la labor educativa va encaminada a hacer llegar al niño un deporte el cual por su importancia está denominado el más dinámico y creativo de los deportes de equipo.

Para que este proceso se desarrolle de la mejor manera, es necesario armarnos de un conjunto de elementos teóricos, que constituyen la base de la práctica del juego. Por lo que se requiere de una preparación y superación de todos los que tienen en sus manos la hermosa labor de enseñarlo.

En nuestro municipio esta labor se ha visto afectada por la falta de bibliografía referente al tema, lo que ha hecho mella en la determinación de formas renovadoras de enseñanza aprendizaje en este deporte., que

a su vez ha provocado insuficiencias en la tarea educativa del mismo, decayendo en popularidad, motivación y resultados a nivel provincial y nacional.

Teniendo en cuenta lo antes planteado nos dimos a la tarea de investigar y buscar alternativas que resolvieran esta problemática, para lo cual proponemos un Software Educativo que reúna y aglutine todos los elementos técnicos y tácticos necesarios para profundizar en el estudio de este deporte, además de otras herramientas para ampliar y enriquecer el nivel intelectual y la creatividad de los que intervienen en dicho proceso. Todo esto a través de la utilización de las nuevas técnicas de la informática y las comunicaciones como medios potencializadores del desarrollo y que se encuentran disponibles al alcance de todos.

DESARROLLO

El empleo de las nuevas técnicas de la información y las comunicaciones y su inserción en el proceso educativo exige que su uso sea eficaz, efectivo y sobre todo óptimo.

La introducción y la utilización efectiva de las computadoras con fines docentes es un fenómeno complejo, de amplias perspectivas y cuyos resultados serán más favorables a largo plazo, en la medida en que la respuesta a la pregunta ¿cómo utilizar la computadora ante cada tipo de situación educativa?, está clara para todos los que de una manera u otra intervienen en el área de la informática educativa, y sean consecuentes con ella. Un juicio muy acertado relacionado con lo anterior es el siguiente: “La clave principal del papel que se le asigna a la computadora en la educación no radica en las características particulares del sistema de transmisión–interacción sino en los sistemas de símbolos que se pueden manejar con él. No es la máquina misma, sino la naturaleza de la información que se quiere entregar con la máquina o las destrezas que se deseen desarrollar. En términos educativos, nuestra pregunta debe ser analizada desde el punto de vista del alumno. Entonces la preocupación es cuánta información - en un sentido amplio - puede ser extraída del mensaje en la forma en que es presentado y qué se aprende más allá del mensaje. La computadora debe ayudar al individuo a trabajar con su mente, no simplemente a responder de forma automática. Además, debe estar claro que ningún medio puede hacerlo todo, particularmente en situaciones educativas.”¹

Con el empleo de estas nuevas técnicas se logra nuevos ambientes de aprendizaje que permitirán una mayor motivación y aprendizaje más rápido hacia lo que está dirigido en este caso al deporte Baloncesto.

¹.Chadwick, C.: **Educación y Computadoras. En: Nuevas tecnologías de la Información y de la comunicación en la enseñanza, Aique Grupo Editor S. A., Argentina, 1997.**

El Baloncesto integra el currículo de deportes que se imparten en todas las enseñanzas de nuestro proceso docente, además durante la ejecución y puesta en práctica de su ejercitación se manifiestan formas de enseñanza que pueden servir de base para otras disciplinas, también con el desarrollo de sus elementos técnicos podemos hacer transferencias de habilidades que nos facilitarán la adquisición de hábitos motrices de otros deportes motivos clase.

Para el desarrollo de nuestro trabajo y antes de elaborar la propuesta, nos dimos a la tarea de constatar el problema aplicando una serie de técnicas interrogativas al personal que se encarga de esta labor docente. Además de la observación de clases en los diferentes niveles de enseñanza.

Las regularidades obtenidas fueron:

- No existe bibliografía del tema al alcance de todos los docentes.
- No se explotan todas las variantes de los procedimientos organizativos.
- Poca motivación por la práctica de este deporte.

Teniendo en cuenta estas regularidades y con el interés de poner en manos del docente la información actualizada que le facilitará una mejor y mayor superación, y conociendo que el dominio de los elementos técnicos y tácticos determina la calidad de la práctica de este deporte, creamos un software educativo que tiene como principal fundamento ofrecer otra forma de superación profesional, así como armar de un instrumental en soporte magnético, que nos permita acudir a él cada vez que lo necesitemos, puesto que se puede instalar en todas las computadoras de cada centro de enseñanza En el cual se abordan todos los elementos técnico táctico del baloncesto, jugadas en videos y de forma animada, sonidos y diagramas, conocimiento más actual de las reglas, y formas variadas de ejercitación que nos hacen más motivada la nueva implementación de formas de aprendizaje.

Características del software

Posee elementos de:

- Libro electrónico.
- Jugadas en las cuales se observan todos los elementos técnicos que conforman los programas de enseñanza.
- Formas de enseñanza de elementos técnicos a través de videos.
- Propuestas de ejercicios aplicando Situaciones Simplificadas de Juego, que permiten hacer más amena la enseñanza y abordan todas las temáticas del deporte.
- Información actual sobre el Reglamento del Baloncesto.
- Un modelo de clase para los entrenadores.

Todo esto en ambiente atractivo utilizando multimedia interactiva.

Con la implementación y puesta en práctica de estas nuevas formas de superación estaremos poniendo a punto nuestra clase de Educación Física, y Entrenamiento Deportivo, tratando que sean más dinámicas y desarrolladoras, además de contribuir a que este deporte alcance la popularidad y el dominio que siempre ha debido tener.

CONCLUSIONES

Con esta propuesta de Software Educativo intentamos actualizar a todo el personal que de una forma u otra tiene que ver con la práctica y ejercitación de este bello y atractivo deporte, además incentivar la superación continua del docente.

Es una tarea de este que el profesor utilice variadas formas para la utilización de métodos y procedimientos organizativos, a través de la aplicación en las clases de situaciones reales de juego para que el alumno aprenda a jugar jugando.

Con la utilización de este Software se ofrece otra herramienta que ayuda a completar el arsenal técnico para llevar a cabo una buena tarea motriz y luchar porque nuestra labor educacional tire del desarrollo y el alumno aprenda cada día un poco más, además de que se tome nuestra clase como un momento donde el alumno se divierte y desarrolle.

BIBLIOGRAFÍA

- 1-A.; OLIVEIRA, J. La enseñanza de los juegos deportivos. Paidotribo. Barcelona.
- 2-Clase de Educación Física / Pedro Luis de la Paz Rodríguez. En diskette.
- 3-Ferreiro, R. Desarrollo Físico y Capacidad de trabajo de los escolares. Pueblo y Educación. Habana 1984.
- 4-Programa de Preparación del Deportista de Baloncesto. La Habana. CUBA, Colectivo de Autores. 1988.
- 5-Influencia de los Juegos en el proceso de aprendizaje de niños dedicados al minibaloncesto.
- 6- Conferencias impartidas en la Clínica Internacional de la Habana en Abril de 1998. F. Mora Ayllón. 1998.
- 7-Federación Cubana de Baloncesto. Reglamento Internacional de Minibaloncesto.
- 8- Federación Internacional de Baloncesto (FIBA), Munich-D-81379. 1998-2002. Rep. Fed. Alem.
- 9-Libros de apuntes de Baloncesto. Colectivo de autores Cátedra de Baloncesto. I.S.C.F.