



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

CARRERA DE CULTURA FISICA

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación.

Mención: Cultura Física

TEMA:

**“LA INFORMATICA Y EL DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA DE
BASQUET CON LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
BILINGÜE “GENERAL RUMIÑAHUI” DE LA PROVINCIA DE
TUNGURAHUA DEL CANTON PILLARO EN EL PERIODO JUNIO
OCTUBRE 2010”.**

AUTORA: María Fernanda Sánchez Robalino

TUTOR: Lcdo. Wilmer Alejandro Jordán Cordones.

AMBATO – ECUADOR

2010

**APROBACION DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACION O
TITULACION**

CERTIFICA:

Yo Lcdo. Wilmer Alejandro Jordán Cordones con CC.Nº 180320420-3 en mi calidad de tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LA INFORMATICA Y EL DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA DE BASQUET CON LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE “GENERAL RUMIÑAHUI” DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA DEL CANTON PILLARO EN EL PERIODO JUNIO OCTUBRE 2010”** desarrollado por la egresada María Fernanda Sánchez Robalino considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 24 de Octubre del 2010

Lcdo. Alejandro Jordán.

TUTOR

TRABAJO DE GRADUACION O TITULACION

AUTORÍA DEL TRABAJO

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión biográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

María Fernanda Sánchez Robalino.

CI. 180374578-3

AUTORA

**AL CONCEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACION**

La Comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: **“LA INFORMATICA Y EL DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA DE BASQUET CON LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE “GENERAL RUMIÑAHUI” DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA DEL CANTON PILLARO EN EL PERIODO JUNIO OCTUBRE 2010”** presentada por la Sra. María Fernanda Sánchez Robalino, egresado de la Carrera de Educación Básica, promoción Septiembre 2008-Enero 2009, una revisada la investigación, aprueba con la calificación de números 9.8 (Letra) nueve punto ocho en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los órganos pertinentes.

LA COMISIÓN

Ing. Msc. Ivonne Beatriz Freire Llerena.

Ing. Fernando Javier Carrillo Sarabia.

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a Dios y a mis padres, por haberme dado la vida que hoy gozo.

De manera especial a mi maestro quien con paciencia supo guiarme paso a paso en la realización de este proyecto que

me servirá de guía en el futuro y de

manera especial a la Universidad

Técnica de Ambato, por haberme abierto

las puertas para realizar mis estudios.

DEDICATORIA

El presente proyecto quiero dedicarlo a mis padres, por el esfuerzo y sacrificio que hicieron para que hoy tenga un título profesional. De manera especial a mi madre, que siempre estuvo a mi lado apoyándome en los momentos importantes de mi vida, y aunque ella ya no está conmigo.

SIEMPRE LA TENGO PRESENTE.

A mi esposo e hijo por la paciencia que me han tenido durante todo este tiempo, a mi familia por el apoyo incondicional que me han brindado.

INDICE GENERAL

Paginas preliminares

Contenidos	Pág.
Caratula.....	i
Aprobación del Tutor.....	ii
Autoría.....	iii
Aprobación del Consejo Directivo.....	iv
Agradecimiento.....	v
Dedicatoria.....	vi
Resumen Ejecutivo.....	xii

Índice General

Introducción.....	1
-------------------	---

CAPITULO I

El Problema.....	2
1.1 Tema.....	2
1.2 Planteamiento del problema.....	2
1.2.1 Contextualización Macro (a nivel internacional o nacional).....	2
Contextualización Meso (a nivel provincial o local).....	3
Contextualización Micro (a nivel institucional).....	4
1.2.2 Análisis crítico.....	5
1.2.3 Prognosis.....	6
1.2.4 Formulación del problema.....	7
1.2.5 Interrogantes de la Investigación.....	7
1.2.6 Delimitación espacial y temporal.....	8
1.2.7 Unidades de observación.....	8
1.3 Justificación.....	8

1.4 Objetivos:.....	9
1.4.1 Objetivo General.....	9
1.4.2 Objetivos Específicos.....	9

CAPITULO II

EL MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos (Investigaciones previas).....	11
2.2 Fundamentación Filosófica.....	15
2.3 Fundamentación Legal.....	15
2.4 Categorías Fundamentales.....	18
2.5 Hipótesis o pregunta directriz (dependiendo de la modalidad de investigación).....	77
2.6 Señalamiento de Variables.....	77

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Modalidad Básica de la investigación.....	78
3.2 Tipos de investigación... ..	78
3.3 Población y Muestra.....	79
3.4 Operacionalización de Variables.....	81
3.5 Plan de recolección de Información.....	83
3.6 Plan para el procesamiento de la Información.....	84

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis e Interpretación de resultados.....	85
4.2 Análisis e interpretación.....	86

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5 Conclusiones y Recomendaciones.....	110
---------------------------------------	-----

CAPITULO VI

PROPUESTA

6 Propuesta.....	111
6.1 Datos Informativos.....	111
6.2 Antecedentes.....	112
6.3 Justificación.....	112
6.4 Objetivos.....	113
6.5 Análisis de factibilidad.....	113
6.6 Fundamentación.....	114
6.7 Modelo operativo.....	115
6.8 Administración.....	118
6.9 Previsión de evaluación.....	118

C.- MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA.....	119
ANEXOS.....	120

INDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

	pag
Cuadro N° 1.....	5
Cuadro N° 2.....	79
Cuadro N° 3.....	81

Cuadro N° 4.....	82
Cuadro N° 5.....	86
Cuadro N° 6.....	87
Cuadro N° 7.....	88
Cuadro N° 8.....	89
Cuadro N° 9.....	90
Cuadro N° 10.....	91
Cuadro N° 11.....	92
Cuadro N° 12.....	93
Cuadro N° 13.....	94
Cuadro N° 14.....	95
Cuadro N° 15.....	96
Cuadro N° 16.....	97
Cuadro N° 17.....	98
Cuadro N° 18.....	99
Cuadro N° 19.....	100
Cuadro N° 20.....	101
Cuadro N° 21.....	102
Cuadro N° 22.....	103
Cuadro N° 23.....	104
Cuadro N° 25.....	106

Cuadro N° 26.....	107
Cuadro N° 27.....	108
Cuadro N° 28.....	109
Cuadro N° 29.....	116
Grafico N° 1.....	18
Grafico N° 2.....	86
Grafico N° 3.....	87
Grafico N° 4.....	88
Grafico N° 5.....	89
Grafico N° 6.....	90
Grafico N° 7.....	91
Grafico N° 8.....	92
Grafico N° 9.....	93
Grafico N° 10.....	94
Grafico N° 11.....	95
Grafico N° 12.....	96
Grafico N° 13.....	97
Grafico N° 14.....	98
Grafico N° 15.....	99
Grafico N° 16.....	100

Grafico N° 17.....	101
Grafico N° 18.....	102
Grafico N° 19.....	103
Grafico N° 20.....	104
Grafico N° 21.....	105

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

CARRERA DE CULTURA FISICA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LA INFORMATICA Y EL DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA DE BASQUET CON LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE “GENERAL RUMIÑAHUI” DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA DEL CANTON PILLARO EN EL PERIODO JUNIO OCTUBRE 2010”

AUTORA: María Fernanda Sánchez Robalino

TUTOR: Lcdo. Wilmer Alejandro Jordán Cordones

RESUMEN: El presente proyecto ha sido desarrollado con el propósito de atraer a los estudiantes a la práctica del básquet, con la utilización de la informática como herramienta lograremos un mejor desempeño deportivo ya que con la informática podremos obtener nuevos conocimientos de enseñanza de este deporte.

El básquet es un deporte de entretenimiento y es uno de los mas practicados en el cantón Píllaro por ese motivo que nuestro proyecto hace referencia a la enseñanza del mismo, por lo que mi afán es obtener buenos basquetbolistas dentro de la institución donde se está realizando este proyecto de investigación ya que las autoridades me abrieron las puertas para que este trabajo se realice de forma real y obtener resultados en el momento que se termine el proyecto.

El objetivo principal de este proyecto es que los estudiantes y docentes de la institución conozcan que la informática es una herramienta importante para aprender las técnicas, táctica del básquet, con esto se quiere demostrar que las personas pueden aprender a jugar básquet sin importar la edad, sexo, nivel económico, político, social.

Con esta investigación se desea que los estudiantes de la Unidad educativa Bilingüe “General Rumiñahui” conozcan que la informática es una herramienta importante para que la enseñanza de básquet se desarrolle de mejor manera y que con las nuevas tecnologías podamos tener mejores resultados en la enseñanza aprendizaje de esta disciplina.

INTRODUCCIÓN

El baloncesto es un juego de equipo. Es más, diríamos que es un juego donde la acción colectiva es la base fundamental que tienen que manejar los equipos para lograr los objetivos propuestos. Sin embargo, para formar esta técnica colectiva es preciso que los jugadores que integran nuestro equipo reúnan los elementos que posibiliten la construcción de este grupo que debe rodar corporativamente como una unidad de campo o desde la zona de tiros libres, gana el partido. Debido a su dinamismo, espectacularidad y a la frecuencia de acciones anotadoras, es uno de los deportes con mayor número de espectadores y participantes en el mundo.

El tema relacionado **“LA INFORMATICA Y EL DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA DE BASQUET CON LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE “GENERAL RUMUÑAHUI” DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA DEL CANTON PILLARO EN EL PERIODO JUNIO OCTUBRE 2010”**, es un tema de incidencia social ya que esto conlleva a tener unos buenos deportistas con estos antecedentes podemos emitir un concepto de importancia el porqué se desarrolla la presente investigación.

Se debe tener en cuenta que dentro del comportamiento de Ser Humano el deporte es un factor para que la juventud Ecuatoriana sea un ente positivo ante la sociedad, el mismo que permite el desarrollo correcto de la persona como un ente útil para nuestra Sociedad.

La utilización adecuada de la Informática es para dar a conocer a los estudiantes y a la juventud en general que el básquet es un deporte sano y que ayuda a mejorar la salud.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA.

“LA INFORMATICA Y EL DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA DE BASQUET CON LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE “GENERAL RUMUÑAHUP” DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA DEL CANTON PILLARO EN EL PERIODO JUNIO OCTUBRE 2010”

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1. Contextualización

1.2.1.1 Contextualización macro

El básquet es un deporte practicado a nivel mundial y por ende en el Ecuador atrae a miles de familias este deporte es practicado por un buen número de personas sin importar la situación Económica, Política y Social.

Desde tiempos muy remotos el hombre aprendió a fomentar el básquet como juego de distracción, en nuestro país el baloncesto ha sido reconocido como un deporte de recreación y en algunos instantes competitivo.

El básquet se origino desde hace mucho tiempo atrás con la cual las personas empezaron a practicar causando influencia por el deporte sin importar la edad,

sexo, experimentando una alternativa de diversión en nuestro País, el básquet ha sido reconocido como un factor de integración de la familia

Por medio de la informática podemos realizar conferencias relacionadas con el básquet con lo que podremos ganar espacio en la juventud Ecuatoriana, logrando atraer a más estudiantes, niños y adultos a que practiquen este deporte.

12.1.2 Contextualización meso

En la Provincia de Tungurahua la informática se inserta rápidamente en el proceso de enseñanza aprendizaje y ello es así, porque se refleja cabalmente en los estudiante: ya que piensa, aprende, recuerda, permitiendo utilizar la informática como herramienta para la enseñanza del básquet, los elementos a utilizar pueden ser videos, imágenes, sonidos y animaciones, intercalando pausas para reflexionar e interpretar con profundidad la información obtenida buscando de esa manera el equilibrio para realizar su actividad.

El básquet es un deporte que ayuda a los estudiantes a desarrollarse de mejor manera, sus relaciones interpersonales, son más amplias porque interactúan con todos los compañeros con la ayuda de la informática como herramienta para mejorar en un futuro el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se debe destacar el uso de la informática impulsado por el (CONSEP), en la Provincia de Tungurahua, busca atraer a más jóvenes de los establecimientos educativos de la Ciudad.

Dentro de la Provincia de Tungurahua por intermedio de la Federación Deportiva se capacita a los menores de edad para que se integren al deporte y que de esta manera no anden por las calles, esto es tomado de buena manera por los padres de familia.

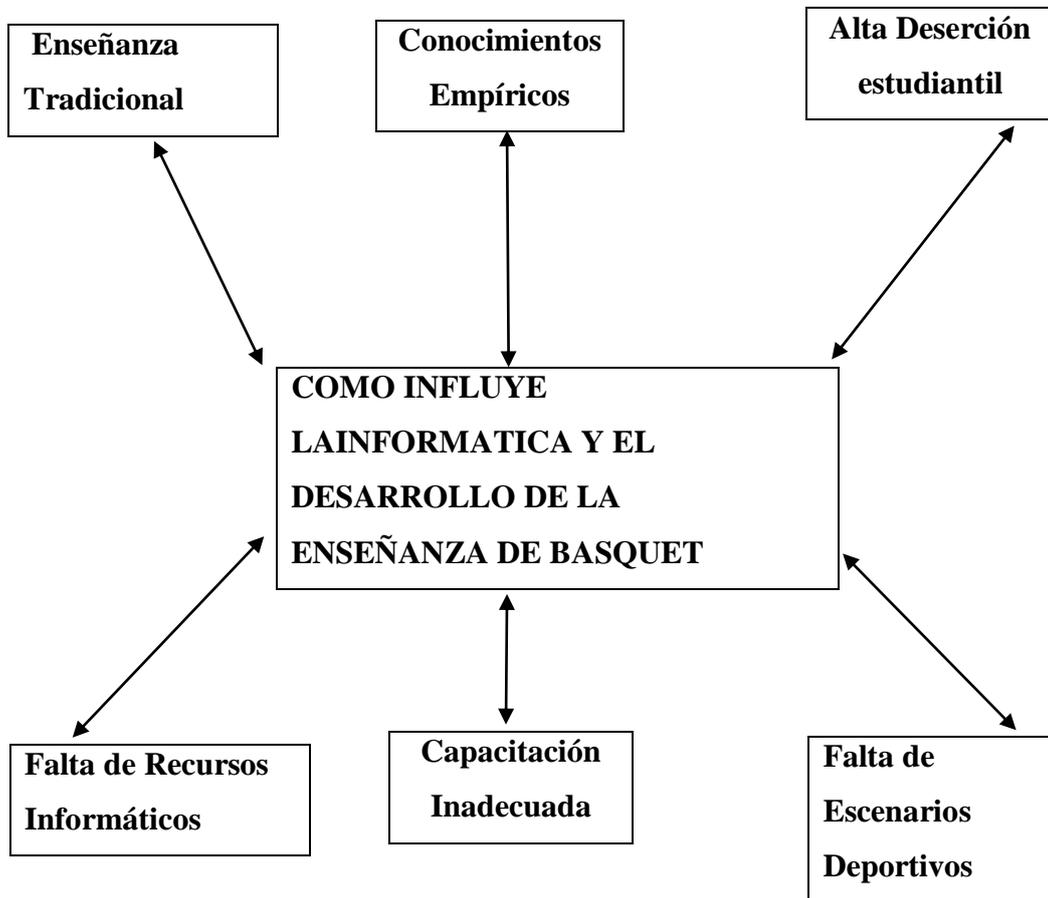
1.2.1.3 Contextualización micro

El presente trabajo investigativo en la Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui” pretende ayudar a los estudiantes de nuestro plantel, a que aumente en ellos el interés por este deporte, es una actividad muy practicada como lo son otros Juegos que van tomando cuerpos en nuestro medio; esto lo lograremos gracias a la ayuda de los medios tecnológicos como lo es la informática, que gracias a ella podemos conocer de una manera didáctica lo que son las reglas, normas de juego, etc.

Con la utilización de esta tecnología nuestros estudiantes se transformaran de receptores pasivos a participantes activos, con habilidades propias de un buen deportista.

1.2.2 Análisis Crítico

Efectos



CAUSAS

Cuadro No 1 : Árbol de problemas

Elaborado por : Fernanda Sánchez

La falta de recursos informáticos en la institución ha dado como resultado que la enseñanza siga siendo tradicional por lo que se debería utilizar las nuevas tecnologías para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, la capacitación inadecuada de los docentes a provocado que se tenga conocimientos empíricos, no acorde a la actividad en la que vivimos, causando un descontento en la población estudiantil, de igual manera la falta de apoyo de las autoridades de turno en la construcción de escenarios deportivos adecuados para practicar las diferentes disciplinas deportivas a provocado que las nuevas generaciones tengan poco interés por el baloncesto, por ende existe gran deserción estudiantil. Nosotros como los futuros docentes de Cultura Física, debemos conocer bien la problemática de el por qué se da el poco interés y deserción al practicar este deporte, para tomar los correctivos necesarios y que en lo posterior aumente más estudiantes que disfruten de la práctica de baloncesto y podremos convertirnos en un potencial activo y competitivo en esta disciplina.

1.2.3 Prognosis

La informática posibilita a que los estudiantes sean más activos, creativos y permite que su mente se desarrolle de acuerdo al entorno en que se encuentran, a su vez hace que la enseñanza de básquet ya no sean de forma tradicional, monótona y empírica.

Los maestros tienen que acoplarse a las nuevas tecnologías para que de esta manera la enseñanza de básquet sea la adecuada, con la ayuda de la informática como herramienta de aprendizaje hace que los educandos sean más competitivos en el momento que tengan que demostrar todos lo que han aprendido.

La informática permite que los docentes tengan una mayor apertura así los nuevos conocimientos que día a día van cambiando y estos puedan ser de utilidad para la enseñanza de básquet.

Vemos hoy en día que la informática es un medio fundamental para el proceso de enseñanza de básquet en los estudiantes de la Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui”.

1.2.4 Formulación del problema

“Como influye la informática y el desarrollo de la enseñanza de básquet con los estudiantes de la Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui” en la Provincia de Tungurahua del Cantón Pillaro en el periodo junio octubre 2010”.

1.2.5 Interrogantes de la investigación

¿Cómo se relaciona el uso de la informática en los estudiantes para mejorar la enseñanza en la disciplina de básquet?

¿Qué logros y dificultades podemos identificar al enseñar el básquet utilizando la informática como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?

¿Qué papel juega la informática para la enseñanza de la disciplina del básquet?

¿Qué estrategias se utilizaron para la enseñanza de la disciplina del básquet y cuáles fueron los resultados obtenidos en los estudiantes?

¿La informática es necesaria para la enseñanza de la disciplina del básquet?

1.2.6 Delimitación espacial y temporal

Este trabajo investigativo se realizará en la Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui” de la Provincia de Tungurahua del Cantón Pillaro e el primer trimestre del año 2010.

País : Ecuador

Provincia : Tungurahua

Cantón : Pillaro

Institución : Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui”

Periodo : Junio – Octubre 2010

1.2.7 Unidades de observación

El presente trabajo de investigación se realizara con los Estudiantes de la d Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui”

1.3 Justificación

Las grandes y aceleradas transformaciones que viene experimentando nuestra sociedad que vivimos actualmente hacen que la informática sea un instrumento de gran importancia para poder enseñar el básquet.

La informática es una herramienta que nos ayudara a realizar conferencias las cuales nos darán como resultado estudiantes activos y predispuestos a practicar el básquet.

Al desarrollar el presente trabajo de investigación no damos cuenta que el deporte hoy en día a dejado de ser parte primordial en el ser humano con la utilización de la informática como herramienta, de enseñanza vamos a concientizar a los estudiantes de la Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui” que practiquen básquet ya que es importante para desarrollar sus cualidades físicas y motoras.

Este proyecto de investigación se va a desarrollar con los estudiantes de la Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui” de la Provincia de Tungurahua del Cantón Pillaro con el propósito de incentivar a la práctica de básquet para así desarrollar sus destrezas y habilidades.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

- Crear un plan de entrenamiento para los estudiantes de la Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui” con el propósito de mejorar su rendimiento deportivo utilizando la informática como medio de enseñanza aprendizaje.

1.4.2 Objetivos específicos

- Atraer el máximo de estudiantes hacia la práctica organizada de básquet y mantenerlos practicando.
- Promover y desarrollar el nivel técnico táctico de los estudiantes para alcanzar Su máximo nivel.
- Elaborar una presentación para la enseñanza de básquet utilizando la informática.

CAPITULO II

EL MARCO TEORICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Durante la investigación realizada se han encontrado trabajos relacionados con el tema la informática y su influencia en la enseñanza de la disciplina del básquet en los estudiantes.

Autor: Roger Javier

Año: 2000

Tema: Ética y valores aplicados a la informática en la escuela de ingeniería informática y sistemas.

La investigación de Roger Javier (2000) en su tema Ética y valores aplicados a la informática en la escuela de ingeniería informática y sistemas dice:

Se define "como la disciplina que analiza los problemas éticos que son creados por la tecnología de los ordenadores o también los que son transformados o agravados por la misma". Es decir, por las personas que utilizan los avances de las tecnologías de la información.

"es el análisis de la naturaleza y el impacto social de la tecnología informática y la correspondiente formulación y justificación de políticas para un uso ético de dicha tecnología", esta definición está relacionada con los problemas conceptuales y los vacíos en las regulaciones que ha ocasionado la tecnología de la información.

También se define a la EI "como la disciplina que identifica y analiza los impactos del as tecnologías de la información en los valores humanos y sociales", estos valores afectados son: la salud, la riqueza, el trabajo, la libertad, la

democracia, el conocimiento, la privacidad, la seguridad o la autorrealización personal

El buen jugador de baloncesto tiene que dominar tanto el tiro, como el pase, como los fakes o amagues y no hay que olvidarse de la defensa.

Por ello un jugador de baloncesto no se hace en tres horas, sino que se tarda años y años en perfeccionar la técnica, hasta que los movimientos son instintivos.

Por eso la persona que quiere ser un jugador importante para un equipo debe trabajar duro en el entrenamiento, o fuera de ellos si dispone de tiempo libre suficiente, para perfeccionar su técnica.

Lo que aquí explicamos es lo fundamental para una persona que quiere jugar al baloncesto. A partir de aquí debe evolucionar su estilo de juego, pero siempre teniendo presente los fundamentos y la forma correcta de llevar a cabo las distintas acciones.

Autores:

Edilberto Baños

Jennifer Chacón

Glenda España

Carlos Gonzales

Jaime Montoya

Año: 2006

Tema: La informática en el municipio de Santa Ana.

La investigación de: Edilberto Baños, Jennifer Chacón, Glenda España, Carlos Gonzales, Jaime Montoya (2006) en su tema: La informática en el municipio de Santa Ana dice:

La informática se encuentra ejerciendo un impacto grande y a la vez creciente en el municipio de Santa Ana. Este es un fenómeno mundial, y la población estudiada no es la excepción, pues los datos dan a conocer cómo con el paso del tiempo se hace cada vez más marcada la dependencia que las personas tienen de las computadoras.

Esta investigación presenta datos extraídos de primera mano que revelan la posición y avance de la población estudiada en materia de informática.

El marco teórico que se presenta en este documento sirve para ubicar al lector en el contexto del estudio que se está haciendo, permitiendo enfocar claramente la atención al tema y propósitos de este trabajo.

La información obtenida en campo no tiene tanta importancia si no se manipula y analiza correctamente, en base a los métodos probabilísticas y científicos requeridos.

Este reporte plasma en pocas páginas, los resultados de un largo y cuidadoso proceso investigativo realizado por un equipo unido hacia un objetivo común. Los resultados se dan a conocer ordenadamente en este informe, sabiendo que será de provecho y utilidad.

Autor: Delvia de Jesús Díaz

Año: 2007

Tema: Generalidades y análisis del básquet.

La investigación de Delvia de Jesús Díaz (2007) en su tema: Generalidades y análisis del básquet dice:

El baloncesto o básquetboles un juego de acción rápida. Se practica entre dos equipos de cinco jugadores cada uno. El objetivo del juego es obtener más puntos que el equipo contrario en un tiempo dado, anotando puntos al introducir el balón

en el cesto del otro equipo. Se trata de impedir a su vez que el adversario entre en posesión de la pelota y enceste.

La pelota puede ser pasada, tirada, golpeada, rodada o botada en cualquier dirección, en sujeción las reglas propias del juego. El partido consta de dos tiempos de 20 minutos cada uno y un descanso de 10 minutos.

El reglamento oficial de la F.I.F.A (Federación internacional del básquetbol amateur) prohíbe explícitamente el empate, por lo cual en ese caso se juega una o más prórrogas de cinco minutos cada una hasta que se logre una victoria.

El árbitro inicia el juego lanzando balón al aire desde el centro del campo.

Autor: Esp. José Antonio Becerra Abril.

Año: 2002

Tema: Método de enseñanza del básquet.

La investigación de Esp. José Antonio Becerra Abril (2002) en su tema: Método de enseñanza del básquet dice:

Construir un proceso de enseñanza-aprendizaje óptimo es el objetivo al que se enfrentan los profesores y entrenadores. El logro de este objetivo depende en gran medida de su intervención pedagógica, de su capacidad para diseñar tareas de aprendizaje que, respetando las características propias que debe tener un aprendizaje para ser significativo, estén fundamentadas en los conocimientos que nos brindan las distintas áreas relacionadas con el proceso de enseñanza y aprendizaje de habilidades deportivas; aprendizaje y desarrollo motor, psicología evolutiva, psicología cognitiva, pedagogía, didáctica, fisiología, neurología, biomecánica,...

"Iniciación al baloncesto. Consideraciones para una enseñanza eficaz" ahonda en el conocimiento actual de las mencionadas áreas con la intención de provocar en el profesor o entrenador, considerando la diferenciación existente respecto al ámbito de su campo de actuación, una reflexión respecto al qué enseñar y al cómo

enseñar. Analiza para ello las características del juego y los dos modelos metodológicos imperantes, el modelo comprensivo (propio del ámbito educativo) y el modelo técnico o tradicional (propio del modelo competitivo o federado), mostrando los aspectos positivos y negativos que tiene cada uno de ellos para su adopción en el ámbito educativo o en el ámbito competitivo.

El trabajo de investigación pertenece al área educativa y concretamente está centrado en el campo deportivo.

Sobre esta temática existe información en la biblioteca e Internet la misma que nos servirá como apoyo para la ejecución de esta investigación, para así poder ayudar a los estudiantes en el proceso de enseñanza de la disciplina del básquet, y de esta manera contribuir con la educación de los educandos, ya que la informática es primordial para su aprendizaje.

Por lo cual deseamos alcanzar con nuestro objetivo planteado.

2.2 Fundamentación Filosófica

Esta investigación está sustentada en el paradigma del positivismo por ser de carácter cuantitativo ya que permite realizar los estudios y enfoques en el mismo lugar de los hechos permitiendo una investigación de campo vinculada directamente en la realidad.

2.3 Fundamentación Legal

Constitución

Código de la niñez y adolescencia

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;

2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;

3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

Constitución

TITULO I,

Disposiciones Generales

Ley del deporte

Artículo 9: En la práctica del deporte deberán tomarse en cuenta las características particulares, exigencias somáticas y sociales de los menores de edad, así como la necesidad de su correcto desarrollo y el de las estructuras dedicadas a ello. En consecuencia:

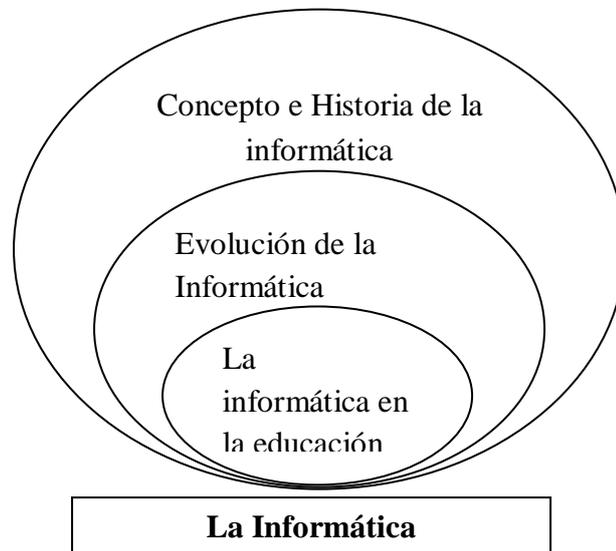
A la actividad deportiva de los menores de edad se le dará preferencia en la programación de los espacios y horarios de las instalaciones deportivas.

Para la organización deportiva nacional será prioritario el apoyo y el respaldo a las estructuras activas existentes dedicadas a este sector a fin de consolidarlas y fortalecerlas.

Deberá enfatizarse el aspecto lúdico-recreativo y minimizarse la presión competitiva de las actividades deportivas realizadas por menores de doce (12) años y;

Ningún menor de edad podrá actuar en el deporte profesional, sin la expresa autorización para ello por parte del Directorio del Instituto Nacional de Deportes previo análisis de cada caso particular.

2.4 Categorías fundamentales



Variable Independiente

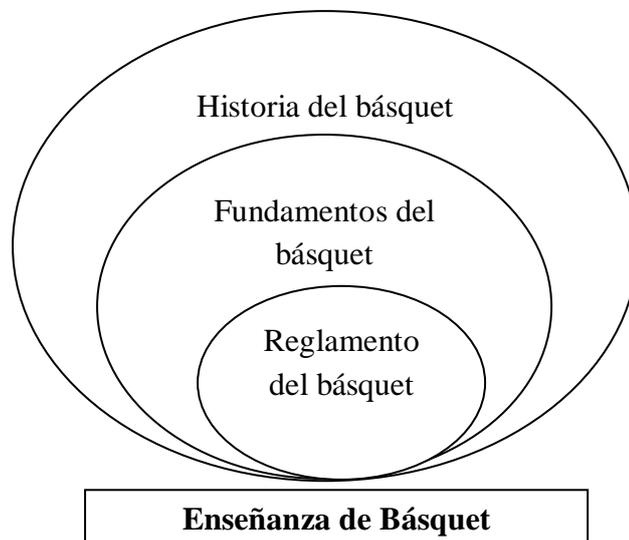


Grafico No 1 : Categorías fundamentales

Elaborado por: Fernanda Sánchez

LA INFORMÁTICA

Conceptos

La informática es la disciplina que estudia el tratamiento automático de la información utilizando dispositivos electrónicos y sistemas computacionales.

Es el "conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores (computadoras)".

La informática es la ciencia que se encarga del tratamiento automático de la información. Este tratamiento automático es el que ha propiciado y facilitado la manipulación de grandes volúmenes de datos y la ejecución rápida de cálculos complejos.

Importancia de la Informática

Debemos tener en cuenta que la informática en la actualidad, forma parte primordial de la cotidianidad de las personas, porque con todos y cada uno de los programas que nos ofrece, nos está permitiendo, una comunicación mucho más avanzada que en los tiempos de nuestros antepasados.

La informática es un instrumento que se ha tornado imprescindible para la sociedad moderna

Breve Historia de la Informática

El origen de las máquinas de calcular está dado por el ábaco chino, éste era una tablilla dividida en columnas en la cual la primera, contando desde la derecha, correspondía a las unidades, la siguiente a la de las decenas, y así sucesivamente. A través de sus movimientos se podía realizar operaciones de adición y sustracción.

Otro de los hechos importantes en la evolución de la informática lo situamos en el siglo XVII, donde el científico francés Blas Pascal inventó una máquina calculadora.

Ésta sólo servía para hacer sumas y restas, pero este dispositivo sirvió como base para que el alemán Leibnitz, en el siglo XVIII, desarrollara una máquina que, además de realizar operaciones de adición y sustracción, podía efectuar operaciones de producto y cociente. Ya en el siglo XIX se comercializaron las primeras máquinas de calcular. En este siglo el matemático inglés Babbage desarrolló lo que se llamó "Máquina Analítica", la cual podía realizar cualquier operación matemática. Además disponía de una memoria que podía almacenar 1000 números de 50 cifras y hasta podía usar funciones auxiliares, sin embargo seguía teniendo la limitación de ser mecánica.

Recién en el primer tercio del siglo XX, con el desarrollo de la electrónica, se empiezan a solucionar los problemas técnicos que acarreaban estas máquinas, reemplazándose los sistemas de engranaje y varillas por impulsos eléctricos, estableciéndose que cuando hay un paso de corriente eléctrica será representado con un *1* y cuando no haya un paso de corriente eléctrica se representaría con un *0*.

Con el desarrollo de la segunda guerra mundial se construye el primer ordenador, el cual fue llamado Mark I y su funcionamiento se basaba en interruptores mecánicos.

En 1944 se construyó el primer ordenador con fines prácticos que se denominó Eniac.

En 1951 son desarrollados el Univac I y el Univac II (se puede decir que es el punto de partida en el surgimiento de los verdaderos ordenadores, que serán de acceso común a la gente).

Evolución de la Informática

1° Generación: se desarrolla entre 1940 y 1952. Es la época de los ordenadores que funcionaban a válvulas y el uso era exclusivo para el ámbito científico/militar.

Para poder programarlos había que modificar directamente los valores de los circuitos de las máquinas.

2° Generación: va desde 1952 a 1964. Ésta surge cuando se sustituye la válvula por el transistor. En esta generación aparecen los primeros ordenadores comerciales, los cuales ya tenían una programación previa que serían los sistemas operativos. Éstos interpretaban instrucciones en lenguaje de programación (Cobol, Fortran), de esta manera, el programador escribía sus programas en esos lenguajes y el ordenador era capaz de traducirlo al lenguaje máquina.

3° Generación: se dio entre 1964 y 1971. Es la generación en la cual se comienzan a utilizar los circuitos integrados; esto permitió por un lado abaratar costos y por el otro aumentar la capacidad de procesamiento reduciendo el tamaño físico de las máquinas. Por otra parte, esta generación es importante porque se da un notable mejoramiento en los lenguajes de programación y, además, surgen los programas utilitarios.

4° Generación: se desarrolla entre los años 1971 y 1981. Esta fase de evolución se caracterizó por la integración de los componentes electrónicos, y esto dio lugar a la aparición del microprocesador, que es la integración de todos los elementos básicos del ordenador en un sólo circuito integrado.

5° Generación: va desde 1981 hasta nuestros días (aunque ciertos expertos consideran finalizada esta generación con la aparición de los procesadores Pentium, consideraremos que aun no ha finalizado) Esta quinta generación se caracteriza por el surgimiento de la PC, tal como se la conoce actualmente.

La Informática en la educación

Informática no puede ser una asignatura más, sino la herramienta que pueda ser útil a todas las materias, a todos los docentes y a la escuela misma, en cuanto institución que necesita una organización y poder comunicarse con la comunidad en que se encuentra.

Entre las aplicaciones más destacadas que ofrecen las nuevas tecnologías se encuentra la multimedia que se inserta rápidamente en el proceso de la educación y ello es así, porque refleja cabalmente la manera en que el estudiante piensa, aprende y recuerda, permitiendo explorar fácilmente palabras, imágenes, sonidos, animaciones y videos, intercalando pausas para estudiar, analizar, reflexionar e interpretar en profundidad la información utilizada buscando de esa manera el deseado equilibrio entre la estimulación sensorial y la capacidad de lograr el pensamiento abstracto. En consecuencia, la tecnología multimedia se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos de la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al

permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad. No obstante, la mera aplicación de la multimedia en la educación no asegura la formación de mejores alumnos y futuros ciudadanos, si entre otros requisitos dichos procesos no van guiados y acompañados por el docente. El docente debe seleccionar criteriosamente el material a estudiar a través del computador; será necesario que establezca una metodología de estudio, de aprendizaje y evaluación, que no convierta por ejemplo a la información brindada a través de un CD-ROM en un simple libro animado, en el que el alumno consuma grandes cantidades de información que no aporten demasiado a su formación personal. Por sobre todo el docente tendrá la precaución no sólo de examinar cuidadosamente los contenidos de cada material a utilizar para detectar posibles errores, omisiones, ideas o conceptos equívocos, sino que también deberá fomentar entre los alumnos una actitud de atento juicio crítico frente a ello.

A la luz de tantos beneficios resulta imprudente prescindir de un medio tan valioso como lo es la Informática, que puede conducirnos a un mejor accionar dentro del campo de la educación. Pero para alcanzar ese objetivo, la enseñanza debe tener en cuenta no sólo la psicología de cada alumno, sino también las teorías del aprendizaje, aunque se desconozca aún elementos fundamentales de esos campos. Sin embargo, la educación en general y la Informática Educativa en particular, carecen aún de estima en influyentes núcleos de la población, creándose entonces serios problemas educativos que resultan difíciles de resolver y que finalmente condicionan el desarrollo global de la sociedad. La mejora del aprendizaje resulta ser uno de los anhelos más importante de todos los docentes; de allí que la enseñanza individualizada y el aumento de productividad de los mismos son los problemas críticos que se plantean en educación; el aprendizaje se logra mejor cuando es activo, es decir cuando cada estudiante crea sus conocimientos en un ambiente dinámico de descubrimiento.

La duración de las clases y la metodología empleada en la actualidad, son factores que conducen fundamentalmente a un aprendizaje pasivo. Dado que la adquisición de los conocimientos no es activa para la mayoría de los estudiantes la

personalización se hace difícil. Sería loable que los docentes dedicasen más tiempo a los estudiantes en forma individual o en grupos pequeños; solamente cuando cada estudiante se esfuerza en realizar tareas, podemos prestarle atención como individuo.

La incorporación de nuevos avances tecnológicos al proceso educativo necesita estar subordinada a una concepción pedagógica global que valore las libertades individuales, la serena reflexión de las personas y la igualdad de oportunidades, hitos trascendentes en la formación de las personas, con vistas a preservar en la comunicadlos de la verdad y la justicia.

La computadora es entonces una herramienta, un medio didáctico eficaz que sirve como instrumento para formar personas libres y solidarias, amantes de la verdad y la justicia.

En consecuencia toda evaluación de un proyecto de Informática Educativa debería tener en consideración en qué medida se han logrado esos objetivos.

Las Nuevas Tecnologías en la Educación

La revolución informática iniciada hace cincuenta años e intensificada en la última década mediante el incesante progreso de las nuevas tecnologías multimedia y las redes de datos en los distintos ambientes en los que se desenvuelven las actividades humanas, juntamente con la creciente globalización de la economía y el conocimiento, conducen a profundos cambios estructurales en todas las naciones, de los que la República Argentina no puede permanecer ajeno y en consecuencia a una impostergable modernización de los medios y herramientas con que se planifican, desarrollan y evalúan las diferentes actividades, entre otras, las que se llevan a cabo en los institutos de enseñanza del país. El análisis sobre las computadoras y la escuela, tema reservado inicialmente

a los especialistas en educación e informática, se ha convertido en un debate público sobre la informática en la escuela y sus consecuencias sociales.

Variada resulta en la actualidad el abanico de las diversas realidades en que se desenvuelven los establecimientos educacionales, desde los que realizan denodados esfuerzos por mantener sus puertas abiertas brindando un irremplazable servicio, hasta aquellos otros que han logrado evolucionar a tono con los modernos avances tecnológicos, sin olvidar una significativa mayoría de los que diariamente llevan a cabo una silenciosa e invalorable tarea en el seno de la comunidad de la que se nutren y a la que sirven.

Esas realidades comprenden también en muchos casos la escasez de docentes debidamente capacitados, las dificultades relacionadas con la estabilidad del personal disponible, la persistencia de diversos problemas de infraestructura edilicia, la discontinuidad en los proyectos emprendidos y las estrecheces económicas siempre vigente, sin olvidar las inevitables consecuencias en la implementación de la Ley Federal de Educación de reciente aprobación.

La Informática incide a través de múltiples facetas en el proceso de formación de las personas y del desenvolvimiento de la sociedad; puede ser observado desde diversos ángulos, entre los que cabe destacar:

La informática como tema propio de enseñanza en todos los niveles del sistema educativo, debido a su importancia en la cultura actual; se la denomina también "Educación Informática".

La informática como herramienta para resolver problemas en la enseñanza práctica de muchas materias; es un nuevo medio para impartir enseñanza y opera como factor que modifica en mayor o menor grado el contenido de cualquier curricular educativa; se la conoce como "Informática Educativa".

La informática como medio de apoyo administrativo en el ámbito educativo, por lo que se la denomina "Informática de Gestión".

La función de la escuela es la de educar a las nuevas generaciones mediante la transmisión del bagaje cultural de la sociedad, posibilitando la inserción social y laboral de los educandos; un medio facilitador de nuevos aprendizajes y descubrimientos, permitiendo la recreación de los conocimientos. Como espejo que refleja la sociedad, las escuelas no crean el futuro, pero pueden proyectar la cultura a medida que cambia y preparar a los alumnos para que participen más eficazmente en un esfuerzo continuado por lograr mejores maneras de vida.

Cada sujeto aprende de una manera particular, única, y esto es así porque en el aprendizaje intervienen los cuatro niveles constitutivos de la persona:

- Organismo
- Cuerpo
- Inteligencia
- Deseo.

Podemos afirmar que la computadora facilita el proceso de aprendizaje en estos aspectos. Desde lo cognitivo, su importancia radica fundamentalmente en que es un recurso didáctico más al igual que los restantes de los que dispone el docente en el aula, el cual permite plantear tareas según los distintos niveles de los educandos, sin comprometer el ritmo general de la clase.

La computadora favorece la flexibilidad del pensamiento de los alumnos, porque estimula la búsqueda de distintas soluciones para un mismo problema, permitiendo un mayor despliegue de los recursos cognitivos de los alumnos.

La utilización de la computadora en el aula implica un mayor grado de abstracción de las acciones, una toma de conciencia y anticipación de lo que muchas veces hacemos "automáticamente", estimulando el pasaje de conductas sensorio-motoras a conductas operatorias, generalizando la reversibilidad a todos los planos del pensamiento.

Desde los planos afectivo y social, el manejo de la computadora permite el trabajo en equipo, apareciendo así la cooperación entre sus miembros y la

posibilidad de intercambiar puntos de vista, lo cual favorece también sus procesos de aprendizaje.

Manejar una computadora permite a los alumnos mejorar su autoestima, sintiéndose capaces de "lograr cosas", realizar proyectos, crecer, entre otros.

Aparece también la importancia constructiva del error que permite revisar las propias equivocaciones para poder aprender de ellas. Así el alumno es un sujeto activo y participante de su propio aprendizaje que puede desarrollar usos y aplicaciones de la técnica a través de la inserción de las nuevas tecnologías.

El Rol del Docente en la Educación

Todo esto podrá realizarse solamente si hay un "otro", acompañando y guiando este proceso de aprendizaje. Este "otro" es, sin lugar a dudas, el docente. Para favorecer este proceso de aprendizaje, el docente deberá ser, ante todo, una persona flexible, humana, capaz de acompañar a sus alumnos en este camino de crecimiento y aprendizaje que ellos realizan. Deberá ser capaz de plantear conflictos cognitivos a los alumnos, apoyándolos en la construcción de sus estructuras de conocimientos. También deberá colaborar con ellos para que integren el error como parte del proceso de aprendizaje que está llevando a cabo, impulsándolos a reflexionar sobre la lógica de sus equivocaciones.

Los educadores de hoy se encuentran ante un volumen creciente de materiales curriculares y elementos auxiliares de enseñanza: de esta gran multiplicación de libros, objetos concretos, mapas, películas, libros de texto, computadoras, software educativo, CD-ROMS, programas de televisión, medios audiovisuales y tantas otras cosas, ellos deben de alguna manera seleccionar los materiales que han de ser empleados para enseñar en sus respectivas clases. En realidad,

disponen de pocas referencias de utilidad general a manera de principios que pudieran ayudarlos a hacer sus selecciones; algunas de ellas, significan decisiones sobre lo que se va a enseñar; otras encierran selecciones de medios en los cuales el contenido ya elegido ha de ser presentado. Muchas de estas ideas modernas, son difíciles de entender, de aceptar y de armonizar con los antiguos conceptos de educación adquiridos por los docentes.

Un particular criterio a desarrollar en los docentes ha de ser el de elegir adecuadamente los diferentes software educativos a emplear en la educación, considerando el nivel de los alumnos, la curricular de estudios, la didáctica de enseñanza y los requerimientos técnicos para su correcta utilización como apoyo a la enseñanza.

En muchos casos, representan un riesgo y producen ansiedad del docente dentro del sistema actual, en el que tiene que realizar la selección de dichos materiales; entonces el educador no sólo se encuentra confundido ante una enorme cantidad de productos, sino también desprovisto de principios confiables para tomar una decisión. Necesita de una preparación complementaria en los procesos mediante los cuales los nuevos medios son desarrollados, perfeccionados y evaluados para llegar así a apreciar con seguridad su importancia en cuanto a niveles de edad y a objetivos educacionales que convengan a cada grupo de alumnos. La evolución experimentada durante los últimos años en la implementación de proyectos de informática educativa, promueve el desarrollo de diversas acciones entre las cuales es necesario destacar la disponibilidad de equipamiento informático adecuado, la utilización del software más conveniente, el debido mantenimiento y asistencia técnica de ambos y por último, pero no menos importante, la vigencia de un proyecto institucional promovido por las autoridades educativas del establecimiento y la formación y capacitación de los docentes.

En efecto, la mera incorporación de las nuevas tecnologías informáticas a las diversas actividades que se desarrollan habitualmente en los establecimientos

educacionales no logra satisfacer las expectativas creadas, si no se tiene en cuenta la indispensable necesidad de capacitar simultáneamente los escasos recursos humanos disponibles a través de un permanente plan de formación y capacitación que incluya el desarrollo de cursos, la realización de seminarios, encuentros y talleres, que contemple no sólo los aspectos informáticos sino también los pedagógicos

La capacitación docente en la Educación

En el caso de la capacitación de los docentes en Informática Educativa podemos identificar los siguientes caminos para alcanzarla:

- El docente como autodidacta
- El docente capacitado en la Institución Educativa:
- La capacitación en institutos dirigidos al público en general:
- La capacitación en Institutos Superiores de Formación Docente:
- La capacitación en Institutos Superiores de Formación en Informática Educativa para Docentes:

Lo verdaderamente importante es lograr que exista un lenguaje en común que les permita a los docentes emplear la informática para sus clases, organizarlas, comunicarse con los demás colegas y sobre todo, interesar a los alumnos en una actividad que ellos mismos puedan crear, que les va a ayudar a estudiar y que además pueda ser muy divertida. El primer paso en la formación de docentes es prepararlos para que sean paladines del enseñar y pensar.

Proceso Enseñanza-Aprendizaje

La enseñanza es una actividad intencional, diseñada para dar lugar al aprendizaje de los alumnos. Pero ligar los conceptos de enseñar y aprender es una manera de manifestar que la situación que nos interesa es algo más que la relación de acciones instructivas por parte del profesor y la relación de efectos de aprendizaje en los estudiantes.

Nos interesa más bien el entramado de acciones y efectos recíprocos que se generan en las situaciones instructivas. Pero, cuál es la relación que existe entre la enseñanza y el aprendizaje.

Febsternacher (1986) ha señalado que normalmente hemos supuesto la existencia, que él considera discutible, de una relación causal entre la enseñanza y el aprendizaje. Desde esa posición, sólo cabría hablar de la existencia de enseñanza en la medida en que se obtuviera una reacción de aprendizaje.

Es cierto que hablar de enseñanza requiere hablar de aprendizaje, pero en el mismo sentido en que una carrera requiere el ganar, o buscar requiere de encontrar. Es decir, en los tres casos, el primer término requiere del segundo, pero ello no significa que para poder hablar de enseñanza tenga que ocurrir necesariamente el aprendizaje, lo mismo que puedo participar en una carrera y no ganar, o no encontrar algo y realmente haberlo buscado. Existe, por tanto una relación de dependencia entre enseñanza y aprendizaje, pero no es del tipo de relación que supone que no puede haber enseñanza sin aprendizaje. Es decir existe una relación pero no es casual, sino de dependencia ontológica.

La enseñanza no es un fenómeno de provocación de aprendizaje, sino una situación social que como tal se encuentra sometida a las variaciones de las interacciones entre los aspirantes, así como a las presiones exteriores y a las definiciones institucionales de los roles.

Concepto Recursos Didáctico-Pedagógico

Los recursos didáctico-pedagógicos son los elementos empleados por el docente para facilitar y conducir el aprendizaje del educando (fotos, láminas, videos, software, etc.)

- Deben ser seleccionados adecuadamente, para que contribuyan a lograr un mejor aprendizaje y se deben tener en cuenta algunos criterios, por ejemplo:
- Deben ser pertinentes respecto de los objetivos que se pretenden lograr.
- Deben estar disponibles en el momento en que se los necesita.
- Deben ser adecuados a las características de los estudiantes.

Deben seleccionarse los recursos que permitan obtener los mejores resultados al más bajo costo, que impliquen la mínima pérdida de tiempo y puedan ser utilizados en distintas oportunidades.

El docente debe prever, seleccionar y organizar los recursos didáctico-pedagógicos que integrarán cada situación de aprendizaje, con la finalidad de crear las mejores condiciones para lograr los objetivos previstos.

La informática como recurso didáctico-pedagógico va adquiriendo un papel más relevante a medida que la moderna tecnología se va incorporando a la tarea educativa.

Programas educativos

Los programas educativos pueden tratar las diferentes materias (matemáticas, idiomas, geografía, dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los estudiantes, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten cinco características esenciales:

Son materiales elaborados con una finalidad didáctica, como se desprende de la definición.

Utilizan el ordenador como soporte en el que los estudiantes realizan las actividades que ellos proponen.

Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y los estudiantes.

Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los estudiantes.

Son fáciles de usar. Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son similares a los conocimientos de electrónica necesarios para usar un vídeo, es decir, son mínimos, aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer.

Clasificación de los Programas educativos

Los programas educativos a pesar de tener unos rasgos esenciales básicos y una estructura general común se presentan con unas características muy diversas:

unos aparentan ser un laboratorio o una biblioteca, otros se limitan a ofrecer una función instrumental del tipo máquina de escribir o calculadora, otros se presentan como un juego o como un libro, bastantes tienen vocación de examen, unos pocos se creen expertos... y, por si no fuera bastante, la mayoría participan en mayor o menor medida de algunas de estas peculiaridades. Para poner orden a esta disparidad, se han elaborado múltiples tipologías que clasifican los programas didácticos a partir de diferentes criterios.

Uno de estos criterios se basa en la consideración del tratamiento de los errores que cometen los estudiantes, distinguiendo:

Programas tutoriales directivos, que hacen preguntas a los estudiantes y controlan en todo momento su actividad. El ordenador adopta el papel de juez poseedor de la verdad y examina al estudiante. Se producen errores cuando la respuesta del alumno está en desacuerdo con la que el ordenador tiene como correcta. En los programas más tradicionales el error lleva implícita la noción de fracaso.

Programas no directivos, en el que el ordenador adopta el papel de un laboratorio o instrumento a disposición de la iniciativa de un estudiante que pregunta y tiene una libertad de acción solo limitada por las normas del programa.

El ordenador no juzga las acciones del estudiante, se limita a procesar los datos que este introduce y a mostrar las consecuencias de sus acciones sobre un entorno. Objetivamente no se producen errores, sólo desacuerdos entre los efectos esperados por el alumno y los efectos reales de sus acciones sobre el entorno. No está implícita la noción de fracaso. El error es sencillamente una hipótesis de trabajo que no se ha verificado y que se debe sustituir por otra. En general, siguen un modelo pedagógico de inspiración cognitivista, potencian el aprendizaje a través de la exploración, favorecen la reflexión y el pensamiento crítico y propician la utilización del método científico.

Enseñanza de Básquet



La propuesta de articular el mini-básquetbol en la perspectiva de una formación deportiva a largo plazo, en la que el objetivo sea la formación de buenos basquetbolistas para las primeras divisiones, va de la mano con una propuesta de cambio, ahora sí radical, en la enseñanza del básquetbol. Se ha efectuado la crítica de la iniciación deportiva, de la utilización de los juegos y del mini-básquetbol, no ha sido por criticar sino porque entiendo que esos conceptos y organizaciones constituyen obstáculos ciertos a una propuesta de enseñanza no sólo más respetuosa

de las posibilidades e intereses de los niños sino, a la vez, más provechosa para las instituciones deportivas que decidan adoptarla y más satisfactoria para los entrenadores que se dispongan a llevarla adelante.

De lo dicho hasta aquí no debiera concluirse que se trata sólo de jugar y de favorecer una mayor participación de todos los chicos en la competición porque, en verdad, se trata de pensar y actuar críticamente para resolver los problemas que expuse, los cuales, merecen consideraciones teóricas que provean soluciones prácticas viables.

La primera consideración que haré se refiere al hecho de que el básquetbol, como cualquier otro deporte, no se reduce a la suma de una serie de fundamentos técnicos bien ejecutados, sino que constituye una configuración de acciones que se encadenan unas con otras en función de las situaciones a resolver en las distintas instancias del juego. Esta sola reflexión indica que la enseñanza de los fundamentos técnicos sin relación con las situaciones del juego resulta tan abstracta y sin sentido como enseñarlos sin conexión con otros fundamentos que, necesariamente, se encadenan en la resolución de tales situaciones.

Pero las situaciones del juego no se dan de manera casual ni caprichosa sino que están determinadas, en última instancia, por el objetivo más general del juego, que se define en la primera regla y que dice, aproximadamente, que el básquetbol es un juego en el que dos equipos de cinco jugadores procuran introducir la pelota en el cesto del oponente y evitar que el oponente haga lo propio, sujeto a las siguientes reglas ; es así que tanto el objetivo general como los objetivos parciales (negar buenos tiros al oponente, recuperar la pelota, pasar rápido de una fase a otra del juego, organizar el ataque, conseguir buenos tiros, etc.) como las acciones de los participantes, quedan sujetos a las reglas, que determinan las formas lícitas de conseguirlos.

La relación, lógica, por la cual las reglas determinan objetivos y formas legales de conseguirlos, generando y permitiendo ciertas situaciones y no otras y, consecuentemente, ciertas acciones y no otras, constituye lo que llamo la lógica interna del básquetbol (y también de los demás deportes).

En la pedagogía del básquetbol que propongo, la enseñanza ésta orientada por esta lógica; quiero decir que la enseñanza progresa en dirección a que los jugadores comprendan esta lógica y sepan actuar en consecuencia, lo cual requiere articular, por un lado, los distintos elementos que la componen y, por el otro, la teoría con la práctica. Se advierte fácilmente, entonces, que no es el dominio de fundamentos técnicos aislados lo que importa y regula el proceso de enseñanza,

sino la construcción de una inteligencia del juego que permita a los jugadores seleccionar, en cada situación del juego, la acción más eficaz en función de los objetivos y dentro de las reglas; esto último es esencial, tanto por los valores educativos que implica actuar de acuerdo a reglas, como porque violarlas significa la menos inteligente de las acciones posibles en tanto implica perder la pelota, es decir, el elemento con el cual se consigue anotar puntos y contribuir al logro del objetivo final.

Éste es el propósito, a saber, construir una inteligencia del juego a la vez teórica y práctica, y se espera lograrlo, según he dicho antes, alrededor de los 18-20 años de edad. Cabe preguntar, no obstante, cuándo comienza el proceso y cómo se desarrolla, qué etapas contiene, qué principios lo organizan.

La clasificación e instrumentación de los juegos

En el ámbito de la educación física ha habido muchos intentos de clasificar los juegos con el objeto de usarlos como recursos para la enseñanza, como recursos didácticos como se dice habitualmente.

No extraña, entonces, que también se haya intentado clasificarlos en relación con la enseñanza de los deportes.

Los primeros señalan juegos fabricados a partir de la simplificación del deporte que se quiere enseñar.

Se llama juegos fundadores a aquéllos que se supone sirven para enseñar o practicar los fundamentos técnicos y/o tácticos básicos del deporte de que se trate. En el básquetbol, particularmente: juegos de driblear, de pasar, de lanzar, de marcar, de ayudar, de bloquear, de saltar, etc.

Deporte reducido se dice de todas aquéllas actividades o juegos planeados en base a situaciones del deporte que se quiere enseñar o entrenar y que se realizan con menos jugadores que los que implica la totalidad del equipo.

Así como la iniciación deportiva, es decir, la planificación de la práctica deportiva infantil, no puede inspirarse sino en la idea de formar deportistas de rendimiento (¿quién se tomaría el trabajo de sistematizar los estímulos físicos y motrices de acuerdo con criterios supuestamente científicos, fases supuestamente sensibles, estadios evolutivos, etc.

Etapas



Antes de referirme a las etapas en que organizo la enseñanza del básquetbol quiero advertir: primero, que estas etapas, como cualquier otra indicación que imponga divisiones o clasificaciones en el proceso de desarrollo de los niños y jóvenes, son apenas referencias teóricas que no reemplazan la observación atenta y rigurosa de cada niño o joven por parte de los entrenadores (en todo caso la ordenan o le sirven de referencia teórica) porque los seres humanos somos, antes que nada, únicos e irrepetibles, y los niños y jóvenes contradicen a diario todo intento de encasillarlos en categorías fijas y uniformes.

Segundo, que excluyo ahora una primera etapa que incluía hace unos años y que se extendía desde el nacimiento hasta los 8 ó 9 años porque, contrariamente a lo que pensaba entonces, este período no tiene nada que ver con el básquetbol ni

con ningún otro deporte, ni corresponde considerarlo dentro de la iniciación deportiva sino que es una etapa general cuyo principal objetivo es introducir a los niños en la vida, no en el deporte.

- No obstante, diré algo acerca de este período, dado que niños cada vez más pequeños concurren a las escuelas deportivas empujados por una posición general de nuestra sociedad respecto de la especialización de los aprendizajes, que se particulariza en posiciones familiares comúnmente apresuradas respecto del éxito deportivo y que borra la dialéctica entre aprendizaje y juego.
- Los profesores de educación física y entrenadores que trabajan con niños menores de 9 años deberían proponer la mayor y más diversa cantidad de situaciones de aprendizaje que les sea posible en función de las instalaciones, materiales y tiempos de los que dispongan, con el propósito de dotar a los niños de las más amplias, ricas y variadas experiencias de movimiento.
- Cuidarse de transformar sus proposiciones en expectativas. Quiero decir que considero apropiado plantear a los chicos casi cualquier situación de aprendizaje, aún si ellos nos parecen pequeños o la tarea nos parece difícil, a condición de no esperar que la resuelvan efectivamente.
- Hacer lugar a la relación entre aprendizaje y juego. Toda propuesta de aprendizaje plantea a los niños un problema que les lleva tiempo explorar, comprender y resolver, pero que, apenas resuelto, se convierte en materia de juego; si no se les da el tiempo que necesitan para explorar el problema antes y para jugar con lo aprendido después, los niños repiten la actividad mecánicamente, sin comprender por qué ni para qué, sin otra motivación que satisfacer a sus maestros, sin apropiarse de ella ni poder transferirla a otras situaciones.

Antecedentes del Básquet



Las actividades deportivas del hombre se remontan a mucho tiempo atrás del inicio de nuestra era. La referencia es en relación a actividades organizadas. Mucho antes que al Dr. James Naismith, quien es considerado el inventor del baloncesto, se le ocurriese la idea de colgar unos cestos en el gimnasio de la Universidad de Springfield Massachusetts, los Olmecas practicaban un juego llamado “POKTAPOK”, que consistía en hacer pasar un objeto esférico, que contenía plantas “sagradas”, a través de un ARCO DE PIEDRA.

Así que el concepto del baloncesto no nació en los E. U. en 1891, sino antes del nacimiento de Cristo en una porción de lo que más tarde sería México.

Siglo X a C.

Sin ir tan lejos en el tiempo, el OLLAMALITZLI, practicado por los aztecas en el siglo XVI de nuestra era, también se parecía mucho al baloncesto moderno. El juego consistía en arrojar la pelota (que era de cuero macizo) a través de un arco de piedra que se fijaba en una pared, a una altura considerable y que estaba suspendido en forma vertical, no horizontal. Según aseguran algunos historiadores, el jugador que lo lograba, podía reclamar las vestiduras de todos los espectadores.

Dejando a un lado una serie de actividades físicas muy variadas, el verdadero lazo de unión de la América precolombina es el JUEGO DE PELOTA. Parece ser que apareció tempranamente en el territorio Olmeca (el significado etimológico de OLMECAS, es hombre de caucho, en donde, desde tiempos inmemoriales, existen las especies vegetales que proporcionan la goma necesaria para la confección de la pelota.

Otros historiadores mencionan que “el punto más valioso se lograba al hacer pasar la pelota a través del anillo, lo cual era un hecho bastante difícil de lograr. Cuando esto ocurría, los espectadores se despojaban de ropas y joyas para obsequiarlas al vencedor. Enciclopedia Mundial del Deporte, Uteha, Tomo 6 Edición Española.

Dentro de los anillos encontramos representaciones asociadas al simbolismo del juego: águilas, guacamayas, serpientes, monos y personajes decapitados.

Breve Historia del Básquet



El básquetbol es el único deporte de origen Norteamericano, aunque su paternidad se debe a un nativo del Canadá, (debe aclararse que en el caso del béisbol se tienen antecedentes en otros países, por lo que su carácter de completa creación en E. U. Es discutible), el básquetbol nació completamente en Norteamérica y fue inventado por el Dr. James Naismith, que era profesor del

colegio Springfield (conocido entonces como Internacional MICA Training School, Massachusetts) en el año de 1891. La invención del juego fue inspirada por el Dr. Luther Gulick decano del Departamento de Educación Física de la Training School en la primavera de 1891.

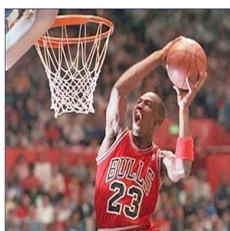
En esa época el Dr. Gulick trabajaba con un grupo de colaboradores, tratando de dar lugar a un nuevo deporte que viniera a satisfacer las necesidades y demandas, que en materia deportiva, eran requeridas en ese tiempo; y que además se pudiera jugar bajo techo, puesto que en esa época había receso en los dos principales deportes del país; el béisbol y el fútbol americano.

Una vez explicado el juego y sus primeras reglas, se empezó a jugar el “baloncesto”. Cuando se lograba introducir el balón en el cesto de manzanas, se tomaba como “Goal”, y hubo necesidad de que alguna persona estuviera encargada de sacarlo de dicho cesto. En un inicio, tuvo que subir a la escalera y sacarlo, cada vez que se encestaba.

Así nació el básquetbol, deporte cuyo éxito no se hizo esperar desde que lanzó la 1ª pelota al aire.

Las reglas del básquetbol vigente difieren bastante de las originales, sin embargo las modificaciones existentes fueron objeto de grandes debates entre el inventor del juego y los entrenadores de aquella época. La filosofía del inventor de este juego fue hacer un juego de destreza con la pelota, **NO UN JUEGO AGRESIVO.**

FUNDAMENTOS DE BASQUET



El buen jugador de baloncesto tiene que dominar tanto el tiro, como el pase, como los fakes o amagues y no hay que olvidarse de la defensa.

Por ello un jugador de baloncesto no se hace en tres horas, sino que se tarda años y años en perfeccionar la técnica, hasta que los movimientos son instintivos. Por eso la persona que quiere ser un jugador importante para un equipo debe trabajar duro en el entrenamiento, o fuera de ellos si dispone de tiempo libre suficiente, para perfeccionar su técnica.

Lo que aquí explicamos es lo fundamental para una persona que quiere jugar al baloncesto. A partir de aquí debe evolucionar su estilo de juego, pero siempre teniendo presente los fundamentos y la forma correcta de llevar a cabo las distintas acciones.

Pases del básquet

El pase de pecho



Como su nombre lo indica, parte con la pelota a la altura del pecho, y las manos a ambos lados y atrás de la misma. Es el pase más básico junto con el pase el pase a una mano

El pase con a una mano



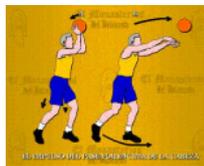
En realidad se hace a dos manos, pero una de las manos (igual que pasa cuando se hace un tiro al aro) es la que termina el movimiento, por eso se llama así. Desde la posición de básica de ataque o de triple amenaza (que explicamos arriba) se empuja el balón con la mano derecha (diestros) y acompañado con la

izquierda que sostiene, hacia donde queramos hacer el pase extendiendo el codo y muñecas de forma tal que los dedos de la mano derecha (en el caso de un diestro) sean los últimos en tocar la pelota.

El pase de entrega

Se trata de dejar el balón, literalmente, en las manos de nuestro compañero, ya sea cuando nos desplazamos hasta su posición, o si él se desplaza hasta la nuestra.

El pase por encima de la cabeza con dos manos



Su propio nombre lo describe, cabe aclarar que se hace con los brazos extendidos y con los codos apuntando al flexionarse al jugador blanco del pase. Es un pase que suelen hacer los jugadores que juegan en la posición de "pivote" o "poste alto".

El pase picado



Puede hacerse con una o con dos manos, y consiste en hacer que la pelota pique en el suelo de forma tal que llegue a las manos de nuestro compañero después de hacerlo. Una vez realizado el pase, junto con el paso hacia el objetivo, los dedos del pasador quedan mirando hacia el compañero, quien recibe el pase con las palmas de las manos mirando hacia el suelo.

El pase de bolos

Un pase ya en desuso, consiste en pasar la pelota como si se tirara una bola de boliche, pero sin que toque el suelo.

El pase de globo o pase de béisbol



Es un pase largo que se hace con una mano por qué parte de atrás y al costado de la cabeza, hacia adelante de la misma, como cuando se hace un lanzamiento de una pelota de béisbol.

El pase por la espalda

Pasar con una mano a un jugador ubicado en el lado contrario de ésta pasando la mano por atrás de la espalda.

El pase de gancho

Posición inicial de lado, con el hombro del brazo que no realiza el pase en dirección del receptor. El brazo ejecutor debe estar estirado hacia el otro lado y sosteniendo el balón con la palma de la mano hacia arriba. Al realizar el pase, el brazo se levanta por encima del hombro y sobre la cabeza. Se suelta el balón y la mano queda mirando hacia el piso, con la muñeca “quebrada”.

El tiro o lanzamiento es la acción por la cual un jugador intenta introducir el balón dentro del aro, los tipos existentes son:

El tiro

Se puede decir que el tiro es la parte más importante del baloncesto. por lo tanto es lo que primero vamos a trabajar.

Los tipos de tiros más utilizados por todo jugador de baloncesto indistintamente de la posición en la que jueguen: el tiro en suspensión, la entrada. Después también hay algunas variantes de estos tiros como por ejemplo el tiro en suspensión saltando hacia atrás, el tiro con rotación, la entrada a aro pasado,..

Tiro en suspensión



La forma correcta de lanzar un tiro en suspensión Lanzamiento a canasta tras elevarse en el aire, apoyando el balón en una mano mientras se sujeta con la otra, finalizando el lanzamiento con un característico golpe de muñeca.

El tiro en suspensión saltando hacia atrás

Este es una variante del tiro en suspensión pero que como su nombre indica el salto tiene que ser hacia atrás.

Este salto es muy útil si tenemos la necesidad de alejarnos de nuestro defensor para tirar. Una recomendación es que se realice sólo si estamos cerca del aro puesto que se necesita más fuerza de bazo para alcanzar la canasta y este esfuerzo nos puede desviar nuestro tiro.

El tiro en suspensión con rotación

Este otro es uno de los más difíciles de meter puesto que en un principio tenemos que estar de espaldas, después realizar un giro rápido que nos puede desorientar y entonces realizar el tiro en suspensión.

El giro se puede realizar hacia adentro, es decir, cuando elegimos un pie de pivote y giramos sobre este, lo hacemos pasando el otro pie más cerca de canasta, también se puede realizar hacia fuera, en este caso cuando giramos sobre el pie de pivote el otro pasa más alejado de canasta. En mi opinión el más fácil y útil es con giro hacia fuera puesto que nos alejamos del defensor y podemos ver si tenemos espacio para realizarlo

Tiro libre

Lanzamiento desde la línea de tiros libres, después de una falta personal o una falta técnica.

Bandeja o doble ritmo

Lanzamiento en carrera, con una sola mano, después de haber dado máximo dos pasos después de dejar de botar el balón.

Mate o volcada

Similar a la bandeja, pero introduciendo el balón en la canasta de arriba a abajo, con una o dos manos.

Gancho



Lanzamiento con una única mano, en posición perpendicular al aro, con el brazo estirado, deslizando suavemente el balón.

Alley-oopp

Mate realizado por un jugador que coge el balón en el aire tras saltar y recibiendo el pase de un compañero en el aire.

Bote o dribli

Acción que consiste en que el jugador empuje el balón contra el suelo y esteretorne a su mano, los tipos existentes son:

De control

En una posición sin presión defensiva, mientras el jugador anda, un bote alto y fuerte a la altura del jugador.

De protección

Si la defensa presiona mucho, el jugador puede botar protegiendo el balón con el cuerpo, dando botes bajos para dificultar el llegar a robarlo.

En velocidad



En carrera y con espacio por delante, el jugador lanza el balón hacia delante para correr con más velocidad.

Defensa

La defensa en baloncesto se realiza entre la persona que ataca y el aro, la posición defensiva consiste en flexionar ligeramente las rodillas y realizar desplazamientos laterales intentando robar el balón o evitando una acción de pase, tiro o intento de penetración a canasta por parte de su rival.

En cuanto a los diferentes tipos de defensa "colectiva", que puede realizar un equipo encontramos:

Defensa individual

También conocida como defensa al hombre o defensa de asignación: Cada jugador marca a un oponente en concreto del equipo rival.

Defensa en zonas

Cuando los jugadores que defienden no marcan uno a uno a sus oponentes de manera personal, se denomina que marcan en zona esperando a que lleguen los atacantes. Como el equipo pone 5 jugadores en la cancha las zonas posibles se nombran 2-3, 3-2, 1-3-1, 3-1-1, 2-1-2, 1-2-2, indicando la posición de los mismos.

Defensa mixta

Sería una combinación de los dos tipos de defensas expuestas anteriormente.

Presión

Es una defensa especial que se realiza cuando el equipo defensor adelanta a sus jugadores al campo contrario para dificultar el saque o el paso del balón por parte del rival a su campo (el equipo atacante sólo tiene 8 segundos para pasar de su campo al del rival), se suele emplear en situaciones finales de un cuarto, de un partido o cuando es muy necesario recuperar el balón. Normalmente se aplica a toda o a 3/4 partes de la cancha aunque hay equipos que comienzan la presión en la mitad del campo.

Reglamento del básquet



REGLA 1 - EL JUEGO

Art. 1. - Definición

REGLA 2- DIMENSIONES Y MATERIAL

Art. 2.- Dimensiones del terreno de juego

Art. 3.- Líneas y dimensiones

Art. 4.- Material

REGLA 3- EL EQUIPO ARBITRAL Y SUS OBLIGACIONES

Art. 5.- Los árbitros y sus ayudantes

Art. 6. - El árbitro principal: poderes

Art. 7.- Árbitros: momento y lugar de las decisiones

Art. 8.- Árbitros: obligaciones cuando se comete una infracción

Art. 9. - El anotador y el ayudante de anotador: obligaciones

Art. 10.- El cronometrador: obligaciones

Art. 11.- El operador de 30 segundos: obligaciones

REGLA 4- JUGADORES, SUSTITUTOS Y ENTRENADORES

Art. 12. - Equipos

Art. 13.- Jugadores y sustitutos

Art. 14.- El capitán: obligaciones y derechos

Art. 15.- Los entrenadores: obligaciones y derechos

REGLA 5- REGLAMENTACIÓN DEL TIEMPO

Art. 16.- El tiempo de juego

Art. 17.- Manejo del reloj de juego

Art. 18.- Regla de los 30 segundos

Art. 19.- Tiempo muerto registrado

Art. 20.- Lesión de los jugadores o de los árbitros

Art. 21.-Tanteo empatado y periodos extras

El básquet es un deporte que consiste básicamente en introducir una pelota en un aro, del que cuelga una red, lo que le da un aspecto de cesto.

El básquet fue Inventado por el Dr. Naismith. Se juega con dos equipos de cinco personas, durante 4 periodos o cuartos de 10 minutos cada uno. Al finalizar el segundo cuarto, se realiza un descanso, normalmente de 15 minutos.

Posiciones de los jugadores:

Base: Jugador más hábil en el bote y en el pase. Sube la pelota hasta el campo contrario y dirige el juego de ataque de su equipo. También suele ser buen lanzador.

Alero: Tienen buena técnica y acierto en el tiro exterior y también domina el bote para poder penetrar a canasta.

Escolta: Jugador con las características de un alero, que también sabe manejar el balón como la base, ayuda y juega cerca.

Pívor: Son los jugadores de mayor altura del equipo. Se responsabilizan de coger los rebotes cuando el balón no entra a canasta. Deben ser buenos pasadores para mover el balón cuando no pueden tirar a canasta.

Como se juega:

Duración: Cuatro periodos de 10 minutos cada uno. Si el partido finaliza con empate entre los dos equipos, deberá jugarse una prórroga de 5 minutos más. Y así sucesivamente hasta que un equipo gane el partido.

Jugadores: El equipo presentado al partido está formado por 12 jugadores como máximo. Cinco formarán el quinteto inicial y los otros 7 serán los suplentes. El entrenador podrá cambiar a los jugadores tantas veces como desee.

Inicio del partido: Debe colocarse un jugador de cada equipo dentro del círculo central con un pie cerca de la línea que divide el terreno de juego en dos mitades, situado cada uno de ellos en su campo. Los demás jugadores deben estar fuera del círculo. El árbitro lanza la pelota hacia arriba desde el centro del círculo y los dos jugadores saltan verticalmente para intentar desviarla, sin cogerla, hacia algún compañero de su equipo.

Árbitro: Dos o tres árbitros son los encargados de dirigir el encuentro.

Mesa: La mesa de anotadores (anotador, ayudante de anotador, cronometrador, operador de la regla de 24" y, si lo hubiera, comisario) controla todas las incidencias del partido (tanteo, tiempos muertos, tiempo de juego, faltas, cambios...)

Reglas de juego

Para mover la pelota se deben seguir una serie de normas:

Pasos: No se pueden dar más de dos pasos sin botar la pelota

Dobles: un jugador no puede votar la pelota con las dos manos a la vez. Si un jugador bota y para de hacerlo puede pasar o tirar pero no volver a botar.

Zona: No se puede permanecer más de 3 segundos seguidos en el área restringida del equipo contrario cuando el balón se halla en su campo delantero.

Saque de banda/fondo: Hay que sacar antes de 5 seg; si no, el balón pasará a posesión del equipo defensor.

Tiempo de posesión: El tiempo límite de posesión que tiene cada equipo para tirar y que el balón toque en el aro o entre en el cesto es de 24 seg.

Falta personal: cuando un jugador entra en contacto con un adversario y le causa una desventaja al hacerlo será castigado con una falta personal. A las 5 faltas el jugador será eliminado.

Falta antideportiva: falta personal que no supone un intento de jugar el balón o es excesivamente violenta.

Falta técnica: falta de un jugador o de un miembro del banquillo que supone un comportamiento impropio en un partido de baloncesto.

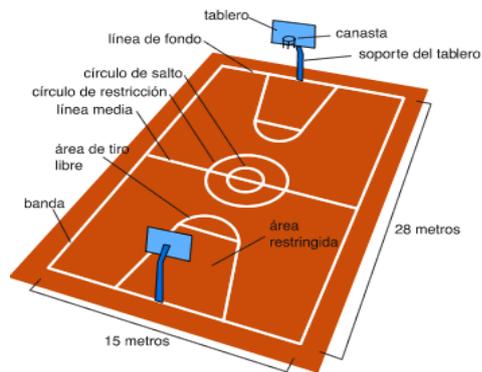
Falta descalifican té: falta personal o técnica que conlleva la expulsión del terreno de juego y del partido del jugador o miembro del banquillo que la comete.

Tiros libres: Si un equipo comete cuatro faltas en un periodo, a partir de ese momento todas las faltas personales de ese periodo serán castigadas con dos tiros desde la línea de tiros libres de la zona del equipo infractor (situada a 4,60 metros de la canasta, o 5,30 en medidas NBA). Cada tiro libre conseguido vale un punto. También se efectuarán dos tiros libres siempre que un jugador recibe una falta mientras se halla en acción de tiro y tras las faltas técnicas, antideportivas o descalifican tés.

Medidas

Una pista de baloncesto es un rectángulo de superficie dura, que tiene entre 12,8 m. a 15,2 metros en su lado más corto y de entre 22,5 m. a 28,6 en el largo. El campo está dividido en dos mitades iguales que separan los dos campos.

El círculo central mide 1,83 metros y dentro de este se encuentra otra circunferencia de 61 centímetros de diámetro donde se sitúa un jugador de cada equipo a la hora del saque. En los lados menores se sitúan los aros que están a 3,05 centímetros de altura y se introducen 1,20 metros dentro del rectángulo de juego. Paralela a la línea de fondo encontramos la línea de tiros libres, que se encuentra a 5,80 metros de la línea de fondo y a 4,60 de la canasta. La línea de tres puntos se encuentra situada a 6,25 metros de distancia de la canasta. El círculo donde se encuentra la línea de tiros libres tiene una circunferencia de 1,83 metros.



Puntuación

Los tiros libres valen un punto.

Los tiros desde más allá de la línea de triple (a 6,25 m del centro del aro, o 7,3 en la NBA) valen tres puntos.

El resto de los tiros de campo valen dos puntos.

Básquet

El básquetbol es un deporte de equipo que se juega en pista cubierta. Cada equipo de cinco jugadores intenta anotar puntos encestando en los aros correspondientes a ambos lados de la cancha.

Se considera que proviene de uno de los juegos más antiguos. Ya era practicado por los mayas. Algunos historiadores consideran que se jugaba ya 3500 años antes de Cristo y recientes investigaciones arqueológicas han determinado que en 1500 años antes de Cristo se construyeron lugares para su práctica. Se lo denominaba tlachtli en lengua náhuatl, cok-a-pok en maya y taladzi en zapoteca y era practicado con un sentido religioso por las antiguas civilizaciones precolombinas de la zona de México. El tlachtli utilizaba una bola maciza de

caucho, a la que se debía golpear, y lo hacían fundamentalmente, con muslos y caderas. Los perdedores eran decapitados

Una de las mejores construcciones de este tipo de estadios, se encuentra en Chichen Itzá.

El básquet con las características actuales, fue inventado en diciembre de 1891 por el clérigo, educador y físico canadiense James Naismith quien introdujo el juego trabajando como instructor en el colegio de la Asociación Cristiana de Jóvenes, de Springfield (Massachusetts, Estados Unidos).

Organizaba un pasatiempo para jugar en pista cubierta durante el invierno, con nueve jugadores y canastas de madera. Al poco tiempo, las canastas fueron de mimbre, de allí el nombre ("Básquet": canasta). Hasta que se introdujo la moderna red sin fondo, cada vez que la pelota era encestanda, alguien debía subirse a una escalera para recuperarla. Se habían eliminando de este juego todas sus rudezas de sus antecedentes: el tlatchtli y el rugby, y se estableció únicamente el uso de las manos para adelantar la pelota. Nunca supuso tan buenos resultados y las competiciones mundiales que se sucederían. El 20 de enero de 1892 se jugó el primer partido de básquet en el Gimnasio del Colegio.

EL JUEGO

Definición

- El baloncesto lo juegan dos (2) equipos de cinco (5) jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es introducir el balón dentro de la canasta del adversario e impedir que el adversario se apodere del balón o enceste.

- La canasta en la que ataca un equipo es la canasta del adversario y la que defiende es su canasta.
- El balón puede ser pasado, lanzado, palmeado rodado o botado en cualquier dirección dentro de los límites fijados por las siguientes reglas.

DIMENSIONES Y MATERIAL

Dimensiones del terreno de juego

- El terreno de juego debe ser una superficie rectangular, plana y dura, libre de obstáculos.
- Las dimensiones del terreno de juego deben ser de 28 m. de longitud por 15 m. de anchura, medidas desde el borde interior de las líneas que delimitan el terreno de juego.
- La altura del techo o del obstáculo más bajo debe ser, como mínimo, de 7m

La superficie de juego debe estar iluminada uniforme y convenientemente. Las luces deben estar colocadas de manera que no dificulten la visión de los jugadores.

MEDIDAS REGLAMENTARIAS DEL TERRENO DE JUEGO

Líneas y dimensiones

Las líneas del terreno de juego deben:

Ser todas del mismo color (preferentemente blanco),

Tener 5 cm. de anchura, y

Ser completas y perfectamente visibles.

Líneas de demarcación

El terreno de juego estará delimitado por líneas como las definidas anteriormente que deben distar en cualquier punto como mínimo 2 m. de los espectadores, de los carteles publicitarios o de cualquier otro obstáculo, incluyendo los integrantes de los banquillos de los equipos.

Las líneas de los lados largos del terreno de juego se denominan líneas laterales; las de los lados cortos se denominan líneas de fondo.

Línea central

Se trazará una línea central paralela a las líneas de fondo desde el punto central de cada línea lateral que se prolongará 15 cm. por la parte exterior de cada línea lateral.

Líneas de tiros libres, áreas restringidas y pasillos de tiros libres

- Paralelamente a cada línea de fondo se trazará una línea de tiros libres. Su centro estará situado sobre la línea imaginaria que une el centro de las dos líneas de fondo.
- Las áreas restringidas son los espacios marcados en el terreno de juego limitado por las líneas de fondo, las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo.
- Los espacios situados a lo largo de los pasillos de tiros libres que pueden ser ocupados por los jugadores durante los lanzamientos de tiros libres se marcarán de la manera siguiente:
- La primera línea se trazará a 1,75 m. del borde interior de la línea de fondo, medidos a lo largo de las líneas laterales de los pasillos de tiros libres.
- El primer espacio tendrá 85 cm. de anchura y limitará con el inicio de la zona neutral.
- La zona neutral tendrá 40 cm. de anchura y será un bloque sólido marcado del mismo color que las demás líneas.
- El segundo espacio será adyacente a la zona neutral y medirá 85 cm. de anchura.
- El tercer espacio, también de 85 cm. de anchura, se marcará adyacente a las líneas que delimitan el segundo espacio.
- Todas las líneas utilizadas para marcar estos espacios tendrán 10 cm. de longitud y serán perpendiculares al exterior de las líneas que delimitan los pasillos de tiros libres.

REGLAMENTACIÓN DEL PASILLO DE TIRO LIBRE

Círculo central

- El círculo central debe estar trazado en el centro del terreno de juego y debe tener un radio de 1,80 m. medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si el interior del círculo central está pintado deberá tener el mismo color que las áreas restringidas.

ZONA DE CANASTA DE TRES PUNTOS

Zona de canasta de tres puntos

- La zona de canasta de tres puntos de un equipo es todo el terreno de juego excepto el área próxima a la canasta de sus adversarios que limita con (e incluye a):
- Dos líneas paralelas que parten de la línea de fondo a 6,25 m. del punto del suelo situado justamente debajo del centro exacto de la canasta de los adversarios.
- Y un semicírculo de 6,25 m. de radio hasta su borde exterior.

Material

Los tableros y sus soportes

- Las dimensiones de los tableros serán de 1,80 m. (+ 3 cm.) en horizontal y de 1,05 m. (+ 2 cm.) en vertical con el borde inferior a 2.90 m. del suelo.
- La superficie frontal de los dos (2) tableros:
- Será lisa.
- Los bordes estarán marcados con una línea.
- Detrás de los aros se trazará un rectángulo de la manera siguiente:
- Las dimensiones exteriores serán de 59 cm. en horizontal y de 45 cm. en vertical.
- El borde superior de la base del rectángulo debe estar al mismo nivel que la parte superior del aro.

MARCAJE REGLAMENTARIO DE LOS TABLEROS

Canastas

- Las canastas se componen de un aro y una red.

- Los aros estarán contruidos de la manera siguiente:
- El material será acero macizo con un diámetro interior mínimo de 45 cm. y un diámetro interior máximo de 45,7 cm., pintado de color naranja.

Aro reglamentario

- El borde superior se situará horizontalmente a 3,05 m. del suelo y equidistante de los dos bordes verticales del tablero.
- El punto más cercano del borde interior del aro se hallará a 15 cm. de la superficie del tablero.
- Las redes se confeccionarán de la manera siguiente:
- Serán de cuerda blanca, estarán colgadas de los aros y estarán fabricadas de tal forma que frenen momentáneamente el balón cuando pase a través de la canasta. No medirán menos de 40 cm. de longitud ni más de 45 cm.
- La red tendrá 12 bucles para sujetarla al aro.

REGLAMENTACIÓN DEL TIEMPO

Tiempo de juego

- El partido se compone de:
- Dos (2) partes de veinte (20) minutos cada una o
- Cuatro (4) periodos de doce (12) minutos cada uno, con intervalos de dos (2) minutos entre el primero y el segundo periodo y entre el tercero y el cuarto periodo.
- El intervalo de la media parte puede ser de diez (10) minutos o de quince (15) minutos

Tiempo muerto registrado

- En partidos que se disputen a 2 x 20 minutos pueden concederse a cada equipo dos (2) tiempos muertos registrados durante la primera mitad del tiempo de juego, tres (3) tiempos muertos registrados durante la segunda mitad del tiempo de juego y un (1) tiempo muerto registrado en cada periodo extra.
- En partidos que se disputen a 4 x 12 minutos pueden concederse a cada equipo tres (3) tiempos muertos registrados en cada mitad (dos periodos) del tiempo de juego y un (1) tiempo muerto registrado en cada periodo extra.

- Los tiempos muertos no consumidos no pueden transferirse a la siguiente parte o periodo extra.

Tanteo empatado y periodos extras

- Si el tanteo está empatado al final de la segunda parte (en un partido de 2 x 20 minutos) o del cuarto periodo (en un partido de 4 x 12 minutos) el juego debe continuar con un periodo extra de cinco (5) minutos, o con tantos periodos extras de 5 minutos como sean necesarias para deshacer el empate.
- Los jugadores seguirán jugando hacia las mismas canastas que en la segunda mitad o en el cuarto periodo en todos los periodos extras.
- Se debe conceder un intervalo de dos (2) minutos antes de cada periodo extra.
- Cada periodo extra debe comenzar con un salto entre dos en el círculo centra

REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Inicio del partido

- El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está presente en el terreno de juego con cinco (5) jugadores dispuestos para jugar.

- El partido empezará con un salto entre dos en el círculo central.
- Los equipos cambiarán de canasta en la segunda parte de todos los partidos.

Salto entre dos

Procedimiento:

Se aplicarán las siguientes condiciones:

- Durante el salto entre dos los saltadores estarán de pie con los pies dentro del semicírculo más próximo a su canasta, con un pie cerca del centro de la línea que los separa.
- El árbitro lanzará el balón hacia arriba (verticalmente) entre los saltadores hasta una altura mayor que la que pueda alcanzar cualquiera de ellos saltando y de manera que caiga entre los dos.
- El balón debe ser palmeado legalmente al menos por uno de los saltadores después de que haya alcanzado el punto más alto de su trayectoria.
- Ninguno de los saltadores debe abandonar su posición hasta que el balón haya sido palmeado legalmente.
- Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni tocarlo más de dos veces hasta que haya tocado a uno de los otros ocho jugadores, el suelo, la

canasta o el tablero. De acuerdo con esta disposición son posibles cuatro palmeos, dos por cada saltador.

- El resto de los jugadores no puede tener ninguna parte de su cuerpo en contacto con la línea que delimita el círculo ni por encima de ella (cilindro) antes de que se haya palmeado el balón
- Si el balón no es palmeado por ninguno de los saltadores o si toca el suelo sin haber sido palmeado al menos por uno de los saltadores se volverá a realizar el salto entre dos.

Cómo se juega el balón

- En baloncesto el balón se juega con las manos.
- Correr con el balón, jugarlo con el pie deliberadamente o golpearlo con el puño constituye una violación. Jugar el balón con el pie significa golpearlo o bloquearlo con la rodilla, con cualquier parte de la pierna situada por debajo de la rodilla o con el pie.
- Contactar o tocar el balón accidentalmente con el pie o con la pierna no constituye una violación

Cesto - Cuándo se marca y su valor

- Se convierte un cesto cuando un balón vivo entra en la canasta por arriba y permanece en ella o la atraviesa.

- Un cesto se concede al equipo que ataca la canasta en la que se lanza el balón de la manera siguiente:
- Un cesto consecuencia de un tiro libre vale un (1) punto.
- Un cesto desde el terreno de juego vale dos (2) puntos.
- Un cesto desde la zona de tiro de tres puntos del terreno de juego vale tres (3) puntos.

Si un equipo accidentalmente convierte un lanzamiento en su propia canasta los puntos se anotarán como si los hubiera conseguido el capitán del equipo adversario. Si un equipo deliberadamente convierte un lanzamiento en su propia canasta se produce una violación y el cesto no es válido.

Si un jugador accidentalmente hace que el balón se introduzca en la canasta por debajo del juego se reanudará con un salto entre dos adversarios cualesquiera.

Saque

Procedimiento

A continuación de un cesto o de un último tiro libre convertido:

Cualquier adversario del equipo que ha conseguido los puntos tiene derecho a lanzar el balón hacia el interior del terreno de juego desde cualquier punto del exterior de la línea de fondo o por detrás de ella.

Esto también es aplicable cuando un árbitro entrega el balón a un jugador, o lo ponga a su disposición, después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a un cesto.

El jugador que realiza el saque puede pasar el balón a un compañero de equipo que se halle sobre de la línea de fondo o por detrás de ella, pero la cuenta de cinco (5) segundos comienza en el instante en que el balón queda a disposición del primer jugador que se halle fuera del terreno de juego.

Excepción

A continuación de los tiros libres correspondientes a una falta técnica o descalificante señalada a un entrenador, o a una falta antideportiva, técnica antideportiva o descalificante cometida por un jugador, el saque se realizará desde el centro del campo, enfrente de la mesa de anotadores.

- El jugador que va a realizar el saque permanecerá fuera del terreno de juego, en el punto más próximo, a juicio del árbitro, al lugar en el que se produjo la infracción o se detuvo el juego excepto inmediatamente detrás o debajo del tablero.
- Uno de los árbitros debe entregar el balón al jugador que vaya a realizar el saque, pasárselo o ponerlo a su disposición.
- Se permite que se mueva hacia atrás y perpendicularmente a la línea tanto como las circunstancias lo permitan.

Restricciones:

- El jugador que realice el saque no violará las siguientes disposiciones

- No tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- No pisará el terreno de juego antes de lanzar el balón ni mientras lo lanza.
- No tardará más de cinco (5) segundos en lanzar el balón.
- No pasará el balón por encima del tablero a un jugador que se halle en el terreno de juego.
- No lanzará el balón desde su pista delantera a un miembro de su equipo que se halle en su pista trasera.
- No hará que el balón toque fuera del terreno de juego, se quede encajado en el soporte de la canasta o se introduzca en la canasta antes de que toque a un jugador que se halle en el terreno de juego después del lanzamiento del balón para el saque.
- Ningún otro jugador puede tener ninguna parte de su cuerpo por encima de la línea de demarcación antes de que el balón la haya franqueado.

VIOLACIONES

- Una violación es una infracción de las reglas.

Penalización:

- El equipo que cometió la violación pierde la posesión del balón.
- El balón se concede a los adversarios para un saque desde el punto más próximo a aquél en el que se cometió la infracción, excepto directamente detrás del tablero.

Balón fuera del terreno de juego

- El balón se halla fuera del terreno de juego si toca:
- A un jugador o a otra persona que se halle fuera del terreno de juego.
- El suelo o cualquier objeto situado en una línea de demarcación, por encima de ella o por fuera de la misma.
- El soporte de la canasta, la parte posterior del tablero o cualquier objeto situado por encima o por detrás del tablero.
- El responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego es el último jugador en tocarlo antes de que salga fuera del terreno de juego, aunque el balón haya salido fuera del terreno de juego por haber tocado algo que no sea un jugador.
- Si el balón sale fuera del terreno de juego por haber tocado a un jugador que se halle en la línea de demarcación o por fuera de la misma ese jugador será el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

Regla del avance

Definición:

- Se produce un pivote cuando el jugador que sostiene un balón vivo da uno o más pasos en cualquier dirección con el mismo pie mientras que el otro

pie, denominado "pie de pivote" permanezca en el mismo punto de contacto con el suelo.

Definición del pie de pivote

- Un jugador que coja el balón mientras tiene los dos pies en el suelo podrá utilizar cualquiera de ellos como pie de pivote. En el instante en que levante un pie el otro pasará a ser el pie de pivote.

Regla de los tres segundos

- Un jugador no debe permanecer en la área restringida de sus adversarios durante más de tres (3) segundos consecutivos mientras su equipo tiene el control del balón en el terreno de juego y el reloj está en marcha.
- Las líneas que delimitan el área restringida forman parte de la misma y el jugador que toque una de estas líneas estará en el área restringida.
- Para que un jugador se sitúe fuera del área restringida debe poner ambos pies fuera del área restringida.

Jugador estrechamente marcado

- Un jugador estrechamente marcado (a menos de un paso normal) que sostenga el balón deberá pasarlo, lanzarlo, hacerlo rodar o botarlo antes de cinco (5) segundos.

Regla de los diez segundos

- Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en su pista trasera su equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera antes de diez (10) segundos.

Balón devuelto a la pista trasera

Un jugador que se halle en su pista delantera cuyo equipo tenga el control de un balón vivo no puede hacer que el balón vuelva a su pista trasera.

FALTAS PENALES

Faltas

- Una falta es una infracción de las reglas que implica el contacto personal con un adversario o una conducta antideportiva.
- Se anota una falta al infractor y se penaliza posteriormente de acuerdo con las disposiciones del artículo correspondiente de las reglas.

Falta personal

- Una falta personal es una falta de jugador que implica el contacto ilegal con un adversario, esté el balón vivo o muerto.
- Un jugador no debe agarrar, bloquear, empujar, cargar ni zancadillear a un adversario, impedirle avanzar extendiendo la mano, el brazo, el codo, el hombro, la cadera, la pierna, la rodilla o el muslo ni debe incurrir en juego brusco o violento.

Penalización:

- En todos los casos se anotará una falta personal al infractor. Además:
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro:

- Se reanuda el juego mediante un saque del equipo no infractor desde un punto del exterior del terreno de juego lo más próximo posible al lugar en que se cometió la infracción.
- Si la falta se comete contra un jugador que está en acción de tiro:
- Si el lanzamiento se convierte será válido y se concederá un (1) tiro libre.
- Si el lanzamiento a canasta de dos puntos no se convierte se concederán dos (2) tiros libres.
- Si el lanzamiento a canasta de tres puntos no se convierte se concederán tres (3) tiros libres.
- Si un jugador comete una falta mientras su equipo tiene el control del balón:
- El juego se reanuda mediante un saque del equipo no infractor desde un punto.
- Si el balón entra en la canasta pero el cesto o tiro libre no es válido el saque posterior se realizará desde el exterior del terreno de juego en la prolongación de la línea de tiros libres.

Posición legal de defensa

- Un jugador defensor ha establecido una posición legal inicial de defensa cuando:
- Encara al adversario y
- Tiene ambos pies en el suelo en una postura normal de piernas abiertas.
- La distancia entre los pies en una postura normal de piernas abiertas suele ser proporcional a la altura.

- La posición legal de defensa se extiende verticalmente por encima del jugador. Puede levantar los brazos por encima de la cabeza o saltar verticalmente, pero debe conservarlos en posición vertical.

Defensa del jugador que controla el balón

- El jugador que tiene el balón debe esperar ser defendido y debe estar preparado para detenerse o cambiar de dirección siempre que un adversario adopte una posición legal inicial de defensa delante de él, aunque esto se haga en una fracción de segundo.
- El jugador defensor debe establecer la posición inicial legal de defensa sin provocar ningún contacto corporal antes de establecerla.
- Una vez que el jugador defensor haya establecido una posición inicial legal de defensa puede desplazarse para defender a un adversario, pero no puede extender los brazos, los hombros, las caderas ni las piernas y al hacerlo provocar un contacto que impida al jugador que lleva el balón pasar a su lado.

Defensa de un jugador que no tiene control del balón

- Los jugadores que no tienen control del balón tienen derecho a desplazarse libremente por el terreno de juego y a ocupar cualquier posición que no esté ocupada todavía por otro jugador.

- Una vez que un jugador defensor haya adoptado una posición legal de defensa, no puede provocar el contacto con el adversario para evitar que lo sobrepase interponiendo en su trayectoria los brazos, los hombros, las caderas o las piernas. No obstante, sí puede girarse o colocar los brazos por delante y cerca del cuerpo para evitar una lesión.

Tocar a un adversario con las manos o con los brazos

- Tocar a un adversario con las manos, en sí mismo, no constituye necesariamente una infracción.
- Los árbitros deben decidir si el jugador que provocó el contacto ha obtenido alguna ventaja. Si el contacto causado por el jugador restringe de algún modo la libertad de movimientos de su adversario ese contacto constituye una falta.
- Si el jugador defensor toca a un adversario con las manos en un intento de jugar el balón y dicho contacto sólo se produce en la mano del adversario mientras ésta se halla en contacto con el balón, aunque esté en acción de tiro, se debe considerar accidental y no se debe sancionar.
- El uso ilegal de las manos (o de los brazos extendidos) tiene lugar cuando se
- colocan y permanecen en contacto sobre un adversario, con control del balón o sin él.
- Tocar repetidamente o 'palpar' a un adversario con control del balón o sin él también puede considerarse falta, ya que puede conducir a un aumento de la brusquedad del juego.

Cesto - Cuándo se marca y su valor

- Se convierte un cesto cuando un balón vivo entra en la canasta por arriba y permanece en ella o la atraviesa.
- Un cesto se concede al equipo que ataca la canasta en la que se lanza el balón de la manera siguiente:
 - Un cesto consecuencia de un tiro libre vale un (1) punto.
 - Un cesto desde el terreno de juego vale dos (2) puntos
 - Un cesto desde la zona de tiro de tres puntos del terreno de juego vale tres (3) puntos.
- Si un equipo accidentalmente convierte un lanzamiento en su propia canasta los puntos se anotarán como si los hubiera conseguido el capitán del equipo adversario. Si un equipo deliberadamente convierte un lanzamiento en su propia canastase produce una violación y el cesto no es válido.
- Si un jugador accidentalmente hace que el balón se introduzca en la canasta por debajo el juego se reanudará con un salto entre dos adversarios cualesquiera.

Saque

Procedimiento

- A continuación de un cesto o de un último tiro libre convertido:

- Cualquier adversario del equipo que ha conseguido los puntos tiene derecho a lanzar el balón hacia el interior del terreno de juego desde cualquier punto del exterior de la línea de fondo o por detrás de ella.
- Esto también es aplicable cuando un árbitro entrega el balón a un jugador, o lo ponga a su disposición, después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a un cesto.
- El jugador que realiza el saque puede pasar el balón a un compañero de equipo que se halle sobre de la línea de fondo o por detrás de ella, pero la cuenta de cinco (5) segundos comienza en el instante en que el balón queda a disposición del primer jugador que se halle fuera del terreno de juego.

Excepción

- A continuación de los tiros libres correspondientes a una falta técnica o descalificante señalada a un entrenador, o a una falta antideportiva, técnica antideportiva o descalificante cometida por un jugador, el saque se realizará desde el centro del campo, enfrente de la mesa de anotadores, tanto si se ha convertido el último tiro libre como si no.
- A continuación de una infracción o de cualquier otra interrupción del juego tras la que el juego deba reanudarse mediante un saque (excepto después de un tiro libre o un cesto convertido).
- El jugador que va a realizar el saque permanecerá fuera del terreno de juego, en el punto más próximo, a juicio del árbitro, al lugar en el que se produjo la infracción o se detuvo el juego excepto inmediatamente detrás o debajo del tablero.

- Uno de los árbitros debe entregar el balón al jugador que vaya a realizar el saque, pasárselo o ponerlo a su disposición.
- Se permite que se mueva hacia atrás y perpendicularmente a la línea tanto como las circunstancias lo permitan.

Restricciones:

- El jugador que realice el saque no violará las siguientes disposiciones:
- No tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- No pisará el terreno de juego antes de lanzar el balón ni mientras lo lanza.
- No tardará más de cinco (5) segundos en lanzar el balón.
- No pasará el balón por encima del tablero a un jugador que se halle en el terreno de juego.
- No lanzará el balón desde su pista delantera a un miembro de su equipo que se halle en su pista trasera.
- No hará que el balón toque fuera del terreno de juego, se quede encajado en el soporte de la canasta o se introduzca en la canasta antes de que toque a un jugador que se halle en el terreno de juego después del lanzamiento del balón para el saque.
- Ningún otro jugador puede tener ninguna parte de su cuerpo por encima de la línea de demarcación antes de que el balón la haya franqueado.

Jugador estrechamente marcado

- Un jugador estrechamente marcado (a menos de un paso normal) que sostenga el balón deberá pasarlo, lanzarlo, hacerlo rodar o botarlo antes de cinco (5) segundos.

2.5 HIPOTESIS

La informática influye en el desarrollo de la enseñanza de básquet a los estudiantes de la Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui” de la Provincia de Tungurahua del Cantón Pillaro

2.6 Señalamientos de las variables

- **Variable Independiente:** La Informática
- **Variable dependiente :** Enseñanza de básquet

CAPÍTULO III

METODOLOGIA.

Enfoque

Esta investigación es de tipo cualitativo ya que se enfoca en lo humanista por los cambios que se presentan en el transcurso del desarrollo del ser humano sean estos físicos, emocionales, y latitudinales, buscando en si llegar a los estudiantes y que se den cuenta que el deporte es importante para su desarrollo.

3.1 Modalidad Básica de la Investigación

El problema en estudio de nuestro proyecto esta apoyándose en una investigación de campo ya que esta nos permite recabar información en el lugar de los hechos.

También se buscara el apoyo de la investigación bibliográfica la cual nos permitirá recolectar información de libros, revistas, e internet, obtendremos ayuda recolectando información mediante la entrevista y la encuesta.

3.2 Tipos de Investigación

Exploratoria.- Es aquella que nos permite explorar el problema de investigación y obtener resultados para que sirva de aporte al reconocimiento de los elementos.

Descriptiva.- Describimos los fenómenos encontrados en nuestro problema de investigación la informática y el desarrollo de la enseñanza de básquet

3.3 Población y Muestra

Población o Universo

Para el diagnóstico de la factibilidad de la investigación, la población la constituirán, los estudiantes de la Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui”.

Muestra

En consideración al tamaño de la población, se va a trabajar con todos sus componentes, es decir, toda su población, sin extraer una muestra, lo cual nos permitirá, además obtener resultados confiables.

La población está constituida por todos los involucrados en el problema y así tenemos:

SUJETOS	POBLACIÓN	TOTAL
Estudiantes	100	100
Maestros	18	18
Total	118	118

Cuadro No 2 : Población y Muestra

Elaborado por : Fernanda Sánche

En esta investigación no se toma una muestra ya que el universo de la investigación es pequeño.

3.4 Operacionalización de Variables: Variable independiente: La Informática

Concepto	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas/Instrumentos
Es el conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores que contribuyen al desarrollo del hombre en su educación	Generalidades Evolución En la educación	Importancia Instrumento Generaciones Enseñanza Herramienta	¿Cree Usted, que la informática es importante en la capacitación del ser humano? ¿La informática es un instrumento indispensable en la sociedad moderna? ¿Cree Usted que seguirá evolucionando la informática? ¿Se debe enseñar la informática en todos los niveles de la educación? ¿La informática es una herramienta para resolver los problemas en la enseñanza?	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevista • Encuesta • Observación • Cuestionario estructurado • Cuestionario semiestructurado • Cuaderno de apuntes

Cuadro No 3 : Operacionalización de Variables

Elaborado por : Fernanda Sánchez

Operacionalización de Variables: Variable Dependiente: Enseñanza de Básquet.

Concepto	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas/Instrumentos
El básquet es un deporte de equipo que se juega en pista cubierta. Cada equipo de cinco jugadores intenta anotar puntos encestando en los aros correspondientes	Clasificación Fundamentos: Reglamento:	Etapas Pases Reglamento del juego Reglamento del tiempo Faltas	¿Cree Usted, que las etapas son importantes en el básquet? ¿Conoce los diferentes tipos de pases que existen en el básquet? ¿Cree que es necesario conocer el reglamento de básquet? ¿Piensa que el reglamento del tiempo es importante en el básquet? ¿Conoce como señala el árbitro las faltas?	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevista • Encuesta • Observación • Cuestionario estructurado • Cuestionario semiestructurado • Cuaderno de apuntes

Cuadro No 4 : Operacionalización de variables

Elaborado por : Fernanda Sánchez

Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos

Para la presente investigación se utilizara las técnicas que son:

Entrevista

Encuesta

Los instrumentos

Cuestionario Estructurado

Cuestionario Semiestructurado

Validez y Confiabilidad de los Instrumentos

Validez: Se aplico un análisis crítico de los contenidos teóricos, de los métodos y técnicas aplicadas para nuestra investigación en función de las dos variables

Confiabilidad: El mismo cuestionario se aplico repetidas veces y en situaciones similares a diferentes grupos de estudiantes las preguntas fueron elaborados en número suficiente sobre cada variable, para asegurar conclusiones confiables.

3.5 Plan de Recolección de Información

Para recolectar la información nos guiaremos en el siguiente esquema:

1.- Identificar a los estudiantes que van a realizar la encuesta en la Institución.

- 2.- Aplicación de la encuesta a los estudiantes.
- 3.- Revisar y controlar que la encuesta se esté realizando correctamente y con información confiable
- 4.- Recolectar la información, ordenar dicha información, para facilitar su sistematización, procesamiento y análisis estadístico.

3.6 Plan para el procesamiento de la Información

Para procesar la información con propósito de alcanzar los resultados esperados realizaremos lo siguiente

- 1.-Los datos serán ordenados, procesados y analizados
- 2.-Los datos serán puestos a consideración a través de la estadística descriptiva que consiste en resumir los datos.
- 3.-Los datos serán presentados en cuadros con datos numéricos en términos de frecuencia, porcentaje y gráficos circulares para dar mayor facilidad a la interpretación.

CAPITULO IV

4.1 ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Esta investigación se sustenta con los resultados obtenidos de los estudiantes de la Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui”.

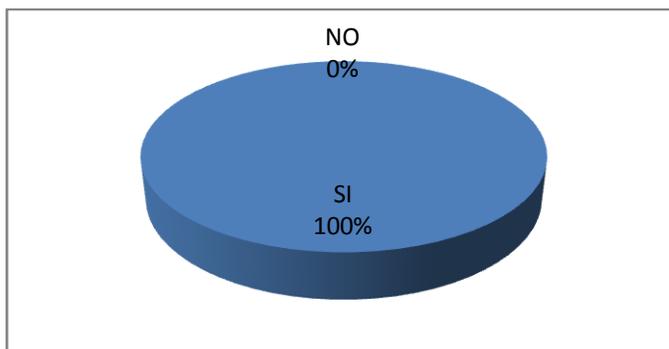
Con la que podemos decir que la informática si es un factor favorable para la enseñanza de básquet en dicha institución con la que las horas clase son divertidas, cada vez más estudiantes se integra al aprendizaje de este deporte.

1.- ¿Considera usted que la enseñanza de básquet es importante en la institución?

Cuadro N° 5

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	100	0	100
Porcentaje	100	0	100

Grafico N° 2



Fuente: Estudiantes

Elaborado: Fernanda Sánchez

4.2 Análisis e Interpretación:

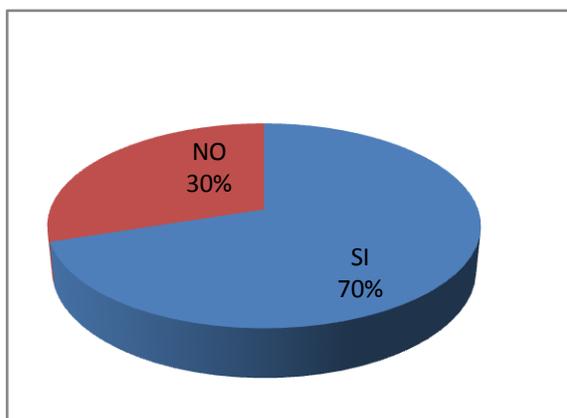
El 100% de los estudiantes manifestaron que si es importante la enseñanza de básquet en la institución.

2.- ¿Conoce usted los diferentes tipos de pases que existe en el básquet?

Cuadro N° 6

Opinión	SI	NO	TOTAL
Frecuencia	42	58	100
Porcentaje	42	58	100

Grafico N° 3



Fuente: Estudiantes

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación:

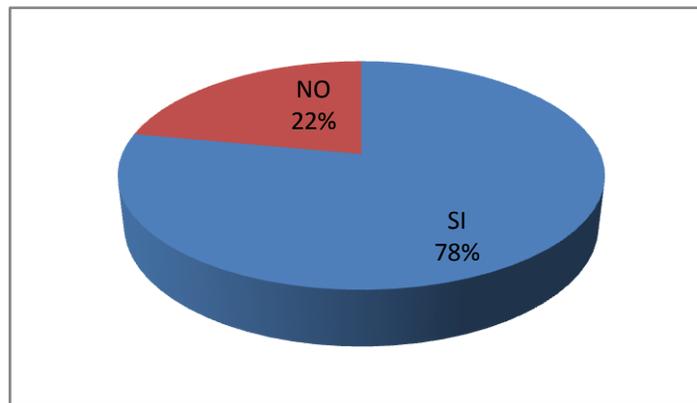
El 70% de los estudiantes nos dicen que si conocen los diferentes tipos de pases que hay en el básquet. Mientras que el 30% manifiestan que no conocen los pases de básquet por lo que se debería capacitar a los estudiantes y que mejor si utilizamos la informática como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.- ¿Piensa usted que la informática es una herramienta que se puede utilizar para mejorar la enseñanza de básquet?

Cuadro N°7

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	78	22	100
Porcentaje	78	22	100

Grafico N° 4



Fuente: Estudiantes

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

El 78% responden que la informática si es una herramienta a utilizar para mejorar la enseñanza de básquet, el 22% opina que no se puede utilizar a la informáticos como medio de enseñanza.

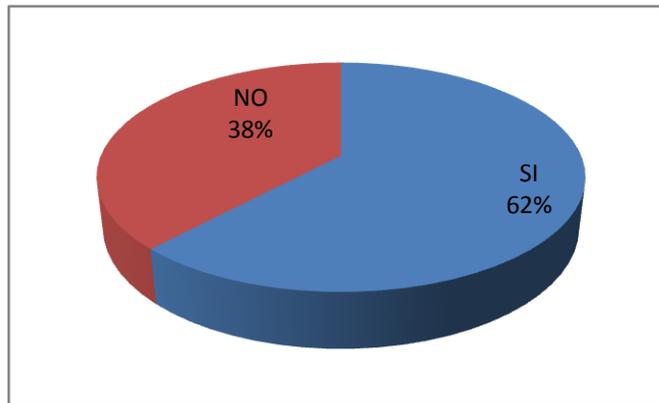
Lo que significa que la mayoría de estudiantes dice que la informática si nos va ha ser útil para la enseñanza de básquet.

4.- ¿Cree que la mejor manera de enseñar básquet es utilizando imágenes, videos, texto (material didáctico) elaborado con la ayuda de la informática?

Cuadro N° 8

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	62	38	100
Porcentaje	62	38	100

Grafico N°5



Fuente: Estudiantes

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

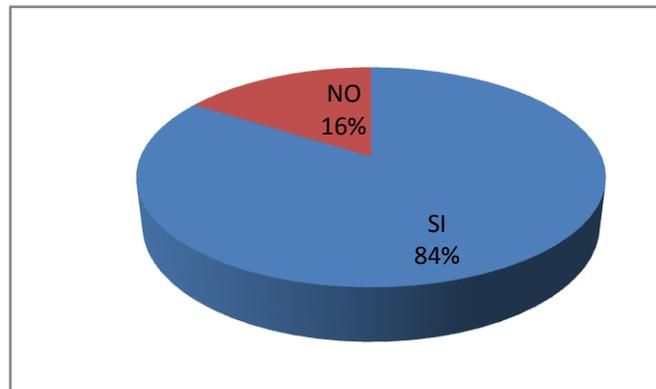
El 62% manifiestan que la utilización de material didáctico es necesaria para la enseñanza de básquet, y el 38% opina que no es material de ayuda para su aprendizaje. Mediante los resultados obtenidos se puede constatar que la mejor manera de enseñar el básquet es utilizando material didáctico elaborado con la ayuda de la informática

5.- ¿Considera usted que con la ayuda de la informática las clases serán más divertidas?

Cuadro N° 9

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	84	16	100
Porcentaje	84	16	100

Grafico N° 6



Fuente: Estudiantes

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

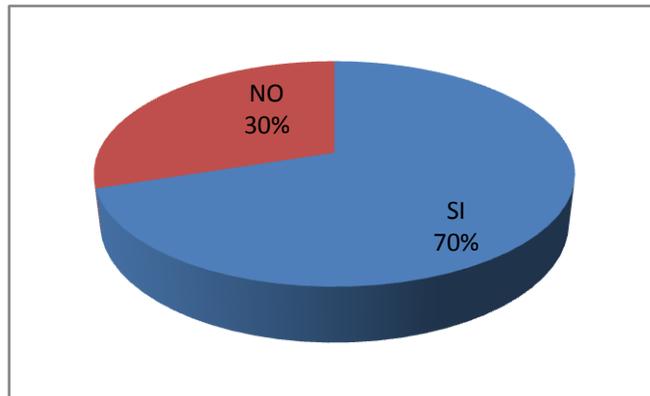
El 84% cree que con la informática será una herramienta que transforme la manera de impartir clases asiéndola más divertida para aprender básquet, el 16% piensa que NO. Se ha llegado a determinar que la informática es un instrumento con el cual los estudiantes se van a divertir y la vez se va a mejorar la enseñanza del básquet.

6.- ¿Cree usted que la informática como herramienta ayudara a mejorar las clases de básquet?

Cuadro N° 10

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	70	30	100
Porcentaje	70	30	100

Grafico N° 7



Fuente: Estudiantes

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

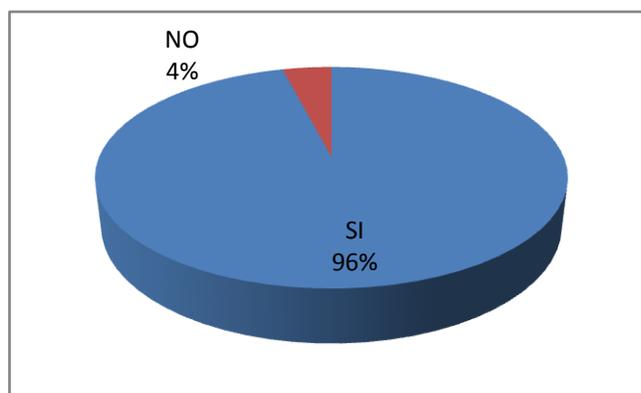
El 70% nos dicen que la informática como herramienta si ayudara a que la enseñanza de básquet sea de una mejor manera y el 30% piensa que no ayuda en nada. Dado los resultados se observa que la mayoría de los estudiantes dicen que la informática es una herramienta de enseñanza del básquet.

7.- ¿Cree usted que al practicar básquet mejorara su salud?

Cuadro N° 11

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	96	4	100
Porcentaje	96	4	100

Grafico N° 8



Fuente: Estudiantes

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

El 96% dicen que hacer deporte es saludable, y solo un 4% manifiesta que NO.

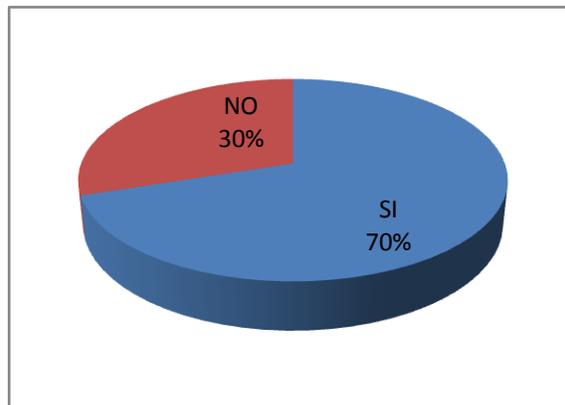
Es por esto que podemos decir que la enseñanza de básquet a los estudiantes les ayudara a tener una vida saludable y por ende más productiva.

8.- ¿Cree usted que la mejor manera de aprender básquet es utilizando la informática como herramienta?

Cuadro N° 12

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	70	30	100
Porcentaje	70	30	100

Grafico N° 9



Fuente: Estudiantes

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

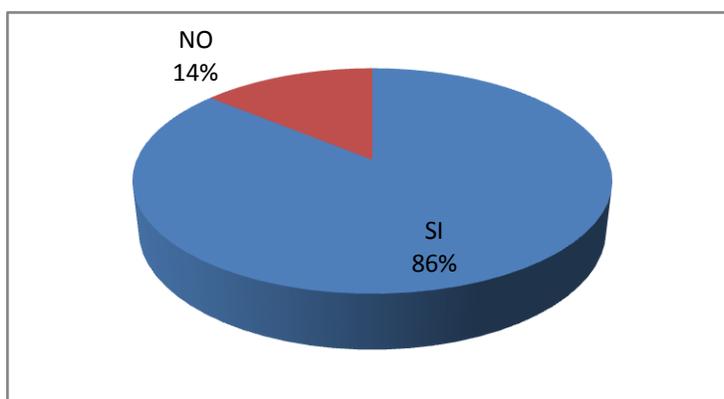
El 70% dicen que si quieren tener este tipo de enseñanza, y un 30% manifiestan que no es importante. Como nos podemos dar cuenta en los resultados obtenidos la mayor parte de estudiantes desean aprender básquet utilizando la informática como medio de enseñanza.

9.- ¿Le gustaría a usted que su profesor utilice la informática como herramienta para enseñarles básquet?

Cuadro N° 13

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	86	14	100
Porcentaje	86	14	100

Grafico N° 10



Fuente: Estudiantes

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

El 86% manifiestan que si es importante, que les gustaría aprender el básquet conjuntamente con la informática, mientras que el 14% piensa que NO.

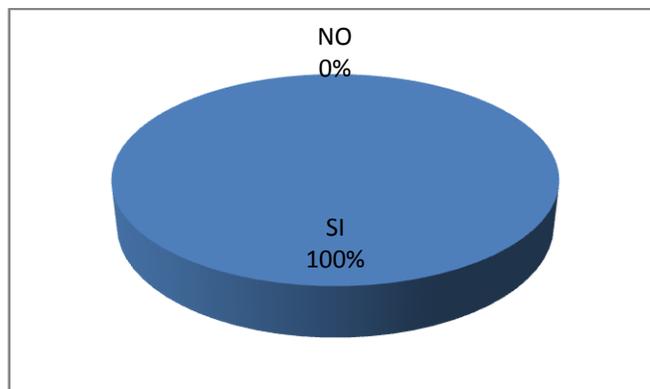
Con estos resultados podemos mencionar que a los estudiantes les encantaría que en la institución les enseñe a jugar básquet utilizando la informática como herramienta.

10.-¿Le gustaría a usted aprender a jugar básquet?

Cuadro N° 14

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	100	0	100
Porcentaje	100	0	100

Grafico N° 11



Fuente: Estudiantes

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

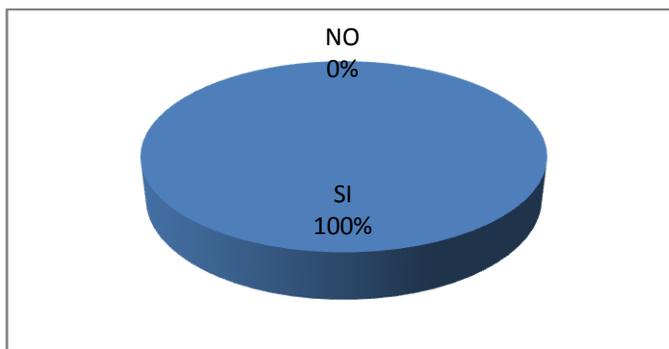
EL 100 % que es la totalidad de los estudiantes encuestados responden que quiere aprender a jugar básquet con todos los reglamentos y material que el deporte conlleva

1.- ¿Considera usted que la enseñanza de básquet es importante en la institución?

Cuadro N° 15

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	18	0	18
Porcentaje	18	0	18

Grafico N° 12



Fuente:Maestros

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

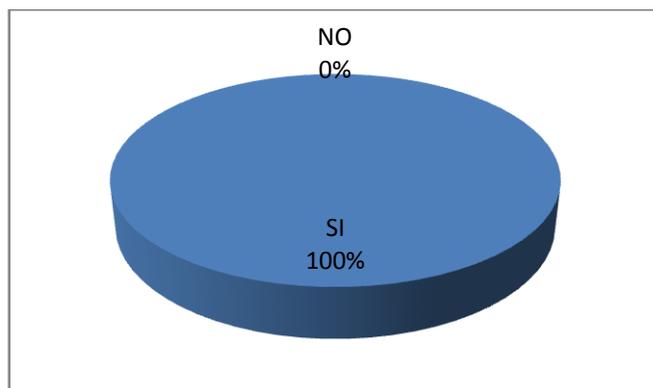
El 100% de los maestros manifestaron que si es importante la enseñanza de básquet en la institución.

2.- ¿Piensa usted que con la ayuda de la informática mejorar las clases de básquet?

Cuadro N° 16

Opinión	SI	NO	TOTAL
Frecuencia	18	0	18
Porcentaje	18	0	18

Grafico N° 13



Fuente: Maestros

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación:

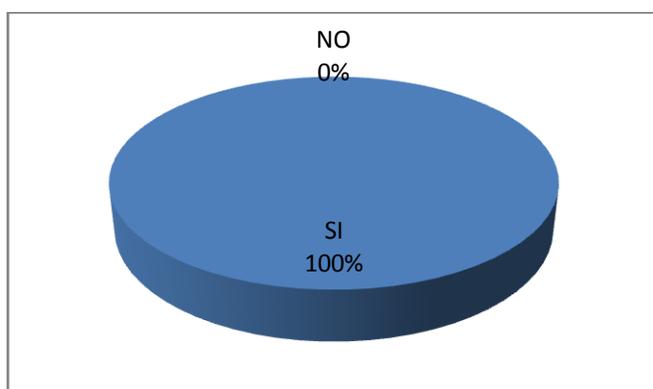
El 100% de los maestros nos dicen que la informática como herramienta si ayudara en la enseñanza aprendizaje del básquet.

3- ¿Piensa usted que la informática es una herramienta que se puede utilizar para mejorar la enseñanza de básquet?

Cuadro N° 17

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	18	0	18
Porcentaje	18	0	18

Grafico N° 14



Fuente: Maestros

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

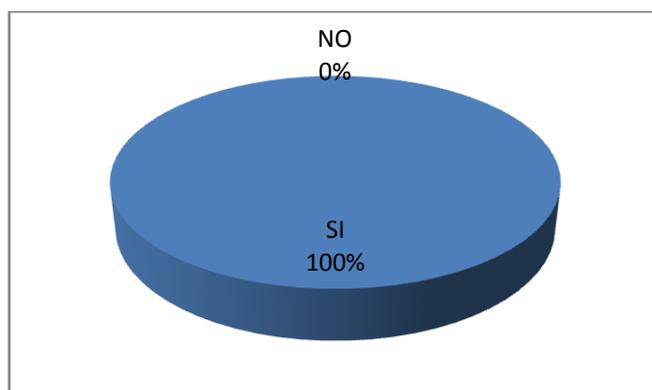
El 100% responden que la informática si es una herramienta a utilizar para mejorar la enseñanza de básquet.

4.- ¿Cree que la mejor manera de enseñar básquet es utilizando imágenes, videos, texto (material didáctico) elaborado con la ayuda de la informática?

Cuadro N° 18

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	18	0	18
Porcentaje	18	0	18

Grafico N° 15



Fuente: Maestros

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

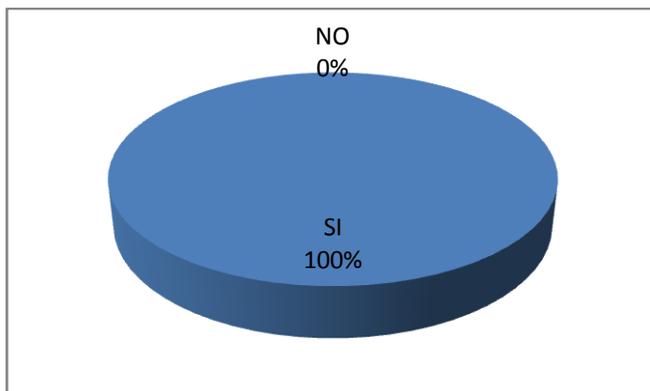
El 100% manifiestan que la utilización de material didáctico es necesaria para la enseñanza de básquet.

5.- ¿Considera usted que con la ayuda de la informática las clases serán más dinámicas?

Cuadro N° 19

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	18	0	18
Porcentaje	18	0	18

Grafico N° 16



Fuente: Maestros

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

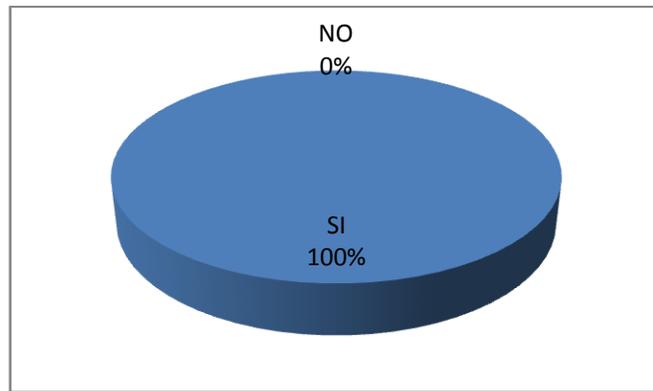
El 100% cree que con la informática será una herramienta que transforme la manera de impartir clases haciéndola más dinámicas para aprender básquet.

6.- ¿Cree usted que la informática como herramienta ayudara a mejorar las clases de básquet?

Cuadro N° 20

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	18	0	18
Porcentaje	18	0	18

Grafico N° 17



Fuente:Maestros

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

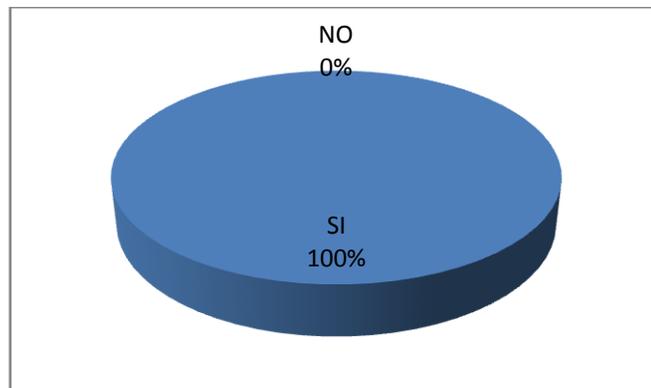
El 100% nos dicen que la informática como herramienta si ayudara a que la enseñanza de básquet sea de una mejor manera.

7.- ¿Cree usted que al practicar básquet mejorara su salud y la de los estudiantes?

Cuadro N° 21

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	18	0	18
Porcentaje	18	0	18

Grafico N° 18



Fuente: Maestros

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

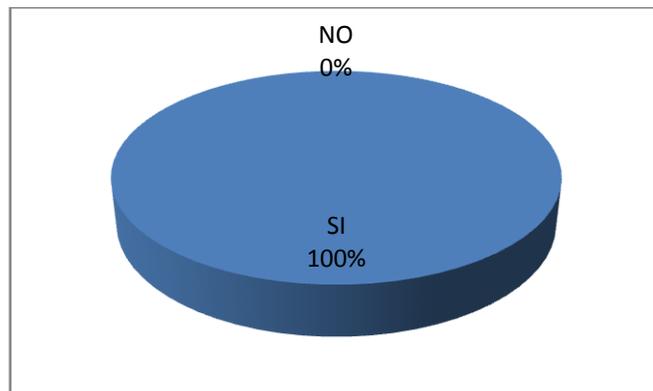
El 100% dicen que hacer deporte es saludable, Es por esto que podemos decir que la enseñanza de básquet a los estudiantes les ayudara a tener una vida saludable y por ende más productiva.

8.- ¿Cree usted que la mejor manera de aprender básquet es utilizando la informática como herramienta?

Cuadro N° 22

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	18	0	18
Porcentaje	18	0	18

Grafico N° 19



Fuente: Maestros

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

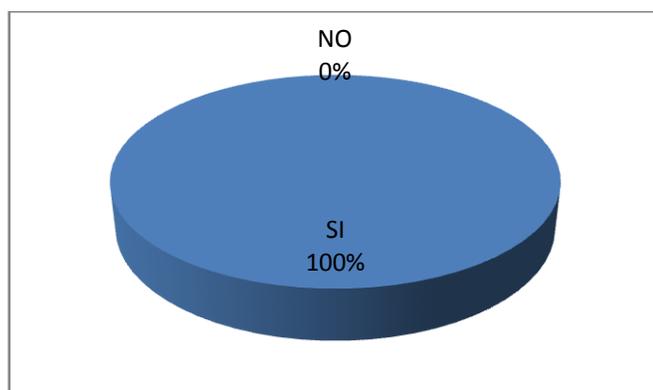
El 100% dicen que si es importante que los estudiantes tengan este tipo de enseñanza, ya que la informática como herramienta será de gran utilidad.

9.- ¿Le gustaría a usted que el profesor utilice la informática como herramienta para enseñarles básquet?

Cuadro N° 23

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	18	0	18
Porcentaje	18	0	18

Grafico N° 20



Fuente: Maestros

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

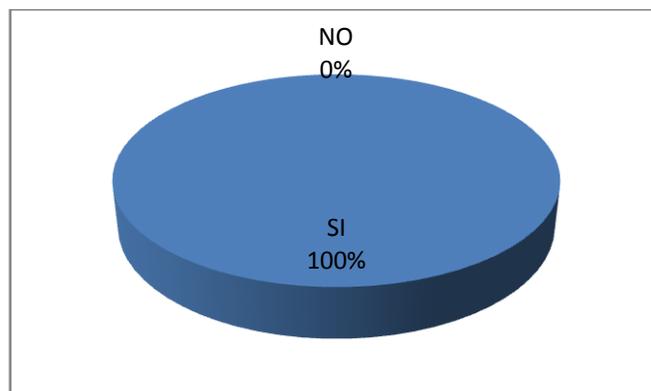
El 100% manifiestan que si es importante, que los estudiantes aprendan el básquet conjuntamente con la informática.

10.-¿Piensa usted que la informática es una herramienta que se puede utilizar para utilizar en la enseñanza de básquet?

Cuadro N° 24

Opinión	SI	NO	Total
Frecuencia	18	0	18
Porcentaje	18	0	18

Grafico N° 21



Fuente: Maestros

Elaborado: Fernanda Sánchez

Análisis e Interpretación

EL 100 % manifestaron que si es posible que la enseñanza de básquet se lo realice con la ayuda de la informática como una herramienta.

Verificación de la hipótesis

Con los resultados obtenidos, luego de tabular y analizar los datos de la encuesta se verifica que la hipótesis es real en nuestro proyecto de investigación.

CUADRO DE RESUMEN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE “GENERAL RUMIÑAHUI”

PREGUNTAS	SI	%	NO	%
¿Considera usted que la enseñanza de básquet es importante en la institución?	100	100	0	0
¿Conoce usted los diferentes tipos de pases que existe en el básquet?	70	70	30	30
¿Piensa usted que la informática es una herramienta que se puede utilizar para mejorar la enseñanza de básquet?	78	78	22	22
¿Cree que la mejor manera de enseñar básquet es utilizando imágenes, videos, texto (material didáctico) elaborado con la ayuda de la informática?	62	62	38	38
¿Considera usted que con la ayuda de la informática las clases serán más divertidas?	84	84	16	16
¿Cree usted que la informática como herramienta ayudara a mejorar las clases de básquet?	70	70	30	30
¿Cree usted que al practicar básquet mejorara su salud?	96	96	4	4
¿Cree usted que la mejor manera de aprender básquet es utilizando la informática como herramienta?	70	70	30	30
¿Le gustaría a usted que su profesor utilice la informática como herramienta para enseñarles básquet?	86	86	14	14
¿Le gustaría a usted aprender a jugar básquet?	100	100	0	0

Cuadro N° 25: Resumen de Resultados de la Encuesta

Elaborado por: Fernanda Sánchez

RESUMEN DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE “GENERAL RUMIÑAHUI

PREGUNTAS	SI	%	NO	%
¿Considera usted que la enseñanza de básquet es importante en la institución?	100	100	0	0
¿Le gustaría a usted aprender a jugar básquet?	100	100	0	0

Cuadro N° 26: Resumen de las encuestas aplicadas a los estudiantes.

Elaborado por: Fernanda Sánchez

CALCULO ESTADISTICO DEL CHI-CUIADRADO DE LA ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIBA BILINGÜE “GENERAL RUMIÑAHUI”

Dado que el100% demuestra que la población estudiantil desea aprender a jugar básquet, ya es este deporte es sano y divertido

**CUADRO DE RESUMEN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA
A LOS MAESTROS DE LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE “GENERAL
RUMIÑAHUI”**

PREGUNTAS	SI	%	NO	%
¿Considera usted que la enseñanza de básquet es importante en la institución?	18	100	0	0
¿Piensa usted que con la ayuda de la informática mejorar las clases de básquet?	18	100	0	0
¿Piensa usted que la informática es una herramienta que se puede utilizar para mejorar la enseñanza de básquet?	18	100	0	0
¿Cree que la mejor manera de enseñar básquet es utilizando imágenes, videos, texto (material didáctico) elaborado con la ayuda de la informática?	18	100	0	0
¿Considera usted que con la ayuda de la informática las clases serán más dinámicas?	18	100	0	0
¿Cree usted que la informática como herramienta ayudara a mejorar las clases de básquet?	18	100	0	0
¿Cree usted que al practicar básquet mejorara su salud y la de los estudiantes?	18	100	0	0
¿Cree usted que la mejor manera de enseñar básquet es utilizando la informática como herramienta?	18	100	0	0
¿Le gustaría a usted que el profesor utilice la informática como herramienta para enseñarles básquet?	18	100	0	0
¿Piensa usted que la informática es una herramienta que se puede utilizar para utilizar en la enseñanza de básquet?	18	100	0	0

Cuadro N° 27: Resumen de Resultados de la Encuesta

Elaborado por: Fernanda Sánchez

RESUMEN DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS MAESTROS DE LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE “GENERAL RUMIÑAHUI”

PREGUNTAS	SI	%	NO	%
¿Piensa usted que la informática es una herramienta que se puede utilizar para mejorar la enseñanza de básquet?	18	100	0	0
¿Cree usted que la mejor manera de enseñar básquet es utilizando la informática como herramienta?	18	100	0	0

Cuadro N° 28: Resumen de las encuestas aplicadas a los maestros.

Elaborado por: Fernanda Sánchez

CALCULO ESTADISTICO DEL CHI-CUIADRADO DE LA ENCUESTA A LOS MAESTROS DE LA UNIDAD EDUCATIBA BILINGÜE “GENERAL RUMIÑAHUI”

Dado que el sí es el 100% demuestra que los maestros de la institución apoyan que la enseñanza de básquet so lo haga con la utilización de la informática como herramienta, para que la enseñanza aprendizaje sea más amena y divertida por lo tanto se confirma que la hipótesis es viable.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Por desconocimiento de normas y reglas básicas del básquet los estudiantes no desarrollan capacidades y aptitudes al practicar este deporte.
- La falta de tecnología de punta (informática) impide el aprendizaje correcto de este deporte y que los estudiantes no sean competitivos.
- Insuficiente gestión de las autoridades para conseguir tecnología de punta y adecuar escenarios para la práctica de este deporte.

Recomendaciones

- Promover actividades que motiven a las autoridades de turno para que gestionen los recursos apropiados como son:
- Tecnología de punta (informática).
- Escenarios deportivos adecuados para el básquet.

CAPITULO VI

6. PROPUESTA

6.1 Datos Informativos

Tema

“Capacitar a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui” sobre el uso de la informática como herramienta para desarrollar la enseñanza de básquet”

Elaborado por: María Fernanda Sánchez Robalino

Beneficiarios.

***Internos:** Estudiantes y docentes de la Institución

***Externos:** Otras instituciones del cantón

***Ubicación:** Unidad educativa bilingüe “General Rumiñahui”

Fecha de Inicio: El 10 de octubre del 2010

Fecha de finalización: El 24 de octubre del 2010

6.2 Antecedentes

En la institución donde se está realizando la presente investigación se ha encontrado algunos problemas pero se ha puesto más énfasis en el desarrollo de la enseñanza de básquet.

Después de la aplicación de la encuesta se ha obtenido resultados muy importantes y valiosos en nuestro proceso de investigación.

Por lo que realice la siguiente propuesta para de esta manera mejorar este problema que está afectando a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

6.3 Justificación

Preocupados por que los estudiantes de la Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui” no realizan actividades físicas se ha emprendido una investigación la misma que fue aplicada a los estudiantes detectándose que no les gusta el básquet.

Todo esto constituye la causa que motiva a proponer la utilización de la informática como medio de enseñanza de básquet y de esta manera mejorar su rendimiento en este deporte para que de esta forma los estudiantes logren sus metas y sus sueños

Propuesta que va a constituir en un sustento para la aplicación de la práctica de básquet, la misma que puede ser útil para otras escuelas del cantón a lo que se suma el aporte demostrativo que hará la Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui”.

6.4 Objetivos

Objetivo General

- Capacitar a los maestros y estudiantes en la utilización de la informática como herramienta para crear material didáctico y mejorar la enseñanza aprendizaje del básquet.

Objetivos específicos

- Utilizar la informática como herramienta para crear material didáctico con los maestros.
- Desarrollar adecuadamente las habilidades destrezas y capacidades en su entorno natural, para alcanzar el mejoramiento de inter-aprendizaje en esta área de estudio.

6.5 Análisis de Factibilidad

La investigación emprendida sobre la enseñanza de básquet tiene una gran complejidad y mucho más al desarrollar la propuesta para dar solución al problema

Luego de haber analizado el problema se puede decir que es factible la realización y conclusión del trabajo antes propuesto, para lo cual se cuenta con la colaboración y

el apoyo de las autoridades, docentes y estudiantes los cuales colaboraran para la ejecución de este proyecto.

Factibilidad financiera

Este proyecto es financieramente factible ya que luego de haber realizado un análisis de costos se ha llegado a la conclusión que si podemos asumir todos los gastos que conlleve su ejecución hasta la culminación total de esta investigación.

6.6 Fundamentación

La informática se ha convertido en un motor formidable de la aceleración del progreso, cuyas ventajas se expresan en el ahorro de recursos, la comunicación, la actualización de la información, rapidez, etc. Un ejemplo de ello lo tenemos en lo que hoy en día significa internet y el uso de sus servicios.

Las páginas web y otros recursos informáticos hoy constituyen un valioso elemento en la manipulación de la información y estas técnicas se convierten día a día en un instrumento eficaz de las comunicaciones y el acceso a la información.

En términos generales: la sociedad actual requiere de la educación, capacitación, de sus integrantes para elevar la calidad de vida de sus partícipes como miembros de la sociedad ya que estamos insertos en ella y a su vez no puede excluirse el uso de la INFORMÁTICA que más que un medio se constituye en un recurso de fuerte peso y valor para insertarse en el mundo del trabajo teniendo en cuenta las exigencias actuales.

Fuente: Internet Educativo/ proyectos

6.7 Modelo Operativo

Descripción de la Propuesta:

Definición de informática

Uso adecuado de la informática

Definición de:

- Video
- Animación
- Imágenes

La informática en la educación

Material complementario (internet y recursos relacionados)

Recursos necesarios para ejecutar la propuesta

- Humanos:
- Instructor especializado en informática
- Docentes
- Estudiantes

Materiales:

- Aulas
- Proyector (Infocus)
- Marcadores Tiza Liquida
- Copias
- Computadora

Duración

Tiempo	40 horas de 45 minutos cada una
Lugar	Aulas de la Unidad Educativa Bilingüe “General Rumiñahui”
Distribución	En cada paralelo
Fecha	Octubre del 2010
Hora	8 a 12:30

Evaluación

La evaluación será práctica de acuerdo a los temas que se trataron.

Cronograma de Actividades

ACTIVIDADES	JULIO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
SEMANAS												
Diseño del proyecto	x											
Presentación del proyecto		x	x		x	x						
Elaboración del material didáctico					x	x	x					
Organización del evento							x	x				
Socialización									x			
Desarrollo de la capacitación:												
Charla acerca del básquet												
Video												
Practica de lo aprendido										x		

Cuadro N° 29: Cronograma de Actividades

Elaborado por: Fernanda Sánchez

6.8 Administración

La administración hace referencia a las personas que estarán a cargo de ejecutar la propuesta es decir la estructura y funciones de cada individuo involucrado.

6.9 Previsión de evaluación

Es necesario disponer de un plan de monitoreo de la propuesta para tomar decisiones que puedan estar orientadas a mantener la propuesta, modificarla, eliminarla o definitivamente cambiarla con el fin de lograr los objetivos planteados

BLOGRAFIA

Recopilación de módulos de Básquet de Semestres Anteriores.

Manual de Educación Física

Autor: Martin Rubio

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/da/Peru_Machu_Picchu_sunrise_2.jpg

http://www.peruagency.com/pictures/normal_e86e64f4f5.jpg

<http://www.geocities.com/TheTropics/Beach/2523/maps/perutawan1.html>

<http://www.geocities.com/perutocities/s10resbaladera.jpg>

<http://www.perou.net/ala/fr/Warachikuy.html>

<http://home.concepts.nl/~cjjansen/EstherEnAndrieske/Warachicuy/index.html>

<http://home.concepts.nl/~cjjansen/EstherEnAndrieske/Warachicuy/index.html>

<http://www.perou.net/ala/fr/Warachikuy.html>

<http://www.queesdeportes.com/baloncesto/reglas>

<http://www.informatica.com>

ANEXOS

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

CARRERA DE CULTURA FISICA

ENCUESTA DIDIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Objetivo: Obtener información para encontrar soluciones al problema en investigación.

Recomendaciones: Lea detenidamente y responda con la mayor veracidad posible

Cuestionario

Cuestionario de los estudiantes.

Anexo 1

PREGUNTA # 1	OPCIONES
¿Considera usted que la enseñanza de básquet es importante en la institución?	SI ()
	NO ()
PREGUNTA # 2	OPCIONES
¿Conoce usted los diferentes tipos de pases que existen en el básquet?	SI ()
	NO ()
PREGUNTA # 3	OPCIONES
¿Piensa usted que la informática es una herramienta que se pueda utilizar para mejorar la enseñanza de básquet?	SI ()
	NO ()
PREGUNTA # 4	OPCIONES
¿Cree usted que la mejor manera de enseñar básquet es utilizando imágenes, videos, texto (material didáctico) elaborados con la ayuda de la informática?	SI ()
	NO ()

PREGUNTA # 5	OPCIONES
¿Considera usted que con la ayuda de la informática las clases serán más divertidas?	SI () NO ()
PREGUNTA # 6	OPCIONES
¿Cree usted que la informática y la propaganda ayude para que usted practique el básquet?	SI () NO ()
PREGUNTA # 7	OPCIONES
¿Cree usted que el básquet es un deporte sano?	SI () NO ()
PREGUNTA # 8	OPCIONES
¿Desearía que en su escuela se utilice video conferencias para la enseñanza de básquet?	SI () NO ()
PREGUNTA # 9	OPCIONES
¿Le gustaría a usted que en su escuela exista un aula virtual (informática)?	SI () NO ()
PREGUNTA # 10	OPCIONES
¿Le gustaría a usted aprender a jugar básquet?	SI () NO ()

Anexo 2

Cuestionario de los maestros

PREGUNTA # 1	OPCIONES
¿Considera usted que la enseñanza de básquet es importante en la institución?	SI () NO ()
PREGUNTA # 2	OPCIONES
¿Piensa usted que con la ayuda de la informática mejorar las clases de básquet?	SI () NO ()
PREGUNTA # 3	OPCIONES
¿Piensa usted que la informática es una herramienta que se puede utilizar para mejorar la enseñanza de básquet?	SI () NO ()
PREGUNTA # 4	OPCIONES
¿Cree que la mejor manera de enseñar básquet es utilizando imágenes, videos, texto (material didáctico) elaborado con la ayuda de la informática?	SI () NO ()
PREGUNTA # 5	OPCIONES
¿Considera usted que con la ayuda de la informática las clases serán más dinámicas?	SI () NO ()
PREGUNTA # 6	OPCIONES
¿Cree usted que la informática como herramienta ayudara a mejorar las clases de básquet?	SI () NO ()
PREGUNTA # 7	OPCIONES
¿Cree usted que al practicar básquet mejorara su salud y la de los estudiantes?	SI () NO ()
PREGUNTA #8	OPCIONES
¿Cree usted que la mejor manera de enseñar básquet es utilizando la informática como herramienta?	SI () NO ()

PREGUNTA # 9	OPCIONES
¿Le gustaría a usted que el profesor utilice la informática como herramienta para enseñarles básquet?	SI () NO ()
PREGUNTA #10	OPCIONES
¿Piensa usted que la informática es una herramienta que se puede utilizar para utilizar en la enseñanza de básquet?	SI () NO ()

Anexo 3



Anexo 4

