

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**



**PROGRAMA BASADO EN EL JUEGO SENSORIOMOTOR
PARA LA INICIACIÓN DEL MINI BÁSQUET EN NIÑOS Y
NIÑAS DE LA ESCUELA MUNICIPAL DE BÁSQUET
DE LA CIUDAD DE SAN ANTONIO DE
PUTINA DEL AÑO 2016**

TESIS

PRESENTADO POR:

JHONATTAN VARGAS UGARTE

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA.**

PROMOCION: 2010-II

PUNO – PERÚ

2018

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**

PROGRAMA BASADO EN EL JUEGO SENSORIOMOTOR PARA LA
INICIACIÓN DEL MINI BÁSQUET EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA
MUNICIPAL DE BÁSQUET DE LA CIUDAD DE SAN ANTONIO DE
PUTINA DEL AÑO 2016.



PRESENTADO POR:

JHONATTAN VARGAS UGARTE

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACION FISICA**

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

Presidente : 
Dr. Efrain Humberto, YUPANQUI PINO

Primer miembro : 
M.Sc. Porfirio, LAYME CUTIPA

Segundo miembro : 
Mg. Yanet Amanda, MAQUERA MAQUERA

Director de tesis : 
Lic. Valerio LORENZO ARPASI

Asesor de tesis : 
Mg. Yan Carlo QUISPE QUISPE

Área: Educación física, deporte y recreación
Tema: Deporte escolar
Fecha de Sustentación: 11 /Dic/2017

DEDICATORIA

A Dios: por darme la oportunidad de poder realizarme como profesional, así mismo darme la fortaleza necesaria para seguir adelante.

El presente trabajo está dedicado a mi esposa y a mi hija por todo el apoyo inmensurable que me han brindado ya que son el motor y el motivo de mi vida.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por darme salud y bienestar, a todos mis maestros ya que ellos me inculcaron valores, conocimientos y me enseñaron a superarme cada día, en especial agradezco a mi querida madre Inés Ugarte Cáceres ya que ella estuvo en los días más difíciles de mi vida como estudiante y fue mi guía para lograr cada uno de mis objetivos.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE CUADROS	
ÍNDICE DE GRÁFICOS	
RESUMEN	11
ABSTRACT.....	12
CAPITULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1.- Descripción del Problema.....	15
1.2. Definición del problema.	15
1.3. Justificación de la investigación.	16
1.4. Limitaciones de investigación.	17
2.5.1. Objetivo General.....	17
2.5.2. Objetivos Específicos.	17
CAPITULO II	
REVISIÓN DE LITERATURA	
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	19
2.2. Sustento teórico.....	26
2.2.1. El juego: 26	
2.2.1.1. Características	26
2.2.1.2. Tipos de juego.....	27
2.2.1.3. Sensación y percepción en la base de la motricidad.	28

2.2.1.4. Descripción de las sensaciones exteroceptivas.....	29
2.2.1.5. Factores del juego Sensoriomotor.....	31
2.2.1.6. El aprendizaje motor:.....	32
2.2.1.7. Desarrollo motor:.....	32
2.2.1.8 El niño y el juego.	32
2.2.1.9. Conceptos básicos en educación psicomotriz.....	33
2.2.2. El mini Básquet.....	34
2.2.2.1. Objetivos del mini Básquet.....	35
2.2.2.2. Iniciación al mini Básquet	37
2.2.3. Fundamentos básicos del mini Básquet	39
2.3.- Tipos de pases.....	41
2.3.1. Pase de pecho.....	42
2.3.2. Pase picado.	43
2.3.3. Pase con dos manos por encima de la cabeza.	44
2.3.4. Pase de beisbol o contraataque	44
2.3.5. Pase de pecho con una mano.	45
2.3.6. Pase por detrás de la espalda.....	45
2.3.6. Pase bombeado	46
2.3.7. Pase lateral con una mano (directo o picado).	46
2.3.8. Pase de bolos o pase despues de botar.	47
2.3.9. Pase de entrega.....	47
2.3.10. El dribling	49
2.3.10.1. Tipos de dribling.....	50
2.3.10.2. El tiro o lanzamiento:.....	51
2.3.10.3. <i>El rebote:</i>	52

2.4.1. Como planificar una sesión de aprendizaje.	53
2.4.3. Momentos de la sesión de aprendizaje	54
2.4.4. Materiales didácticos.	55
2.4.5. Materiales de uso:	55
2.4.6. Definición de términos básicos	56
2.5. Hipótesis y variables.	59
2.5.1. Hipótesis general.....	59
2.5.2. Hipótesis específicas.....	59
2.6. Operacionalización de variables	60

CAPITULO III

MATERIALES Y METODOS.

3.1. Tipo y diseño de investigación.	62
3.1.1. Tipo de investigación:.....	62
3.1.2. Diseño de investigación.	62
3.2. Población y muestra de la investigación:.....	63
3.2.1. Población de estudio.	63
3.2.2. Muestra de estudio:	64
3.3. Ubicación y descripción de la población:	64
3.4. Técnicas e instrumentos de investigación:.....	65
3.4.1. Técnicas de investigación:	65
3.4.2. Instrumentos de investigación:	65
3.5. Plan de recolección de datos:	66
3.6. Plan de tratamiento de datos:	67
3.7. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis.....	67

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

V.-CONCLUSIONES	91
VI.- RECOMENDACIONES	93
VII.- REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	94
ANEXOS	97

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Pase pre test y post test	69
Cuadro 2 Rebote pre test y post test	70
Cuadro 3 Dribleo pre test y post test	72
Cuadro 4 Lanzamiento pre test y post test.....	73
Cuadro 5 Evaluación final pre test y post test escala cuantitativa.....	75
Cuadro 6 Evaluación final pre test y post test	76
Cuadro 7 Estadísticos de muestras relacionadas	78
Cuadro 8 Diferencias relacionadas	79
Cuadro 9 Prueba de muestras relacionadas	79
Cuadro 10 Estadísticos de muestras relacionadas	80
Cuadro 11 Diferencias relacionadas	81
Cuadro 12 Prueba de muestras relacionadas	81
Cuadro 13 Estadísticos de muestras relacionadas	83
Cuadro 14 Diferencias relacionadas	83
Cuadro 15 Prueba de muestras relacio	84
Cuadro 16 Estadísticos de muestras relacionadas	85
Cuadro 17 Diferencias relacionadas	86
Cuadro 18 Prueba de muestras relacionadas	86
Cuadro 19 Estadísticos de muestras relacionadas	88
Cuadro 20 Diferencias relacionadas	89
Cuadro 21 Prueba de muestras relacionadas	89

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1	69
Grafico 2	71
Grafico 3	72
Grafico 4	73
Grafico 5	75
Grafico 6	77

RESUMEN

El presente proyecto de investigación se realizó en la escuela municipal de básquet de la ciudad de San Antonio de Putina, en los meses de mayo a Junio del 2016, se trabajó con 30 estudiantes del nivel primario de los diferentes grados de los cuales fueron 08 hombres y 22 mujeres. Para el proceso del programa basado en el juego sensoriomotor, la metodología de investigación es de tipo experimental y de diseño explicativo, debido a que solo se manipulo una sola variable y se aplicó una pre y post prueba, se trabajó con dos grupos uno grupo de control y grupo experimental.

Los resultados muestran que con el programa basado en el juego sensoriomotor demuestra que el nivel de logro en pases existe una mejora de 1.33 en pre prueba a 3.10 en la post prueba, en rebote existe una mejora de 1.40 en pre prueba a 2.40 en la post prueba, en dribleo existe una mejora de 1.90 a 2.93 en la post prueba, en lanzamiento existe una mejora de 1.76 a 2.72 en la post prueba. en general la prueba de muestras relacionadas, “t” de student calculada muestra un valor de 12.531, siendo esta superior al valor crítico o “t” tabulada de 1.699, demostrando con ello la aceptación de la hipótesis alterna además la prueba es significativa por el valor de probabilidad de error de 0,000 que es inferior a 0,05 a un nivel del 95% de confianza.

Palabras clave: Pase, rebote, dribleo, lanzamiento de balón, sensoriomotor, mini básquet, iniciación, programa

ABSTRACT

The present research project was carried out in the municipal school of basketball of the city of San Antonio de Putina, in the months of May to June of the 2016, it was worked with 30 students of the primary level of the different grades of which were 08 men and 22 women. For the process of the program based on the sensorimotor game, the research methodology is of experimental type and explanatory design, because only one variable was manipulated and a pre and post test was applied, two groups were worked on. control and experimental group.

The results show that with the program based on the sensorimotor game it shows that the level of achievement in passes exists an improvement of 1.33 in pre test to 3.10 in the post test, in rebound there is an improvement of 1.40 in pre test to 2.40 in the post test, in dribbling there is an improvement of 1.90 to 2.93 in the post test, in launch there is an improvement of 1.76 to 2.72 in the post test. In general the test of related samples, "t" of estudent calculated shows a value of 12,531, being greater than the critical value or "t" tabulated of 1,699, thereby demonstrating the acceptance of the alternative hypothesis, the test is also significant by the error probability value of 0.000 which is less than 0.05 at a level of 95% of trust.

Key words: Pass, rebound, dribble, ball throw, Sensoriomotor, mini basketball, initiation, program

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado: programa basado en el juego sensoriomotor para la iniciación del mini básquet en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016. Nos da a conocer sobre los fundamentos básicos en el mini básquet que son los siguientes fundamentos: pase, rebote, dribleo, lanzamiento.

Capítulo I.- Se analiza el problema, enmarcando las causas y efectos que visualizan en el ámbito de la actividad física – recreacional de los niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016, a partir de este contexto se busca lograr los objetivos establecidos.

Capítulo II.- Se menciona las aportaciones bibliográficas en el aspecto social, filosófico, pedagógico, deportivo , que dan un sustento a la investigación a través de antecedentes y en base al programa que sustenta las variables del proyecto conceptos, clasificación, tipos de los fundamentos básicos del básquet así como sus componentes de la investigación como la definición de términos, hipótesis y variables.

Capítulo III.- Se contextualiza las estrategias metodológicas de investigación, según el tipo de trabajo, es diseño experimental con pre y post prueba, como estudio se cuenta con 30 deportistas quienes pertenecen a la Escuela Municipal de Deporte, así mismo se muestra los instrumentos de la investigación, el plan de recolección de datos entre otras

cuya finalidad es el proceso o procedimiento de la aplicación hasta la obtención de los resultados de una manera clara y explicable.

Capítulo IV.- Denominado propuesta, encontramos el aspecto fundamental del proyecto, el mismo que detalla el plan de acción a realizar para solucionar la problemática planteada, también se establece los recursos que se van a utilizar, las fuentes bibliográficas y las palabras más relevantes que están en el trabajo de investigación.

1.1.- Descripción del Problema.

En las prácticas Pre-profesionales y mi estadía en la provincia de San Antonio de Putina he podido observar que los niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016. No poseen aun de movimientos precisos y se observa distracciones para el aprendizaje del deporte de Básquet. Ya que los juegos sensoriomotores son actos de movimientos elementales en el desarrollo integral del niño. En la actualidad la actividad lúdica para el niño es considerada fundamental porque responde a necesidades de probar sus fuerzas, su voluntad, su capacidad de comprensión y de manipulación. El mini básquet como deporte colectivo tiene la particularidad de ofrecer mayores posibilidades en el ámbito educativo, pues fomentan el desarrollo intelectual, en cuanto al alumno mejora su inteligencia motriz y la posibilidad de desarrollar la toma de decisiones durante la actividad deportiva.

Es por ello que es necesario la aplicación de un programa de juegos sensoriomotores para la iniciación del mini básquet, el cual estará basado en sesiones de aprendizaje monitorizados y dirigidos para tener resultados en su eficacia y lograr mayor desarrollo de algunas habilidades motoras y la posterior inclusión al deporte del básquetbol, pero poniendo de intermedio al mini básquet.

1.2. Definición del problema.

El presente trabajo de investigación, responde a la siguiente pregunta:

¿Cuál será el nivel de eficacia del programa basado en el juego sensoriomotor para la iniciación del mini básquet en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

1.3. Justificación de la investigación.

El presente trabajo de investigación denominado: programa de juego sensoriomotor para la iniciación del mini básquet en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

Es uno de los medios más importantes para el desarrollo de los sentidos en la infancia, con el cual los niños experimentan la satisfacción de ejercitar los sentidos, les gusta hacer ruidos y manipular diferentes objetos, mediante esto se desarrollan y se fortifican los músculos y se opera la coordinación de los movimientos que sean cada vez más precisos, responde a destacar el desarrollo sensoriomotor tomando como intermediario el deporte del mini básquet, dicho deporte es divertido y fácil, el cual satisface tanto a los mayores como a la niñez y el equipamiento no resulta costoso.

Para que los niños y niñas desarrollen el dinamismo, la curiosidad espontánea y la inteligencia el cual les conduce a actuar sobre el entorno, manipular, explorar y experimentar.

Es por ello que la educación escolar, durante los primeros años, gira en torno a la educación de los sentidos que estará en la base de todo descubrimiento y aprendizaje.

1.4. Limitaciones de investigación.

Es necesario que los niños, jóvenes sepan que el mini básquet es un gran deporte humano sano y que todos tienen la oportunidad de practicarlo, sean bajos o altos, delgados o gruesos; si bien la potencia física es importante, es más inteligencia y el juego en conjunto.

El ser consciente de ello nos llevará hacia una educación intencional y sistematizada de los sentidos que sin duda facilitará la labor del escolar en su camino de descubrimiento del mundo que le acoge, al tiempo de que facilitará instrumentos de regulación de su propia actividad. (Llorca y Sánchez, 2003: 34) **1.5. Objetivos de la Investigación.**

2.5.1. Objetivo General.

Determinar el nivel de eficacia del Programa Basado en el Juego Sensoriomotor para la iniciación del mini básquet en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

2.5.2. Objetivos Específicos.

- Identificar el nivel del logro en la ejecución de pase en la pre y post prueba en la iniciación del mini básquet en niños y niñas de la escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.
- Identificar el nivel del logro en la ejecución del rebote en la pre y post prueba en la iniciación del mini básquet en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

- Identificar el nivel del logro en la ejecución del dribling en la pre y post prueba en la iniciación del mini básquet en niños y niñas de la escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.
- Identificar el nivel del logro en la ejecución del lanzamiento en la pre y post prueba en la iniciación del mini básquet en niños y niñas de la escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.
- Comparar los niveles de aprendizaje obtenidos entre la pre y post prueba del grupo control y del grupo experimental en la iniciación del mini básquet en niños y niñas de la escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

CAPITULO II

REVISIÓN DE LITERATURA.

2.1. Antecedentes de la Investigación.

Con relación al trabajo de investigación, se han encontrado las siguientes investigaciones relacionadas, como referencia: Vargas M. (2003) en su trabajo titulado **“La evaluación de los fundamentos técnicos de mini básquet de los niños y niñas participantes en la academia de verano del Instituto Peruano del Deporte de Puno 2003”**.

Objetivo general: Evaluar el nivel de dominio de los fundamentos técnicos

Conclusiones:

Primera: de los resultados obtenidos podemos concluir que los niños de la academia de verano del IPD tienen un nivel de dominio de los fundamentos técnicos del mini básquet entre bueno (35.8%) y regular (28.3%) a la vez tenemos un notable porcentaje en deficiente (31.3%), que indica un bajo nivel de preparación de los participantes en la academia de verano del Instituto Peruano del Deporte de la ciudad de Puno.

Segunda: La infraestructura con la que cuenta el Instituto Peruano del Deporte de la ciudad de Puno está en muy buenas condiciones en un mayor porcentaje, pero se necesita mejorar en la demarcaciones indicadas para el mini básquet y las zonas para la práctica del deporte.

Tercera: Los materiales con los que se cuenta para la práctica del mini básquet en el instituto peruano del deporte, deben de ser mejorados ampliamente lo cual tiene relación con los resultados de los fundamentos del mini básquet por parte de los alumnos, puesto que la cantidad de niños y niñas en correspondencia con el material es inadecuada o deficiente.

Mamani A. (2013) en su trabajo denominado “**Los Efectos de la Utilización del Juego Motriz en la Iniciación del Mini Tenis en niños de 5 años de edad del C.E.I. N°290 El Mirador de la Ciudad de Puno 2013**”

Objetivo general: Determinar Los Efectos de la utilización del Juego Motriz en la iniciación del Mini Tenis en niños de 5 años de edad del C.E.I. N°290 El Mirador de la Ciudad de Puno.

Conclusiones:

Primera: después de realizar la prueba de hipótesis podemos determinar que existen efectos positivos del uso del juego motriz para mejorar la iniciación a la práctica del mini tenis en los niños y niñas de 5 años de edad del C.E.I. N°290 el Mirador de la Ciudad de Puno.

Segunda: los niños y niñas del C.E.I. N°290 el Mirador al inicio de la prueba de entrada, la mayoría se encuentra en un nivel bajo de iniciación a la práctica los cuales fueron progresando en la prueba de proceso, y la prueba de salida lograron un alto nivel obteniendo resultados positivos.

Tercera: la utilización del juego motriz contribuye al desarrollo integral ya que permitió la importancia del desarrollo motor en los niños y niñas, al mismo tiempo

permitió conocer habilidades y destrezas más desarrolladas para practicar deportes colectivos.

Gómez Rojas, María Esther en su trabajo de investigación titulado: **Efectos de un Programa de Psicomotricidad para mejorar la condición física de los niños de 10 años de edad del CEI Estatal N° 523 del distrito de Villa María del Triunfo.**

Herrera L. (2016) menciona en su Tesis Titulado **“Programa de Enseñanza Aprendizaje de los Fundamentos Técnicos del Baloncesto para adolescentes comprendidos en las edades de 12 A 14 años seleccionados de la provincia de Cotopaxi.”**

Objetivo General: Diseñar un programa de enseñanza – aprendizaje de los fundamentos técnicos del baloncesto, que contribuya a la formación deportiva de adolescentes de 12 a 14 años de la provincia de Cotopaxi.

Objetivos Específicos

Cimentar científicamente los fundamentos técnicos del Baloncesto.

Investigar la situación actual de entrenamiento de los profesores-entrenadores en las edades 12 – 14 años de la provincia de Cotopaxi.

Elaborar un programa de enseñanza - aprendizaje de baloncesto PEA, que contribuya a la formación deportiva de adolescentes de 12 a 14 años de la provincia de Cotopaxi.

Llegando a las siguientes conclusiones

El diagnóstico inicial aplicado a los adolescentes de la Federación Deportiva de la Provincia de Cotopaxi, permitió corroborar que existen dificultades en la forma de concebir el proceso de aplicación de las actividades Físicas –deportivas y recreativas con el contexto del desarrollo de la práctica del Baloncesto, para lograr la incorporación de los pobladores de cada comunidad a las actividades de la recreación física, así como

la escasez de la bibliografía especializada para cumplir con los objetivos de la recreación.

En el estudio actual, la magnitud de los cambios en la antropometría y la aptitud para jugadores de fase a fase fueron analizadas para la temporada. Las respuestas típicas a los cambios de fase y durante múltiples temporadas eran triviales. Sin embargo, las respuestas individuales eran por lo general de pequeño a moderado destacando la necesidad de evaluación y prescripción del entrenamiento para ser considerado en una de manera individual.

De acuerdo a los objetivos planteados para la investigación se ha considerado que los procedimientos y técnicas más adecuados para utilizar son las observaciones y las encuestas. La observación es un instrumento adecuado para la investigación porque permitirá acceder a las prácticas concretas de los docentes siendo también ideal para relevar las interacciones entre profesor y alumnos. Para ello se tuvieron en cuenta cuestiones como: la comunicación (forma de construirla, estilo de comunicación, códigos, palabras y expresiones utilizadas, gestos del profesor o profesora), las respuestas de los alumnos, los contenidos que enseña, las actividades que propone, la forma de evaluar los contenidos y el uso de espacios y materiales.

La metodología se estructura con el enlace secuencial de sus componentes partiendo del diagnóstico, para definir el objetivo rector y orientador del sistema, definiendo las etapas que permitirán el desarrollo lógico del proceso, pudiendo ser evaluados para medir el impacto con relación al punto de partida. A metodología está concebida en dos etapas, la etapa de juegos para la comprensión de las acciones individuales y en grupos al iniciar el proceso de enseñanza -aprendizaje. La etapa de acciones en situaciones estándar de juego para la consolidación técnico táctica.

Con este proyecto se ayudara a la provincia y a la juventud a mantenerse ocupados en actividades físicas, pero ya encaminadas a obtener un nivel de competencia provincial y nacional.

Con este programa de enseñanza, nuestro objetivo es poder controlar el avance de los fundamentos técnicos de los adolescentes, desde el inicio y como se ve el cambio con los deportistas que son constantes en esta actividad.

La falta de entrenadores especializados con formación académica superior ha llevado a la institución a contratar a ex deportista de baloncesto, los mismos que han preparado a los jóvenes basquetbolistas, manteniendo un trabajo monótono y desmotivante.

Durante la formación de los basquetbolistas de la provincia, no se ha observado un verdadero seguimiento del proceso de la enseñanza aprendizaje de los fundamentos y además ha sido notoria la deficiencia en cuanto a la programación de esta actividad.

Una vez comprobado que se ha logrado los objetivos de enseñanza de los fundamentos técnicos en este deporte, este programa nos servirá para adaptar a todas las disciplinas deportivas, donde se quiera iniciar con las bases del deporte en la provincia.

Velaña M. (2013) en su tesis titulado **“Los fundamentos técnicos de mini basquet y su incidencia en el desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años de la Escuela Pedro José Menéndez Navarro del Cantón el Empalme período 2011-2012”**

Objetivos

Objetivo general

Determinar la incidencia de los fundamentos técnicos básicos del Mini básquet para mejorar las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años en la Escuela “Pedro José Menéndez Navarro “del Cantón El Empalme periodo 2011-2012

Objetivos Específicos

Realizar un diagnóstico de las capacidades coordinativas

Establecer los niveles de las capacidades coordinativas

Ejecutar un sistema de ejercicios técnicos del mini básquet para mejorar las capacidades coordinativas

Llegando a las siguientes conclusiones:

El Mini basquetbol junto con una adecuada planificación de entrenamiento desarrollara las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años de la escuela Pedro José Menéndez Navarro los cuales lo practican con una adecuada enseñanza en base de estímulos.

Los porcentajes de la tabla del test de capacidades coordinativas comprobaron la aplicación de los fundamentos del Mini Básquet ya que aumentaron sus capacidades.

De acuerdo al diagnóstico realizado científicamente los alumnos han logrado obtener mejor desempeño en su práctica de los fundamentos. El entrenamiento.

Una adecuada infraestructura incentiva la práctica del Mini básquet ya que estimula su sentido visual y facilidad en el manejo del balón.

Mejia M. (2017) en sus Tesis Titulado: **El juego como método de enseñanza de los fundamentos básicos con balón del basquetbolista en las niñas de 11 – 12 años de educación básica de las Escuelas Fiscales de la ciudad de Loja.**

Objetivo general Determinar la incidencia del método del juego en los fundamentos técnicos del basquetbolista en las niñas de 11 a 12 años de las escuelas fiscales de la ciudad de Loja.

Objetivos específicos

Analizar por medio del pre test los fundamentos técnicos con balón del basquetbolista en las niñas de 11 a 12 años de las Escuelas Fiscales de Ciudad de Loja.

Diseñar una guía metodología a través del juego como método para la enseñanza de los fundamentos técnicos básicos de las niñas de 11 a 12 años de las Escuelas Fiscales de Ciudad de Loja.

Analizar por medio del post test los resultados de la aplicación de la guía metodológica de los fundamentos técnicos con balón del basquetbolista en las niñas de 11 a 12 años de las Escuelas Fiscales de Ciudad de Loja.

2.2. Sustento teórico.

2.2.1. El juego:

Tineo A. (2007) El juego brinda a los niños alegrías y ventajas para su desarrollo armónico y ofrece al docente condiciones óptimas para aplicar métodos educativos modernos. El placer que se experimenta hace que la sangre circule con más intensidad, la respiración sea más amplia y profunda, las contracciones musculares sean dóciles y como consecuencia de todo ello, reproduce una tenacidad provechosa para en individuo. En consecuencia el juego es importante en el medio educativo por que descubre, las facultades de los niños, desarrolla el sistema muscular, activa las grandes funciones vitales, siendo su ultimo resultado contribuir a la postura, gallardía del cuerpo evitando la obesidad, enflaquecimiento, calculo úrico, diabetes y otras muchas enfermedades producida por la nutrición anormal causada por la insuficiencia de ejercicios corporales. De esta manera la educación física consigue integrar las vivencias propias del mundo infantil con los objetivos del programa “convirtiendo al juego en un poderoso método de ejercitación física”. No obstante los métodos de juego son de inmenso valor para el incremento y la diversificación de la habilidades motoras y para el desarrollo de la atención, la rapidez, la agilidad y el equilibrio dinámico , aparte naturalmente de servir para educar un sin número de aspectos del carácter y la personalidad del alumno.

2.2.1.1. Características

- ✓ El juego es una actividad libre.
- ✓ Es una actividad necesaria para el desarrollo físico, psicológico, social y educativo.
- ✓ No tiene un fin inmediato pero si mediato.

- ✓ El juego permite observar las diversas conductas del niño tanto como sus posibles causas y efectos.
- ✓ El juego es una actividad que transcurre dentro de sí mismo y se aplica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- ✓ El juego no tiene finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. (Tineo, 2007)

2.2.1.2. Tipos de juego.

Según Tineo A. (2007) Clasifica:

- ✓ **JUEGO SENSORIOMOTOR:** El juego sensoriomotor es el que se realizan por medio de movimiento en el espacio, la manipulación de objetos y el dominio perceptual que esto implica, es necesario destacar en el juego sensoriomotor la participación del adulto que le estimula y le introduce en el mundo. Estos juegos permiten que niño vivan el placer por el movimiento en todos los planos: horizontal (correr, saltar, andar...); verticales (subir, bajar...) se realiza en un espacio preparado para ello en el que el niño se siente seguro y no puede sufrir daño. Este tipo le ayudara no solo a potenciar su desarrollo físico, la coordinación de movimiento o equilibrio, sino que también le van a servir para comprender y manejar mejor la realidad, para aceptarse así mismo su cuerpo, sus posibilidades de movimiento y para independizarse, lo que hará avanzar en su desarrollo afectivo y cognitivo.
- ✓ **JUEGO SIMBOLICO REPRESENTATIVO:** el juego simbólico es una manifestación de la función simbólica o capacidad descrita por Piaget para

utilizar representaciones mentales los cuales representa el lenguaje, el juego y la imitación. De la Rosa J. (2014).

- ✓ **JUEGOS DE REGLAS:** Se inicia con los años escolares, el niño va comenzando a comprender cuentos, conceptos sociales de comprensión y cooperación; está empezando a ser capaz de trabajar y de pensar objetivamente. Su trabajo refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar agrupaciones en equipo o en grupo. De la Rosa J. (2014).

2.2.1.3. *Sensación y percepción en la base de la motricidad.*

Díaz J. (2015) Las sensaciones son canales básicos por los que la información sobre los fenómenos del mundo exterior y en cuanto al estado del organismo llega al cerebro, dándole al niño la posibilidad de orientarse en el medio circulante y con respecto al propio cuerpo. En el cuerpo humano se hallan distribuidos los diferentes receptores sensoriales, algunos de los cuales ocupan lugares muy específicos. Estos receptores son los responsables de captar los estímulos del medio transformándolos en una información que será transportada, a través de las vías nerviosas aferentes, hasta el sistema nervioso central en particular hacia el córtex, donde se verán sometidas a una decodificación que determinara de donde proceden, la naturaleza del excitante, su intensidad, etc. Las sensaciones tiene un carácter activo y selectivo, son activos en la medida, en que se dan una participación de componentes motores como pueden ser las contracciones vasculares o tensiones musculares que surgen como respuesta a cada estímulo perceptible.

Las sensaciones suelen clasificarse en:

- ✓ **SENSACIONES INTEROCEPTIVAS:** Informan de los procesos internos del organismo captando las informaciones de las vísceras representan las formas de sensación más difusas y mantienen cierta afinidad con los estados emocionales .
- ✓ **SENSACIONES PROPIOCEPTIVAS:** Informan sobre la situación del cuerpo en el espacio y sobre la postura concretándose en sensaciones kinestésicas y vestibulares.
- ✓ **SENSACIONES EXTEROCEPTIVAS:** Las más conocidas son la vista, el oído, el tacto, el gusto y el olfato. Tal como se expresaba, anteriormente las informaciones son descodificadas en el córtex. Esta descodificación se integra a la de otras sensaciones dando lugar a la percepción. La percepción será fruto de una labor compleja de análisis y síntesis y nos permitirá captar objetos y situaciones integras a la manipulación.

2.2.1.4. Descripción de las sensaciones exteroceptivas.

Según Diaz J. (2015) Clasifica:

- ✓ **LA VISTA:** El sentido de la vista dispone un órgano receptor, el ojo, el cual capta la luz y sus variaciones. El influjo nervioso es enviado al cortex a través de las fibras del nervio óptico. El córtex visual se halla situado en el lóbulo occipital del cerebro. En la educación de la discriminación visual tendremos en cuenta los siguientes elementos:

AGUDEZA VISUAL: Se define como la capacidad que tenemos para distinguir la forma y los detalles precisos. En la educación motriz nos interesa mejora esta capacidad en la medida en que permite al alumno diferenciar los objetos y los demás aspectos del entorno que condicionaran su respuesta de movimiento.

SEGUIMIENTO VISUAL: Se refiere a la capacidad de seguir con la mirada símbolos y objetos, para ello se requiere movimientos visuales coordinados.

CONCENTRACIÓN VISUAL: es la capacidad que requiere una cierta persistencia en la concentración de la observación, es decir, cuando el alumno observa varios objetos que pertenecen a una misma categoría ha de identificarlos aun que entre ellos se observen ciertas diferencias.

- ✓ **EL OÍDO:** El oído permite captar el sonido, el sonido resulta de una vibración mecánica del aire. Dicha vibración es transformada en impulsos nerviosos en los receptores del oído interno, estos impulsos parten a través del nervio auditivo hacia los núcleos cocleares del tronco encéfalo. En la educación de la discriminación auditiva tendremos los siguientes elementos:

AGUDEZA AUDITIVA: La agudeza auditiva es la capacidad que tenemos para captar y diferenciar los distintos sonidos y su tono e intensidad.

SEGUIMIENTO AUDITIVO: Consiste en la capacidad de identificar de donde proviene el sonido y seguir la dirección que esta lleva.

MEMORIA AUDITIVA: Es la capacidad que tenemos de recordar y reproducir experiencias auditivas cuando ha desaparecido el estímulo.

- ✓ EL TACTO: Definimos como discriminación táctil la capacidad de distinguir diferentes texturas utilizando únicamente el tacto. Con el objetivo de provocar la discriminación de las demás sensaciones que se captan a través de la piel, como pueden ser las térmicas, las de presión, las de dolor, las de vibración. En las diferentes capas de la piel se hallan localizados receptores específicos de cada una de estas sensaciones. Estos receptores se encuentran en mayor o en menor concentración según la región corporal de que se trate.

- ✓ EL GUSTO Y EL OLFATO: Son sin duda los sentidos que menos intervienen en el comportamiento motor, pero sin duda son parte de ella en el proceso enseñanza aprendizaje y para la completa utilización en la experimentación sensoriomotor.

2.2.1.5. Factores del juego Sensoriomotor

- Los sentidos constituyen la vía a través del cual el alumno toma conciencia de las capacidades de su propio cuerpo, de sus posibilidades y sus límites.
- A través del juego sensoriomotor el niño se acostumbrará a seleccionar los estímulos a los que deba responder con su acción motriz y pondrá en juego su capacidad de tomar decisiones.
- La percepción de las características del entorno y de la propia situación.

- permitirá dar respuestas al problema motriz que estas provocan por medio del juego. Montserrat A. (2016).

2.2.1.6. El aprendizaje motor:

Es un proceso de adquisición de nuevas formas de obtención, mejora y automatización de habilidades motrices, como resultado de la práctica de una secuencia de movimientos de manera consiente, consiguiéndose una mejora en la coordinación entre el sistema nervioso central y el sistema muscular. Montserrat A. (2016).

2.2.1.7. Desarrollo motor:

Es un proceso de adaptación que determina el dominio de si mismo y del ambiente pudiendo ser capaz de utilizar sus capacidades motrices como medio de comunicación en la esfera social, proceso en la que se manifiesta una progresiva integración motriz que comparta diversos niveles de intervención y aprendizaje. Montserrat A. (2016).

Keoogf (1994), lo define aceptablemente que es un “área que estudia los cambios en la competencias motrices humanas desde el nacimiento hasta la vejez, los factores que intervienen en estos cambios así como su relación con otros ámbitos de la conducta”.

2.2.1.8 El niño y el juego.

En la tercera infancia, esta etapa que abarca desde los 8 a los 13 y 14 años aproximadamente, predominan los juegos motores, psíquicos y educativos. Los niños a esa edad son más sociables, se aficianan a los juegos deportivos de competencia. Ellos

realizan cuanto quieren basándose en la voluntad, sin concebir barreras ni limitaciones de la vida real. También es la más favorable y equilibrada de la vida del niño, supone la culminación del desarrollo físico y mental, adquiere plena conciencia de sus fuerzas, se interesa por el deporte que constituye el centro de su vida, los juegos responden vivamente al instante en que crecen sus iniciativas propias. Tineo A. (2007)

Si se señala al juego como una de las bases antropológicas de la educación física, el juego del niño pasa por diversas etapas evolutivas que marcan puntos críticos en la evolución desde el punto de vista psicológico y socio emocional pero la característica constante en las diversas formas que el juego toma es la actividad sensorio motora que la sustenta aun en los juegos con predominancia de aspectos intelectuales, lo sensoriomotor tiene una presencia constante. Tineo A. (2007).

2.2.1.9. Conceptos básicos en educación psicomotriz

- ✓ **ESQUEMA CORPORAL:** los podemos entender como un aprendizaje permanente y significativo, en la que las experiencias corporales juegan un papel fundamental el individuo va tomando conciencia a los largo de su interrelación con el medio y mejora sus posibilidades de adaptación.
- ✓ **TONO:** el tono es un fenómeno nervioso complejo que constituye la trama de todos los movimientos. Recubre todos los niveles de personalidad. Participa en todas las funciones motrices.
- ✓ **POSTURA:** es el alineamiento esquelético referido a un fenómeno mecánico. La mejor postura es aquella en que los segmentos del cuerpo están equilibrados.

- ✓ LA LATERALIDAD: es el predominio motriz de los segmentos derechos e izquierdo del cuerpo humano.

- ✓ LA COORDINACIÓN: Es la habilidad que tiene un grupo muscular para realizar un gesto o una acción determinada o bien es la capacidad de accionar voluntariamente grupos musculares.

- ✓ EL EQUILIBRIO: Es un estado particular por el cual el sujeto puede a la vez mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio ya sea corriendo, saltando o caminando. (Anton, 2016)

2.2.2. El mini Básquet.

Merino M. (2013) El mini Básquet es una modalidad de juego para niños que no han podido jugar y disfrutar el Básquet, creado para niños de 10 a 12 años de edad, está basado en el Básquet con algunas variaciones que contemplan en el alcance físico de sus cultores. La cancha reglamentaria, los periodos de juego divididos en cuatro tiempos de 10 minutos cada uno, los cestos más bajos y la pelota más chica. Todo el juego se desenvuelve en una escala menor, haciendo más adecuado a las posibilidades físicas de los niños y evitando el esfuerzo anormal y anticientífico de los pequeños que intentan actuar como los mayores y con los útiles de estos, con el mini Básquet los niños se capacitan para asimilar cómodamente las reglas básicas y fundamentos que les permitirá desenvolverse en el Básquet mayor, cuando la edad los habilite para ello.

2.2.2.1. *Objetivos del mini Básquet.*

- ✓ Aprovechar toda la espontaneidad del juego para educar y desarrollar en el niño todas sus facultades físicas y psicológicas.
- ✓ Crear hábitos deportivos en el niño, para que se sienta inclinado a la práctica deportiva.
- ✓ Fomentar en la infancia la tendencia de juego limpio.
- ✓ Crear por medio de este juego un vínculo de unión entre todos los niños

En nuestro caso, siendo el mini Básquet el objeto de nuestro estudio, va a hacer referencia a todos aquellos procesos que van a favorecer la adquisición de actitudes, conductas, conocimientos, comportamientos, habilidades y destrezas motrices, que la práctica de este deporte induce en los niños.

La enseñanza consiste en proporcionar al alumno la ayuda necesaria para que, partiendo de sus conocimientos previos sus características personales y sociales, construya sus propios conocimientos, lo cual implica una participación activa que le obliga a desarrollar sus capacidades mentales”.

Subyacen tres grandes ejes o agentes activos sobre los que se va a sustentar y desarrollar este proceso: por un lado el niño, por otro lado el mini Básquet y para completar el círculo el profesor entrenador.

Sin duda el agente más importante y activo debe ser el niño, ya que el Mini Básquet no deja de ser un agente pasivo en tanto en cuanto las consecuencias de los cambios que en él se producen tienen un reflejo únicamente en los porcentajes de participación, de audiencia (en el caso de los partidos televisados) ó de popularidad. Y por otro lado, el profesor- entrenador, por su condición de adulto tiene mayor capacidad de decisión y a

su vez cuenta con recursos para modificar este proceso y resolver los problemas que puedan surgir. Por tanto, es fundamental realizar un análisis pormenorizado y detallado de los tres agentes para conocer los aspectos que tenemos que tener en cuenta a la hora de realizar un planteamiento de iniciación deportiva en mini Básquet . Montserrat A. (2016)

1. Conocimiento del niño y su realidad.

Teniendo en cuanto que el mini Básquet abarca una franja muy amplia de edad: de los 9 a los 12 años, y que en nuestro caso vamos a incluir también a las escuelas de iniciación deportiva que van de los 6 a los 8 años, deberán ser objeto de análisis todos los factores que conforman e inciden en los niños de esas edades: Conocimiento de las características físicas y biológicas, de los aspectos psicológicos y afectivos, del entorno cercano: familiar y escolar y de la realidad social donde se desenvuelve. Montserrat A. (2016).

2.- Conocimiento del mini Básquet.

En este punto, no bastará con tener un conocimiento de la estructura formal y funcional del mini Básquet, y del ciclo de juego y sus fases, sino, que también requerirá un conocimiento de la organización deportiva a nivel institucional, ya que como hemos podido comprobar varía considerablemente de una federación a otra. Montserrat A. (2016).

3.- Papel del entrenador – profesor.

Supone, en nuestra opinión, la figura más importante del proceso a nivel decisonal, ya que, va a ser la persona, que va a realizar un planteamiento de objetivos, elección de contenidos y el que desarrollará una metodología en función del análisis que haya hecho de la realidad sobre la que va actuar, y así mismo, será la persona que pueda adecuar o

modificar esos planteamientos en función de la consecución de los objetivos. Tineo A. (2007)

De los tres grandes ejes expuestos anteriormente, sobre los que a girar todo el proceso educativo, durante muchos años los estudios se han ido centrando en aspectos relacionados con el alumno en cuanto a valoración de capacidades físicas, coordinativas, habilidades, destrezas, etc.; y sobre los aspectos técnico- táctico y reglamentario del mini Básquet. Estos aprendizajes, tenían “muy fácil solución” con los llamados métodos de enseñanza tradicionales. Sin embargo, en los últimos años hemos asistido a una evolución en aspectos relacionados con la iniciación deportiva, adaptación y modificación de los deportes a esta etapa y principios pedagógicos de las enseñanzas deportivas basadas en un modelo constructivista de la enseñanza que nos propone una utilización de una metodología activa, donde el niño adquiere el verdadero protagonismo. Tineo A. (2007).

2.2.2.2. Iniciación al mini Básquet

Para que los niños jueguen el mini Básquet tienen que adaptarse a reglas y espacios establecidos, es preciso mencionar que la motivación es importante para dicho logro. Cuando hablamos de mini Básquet, no hablamos exactamente de Básquet, sino que estamos haciendo alusión a un juego que ha sido creado para que los niños no importando su talento o capacidad se diviertan aprendiendo los fundamentos básicos del deporte. La intención es que sea masivo y no selectivo, (como creemos es en este momento) ya que de esta manera solo jugarían los de mayor aptitud. Los adultos (entrenadores, dirigentes y padres) tendríamos que poner nuestro mayor esfuerzo en

tratar de que la mayor cantidad de niños practiquen este juego, fomentándolo en plazas, escuelas, clubes, etc. Tenemos que comprender que en el mini el ganar no es el objetivo principal, sino que ganar es una consecuencia del progreso individual y colectivo de nuestros niños que se da a partir del aprendizaje de hábitos deportivos y sociales durante un periodo determinado de tiempo. Vargas M. (2003).

Consideramos que el mini Básquet es un medio para desarrollar no solo habilidades deportivas, sino también valores que permitan la formación y educación del niño a través del deporte. Por ellos es necesario seguir las fases establecidas en el proceso de enseñanza aprendizaje del mini Básquet y son:

Fase	Objetivos primarios	Objetivos asociados
1	Presentación global del deporte	Comprensión de objetivo de deporte. Conocimiento de las reglas fundamentales
2	Familiarización perceptiva	Vivencia de los aspectos perceptivos. Formación de atención selectiva
3	Enseñanza de los modelos técnicos de ejecución.	Adquisición de los fundamentos técnica individual.
4	Integración de los fundamentos técnicos en las situaciones básicas de aplicación.	Comprensión de la utilidad de los fundamentos. Desarrollo de la anticipación perceptiva
5	Formación de los esquemas básicos de decisión.	Desarrollo de la táctica individual. Desarrollo de la anticipación cognitiva.

6	Enseñanza de esquemas tácticos colectivos.	Desarrollo de la estrategia conjunto Toma de conciencia de la utilidad
7	Acoplamiento técnico-táctico conjunto	Desarrollo de la capacidad coordinar acciones. Desarrollo del sentido cooperativo y el espíritu de equipo.

2.2.3. Fundamentos básicos del mini Básquet

EL PASE

Merino M. (2013) El pase es un fundamento que implica a dos jugadores que participan en la misma acción: uno que pasa y otro que recibe. En baloncesto se suele decir que el pase es una sociedad formada por pasador y receptor que exige total coordinación en el trabajo de ambos. Es un fundamento que hay que dominar a la perfección para unir los distintos eslabones del juego colectivo.

Podemos señalar como virtudes del buen pasador las siguientes:

- ✓ **CONCENTRACIÓN:** Cualidad fundamental en el jugador de baloncesto. Se debe estar “metido” en el juego, sabiendo en cada momento lo que está ocurriendo en la cancha.
- ✓ **SABER CUÁNDO Y CÓMO:** El buen pasador debe saber siempre cuándo y cómo debe pasar. Debe elegir correctamente el momento exacto de la ejecución y el modo de hacerlo.

✓ ELECCIÓN DEL PASE CORRECTO: Saber elegir el tipo de pase adecuado para obtener un mayor rendimiento.

✓ CONOCIMIENTO Y EJECUCIÓN TÉCNICA CORRECTA: El buen pasador debe dominar la técnica de ejecución de todos los pases. Cuántos más sepa ejecutar adecuadamente, más recursos posee.

SITUACIÓN DE LOS JUGADORES. DIRECCIÓN, INTENSIDAD Y ALTURA.

Un pase se puede realizar entre:

- a.- Dos jugadores estáticos.
- b.- Uno estático y otro en movimiento.
- c.- Dos jugadores en movimiento.

En referencia a la dirección, intensidad y altura de los pases podemos señalar:

DIRECCIÓN: Si el receptor está estático, dirigiremos el pase directamente a él, a menos que nos esté señalando donde lo quiere. Si está en desplazamiento, el pase irá adelantado para que balón y jugador unan sus trayectorias en el momento justo.

INTENSIDAD: Los pases deben llegar rápido al receptor. La defensa tendrá menos tiempo de reacción. Lanzaremos el balón con la intensidad suficiente para salvar la distancia en el menor tiempo posible pero sin que una fuerza excesiva dificulte la recepción. Cuidado con la intensidad del pase cuando el receptor corre hacia el pasador.

ALTURA: En general, es recomendable que el balón vaya paralelo al suelo o de arriba abajo. Evitar los pases “bombeados”. A menos que nos lo pida en otro sitio el balón debe llegar al receptor entre su cintura y su barbilla.

En referencia a la altura y trayectoria, explicamos un concepto utilizado en baloncesto:

LA LÍNEA DE PASE: Es la línea recta que va desde el lugar desde donde sale el balón hasta el lugar al que debe llegar. Aplicaremos con rigor este concepto a chicos y chicas que se inician en el baloncesto ya que, en muchos casos, creen que únicamente tienen que lanzar el balón desde el punto de partida y conseguir que llegue al punto deseado. Sin embargo, no le dan mucha importancia a la trayectoria del balón. Lanzan el balón con la suficiente fuerza para que llegue al receptor pero con una pequeña curva.

Una trayectoria bombeada da ventaja a la defensa ya que o pueden interceptar el balón o adaptarse a la nueva situación del juego con comodidad. Además, si el receptor está en movimiento, una trayectoria curva ocasionará una mala recepción.

2.3.- Tipos de pases

Merino M. (2013) Las numerosas circunstancias y posiciones que encontramos en un partido de baloncesto nos deben hacer pensar que cualquier acción que, sin infringir el reglamento, permita que un jugador lance, envíe o haga llegar el balón a un compañero podría ser considerada un pase.

Encontramos que en baloncesto existen una serie de pases “estandarizados”, clásicos o habituales que van a ser los que expliquemos a continuación. No obstante, aunque no señalen en el presente tema, en un partido podremos ver otra serie de pases de “fantasía”, más complejos, rebuscados o espectaculares siempre de gran agrado del público y utilizados por ciertos jugadores.

2.3.1. Pase de pecho.

Merino M. (2013) SU UTILIDAD: Es el más utilizado. Generalmente se emplea para mover el balón en situaciones de ataque estático y especialmente entre los hombres exteriores. Esta circunstancia tiene su explicación en que es un pase que requiere que el pasador no esté excesivamente marcado.

Es un tipo de pase bastante seguro y rápido, cosa que lo hace muy adecuado para cambiar el balón de lado, rápidamente, en ataque, o para cruzar la pista moviendo con rapidez el balón ante una presión.

SU EJECUCIÓN: Sostenemos el balón con ambas manos algo por debajo del pecho (en el agarre del balón los dedos deberán apuntar al receptor. Si elevamos más el balón, esta norma dejará de cumplirse). Codos en posición natural, más bien cerca del cuerpo. Posición equilibrada. Piernas algo flexionadas.

La acción se inicia con un movimiento de rotación del balón sujeto por el jugador hacia delante - abajo - arriba. Los brazos empiezan a estirarse en dirección al receptor. La acción se culmina con un golpe de las muñecas. Deberemos dar al balón la misma fuerza con los dos brazos. El resto del cuerpo no permanece quieto ni rígido. Un

desequilibrio hacia la trayectoria que seguirá el balón y un paso darán suavidad y fluidez a la acción.

Una vez que el balón sale de las manos, los brazos quedarán extendidos hacia el balón, paralelos y sin cruzarse ni abrirse. Las palmas de las manos hacia fuera y los pulgares hacia abajo y el resto de dedos apuntando al receptor.

2.3.2. Pase picado.

Merino M. (2013) SU UTILIDAD: Hay entrenadores que son poco partidarios de éste pase. Argumentan que es muy lento y da opciones a la defensa. Nos puede valer para salir de un dos contra uno. A veces se utiliza para meter balones a los hombres interiores o para último pase antes de un tiro.

SU EJECUCIÓN: Técnicamente es muy parecido al pase de pecho. La diferencia estriba en que la trayectoria no es recta o paralela al suelo, si no que el balón tocará en el suelo antes de llegar a las manos del receptor. Para ello los brazos serán extendidos por el pasador hacia delante pero también hacia el suelo. Es importante que imprimamos al balón la fuerza justa para que las dos líneas de la “V” que describirá el balón sean rectas.

El sitio donde el balón toca el suelo es importante ya que, si bota muy lejos del receptor perderá velocidad, tardará mucho tiempo e incluso el receptor deberá modificar su situación para llegar a alcanzarlo. Por el contrario si bota muy cerca de él, llegará con mucha fuerza y muy bajo dificultando así la recepción. Como norma general señalaremos que botará siempre más cerca del receptor que del pasador.

2.3.3. Pase con dos manos por encima de la cabeza.

Merino M. (2013) SU UTILIDAD: Es un pase rápido y fuerte que podemos utilizar para meter un balón dentro de la zona. También lo podemos utilizar cuando estamos muy presionados por nuestro defensor.

Se utiliza también para los saques de banda y de fondo cuando estos son muy presionados por la defensa. Efectivo contra defensas zonales para mover el balón por el exterior.

SU EJECUCIÓN: Se puede partir fintando que vamos a pasar picado o a salir en dribling para entonces subir rápidamente el balón con las dos manos y colocarlo por encima de la cabeza pero por delante, no por detrás de ésta. Seguidamente se realiza el pase mediante un golpe de muñecas. Los brazos participan poco en el lanzamiento. La fuerza al balón se imprime casi exclusivamente con las muñecas. La trayectoria suele ser de arriba abajo.

2.3.4. Pase de beisbol o contraataque

SU UTILIDAD: Su utilización es clara y definida: Lo utilizaremos para lanzar el balón a gran distancia, generalmente para permitir a un compañero que culmine una acción de contraataque.

SU EJECUCIÓN: Llevaremos el balón cogido con las dos manos a la altura de la cabeza. Unos entrenadores recomiendan que el balón quede casi pegado a la oreja y otros a la altura de la oreja pero con el brazo ejecutor en 90°. En todo caso, a la vez que subimos el balón se atrasará la pierna de la mano que lanzará a la vez que se produce una rotación del tronco. La mano que no lanza se colocará por delante del balón para

sujetarlo. Desde la posición descrita iniciaremos el lanzamiento haciendo la fuerza sólo con el brazo elegido como de lanzamiento. Extenderemos el brazo casi totalmente finalizando con un golpe de muñeca. Para ayudarnos en el lanzamiento, coordinaremos la realización de un paso adelante con la pierna retrasada con la acción del brazo.

Al acabar el gesto, el brazo quedará extendido, la palma de la mano mirando hacia el suelo y los dedos apuntando en la dirección del balón.

2.3.5. Pase de pecho con una mano.

Merino M. (2013) SU UTILIDAD: Es una variante del pase de pecho. Algunos entrenadores lo llaman pase de cadera. No es muy utilizado pero nos puede servir ante una fuerte presión del defensor. También es más rápido en su preparación que el pase de béisbol para un pase de contraataque largo.

SU EJECUCIÓN: Partimos de la misma posición que para iniciar el pase pecho. Atrasamos la pierna del lado por donde va a salir el balón y llevamos éste hacia ese lado (lo de pase de cadera viene si el desplazamiento del balón llega a la cadera). El impulso al balón se hace con el brazo de ese lado mientras que la otra mano sirve de sujeción.

2.3.6. Pase por detrás de la espalda

Merino M. (2013) SU UTILIDAD: Se utiliza en la culminación de contraataques en superioridad numérica o como pase sorpresivo.

SU EJECUCIÓN: Es un pase técnicamente difícil ya que hay que pasar el balón por la espalda del pasador con una mano.

Llevaremos el balón hacia atrás con un movimiento circular del brazo y alrededor del cuerpo. Se recomienda tener algo adelantada la pierna del brazo que va a lanzar el balón. Soltaremos el balón con un golpe de muñeca cuando éste esté empezando a pasar por detrás de la espalda. El brazo debe seguir la trayectoria iniciada (no “cortar” el movimiento”)

2.3.6. Pase bombeado

Merino M. (2013) **SU UTILIDAD:** Este pase rompe la norma que hemos estado repitiendo de no “bombear” el balón. Se suele utilizar para pasar a un hombre interior que defienden por delante. Es complicado ya que deberemos salvar por encima a nuestro defensor y al del hombre al que pasamos teniendo cuidado además con la posible ayuda que pueda recibir el pívot defensor.

También se puede ver utilizar para pasar a un compañero que realizó una “puerta atrás”.

SU EJECUCIÓN: Podemos partir de la posición de triple amenaza fintando la realización de un pase picado. Desde ahí subiremos el balón a la altura de la cabeza y un poco ladeado para dar el pase con una sola mano, alargando el brazo y con un golpe de muñeca. Nos ayudaremos con una extensión de piernas.

2.3.7. Pase lateral con una mano (directo o picado).

Merino M. (2013) **SU UTILIDAD:** Lo utilizaremos cuando queremos dar un pase interior y nuestro defensor nos presiona o en el caso que el defensor del hombre al que queremos pasar lo esté sobre marcando por un lado y queramos pasar al lado contrario.

Su Ejecución: partiendo de la posición de triple amenaza. Ejecutaremos un pivote hacia un lado, generalmente desplazando el pié de la mano que va a realizar el pase, así nos separaremos del defensor abriendo la línea de pase. Extenderemos el brazo lateralmente para así separar aún más el balón del defensor. En esa posición efectuaremos un golpe de muñeca que dará al balón la fuerza y dirección deseada.

2.3.8. Pase de bolos o pase despues de botar.

Merino M. (2013) SU UTILIDAD: Se puede utilizar como sustitutivo del pase de béisbol o como pase “sorpresa”. Por la rapidez de su preparación y ejecución.

SU EJECUCIÓN: Como su nombre indica (pase de bolos) se trata de ejecutar un gesto parecido al lanzamiento que se realiza en el juego de los bolos, aunque con trayectoria aérea evidentemente.

Aprovechando la subida del balón tras un bote que damos un poco atrasado, meteremos la mano por detrás del balón con los dedos apuntando al suelo. Lo impulsaremos de atrás adelante.

2.3.9. Pase de entrega.

Merino M. (2013) SU UTILIDAD: Más que un pase es una cesión de mano a mano entre dos atacantes. Se suele utilizar cuando el hombre balón dejó de botar y no puede pasar al estar muy presionado. También es un buen recurso para pasar a jugadores que cortar sobre el balón.

SU EJECUCIÓN: Deberemos proteger el balón con nuestro cuerpo manteniéndolo alejado de nuestro defensor y del defensor del compañero que viene a buscar el balón. Se recomienda por eso realizar un pivote cuando llega nuestro compañero. Colocaremos el balón sobre una mano y a una altura cómoda para que el compañero nos lo “quite”.

RECEPCIÓN:

Es recibir y sostener el balón, para esto es necesario tomarla separado ampliamente los dedos colocando los pulgares en la parte superior y los brazos medio flexionados. La pelota que es lanzada de un jugador a otro vuela a determinada velocidad el que recibe debe de tenerla haciendo algún esfuerzo para amortiguar la velocidad, que trae la misma si la pelota que va volando se tratara de detener al distante, el choque de la fuerza de traslación y la fuerza de determinación sería más brusca. Al jugador q domina correctamente la recepción y que tiene bien desarrollada, la sensibilidad muscular le es posible detener la pelota al instante con comodidad y facilidad sin tener que aumentar gradualmente la presión sobre la misma podemos mencionar los tipos de recepción del balón

- Recepción con dos manos a la altura del pecho.
- Recepción con dos manos sobre la cabeza.
- Recepción con una mano a la altura del pecho con ayuda de la otra.

TÉCNICAS DE LA RECEPCIÓN

- Brazos semi expandidos, pero sin contracción muscular fuerte y dirigidos hacia el balón.
- Dedos separados y ligeramente flexionados (sirven de amortiguadores).

- En el momento de recibir el balón, se presiona con los dedos y simultáneamente se flexionan los brazos, llevando el balón hacia el pecho, quedando listos para pasar, driblar o lanzar.

2.3.10. El dribling

Dentro del juego del baloncesto, el dribling tiene una gran importancia. Debemos procurar siempre driblar para conseguir algún objetivo, no botar por vicio. Todos los jugadores deben saber botar correctamente con ambas manos. Merino M. (2013)

POSICIÓN BÁSICA

Perez J. (2005) Cuerpo semi flexionado. El peso del cuerpo cae sobre las puntas de los pies. Los pies colocados en una posición normal: abiertos la anchura de los hombros y uno más adelantado que el otro, siempre más adelantado el pie de la mano con que se bota.

No mirar al balón. El balón hay que sentirlo y no mirarlo, de esta forma tendremos una visión del juego más amplia.

El balón se impulsa suavemente, sin golpearlo, con la muñeca, la cual hace de palanca y amortiguación al mismo tiempo. El codo un poco despegado del cuerpo. La mano abierta y encima del balón, no tiene que estar rígida, de esta manera podemos controlar mejor el bote. Los dedos “acarician” el balón, se debe sentir cómo el balón toca la yema de los dedos.

El brazo contrario a la mano que bota está en una posición normal, un poco relajado a lo largo del cuerpo.

El bote, normalmente, se debe dar no más alto de la cintura.

2.3.10.1. Tipos de dribling

DRIBLING DE VELOCIDAD

Merino M. (2013) En este tipo de dribling el balón se impulsa hacia adelante, teniendo una incidencia larga del balón al botar el suelo, por lo que la progresión es rápida, pudiendo el jugador que dribla dar varios pasos entre bote y bote.

Es muy importante al aumentar la velocidad del bote que el driblador siempre tenga control de balón, “que dirija el balón y no que el balón lo dirija a él”. El cuerpo debe estar un poco inclinado hacia adelante. El brazo del driblador ya no va pegado al cuerpo, sino que va más adelantado. El balón sube hasta la altura de las caderas.

DRIBLING DE PROTECCIÓN

- Se realiza cuando tenemos un defensor que nos impide progresar.
- La posición del cuerpo es más flexionada que en la posición básica con el objeto de proteger más el balón.
- Al tener el cuerpo más flexionado el bote será más bajo, a la altura de la rodilla de la pierna más atrasada.
- Adelantar la pierna y brazo contrario a la mano con la que se dribla. A este brazo lo llamamos «brazo de protección», ya que está delante del defensor, con la palma de la mano hacia él. El brazo no está rígido, adquiere una posición similar a la de un arco.
- Interponer el cuerpo entre el defensor y el balón en el bote.

- La cabeza siempre viendo al defensor y al resto del campo.

DRIBLING CON DOS MANOS

- Sólo se puede dar una vez.
- Se utiliza normalmente por los pivots para ganar rápidamente la posición al defensor.
- Es un bote fuerte y enérgico, que se da entre las piernas.

DEFECTOS MÁS FRECUENTES EN EL DRIBLING

- ✓ Mirar al balón.
- ✓ Pegarle.
- ✓ Botar demasiado flojo.
- ✓ Botar con los dedos cerrados.
- ✓ Botar muy alto.
- ✓ No dominar ambas manos.
- ✓ Botar por costumbre, por «vicio», no botar cuando sea útil.
- ✓ No cambiar de ritmo.

2.3.10.2. El tiro o lanzamiento:

Merino M. (2013) El tiro o lanzamiento es la acción por la cual un jugador intenta introducir el balón dentro del aro, los tipos existentes son:

- 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.
- Tiro libre: Lanzamiento desde la línea de tiros libres, después de una falta personal o una falta técnica.
- Bandeja: 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-oop: Mate realizado por un jugador que coge el balón en el aire tras saltar y recibiendo el pase de un compañero en el aire.

2.3.10.3. El rebote:

Merino M. (2013) El rebote (baloncesto o Básquetbol) se indica como toda acción en procura del balón después que ha rebotado en el tablero y/o en el aro. A mayor cantidad de rebotes, más posibilidades de control de la pelota y por ende más oportunidades de encestar.

El rebote es importante no sólo para la defensa sino también en el ataque. En la defensa resta oportunidades de lanzamiento al adversario y en el ataque permite remeter con nuevos lanzamientos. La posición de rebote exige equilibrio y coordinación: el jugador se coloca con pies separados, rodillas ligeramente flexionadas y caderas un poco abajo; codos separados a la altura de los hombros, con antebrazos hacia arriba y

paralelos al cuerpo. El cuerpo se inclina ligeramente hacia adelante con las palmas de las manos hacia el aro y los dedos separados. Desde allí el jugador salta lo más posible llevando las manos hacia arriba manteniendo codos y piernas separados, descendiendo con la pelota protegida.

El rebote defensivo se utiliza para evitar los tiros contrarios y ganar la posesión de la pelota en el propio tablero. El jugador se coloca entre el aro y el adversario, bloqueándolo con codos abiertos y moviéndose con anticipación a la jugada. La posición inicial es cuerpo agachado, brazos flexionados y separados, codos hacia afuera, piernas flexionadas y la mirada en la pelota. Desde allí salta extendiendo los brazos y separando los dedos para agarrar la pelota. En el salto el cuerpo se inclina un poco hacia adelante y las piernas se separan levemente. Igual que en el caso anterior, son importantes el tiempo del salto y el equilibrio. La pelota se agarra con ambas manos. Al caer, las piernas se flexionan, pies separados para mayor estabilidad, codos separados para asegurar el rebote. En este tipo de rebote es importante buscar la pelota y en caso de no poder alcanzarla el jugador puede golpearla hacia afuera. Cuando la alcanza, la protege acercándola al pecho. Una vez en control del balón, el defensa deberá alejarlo rápidamente del tablero.

El rebote ofensivo puede hacerse con una o ambas manos, desde la cancha o saltando, con un toque o con un simple tiro de contacto. En el caso de un tiro de contacto, la pelota luego de quedar unos instantes entre la punta de los dedos, se impulsa con un suave movimiento de muñecas y dedos hacia un punto del aro.

2.4.1. Como planificar una sesión de aprendizaje.

Debemos tener en cuenta el espacio adecuado el tiempo de 30 a 45 min. Y la motivación.

5.4.2. Estrategias metodológicas: son procesos de toma de decisiones en los cuales el alumno elige y recupera de manera coordinada los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

- **Asignación de tareas:** Es un estilo de enseñanza siendo la principal acción a tomar en cuenta la tarea designada por el docente ofreciendo nuevas condiciones de aprendizaje y logrando una serie de objetivos diferentes.
- **Descubrimiento guiado:** Este estilo implica al alumno cognitivamente constituyendo un paso superior a su motricidad.
- **Lúdico socializador:** Las palabras claves son la cooperación, el docente da protagonismo al grupo y apoya a la dinámica del mismo con trabajos de tipo colectivo.
- **Libre exploración:** determina al niño a buscar sus propios conocimientos impulsando a su libre movimiento.

2.4.3. Momentos de la sesión de aprendizaje

- **MOTIVACION:** Es el primer momento de una actividad el cual va acompañada por el calentamiento, seguidamente despertar el interés de los niños.
- **BASICA PRACTICA:** Es el momento donde se constituye la columna vertebral de la sesión.

- FINALIZACION: Es el momento donde se realiza los ejercicios de relajación, evaluando los puntos importantes de la sesión Delgado M. (2002).

2.4.4. Materiales didácticos.

Delgado M. (2002). Es cualquier objeto usado en las sesiones de aprendizaje. El cual constituye herramientas para uso y un medio de llegar al objetivo establecido. Montessori, cree que el espíritu se forma de fuera a dentro “el desarrollo psíquico se hace por medio de los estímulos externos, que deben ser el valor que tenga el material como medio didáctico incluye, más que la perfección de su estructura o variedad, la oportunidad con que se presenta a los alumnos y a la forma de emplearla en la enseñanza o aprendizaje”.

He aquí las principales condiciones que debe reunir:

- Ser interesantes y adecuados al alumno.
- Parecerse lo más posible a la realidad y poseer valor social.
- Contribuir al desarrollo de las facultades anímicas.
- Permitir la actividad del docente y discente.

2.4.5. Materiales de uso:

- Globos
- Pañuelos
- Pelotas de mini Básquet
- pelotas medicinales
- cajas de cartón
- testimonios de madera, metal y plástico
- equipo de sonido

- tizas
- plumones
- cartulina
- sogas
- aros
- cajas de cartón
- latas

2.4.6. Definición de términos básicos

a) **JUEGO MOTRIZ:** es la combinación de competencias físicas y mentales en la que intervienen las destrezas motoras el cual es imprescindible en el desarrollo del niño. (wikipedia, 2017)

b) **PROGRAMA:** es el tratamiento metódico y sistemático de todos los elementos y factores que intervienen en una actividad de naturaleza físico deportivo, y la forma en que estos se relacionan y actúan conjuntamente en áreas a un resultado óptimo. (wikipedia, 2017)

Programa es una actividad concreta a la que se asignan medios y recursos para que se pueda ser elaborada y consumida por los aprendices de un determinado deporte.

Un programa deportivo aplicada a las habilidades motrices básicas es muchas cosas que iremos viendo poco a poco. Pero lo primero de todo es un servicio intangible.

- c) **MINI BÁSQUET:** Es el juego en una pista pequeña que se puede construir en cualquier espacio llano dicho deporte es divertido y fácil. constituye un método natural para descubrir si existen actitudes para jugar posteriormente el Básquet. (wikipedia, 2017)
- d) **EFÉCTO:** Es la consecuencia de una causa. Thorndike da este término a este significado técnico de designar a la ley del aprendizaje. (wikipedia, 2017)
- e) **UTILIZACIÓN:** este término es designado como una actitud práctica que pone el valor útil por encima de los demás entendiendo por valor útil aquel que satisface los deseos y los intereses vitales del hombre. (wikipedia, 2017)
- f) **INICIACION:** Es el acto de empezar alguna cosa, constituye la preparación anterior al aprendizaje propiamente dicha en ella se da al niño una formación general a la vez que cultural y se observa las expectativas a que se adaptaran mejor. (wikipedia, 2017)
- g) **PSICOMOTRICIDAD:** Termino que se emplea en sustitución del termino actividad motora, cuando la capacidad de cumplir movimientos musculares considera particular mente desde el punto de vista de las relaciones entre cualidad de los movimientos y actividad psíquica del que los realiza. (wikipedia, 2017)
- h) **MOTRICIDAD:** Propiedad que poseen los centros nerviosos de provocar la contracción muscular. (wikipedia, 2017)

- i) **DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD:** desde el principio, el organismo es dinámico, antes de la aparición del sistema neuro muscular. Este dinamismo vital, específicamente auto regulado procede por diferenciación e integración. Anatomía y funcional de las fases iniciales. La motricidad espontánea en la vida diaria del niño va siendo cada vez más adaptada y regular. (wikipedia, 2017)
- j) **TEST DE MOTRICIDAD:** Pruebas que dan la medida de una capacidad motriz, cuando se les considera desde el punto de vista del grado de maduración o de la integridad funcional de los aparatos anatómicos sobre todo el sistema nervioso. (wikipedia, 2017)
- k) **ESPACIO:** Medio caracterizado por la simultaneidad y la exterioridad de sus partes, en el cual localizamos los objetos de cualquier percepción externa, real o posible, ósea los cuerpos dotados en extensión. (wikipedia, 2017)
- l) **TIEMPO:** Medio indefinido y homogéneo en que se desarrollan los acontecimientos sucesivos. Parte de la duración que ocupan los acontecimientos particulares. Periodo dentro del cual se sitúan determinadas acciones o ciertos acontecimientos. (wikipedia, 2017)
- m) **MOVIMIENTO:** se da en el sujeto a mutación, cambio o transformación. Toda mutación supone un tránsito o paso de un término del que parte la mutación en el que dicho mutación termina. La acción, pues, o la operación en la que un ser se muta, cambia o transforma. (wikipedia, 2017)

- n) **COORDINACIÓN:** El proceso de coordinar o el estado de estar coordinado. En biología, actividad armónica como la de los músculos aislados que concurren a una determinada función. (wikipedia, 2017)
- o) **EVALUACIÓN:** Es todo proceso que incluye la recogida y análisis de la información, retro alimentación y la toma de decisión, que permite que el alumno aprenda más y corrija sus errores. (wikipedia, 2017)
- p) **DESARROLLO MOTOR FINO:** Se refiere específicamente a la intervención de ambas manos, lleva a una coordinación viso motora, ejemplo: coger la pelota, portar, etc. (wikipedia, 2017)
- q) **DESARROLLO MOTOR GRUESO:** Se refiere cuando se pone en práctica los movimientos de todos los segmentos corporales, ejemplo: correr, saltar, trepar, rodar, lanzar, etc. (wikipedia, 2017)

2.5. Hipótesis y variables.

2.5.1. Hipótesis general.

El programa de juego sensoriomotor es eficaz en la iniciación del Mini básquet en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

2.5.2. Hipótesis específicas.

- Los juegos sensoriomotors mejoran el desarrollo del fundamento básico del Mini básquet en cuanto a pases en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

- Los juegos sensoriomotores mejoran el desarrollo del fundamento básico del mini Básquet en cuanto a los rebotes en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016
- Los juegos sensoriomotores desarrollan del fundamento básico del mini Básquet en cuanto a dribleo en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.
- Los juegos sensoriomotores mejoran el desarrollo del fundamento básico del mini Básquet en cuanto al lanzamiento, en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016..
- Existen diferencias de pre y post prueba, en la iniciación del Mini básquet en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

2.6. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	INSTRUMENTO
VARIABLE INDEPENDIENTE	Percepción Visual	- Concentración	Ficha de perfil sensoriomotor.
		- Discriminación	
	Percepción Táctil	- Prensión	
		- Sensibilidad	
Juego sensoriomotor		- Discriminación	
	Percepción Auditiva	- Concentración	
		- Memoria	

<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Iniciación al Mini Básquet</p>	<p>Fundamentos Básicos De Mini Básquet</p>	<p>Prueba de Pases</p> <p>Muy bueno (4 puntos)</p> <p>Bueno (3 puntos)</p> <p>Regular (2 puntos)</p> <p>Deficiente (1 punto)</p> <p>Rebote</p> <p>Muy bueno (4 puntos)</p> <p>Bueno (3 puntos)</p> <p>Regular (2 puntos)</p> <p>Deficiente (1 punto)</p> <p>Dribling</p> <p>Muy bueno (14 a 18 s.)</p> <p>Bueno (18 a 23 s.)</p> <p>Regular (24 a 28 s.)</p> <p>Deficiente (+ de 29 s.)</p> <p>Lanzamiento</p> <p>Muy bueno (8 a 10 aciertos)</p> <p>Bueno (5 a 7 aciertos)</p> <p>Regular (2 a 4 aciertos)</p> <p>Deficiente (0 a 1 acierto)</p>	<p>Ficha De Control</p> <p>Pre y Post Tests</p>
---	--	---	---

CAPITULO III

MATERIALES Y METODOS.

3.1. Tipo y diseño de investigación.

3.1.1. Tipo de investigación:

El presente trabajo a desarrollarse, corresponde al tipo experimental en la parte que se pone en práctica un programa de actividades de aprendizaje basado en el juego sensoriomotor para favorecer en aprendizaje en la iniciación del mini Básquet. A través del cual se manipula la variable independiente para así determinar su eficiencia y obtener el proceso de iniciación al mini básquet en niños y niñas de la escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

3.1.2. Diseño de investigación.

El diseño de investigación corresponde al diseño experimental de dos grupos con Pre Prueba y Post prueba para la validez de la Investigación.

El trabajo se desarrolló en el grupo experimental al cual se le aplicara el programa y un grupo de control al que no se le aplicara el programa pero servirá para diferenciar y analizar resultados del programa.

G.E.	01	X	02
G.C.	01	Y	02

Donde

G.E. : grupo de experimento

G.C. : Grupo control

01 : prueba de entrada o pre-test.

X : tratamiento experimental

02 : prueba de salida o post-test.

3.2. Población y muestra de la investigación:

3.2.1. Población de estudio.

La población de estudio para la investigación lo constituye en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

Población: número de en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

EDAD	Sección	Niños	Niñas	fi	%
10 - 11	A	04	15	19	17.59
12 -13	A	06	13	18	16.66
Total	05	27	77	109	100

Fuente : Escuela Municipal del Deporte 2016.

Elaboración : por el Investigador

3.2.2. Muestra de estudio:

Se tomó la muestra de los niños y niñas de la sección “A” del cuarto y quinto grado, en estudio mostrado a través del cuadro.

Muestra de número en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

DESCRIPCIÓN	EDAD	NIÑOS	NIÑAS	fi	%
Grupo Experime	10-11	07	22	29	60
Grupo Contro	12-13	05	14	19	40
TOTAL	02	27	18	45	100

Fuente : Escuela Municipal del Deporte 2016.
Elaboración : por el Investigador

3.3. Ubicación y descripción de la población:

La población asistente a la escuela municipal entre niños y niñas de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016, se encuentra ubicado en la provincia de San Antonio de Putina del mismo distrito de la ciudad en una zona Urbana. Contando una población estudiantil de 590 en edad escolar. Siendo la mayoría la población de sexo femenino en un 60% y de 40% de varones con lengua materna el castellano en un 98% y con un 2% de otros idiomas. Establecido como Institución Educativa Estatal que alberga netamente en el Nivel Primario.

Teniendo una situación socio económica regular por el ingreso económico de sus padres que están en un nivel de escolaridad de secundaria completa y sobre todo. Son Hijos de mineros.

El programa de experimental consiste en la aplicación del juego en las sesiones de aprendizaje como un medio para la iniciación del mini Básquet.

3.4. Técnicas e instrumentos de investigación:

3.4.1. Técnicas de investigación:

La observación: se aplica a través de la observación del juego sensoriomotor, ejemplo: caminar sobre una línea trazada, hacia una dirección determinada lanzando la pelota de Básquet al piso y cogerlo, etc. Se realiza este juego con la finalidad de que los niños y niñas se inicien en deporte del mini básquet.

La evaluación: es la forma de medir la capacidad de una persona desde un punto de vista, diferentes métodos durante todo el periodo de ejecución del proyecto.

3.4.2. Instrumentos de investigación:

Que vienen hacer los medios por los cuales se han recolectado los datos y dentro de los instrumentos que se utilizarán en el presente proyecto tenemos los siguientes:

- Fichas de perfil sensoriomotor (Pre y Post prueba).
- Fichas de control de mini Básquet (Pre y Post Prueba).
- Registro auxiliar
- Ficha de observación.
- Lista de cotejos

a) ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

- Las 10 figuras.
- La pelota en el espejo.
- Escribir en el aire.
- Te veo y no te veo.
- Restaurar estatuas.
- La estatua rebelde.

- Relevo de formas.
- El objeto perdido.
- El hada.
- El semáforo.
- La lluvia y el caracol.
- Andar en la noche.
- El ratón atado.
- El circulo de animales.
- El teléfono.
- Perseguir en la noche.
- Cuando Juan va al cole.
- La rata.
- Comer manzanas.
- El mensaje.
- ¡Corre, corre la moneda.
- Guiar al burro ciego.

3.5. Plan de recolección de datos:

Se presentara la solicitud a la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

- Se coordinara con los docentes de la especialidad.
- Se elaborara los instrumentos de investigación.
- Se aplicara los instrumentos de investigación.

3.6. Plan de tratamiento de datos:

Plan de tratamiento de los datos se realizaran las siguientes acciones

- Se ordenaran, clasificaran y tabularan los datos.
- Presentación de datos en cuadros de distribución.
- Representación gráfica de datos.
- Categorización y/o clasificación correspondiente
- Distribución porcentual de cuadros según cuadros.
- Frecuencia
- Elaboración de un cuadro de pre y pos prueba
- Representación de Gráficos
- Análisis e interpretación de resultados

3.7. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis.

La prueba de hipótesis estadística que se asume es la distribución de la chi – cuadrada por considerar que los datos están categorizados, (Muy bueno, bueno, regular y deficiente), para contrastar las hipótesis de estadística cuyos pasos a seguir son los siguientes:

a. Hipótesis estadística:

Hipótesis nula (H_0):

Hipótesis alterna (H_1):

b. Nivel de Significancia:

$\alpha = 0.05$, que es igual al 5% margen de error, con un nivel de confianza del 95%, con una X^2 tabulada $(r-1) (c-1) = a$ grados de libertad.

Donde: r = Número de filas c = Número de columnas

c. Estadística de Prueba:

Se utilizara el estadístico de prueba de la Chi-cuadrada, ya que los datos recolectados por los instrumentos de investigación son de tipo cualitativo cuya fórmula es:

$$\chi_c^2 = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

d. Regla decisión

Considerando la tabla de chi cuadrada: (r-1) (c-1) Entonces tenemos:

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para el presente trabajo de investigación se tuvo como resultados según a los objetivos planteados lo siguiente:

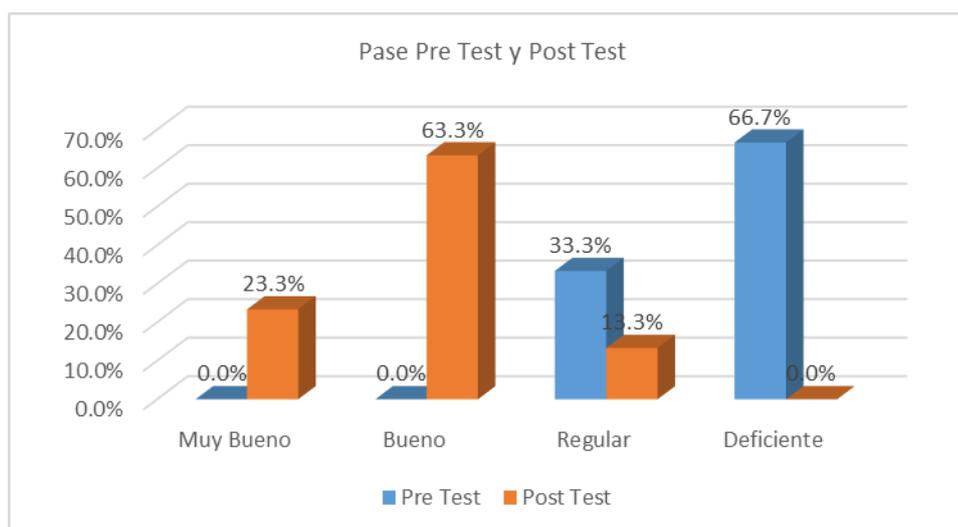
Cuadro 1

Pase Pre Test y Post Test

Escala de valoración	Pre Test		Post Test	
	f_i	%	f_i	%
Muy Bueno	0	0.0%	7	23.3%
Bueno	0	0.0%	19	63.3%
Regular	10	33.3%	4	13.3%
Deficiente	20	66.7%	0	0.0%
TOTAL	30	100.0%	30	100.0%

Fuente: Matriz de resultados.

Elaboración: El investigador.

Grafico 1

El cuadro 1, muestra resultados del Pre Test y Post Test del programa basado en el juego sensoriomotor para la iniciación del mini Básquet en el indicador de pase de balón, en ello se observa que; en la evaluación del pre test el 66,7% se ubica en la escala de deficiente, el 33,3% se ubica en la escala de regular, durante el proceso de las sesiones de aprendizaje se lograron resultados óptimos y en la evaluación del post test el 63,3% se ubican en la escala de bueno y el 23,3% se ubican en la escala de muy bueno, demostrando incremento en sus aprendizajes, entendiéndose que; el pase es por parejas cada uno con un balón, intercambiar los balones (de pie, de rodillas sentado, tumbado boca arriba o boca abajo). Evidenciando resultados en el presente trabajo de juego sensoriomotor para la iniciación del mini Básquet.

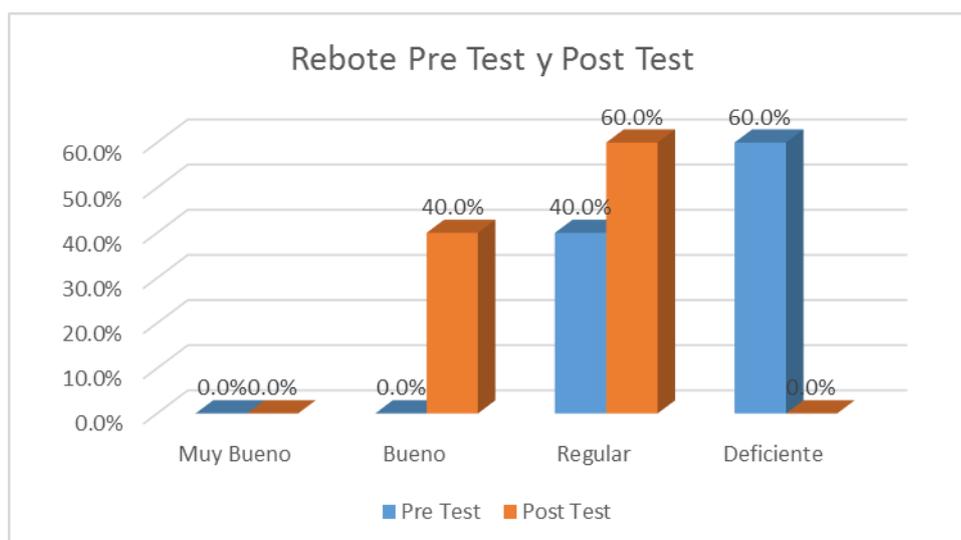
Cuadro 2*Rebote Pre Test y Post Test*

Escala de valoración	Pre Test		Post Test	
	f_i	%	f_i	%
Muy Bueno	0	0.0%	0	0.0%
Bueno	0	0.0%	12	40.0%
Regular	12	40.0%	18	60.0%
Deficiente	18	60.0%	0	0.0%
TOTAL	30	100.0%	30	100.0%

Fuente: Matriz de resultados.

Elaboración: El investigador

Gráfico 2



El cuadro 2, muestra resultados del Pre Test y Post Test del juego Sensoriomotor para la iniciación del mini Básquet en el indicador de rebote de balón, en ello se observa que; en la evaluación del pre test el 60% se ubica en la escala de deficiente, el 40% se ubica en la escala de regular, con el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se lograron resultados óptimos, demostrando que en la evaluación del post test el 60% se ubican en la escala de bueno y el 40% se ubican en la escala de muy bueno, entendiendo que el rebote es la combinación de bote y tiro que permite a los jugadores distinguir entre diferentes situaciones durante el juego y es eficaz para que los niños y niñas desarrollen el dinamismo, la curiosidad espontánea y la inteligencia el cual les conduce a actuar sobre el entorno, manipular, explorar y experimentar.

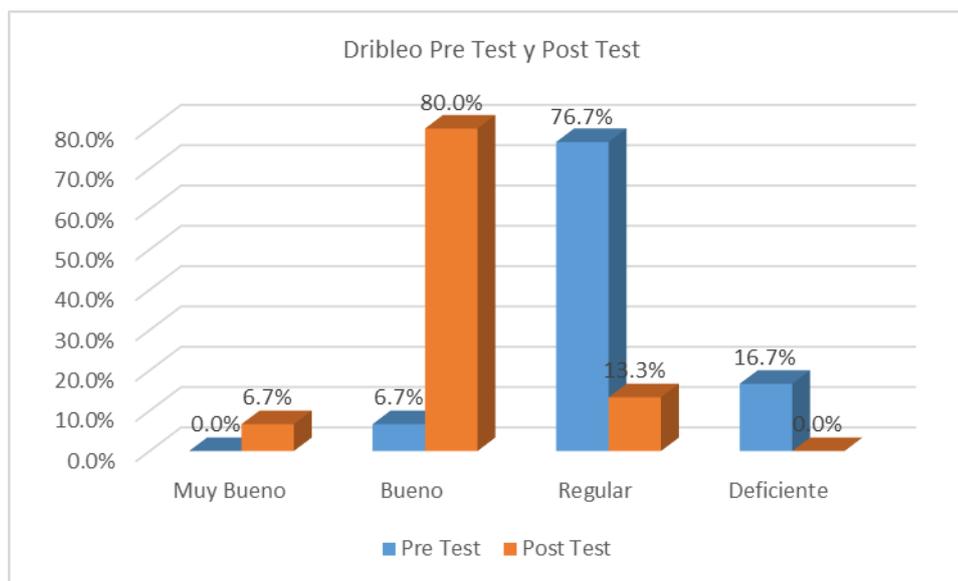
Cuadro 3

Dribleo Pre Test y Post Test

Escala de valoración	Pre Test		Post Test	
	f _i	%	f _i	%
Muy Bueno	0	0.0%	2	6.7%
Bueno	2	6.7%	24	80.0%
Regular	23	76.7%	4	13.3%
Deficiente	5	16.7%	0	0.0%
TOTAL	30	100.0%	30	100.0%

Fuente: Matriz de resultados.
Elaboración: El investigador

Grafico 3



El cuadro 3, muestra resultados del Pre Test y Post Test del juego sensoriomotor para la iniciación del mini básquet en el indicador de dribleo de balón, en ello se observa que; en la evaluación del pre test el 76,7% se ubica en la escala de regular, el 16,7% se ubica en la escala de deficiente, con las sesiones de aprendizaje se lograron valiosos resultados , demostrando que en la evaluación del post test el 80% se ubican en la

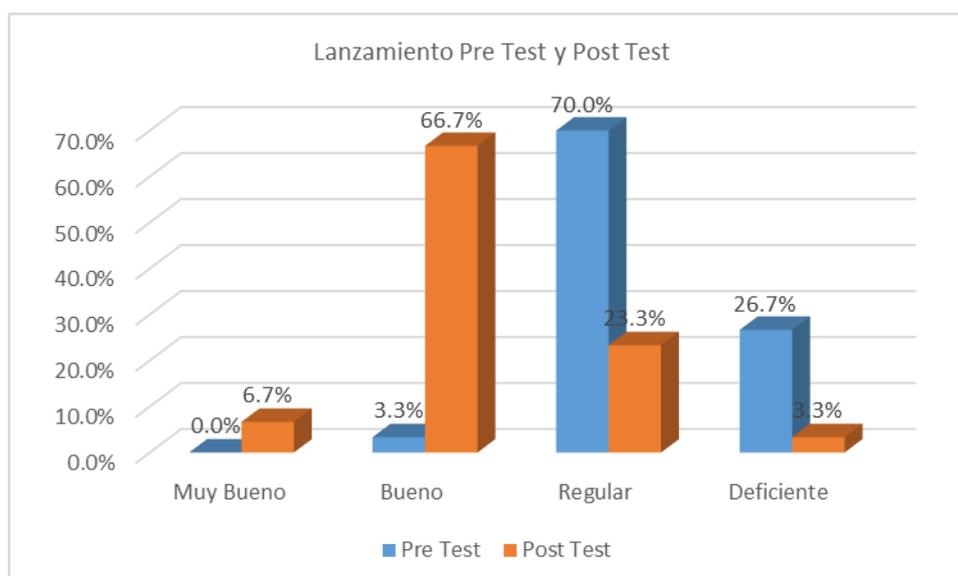
escala de bueno y el 6,7% se ubican en la escala de muy bueno, entendiendo que el dribble es bote en parado, en movimiento, alrededor de la pista, siguiendo las líneas del campo, en medio del campo.

Cuadro 4*Lanzamiento Pre Test y Post Test*

Escala de valoración	Pre Test		Post Test	
	f_i	%	f_i	%
Muy Bueno	0	0.0%	2	6.7%
Bueno	1	3.3%	20	66.7%
Regular	21	70.0%	7	23.3%
Deficiente	8	26.7%	1	3.3%
TOTAL	30	100.0%	30	100.0%

Fuente: Matriz de resultados.

Elaboración: El investigador

Grafico 4

El cuadro 4, muestra resultados del Pre Test y Post Test del juego sensoriomotor para la

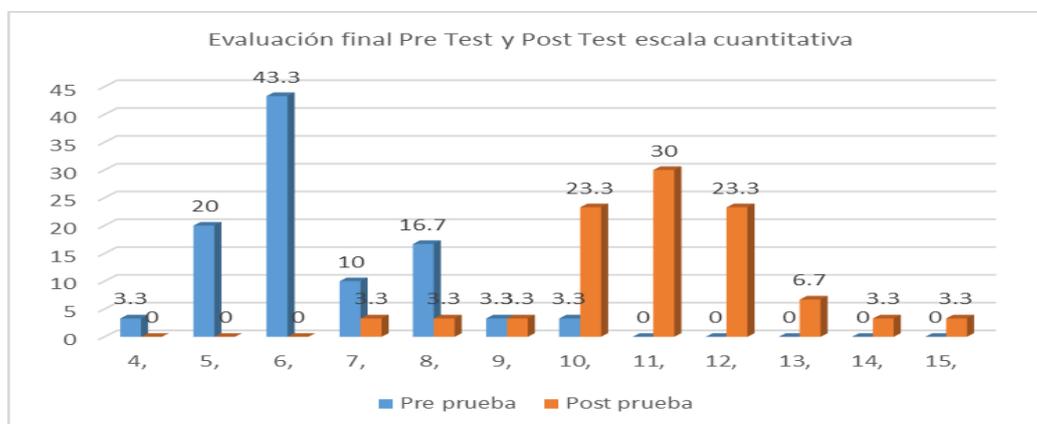
iniciación del mini Básquet en el indicador de lanzamiento de balón, en ello se observa que; en la evaluación del pre test el 70% se ubica en la escala de regular, el 26,7% se ubica en la escala de deficiente, con las sesiones de aprendizaje se lograron valiosos resultados, demostrando que en la evaluación del post test el 66,7% se ubican en la escala de bueno y el 6,7% se ubican en la escala de muy bueno, entendiendo que el lanzamiento de balón de diferentes pesos, y tamaños, se hizo en papeleras, contenedores, círculos, canastas de diferentes alturas etc. Además que esta actividad fortifica los músculos y se opera la coordinación de los movimientos que sean cada vez más precisos, responde a destacar el desarrollo sensoriomotor tomando como intermediario el deporte del mini básquet, dicho deporte es divertido y fácil, el cual satisface tanto a los mayores como a la niñez y el equipamiento no resulta costoso.

Cuadro 5

Evaluación final Pre Test y Post Test escala cuantitativa

Puntaje	Pre prueba			Post prueba		
	Frecuenc	Porcenta	Porcenta acumulada	Frecuenc	Porcenta	Porcenta acumulada
4	1	3,3	3,3	0	0,0	0,0
5	6	20,0	23,3	0	0,0	0,0
6	13	43,3	66,6	0	0,0	0,0
7	3	10,0	76,6	1	3,3	3,3
8	5	16,7	93,3	1	3,3	6,6
9	1	3,3	96,7	1	3,3	9,9
10	1	3,3	100,0	7	23,3	33,3
11	0	0,0	100,0	9	30,0	63,3
12	0	0,0	100,0	7	23,3	86,6
13	0	0,0	100,0	2	6,7	93,3
14	0	0,0	100,0	1	3,3	96,7
15	0	0,0	100,0	1	3,3	100,0
Total	30	100,0		30	100,0	

Grafico 5



El cuadro 5, muestra resultados del Pre Test y Post Test del juego sensoriomotor para la iniciación del mini Básquet en la escala cuantitativa; observando en la evaluación del pre test el 93,3% obtuvieron calificativos menores o iguales a 8 puntos, sólo el 6,7% obtuvieron 9 puntos, evidenciando resultados significativos en la evaluación del post test, porque el 6.6% obtuvieron puntaje de 7 y 8 puntos, mientras que el 93,4% obtuvieron puntajes mayores o iguales a 9 puntos, siendo el máximo de 15 puntos, donde se infiere que es significativa, los juegos sensoriomotores porque mejoran el desarrollo del fundamento básico del mini Básquet en cuanto a pases, rebote, dribleo y lanzamiento en niños y niñas

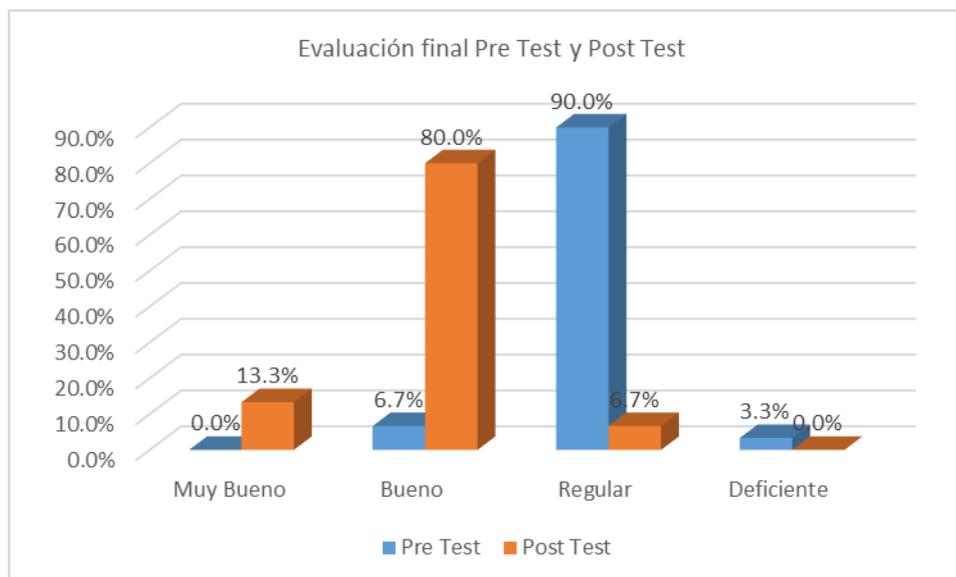
Cuadro 6*Evaluación final Pre Test y Post Test*

Escala de valoración	Pre Test		Post Test	
	f_i	%	f_i	%
Muy Bueno	0	0.0%	4	13.3%
Bueno	2	6.7%	24	80.0%
Regular	27	90.0%	2	6.7%
Deficiente	1	3.3%	0	0.0%
TOTAL	30	100.0%	30	100.0%

Fuente: Matriz de resultados.

Elaboración: El investigador

Grafico 6



El cuadro 6, muestra resultados del Pre Test y Post Test del juego sensoriomotor para la iniciación del mini Básquet, en la evaluación final, se observa que; en la evaluación del pre test el 90% se ubica en la escala de regular, el 6,7% se ubica en la escala de bueno, mediante las sesiones de aprendizaje se lograron valiosos resultados, demostrando que en la evaluación del post test el 80% se ubican en la escala de bueno y el 13,3% se ubican en la escala de muy bueno, además que dicha actividad es uno de los medios más importantes para el desarrollo de los sentidos en la infancia, con el cual los niños experimentan la satisfacción de ejercitar los sentidos, es por ello que la educación escolar, durante los primeros años, gira en torno a la educación de los sentidos que estará en la base de todo descubrimiento y aprendizaje.

PRUEBA DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 1.

Ha: Los juegos sensoriomotores mejoran el desarrollo del fundamento básico del mini básquet en cuanto a pases en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

Ho: Los juegos sensoriomotores mejoran el desarrollo del fundamento básico del mini Básquet en cuanto a pases en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

Cuadro 7*Estadísticos de muestras relacionadas*

	Media	N	Desviación estándar.	Coficiente de variación
Pase Post prueba	3,10	30	,607	19,58%
Pase Pre prueba	1,33	30	,479	36.02%

Los estadísticos de muestras relacionadas, indican que existe diferencias entre las medias de post prueba y la pre prueba, el primero tienen 3,10 y el segundo de 1,33 con desviaciones estándar iguales de 0,607 y 0,479, con coeficiente de variación y menor heterogeneidad en la post prueba de 19.58% y mayor heterogeneidad en pre prueba de 36.02%, evidenciando mejores resultados en la post prueba, mejorando el desarrollo del fundamento básico del mini básquet en cuanto a pases en balón en niños y niñas

Cuadro 8

Diferencias relacionadas

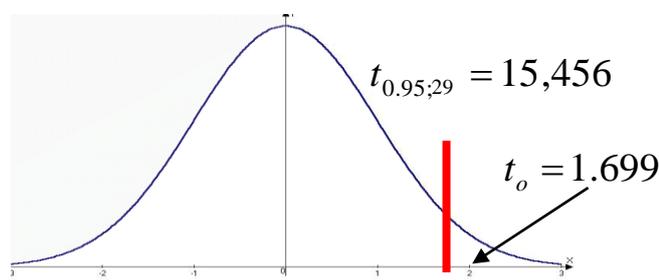
	Media	Desviación estándar	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
				Inferior	Superior
Pase Post prueba - Pase Pre prueba	1,767	,626	,114	1,533	2,000

La prueba de muestras relacionadas, evidencia la diferencia de medias en 1.767 en favor de la post prueba con una desviación estándar de 0.626 y con un intervalo de confianza del 95% con el límite inferior de 1.533 y el límite superior de 2.000 la que demuestra que los datos se ubican entre estos intervalos permitidos mejorando con la post prueba en el mini básquet en cuanto a pases en balón que realizan los niños y niñas

Cuadro 9

Prueba de muestras relacionadas

	Prueba “t”	Grados de libertad	Sig. (bilateral)	Valor crítico
Pase Post prueba - Pase Pre prueba	15,456	29	,000	1,699



La prueba de muestras relacionadas, la “t” de student calculada muestra un valor de 15.456, siendo esta superior al valor crítico o “t” tabulada de 1.699, demostrando con ello la aceptación de la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, donde; los

juegos sensoriomotores mejoran el desarrollo del fundamento básico del mini básquet en cuanto a pases en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016, siendo esta prueba significativa por el valor de probabilidad de error de 0,000 que es inferior a 0,05 a un nivel del 95% de confianza.

PRUEBA DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 2.

Ha: Los juegos sensoriomotores mejoran el desarrollo del fundamento básico del mini Básquet en cuanto a rebote en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

Ho: Los juegos sensoriomotores mejoran el desarrollo del fundamento básico del mini Básquet en cuanto a rebote en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

Cuadro 10

Estadísticos de muestras relacionadas

	Media	N	Desviación estándar.	Coefficiente de variación
Rebote Post prueba	2,40	30	,498	20.75%
Rebote Pre prueba	1,40	30	,498	35.57%

Los estadísticos de muestras relacionadas, indican que existe diferencias entre las medias de post prueba y la pre prueba, el primero tienen 2.40 y el segundo de 1,40 con desviaciones estándar iguales de 0,498 y 0,498, con coeficiente de variación y menor heterogeneidad en la post prueba de 20.75% y mayor heterogeneidad en pre prueba de

35.57%, evidenciando mejores resultados en la post prueba, mejorando el desarrollo del fundamento básico del mini Básquet en cuanto a rebote de balón en niños y niñas

Cuadro 11

Diferencias relacionadas

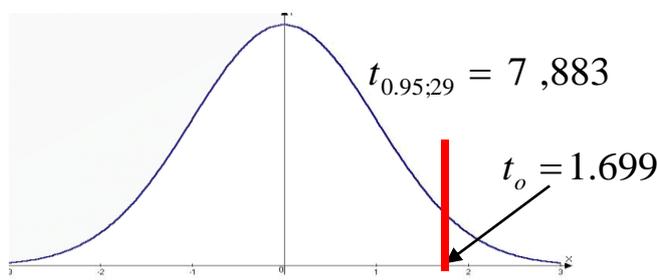
	Media	Desviación estándar.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
				Inferior	Superior
Rebote Post prueba - Rebote Pre prueba	1,000	,695	,127	,741	1,259

La prueba de muestras relacionadas, evidencia la diferencia de medias en 1.000 en favor de la post prueba con una desviación estándar de 0.695 y con un intervalo de confianza del 95% con el límite inferior de 0.741 y el límite superior de 1.259 la que demuestra que los datos se ubican entre estos intervalos permitidos mejorando con la post prueba en el mini Básquet en cuanto a rebote de balón, actividad que realizan los niños y niñas

Cuadro 12

Prueba de muestras relacionadas

	Prueba "t"	Grados de libertad	Sig. (bilateral)	Valor crítico
Rebote Post prueba - Rebote Pre prueba	7,883	29	,000	1,699



La prueba de muestras relacionadas, la "t" de student calculada muestra un valor de 7.883, siendo esta superior al valor crítico o "t" tabulada de 1.699, demostrando con ello

la aceptación de la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, donde; los juegos sensoriomotores mejoran el desarrollo del fundamento básico del mini Básquet en cuanto a rebote en niños y niñas de la escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2015, siendo esta prueba significativa por el valor de probabilidad de error de 0,000 que es inferior a 0,05 a un nivel del 95% de confianza.

PRUEBA DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 3.

Ha: Los juegos sensoriomotores desarrollan del fundamento básico del mini Básquet en cuanto a dribleo en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

Ho: Los juegos sensoriomotores desarrollan del fundamento básico del mini Básquet en cuanto a dribleo en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

Cuadro 13*Estadísticos de muestras relacionadas*

	Media	N	Desviación estándar.	Coficiente de variación
Dribleo Post prueba	2,93	30	,450	15.36%
Dribleo Pre prueba	1,90	30	,481	25.32%

Los estadísticos de muestras relacionadas, indican que existe diferencias entre las medias de post prueba y la pre prueba, el primero tienen 2.93 y el segundo de 1,90 con desviaciones estándar iguales de 0,450 y 0,481, con coeficiente de variación y menor heterogeneidad en la post prueba de 15.36% y mayor heterogeneidad en pre prueba de 25.32%, evidenciando mejores resultados en la post prueba, mejorando el desarrollo del fundamento básico del mini Básquet en cuanto a dribleo de balón en niños y niñas

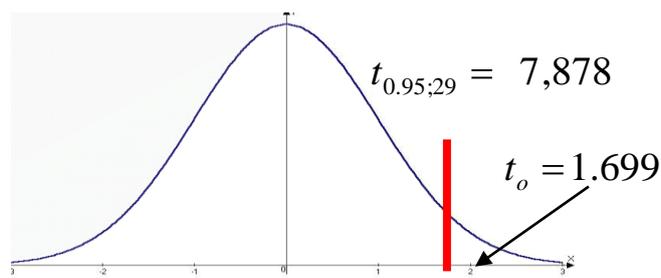
Cuadro 14*Diferencias relacionadas*

	Mec	Desviación estándar	Error típ. media	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
				Inferio	Superior
Dribleo Post prueba - Dribleo Pre prueba	1,033	,718	,131	,765	1,302

La prueba de muestras relacionadas, evidencia la diferencia de medias en 1.033 en favor de la post prueba con una desviación estándar de 0.718 y con un intervalo de confianza del 95% con el límite inferior de 0.765 y el límite superior de 1.302 la que demuestra que los datos se ubican entre estos intervalos permitidos mejorando con la post prueba en el mini Básquet en cuanto a dribleo de balón, actividad que realizan los niños y niñas

Cuadro 15*Prueba de muestras relacionadas*

	Prueba “t”	Grados de libertad	Sig. (bilateral)	Valor crítico
Dribleo Post prueba - Dribleo Pre prueba	7,878	29	,000	1,699



La prueba de muestras relacionadas, la “t” de student calculada muestra un valor de 7.878, siendo esta superior al valor crítico o “t” tabulada de 1.699, demostrando con ello la aceptación de la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, donde; los juegos sensoriomotores desarrollan del fundamento básico del mini Básquet en cuanto a dribleo en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016, siendo esta prueba significativa por el valor de probabilidad de error de 0,000 que es inferior a 0,05 a un nivel del 95% de confianza.

PRUEBA DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 4.

Ha: Los juegos sensoriomotores mejoran el desarrollo del fundamento básico del mini Básquet en cuanto al lanzamiento, en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

Ha: Los juegos sensoriomotores no mejora el desarrollo del fundamento básico del mini Básquet en cuanto al lanzamiento, en niños y niñas de la escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

Cuadro 16*Estadísticos de muestras relacionadas*

	Media	N	Desviación estándar.	Coficiente de variación
Lanzamiento Post prueba:	2,72	29	,591	21.73%
Lanzamiento Pre prueba	1,76	29	,511	29.03%

Los estadísticos de muestras relacionadas, indican que existe diferencias entre las medias de post prueba y la pre prueba, el primero tienen 2.72 y el segundo de 1,76 con desviaciones estándar iguales de 0,591 y 0,511, con coeficiente de variación y menor heterogeneidad en la post prueba de 21.73% y mayor heterogeneidad en pre prueba de 29.03%, evidenciando mejores resultados en la post prueba, mejorando el desarrollo del fundamento básico del mini Básquet en cuanto al lanzamiento de balón en niños y niñas

Cuadro 17

Diferencias relacionadas

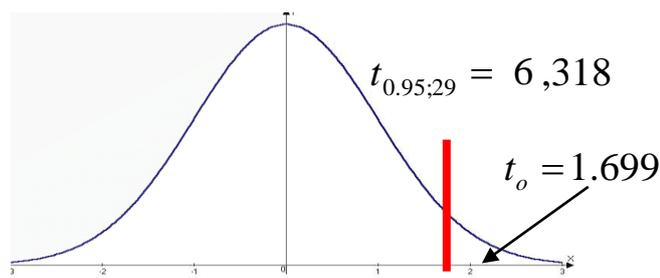
	Media	Desviación estándar.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
				Inferior	Superior
Lanzamiento Post prueba - Lanzamiento Pre prueba	,966	,823	,153	,652	1,279

La prueba de muestras relacionadas, evidencia la diferencia de medias en 0.966 en favor de la post prueba con una desviación estándar de 0.823 y con un intervalo de confianza del 95% con el límite inferior de 0.652 y el límite superior de 1.279 la que demuestra que los datos se ubican entre estos intervalos permitidos mejorando con la post prueba en el mini Básquet en cuanto a lanzamiento de balón, actividad que realizan los niños y niñas

Cuadro 18

Prueba de muestras relacionadas

	Prueba "t"	Grados de libertad	Sig. (bilateral)	Valor crítico
Lanzamiento Post prueba - Lanzamiento Pre prueba	6,318	29	,000	1,699



La prueba de muestras relacionadas, la “t” de student calculada muestra un valor de 6.318, siendo esta superior al valor crítico o “t” tabulada de 1.699, demostrando con ello la aceptación de la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, donde; los juegos sensoriomotores mejoran el desarrollo del fundamento básico del mini Básquet en cuanto al lanzamiento, en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016, siendo esta prueba significativa por el valor de probabilidad de error de 0,000 que es inferior a 0,05 a un nivel del 95% de confianza.

PRUEBA DE HIPOTESIS GENERAL

Ha: El programa de juego sensoriomotor es eficaz en la iniciación del mini básquet en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

Ho: El programa de juego sensoriomotor no es eficaz en la iniciación del mini básquet en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.

Cuadro 19*Estadísticos de muestras relacionadas*

	Media	N	Desviación estándar.	Coficiente de variación
Post prueba	11,07	30	1,617	14.71%
Pre prueba	6,40	30	1,354	21.16%

Los estadísticos de muestras relacionadas, indican que existe diferencias entre las medias de post prueba y la pre prueba, el primero tienen 11.07 y el segundo de 6.40 con desviaciones estándar iguales de 1,617 y 1.354, con coeficiente de variación y menor heterogeneidad en la post prueba de 14.71% y mayor heterogeneidad en pre prueba de 21.16%, evidenciando mejores resultados en la post prueba, siendo es eficaz en la iniciación del mini Básquet en niños y niñas

Cuadro 20

Diferencias relacionadas

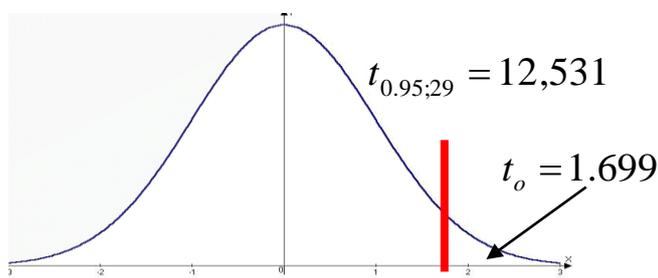
	Media	Desviación estándar.	Error típ. d la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
				Inferior	Superior
Post prueba - Pre prueba	4,667	2,040	,372	3,905	5,428

La prueba de muestras relacionadas, evidencia la diferencia de medias en 4.667 en favor de la post prueba con una desviación estándar de 2.040 y con un intervalo de confianza del 95% con el límite inferior de 3.905 y el límite superior de 5.428 la que demuestra que los datos se ubican entre estos intervalos permitidos, siendo eficaz con la post prueba en el mini Básquet, actividad que realizan los niños y niñas en el programa propuesto

Cuadro 21

Prueba de muestras relacionadas

	Prueba "t"	Grados de libertad	Sig. (bilateral)	Valor crítico
Post prueba - Pre prueba	12,531	29	,000	1,699



La prueba de muestras relacionadas, la "t" de student calculada muestra un valor de 12.531, siendo esta superior al valor crítico o "t" tabulada de 1.699, demostrando con

ello la aceptación de la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, donde; el programa de juego sensoriomotor es eficaz en la iniciación del mini Básquet en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016, siendo esta prueba significativa por el valor de probabilidad de error de 0,000 que es inferior a 0,05 a un nivel del 95% de confianza.

V.-CONCLUSIONES

PRIMERA .- El programa basado en el juego sensoriomotor tuvo una gran aceptación en la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina , por parte de las autoridades, padres de familia y todo el colectivo humano que se disponía a trabajar.

SEGUNDA.-Se pudo observar que el nivel de las capacidades sensoriomotoras en los niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina son poco desarrolladas, ya que se observaron deficiencias al pasar, driblear, lanzar, esto se reflejó al inicio del programa por los resultados de la pre test que se aplicaron, los mismos que mejoraron notablemente y eso se ve reflejado con los resultados de la post test.

TERCERA.- El deporte en edades tempranas permite al niño desarrollar todas sus cualidades físicas y por consiguiente ayuda al desarrollo y crecimiento, en consecuencia podemos afirmar que el deporte cuando se lo realiza de manera responsable, además de los conocimientos científicos deportiva a corta edad siempre será importante para bien de la sociedad infantil y del deporte en general.

CUARTA .-Es importante en el proceso de entrenamiento deportivo realizar siempre la planificación puesto que nos permite organizar y seguir una secuencia lógica del trabajo a realizar y cumplir a cabalidad con los objetivos planteados dentro del tiempo establecido.

QUINTA.- En conclusión final indicamos que nuestro programa basado en el juego sensoriomotor tuvo una significativa aceptación por los niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina el cual nos dio resultados positivos ya que los niños y niñas lograron aprender de manera eficaz los fundamentos del mini básquet, así como el pase, dribleo, lanzamiento, rebote y ponerlos en práctica.

VI.- RECOMENDACIONES

PRIMERA.- Se recomienda seguir practicando la disciplina del mini básquet de una forma organizada y dirigida con los niños y niñas de la la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina.

SEGUNDA.- Realizar campeonatos inter escolares de mini básquet más seguidos y tomar en cuenta a la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina contribuyendo al desarrollo integral del niño, tanto en el ámbito social, cultural, deportivo, salud y formación en valores.

TERCERA.- Gestionar la implementación y mantenimiento de las canchas deportivas existentes en esta población, en donde practiquen el mini básquet y así dar cumplimiento a la propuesta del programa basado en el juego sensoriomotor para la iniciación del mini básquet.

CUARTA.- Los padres de familia y docentes deben involucrarse en las actividades curriculares y extracurriculares de sus hijos en lo que respecta a lo deportivo, que permita su motivación.

QUINTA.- Las autoridades educativas deben buscar un mecanismo para la integración de docente especializados en educación física desde el Nivel inicial, para que los niños y niñas desde pequeños desarrollen las actividades sensoriomotrices adecuadamente.

VII.- REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Cumbicos M. (2013). *Propuesta de entrenamiento de minibasquet para niños(as) de quinto a séptimo año de educación básica de la Escuela Alfonso María Borrero parroquia Santa Ana año 2013*. (Tesis de pre grado). Universidad de Cuenca, Ecuador.
- De la Rosa J. (2014). *Juego simbólico y representativo*. Recuperado de https://prezi.com/yxkgz_yyi9pw/juego-simbolico-y-representativo.
- Delgado M. (2002). *Educación física y estilos de enseñanza*. Madrid , España : Editorial Inde publicaciones.
- Diaz J. (2015). *Sensaciones y Percepciones*. Barcelona, España: Editorial Inde.
- Herrera L. (2016). *Programa de enseñanza aprendizaje de los fundamentos técnicos del baloncesto para adolescentes comprendidos en las edades de 12 a 14 años seleccionados de la provincia de Cotopaxi*. (Tesis de pre grado). Universidad de Cuenca, Ecuador.
- Mamani A. (2013). *Los efectos de la utilización del juego motriz en la iniciación del mini tenis en niños de 5 años de edad del C.E.I. N°290. El mirador de la ciudad de Puno 2013*. (Tesis de pre grado) Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú.

Mejia M. (2017). *El juego como metodo de enseñanza de los fundamentos basicos con balón del basquetbolista en las niñas de 11 – 12 años de educación básica de las escuelas fiscales de la ciudad de Loja*. (Tesis de pre grado) Universidad Nacional de Loja, Ecuador.

Merino M. (2013). *Fundamentos técnicos y tácticos del baloncesto y juegos asociados: balonkorf y minibasquet*. Malaga, España: Editorial Octaedro.

Montserrat A. (2016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona, España: Editorial Octaedro, S.L.

Perez J. (2005). *Fundamentos y generalidades del baloncesto*. Alicante, San Vicente, España: Editorial Club Universitario.

Tineo A. (2007). *El juego instruccional como estrategia de aprendizaje sobre riesgos socio-naturales*. Caracas, Venezuela: Editorial Educere.

Vargas M. (2003). *La evaluación de los fundamentos técnicos de mini básquet de los niños y niñas participantes en la academia de verano del Instituto Peruano del Deporte de Puno 2003*. (Tesis de pre grado) Universidad Nacional del Altiplano. Puno, Perú.

Velaña D. (2013). *Los fundamentos tecnicos de mini basquet y su incidencia en el desarrollo de las capacidades cordinativas en los niños de 6 a 8 años de la Escuela Pedro José Menéndez Navarro del cantón el Empalme período 2011-*

2012. (*Tesis de pre grado*) Universidad Nacional de Babahoyo. Los Rios,
Ecuador.

ANEXOS

ANEXO 01

CUADRO N° 01

FICHA DEL PRE TEST PARA EL PROGRAMA BASADO EN EL JUEGO SENSORIOMOTOR PARA LA INICIACIÓN DEL MINI BASQUET EN EL GRUPO EXPERIMENTAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA MUNICIPAL DE BASQUET DE LA CIUDAD DE SAN ANTONIO DE PUTINA DEL AÑO 2016.

INDICADORES	CATEGORIAS								TOTAL	
	Muy Bueno		Bueno		Regular		Deficiente			
	Fi	f%	Fi	f%	Fi	f%	fi	f%		
Pases	0		0		10		20			
Dribleo	0		2		24		4			
Lanzamiento	0		1		21		8			
Rebote	0		0		12		18			
PROMEDIO. TOTAL	0		3		67		50			

Fuente: Matriz de resultados.

Elaboración: El investigador.

ANEXO 02

CUADRO N° 02

FICHA DEL POST- TEST PARA EL PROGRAMA BASADO EN EL JUEGO SENSORIOMOTOR PARA LA INICIACION DEL MINI BASQUET EN EL GRUPO EXPERIMENTAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA MUNICIPAL DE BASQUET DE LA CIUDAD DE SAN ANTONIO DE PUTINA DEL AÑO 2016.

INDICADORES	CATEGORIAS								TOTAL	
	Muy Bueno		Bueno		Regular		Deficiente			
	fi	f %	Fi	f %	Fi	f %	fi	f %	fi	%
Pases	7		19		4		0			
Dribleo	2		24		4		0			
Lanzamiento	1		21		7		1			
Rebote	0		12		18		0			
PROMEDIO.	1		76		33		1			
TOTAL	0									

Fuente: Matriz de resultados.

Elaboración: El investigador.



ANEXO 03

MATRIZ DE CONSISTENCIA

FUNCION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	VARIABLES DE INVESTIGACIÓN	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	INDICADOR	INSTRUMENTO
<p>presente el estudio de investigación responde a la siguiente pregunta:</p>	<p>OBJETIVO Determinar el nivel de eficacia del Programa basado en el juego sensoriomotor para la iniciación del Mini básquet en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL El programa de juego sensoriomotor es eficaz en la iniciación del mini básquet en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.</p> <p>HIPOTESIS ESPECÍFICAS Los juegos sensoriomotrices mejoran el desarrollo del fundamento básico del Mini básquet en cuanto a pases en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016. Los juegos sensoriomotrices mejoran el desarrollo del fundamento básico del mini básquet en cuanto a los rebotes en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016. Los juegos sensoriomotrices desarrollan el fundamento básico del mini básquet en cuanto a dribble en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016. Los juegos sensoriomotrices desarrollan el fundamento básico del mini básquet en cuanto a lanzamiento en la pre y post prueba en la iniciación del mini básquet en niños y niñas de la Escuela</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Juego Sensoriomotor</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Iniciación al Mini Básquet</p>	<p>Tipo de investigación. El presente trabajo a desarrollarse, corresponde al tipo EXPERIMENTAL en la parte que se pone en práctica un programa de actividades de aprendizaje basado en el juego Sensoriomotor para favorecer en aprendizaje en la iniciación del mini básquet.</p>	<p>Concentración Discriminación Prensión Sensibilidad Discriminación Concentración Memoria</p> <p>Prueba de Pases Muy bueno (4 puntos) Bueno (3 puntos) Regular (2 puntos) Deficiente (1 punto)</p> <p>Prueba de Rebote Muy bueno (4 puntos) Bueno (3 puntos) Regular (2 puntos) Deficiente (1 punto)</p> <p>Prueba de Dribbling Muy bueno (14 a 18 s.) Bueno (18 a 23 s.) Regular (24 a 28 s.) Deficiente (+ de 29 s.)</p>	<p>Ficha de perfil Sensoriomotor.</p> <p>Ficha De Control DEL PRE . POST TEST</p>

	<p>Municipal de Basquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.</p> <p>Comparar los niveles de aprendizaje obtenidos entre la pre y post prueba del grupo control y del grupo experimental en la iniciación del mini básquet en niños y niñas de la Escuela Municipal de Basquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.</p>	<p>mejoran el desarrollo del fundamento básico del mini Básquet en cuanto al lanzamiento, en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.</p> <p>Existen diferencias de pre y post prueba, en la iniciación del Mini básquet en niños y niñas de la Escuela Municipal de Básquet de la ciudad de San Antonio de Putina del año 2016.</p>		<p>experimental de dos grupos con Pre Prueba y Post prueba para la validez de la Investigación</p>	<p>Lanzamiento Muy bueno (8 a 10 aciertos) Bueno (5 a 7 aciertos) Regular (2 a 4 aciertos) Deficiente (0 a 1 acierto)</p>	
--	--	--	--	--	---	--

ANEXO 04

PROGRAMA BASADO EN EL JUEGO SENSORIOMOTOR PARA LA INICIACIÓN DEL MINI BÁSQUET EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA MUNICIPAL DE BASQUET DE LA CIUDAD DE SAN ANTONIO DE PUTINA DEL AÑO 2016.**EI DRIBLING**

1. Bote en parado, en movimiento, alrededor de la pista, siguiendo las líneas del campo, en el medio del campo.
2. En medio de la pista, botar siguiendo las instrucciones de señales del entrenador (voz, silbato, golpeo, palmas, etc.), cambio de velocidad, de dirección, cambio de mano, reverso, etc.
3. Botar por la pista siguiendo un camino previamente marcado.
4. Botar con dos balones, sobre el mismo terreno y en movimiento.
5. «Juego de la Estatua»: Los jugadores botan por el campo (cada uno con un balón) y a la señal del entrenador, ellos tienen que pararse inmediatamente (los que no se paran pierden un punto). Este ejercicio enseña como pararse (parada en salto y parada en dos tiempos).
6. «Atrápalo»: Los jugadores (cada uno con un balón) botan por el campo tratando de no ser tocados por el jugador «prenda». El jugador que es tocado pasa a ser «prenda» en ese turno. De esta forma los jugadores aprenden a cambiar de mano, hacer reversos, cambios de dirección, velocidad mientras juegan a alcanzar un objetivo (no analíticamente).

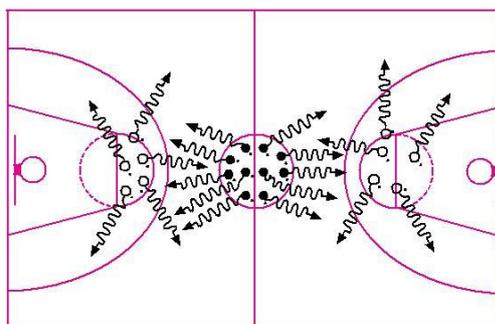
7. El mismo juego anterior, con la diferencia que el jugador que es «prenda» tiene que intentar tocar al máximo número de jugadores en un tiempo determinado.
8. Los jugadores botan siguiendo las líneas del campo de juego, y cuando se encuentran a otro jugador deben de cambiar de mano, de dirección, reverso, etc.
9. «El imitador»: Todos los jugadores botan por el campo «imitando» los botes del entrenador (bote alto, bajo, lento, rápido).
10. «El juego del coche»: Todos los jugadores (cada uno con un balón) esparcidos por la pista de juego han de imitar un coche. En posición básica, cuando el coche está parado, botando cuando el coche tiene el motor encendido, empiezan a botar cuando el coche arranca, botando por toda la pista (hacia delante, atrás, derecha, izquierda) cuando el coche se mueve, parar de botar cuando el coche se para en los semáforos (el entrenador gritará: «semáforo rojo»)retorno al punto inicial (parada en salto ó de un tiempo).
 - Esto les enseñará las diferentes formas de iniciar el dribling, y las diferentes formas de hacerlo, la parada en salto, y salida de nuevo en dribling.

Tabla 17. Leyenda para seguir los diagramas de este capítulo.

- A partir de estas situaciones iniciales, siguiendo una somera introducción de los diferentes fundamentos básicos del baloncesto, debe de haber una evolución gradual hacia movimientos más precisos y la representación de estos, así como hacia una mayor estabilización de los mismos, así como su utilidad y necesidad.
11. «El juego del rabo» (pañuelo): Los jugadores sin pañuelo botan por todo el campo y por un cierto periodo de tiempo tienen que intentar quitar el pañuelo a los jugadores que lo tienen. El jugador que consigue tener después del tiempo señalado más pañuelos gana.
 12. Botar libremente por la pista de juego, y a la señal, parada y giro saliendo

hacia la canasta, usar las líneas laterales, líneas de fondo (según las instrucciones del Entrenador). Este ejercicio es práctico para aprender el uso de los pies de pivote.

13. «Autopase», paradas y salidas botando (en todas direcciones)
14. «El juego del perro y la liebre»: Dividir los jugadores en dos equipos (un balón cada uno), hay que asignar a cada jugador de un equipo (perro) uno del otro equipo (liebre). Los «perros» se sitúan en el círculo central y las «liebres» en la línea central. Cuando el entrenador señala el inicio, los «perros» salen botando y han de tocar a las «liebres». Los jugadores que son «tocados» han de quedarse quietos y sentarse. El jugador que haya tocado a más liebres al final de tiempo marcado es el ganador.



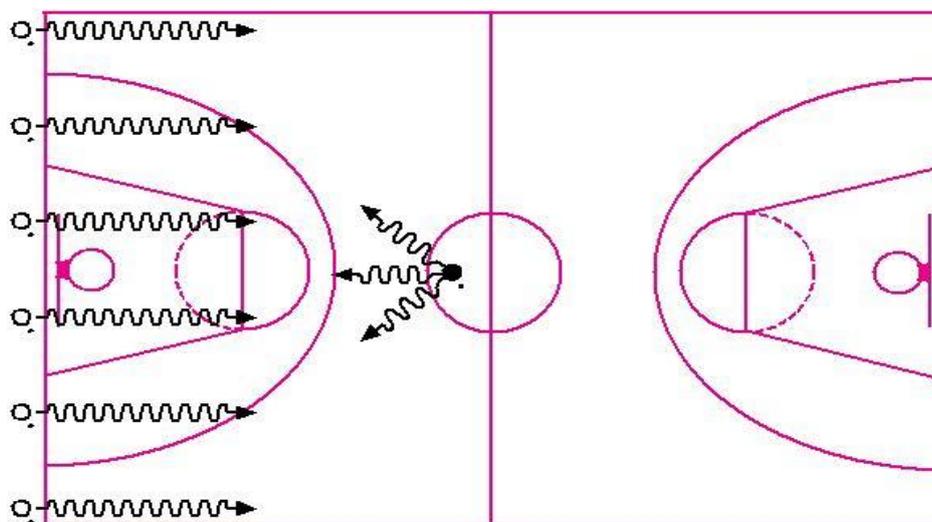
15. «El juego del lobo y el cordero»: Colocar a los jugadores (cordero) en los tres círculos del campo (un balón cada uno) y un jugador (lobo) fuera de los círculos (con balón). Cuando el entrenador dice: «El lobo no está aquí», los «corderos» pueden moverse libremente por todo el campo (el lobo puede moverse pero no puede tocar a los corderos). Cuando el entrenador dice: «Ya llega el lobo», el lobo puede tocar los corderos que están fuera de los círculos (sí, el cordero está dentro del círculo, está a salvo.) Los corderos que son tocados fuera del círculo pasan a ser lobos, de forma que el juego continúa.

El juego intenta enseñar a los jugadores a no mirar al balón muy a menudo, y a utilizar diferentes tipos de botes de balón, dependiendo de las situaciones que aparezcan en el juego.

16. «El juego del pescador»: Todos los jugadores (peces) se sitúan de pie detrás de la

línea de fondo (cada uno con un balón), mientras que un jugador está en el medio del campo (pescador). A la señal del entrenador, los jugadores deben de ir botando hasta tratar de alcanzar el otro lado de la pista (pasada la línea) sin dejar que el «pescador» les toque. Aquellos que sean tocados, pasar a ser «pescadores»

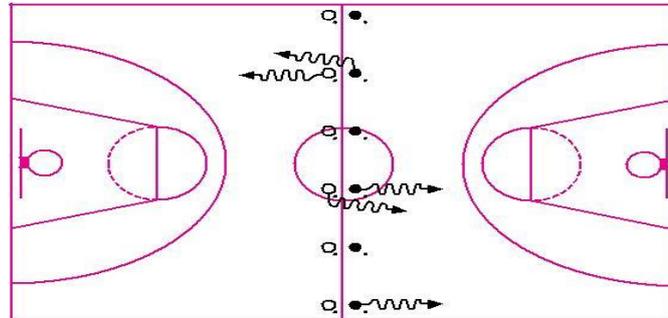
Al principio del juego, no son muy importante las violaciones que se cometen. El juego enseña velocidad, anticipación y elección del tipo de bote a utilizar.



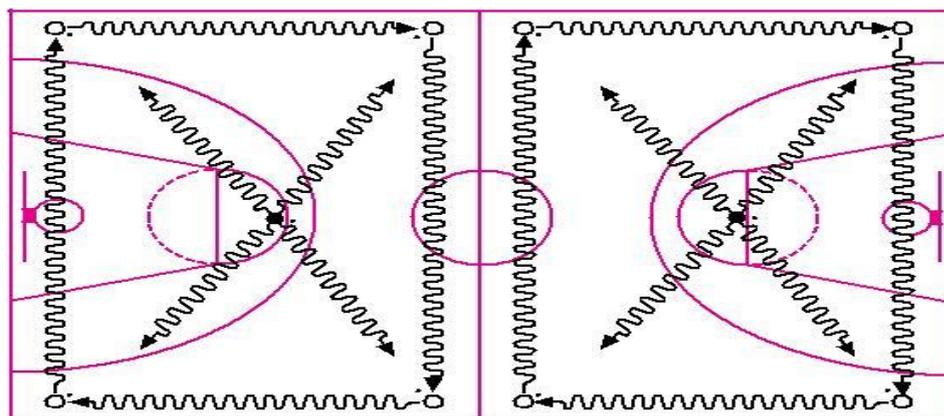
17. «El juego de correr y cazar»: Los jugadores están divididos en dos equipos (cada uno con un balón) y se sitúan alineados en el medio de la pista (un equipo de cara a una canasta y el otro equipo de cara a la otra) Los equipos están espalda con espalda. A cada equipo se le asigna un número (1 ó 2) un color (blanco ó negro) y si es luna ó sol. Cada vez que el entrenador dice un número, ó un color, el equipo que es llamado se va botando hacia canasta hacia la línea de fondo y el otro equipo ha de volverse, iniciar el bote e intentar atrapar a los del otro equipo que van corriendo hacia la canasta (cada uno de los jugadores solo puede tocar al jugador con el que estaba espalda con espalda.)

Aquellos que llegan a la línea de fondo sin ser tocados están salvados, mientras que los que son tocados deben de levantar una mano (no se elimina)

a nadie)El equipo que consigue tocar más veces a los jugadores del otro grupo en un periodo de tiempo, gana. El juego puede iniciarse desde la posición de pie, sentado, de rodillas, tumbado boca arriba, boca a bajo etc.



18. «El juego de las cuatro esquinas»: Los jugadores se colocan en forma de cuadrado (un balón cada uno), un jugador desde el centro trata de ocupar una de las esquinas libres. A la señal, los jugadores deben de moverse y cambiar de esquina botando, y el jugador que se sitúa en el centro debe de tratar de ocupar uno de los lugares libres. El jugador que se queda sin sitio libre pasa a ocupar el centro y se comienza de nuevo. Es importante establecer un sentido del movimiento (sentido de las agujas del reloj ó con-trario al sentido de las agujas del reloj) antes de comenzar el juego.



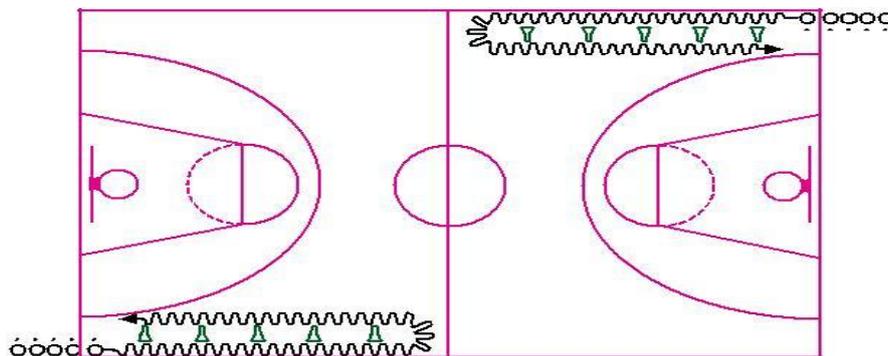
«Juego de librar»: Los jugadores (cada uno con un balón) corren por el campo de juego botando, y uno que es designado ha de ir «tocando» a todos los demás. El jugador que es tocado, se ha de parar y colocar un brazo estirado, esperando a que alguno de los otros jugadores, le libe-ran (tocándole) y pueda seguir.

19. «Juego de 1,2,3 correr»: Los jugadores (cada uno con un balón), se sitúan por detrás de la línea de fondo, y un jugador se coloca en la línea de medio campo, de espaldas a ellos. El juego comienza cuando el jugador del medio del campo grita «1,2,3, correr», y los jugadores de la línea de fondo tienen que correr botando el balón, hacia el centro de la pista. Cuando el jugador del centro se vuelve han de pararse. El jugador del centro ha de volverse inmediatamente y, si ve moverse alguno de los que están corriendo este vuelve al comienzo (así siguen jugando). El primero que alcanza la línea del medio campo sin ser visto en movimiento por el jugador del centro, gana.
20. «El juego de la señal» Los jugadores (cada uno con un balón) se colocan mirando al entrenador. El entrenador indica con sus brazos la dirección hacia donde deben dirigirse botando (hacia la derecha, la izquierda, hacia atrás, adelante, etc.) Si el entrenador mantiene los brazos abajo los jugadores van botando hacia un lado u otro, si él levanta su mano derecha, los jugadores cambian de mano de bote y lo hacen con la izquierda (y viceversa). Si, el entrenador levanta los dos brazos los jugadores realizan un reverso y continúan botando.
21. «Carreras de relevos botando»: Existen muchos tipos de carreras de relevos. (Hacia adelante, atrás, mixta etc.) sin balón (corriendo, saltando), ó botando con balón, con un balón por equipo ó uno ó jugador.

A una señal del entrenador, el primero de la fila, sale y va siguiendo el camino marcado (corriendo en slalom, corriendo sobre marcas, árboles, círculos, etc.) El jugador regresa a la fila se para delante del primero colocado que toca el balón y continúa el juego. El equipo que llega al final en primer lugar después de haber completado todo el recorrido, es el ganador.

23. «Carreras de relevos con conos»: Dividir a los jugadores en dos grupos, (un balón cada uno) y se colocan tal y como indica el diagrama. A la señal, el primer jugador de cada equipo, sale botando con una mano, mientras que con la otra, tiene que ir tumbando los conos colocados a lo largo del camino, y volver botando a toda velocidad. Cuando llega, sale el segundo que tiene que ir botando con una mano y con la otra, ir levantando los conos tumbados. (el juego no puede

seguir si los conos no están todos levantados) y así se continúa. El equipo que llega primero es el ganador.



24. Botar libremente por la pista, e ir cambiando de mano, haciendo reversos, cambios de dirección, cambios de velocidad, haciendo giros botando etc.
25. Botar siguiendo el perímetro de la pista y cambiar de dirección, velocidad, mano, etc. Según vaya indicando el entrenador.
26. Botar libremente por la pista, y a la señal del entrenador, intercambiar el balón con otro jugador, pero sin parar de botar (no hay que interrumpir el bote, ni cometer violaciones).
27. Colocar a los jugadores en grupos de tres, cuatro, ó cinco, a lo largo de la línea de fondo del campo. Hacer unas marcas en el suelo a la altura de las dos líneas de tiros libres, en el centro del campo y en cualquier otro punto que considere el entrenador. A la señal, salen los jugadores y en cada señal, tienen que realizar lo siguiente:
 - cambio de mano
 - reverso
 - cambio de velocidad
 - pivote y salida botando.

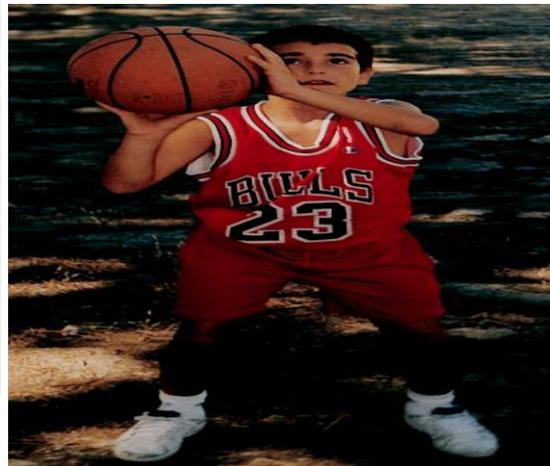
- parada en salto

 - reverso, cambio de mano y salida botando

 - cambio de dirección.
28. Enseñar ejercicios de bote (salidas, bote y parada, con cambios de mano, reversos, cambio de dirección, pivotes, protección del balón, por la espalda, fintar un pivote y pivotar, amagos, etc.

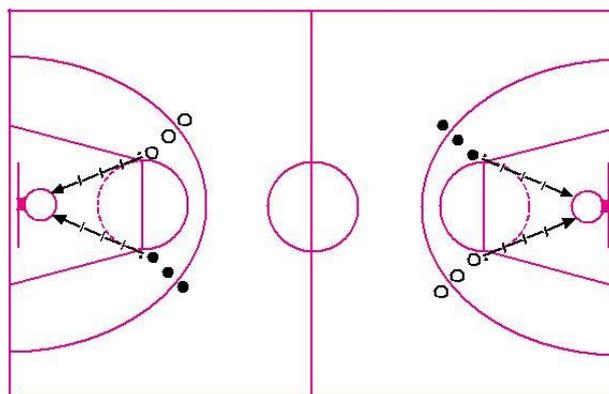
EL LANZAMIENTO

1. Lanzar balones de diferentes pesos, y tamaños, en papeleras, contenedores, círculos, canastas de diferentes alturas etc. Hacerlo desde diferentes distancias.
2. Tirar libremente a canasta.



3. Tirar a canasta desde un banco.
4. Tirar desde círculos dibujados en el suelo y a diferentes distancias, a círculos marcados en la pared. También a círculos hechos con los brazos de otros jugadores.
5. Tiros intentando tumbar conos, golpear otros balones, u otros objetos (parados o en movimiento)
6. Hacer tiros más lejanos de lo normal en el juego.
7. Tiros con pelotas de diferentes tamaños a canastas sin tablero.

8. Tiros a canasta desde diferentes posiciones, (de cara, desde lado derecho, desde lado izquierdo).
9. Tiros a canasta: competición con diferentes valores de las canastas (dos puntos por canasta limpia, 1 punto si el balón toca el aro en la canasta, medio punto si el balón toca el tablero) El equipo que consigue llegar a la cantidad de puntos marcada gana.
10. Competición de tiro delante de la canasta, tirando libremente (un punto por cada canasta). El equipo que consigue más canastas en un cierto periodo de tiempo, gana. La competición puede desarrollarse desde distintas distancias, las del campo de juego, utilizando o no el tablero de la canasta.

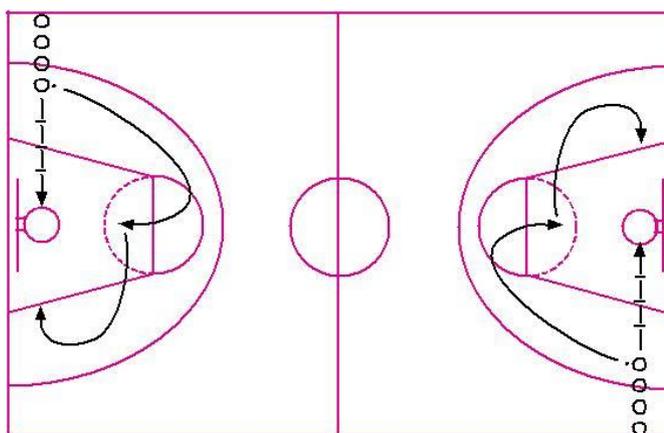


11. Competición de tiros libres. (individual ó por equipos).
12. «Juego del 21»: Dividir a los jugadores en dos equipos, y se alinean en las dos líneas de tiros libres. Ala voz de empezar, el primer jugador tira a canasta (2 puntos por canasta, en caso contrario, el jugador tienen que ir al rebote y tirar de nuevo, consiguiendo un punto sí mete la canasta). El segundo jugador comienza a tirar cuando el primero ha metido su canasta ó ha gastado sus dos tiros disponibles. El equipo que primero consigue llegar a 21 puntos gana.
13. «El juego del mundo»: Se marcan diferentes posiciones de tiro alrededor de la zona (numeradas progresivamente) y se empieza jugar por la más cercana a la canasta. Si, el jugador consigue canasta avanza posiciones (o se queda, sí ha fallado). El jugador que consigue llegar hasta el final de los círculos ha

ganado. (Cuando se falla, el jugador tienen hasta tres intentos, desde cada posición, si falla puede pasar a la siguiente posición).

14. «El triángulo»: Se dividen los jugadores en dos equipos (cada uno con un balón) y se alinean como indica en el diagrama, bajo las dos canastas. Se marcan 3 posiciones de tiro (a la derecha, desde el centro, y a la izquierda) y comienza el ejercicio cuando el entrenador da la señal. El jugador no puede pasar a la siguiente posición hasta que no conseguido la canasta. (Se permiten hasta 3 tiros no consecutivos).

El equipo que pase por las tres posiciones y antes llegue primero a la posición final, gana. No es posible tirar desde una posición si todos los miembros de ese equipo no han conseguido canasta, desde la posición anterior o no han utilizado todos los intentos que tiene disponible cada jugador.



15. Todos los ejercicios de tiro pueden realizarse, con dos manos, una mano, dos manos y en salto, una mano y en salto.
16. Tirar el balón hacia lo alto, atraparlo y tirar a canasta.
17. Mirando a la canasta, lanzar el balón a lo alto, pasar por debajo, girarse, atrapar el balón, girar de nuevo (utilizar el pie de pivote) y tirar a canasta.
18. Tirar a canasta con un ojo abierto y el otro cerrado.

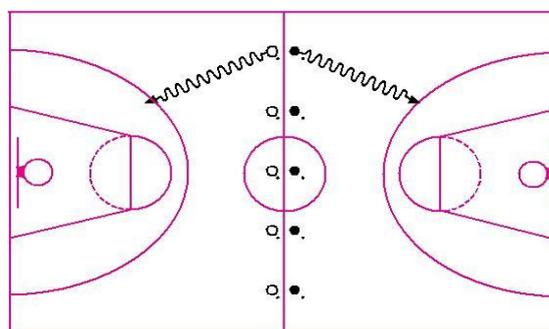
19. Los jugadores de pie alrededor de la línea de tiros libres (cada uno con un balón), de espaldas a la canasta. A la señal del entrenador, los jugadores pivotan (hacia delante o en reverso) y tiran a la canasta.
20. Los jugadores de cara a canasta y con los balones en el suelo. A la señal, tienen que rápidamente coger el balón y tirar a canasta.
21. Los jugadores de cara a canasta, y con el balón detrás de cada uno. A la señal tiran atrapan el balón desde detrás (por debajo de las piernas) y tiran a canasta.
22. Los jugadores de cara a la canasta, sujetando el balón con sus tobillos, a la señal, tienen que saltar y atrapar el balón los manos, para luego tirar a canasta.
23. Tirar estando sobre una sola pierna.
24. Competición de tiros desde la línea de tres puntos.
25. Dejar rodar el balón hacia la canasta, correr a por él, pararlo (con una mano delante y la otra detrás) y tirar a la canasta.
26. Tirar a canasta desde la posición de sentado.
27. Lanzar el balón contra el tablero de la canasta, ir a por el rebote y luego tirar a canasta.
28. Tirar por parejas desde todas las posiciones.
29. Enseñar ejercicios para tirar correctamente, (posición de los pies, peso del cuerpo, correcta extensión de las articulaciones, dar «golpe» muñeca, extensión correcta del brazo) con correcciones analíticas.
30. Competición de tiro de «gancho», a canasta desde cerca.
31. Competición de «pasar y tirar», después de pararse correctamente. Desde la derecha y desde la izquierda y con la mano derecha y la mano izquierda.

REBOTE

La combinación de bote y tiro permite a los jugadores distinguir entre diferentes situaciones durante el juego (cerca de la canasta se debe de tirar inmediatamente, lejos de la canasta se debe de botar para acercarse a ella).

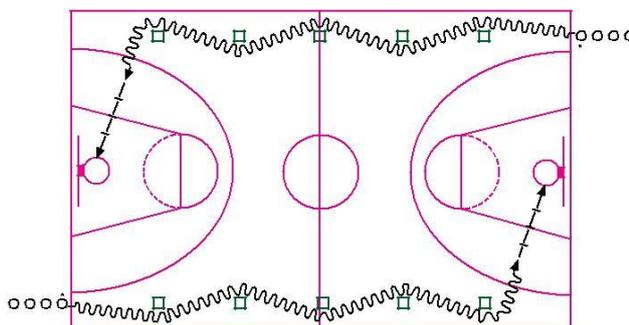
1. «Todos juntos a canasta»: Se dividen los jugadores en dos grupos (cada uno con un balón) y se colocan de pie (espalda con espalda) en el centro del campo (como indica el diagrama). A la señal del entrenador todos los miembros de los equipos empiezan a botar simultáneamente hacia la canasta de los contrarios (a la que ellos está de cara). Aquellos que anoten canasta, regresan rápido al punto de partida, mientras que los que no anoten, tienen tres oportunidades para hacerlo, pero vuelven al punto de partida en cualquier caso.

El equipo que finaliza el juego primero y tiene a todos sus miembros sentados, gana. El juego también puede comenzar desde la posición de sentado, de rodillas, tumbados boca arriba, o boca abajo, y los tiros pueden ser, parada en salto y tiro, parados de paso y tiro o entrada a canasta.

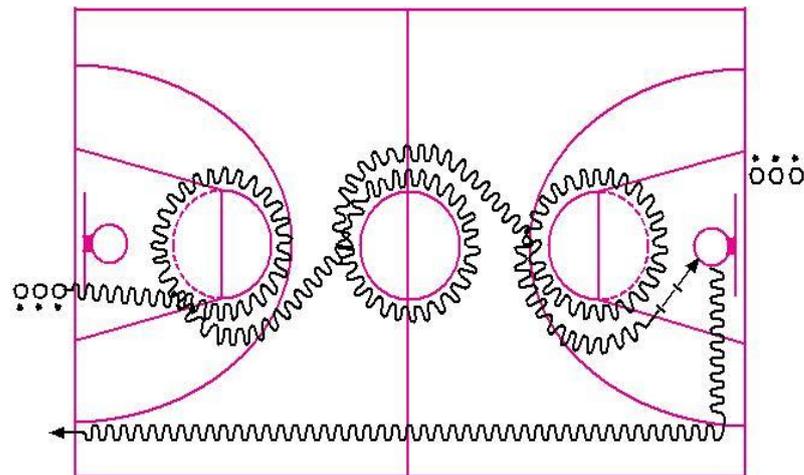
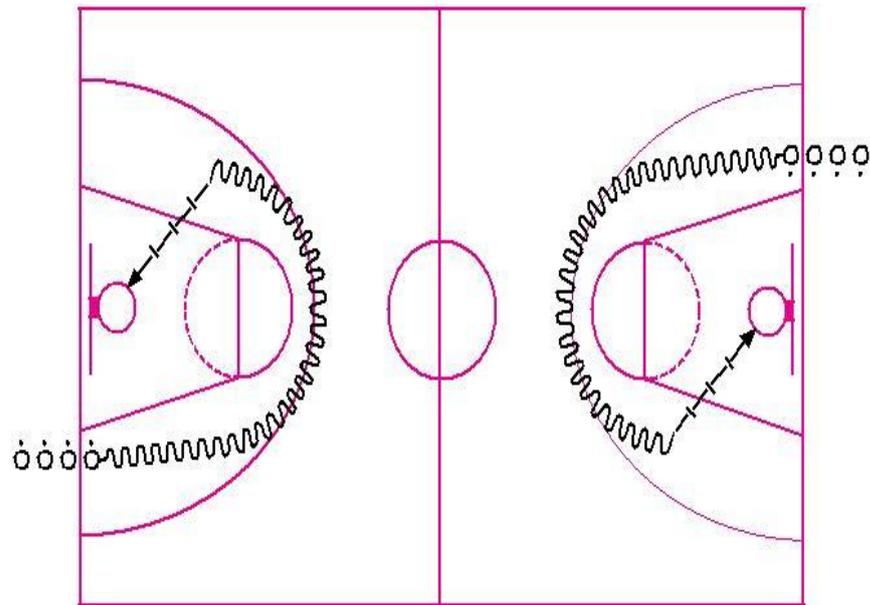


2. El mismo juego, pero con un pivote inicial (frontal o en reverso) a la señal del entrenador. Los jugadores botan y tiran a la canasta contraria de la posición en la que se encuentran

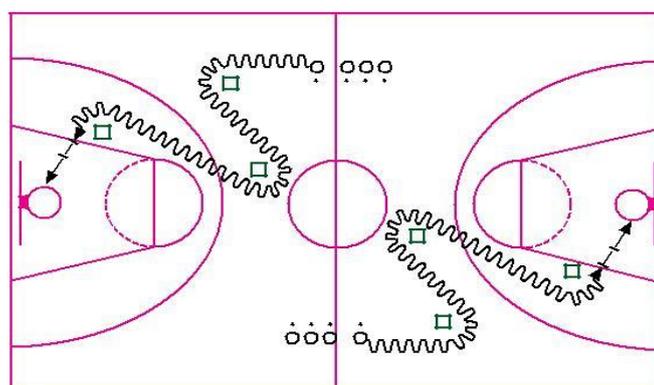
3. «Carreras de relevos, botando y tirando»: Los jugadores se dividen en dos grupos (cada uno con balón). A la señal del entrenador, el primer jugador de cada equipo, comienza a botar, se para y tira a canasta. Si el jugador mete canasta, regresa a toda velocidad a su punto inicial. En caso de que no consiga canasta, tiene tres intentos para conseguirlo. Después de intentarlo tres veces, si no ha metido canasta, regresa también al punto inicial. El equipo que consigue anotar el mayor número de canastas en un periodo de tiempo determinado, gana.
4. La misma carrera de relevos, se puede hacer pero permitiendo solo un intento de tiro a canasta a cada jugador. (El segundo jugador empieza cuando el primero ha tirado.)
5. «Carreras de relevos botando en slalom»: se divide a los jugadores en dos equipos, (cada uno con un balón o un balón para cada equipo).



6. «Juego del círculo»: se divide a los jugadores en dos equipos (un balón cada uno).



7. «Juego de los tres círculos»: se divide a los jugadores en dos equipos.



«Carrera de relevos en slalom en media pista»: se divide a los jugadores (un balón cada uno). A la señal el primer jugador de cada equipo sale botando entre los conos, llega a la canasta, se para y tira. El segundo de la fila, empieza cuando el primero ha cogido su rebote. El equipo que consigue más canastas en un período de tiempo marcado gana.

9. «Carrera de relevos en paralelo»: divide a los jugadores en tres o cuatro equipos (un balón cada uno y se alinean detrás de la línea de fondo. Cuando el entrenador da la señal de salida el primero de cada fila, empieza a botar hacia la canasta contraria, se para y tira (se permiten tres tiros), entonces va a por su rebote y regresa hacia la fila de su equipo, toca al segundo compañero de la fila que sale botando. El equipo que consigue anotar más canasta en un período de tiempo marcado gana. Los tiros pueden ser en parada, parada y tiro, entrada a canasta, utilizando todo tipo de tiros.
10. Botar desde el medio de la pista, cambio de dirección e ir a la canasta desde la derecha y desde la izquierda, con la mano derecha y con la izquierda.
11. Botar desde el medio de la pista (diferentes tipos de salida, autopases, parada y salida botando) y tiro (parada en salto y tiro; para en salto un paso y tiro; entrada a canasta; reverso y entrada a canasta, etc.).
12. Botar desde el medio de la pista pivotar y tiro.
13. Combinación de diferentes tipos de bote y tiro, desde el fondo de la pista y desde el medio de la pista.
14. Salida botando (elegir de cuando en cuando diferentes tipos de salidas) y tiro.
15. Enseñar la técnica de las entradas (dependiendo de la edad de los jugadores)

(ver tabla 18).

Método I

- Correr llevando el balón, contar «1-2» y antes de «3», lanzar el balón hacia lo alto, o por encima de una cuerda atada a dos postes, o en círculo.
- Correr recoger el balón del suelo y lanzarlo después de haber contado hasta dos «sin parar de correr».
- Salir botando hasta un punto marcado en el suelo, «parar» de botar, correr hacia la canasta llevando el balón y tirar (no es importante si al principio los jugadores dan más de dos pasos o comenten alguna vio-lación).
- El mismo ejercicio con el balón sujeto por el entrenador en la línea de tiros libres.
- Ir botando y a la cuenta de tres entrar a canasta (desde la derecha y desde la izquierda, con la mano derecha y con la izquierda).

Método II

- Desde debajo de la canasta sujetando el balón, dar un paso y tirar.
- Empezando más atrás botar, parar, un paso y tirar.
- Empezando todavía más atrás, dos o más botes, parar, un paso y tirar.
- Salir botando e ir hacia la canasta.

Método III

- Desde debajo de la canasta, levantar una rodilla y tirar (desde la derecha levantar la rodilla derecha y desde la izquierda levantar la rodilla izquierda).
- Saliendo un paso más atrás dar un paso y tirar.
- Saliendo dos pasos más atrás dar dos pasos y tirar.
- Botar y tirar a la cuenta de tres.

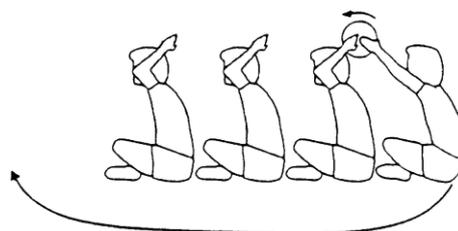
Tabla 18. Ejemplo de métodos progresivos para la enseñanza de las entradas a canasta

L PASE

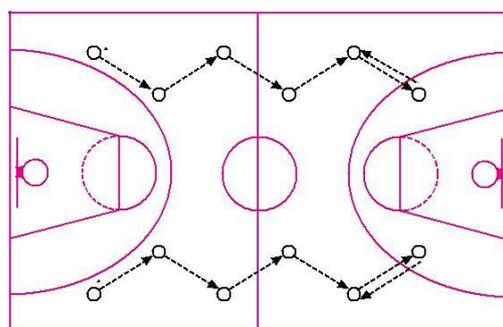
1. Por parejas cada uno con un balón, intercambiar los balones (de pie, de rodillas sentado, tumbado boca arriba o boca abajo).
2. El mismo ejercicio en grupos de tres, cuatro o cinco.
3. Por parejas, lado con lado, hacer la figura de un «8» entre las piernas, intercambiar los balones.
4. Por parejas, cada uno un balón pasarse el balón utilizando todas las posibilidades.
5. El mismo ejercicio en grupos de tres, cuatro o cinco.
6. Igual que en los ejercicios anteriores, gradualmente reducir el número de balones hasta que haya sólo un balón, por cada dos, tres, cuatros y cinco jugadores: pasar el balón y contar cuantos pases se dan en un período

determinado de tiempo.

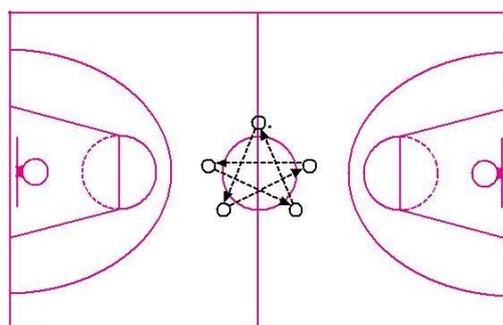
7. Por parejas, (un balón cada pareja): el primero de la pareja camina pidiendo el balón hacia el otro jugador, repetir (sin cometer violaciones de «pasos»).
8. El mismo ejercicio anterior en grupos de tres, cuatro y cinco (andando y corriendo).
9. Por parejas mirándose entre ellos: pasar el balón, fintando un tiro.
10. Por parejas pasar en «salto» (el levantar una mano señalando al compañero que va a pasar el balón y desplazarse lateralmente para atraparlo).
11. Por parejas, lado con lado: pasarse el balón con una mano detrás de la espalda.
12. Por parejas, correr alrededor del círculo, pasar el balón y a la señal del entrenador correr en el sentido contrario.
13. Dividir a los jugadores en dos equipos (un balón para cada equipo) y hacer filas. A la señal, el primero de la fila rueda el balón entre las piernas de los miembros de su equipo, cuando el último recibe el balón sale botando hacia el principio de la fila. Cuando el equipo del jugador que empezó, llega de nuevo al principio de la fila, gana.
14. El mismo juego, pero con los jugadores sentados.
15. El mismo juego girando lateralmente el tronco (de pie y sentados).
16. «El juego del tren»: igual que los juegos anteriores, con la variante de que el balón sale desde atrás y a la señal se va «pasando» hacia delante (el pasador debe de correr al principio de la fila haciendo que el balón se vaya desplazando). El equipo, que primero consigue alcanzar un punto señalado con el balón, gana.



17. «Juego de pases en Zigzag»: Se dividen a los jugadores en dos grupos, tal y como se muestra en el diagrama. A la señal de inicio, los jugadores han de ir pasándose el balón y contar cuantos pases seguidos, pueden darse en un periodo marcado de tiempo.



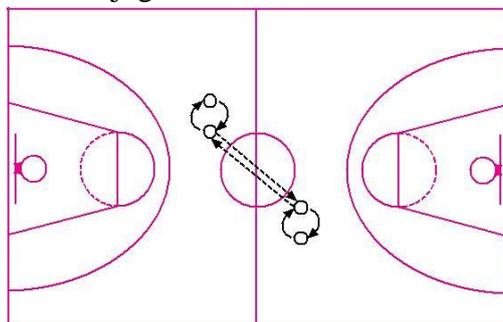
18. «Pases en estrella»: Se colocan los jugadores tal y como se indica en el diagrama (un balón por cada equipo). A la señal de inicio, los jugadores comienzan a pasarse el balón. El equipo que realiza más pases en un periodo de tiempo, gana. Los jugadores no pueden pasar el balón al compañero más cercano.



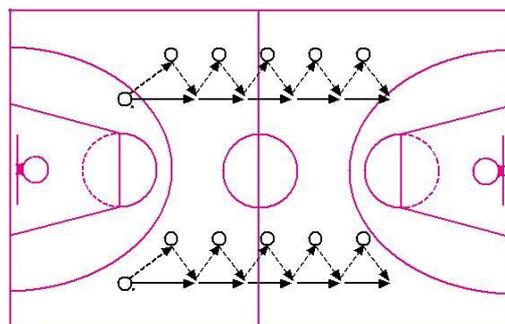
19. «Pases Doble-Estrella»: Igual que el ejercicio anterior, con dos equipos (y dos balones) pasando el balón al mismo tiempo.

20. «Pasar y moverse»:

- Dos filas, cara a cara, se pasa el balón y se va al final de la fila contraria.
- Dos filas, cara a cara, se pasa el balón y se va al final de la propia fila.
- «Pasar y correr»: (En grupos de cuatro), pasar el balón y cambiar de posición con otro jugador.



- Un jugador pasa el balón, al compañero que está enfrente, e inmediatamente se desplaza a recibir el balón en el pase de vuelta.

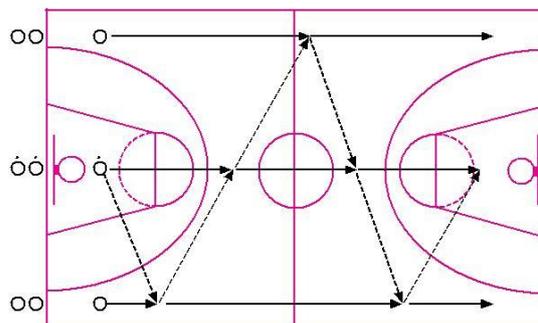


- Los jugadores en un círculo, con un pasador en el centro. El balón se va pasando desde fuera hacia el centro (con cambio de posición después de pasar).
- Los jugadores en un cuadrado, pasan el balón y cambian de posición (en sentido de las agujas del reloj y contrario a las agujas del reloj) y a la señal del entrenador, se cambia de dirección.

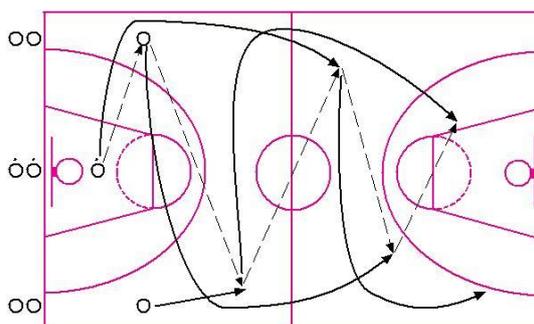
- El mismo ejercicio anterior, cambiando de puesto después de pasar.
21. Dos filas: Pasar el balón y moverse hacia el siguiente jugador.
 22. Dos filas: pasar el balón e irse al final de la propia fila.
 23. Dos filas: pasar el balón y moverse hacia la derecha, el receptor pasa y se mueve a la izquierda.
 24. Ejercicio progresivo para enseñar pases en movimiento (Tic-Tac en grupos de tres, cuatro y cinco):
 - Por parejas (un balón cada pareja), caminar lateralmente e ir pasando el balón.
 - Por parejas, el mismo ejercicio anterior pero corriendo lateralmente.
 - Por parejas, pasar el balón y correr (con los pies hacia delante) Es importante no pasar el balón hacia detrás ó demasiado alto, demasiado bajo, muy fuerte (decir a los jugadores que cuando ellos tienen la posesión del balón, deben de pasar inmediatamente.
 - Por parejas, pasar y correr en todas las direcciones.
 25. Juegos de Tic-Tac, en parejas, hacia la izquierda, hacia la derecha, en el centro del campo (con cambios de dirección, a las señales del entrenador).
 26. Tic-Tac en parejas: contar cuantos pases puede llegar a dar la pareja, antes de llegar a la línea de fondo. Mientras se trabajan los pases es útil, finalizar los ejercicios tirando ó entrando a canasta.
 27. Tic-Tac por parejas, con diferentes objetos colocados por el campo (entrenamiento de la visión de perímetro)
 28. Dos filas en la línea de fondo, sin balón. El entrenador, lanza o rueda el balón o lo

hace botar hacia delante y las parejas han de correr a recogerlo. El jugador que coge el balón se va en Tic-Tac con su pareja.

29. La misma serie en progresión para la enseñanza, en Tic-Tac en parejas, pero utilizando Tic-Tac en grupos de tres, cuatro o cinco.
30. Tic-Tac en grupos de tres con dos balones.



31. Tic-Tac por parejas, en grupos de tres, cuatro, o cinco, empezando desde un rebote.
32. Olas, en grupos de tres, cuatro, o cinco (más abiertas, más cerradas, con bote etc.)



PLANES ORIENTATIVOS PARA LOS ENTRENAMIENTOS

Mayron R (2013)

Estos planes orientativos, son solo una guía para aquellos que trabajan con jugadores de Mini-Basket, con el fin de darles algunas sugerencias para una correcta y progresiva metodología de enseñanza del Mini-Basket.

Primer Plan Orientativo

- Juegos con balón, y otros utensilios, para mejorar el conocimiento del cuerpo, lateralidad, espacio, tiempo, etc.

- Enseñanza del bote, con juegos y ejercicios:
 - Juego del «Imitador».
 - Juego del «Coche».
 - Juego del «Pescador».
 - Juego del «Lobo y el Cordero».
 - Juego de «Atrápalo».
 - Juego de las «Estrellas».
 - Diferentes juegos de relevos.

- Juegos Finales (robar el balón, batalla naval, quitar el pañuelo, etc)



Segundo Plan Orientativo

- Juegos con el balón, y otros utensilios, con el propósito de ayudar a mejorar a estructurar la coordinación, equilibrio, ritmo, etc.
- Enseñanza continúa del bote, con ejercicios y juegos, siguiendo una metodología progresiva.
- Enseñanza del tiro. Competiciones individuales y por grupos.
- Combinación de bote, y tiro, con juegos y ejercicios.

Tercer Plan Orientativo

- Juegos y ejercicios con el balón y otros utensilios, para la mejora progresiva del modelo de cuerpo.
- Mayor trabajo de botes, tiros, combinación de bote y tiro, con competencias, ejercicios y juegos.

- Enseñanza del pase, primero como trabajo de equipo (juegos por parejas, con un balón cada uno, luego otro balón por pareja, relevos, etc.)
- Combinaciones de bote, pase y tiro.
- Juegos finales (competiciones de tiro, circuitos, relevos, etc.)



Cuarto Plan Orientativo

- Juegos con balón, individuales y por pareja, mejorando la coordinación.
- Mayor trabajo de botes, tiro, pase y defensa, con competencias y ejercicios.
- Enseñanza de la defensa (defensa del balón, luego defensa de la canasta).
- Pequeños partidos de 1 contra 1 en todo el campo.

Primer Plan Orientativo

- Juegos con el balón, en estático, en movimiento, por parejas, en grupos de tres, etc.

- Ejercicios combinando el bote y tiro.
- Ejercicios de pase y tiro.
- Ejercicios de 1 contra 1
- Ejercicios de 1 contra 1, con ayuda
- Pequeños partidos de 2 contra 2 en todo el campo.

Segundo Plan Orientativo

- Ejercicios con el balón
- Ejercicios combinando el bote y el tiro.
- Ejercicios de tiro (competiciones individuales y por equipos)
- Pases en movimiento (Tic-Tac por parejas y tríos)
- 1 contra 1 en todo el campo, medio campo, cercanos a canasta.

Tercer Plan Orientativo



- Cinco minutos de juego libre (botando y tirando libremente)
- Juegos de bote (correr y perse-guir, cuatro esquinas, 3 círcu-los, relevos etc.)
- Juegos de Tiro (individuales, desde diferentes posiciones y por equipos, con diferentes marcadores)
- Ejercicios combinando botes, pases, tiro y defensa.
- Pequeños partidos 1 contra 1, 1 contra 1 con ayuda, 2 contra 2, 2 contra 2 con ayuda y 3 contra 3 libre.

Cuarto Plan Orientativo

- Cinco minutos de juego libre.
- Utilizando ejercicios enseñar a botar, tirar, combinación de bote y tiro.

- Ejercicios e pases en movimiento (ida y vuelta).
- Desde 1 contra 1, hasta 3 contra 3, libre.
- 5 contra 5 todo el campo, libre (sin posiciones concretas).

Quinto Plan Orientativo

- Ejercicios de manejo de balón.
- Ejercicios todo el campo de 1 contra 1, 2 contra 2, 3 contra 3, libre.
- Ejercicios para desmarcarse, línea lateral, línea de fondo, salto entre 2, saques de banda.
- 3 contra 3, y 3 contra 3 cerca de la canasta.
- 5 contra 5, libre.

Sexto Plan Orientativo

- Cinco minutos de juego libre.
- Ejercicios para botar, tirar, pasar.
- Ejercicios con número impar de jugadores (solo ida, ida y vuelta).
- 3 contra 3 libre.
- 3 contra 3 libres sin botes.
- 5 contra 5 libres.

Primer Plan Orientativo

- Cinco minutos de juego libre.
- Juegos con balón.
- Ejercicios de botar y tirar (de aprendizaje y competencias).
- Ejercicios de botar, pasar y tirar (en grupos de 2, 3 4 y 5).
- 3 contra 3 libre.
- 5 contra 5, aprendizaje del juego cerca de la canasta.
- 5 contra 5 todo el campo (pasar e irse por parejas).

Segundo Plan Orientativo

- Cinco minutos de juego libre.
- Ejercicios de manejo de balón, individuales y por parejas.
- Ejercicios de bote por todo el campo con cambios de mano, cambios de dirección, reversos, pivotes, cambios de velocidad, etc.
- Tiro saltando, un paso y tiro (entrada a canasta, etc.).
- Pases con defensas (2 contra 1, 3 contra 2, etc.).
- Pequeño partido 5 contra 5.

Tercer Plan Orientativo

- Cinco minutos de juego libre.

- Ejercicios de manejo de balón.
- Ejercicios para botar, tirar, pasar y sus combinaciones.



- Ejercicios de defensa.
- Ejercicios desde 1 contra 1, hasta 3 contra 3.
- 3 contra 3 libre y 3 contra 3 por posiciones.
- Ejercicios desde 5 contra 5 libre, hasta 5 contra 5 organiza-do.
- Partido 5 contra 5 (con tiempo o marcador li