

18. CONSIDERACIONES SOBRE LA CONCEPTUALIZACIÓN DE LA TOMA DE DECISIÓN EN BALONCESTO.

I, Refoyo,; J, Sampedro.; M, Sillero; J, Calleja

Facultad de C.C. de la Actividad Física y el Deporte. I.NE.F. U.P.M
Instituto Vasco de Educación Física. U.P.V.

Ignacio.refoyo@upm.es

Resumen

Uno de los aspectos que interesan en los procesos de entrenamiento y aprendizaje en el baloncesto, es el diseño de programas adecuados para el entrenamiento de la toma de decisión. Dentro de este ámbito, este grupo de investigación ha realizado varios estudios sobre algunas variables que afectan a dicha toma de decisión, incluyendo estudios de carácter fisiológico (Refoyo, I. 2001), de aspectos de capacidad visual (Sillero, M. 2003), y aspectos de aprendizaje. En esta comunicación presentamos una propuesta de análisis sobre los procesos mentales que pueden realizar los jugadores/as en las acciones de juego. La conceptualización de esos procesos mentales puede ayudarnos a realizar unos programas de entrenamiento mas eficientes acordes con las capacidades de resolución de los propios jugadores/as.

Basándonos en la teoría híbrida del control motor de Smicht (Ruiz, L.M. y S. Bañuelos, F., 1997), hemos diseñado una teoría similar sobre los aspectos de decisión en lugar de ejecución. En función de esta teoría se pueden determinar unas situaciones tipo en cada entrenamiento y competición, con un rango de opciones posibles ante esas situaciones de juego. El diseño de situaciones estandarizadas es determinante para el análisis de las tomas de decisión en acciones de juego. De esta forma, hemos desarrollado seis mapas de decisiones posibles para situaciones de juego: tres de ellas para el jugador con balón y sus defensas, en función del objetivo a conseguir (consecución del tanto, progresar el balón o mantener la posesión del balón; Bayer, 1986); una de ellas para valorar las acciones del jugador atacante sin balón y sus defensas; otra para el análisis de las situaciones colectivas de bloqueo directo y una última para valorar situaciones de bloqueo indirecto.