

**Resumen Tesis Doctoral 1**

**ANÁLISIS DE LA PARTICIPACIÓN DEL JUGADOR CON BALÓN EN ETAPAS DE FORMACIÓN EN BALONCESTO (14-16 AÑOS) Y SU RELACIÓN CON LA AUTOEFICACIA**

*Enrique Ortega Toro*

Universidad Católica de Murcia. España

eortega@pdi.ucam.edu

El objetivo general del presente trabajo de investigación es conocer si se realiza un uso adecuado de la competición en etapas de formación (14-16 años), desde el punto de vista de la participación de los jugadores en la competición como desde su aspecto psicológico.

La muestra objeto de estudio estaba formada por 182 jugadores participantes en la fase final del campeonato de Andalucía de la temporada 2000-2001. Debido a factores metodológicos, el presente trabajo de investigación se dividió en dos estudios:

ESTUDIO I: Análisis de la participación del jugador con balón en baloncesto en la etapa cadete. Mediante metodología observacional se elaboró un análisis descriptivo de las acciones que realiza el jugador con balón, y se compara con la propuesta realizada por los jueces expertos.

ESTUDIO II: Relación entre la participación del jugador con balón en la competición y su nivel de autoeficacia. A partir del cuestionario de Autoeficacia física General de Godoy y colaboradores (1992), y el de elaboración propia de Autoeficacia específica para jugadores de baloncesto, se analizó el nivel de autoeficacia percibida por el jugador y se relaciona con los datos obtenidos en el estudio I.

Las conclusiones señalan que: a) existen muy pocos jugadores en categorías de formación que durante la competición muestren un grado de participación con la posesión del balón adecuado para un correcto proceso de formación; b) la forma de juego desarrollada mayoritariamente por los equipos, se basa en una especialización temprana que atenta contra la formación genérica y polivalente que debería prevalecer en estas edades; c) existe una estrecha relación entre la participación del jugador con balón en categorías de formación y el nivel de autoeficacia específica que muestra cada uno de ellos, de manera que aquellos jugadores que participan de una forma más activa muestran niveles más altos de autoeficacia.