



# ANÁLISIS DE LAS VARIABLES PEDAGÓGICAS EN TAREAS DE SMALL SIDED GAMES Y FULL GAME EN BALONCESTO

## ANÁLISE DAS VARIÁVEIS PEDAGÓGICAS NAS TAREFAS DE SMALL SIDED GAMES E FULL GAME NO BASQUETEBOL

### ANALYSIS OF THE PEDAGOGICAL VARIABLES IN SMALL SIDED GAMES AND FULL GAME TASKS IN BASKETBALL

María Reina

Universidad de Extremadura, Cáceres, Espanha  
Email: mreinaro@alumnos.unex.es

Sergio González

Universidad de Extremadura, Cáceres, Espanha  
Email: sgonex@unex.es

María Cañadas

Universidad de Murcia, Murcia, Espanha  
Email: mariacanas@um.es

Sergio José Ibáñez

Universidad de Extremadura, Cáceres, Espanha  
Email: sibanez@unex.es

#### RESUMEN

Durante las sesiones de entrenamiento es habitual reducir el número de jugadores en las tareas. Estas situaciones de juego (SJ) se definen como Small Sided Games (SSG) y despiertan un gran interés dentro del ámbito deportivo. Este estudio tiene como objetivo analizar las variables pedagógicas y sus diferencias entre los Small Sided Games y el Full Game (FG) en un equipo de categoría U16. Tras un análisis descriptivo de las tareas, se identificaron relaciones y asociaciones entre la SJ y todas las variables. La SJ 2x2 se relacionó con tareas de Defensa, Juegos Simples y Complejos Específicos. La SJ 3x3 con tareas de Ataque y Juegos Complejos Específicos. Las SJ de 4x4 y 5x5 con trabajo Mixto y Situaciones más complejas. A medida que aumenta la complejidad de la SJ se utilizan contenidos de ataque. Además, en cuanto al Medio de Entrenamiento se utilizan situaciones más jugadas en SSG y complejas en FG.

**Palabras clave:** Baloncesto; Entrenamiento; Small Sided Games; Full Game; Variables Pedagógicas.

#### RESUMO

Durante as sessões de treinamento é habitual reduzir o número de jogadores nas tarefas. Essas situações de jogo (SJ) são definidas como Small Sided Games (SSG) e despertam grande interesse no âmbito esportivo. O objetivo deste estudo é analisar as variáveis pedagógicas e suas diferenças entre os Small Sided Games e o Full Game (FG) em uma equipe de categoria U16. Após uma análise descritiva, foram identificadas relações e associações entre o SJ e todas as variáveis. A SJ 2x2 esteve relacionado com as tarefas de Defesa, Jogos Simples e Complexos Específicos. A SJ 3x3 com as tarefas de Ataque e com Jogos Complexos Específicos. Enquanto o 4x4 e 5x5 com o trabalho misto e com o Esporte. Na medida em que aumenta a complexidade da SJ, utiliza jogos de ataque. Além disso, quanto ao Método de Treinamento ele utiliza mais situações de jogos em SSG e situações reais em FG.

**Palavras-chave:** Basquete; Treinamento; Small Sided Games; Full Game; Variáveis Pedagógicas.



## ABSTRACT

During training sessions, it is usual to reduce the number of players in the tasks. These Game Situations (GS) are defined as Small Sided Games (SSG) and arouse a great interest within the sports field. The objective of this study is to analyze the pedagogical variables and their differences between Small Sided Games and the Full Game (FG) 1n a U16 team. After a descriptive analysis, relationships and associations between the SJ and all the variables were identified. The GS 2x2 was related to Defense tasks and Specific Complex Games. The GS 4x4 and 5x5 with Attacking Collective Behaviors. It is confirmed that, the analyzed coach, a measure that increases the complexity of the GS uses attack contents. In addition, regarding the Training Medium, he uses more situations played in SSG and real situations in FG.

**Keywords:** Basketball; Training; Small Sided Games; Full Game; Pedagogical Variables.

## INTRODUCCIÓN

En la tarea de entrenamiento los entrenadores definen y plasman todas las intenciones para el desarrollo de los objetivos deportivos mediante la práctica de los contenidos deportivos. En ellas, se implementan de forma implícita y explícita las concepciones metodológicas que el entrenador tiene sobre el entrenamiento deportivo (IBÁÑEZ; FEU; CAÑADAS, 2016). La experiencia de los entrenadores les permite diseñar, seleccionar y evolucionar las agrupaciones de los deportistas durante el entrenamiento para conseguir los objetivos de aprendizaje deseados (CLEMENTE; MARTINS; MENDES, 2015). Todos los entrenadores proponen tareas durante sus entrenamientos con independencia del posicionamiento metodológico que desarrollen para llevar a cabo sus objetivos y del perfil de entrenador en el que se posicionan. Analizar las tareas de entrenamiento colaborará en la obtención de información objetiva que permita contrastar el posicionamiento metodológico utilizado por el entrenador y su perfil con la intervención práctica real (IBÁÑEZ; FEU; CAÑADAS, 2016).

Durante el proceso de entrenamiento los entrenadores manipulan una serie de variables que permiten diseñar las tareas. Gracia y colaboradores (2014) afirman que, durante el entrenamiento, es común reducir el número de jugadores de cada equipo, así como el tamaño de la zona de juego o de la pista. Este tipo de situaciones se conocen como juegos modificados, más concretamente las situaciones

reducidas se definen como *Small Sided Games* (SSG) y la situación más real de juego, *Full Game* (FG). Esta modalidad de tareas de entrenamiento despierta cada vez más interés en la comunidad científica y deportiva.

Los SSG son situaciones reducidas de entrenamiento que pretenden recoger la esencia de un juego deportivo, manteniendo la problemática del mismo y exagerando los principios tácticos. Gracias a estas características los SSG son habitualmente usados por los entrenadores para desarrollar las habilidades técnico-tácticas, siendo ampliamente utilizados en el ámbito deportivo. También, es muy frecuente la utilización de los SSG con el objetivo de desarrollar la capacidad condicional del jugador, siendo un método tan efectivo como el entrenamiento interválico (HILL-HAAS et al., 2009). Este método alternativo, tiene la ventaja de que permite trabajar a la vez aspectos técnico-tácticos y físicos, aportando al entrenamiento una mayor especificidad.

Los SSG incorporan habilidades, movimientos específicos del deporte, a intensidades suficientes para promover adaptaciones aeróbicas por lo que se están aplicando cada vez más en deporte profesional. A menudo, son empleados por entrenadores basados en la premisa de que los mayores beneficios de capacitación deben ocurrir cuando el entrenamiento simula un movimiento específico con los patrones y las demandas fisiológicas del deporte. Actualmente, hay relativamente poca información sobre cómo se puede utilizar los SSG para mejorar las capacidades físicas y técnicas y habilidades



tácticas en deportes de equipo (HALOUANI et al., 2014). Además, Halouani y colaboradores (2014) afirman que son muy utilizados en fútbol, ya no solo para mejorar la interacción entre los jugadores y para desarrollar habilidades técnicas y tácticas.

Para el análisis del entrenamiento se atiende a multitud de variables que condicionan de una u otra forma las tareas y el aprendizaje de los jugadores. Estas variables son Pedagógicas, de Carga Externa, Organizativas y de Carga Interna (IBÁÑEZ, 2009). Para que el trabajo del entrenador tenga la calidad necesaria para caracterizar, organizar y estructurar las tareas, se debe incluir, al menos, una serie de datos de la sesión y un conjunto sustancial de Variables Pedagógicas y Variables Organizativas.

Autores como Ibáñez (2002) plantean la necesidad de diagnosticar el entrenamiento deportivo con el objetivo de valorar la eficacia de los entrenamientos. Cañadas y colaboradores (2010) afirman que la influencia que el entrenamiento deportivo tiene en el proceso formativo del joven jugador de baloncesto tiene una importancia vital. La consideración de principios pedagógicos a la hora del diseño de las sesiones de entrenamiento lleva a que éstas se desarrollen en un entorno que asegure la formación integral de los jugadores. El entrenamiento deportivo, como proceso de enseñanza-aprendizaje, lleva a la incorporación de la Pedagogía a este ámbito (IBÁÑEZ, 2002). Cañadas y colaboradores (2010) registran las variables Pedagógicas a través del programa “PyC Basket” y éstas son: Medios de entrenamiento, Situación de Juego, Fase de Juego y Contenidos de entrenamiento.

Para colaborar en el análisis del entrenamiento que realizan los entrenadores Ibáñez y colaboradores (2016) propone un sistema integral de todas las variables que se producen en el desarrollo de las tareas del entrenamiento, SIATE. El SIATE es un sistema metodológico para registrar y posteriormente analizar los diferentes factores que inciden en el proceso de entrenamiento deportivo en deportes colectivos. Como sistema de registro posee cinco características básicas: la universalidad,

normalización, modulabilidad, flexibilidad y adaptabilidad.

Tras el análisis de la literatura se constata la escasez de trabajos que estudian de forma integral los *Small Sided Games* y el *Full Game* durante el entrenamiento. Por ello, se pretende valorar el entrenamiento, analizando variables pedagógicas registradas en cada tarea de entrenamiento, comparando *Small Sided Games* (2x2, 3x3 y 4x4) con el *Full Game* (5x5). Su estudio ofrecerá un mayor conocimiento, favoreciendo la realización de programas adecuados de entrenamiento técnico-táctico como físico, pudiendo llegar a integrar la formación de jugador.

## METODOLOGÍA

Según Montero & León (2007) el diseño de esta investigación correspondió a un estudio empírico con metodología cuantitativa, descriptivo mediante un código arbitrario de observación construido previamente, y natural, pues se estudia una variable independiente sin la intervención del investigador. Además, se clasificó como un estudio ex post facto, debido a la imposibilidad de manipular la variable independiente y por tanto se centra única y exclusivamente analizar las relaciones de las variables.

## Participantes

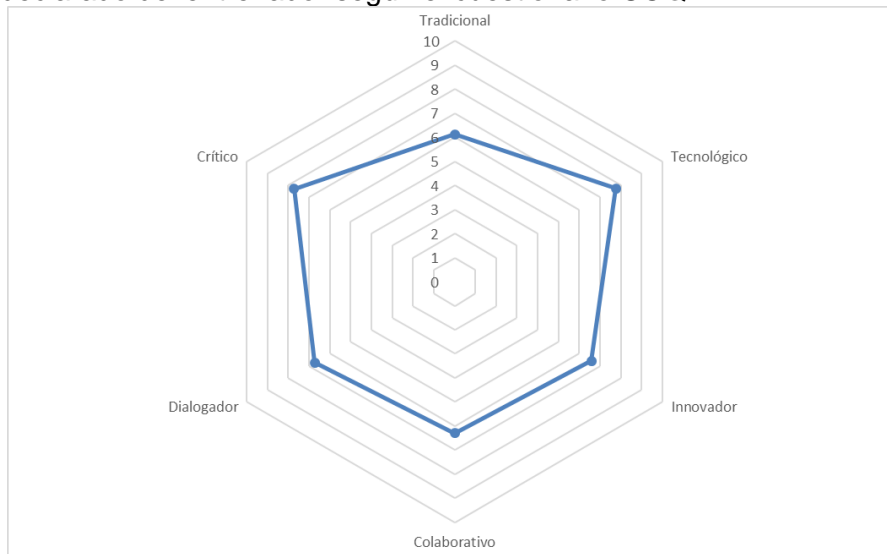
Se analizó a un entrenador de un equipo de baloncesto en categoría de formación. El perfil declarado del entrenador se obtuvo a través del COQ (Coach Intervention Questionnaire) (FEU et al., 2007), (Figura 1). Se aprecia que el entrenador que participa en el estudio es predominantemente “Tecnológico” (7.75), y “Crítico” (7.71). Los participantes fueron 10 jugadores de baloncesto españoles de categoría U16 con una media de  $187 \pm 3.14$  meses de edad, una altura de  $185 \pm 8.9$  cm, un peso de  $68 \pm 7.18$  kg y una experiencia de  $5 \pm 1.93$  años como jugador de baloncesto. Todos los participantes en el estudio y sus responsables legales (Padres/Madres/Tutores) firmaron un



consentimiento informado en el que se les proporcionaba información acerca del objetivo y

procedimiento de la investigación y mediante el cual aceptaban participar en el estudio.

**Figura 1 – Perfil declarado del entrenador según el cuestionario COQ**



**Nota:** construcción de los autores

## Muestra

Un total de 63 entrenamientos fueron analizados, registrándose un total de 385 tareas de entrenamiento, de las cuales se analizaron 122 unidades estadísticas que correspondieron a todas las tareas en las que se realizaban *SSG* y *FG* durante la temporada 2014/15.

## Variables

Variable Independiente: Situación de Juego. Representa el número de jugadores que participan y la forma en que se relacionan en la tarea. Las situaciones de juego 2x2, 3x3 y 4x4 se consideran *Small Sided Games*, mientras que el 5x5 *Full Game*.

## Variables Dependientes:

## Variables Pedagógicas

Las variables pedagógicas son aquellas que ofrecen información al profesor y al entrenador sobre las características de la tarea, contenido que se desea trabajar durante la actividad, tipo de actividad, relación entre los deportistas y explican cómo se ha de desarrollar organizar/estructurar la tarea. Dentro del grupo

de Variables Pedagógicas, que definen una tarea se identifican diez: i) Descripción de la Tarea, ii) Representación Gráfica; iii) Objetivos o Consignas para los deportistas de la Fase de Ataque; iv) Objetivos o Consignas para los deportistas en Fase de Defensa; v) Situación de Juego; vi) Fase de Juego; vii) Tipo de Contenido; viii) Contenido Específico; ix) Medio de Iniciación al Entrenamiento; x) Nivel de Oposición. Algunas de ellas, por su naturaleza subjetiva y explicativa, son complejas para la utilización en investigación (i, ii, iii, iv), pero son de gran utilidad para los entrenadores. Se trata de variables de naturaleza cualitativa, categóricas, que precisaran de un análisis de acuerdo a sus características. Estas variables fueron definidas por Ibáñez y colaboradores (2016) a partir del diseño del programa de análisis de tareas SIATE.

- Fase de Juego. La Fase de Juego (FJ) en la que se encuentra un equipo en deportes invasión la determina, habitualmente, la posesión del balón. Cuando un equipo está con la posesión del balón, está en la fase de ataque, y si no la tiene estará en la fase de defensa. Habitualmente, para definir las fases de una tarea se distinguen las siguientes categorías: i) Ataque; ii) Defensa; iii) Fase Mixta



(aquellas en las que los entrenadores quieren trabajar ambas fases de juego). También hay otra serie de tareas de entrenamiento en las que no se trabaja ninguna de las fases de juego, pero que son precisas categorizar. Nos referimos a: iv) actividades de calentamiento; v) actividades de preparación física; actividades de recuperación; actividades de evaluación.

- Tipo de Contenido. Los contenidos de entrenamiento se clasifican de forma genérica en primer lugar en Tipo de Contenido (CONT-G) para poder conocer con precisión lo que cada entrenador trabaja. Siguiendo la clasificación que realizó (Ibáñez, 2002) en su Diseño Curricular Base para la Enseñanza del Baloncesto, se extrae el grupo de contenidos, o familia de contenidos, que puede ser aplicable a los Deportes de Invasión. Estos contenidos se agrupan en contenidos individuales, grupales y de equipo, tanto para el desarrollo de los contenidos de la fase de ataque y defensa, así como para las conductas tácticas y gestos técnicos. Igualmente, se incluyen en esta variable los tipos de actividades que se desarrollan durante el entrenamiento que no trabajan de forma específica contenidos deportivos. Las categorías de los tipos de contenidos serían: i) Conductas Táctico-Técnicas Individuales de Ataque (CTTIA); ii) Conductas Táctico-Técnicas Individuales de Defensa (CTTID); iii) Gestos Técnico-Tácticos Individuales de Ataque (GTTIA); iv) Gestos Técnico-Tácticos Individuales de Defensa (GTTID); v) Conductas Táctico-Técnicas Grupales de Ataque (CTTGA); vi) Conductas Táctico-Técnicas Grupales de Defensa (CTTGD); vii) Gestos Técnico-Tácticos Grupales de Ataque (GTTGA); viii) Gestos Técnico-Tácticos Grupales de Defensa (GTTGD); ix) Conductas Táctico-Técnicas Colectivas de Ataque (CTTCA); x) Conductas Táctico-Técnicas

Colectivas de Defensa (CTTCD); xi) Gestos Técnico-Tácticos Colectivos de Ataque (GTTCA); xii) Gestos Técnico-Tácticos Colectivos de Defensa (GTTCD).

- Contenido Específico. Los Contenidos Específicos (CONT-E) de cada deporte deben estar recogidos en los Diseños Curriculares Base que cada modalidad deportiva ha debido desarrollar con el paso del tiempo. Estos contenidos específicos pertenecerán a cada una de las tipologías anteriormente presentadas. Por tanto, un estudio detallado del deporte permitirá a los entrenadores tener una visión global de todos los contenidos que pueden enseñar y entrenar. El grupo de investigación GOERD ya ha definido una serie de propuestas de clasificación para estas modalidades deportivas.
- Medio de Iniciación al Entrenamiento. Los Medios para la Iniciación al Entrenamiento (MIE) son el tipo de actividad que propone el entrenador/profesor en las sesiones. Siguiendo la definición de (Ibáñez et al., 1999), los medios para la iniciación deportiva son aquellas actividades motrices deportivas que sirven a los entrenadores y profesores para el desarrollo de unos contenidos técnicos y tácticos, cuyo objetivo es conseguir la iniciación en una modalidad deportiva. A partir del trabajo de estos autores distinguimos los siguientes medios de entrenamiento: i) Ejercicio de Aplicación Simple; ii) Ejercicio de Aplicación Complejo; iii) Juego Simple Inespecífico; iv) Juego Simple Específico; v) Juego Complejo Inespecífico; vi) Juego Complejo Específico; vii) Predeporte o Deporte Adaptado/Reducido; viii) Deporte; ix) Competición; x) Práctica Mental.
- Nivel de Oposición. El Nivel de Oposición (NO) en el diseño de tareas de



entrenamiento es fundamental para el correcto aprendizaje de los deportistas. Aún lo es más, cuando se emplean metodologías activas y participativas enmarcadas en la Teoría Interaccionista (SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2014), que emplean los conceptos básicos del Teaching Games for Understanding (TGfU) (BUNKER; THORPE, 1982). Por ello, es necesario conocer el grado de oposición previsto para cada tarea y que el entrenador ha modulado. Se plantea un sistema de cinco categorías: i) sin oposición, ii) con obstáculos estáticos, iii) con obstáculos dinámicos, iv) con oposición modulada; v) con oposición.

Las tareas de entrenamiento en los deportes de equipo pueden ser complejas. Por ello, a veces es difícil definir una sola fase de juego, un solo contenido a trabajar, un solo espacio. A pesar de ello, los entrenadores deben priorizar en cada tarea el concepto que predomina sobre los demás. Sólo así se podrá establecer un sistema de categorías que permitan el análisis del entrenamiento.

### **Instrumentos y materiales**

Se elaboró una hoja de observación para recoger las sesiones de entrenamiento. Una vez registradas fueron codificadas mediante el SIATE. Para realizar el análisis estadístico se empleó el programa informático SPSS 21.

### **Procedimiento**

Las sesiones de entrenamiento constaban de una hora y media cada una, se recogieron todas las tareas de entrenamiento mediante observación. Una vez terminada la sesión, los datos recogidos se pasaban a una hoja Excel, a partir de la cual se realizó la codificación de las

tareas mediante el SIATE. Tras un análisis descriptivo se identificaron las relaciones y asociaciones. Todas las sesiones de entrenamiento fueron registradas por el observador, y cotejadas con el entrenador para una correcta catalogación.

### **Análisis estadístico**

En primer lugar, se realizó un análisis descriptivo de las variables según la Situación de Juego, es decir, se mostrarán las características descriptivas de la muestra (frecuencias y porcentajes) de forma muy visual. Posteriormente se realizó un análisis exploratorio mediante las pruebas de asunción de criterios. Se han realizado las pruebas de contraste del supuesto de Normalidad (Prueba de Kolmogorov-Smirnov), de contraste del supuesto de Aleatorización (Prueba de Rachas) y de contraste del supuesto de Homocedasticidad (Prueba de Levene) para establecer el modelo de contrastación de la hipótesis adecuado (FIELD, 2009). Por la naturaleza cualitativa de los datos, se estableció un modelo de contraste de hipótesis no paramétrico. Por consiguiente, se llevó a cabo un análisis relacional para estimar la asociación entre las variables (*Chi cuadrado* y la *V de Cramer*). Por último, se interpretó el grado de asociación a través de los Residuos Tipificados Corregidos (*RTC*) ( $>|1,96|$ ). Aquellas variables cuya asociación es significativa se han complementado visualmente con los gráficos que aportan los análisis de correspondencia (FIELD, 2009).

## **RESULTADOS**

En primer lugar, se exponen los resultados obtenidos al realizar el análisis descriptivo de las variables cualitativas según la situación de juego.



**Tabla 1 – Resultados descriptivos de las variables cualitativas**

		Situación de Juego							
		2X2		3X3		4X4		5X5	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Fase de Juego	Ataque	2	9,1	12	57,1	1	4	7	13
	Defensa	16	72,7	9	42,9	1	4	4	7,4
	Mixto	4	18,2			23	92	43	79,6
Tipo de Contenido	GTTIA					2	8	1	1,9
	GTTID	4	18,2	1	4,8				
	CTTID			2	9,5				
	CTTGA	7	31,8	11	52,4				
	CTTGD	2	9,1	1	4,8			2	3,7
	CTTCA					23	92	43	79,6
	CTTCD	9	40,9	6	28,6			8	14,8
Medio	JSI							1	1,9
	JCI					1	4	6	11,1
	JSE	7	31,8			2	8		
	JCE	15	68,2	21	100	4	16	13	24,1
	Predeporte					9	36	3	5,6
	Deporte					9	36	31	57,4
Nivel Oposición	Oposición	22	100	21	100	25	100	51	5,6
	Oposición modulada							3	94,4

**Nota:** construcción de los autores

Se observa como existe un mayor porcentaje de contenidos de defensa en las situaciones más reducidas mientras que se dan un mayor número de tareas de ataque en situaciones más complejas. En cuanto el medio de juego utilizado es más complejo cuando la situación de juego es más real.

En los resultados del análisis relacional (tabla 2) se identifica la existencia de relaciones entre todas las variables con la Situación de Juego a excepción del Nivel de Oposición, ya que fue el mismo en todos los casos.

**Tabla 2 – Resultados correspondientes a la relación y asociación de variables con la situación de juego**

Situación de Juego*	Chi-cuadrado	gl	p	V de Cramer	p
Fase de Juego	84,486	6	.000 *	.588	.000 *
Tipo de Contenido	114,658	18	.000 *	.560	.000 *
Contenido Especifico	256,983	60	.000 *	.838	.000 *
Medio	104,290	15	.000 *	.534	.000 *
Nivel de Oposición	3,873	3	.276	.178	.276

\* $p < .05$

**Nota:** construcción de los autores

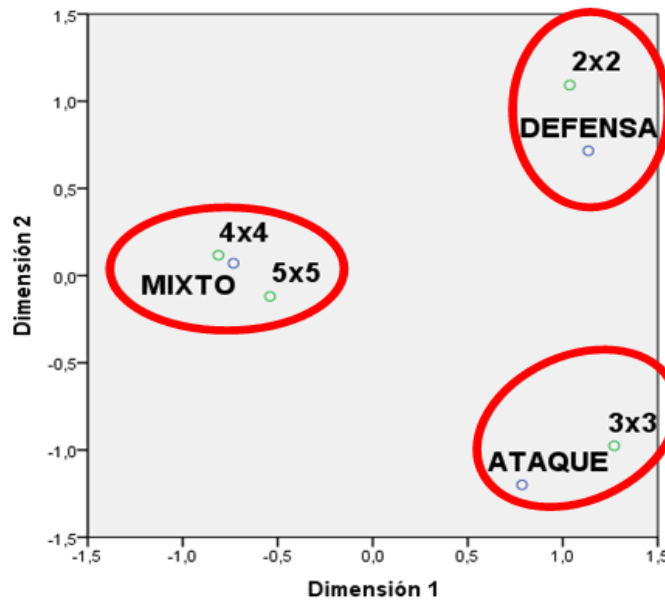
A continuación, se muestran gráficamente las asociaciones encontradas mediante el análisis de correspondencia.

En la figura 2 se muestra la asociación existente entre el trabajo realizado en las

Situaciones de Juego de 2x2 con la Fase de Juego de Defensa ( $RTC = 5,8$ ), el 3x3 con la Fase de Juego de Ataque ( $RTC = 5,1$ ) y el 4x4 y 5x5 con la Fase de Juego Mixta. ( $RTC = 3,9$  y  $RTC = 4,4$  respectivamente).



Figura 2 – Fase de juego

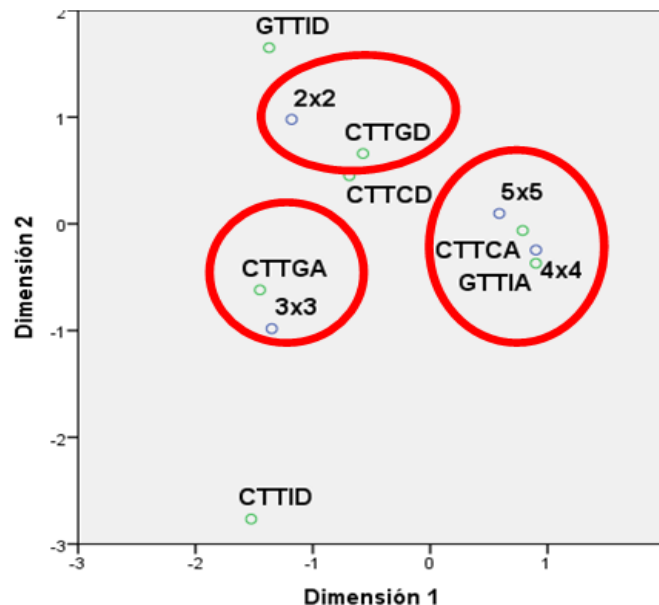


Nota: construcción de los autores

En la figura 3 se muestra la asociación existente entre el trabajo realizado en las Situaciones de Juego de 2x2 con el Tipo de Contenido CTTGD ( $RTC = 2,5$ ), el 3x3 con el

Tipo de Contenido CTTGA ( $RTC = 5,3$ ) y el 4x4 y 5x5 con el Tipo de Contenido CTTCA. ( $RTC = 4,3$  y  $RTC = 5$  respectivamente).

Figura 3 – Tipo de Contenido



Nota: construcción de los autores

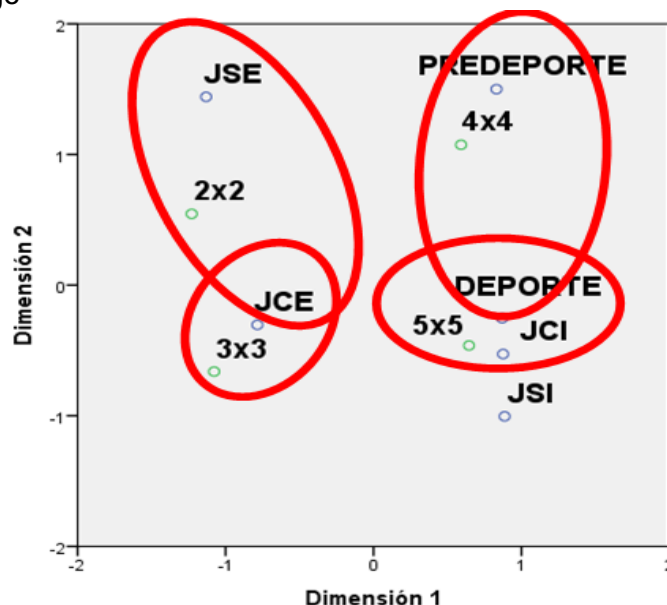
En la figura 4 se muestra la asociación existente entre el trabajo realizado en las Situaciones de Juego de 2x2 con los Medios JSE ( $RTC = 4,8$ ) y JCE ( $RTC = 2,6$ ), el 3x3 con el

Medio JCE ( $RTC = 5,7$ ), el 4x4 con los Medios Predeporte ( $RTC = 4,9$ ) y Deporte ( $RTC = 4$ ) y 5x5 con el Medio Deporte ( $RTC = 5,2$ ).





Figura 4 – Medio de Juego



Nota: construcción de los autores

## DISCUSIÓN

El análisis de las tareas de entrenamiento es un método tradicional con el que se puede evaluar el aprendizaje de los deportistas. Se ha valorado el entrenamiento, analizando variables pedagógicas registradas en cada tarea de un equipo de baloncesto. A su vez, se han comparado distintas situaciones de juego, *Small Sided Games* (2x2, 3x3 y 4x4) y *Full Game* (5x5) con el fin de definir el tipo de trabajo que se realiza con cada una. El análisis se realizó a partir de la comparación de diferentes Situaciones de Juego, siendo la variable independiente del proceso. Se han identificado asociaciones entre todas las variables a excepción del Nivel de Oposición, que fue máximo en todas las Situaciones de Juego analizadas.

Cañadas y colaboradores (2013) establecen las situaciones de juego predominantes en categorías de base, obteniendo unos mayores porcentajes en 1x1 y 2x2 en categoría sub 10 y 1x1 y 5x5 en sub 12. En la muestra que se ha analizado de categoría cadete la Situación de Juego más trabajada ha sido el 5x5. En cuanto a las variables cualitativas no existen asociaciones entre el 5x5 y la Situación de Juego 4x4, considerando, por tanto, al 4x4 como *Full Game*.

Se han apreciado diferencias estadísticamente significativas en las situaciones de juego 2x2 en las siguientes variables: en Fase de Juego, tipo de Contenido, Contenido Específico, Medio, Carga Competitiva y en el Número de Ejecutantes Simultáneos. Además, en el 3x3: Fase de Juego, tipo de Contenido, Contenido Específico, Medio, Carga Competitiva, Espacio de Juego, Implicación Cognitiva y Participación. Klusemann y colaboradores (2012) afirman que a menos jugadores en *Small Sided Games* aumenta sustancialmente las demandas técnicas, fisiológicas y físicas. Los SSG son muy utilizados en fútbol, ya no solo para mejorar la interacción entre los jugadores y para desarrollar habilidades técnicas y tácticas. Se emplean ahora por muchos equipos amateurs y profesionales como una efectiva herramienta para el entrenamiento aeróbico (HALOUANI et al., 2014).

Cañadas y colaboradores (2012) estudiaron las variables Pedagógicas de Fases de Juego, los Medios de Entrenamiento y las Situaciones de Juego. Estos autores analizaron las diferencias en el tratamiento de las variables en dos temporadas y la relación entre ellas. Los resultados pusieron de manifiesto el predominio de la fase de ataque sobre la de defensa y el tratamiento de los contenidos ofensivos se plantea con la utilización



de ejercicios y con situaciones de juegos sin oposición (1x0). Cañadas y colaboradores (2010) una vez analizadas las variables pedagógicas concluye que en etapas de iniciación el juego es el principal medio de entrenamiento que se utiliza, lo cual, contrastándolo con el presente análisis se muestra, en el caso de categoría cadete, que el medio más utilizado es el Deporte. Los contenidos de entrenamiento individuales predominan sobre los colectivos, mientras que, en base a los resultados expuestos anteriormente, se observa que en este caso destacan sobre todo los colectivos. Coincide un predominio del trabajo de la fase de ataque respecto a la de defensa en ambas investigaciones.

Tal y como apunta Ibáñez (2008) la importancia de controlar un aspecto como la fase de juego a lo largo de la temporada deportiva, va a proporcionar información de si se está desarrollando una formación equilibrada de los jugadores. Con el objeto de conseguir la formación completa del jugador, la tendencia es buscar un equilibrio desarrollando ambas fases (SAMPEDRO, 1999). En el análisis realizado, se encuentran una serie de asociaciones entre la situación de juego de 2x2 con la fase de ataque, la situación de juego de 3x3 con la fase de defensa y las situaciones más globales de 4x4 y 5x5 con fases mixtas. Se establece por tanto una metodología de trabajo en la que si se desea realizar tareas ofensivas o defensivas se elegirá una u otra situación de juego.

La elección y estructuración de los contenidos a tratar despierta la problemática de qué trabajar considerando la etapa y nivel de los jugadores. Por una parte, esta cuestión tiene su origen en la forma en que es entendido este deporte. El porcentaje de los contenidos trabajados a lo largo de la temporada proporciona una información muy valiosa. Cañadas y colaboradores (2010) evalúan los contenidos trabajado a lo largo de una temporada de minibasket donde, en el caso de las conductas táctico-técnicas individuales de ataque, lo más tratado es la toma de decisión 1 contra 1. Estos datos indican que, en las primeras etapas de formación, se desarrollan los contenidos más simples y genéricos de cada uno de los fundamentos del juego tanto atacantes como

defensivos, tácticos como técnico, o individual, grupal o colectivo tal y como lo apuntan Sáenz-López & Giménez (2006). En el ámbito educativo de la Educación Física sí que existe un diseño curricular que establece cuales son los contenidos a trabajar en cada una de las etapas educativas, aunque esto no ocurre en el caso del entrenamiento deportivo. Se requiere del establecimiento de los contenidos manteniendo una estructura y progresión lógica. En la literatura específica se encontraron propuestas sobre la distribución temporal de los contenidos del baloncesto a lo largo de las etapas de formación (IBÁÑEZ, 2000, 2002; DI CESARE, 2002; GIMÉNEZ; SAÉNZ-LÓPEZ, 2002), que pueden orientar a los entrenadores para planificar sus entrenamientos.

Los resultados del sujeto analizado muestran que los fundamentos tácticos son más tratados que los técnicos, en el caso del ataque se relaciona con situaciones de juego de 2x2 y en el de defensa situaciones de 3x3. En el caso de las situaciones más reales de juego se incide tanto en fundamentos tácticos como técnicos del 4x4 y el 5x5. Estos datos corroboran la problemática que existe en torno a la metodología de entrenamiento en los deportes colectivos. Por un lado, aquellos que aluden a la naturaleza del juego, desarrollo de la toma de decisiones (BUNKER; THORPE, 1982; ALMOND, 1983) y los que consideran imprescindible el desarrollo de un nivel fundamental de habilidad motriz antes de incluir las tácticas y estrategias (MAGILL, 1989; RINK, 1993). Se tiende hacia el trabajo conjunto desde situaciones globales y similares al juego real siendo necesario saber qué hacer y cómo y tener los recursos para ello (TAVARES, 1997; SAÉNZ-LÓPEZ et al., 2006).

En cuanto al medio trabajado en cada tarea de entrenamiento, surge la pregunta de ¿cómo es más adecuado trabajar los aspectos ofensivos y los defensivos? ¿De forma lúdica o analítica? Los resultados muestran que se ha planteado trabajar tanto los fundamentos ofensivos como defensivos sobre todo con juegos. En el caso de la situación de juego de 2x2 se asocian con juegos simples específicos, mientras que el 3x3 se asocia con juegos más complejos. En cuanto a



la forma de plantear el trabajo para cada una de las situaciones de juego, si se atiende a las características de cada uno de estos medios de entrenamiento, se observa como aumentan su complejidad a medida que las situaciones de juego son más reales. De este modo, encontramos en las tareas cuya situación de juego es 4x4 y 5x5 la utilización de los medios más similares al baloncesto.

La información que proporciona un análisis completo de las tareas de entrenamiento, resulta muy útil y eficaz para conocer cómo se está entrenando. Se trata de un instrumento que proporciona datos objetivos y fiables sobre la planificación y el proceso de entrenamiento realizado. Las utilidades son varias por una parte para el entrenador, ya que permite el control de

lo que se está trabajando, posibilitándole reflexionar sobre datos objetivos. Facilita el registro de las sesiones de entrenamiento con la posibilidad de contar con un “almacén” de ejercicios a su alcance. Además, en el contexto del entrenamiento deportivo, es una herramienta que facilita la investigación en este ámbito.

## CONCLUSIONES

Se confirma que, el entrenador analizado, a medida que aumenta la complejidad de la SJ utiliza contenidos de ataque. Además, en cuanto al Medio de Entrenamiento utiliza el Juego en SSG y situaciones más reales en FG.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMOND, Lyle. Teaching games through action research in Teaching Team Sport. Roma: AIESEP, 1983, 185-197.

BUNKER, David; ROL, Thorpe. A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools. **Bulletin of Physical Education**, v. 10, p. 9-16. 1982.

CAÑADAS, María y colaboradores. Importancia de la planificación en el entrenamiento deportivo: análisis del proceso de entrenamiento en minibasket. **Wanceulen E.F Digital**, v. 7, diciembre, 2010.

\_\_\_\_\_. Estudio de las fases de juego a través del análisis del entrenamiento deportivo en categoría minibasket. **Cuadernos de psicología del deporte**, v. 12, n. 2, p. 73-82, diciembre, 2012.

\_\_\_\_\_. Las situaciones de juego en el entrenamiento de baloncesto en categorías base. **Revista internacional de medicina y ciencias de la actividad física y del deporte**, v. 13, n. 45, p. 41-54, mayo, 2016.

CLEMENTE, Filipe M.; MARTINS, Fernando, M. L.; MENDES, Rui S. How coaches use their knowledge to develop small-sided soccer games: a case study. **South African journal for research in sport, physical education and recreation**, v. 37, n. 1, p. 1-11, enero, 2015.

DI CESARE, Esper. La influencia de la metodología aplicada en la iniciación al minibásquetbol: una propuesta pedagógica diferente en la iniciación al minibásquetbol. **Novos horizontes para o treino do básquetbol**, Lisboa, Portugal, 2002.

FEU, Sebastian y colaboradores. Psychometric evaluation of the Coach Orientation Questionnaire with a Spanish sample of handball coaches. **Psicothema**, v. 19, n. 4, p. 699-705, 2007.

FIELD, Andy. **Discovering statistics using SPSS**. Los Ángeles, USA: Sage publications, 2009.



GIMÉNEZ, Francisco; SÁENZ-LÓPEZ, Pedro. El baloncesto en la escuela: ¿De la base a la élite? In: IBÁÑEZ, Sérgio José; MERCEDES, Marcías García. **Novos horizontes para o treino do basketebol**. Lisboa, Portugal: Edições FMH, 2002.

GRACIA, Fernando y colaboradores. Diferencias en la frecuencia cardíaca en situaciones de juego modificadas en baloncesto de formación. **E-balonmano.com**: revista de ciencias del deporte, v. 10, n. 1, p. 23-30, febrero, 2014.

HALOUANI, Jamel y colaboradores. Small-sided games in team sports training: a brief review. **The journal of strength & conditioning research**, v. 28, n. 12, p. 3594-3618, diciembre, 2014.

HILL-HAAS, Stephen V. y colaboradores. Generic versus small-sided game training in soccer. **International journal of sports medicine**, v. 30, n. 9, p. 636-642, junio, 2009.

IBÁÑEZ, Sergio José; PARRA, Miguel Ángel; ASENSIO, José Miguel. Taxonomía de medios para la iniciación al baloncesto. **Revista de entrenamiento deportivo**, v. 13, n. 4, p. 15-24, 1999.

IBÁÑEZ, Sergio José. La enseñanza del baloncesto dentro del contexto educativo. **Habilidad motriz**: revista de ciencias de la actividad física y del deporte, v. 15, p. 12-21, 2000.

IBÁÑEZ, Sergio José. Los contenidos de enseñanza del baloncesto en las categorías de formación. In: IBÁÑEZ, Sérgio José; MERCEDES, Marcías García. **Novos horizontes para o treino do basketebol**. Lisboa, Portugal: Edições FMH, 2002.

IBÁÑEZ, Sergio José. **La planificación y el control de entrenamiento técnico-táctico en el baloncesto in Fisiología, Entrenamiento y Medicina del Baloncesto**. Badalona, Espanha: Paidotribo, 2008.

IBÁÑEZ, Sergio José. **La Intervención del entrenador de baloncesto**: investigación e implicaciones prácticas in aportaciones teóricas y prácticas para el baloncesto del futuro. Sevilla, Espanha: Wanceulen Editorial Deportiva, 2009.

IBÁÑEZ, Sergio José; FEU, Sebastián; CAÑADAS, María. Sistema integral para el análisis de las tareas de entrenamiento, SIATE, en deportes de invasión. **E-balonmano.com**: revista de ciencias del deporte, Extremadura, v. 12, n. 1, p. 3-30, junio, 2016.

KLUSEMANN, Markus y colaboradores. Optimising technical skills and physical loading in small-sided basketball games. **Journal of sports sciences**, v. 30, n. 14, p. 1463-1471, Agosto, 2012.

MAGILL, Richard A. **Motor learning**: concepts and applications. Dubuque, Estados Unidos: IA Brown. 1993.

MONTERO, Ignacio; LEÓN, Orfelio G. A guide for naming research studies in psychology. **International journal of clinical and health psychology**, v. 7, n. 3, p. 847-862, Julio, 2007.

RINK, Judith. **Teaching physical education for learning**. St.Louis, Estados Unidos: Mosby, 1993.



SÁENZ-LÓPEZ, Pedro; GIMÉNEZ, Francisco. **Metodología de enseñanza in la formación del educador deportivo en baloncesto**. Bloque específico nivel II. Sevilla, Espanha: Wanceulen, 2006.

SAMPEDRO, Javier. **Fundamentos de táctica deportiva**: análisis de la estrategia de los deportes. Madrid, Espanha: Gymnos, 1999

SCAGLIA, José Alcides; REVERDITO, Riller Silva; GALATTI, Larissa Rafaela. A contribuição da pedagogia do esporte o ensino do esporte na escola: tensões e reflexões metodológicas: In: MARINHO, Alcyane; NASCIMENTO, Juarez Vieira do. OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bassoli de. **Legados do esporte brasileiro**. Florianópolis, SC: UDESC, 2014.

TAVARES, Fernando. **El proceso de la información en los juegos deportivos in la enseñanza de los juegos deportivos**. Barcelona, Espanha: Paidotribo, 1997.

Dados do primeiro autor:

Email: mreinaro@alumnos.unex.es

Endereço: Facultad de Ciencias del deporte (Universidad de Extremadura), Avd. de la Universidad s/n, Cáceres (10071), España.

Recebido em: 29/11/2017

Aprovado em: 17/02/2018

Como citar este artigo:

REINA, Maíra e colaboradores. Análisis de las variables pedagógicas en tareas de small sided games y full game en baloncesto. **Corpoconsciência**, v. 22, n. 02, p. 1-13, mai./ ago., 2018.

AGRADECIMIENTOS:

Este trabajo ha sido parcialmente subvencionado por la Ayuda a los Grupos de Investigación (GR15122) de la Junta de Extremadura (Consejería de Economía e Infraestructuras); con la aportación de la Unión Europea a través de los FEDER.