

## **Las reglas de Básquetbol y los aprendizajes en situación: una ocasión para la reflexión sobre la práctica del entrenador.**

Amiconi, Alejandro<sup>1</sup>

### **Resumen**

La tarea de transmitir a los Entrenadores las **Reglas de Juego** es de suma importancia dado que constituyen el marco referencial desde donde se enseñan los fundamentos técnicos del basquetbol en razón que ocupar posiciones de ataque, determinar el pie de pivote, establecer posiciones legales defensivas, mantener el control de la pelota a partir del dribling, etc., están en un todo conforme a lo que las reglas permiten y lo que no.

Los Entrenadores tienen el primer acercamiento a las Reglas de Juego por el solo hecho de convivir con ellas desde la práctica misma y esto no alcanza para conocer su espíritu e intención conformando en ellos **esquemas de pensamiento (habitus)** que no les permiten el análisis de los principios de ventaja y desventaja.

Uno de los objetivos principales durante la transmisión de las Reglas de Juego deberá ser que los Entrenadores incorporen a su tarea en clase el **criterio de aplicación** de esas Reglas, esto beneficiará el trabajo con sus alumnos posibilitando que los fundamentos enseñados se advengan a analizar el contexto donde esa acción se produce, y entender que es esa situación de juego la que le adjudica su legalidad.

Sabemos que al hablar de aplicación a lo que nos referimos es a un **conocimiento en acto**, de allí que la modalidad de transmisión es mediante la **simulación de situaciones** de juego para implicar en ellas el conocimiento teórico de las Reglas como la intención y su espíritu lo cual se asocia necesariamente con la tensión que se produce entre aquellas situaciones que

---

<sup>1</sup> Departamento de Educación Física.  
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (FaHCE).  
Universidad Nacional de La Plata (UNLP).

no afectan el juego, aquellas que por tener un efecto se consideran infracciones y los modos de pensar esas situaciones por parte de los Entrenadores.

**Palabras clave**

Reglas de Juego - Esquemas de pensamiento (habitus) - criterios de aplicación  
- conocimiento en acto - simulación de situaciones.