

CÓDIGO: C-2 (a rellenar por la organización)

Título del trabajo en español	Efecto de los conocimientos específicos de la posición en una tarea de decisión en balonmano
Título del trabajo en inglés	“ Effect of knowledge bases specific to the gaming position in the expert player in a decision-making task in handball”
Autores (señalar nombre y apellidos completos)	Abdeddaim Adda, Zitouni Abdelakader, Marta Zubiaur Gonzalez
Email contacto	dockader61@gmail.com
Centro de trabajo	Instituto de educación física y de deporte Universidad A/Ibn Badis Mostaganem (UMAB)

RESUMEN COMUNICACIÓN/PÓSTER EN ESPAÑOL E INGLÉS**RESUMEN ESPAÑOL COMUNICACIÓN**

Este estudio tiene como objetivo de verificar la existencia de diferencias entre el conocimiento experto relacionado con el juego después. Comparado el desempeño de tres grupos de expertos de balonmano jugar en tres posiciones diferentes (posterior derecho, medio-centro y posterior izquierdo). Durante la prueba, la tarea del sujeto consistía en responder lo más rápido y eficazmente posible con la acción que elegiría si llevara la bola (pasar, mantener o tirar) a la aparición de imágenes situación estática juego de ataque de balonmano se basa en una tecla del teclado del ordenador asociado con la respuesta. Los resultados muestran que el rendimiento de los expertos a la posición del centro-media son más significativos, no sólo aquí, pero incluso en las otras dos posiciones, que los otros dos grupos. Estos resultados nos permiten avanzar la existencia de bases de conocimiento especializado en el juego posterior, que se utiliza para funcionar con eficacia incluso en otras posiciones.

Palabras clave en español (3-5 palabras): bases de conocimientos específicos, toma de decisión, balonmano.

RESUMEN INGLÉS COMUNICACIÓN/PÓSTER (Máximo 300 palabras o 20 líneas).**Summary**

The aim of this study is to verify the existence of differences between the knowledge of experts related to the gaming station. We compared the performances of three groups of expert handball players in three different positions (right, middle and back) left). During the test, the task of the subject was to respond as quickly and as accurately as possible by indicating the action he would choose if he was the bearer of the ball (to pass, to keep or to shoot) at the appearance of images Static handball game situation, pressing a keyboard key associated with the response. The results show that the performance of the experts at the half-center position is more significant, not only in this position but even in the other two positions, than in the other two groups. These results allow us to advance the existence of specific knowledge bases related to the gaming station, allow to evolve effectively even in other positions.

Introduce aquí el resumen del trabajo en inglés obligatorio para todos los participantes

Palabras clave en inglés (3-5 palabras): specific knowledge bases, decision making, handball.

Introducción:

Diversos estudios sobre la experiencia cognitiva demostraron experimentalmente, a través del paradigma experto / novato, las capacidades superiores de expertos para recordar o reconocer el material visuoespacial estructurado de acuerdo a la lógica de su área de especialización, esta superioridad de Expertos en los principiantes, se describe como un beneficio de los conocimientos adquiridos directorio en el corazón de la práctica. Sin embargo, los pocos estudios que han evaluado estos efectos a través del paradigma experto / experto.

1. MÉTODO

1.1. Participantes

Tres grupos de doce expertos balonmano jugadores cada uno, masculino entregó la edad de 20 años, jugando en tres posiciones diferentes (posterior derecho, medio-centro y posterior izquierdo), participaron en este estudio, el primer grupo trasero posterior derecho (edad media: 26 años; σ : \pm 4,69), el segundo grupo de medio-centro (edad media: 35 años; σ : \pm 5,07) y un tercer grupo posterior izquierdo (promedios edad: 35 años; σ : \pm 5,07). Todos los expertos fueron considerados, por lo tanto practicaban balonmano en la competencia por más de diez años y que esto fue deliberado (Ericsson y Lehmann, 1996), que estaban dispuestos a participar en el experimento.

1.2. Materiales y Procedimiento

El experimento fue planificado y gestionado en un PC. Los estímulos utilizados eran imágenes estáticas correspondientes a diferentes situaciones de juego que atacan balonmano, digitalizado y procesado a partir de películas grabadas en partidos de competición. Selección de imagen fue hecha por entrenadores con experiencia que no han participado en el experimento. Las 96 situaciones seleccionadas diferían según el tipo de "acción" óptima para el portador de la pelota (mantienen, pasar o tirar).

1.3. tarea

La tarea del sujeto consistía en cumplir "bueno" y "rápida" a la aparición de la situación del juego, lo que indica en qué situación se elegiría si estuviera corriendo hacia atrás (mantener, pasar, tirar) la tarea del sujeto era respuesta "buena" y "rápida" a la aparición de la situación del juego, lo que indica en qué situación se elegiría si estuviera corriendo hacia atrás (mantener, pasar, tirar) Cada prueba se lleva a cabo de la siguiente manera .: un signo (+) apareció durante 2500 ms en la pantalla

aparece en una imagen aparecería. Esta señal fue seguida por la presentación de la imagen de la situación del juego. Este último se mantuvo en la pantalla hasta la respuesta del sujeto. Para dar su respuesta, el sujeto tenía que presionar con tres dedos en una de las tres claves asociados con la respuesta. Una vez que el sujeto había respondido el mismo signo (+) apareció durante 2500 ms en la pantalla correspondiente al intervalo entre dos pruebas. (Ver Figura No. 1)

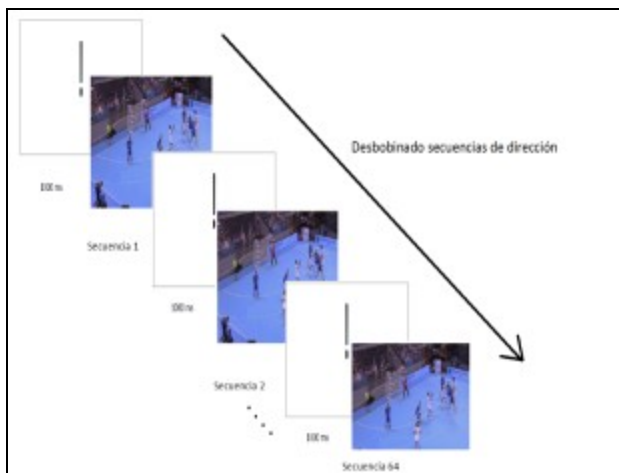


Figura N°1: Ilustración del procedimiento para la tarea de decisión en balonmano
1.4. análisis de los datos

Los datos fueron procesados por un plan de análisis de varianza (ANOVA) con un factor de "Grupo" (3 modalidades: Medio-centro -DC-, Posterior Derecho -PD- y Posterior izquierdo -PE-) y dos factores a medidas repetida " posición de juego" (3 modalidades: posterior derecho -pd, medio-centro-mc- y posterior izquierdo -pe-) y "tipos de acciones." (3 modalidades: pasar, mantener y tirar). Este plan se aplicó durante dos variables dependientes son: relevancia de la respuesta y el tiempo de respuesta.

La pertinencia de la respuesta correspondiente a la similitud de la respuesta con la elección de los diez entrenadores de balonmano que no han participado en el experimento. Esta variable se cuantificó para permitir el análisis estadístico: Se otorga un punto cada vez que la respuesta del sujeto era justo y cero cuando era falso.

El tiempo de respuesta (o decisión) medido en milisegundos, representa el tiempo que transcurre entre la presentación de la situación del juego y la respuesta del sujeto.

2. RESULTADOS

A. Pertinencia Respuesta

El análisis de varianza mostró un efecto principal de la "grupo" factor de las respuestas correctas a [F (2,21) = 34,58; p <0,000], un efecto principal de " posición de juego" factor de buenas respuestas

[F (2,42) = 10,90; p <0,0001] y terminar un factor principal "tipo de acción" [F (2,42) = 294,82; p <, 0000].

Pon resultados hoc (prueba de Newman-Keuls) "grupo" factor indica una diferencia significativa de respuestas correctas entre el grupo de centros de medias y la parte posterior izquierda (p <0,0003) entre el grupo de centros de medias y los posteriores derechos del grupo trasero (p <0,0001) y finalmente una diferencia significativa entre el grupo y el grupo de derechos y el grupo posteriores izquierdo (p <0,001). Las mejores actuaciones se registraron en el grupo de centros de medias con una tasa promedio de 0,43 respuestas correctas, a continuación, en la parte el grupo posteriores izquierdo con una relación de 0,36. Por último, se observó que el bajo rendimiento de un grupo de derechos traseros con una puntuación media de las buenas respuestas 0.30. Pour hoc factor de prueba "play station" Post muestra diferencias buena tasa de respuesta entre el lateral izquierdo y la posición de medio-centro (p <0,0004) y el lateral izquierdo con el lateral derecho (p <0,0004), pero en contra de que no hay diferencia significativa entre la posición del centro media y el lateral derecho (p <0,73). (Véase el gráfico No. 1).

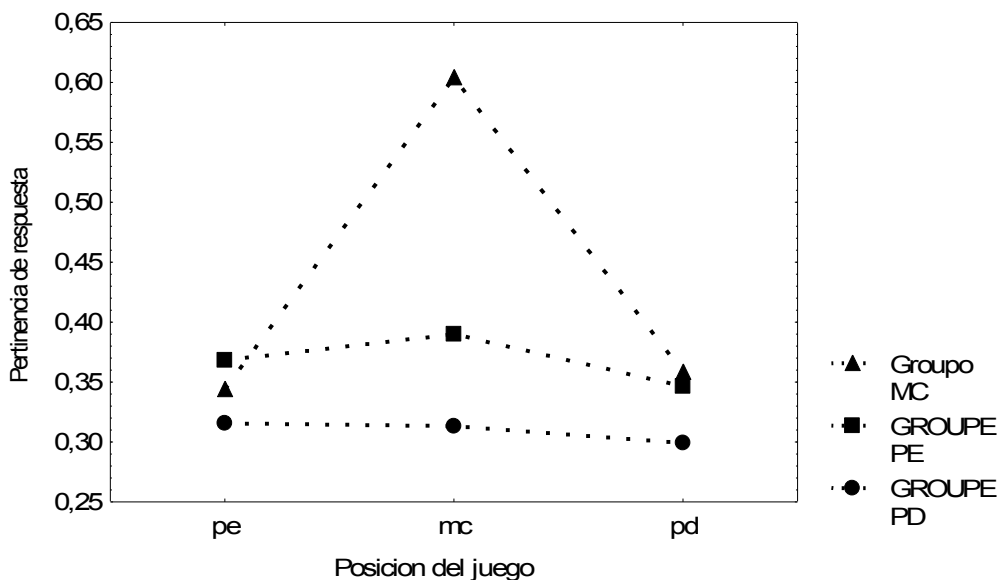


Gráfico 1: Tasa promedio de respuestas correctas para cada grupo por la posición de juego.

B. Tiempo de respuesta

El análisis de varianza muestra los principales efectos sobre los tiempos de respuesta del "grupo" factor de [F (2,21) = 4,01; p <03], y el factor de "posición de juego" [F (2,42) = 3,79; p <03] pero ningún efecto principal de la "tipo de acción" factor de [F (2,42) = 0,43; p <095]. Pon resultados hoc (prueba de Newman-Keuls) "grupo" factor indica una diferencia significativa de respuestas correctas entre el grupo de centros de media-back y Derechos (P <0.00001) y ese grupo y el grupo

de centros de medias ($p < 0,001$) y finalmente una diferencia significativa entre el grupo de centros de medias y la parte posterior izquierda ($p < 0,0001$). (Ver gráfico N° 2)

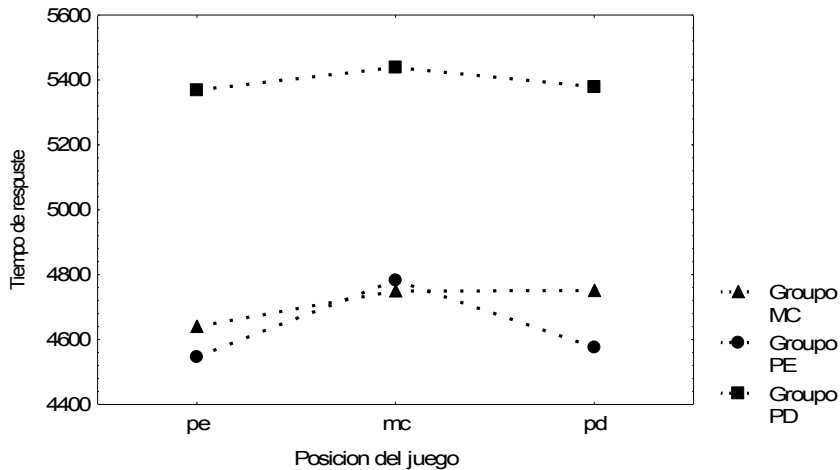


GRAFICO N°2: *Tiempo promedio, en milisegundos, para cada grupo basa en la play station.*

3. DISCUSIÓN

El objetivo de este experimento era probar la posesión de conocimientos básicos específicos de la estación de juego (medio-centro, posterior derecho y posterior izquierdo) permite que se presenten mejores decisiones plazo el rendimiento (pertinencia de la respuesta) y la velocidad decisiones (tiempo de respuesta) cada una, respectivamente, en su posición más baja, y el rendimiento de otras estaciones de juego.

Los principales resultados indican un efecto de la experiencia a la posición de juego para la variable "pertinencia de la respuesta". Los resultados de este experimento resaltan dos puntos clave: (i) los jugadores de los centros del grupo medio-centro son generalmente más pertinente en su juego en el posición que la parte posterior izquierdo y el grupo de posterior derecho, para explicar este resultado. Esto es, en media, de acuerdo con los resultados clásicos de la experiencia cognitiva en el contexto deportivo o el ajedrez (Gobet, 1993). Dependiendo del modelo de especialización cognitiva, habilidades mnemotécnicas expertos desarrollar y adquirir conocimientos específicos en su campo que les permite utilizar las pruebas pertinentes de una situación de juego y tener acceso a las soluciones pertinentes y sin tienen que explorar todas las posibilidades, (ii) los jugadores del grupo de medio-centro iguales a la actuación de los otros dos grupos en su propio juego del poste. Para la variable tiempo de respuesta, los resultados de este experimento muestran que el tiempo de respuesta es similar para los dos grupos de sujetos (centros de la mitad y la parte trasera izquierda) con la parte posterior contra los derechos de tiempo aumenta la respuesta del Grupo. Por lo que el tiempo para la toma de decisiones se ve influenciada por la posición del partido de práctica sujeto.

En otras palabras, los dos grupos de sujetos (medio-centro, posterior izquierdo) parecen realizar las mismas operaciones cognitivas para resolver el problema, el uso del conocimiento similar contra disminuida por el grupo de derechos rendimiento posterior, ya sea por (i) ensayo para explorar otras soluciones o (ii) el efecto de lateralidad ya que la mayoría de los sujetos de este grupo son diestro.

En conclusión, esta experiencia nos ha permitido demostrar que la decisión sobre el conjunto posición de configuraciones de balonmano fue influenciado por las bases de conocimientos específicos para fijar la posición con el jugador experto, que se manifiesta por la pertinencia de la respuesta y una reducción del tiempo de respuesta.

bibliografía

Abdeddaim, A., Sebbane, M., Zitoun, A., Zubiaur, M., & Boumesdji, A. (2016). efecto de la base de conocimientos y de la memoria experta en una tarea de detección de errores de arbitraje en balonmano. *Revista Iberoamericana de Psicología del Edel Ejercicio y el Deporte.* , Vol. 11, nº 2 (2016) pp. 239-245 issn 1886-8576. <http://www.webs.ulpgc.es/riped/docs/20160208.pdf>.

Caverni, J.-P. (1988). Psychologie de l'expertise. *Psychologie française* , vol. 33, no3 , 114-196.

Chase, W. G., & Simon, H. A. (1973a). Perception in chess. *Cognitive Psychology* 4 , 55-81.

Garland, D., & Barry, J. (1991). Cognitive advantage in sport: The nature of perceptual structures. *American Journal of Psychology* 104 , 211-228.

Gobet, F. (1993). *Les mémoires d'un joueur d'échecs*. Fribourg: Editions Universitaires.

Gobet, F., & Simon, H. (1996). Templates in chess memory: A mechanism for recalling several boards. *Cognitive Psychology*, 31. , 1-40.

Wineburg, S. (1998). Reading Abraham Lincoln: An Expert/Expert Study in the Interpretation of Historical Texts. *Cognitive Science*, Vol22 (3) , 319-346, http://dx.doi.org/10.1207/s15516709cog2203_3.

Zoudji, B., & Thon, B. (2003). Expertise and implicit memory: differential repetition priming effects on decision making in experienced and non-experienced soccer players. *International Journal of Sport Psychology*. 34/3 , 189-207.

AGRADICMIENTOS :

A todos muchos gracias



Deporte
Pontevedra, 27-29 de abril 2017
www.sportis.es



Vicereitoría do
Campus de Pontevedra
Universidade de Vigo

