

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA Y EL DEPORTE**

**“MANUEL FAJARDO”**

**FACULTAD DE CULTURA FÍSICA**

**“NANCY URANGA ROMAGOZA”**

**PINAR DEL RÍO**

**TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE**

**MÁSTER EN ACTIVIDAD FÍSICA EN LA COMUNIDAD**

**Título:** Programa de juegos de habilidades deportivo-recreativas para el rescate de la tradición del Futbolito en niños de 7 a 11 años del Consejo Popular “Los Pinos” del municipio de San Cristóbal en la provincia de Pinar del Río

**Autor:** Lic. Carlos Manuel Moreno Solano

**Tutores:** Dra. Rosa M. Tabares Arévalo

MSc. Tania Rosa García Hernández

**Consultante:** Lic. Prof. Auxiliar Ricardo Manuel Tomé López

Pinar del Río, 2011

“Año 53 de la Revolución”

## **RESUMEN**

En este trabajo se aborda lo referido a la importancia de los juegos de habilidades para **rescatar** el Futbolito en la cultura de esta comunidad, como base de las tradiciones y expresión clara de las civilizaciones en sus diferentes estadios de desarrollo, producto a que los mismos no han sido valorados, debido al poco desarrollo alcanzado por esta, en los últimos tiempos, favoreciendo otra serie de prácticas que se les considera como actividades menores. El desarrollo cultural llegado a las zonas rurales ha propiciado que el niño se pase la mayor parte del tiempo en la escuela, insertado en los planes de estudio integrales, por lo que prefieren ocupar su tiempo libre en juegos computarizados y actividades planificadas por la escuela. Se considera que esta modalidad ayudaría a resolver el empleo del tiempo libre en actividades físicas en las comunidades rurales y al mismo tiempo frenaría el éxodo, aparejado a esto, la implementación de los nuevos programas de la revolución.

El trabajo se realiza en la comunidad Los Pinos del municipio de San Cristóbal, se utiliza el método de observación–investigación-acción, para llegar a lo que fue un día pasión en esta comunidad, EL FÚTBOL.

## INTRODUCCIÓN

Hay actividades que el hombre realizaba y realiza como medio de trabajo y sustento en el medio rural y que con el transcurrir del tiempo se han transformado por las variaciones socio culturales del entorno, las que han evolucionado, como juegos, deportes populares y tradicionales, siendo el desarrollo cultural, económico y social el que ha propiciado el abandono de estos.

Numerosos teóricos y estudiosos de la educación física (Vigostki, Pedro Fullea Bandera, Roberto J. García Antolín, María Elena García Monte, Aldo Pérez Sánchez) han señalado la importancia que el juego tiene en todas las etapas de la vida del hombre. Psicólogos, pedagogos y profesionales de la actividad física han analizado de qué forma evolucionan las necesidades lúdicas a lo largo de la vida del ser humano.

Cuando se atiende a la actividad verdaderamente del juego deportivo infantil, cuyo objetivo no es otro que la recreación, la formación, la satisfacción y el disfrute de la actividad misma, se está acercando al quehacer cotidiano, la tarea, la actitud, la responsabilidad, el deseo, la visión real del mundo preparatorio del niño, en otras palabras, abarcando el contexto espacio- temporal y social de interacción permanente del niño, ese mundo que le permite desarrollar la unidad en un todo.

Uno de los resultados más significativos es la afirmación del hecho que lleva a considerar el juego en el niño y para el niño, centrado en su interés y en su desarrollo, pero sobre todo, centrado en las reales aspiraciones motrices del alumno y la motivación del entrenador a sus niños.

En conclusión el juego deportivo infantil se debe considerar como un todo donde se dinamizan procesos sociales, afectivos, motores y cognoscitivos, donde se determinen programas que interpreten la interestructuración como su método global y desarrollar lo bio- psico- social como su enfoque y contenido.

Londoño considera que los juegos “son actividades lúdicas surgidas de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un

momento histórico determinado; en esto se tendría que decir como Oscar Vahos, que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura”

La vida de los niños tiende a ser en el mundo cada vez más sedentaria y menos activa desde el punto de vista físico. Esto favorece la aparición de rasgos de obesidad y debilidad corporal. Los juegos que se han realizado siempre son completos desde cualquier punto de vista, aportan múltiples beneficios al niño, pues en su mayoría implican el movimiento corporal y el establecimiento de relaciones espaciales, le son inherentes el andar, correr, saltar, movimientos de fuerza física e intelectuales y habilidades motoras.

Un aspecto significativo con relación a estos importantes juegos es la facilidad de su realización, pues no requieren de condiciones especiales.

Recordar los criterios de la importante pedagoga española María de Borja Solé, cuando en el II Simposio Internacional “El Juego y el Niño” expresó que no se debía abandonar la cultura lúdica tradicional que Cuba tenía, al tiempo que se lamentaba de la realidad de su país en este sentido, caracterizada por la avalancha de juegos computarizados, con un marcado y casi único interés comercial, juegos que aislaban a los niños y los enclaustraban en los rincones de sus casas, según sus consideraciones. Ella convocaba a los educadores cubanos a no perder la plataforma de juegos tradicionales que conformaban la cultura lúdica general, donde el patio de la escuela era un gran recinto, a través de cual se llama a la socialización y al intercambio.

La autenticidad del fútbol como juego, la identidad, nuestra idiosincrasia como lugar de confluencia de nuestras raíces Tainas, de las culturas del los continentes europeo, africano y americano que configuran su patrimonio, sé está perdiendo.

El fútbol se transmite oralmente de generación en generación, incluyendo con frecuencia cantos y expresiones con rimas .Es un juego que se resiste a la prueba del tiempo porque refleja la sabiduría y el ingenio acumulado por la humanidad; por su propia naturaleza no pierde su brillo, su magia, ni su atractivo. Su rescate no significa verlo como pieza de museo que se aprecia, sino una fuente de desarrollo de la que es necesario que las nuevas generaciones se apropien por su propio bien y futuro.

No existe la menor duda que esta afición de correr tras una esférica, ha sido la mayor pasión y el mayor interés de los hombres de todos los tiempos. En el libro Tout le Football se encuentra esta afirmación “como una forma de divertirse o distraerse los hombres de todos los tiempos han corrido siempre tras un objeto redondo”.

Valserra en su Historia del Deporte atribuye los juegos de pelota a los lidios o sardos, pueblos que habitaron en la antigüedad del Asia Menor. Igual que le atribuyen estos juegos a los lacedemonios o espartanos del Sur de la Grecia Antigua.

En la Edad Media estos juegos existieron entre los populachos de varios países, con diferentes nombres.

En la Grecia antigua los efebos jóvenes de 18 a 20 años practicaban la esferística o juegos con balones, para ello tenían un espacio delimitado. Varios años antes de Cristo un juego de pelota que se conoció con el nombre de Harpastum Griego y que sus vecinos romanos les llamaron Harpastum Romano.

Otras informaciones señalan que en Japón 2600 años antes de Cristo un juego con balones era el preferido de las cortes imperiales (según Tourt le Football). Además se dice que Confucio educaba a los jóvenes en el Kong-Fu, con ciertos juegos de pelota en los que se empleaba las manos, los pies y la cabeza.

El juego tuvo sus cambios y modificaciones a través del tiempo en diferentes lugares y momentos históricos, hasta llegar a la contemporaneidad y la fundación de su Organización Mundial (F.I.F.A).

Su alta difusión está dada por la cantidad de países que integran a la FIFA, la forma prolongada de sus torneos y la competencia de más fama; además la cantidad de fanáticos, televidentes y pueblos en general que arrastra tras sí.

Por tanto, es parte de la cultura popular por lo que favorece el acercamiento entre las generaciones, facilitan el reconocimiento de elementos culturales propios de los grupos sociales, la integración social, independientemente de los grupos o estamentos sociales a los que se pertenece; también favorece la divulgación de los valores autóctonos,

caracteriza situaciones históricas vividas y que han tenido un gran impacto socioeconómico y político.

El fútbol constituye una oportunidad para perpetuar la cultura. Cuando los niños acuerdan jugar, están acercándose aun más a la cultura de la sociedad y la humanidad, aprenden más de la vida que vivieron sus padres y abuelos. Además establecen un área de intercambio mayor con sus familiares. Los momentos de ocio en los que coinciden en tiempo y espacio padres e hijos y abuelos (cada vez menos, lamentablemente), pueden ser aprovechados por la utilización de juegos que históricamente han sido una gran oportunidad para la unidad familiar, descubrir los talentos infantiles y encauzar las conductas sociales de los más pequeños en bien de su inserción social.

El fútbol estimula la imaginación, facilita la comunicación y fortalece el cuerpo y el alma.

El fútbol tiene grandes ventajas que no se pueden desdeñar, sus mejores oportunidades están vinculadas con sus posibilidades de intercambio social y asimilación de la cultura, pues es por lo general, un juego que favorece las relaciones sociales.

Fue introducido en Cuba por residentes españoles a principios de siglos XIX, aunque debió jugarse con anterioridad. No se tiene exactitud de la fecha pero se dice que fue practicado por primera vez en San Cristóbal a través de un emigrante español llamado Raúl Rodríguez quien es considerado como el padre del futbol en dicho municipio; deporte que se mantuvo en el cenit de la afición de la localidad con excelentes resultados deportivos y que a su vez fue llevado a la comunidad de Los Pinos por generaciones que nacieron de aquel primer empujón, como Eddy Tomas Delgado Cruz, conocido amistosamente como El Papi.

Hoy se aprecia que producto a distintos cambios de generación de entrenadores, la situación económica y el pensamiento evolucionado, se ha ido perdiendo aquel amor propio que se tuvo de este maravilloso deporte, que en su evolución aportó una pléyade de atletas hasta los distintos niveles, aunque hay un ligero avance, se pretende que con estos nuevo juegos se pueda tener un salto cualitativamente más alto, ya que el fútbol

avanza vertiginosamente y no se puede quedar extremadamente atrás en cuanto a formas de juegos, habilidades, conceptos, relación social en el juego.

En los años 90 con los cambios surgidos tanto nacional como internacional, económicos, políticos y la educación avanzada, provocó también cambios en el pensamiento y la vida, olvidándose tradiciones de un valor incalculable para las nuevas generaciones subsiguientes.

La comunidad “Los Pinos” en San Cristóbal, entre los años 60 y 80 tuvo un gran auge en este deporte, con una participación en su terreno de grandes jugadores, los cuales arrastraban consigo espectadores, fanáticos, amigos, padres, familiares, vecinos; convirtiendo el evento en el espectáculo más apasionado y de mayor concurrencia de la zona. En medio de esta alza nacieron jugadores de talla nacional e internacional como Pablo C Sainz, José L Mezquia, Ismael Del Pino, el autor del trabajo y otros; cada vez que salía un equipo a la arena internacional, estaban algunos de ellos.

En Observaciones realizadas a las actividades que se desarrollan en el tiempo libre en la comunidad se pudo comprobar que no se practica el fútbol como deporte opcional recreativo, se practican indistintamente otros deportes y se realizan diferentes actividades físico- recreativas, pero asistemáticas. (Anexo 1)

En el análisis del programa recreativo comunitario se detecta que no existen estos como tales, pero sí un Programa y Orientaciones Metodológicas de Educación Física para los distintos ciclos en las escuelas que pudieran adaptarse, donde los objetivos y contenidos tienen un enfoque general, permitiendo que los maestros, en correspondencia con las características de los grupos, elaboren sus propias actividades, propiciando además posibilidades de creación e independencia en los alumnos.

Las Orientaciones Metodológicas brindan un profundo tratamiento a estos contenidos, ofreciendo sugerencias de ejercicios y juegos que contribuyen al cumplimiento de los objetivos de las diferentes Unidades, recomendándose su consulta para todos los profesores.

Estas Orientaciones contienen una serie de juegos Predeportivos que bien pudieran aplicarse y así está concebido, al fútbol, desde los más sencillos hasta los más complejos según las características de las edades. Se aplica por ciclo y grado escolar.

Existen Orientaciones sobre la Actividad de la Educación Física, Promoción de Salud y la Recreación, donde en uno de sus objetivos se plantea la necesidad de buscar las vías más adecuadas para lograr estilos de vida saludables en los espacios recreativos de la población.

También fue analizado el “**Proyecto Fútbol para Todos**” auspiciado por la Comisión Nacional de Fútbol, al cual este trabajo debe anteceder y dar una réplica íntegra para su reflexión.

Con el objetivo de estimular la práctica masiva del fútbol de la población infantil, incentivando en especial la participación de las niñas se convoca al Torneo Nacional Infantil “**Fútbol para Todos**” que se celebra en la tercera semana del receso docente.

En entrevistas a informantes claves de la comunidad (profesores que trabajaron en Los Pinos desde el año 1983 hasta la actualidad) se establece una cronología de hechos que conllevaron a la pérdida de las tradiciones futbolísticas. ANEXO 1

Se considera que el rescate y la continuidad del fútbol como juego recreativo ayudaría a resolver en gran medida las necesidades de actividades, junto a la implementación de los nuevos programas de la revolución atendiendo a las condiciones de vida concretas que se presentan en las comunidades, así como el progreso que se pretende continuar para mantener a la población de estas zonas de forma sana con la práctica de la actividad física.

El fútbol como juego recreativo en la comunidad de Los Pinos es una expresión de la cultura, parte de cada retazo de la realidad; no es ajeno a las estructuras que los grupos sociales crean. Emerge desde la propia fundación del poblado con el triunfo de la revolución y por ello es necesario su rescate.

Atendiendo a este análisis se plantea el siguiente:



### **Problema Científico.**

¿Cómo contribuir al rescate de las tradiciones de la práctica del futbolito en niños de 7 a 11 años en el Consejo Popular “Los Pinos” del municipio San Cristóbal, Pinar del Río?

**Objeto de estudio:** La práctica del deporte recreativo comunitario.

**Campo de acción:** El futbolito como juego deportivo recreativo comunitario.

### **Objetivo.**

Diseñar un programa de juegos de habilidades deportivo recreativas que contribuyan al rescate de las tradiciones de la práctica del futbolito en niños de 7 a 11 años en el Consejo Popular “Los Pinos” del municipio de San Cristóbal, Pinar del Río.

Para darle curso a esta investigación se plantean las siguientes.

### **Preguntas Científicas.**

- 1- ¿Qué fundamentos teórico metodológicos sustentan la práctica del deporte recreativo comunitario y en especial la del Futbolito como juego deportivo recreativo?
- 2- ¿Qué situación presenta el rescate de las tradiciones de la práctica del Futbolito como juego deportivo recreativo comunitario en el consejo popular Los Pinos, San Cristóbal?
- 3- ¿Qué elementos estructurales se deben tener en cuenta para la elaboración de un programa de juegos de habilidades deportivo-recreativas para el rescate de las tradiciones de la práctica del futbolito en niños de 7 a 11 años, en el Consejo Popular, Los Pinos, San Cristóbal, Pinar del Río?
- 4- ¿Cuál es la efectividad del programa de juegos de habilidades deportivo recreativas propuesto para el rescate de las tradiciones de la práctica del futbolito en niños de 7 a 11 años, en el Consejo Popular, Los Pinos, San Cristóbal, Pinar del Río?

Para darle respuesta a estas preguntas se trazan las siguientes.

## **Tareas Científicas**

1. Sistematización de las teorías que sustentan la práctica del deporte recreativo comunitario y en especial la del Futbolito como juego deportivo recreativo.
2. Constatación de la situación actual del rescate de las tradiciones de la práctica del futbolito en niños de 7 a 11 años en el Consejo Popular, Los Pinos, San Cristóbal, Pinar del Río.
3. Elaboración del programa de juegos de habilidades deportivo recreativas propuesto para el rescate de las tradiciones de la práctica del futbolito en niños de 7 a 11 años del el consejo popular Los Pinos, del municipio de San Cristóbal.
4. Valoración práctica de la efectividad del programa de juegos de habilidades deportivo recreativas propuesto para el rescate de la práctica del futbolito en niños de 7 a 11 años en el Consejo Popular Los Pinos, del municipio de San Cristóbal.

La **novedad científica**: Ofrece los fundamentos teóricos sobre los juegos de futbolito que se utilizan en niños de edades tempranas, estos son desarrolladores y flexibles, potenciadores de un proceso de socialización dentro de la comunidad, apoyado en una integración coherente de diversos referentes. Esta se manifiesta tanto en el orden teórico como práctico.

**Significación práctica**; se ofrece la contextualización en la práctica de un programa de juegos de habilidades deportivo recreativas propuesto para el rescate de las tradiciones de la práctica del futbolito dirigido a potenciar la socialización en la comunidad de los niños y los procedimientos para su aplicación, se destaca en su instrumentación una estrategia didáctico – metodológica de gran utilidad para el trabajo comunitario.

## **Población y muestra**

**La población.** Los Pinos cuentan con una población de 68 niños de las edades comprendidas entre 7-11 años del sexo masculino, con buena salud y aptos para la práctica del fútbol, que fueron seleccionados por los técnicos.

Se trabajó en la investigación con el total de la población como se aprecia tabla 1

<b>POBLACIÓN</b>	<b>ENTRE 7 Y 9 AÑOS</b>		<b>ENTRE 10 Y 11 AÑOS</b>		<b>totales</b>	
	<b>cant</b>	<b>%</b>	<b>cant</b>	<b>%</b>	<b>c</b>	<b>%</b>
<b>PARTICIPANTES</b>	<b>40</b>	<b>58,8</b>	<b>28</b>	<b>41.7</b>	<b>68</b>	<b>100</b>
<b>NIÑAS</b>	<b>1</b>	<b>1.4</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4.41</b>
<b>NIÑOS</b>	<b>39</b>	<b>57.35</b>	<b>26</b>	<b>38.2</b>	<b>65</b>	<b>95.5</b>

Clasificación de los datos

**Cualitativos:** ya que se valora como característica el incremento de niños practicando futbolito para rescatar esta tradición en la comunidad objeto de estudio.

Para ello se utiliza una escala de medición nominal ya que a la variable incremento se le asignan las denominaciones identificadoras más o menos.

## **MÉTODOS Y PROCEDIMIENTOS**

### **Métodos Teóricos:**

#### **Histórico- lógico:**

Permitió conocer los antecedentes de los juegos de fútbol en su devenir histórico, estableciendo vínculos con la aplicación en las actividades físicas recreativa de las comunidades.

#### **Análisis – síntesis:**

Para profundizar en los diferentes programas de la práctica del futbolito como deporte recreativo comunitario y extraer aquellos elementos que pudieran extrapolarse para la propuesta.

#### **Inductivo – deductivo:**

Para establecer las diferentes actividades a desarrollar en el programa en correspondencia con las edades e intereses y motivaciones de los niños.

**Análisis de Documentos:** Para valorar el programa de participación comunitaria de futbol y extraer de él aquellas actividades que se puedan aplicar en el programa propuesto.

### **Métodos Empíricos:**

**Observación:** Para el diagnóstico del problema a investigar constatando realmente la percepción directa de los juegos de fútbol en las actividades recreativas que realizan en la comunidad comprobando la participación de los niños antes y después

**Encuesta.** Se confeccionó una encuesta que consta de 15 preguntas tuvo carácter anónimo y está encabezada por una pequeña explicación, la misma ayuda a determinar que juegos de fútbol son de preferencia en la zona y porque ya no se realizan.

**Entrevista.** Se realizaron a diferentes muestras secundarias para profundizar en las causas que inciden en la desaparición en la comunidad de la tradición por desarrollar la práctica recreativa del fútbol.

#### **Métodos de intervención comunitaria:**

##### **Investigación acción participativa:**

Se utiliza para hacer partícipes activos de la propuesta a los propios niños, padres y vecinos de la comunidad y poder perfeccionar el programa a medida de su aplicación.

**Entrevistas a informantes claves** de la comunidad (profesores que trabajaron en Los Pinos desde el año 1983 hasta la actualidad) para conocer los hechos más significativos que provocaron la pérdida por la práctica del fútbol en la comunidad.

**Métodos matemáticos estadísticos:** Tablas de distribución de frecuencia

Media; dódima de diferencia de dos proporciones para determinar la diferencia significativa entre los datos obtenidos iniciales y finales.

**Estadígrafo Utilizado.**

$$Z = \frac{P1 - P2}{\sqrt{p(1-p)(1/N1 + 1/N2)}}$$

$$P1 = X2 / N2$$

$$P2 = X1 / N1$$

$$P = \frac{X1 + X2}{N1 + N2}$$

Rango de  $\alpha$  (alfa): si  $p < \alpha$  entonces

$X = 0,01$  1% Altamente Significativo

$X = 0,05$  5% Muy Significativo

$X = 0,10$  10% Significativo

### **DEFINICIÓN DE TÉRMINOS:**

**FÚTBOL:** Esta definido como un deporte de una gran versatilidad y amenidad de acciones que pueden ejecutarse por los miembros más torpes del cuerpo y alcanza su mayor clima social en los Campeonatos Mundiales cada cuatro años. (FIFA For the good of the game).

**FUTBOLITO:** Juego de fútbol que se realiza en terrenos reducidos con menos integrantes y sobre todo adaptados en su estructura, tiempo y reglamento para niños principiantes; pueden ser de un mínimo de 3 integrantes y un máximo de 7 por cada equipo. (FIFA For the good of the game).

### **Juegos recreativos:**

Cualquier forma de juego que es utilizado voluntariamente en el tiempo libre y no hay en ellos rigurosidad en la aplicación de reglamentaciones ni necesidades de instalaciones específicas por ser muy variadas. Existe una gran diversidad de dosificaciones para estos juegos. (Herminia Watson Brown).

**Juegos deportivos:** Forma de juego con la peculiaridad de atraer y entusiasmar aquellos que lo practican por el carácter competitivo y activo de sus acciones, a causa de la confrontación directa de los equipos, cuestión que motiva extraordinariamente la participación y ejercitación durante un tiempo prolongado sin percatarse de ello, contribuyendo decisivamente al desarrollo físico y mantenimiento y conservación de la salud. Herminia Watson Brown, Teoría y Práctica de los juegos.

La tesis está estructurada en tres capítulos, además de la introducción, donde son expuestos los resultados de la investigación.

En el primer capítulo se precisan; los antecedentes y diversos enfoques de la práctica del deporte recreativo comunitario con énfasis en el futbolito como juego deportivo recreativo comunitario.

Un segundo capítulo, donde se incluye la metodología empleada y el análisis de los resultados del diagnóstico inicial, determinando la pérdida de la práctica del fútbol en la comunidad.

El tercer capítulo aborda las concepciones teóricas que facilitaron la elaboración del programa de juegos de habilidades deportivo recreativas para el rescate de las tradiciones de la práctica del futbolito en niños de 7 a 11 años en el Consejo Popular “Los Pinos” del municipio San Cristóbal, de Pinar del Río, permitiendo establecer los juegos de habilidades a utilizar atendiendo a un grado ascendente de complejidad para contribuir al rescate por la práctica del futbolito.

Finaliza la tesis con la exposición de las conclusiones y recomendaciones sobre el programa propuesto, la bibliografía y sus anexos.

## **CAPITULO I: CONCEPCIONES ESENCIALES DE LA PRÁCTICA DEPORTIVA COMUNITARIA COMO OPCIÓN RECREATIVA**

En este Capítulo se abordan los referentes teóricos fundamentales sobre la actividad recreativa, el deporte recreativo y el juego como elemento central de la práctica deportiva en la niñez, enfatizando en el futbolito como juego recreativo comunitario.

### **I.1-La práctica del deporte recreativo comunitario.**

#### **I.1.1- La Actividad Recreativa**

Lo **recreativo** aparece como una actitud vinculada con el ejercicio del verdadero tiempo libre, durante el cual el individuo puede actuar de forma autocondicionada, lo que quiere decir: con sentido lúdico. Quienes asumen el trabajo como si fuera un juego obtienen placer en lo que hacen, disfrutan del proceso tanto o más que del resultado, y en consecuencia alcanzan un reconfortante estado de **recreación**, que significa volver a crearse, desarrollarse en lo individual o en lo social. Este acto recreativo, de reproducción de las capacidades físicas y espirituales del hombre, puede evaluarse generalmente a partir de su **experiencia vivencial**.

En su libro "*Un cierto modo de vivir*" el español **Luis Sagi-Vela** comenta:

***"No dejamos de jugar porque envejecemos, sino que envejecemos porque dejamos de jugar".***

***La recreación es participación... el entretenimiento es evasión.***

El reto que se impone a los encargados de atender la recreación de las personas es concebir actividades que se inscriban dentro de un ocio asumido como verdadero tiempo libre y no como tiempo de consumo, como un real acto de participación y no como entretenimiento para la evasión, con el que se pretenda "vender un producto recreativo" sin tener en cuenta las reales y fundamentales motivaciones personales de los participantes, esas que les harían involucrarse autónomamente -y por tanto con pleno

ejercicio de su libertad de elección y de disfrute- en las propuestas organizadas por y para ellos con el fin de enriquecer sus recuerdos positivos a través de gratas experiencias vivenciales.

En la recreación es contradictorio hablar de supremacía, pues esta limita la participación. Sus actividades no pueden concebirse como evento deportivo basado en reglamentaciones invariables y con una competición que exija y estimule la supremacía de unos sobre otros. Ellas tienen que ser, por definición, un momento de participación lúdica, libre y espontáneamente elegida, con normas flexibles que se ajusten a las posibilidades, intereses y necesidades de los participantes, y donde la competición sea sustituida por una competencia consigo mismo, por el afán de ser más competente, de hacerlo cada vez mejor y en cooperación con los demás, como resultado de lo cual surgirán el recuerdo, la experiencia vivencial positiva que asegure el desarrollo personal y el placer por haber alcanzado un real estado de re-creación.

Para que la recreación -electiva y participativa- resulte alternativa lúdica es indispensable que esté presidida por la voluntad creativa de los participantes.

Son ellos quienes han de montarse su propio show, asegurarlo y estimularlo. El error más común que cometen los animadores y recreacionistas es la tendencia a convertir todo acto recreativo en competición deportiva, para lo cual se elaboran reglamentaciones complejas y se concibe un sistema de participación que deja finalmente algunos ganadores a quienes premiar y muchos supuestos perdedores.

Esto es la exacta negación del juego. Jugar es experimentar, transformar, disfrutar con el descubrimiento de nuevas posibilidades, crear personalmente lo indispensable para la acción, buscar alternativas, intercambiar experiencias y motivaciones, involucrarse a plenitud, sin convencionalismos ni limitaciones de cualquier índole, y disfrutar del desarrollo de la actividad sin esperar nada material a cambio por sus resultados.

### **I.1.2-Carácter social del Juego**



Muchos investigadores nos ofrecen su experiencia en distintos lugares donde han estado (N.G.Mikljo-Maklai, A.G.Bazanov, M.Mead).

Todos sus ejemplos demuestran que ni el arco, ni la flecha, ni los palos u otros objetos que jugaban los niños-niñas, no fueron impuestos por necesidad del juego; sino debido a la situación de abastecimiento, la caza y la defensa utilizándose posteriormente como medio para el juego.

L.S. Vigostki ofrece su concepción sobre el significado del juego y su carácter social “Si dirigimos la atención hacia el hombre primitivo vemos que en los juegos de los niños-ñas tiene lugar su preparación profesional para su futura actividad, para la caza reconocimiento de huellas de los animales, para la guerra- el juego de los niños-niñas, del hombre contemporáneo, esta también dirigido a la futura actividad, pero fundamentalmente ala de carácter social. El niño ve la actividad de los adultos que los rodean, las imita y las lleva a sus juegos. En el juego asimila las relaciones sociales fundamentales y pasa la escuela de su futuro desarrollo social.”

### **I.1.3-Desarrollo de los juegos en las diferentes formaciones económico–sociales**

El juego fue utilizado por el hombre en la edad primitiva parta el desarrollo físico, en la religión, en la recreación y con fines guerreros.

Con relación a los orígenes del juego podemos decir que se pierde en el tiempo; lo que si podemos afirmar es que en la época prehistórica, en la edad de piedra ya lo practicaban los trogloditas, utilizando como balón una bola de granito redondeada por los propios agentes de la naturaleza, o quizás una fruta seca, o un hueso de mamut.

Esta como primera formación socio-económica, se realizaba una serie de actividades comunes mediante las cuales formaban a la nueva generación preparándola para la lucha contra la supervivencia en la ansiosa búsqueda de alimentos cotidiano, contra la naturaleza, los animales salvajes y el enfrentamiento a otras tribus para lo cual debían estar preparados físicamente, desarrollando habilidades como correr, saltar, lanzamientos, transportación de cargas, escalamientos, etc.

El perfeccionamiento de su técnica, el excedente de producción y almacenaje de alimentos permitieron la liberación de energía física y mental necesaria generada por el esfuerzo de supervivencia, esto permitió de tiempo libre para el esparcimiento, distracción, la diversión. etc.

En Cuba en la época de los aborígenes, todas las construcciones se ubicaban alrededor de los batey que era un espacio central para las fiestas, juegos y reuniones, “los juegos” fueron utilizados no sólo para el trabajo y la defensa, sino también en la religión, recreación, las ceremonias (rito La Caoba, el baile Areito, el bato- batey o pelota).

En el régimen esclavista las actividades físicas respondían a los intereses fundamentales de la clase explotadora; por tanto los juegos tenían un carácter competitivo militar para demostrar el nivel de preparación del ejército.

En el feudalismo tuvo un freno considerable en la cultura en general dado a la ideología que impulsó la Iglesia Católica, pero los juegos se mantuvieron entre los niños, entre ellos con pelota como el koura, Soule, el Calcio considerado antecedente del balompié o fútbol.

En el Capitalismo unido a los viejos juegos al aire libre se crearon otras modalidades más complejas como el cricket, junto a los juegos familiares, tertulias o sociedad. Hicieron entrada en América los juegos de salón o de mesa, basado en las habilidades, el azar, la incertidumbre, el truco y cuyo objetivo fundamental no era el entretenimiento; sino el dinero, constituyendo un medio de vida, vicio o lacra social como la prostitución, vagancia, corrupción moral, etc.

En el Socialismo todos por igual tienen derecho al descanso, la recreación y la utilización sana del tiempo libre, la práctica de la educación física y los juegos para fortalecer y mantener la salud de la población, garantizada en leyes.

Los juegos como integrante fundamental de la Educación Física y la recreación toman su verdadero valor biológico, pedagógico y social por lo cual constituye un medio indispensable para la formación de niños y niñas. El juego virtudes y aptitudes, crea hábitos indispensables para su práctica; por lo que “Aprender a jugar es aprender a vivir”.

Para descubrir la magia del juego, el ¿por qué se juega? Es preciso penetrar en la esencia misma del acto lúdico, esa que preside la satisfacción del que juega, al margen las explicaciones teóricas referente a sus resultados psicológicos, sociológicos o pedagógicos.

La necesidad de la lúdica nace y no desaparece ya a todo lo largo de la vida. Si bien el juego en las edades infantiles ha de contribuir a la formación de la personalidad y capacidad física y mental del individuo durante la adolescencia, juventud y adultez, tendrá como misión esencial reafirmar sus posibilidades de enfrentar la existencia.

Entre las condiciones del desarrollo de una comunidad, la promoción de los recursos educativos y culturales ocupa un lugar destacado por tres poderosas razones, esenciales en el proceso de transformación social (La Identidad, solidaridad y la participación).

“El rescate de los juegos” más que su puesta en práctica con una intención que sobre pase lo puramente lo etnológico e historiográfico, debe potenciar la necesidad de rescatar la tradición de jugar, aquellas que de antaño reunía a abuelos, padres e hijos en torno a la mesa familiar para dedicarse a juegos de sociedad, contribuyendo al dialogo y mejor entendimiento.

#### **I.1.4-El juego y la Comunidad**

El "rescate de juegos tradicionales", más que su puesta en práctica con una intención que sobrepase lo puramente etnológico e historiográfico, debe potenciar la necesidad de **rescatar la tradición de jugar**, aquella que antaño reunía a abuelos, padres e hijos en torno a la mesa familiar para dedicarse a juegos de sociedad, contribuyendo al diálogo y al mejor entendimiento intergeneracional, o propiciaba rondas favorecedoras de las relaciones sociales en condiciones de absoluta igualdad entre niños y niñas, tomados de las manos en un activo círculo de fraternidad y amor.

Por tanto, **¿para qué se juega?** Porque es la única vía para **llegar a ser humano** y no piezas en una maquinaria de sistemas de poder enajenantes.

***Más que jugar porque se es niño, se es niño porque se juega***, A tales premisas responde el ***derecho del niño al juego***, recogido en el Artículo 7 de ***la Declaración Universal de los Derechos del Niño***, aprobada por la Asamblea General de la ONU el 30 de noviembre de 1959.

Si aspiramos a una Humanidad mejor, formada por hombres y mujeres que hoy son niños y niñas, debemos asegurarles que se formen adecuadamente, del modo que solo la actividad lúdica puede lograr, a fin de alcanzar, con cada generación, un escalón superior en el perfeccionamiento de la condición humana, en pos de convertirnos en seres cósmicos, en verdaderos habitantes del Universo.

***Vigostki*** considera necesario buscar la génesis de la creatividad en la infancia, y encontrarla en la actividad del juego.

El juego no solo predispone hacia el proceso psicopedagógico en cuanto a lo volitivo -la voluntad para actuar, desde la obtención del placer, en la exploración y búsqueda del conocimiento-, sino además en lo heurístico: la estructuración de estrategias de pensamiento para la resolución de problemas que la misma actividad del juego plantea, la conformación de habilidades para "aprender a aprender", y la formación de un soporte mental para la creatividad.

### **I.1.5- Origen de los Juegos en la comunidad**

A través de los diversos periodos históricos muchos autores de diferentes países, observando el juego infantil han tratado de aclarar el origen de esta interesante actividad, no obstante aún existen algunos puntos de vista que se encuentran en análisis y discusión; lo que sí es indiscutible coincidiendo en ellos los autores, es que en todas las partes del mundo humano ha existido el juego; surgiendo la supremacía entre el trabajo y el juego.

El hombre primitivo tuvo por necesidad que participar en diferentes actividades físicas rudimentaria de carácter natural, a fin de asegurarse su existencia, estas derivaron de un proceso evolutivo, que en cierto momento presentó rasgos de organización con contenido más menos consiente y metódico, lo cual permite asegurar que los ejercicios físicos son tan antiguo como el hombre, existiendo entre ellos una estrecha relación.

Coincidimos con la autora Herminia Watson Brown cuando afirma que el niño aprende jugando y jugando se hace acto para la vida.

En la era moderna eminentes pedagogos comprendieron la importancia del juego para la adquisición de potencialidades educativas de los niños y han escrito obras relacionadas con esta importante actividad .Tal hicieron Montagne, Juan Jacobo Rousseau, entre otros. En los programas de la Educación Física aparecen los juegos como contenido esencial fundamentalmente para la etapa preescolar y escolar primaria.

## **I.2-El fútbol como juego deportivo recreativo**

El fútbol debe asumir la educación de los niños, jóvenes y convertirse en una “Escuela de la Vida”, como dijera el Presidente de la FIFA Joseph S. Blatter.

### **EL FÚTBOL COMO JUEGO**

- Es una actividad que favorece varios aspectos educativos de la persona y desarrollo físico general del organismo.
- Contribuyen especialmente al desarrollo de la destreza.
- Perfecciona la coordinación de los movimientos.
- Se forman reflejos motores condicionados muy sólidos.

*“El ser humano desde que nace utiliza el movimiento en pro de un desarrollo armónico. Por su naturaleza, el hombre necesita actividad física y ésta se identifica desde los primeros estadios evolutivos con la actividad lúdica, el juego como elemento imprescindible para el desarrollo y aprendizaje de multitud de factores.”*

Permite una educación integral en los niños y que estos crezcan con adecuados porcentajes de tejido óseo, muscular y adiposo. Un equilibrio en estos tres compartimentos a temprana edad, permitiría obtener jóvenes y adultos con menores problemas de

descalcificaciones, de obesidad y de atrofiaciones musculares como las que encontramos en el adulto contemporáneo, además los juegos se pueden practicar a cualquier hora del día puesto que es una actividad física no fatigante, sería suficiente como para un desarrollo armónico de todo su cuerpo.

El individuo, para tener un cuerpo sano, requiere una cantidad mínima de actividad muscular diaria sobre la parte muscular de su esqueleto. Estar por debajo de este requerimiento mínimo es favorecer, una salud deficiente y el envejecimiento prematuro.

Los juegos que se le deben orientar a los niños hiperactivos deben tener como principal función, desarrollar la concentración y la atención.

Con la utilización del fútbol como juego puede lograrse:

- El desarrollo de las potencialidades psicofísicas en la persona.
- La comunicación
- Desarrollo emocional hacia el equilibrio del aprendizaje
- El desempeño grupal
- Conocimiento adquiere una significación en su vida.
- Propicia el desarrollo de destreza para favorecer la ejecución en general.
- Adquirir hábitos (disciplina)
- Motivación, Atención, Memoria y sensopercepción para el aprendizaje
- Despertar la sensibilidad y contribuir a generar la posibilidad de expresión, imaginación y creatividad.

En relación con el juego y los niños, Pavía emite sus criterios: "Interesarse por los juegos de los niños de cada lugar es interesarse por la comprensión de aspectos no siempre conocidos de la vida cotidiana local. Y no solamente eso. Asomarse a los bordes del patio para sondear en las profundidades muchas veces oscuras de los juegos infantiles es una privilegiada oportunidad que tienen los educadores para aprender algo más sobre el 'sujeto que juega' y poner en valor la riqueza (o no) de esos 'saberes prácticos', los cuales se despliegan y alcanzan su verdadera importancia en la escala de lo próximo y cotidiano. La falta de trabajos en esa escala, sobre todo con estos alumnos, ha potenciado las

secuelas negativas de dos situaciones que, desde el trabajo de investigación previo ya mencionado, hemos identificado como problemáticas:

**En primer lugar**, el riesgo permanente de la pérdida: las formas prácticas de juego infantil se construyen en la dinámica de un proceso histórico determinado; ocurren diariamente sujetas a un aquí y ahora en permanente transformación; cambian de contenido o de estructura; se generan algunas nuevas formas; se buscan permanentemente nuevos modos. En tanto parte de la cultura de transmisión oral, estas formas, estos modos particulares se encuentran en permanente peligro de extinción sin que se lleguen a conocer en profundidad, ni se puedan rescatar para mantenerlas vivas en la memoria colectiva.

**Una segunda situación** problemática tiene que ver con la falta de conocimiento local y la consecuente dificultad para acceder al universo infantil en situaciones 'diferentes'. Esta falta de conocimiento opera sin lugar a dudas como obstáculo en la difícil relación docente/alumno. Pensemos, por ejemplo, en un maestro adulto de clase media urbana que se traslada al campo a trabajar con niños de sectores populares rurales: la posibilidad de comprender las improntas sociales presentes en el modo de hacer, de pensar y de sentir en cada juego puede ayudarlo a mejorar la sintonía en la relación con sus alumnos, tanto como su ignorancia a entorpecerla. Relación de torpeza en la que los que pierden son siempre los educandos.”

Por su parte coincidiendo con los criterios de Torres y López cuando plantean: “Los juegos, son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad. Su diversidad es inmensa. Ellos reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas, trasciende los tiempos y los espacios, no conoce las fronteras, su idioma es internacional pues cuando se juega no hay barrera para su comprensión, a través del juego resulta más fácil comprender cualquier información.” Se precisa la necesidad de utilizar esta vía de juegos deportivos en la comunidad con la finalidad no sólo de mantener la salud de los pobladores, sino también de afianzar las relaciones interpersonales.

La práctica de juegos deportivos recreativos se convierte en una actividad espontánea y placentera, que contribuye a la educación integral del niño como elemento formador y

desarrollador, favorece además el desarrollo de los procesos afectivos, la adquisición de conocimientos. Los procesos volitivos que según la historia han sido similar en todas las civilizaciones que dan una serie de variaciones a los juegos según las características propias de cada pueblo, comunidad pero que no varían su esencia.

En las condiciones del socialismo en Cuba, la recreación y el tiempo libre constituyen un problema práctico concreto, tanto por las implicaciones económicas que puedan tener por su participación en la elevación del nivel cultural, como en la elevación de la productividad en el trabajo de los individuos que practican, todo lo cual implica que este enlace posee una connotación política e ideológica, por lo que la sociedad cubana empeñada siempre en buscar el sano esparcimiento, así como la practica saludable de la actividad física y recreativa con el fin de crear un hombre preparado física y mentalmente para la vida.

En Cuba a través del INDER se dedican ingentes esfuerzos en prepara actividades en las cuales poder ocupar el tiempo libre de la población, pero fundamentalmente se trabaja en buscar actividades en las cuales los niños y jóvenes puedan después de realizar sus actividades diarias poder pasar un rato de sano esparcimiento, este criterio es coincidente con la MSc: Dainery González Figueredo en su tesis de graduación.

A pesar de estos esfuerzos, aún resulta insuficiente esta materialización en la comunidad, pues a nivel de barrios o consejos populares las limitaciones de áreas en las cuales practicar deportes y en ocasiones la pobre programación de las mismas hacen que los niños y jóvenes se dediquen a realizar otras actividades. Por lo que estos juegos se encaminan a buscar alternativas para desarrollar las actividades físico –recreativas y educativas en aras de disminuir conductas inadecuadas y el aumento progresivo en la selección de talento; así como la práctica sistemática del deporte desde las tempranas edades.

Según criterio de Pérez Sánchez (1997), en realidad *"el juego constituye una excelente herencia recreativa que nos viene desde los tiempos remotos, al principio el hombre jugaba con instrumentos muy simples, después comenzó a experimentar la necesidad de ampliar éstos y llevarlos a actividades más complejas, con el pasar de los años los juegos*



*fueron perfeccionándose, hasta llegar a ser parte importante de las formas recreativas de las diferentes épocas."*

El autor ofrece opiniones que confirman el criterio de que el juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados de ánimo, y que se manifiesta de manera espontánea o consciente en la búsqueda de satisfacciones, a la par que además de constituir acciones recreativas coadyuva a la formación de hábitos y habilidades y también de destrezas, lo cual coincidimos totalmente. Todo ello obliga a reconocer las formas de juego, como un pilar importante en la educación de las diferentes generaciones

Diversos autores han estudiado acerca de los juegos y los han identificado como parte de la vida del hombre, los mismos han sido conocidos desde los más antiguos y remotos tiempos hasta la actualidad, se han mantenido muy similar en todas las civilizaciones con una serie de variaciones que le dan características propias de cada pueblo, país o región donde se practiquen, pero no varía su esencia evolucionando en la misma medida en que se han desarrollado en la sociedad.

Según Pérez (1997) "en los patios de las escuelas se genera un caudal importante de juegos populares, los que constituyen un real tesoro infantil y juvenil. En realidad es tal la producción lúdica que se genera a partir de la práctica asociada a las formas de la imaginación precoz, que muchos de estos juegos alentados de esa manera, llegan a generalizarse de una generación a otra, pasando ellos mismos a considerarse como juegos tradicionales".

El conocimiento de las características de estos tipos de juegos y la forma de desarrollarse depende en gran medida el éxito de obtener plena satisfacción, placer y expresar sentimientos de mantener la tradición y cultura de su medio circundante, es decir de donde viven y proceden.

Juego es describir una serie de rasgos que no tienen límites precisos, por lo cual solo queda remitirse al fenómeno sin alejarse de la realidad, la explicación de sus características, naturaleza y límites se pueden presentar como un proceso conceptual continuo.

La etiología del juego viene:

LOCUS: Significa ligereza, frivolidad, pasatiempo.

LUDUS: Significa acto de jugar.

Juego: Acción de jugar, pasatiempo o diversión, su definición es algo no definida ya que es una actividad principal bajo un aspecto ocio.

A nuestro juicio es más clara la definición dada por el diccionario Ilustrado Aristos de la Lengua Española por el editor Lic. José M Rodríguez Prieto quien refiere en el inicio del último párrafo de la página 375, Juego. Acción de jugar. Entretenimiento, diversión, ejercicio recreativo sujeto a ciertas reglas...

Otras definiciones

**Concepto fisiológico:** Es una actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio de eliminar su exceso de energía; sin embargo, cuando un niño se encuentra enfermo, no pierde el interés por el juego y el mismo sigue jugando. (H. Spencer.)

**Concepto psicológico:** Es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer (el juego como función esencial procurar al niño placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y antes los demás (Guy Jacquir)

Arnolf Russell define juego dentro de lo psicológico como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella sino por sí misma.

**Concepto sociológico:** Se puede definir el juego como actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio de tiempo, atendiendo a las reglas libremente aceptadas (J. Huizenga.)

**Características específicas a considerar:**

a) Utilización de actividades acorde con la edad del individuo:

Partiendo del principio de que el niño no es un adulto pequeño; sus características fisiológicas, anatómicas, psicológicas no se asemejan a las capacidades de un adulto y por tanto merecen un cuidado especial, tanto en lo referido a la calidad como a la cantidad.

b) Permitir una maduración acorde a las capacidades evolutivas del Sistema Nervioso Central:

Basando el trabajo en criterios de maduración biológica y no cronológica con la finalidad de facilitar el éxito en las tareas motrices.

Características del juego:

El autor Cipriano Romero en unas de sus páginas en la revista digital nos plantea que: (El fútbol supone una confrontación directa entre dos equipos, y que consiste en una disputa del balón para conseguir gol o evitarlo. Para ello se deberán realizar una serie de acciones e interacciones establecidas por unos objetivos (plan o contra plan) mediante un espíritu colectivo y armonizado (cooperación y oposición), caracterizadas por:

- Unas reglas de juego.
- Un *espacio*.
- El tiempo.
- La técnica.
- La táctica.
- Los esfuerzos físicos.

El autor es del criterio que para el objetivo de esta investigación se asumen los 3 primeros elementos ya que son los que más se ajustan en la concepción de la práctica recreativa del fútbol en edades de 7 a 11 años, y no abordar los demás ya que son un tanto especializados para este fin.

El fútbol pertenece al tipo de deporte donde el juego es clasificado en tres grupos principales: (técnico, táctico y físico); pero existe un cuarto y pequeño en el que los juegos están diseñados para desarrollar la percepción del balón, como para ayudar en la iniciación en los fundamentos de la técnica de fútbol en la infancia.

Endre Benedek refiere, dándole un toque armónico al tema, que "...los juegos de equipo y relevos pueden de este modo desarrollar un espíritu de equipo y la capacidad de cooperar". (Pág. 10)

El juego no es una actividad específica del ser humano, sino que es propia de cualquier especie animal superior, tampoco es una actividad exclusiva de la infancia, ya que el ser humano disfruta del placer del juego desde el nacimiento hasta la muerte. En cada etapa de la vida tiene una característica y unos fines diferentes, ya que los intereses y motivaciones de cada grupo de edad son también diferentes.

Por medio del juego los niños tienen la posibilidad de:

- Expresar espontáneamente sus emociones.
- Romper la rutina.
- Descubrir sus aptitudes.
- Ejecutar sus habilidades.
- Desarrollar capacidades creadoras.
- Contrarrestar hábitos antisociales.

El juego es una actividad física y mental, se efectúan sin un fin utilitario, exclusivamente por el placer que proporciona. Más que una actividad con características propias, puede considerarse como una actitud, a la que va unida en cierto grado de elección, una ausencia de coacción por parte de las formas convencionales al objeto, materiales e ideas. Es una actividad espontánea y libre, permite distracción, diversión, investigar, crear, evolucionar, además crecer, integrarse y desarrollarse.

Jugar no implica únicamente el desarrollo de la capacidad motora, también lo que refiere a la fantasía, se relaciona con la intelectualidad, con la evolución del pensamiento.

El juego es un elemento esencial en el tiempo libre, está considerado como una actividad del ocio por excelencia y es en sí mismo potencialmente educativo

Finalmente considerando el juego desde el punto de vista psicopedagógico, se valora este como un elemento favorecedor de todo tipo de aprendizaje. El juego puede proporcionar al niño una gran variedad de experiencias y estímulos, todo un bagaje de vivencias útiles y

necesarias para su adecuado desarrollo. Por tanto la actividad lúdica debe ser un elemento que impregnará toda la práctica educativa.

### **I.3- Caracterización biopsicosocial de los niños de edad escolar de 7 a 11 años**

Características morfo funcionales de los niños de edad escolar de 7 a 11 años.

El caso que ocupa está definido dentro de la etapa evolutiva como etapa escolar *de 7 a 11 años*, donde comienzan a observarse modificaciones sustanciales en todos sus órganos y tejidos del cuerpo, logran formarse todas las curvaturas de la columna vertebral (cervical, dorsal, lumbar), poseen gran flexibilidad y movilidad, pues aún es incompleta la osificación de sus huesos, aunque observamos un fortalecimiento considerable del sistema óseo muscular, se fortalecen intensamente los músculos y ligamentos, aumentando su volumen, se acrecienta la fuerza muscular general. La relación de los procesos de excitación e inhibición varían, la inhibición se acentúa contribuyendo al auto control.

- Se produce un complicado proceso de combinación de particularidades del desarrollo evolutivo con el carácter de la enseñanza, procesos de preámbulo a la madurez sexual y se forman hábitos motores iniciales durante el proceso de enseñanza sistematizado.
- Realizan mayor cantidad de movimientos con menor gasto metabólico o energético
- Hay una maduración general del sistema nervioso
- Empiezan a diferenciarse claramente las características histórico-químicas del músculo y su tendencia genética
- El sistema aerobio es dependiente del sistema central cardiaco y respiratorio que con la actividad física se desarrollan adecuadamente en el intercambio gaseoso pulmonar, en la eyección y transporte sanguíneo respectivamente.
- Se completan los reajustes celulares y las dimensiones del corazón.

### **I.3.1-Características Psicológicas de los niños de edad entre 7-11 años**

- La intensidad de las actividades depende mucho del interés del niño y del objetivo de la actividad.
- La memoria en esta etapa va adquiriendo también un carácter voluntario intencionado.
- Aumenta la efectividad de la retención de los conocimientos.
- Se desarrolla el lenguaje escrito y coherente.
- La unidad del pensamiento y el lenguaje.
- Predominan los motivos vinculados con el presente.
- Adquiere el carácter consiente y voluntario de los procesos psíquicos.
- La actividad del juego se amplía y se complejiza (aparece el juego con reglas)

### **I.3.2-Particularidades psicológicas del desarrollo del niño mediante el juego**

El juego suscita variaciones cualitativas en la psiquis del niño, en él se colocan bases de la actividad de estudio, que será la actividad principal en los años escolares.

En el cual reproduce no solo la vida laboral, sino también las relaciones sociales adoptando en ellos el papel de adultos, el pequeño descubre por primera vez las relaciones que existen objetivamente entre las personas, empiezan a comprender que la participación en cada actividad exige del hombre, el cumplimiento de unas determinadas y le da una serie de derechos.

La trama del juego permite al niño conocer la actividad y las relaciones de los adultos, las relaciones mutuas reales les enseñan a saber comportarse en las diferentes situaciones que se observan.

La actividad lúdica contribuye al desarrollo de la atención y la memoria voluntaria, en las condiciones del juego los niños se concentran y retienen las cosas mejor en la memoria que en las condiciones de las experiencias del laboratorio.

El juego ejerce una gran influencia sobre el desarrollo del habla, la situación lúdica exige de cada niño incluido en ella determinada capacidad de comunicación.

En el mismo influye sobre el desarrollo intelectual, en el juego el niño aprende a generalizar los objetos y acciones, a utilizar el significado generalizado de la palabra.

Esta la situación lúdica es condición indispensable para el desarrollo de las diferentes formas de actividad intelectual del niño.

El juego interpretativo tiene una importante significación, también para el desarrollo de otras formas de actividad psíquica, la imaginación empieza a desarrollarse solo en el juego y bajo su influencia.

Con la motivación lúdica la tarea se realiza de forma más efectiva, en la situación lúdica al niño le resulta más fácil dirigir su conducta.

#### **I.4- Características de la comunidad donde se realiza el trabajo**

El consejo popular de Los Pinos fue constituido en los primeros años de la revolución, La comunidad objeto de estudio se encuentra enclavada a 3 kilómetros al oeste de la cabecera del municipio de San Cristóbal, con un área aproximada de 15 a 20 km, con alrededor de 7000 habitantes, limita al norte con La Muralla, al sur con Cuatro Caminos y Altura de Los Pinos y al oeste con Mango Jobo.

En el consejo se agrupan 2 circunscripciones y otras 4 representantes de organizaciones de masas. En el consejo se ubica una zona de defensa y un sector de la policía.

Existen 2 escuelas primarias con una matrícula de 200 alumnos. Con 40 educadores, 3 consultorios del médico de la familia, así como otros centros de prestación de servicios.

La topografía del consejo es llana, su temperatura media anual es de 24°C. y un promedio de precipitaciones de 1200 a 1800 Mm. anuales con una humedad relativa del 60% y una presión atmosférica entre los 1015 y 1016 P.D.

**La actividad económica fundamental es la agricultura y la ganadería obteniendo en la última cosecha rendimientos en el orden de los 40 qq/cab.**

## **En la comunidad radican diferentes centros laborales**

**1 Círculo social.**

**3 Consultorio médico.**

**1 Farmacia.**

**1 Bodega.**

**1 Peluquería.**

**1 Tienda.**

## **2 Escuela primaria madre**

Dentro de los principales gustos y preferencias se encuentra la práctica del fútbol, además entre de los juegos de mesa el domino, así como el baile moderno.

Es una comunidad rural, señalando diferencias con respecto a otras en cuanto a:

- ✓ densidad poblacional
- ✓ comunidad surgida por la revolución
- ✓ asentamiento poblacional en llanos productivos, sobre todo caña, viandas y frutas

El principal sustento de la comunidad es la agricultura, cultivos varios.



## **CAPITULO II: DIAGNÓSTICO Y DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN**

Con la aplicación de diferentes métodos en esta etapa se profundiza en los resultados arrojados en el estudio exploratorio constatando la situación real en que se encuentra el problema científico de cómo contribuir al rescate de las tradiciones de la práctica del futbolito en niños de 7 a 11 años en el Consejo Popular “Los Pinos” del municipio San Cristóbal, Pinar del Río.

### **II-1 Estudio Diagnóstico.**

En conversatorios y entrevistas con vecinos del lugar donde estaba el terreno y zonas aledañas se pudo realizar una cronología de acontecimientos que provocó la pérdida del fútbol en la comunidad que se aprecia en el Anexo #1, las causas fundamentales fueron el deterioro de los terrenos y la salida hacia otras funciones de los profesores preparados y que sistemáticamente trabajaban el fútbol.

#### **II.1.1- Resultados Matriz DAFO**

Se aplicó la técnica de la MATRIZ DAFO que sirviera para corroborar las insuficiencias detectadas en el resto de los instrumentos aplicados obteniendo como resultado:

##### **DEBILIDADES**

- ✓ Poco dominio técnico Metodológico del personal técnico para enfrentar los juegos con sus nuevas modificaciones
- ✓ Pocos implementos deportivos.
- ✓ Instalaciones deportivas en mal estado constructivo.

##### **AMENAZAS**

- ✓ Nivel de marginalidad en algunas áreas de la población.
- ✓ Población altamente religiosa.

##### **FORTALEZAS**

- Buena disponibilidad de superación profesional en función de las necesidades de los profesionales.

- Movilización de la comunidad a las actividades del fútbol.
- Apoyo de los factores de la comunidad en la implementación de los proyectos integradores de la escuela.
- Disponibilidad de cursos de habilitados y universalización en el territorio favoreciendo el incremento y preparación de la fuerza técnica.
- Elevada cifra de activistas y CVD en función de la recreación y el Deporte en la comunidad.

#### OPORTUNIDADES

- Apoyo y Colaboración a través del taller de transformación y el gobierno.

Como segundo momento, incluye la solución, dado en los aspectos de la organización, planificación, ejecución y control sistemático de las diferentes actividades, encaminadas a dar solución a los problemas más generales que afectan al buen proceso de funcionamiento de una comunidad alegre, bonita y saludable.

En este trabajo uno de los métodos investigativo más utilizado ha sido investigación-acción-participativa, donde se sitúa a la comunidad como el centro y solucionador de sus propios problemas físico-recreativo-culturales.

Este método, es una forma de indagación auto reflexivo, orientador al cambio y llevada a cabo por los propios participantes de la actividad, su utilización permite la transformación en el orden individual y colectivo de los sujetos inmersos en el proceso.

Un principio básico caracteriza el método; la observación-reflexión que es una vía, un recurso eficaz para poder evaluar la transformación no solo desde el punto de vista cognitivo, sino también efectivo. Desde que comienza la investigación se está indagando y reflexionando, este principio posibilita ir evaluando y retroalimentando los resultado de la acción transformadora.

El control permite evaluar la efectividad de los juegos empleados y si es necesario introducir algún cambio como vía de mejorar el resultado final.

Como un tercer momento la constatación, es decir, como ha influido en la realidad objetiva las acciones llevadas a cabo para la cual se debe tener en cuenta los diferentes aspectos.

-Diferentes puntos de vista de la comunidad.

-La motivación por la participación en las actividades.

-La sistematicidad en la participación en las actividades por parte de los comunitarios.

La edad es una de las variables importante en el programa de la recreación física, hay que tener bien claro las características de estos niños, por lo que hace falta organizar la actividad en horarios que no perjudique sus estudios, planteando la necesidad de considerar todos los indicadores como una vía para perfeccionar métodos lógicos, también depende la intensidad y duración de la actividad.

También se deben tener en cuenta algunas patologías que se puedan presentar en la muestra, sus causas origen y el criterio del médico al respecto y la participación de los niños en los juegos, así como el consentimiento de los padres.

Las diferentes características de los niños en su desarrollo endógeno, es lo que permite especializarse en determinado estrato o actividad, se deben buscar variantes óptimas para su organización

Para los niños el juego tiene una función formativa, educativa y socializante que hay que potencializar.

### **II.1.2-Resultados de la encuesta:**

Se aplicaron encuestas a diferentes muestras secundaria: personal que se consideran claves como delegado de la comunidad, médicos de la familia, presidentes de los consejos populares, familiares del vecindario y otras personalidades que se caracterizan en la comunidad por su responsabilidad, seriedad y son líderes.

Para la realización de este método se utilizaron preguntas de fácil comprensión y que su rigor fuera de lo más sencillo a lo más profundo velando también por la soltura del entrevistado. Anexo 2

La misma fue aplicada con el objetivo de profundizar en las causas que inciden en la desaparición en la comunidad de la tradición por desarrollar la práctica recreativa del fútbol.

Tabla 2

CATEGORÍAS E INDICADORES <u>PRÁCTICA DEL FÚTBOL</u>	TOTAL	DELEGADO 1		MÉDICO DE LA FAMILIA 4		PRESIDENTE CP Y CDR 3		FAMILIARES 56		TOTAL POS	%	TOTAL NEG	%
		POS	NEG	POS	NEG	POS	NEG	POS	NEG				
PARTICIPACIÓN 1	64	0	1	0	4	0	3	17	39	17	26,6	47	73,4
SISTEMATICIDAD 2 y 4	128	0	2	0	8	0	6	26	86	32	25,0	96	75
ORGANIZACIÓN 3 y 6	128	0	2	0	8	0	6	9	103	9	7,0	119	93
TERRENO 5	64	1	0	4	0	3	0	40	16	48	75,0	16	25

Como refleja la tabla 2, se constató por el 73,4% de los encuestados que no es suficiente la participación en la comunidad de los niños en la práctica del fútbol, producto a que las actividades no se realizan con sistematicidad 75%, no se organizan 93% a pesar de que existen los terrenos 75% que producto a su poca utilización se han deteriorado.

### II.1.3- Resultados de la encuesta a los niños:

En la encuesta aplicada a los 68 niños con el objetivo de conocer su preferencia por el fútbol y las condiciones existente se obtuvieron los siguientes resultados. Anexo3

Tabla 3

RESULTADOS ENCUESTA A LOS NIÑOS					
INDICADORES	TOTAL	POSITIVO	%	NEGATIVO	%
Preferencia	68	66	97,1	2	2,9
Profesores Preparados	68	11	16,2	57	83,8
Condiciones del Lugar	68	7	10,3	61	89,7

Referente a las preferencias llama la atención en la tabla 3, que sólo las 2 niñas que existen en el grupo no prefieren este juego, sin embargo, el 100 % de los niños sí, casi el 84% plantea que no existe en la comunidad un profesor preparado para ello y casi el 90% que las condiciones del lugar son malas, estos son elementos que indican que a pesar de que es preferencia este deporte en la comunidad las condiciones existentes en el entorno conspiran para su práctica efectiva.

#### II.1.4- Resultados de la observación inicial

Se realizaron 10 observaciones a actividades físico deportivas realizadas en la comunidad, en las mismas se constató como ilustra la tabla 4 que existen dificultades en todos los indicadores explorados con más de 70% de valoraciones negativas, esto indica que las pocas prácticas del fútbol que se realizan, se hacen de forma empírica y espontánea por las preferencias que los niños de esta comunidad tienen sobre la práctica de este deporte que tradicionalmente era muy desarrollado en este lugar y con resultados significativos.

Tabla 4

OBSERVACIÓN INICIAL 10					
INDICADORES	TOTAL	POSITIVO	%	NEGATIVO	%
PARTICIPACIÓN	10	3	30	7	70
NIVEL DE SATISFACCIÓN	10	3	30	7	70
CREACIÓN DE EQUIPOS	10	0	0	10	100
PRÁCTICA SISTEMÁTICA	10	2	20	10	100
CONDICIONES DEL LUGAR	10	0	0	10	100

## **II.2- Diseño Metodológico de la Investigación**

La investigación fue iniciada en el mes de enero del 2010 en la comunidad de Los Pinos en el municipio de San Cristóbal, en la provincia de Pinar del Río, manteniendo algunas modificaciones hasta la actualidad.

La población de niños con la cual se trabaja es distribuida en dos sub grupos de edades, uno de 7-9 y otro de 10-11 años.

La finalidad de la investigación es la implementación de juegos de habilidades para rescatar la práctica de futbolito encaminada a la insuficiencia recreativa detectada en el diagnóstico en la comunidad.

Un colectivo integrado por docentes de la Educación Física de las 2 escuelas objeto de la investigación y los técnicos de fútbol del área, los cuales se presentaron en la localidad para llevar a cabo la investigación con el propósito de conocer en el terreno, los problemas objetivos y subjetivos, para caracterizar la comunidad.

Posteriormente se planificó un programa de actividades y un plan de acciones para su implementación práctica.

### **II.2.1- Tratamiento del pre experimento**

Para la aplicación del programa de actividades se realizó un pre experimento con las siguientes acciones:

División en grupo de edades y la oferta deportiva recreativas.

Partiendo de 2 divisiones que se utilizan en esta oferta de juegos de habilidades para el futbolito; teniendo en cuenta las características de la comunidad de Los Pinos se definió las edades de 7-9 y 10-11, esto permite dosificar y controlar con mayor exactitud el volumen y la intensidad del trabajo.

Como una necesidad de las acciones a realizar en esta comunidad con los niños de recuperar las tradiciones futbolísticas, se emprendió la tarea de recuperar algunos juegos

de futbolito que con el transcurso del tiempo se fueron perdiendo y que otras generaciones anteriores disfrutaron en su niñez.

Se realizaron adaptaciones necesarias con el objetivo de que los niños puedan jugar sin mucha dificultad, como son (las reglas del juego) y que su asimilación sirva para su desarrollo y preparación integral en su vida escolar.

Para la evaluación de los juegos se utiliza el **Sistema Práctico Descriptivo (SPD)** y para la valoración de la efectividad del programa se aplica el procesamiento estadístico de la dócima de diferencia de dos proporciones.

### CAPITULO III PROGRAMA DE JUEGOS DE HABILIDADES DEPORTIVO-RECREATIVAS PARA LA PRÁCTICA DEL FUTBOLITO

#### **Generalidades:**

El Departamento de Recreación del Instituto Superior de Cultura Física “Manuel Fajardo” a mantenido durante más de dos décadas un sistemático trabajo de fundamentación teórica, actualización metodológica y validación práctica de una metodología para la planificación de la recreación que se ha enriquecido con lo mejor del conocimiento científico contemporáneo en especial es fuerte el aporte de dos prominentes profesionales latinoamericanos el profesor argentino Esequiel Ader - Eng y el mexicano José Luis Cervantes así como la práctica social continuada denominado **Programación Recreativa**, el cual se continua distinguiendo por ser no solo una concepción general de trabajo, sino además una estrategia de intervención en el tiempo libre.

En Cuba el desarrollo actual institucional consecuente al desarrollo social ha impulsado el desarrollo de esta metodología, para lo cual no ha dejado de tenerse en cuenta:

- La política nacional de desarrollo.
- Los organismos implicados en el fenómeno de la recreación.
- La realidad objetiva de cada lugar.

Al realizar una programación recreativa, es necesario tener en cuenta los objetivos que nos proponen alcanzar en los sectores poblacionales hacia los que vamos a dirigir este servicio, toda vez, que a partir de los mismos, fijaremos las tareas que permitirán lograr la finalidad de una forma efectiva, a través de diferentes métodos y procedimientos para desarrollar las actividades.

El empleo del tiempo libre por parte de la población está determinado por una serie de factores que incluyen desde la oferta recreativa cultural como tal, tomando en consideración su calidad, efectividad, posibilidades de participación, etc., hasta los hábitos de vida, consumo, intereses y forma de concebir sus ratos de esparcimiento.



El hombre establece una relación activa con el medio que lo rodea y recibe sus influencias de forma individual, o sea, interpreta la realidad objetiva de forma subjetiva. A esto no escapa la percepción de la categoría tiempo libre, la cual se torna el individuo en una condición interna, subjetiva. Por tanto, el uso y el contenido del mismo, sin pasar por alto los conocimientos sociales que imponen sus normas y regulaciones necesarias, individuales, aunque estos sean formados en el proceso de interacción activa del hombre con la realidad.

Se asume el programa ya que se pretende realizar juegos de futbolito como una estrategia de intervención en el tiempo libre de la comunidad de Los Pinos, principalmente con los niños y niñas de las 2 escuelas principales; además, es una política del estado y prioridad de la Asociación de Fútbol de Cuba, conjuntamente con la provincia, el municipio y la comunidad, de rescatar las tradiciones futbolísticas para el aseguramiento y estabilidad de la alta competencia; también contar con el apoyo de los factores que garantizan el proceso, viendo esto como una verdadera necesidad de la comunidad como base del fútbol cubano.

#### **-Etapa de Diagnóstico:**

Tomando en consideración que la comunidad de Los Pinos en los años 70 -80 fue una cantera futbolística en donde sus frutos participaron en eventos nacionales e internacionales que nacieron del primer empujón dado por el profesor Eddy Tomas Delgado (Papi) que en aquellos tiempos el terreno de la localidad se convertía en un bastión de niños jugando el fútbol, convirtiéndose en pasión del barrio, atrayendo vecinos, familiares, amigos y nos visitaba equipos de otros lugares como Los Palacios, Candelaria, Bahía Honda y La Habana.

Esto con el transcurso del tiempo se fue perdiendo y a partir de los años 90 producto a los cambios ocurridos en nuestro país, este deporte desapareció de la comunidad, dejando de aportar talentos a los distintos niveles de este deporte.

En entrevista y conversatorios con vecinos y técnicos, se comprobó la desaparición del terreno y por su puesto, la falta de profesores especializados, la desmotivación de la población.

A finales del los 90 y principios del 2000 el INDER de San Cristóbal en conjunto con la Academia Provincial anclada en el municipio y el Gobierno local, con el apoyo de los vecinos, se dieron a la tarea de recuperar el terreno y aunque no de la forma anterior, se logró inclusive un poco más grande y así comenzó un nuevo intento por recuperar las tradición futbolística; esto no fue suficiente y con la incorporación de los programas de los curso emergentes y la municipalización de la universidad se formaron los técnicos que hoy laboran y en conjunto con la Comisión Provincial se le aplicaron cursos de capacitación. En enero del 2010 nos reunimos con un grupo de trabajo para llevar a cabo este programa y estando de acuerdo comenzamos la parte práctica. Otro punto importante es la edad, ¿por qué de 7-11 años?

Según los Programas de la FIFA y con los cuales coincidimos, en ellos se expresan mejor los procesos de captación, sus deseos, gustos, aspiraciones, asimilación de las habilidades motoras que posteriormente se les pueden educar.

Otra variable analizada fue el sexo, en un inicio se pensó en el masculino pero no fue justo privar a las niñas cuando la FIFA establece su incentivación y las incluimos.

La población investigada en la medida que avanza el programa aumenta; por ser participativos se fueron incorporando niños de otras escuelas y barrios aledaños.

Estos niños son en su mayoría de un término medio de vida, con varios integrantes en sus núcleos familiares, los padres trabajan en su mayoría y necesitan la posibilidad de ocupar el tiempo libre de sus hijos, además el fútbol los apasiona. Experiencia de este tipo data de los años ´90 pero se tuvo que viajar a Ciudad Habana y no fue posible soportar el gasto aunque se obtuvieron buenos resultados.

Los recursos objetivos se tienen (balones conos, puertas); por la parte del personal se les aplico un mini técnico-metodológico a todos los participantes sobre los objetivos y tareas del programa para su mejor comprensión.

Las autoridades comunitarias nos cuentan de la gran cantidad de niños que existen y la necesidad de ocuparles su tiempo libre en actividades de sano esparcimiento que los ayude a su formación para el bienestar comunitario, estamos coordinando con los CDR padres y abuelos para que lleven los niños.

### **DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA:**

**TÍTULO DEL PROGRAMA: Juegos de habilidades deportiva recreativas para la preparación en el futbolito.**

### **FUNDAMENTACIÓN:**

El programa persigue diseñar juegos de habilidades deportivo recreativas que contribuyan a la preparación para el rescate del futbolito e incorporar a la práctica masiva a niños de 7-11 años, diversificando las oferta y opciones recreativas en función de los gustos y preferencias en la Comunidad de Los Pinos con la participación de niños y niñas de estas edades, lo fines de semana con posibilidades en todo el año.

Este programa se lleva a cabo en la comunidad debido a la pérdida de la pasión de este deporte producto a situaciones coyunturales que dieron al traste con casi la desaparición del mismo en la zona, esta comunidad siempre aportó jugadores de talla nacional e internacional, teniendo una recaída producto al periodo especial. Se aplicó a niños-ñas de 7-11 años porque es aquí donde comienza la fase inicial de preparación para este deporte que garantiza el futuro.

### **OBJETIVO GENERAL:**

Lograr el desarrollo de habilidades esenciales a través de juegos deportivos recreativos que contribuyan a la preparación de los niños de 7-11 años para iniciar la práctica del juego de futbolito, diversificando las ofertas y opciones recreativas a tono con la batalla de

ideas que libra nuestro pueblo, en función de los gustos, preferencias y necesidades de los diferentes grupos etéreos.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

1. Ejecutar diferentes acciones en el desarrollo de juegos de habilidades que contribuyan a la preparación para la práctica del futbolito, con el fin de rescatar esta tradición en la comunidad.
2. Diversificar las ofertas y opciones recreativas atendiendo a los gustos y preferencias de los niños de 7 a 11 años para contribuir a su preparación para la práctica del futbolito.
3. Incrementar los niveles de participación, tanto en los practicantes como en los espectadores.

## PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

Fecha de Inicio: 6 de Febrero. Fecha de Culminación: 29 de Mayo.

Programa de Habilidades Recreativas para el rescate del Futbolito. Febrero 2010						Participantes			
						Activos		Pasivos	
#	Actividad	Fecha	Hora	Lugar	Responsable	M	F	M	F
1	Inauguración del Evento	6-20010	8:00 am	Terreno	Pelegrino	14	6	8	4
2	Juego de Pases cortos.	"	8:30 am	"	Pino	20	2	15	4
3	Juego de carrera/ Obstáculos.	"	9:00 am	"	Jacobo	20	2	13	2
4	Juego de Conducción / Obstáculos.	"	9:30 am	"	Nene	20	2	14	1
5	Juego de golpeo a distancia.	"	10:00 am	"	Wuardo	20	2	12	1
6	Juego de dominio del balón.	"	10:30 am	"	Nani	25	2	11	0
7	Juego de disparo hacia un objetivo.	"	11:00 am	"	Povea	25	2	14	1
8	Juego de pase y recepción.	"	11:30 am	"	Papi	25	2	16	2
9	Juego de Futbolito para niños/7-9 años.	"	12:00 m	"	Pipi	20	2	20	4
10	Juego de Futbolito para niños/10-11 años.	"	1:00 pm	"	Tenga	14	2	17	3
11	Clausura del Evento.	"	1:30p m	"	Pelegrino	26	2	16	3

## PLAN DE ACCIÓN

No	TAREAS, ACCIONES Y ACTIVIDADES	FECHA	RESPON-SABLES	IMPACTOS
1.	Levantamiento y diagnóstico	febrero	Profesores	Constancia del Documento
2.	Confección de los juegos	1ra/febrero	Profesores - Director	Constancia del Documento
3.	Análisis y aprobación de las acciones	1ra /febrero	Director	Acta de aprobación
4.	Selección y aprobación de las áreas e instalaciones	febrero	Director	Aprobación de las áreas con su evaluación en un 95%, evaluadas de B
5.	Análisis y selección de la fuerza técnica	marzo	Director	Aprobación de la plantilla
6.	Convenios de trabajos con las organizaciones de masas y políticas, así como organismos e instituciones.	marzo	Director - Subdirectores	Actas de firmas de convenios
7.	Plan de Actividades Centrales	Mensuales	Profesores-Directores-Subdirectores	Anexo del Cronograma de actividades
8.	Fiscalización y evaluación de las actividades.	Permanente	Director - Subdirectores	Constancia de las Visitas realizadas
9.	Garantizar la activación de un Puesto de Mando en el Plan de Verano	Jun.-Jul.-Ago.	Escuelas Comunitarias	Constancia de las Actas de Reuniones
10.	Efectuar como mínimo 2 F.D.R	Mensual	C. Popular	Anexos
11.	Garantizar la identificación de las áreas permanentes.	Permanente	Profesores	Constancia de la identificación de las mismas
12.	Garantizar la planificación del diseño de los juegos en correspondencia con los diferentes grupos de edades.	Permanente	Profesor	Constancia de los diseños de actividades (Tarjetas-Baterías-etc.)
13.	Lograr contar con festivales de juegos de modalidades de fútbol	Permanente	Profesor	Anexos

14.	Lograr un adecuado desarrollo y atención de las disciplinas negociadas.	Permanente	Profesor	Anexos
15.	IMPLEMENTAR Campeonatos y Torneos de larga duración de futbolito.	Permanente	Profesores	Anexos

## DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

Estos los Juegos de Habilidades que se realizarán según los participantes

-Actividad # 1: Inauguración del evento; se les dará la bienvenida y una explicación pormenorizada de todas las actividades sus responsables, como va a ser su evaluación y control para definir los ganadores.

Actividad # 2: Juego de pases cortos. Con estos pases la pelota recorre una distancia entre 5 y 10 metros y se emplea preferentemente el interior y exterior del pie. Este Juego está diseñado para practicar pases rápidos y precisos desde una posición estacionaria; así como para practicar la habilidad de controlar correcta y rápidamente el balón con el mínimo contacto posible y con el mismo modo pueda ejecutar inmediatamente otro pase.

Se recomienda 2 grupos entre 3 y 5 integrantes donde 1 estará estacionado a 10 metros del resto, el balón sale de la mayoría y el estacionado deberá controlar y pasar rápidamente. El jugador que pasa del grupo se traslada al final de la fila. Cada jugador debe pasar por la posición de estacionado. El juego termina cuando cada jugador halla pasado por la posición de servidor y El grupo ha recuperado la posición inicial.

-Actividad # 3: Juego de Carrera entre obstáculos, La misma conformación de 2 grupos, a 2 metros del primero se colocan 5 señales en línea recta a una distancia de 1 metro cada señal, carrera en zig - zag ida y vuelta y se incorpora al final de la fila. Gana El equipo que más rápido llegue a La posición inicial.

-Actividad # 4: Juego de Conducción entre obstáculo. Idéntico que el anterior, solo que hay que conducir el balón.

-Actividad # 5: Juego de golpeo a distancia; idéntica formación, cada uno de los integrantes golpeará el balón a la mayor distancia posible que se medirá al primer pique de la pelota; todas las distancias se sumaran y al final gana el equipo que más distancia acumule.

-Actividad # 6: Juego de dominio del balón; idéntica formación, cada uno dominará el balón se cuenta los toque y se suman al final para el ganador.

-Actividad # 7: Juego de golpeo hacia un objetivo; se colocan los grupos frente a la puerta la cual estará dividida en secciones con un valor numérico cada una, quien logre enviar la pelota hacia alguna de las secciones acumula el número y al final se suma para el ganador.

-Actividad # 8: Juego de pase y recepción. Parecido a la actividad 2 con la limitante que el estacionado tendrá un área para ejecutar las acciones, el pase del resto del grupo debe ser recibido dentro de los límites establecidos Cada acción correcta tiene una puntuación de 2 puntos uno por el pase y otro por la recepción y los incorrectos se les elimina el punto y gana el que más acumule.

-Actividad # 9: Juego de futbolito para niños entre 7-9 años

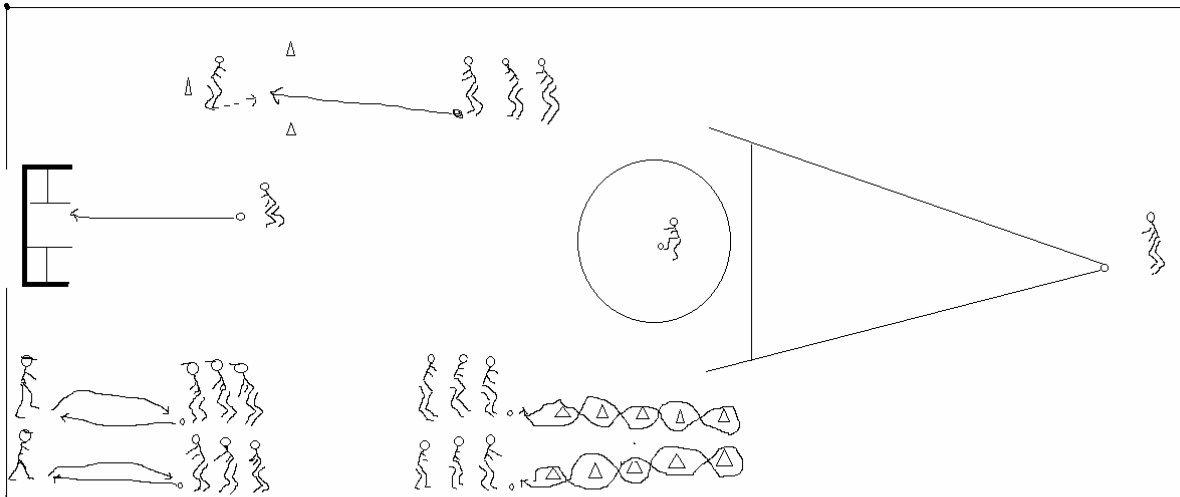
Para los niños de 7-9 años el juego se realizará en terreno reducido sin portero y puertas reducidas y válido las líneas externas, los saques de meta y banda, no se puede agarrar el balón con las manos y las faltas serán consideradas por el árbitro de acuerdo a la capacidad de los niños; el número por equipo será de acuerdo al número de participantes en el día.

-Actividad # 10: Juego de futbolito para niños entre 10-11 años

Para las edades de 10-11 años, se modifican las anteriores, el terreno será más grande, con porteros y puertas reglamentadas a la edad, el arbitraje un poco más rígido, el número de integrantes no debe exceder de los 7.



## GRÁFICO



### ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y ORGANIZATIVAS:

-Las acciones se deben realizar de acuerdo a la participación del día, utilizando la metodología más adecuada economizando los recursos (simultanea, circuito, estaciones, festival, etc.)

-La población activa se dividirá en 2 grupos de edades (7-9) y (10 -11) años para nivelar las posibilidades de los niños; estos a su vez se subdividirán en pequeños grupos entre 3-5 integrantes, que competirán entre ellos.

-Se anotaran el acumulado de puntos por cada actividad y al final se dará el ganador por cada grupo de edades.

-Las actividades 9 y 10 se realizaran una primero y posteriormente la otra, garantizando así los participantes pasivos.

-Los juegos deben ir adaptándose de acuerdo a sus capacidades.

-No debe haber ningún profesor orientando las actividades, solo los indicados, para que los niños no se sientan presionados.

-Los participantes pasivos pueden estimular a los participantes activos sin presionarlos, recordar que es recreativo.

### **CONDICIONES Y RECURSOS NECESARIOS:**

Acciones	Responsable	Fecha de cumplimiento
-Coordinación de los Participantes	Carlos	1 de febrero
-Marcaje del terreno,  Garantizar señales, conos,  Silbatos, cinta métrica, balones	Administración del  Combinado	5 de febrero
-Garantizar agua y merienda	Administración del  Combinado	5 de febrero
-Asegurar la participación  De glorias deportivas de la  Comunidad	Atención a Atleta	6 de febrero
-Designación del cuerpo de  Árbitros	Robertico	6 de febrero

## CONTROL Y EVALUACIÓN

El programa fue ideado después de tener las condiciones objetivas y subjetivas; para las primeras se hizo necesario recuperar el terreno lo que llevó mucho tiempo; después la formación del personal técnico con plena capacidad que se formó con los planes de cursos emergentes y municipalización de la universidad con la SUM de Cultura Física en San Cristóbal; cumplidos estos programas de la revolución donde se obtuvieron los primeros entrenadores de esta generación, en enero del 2010 se trabajó en la preparación de los profesores de la educación física para el programa, explicándole minuciosamente de forma tal que comprendieran el objetivo fundamental del mismo y las tareas a seguir, su organización y como evaluarlas; en esta primera parte se fueron analizando y evaluando en la práctica algunas inquietudes con respecto al trabajo.

Se planificó el programa solo para 27 niños del sexo masculino, pero en la práctica se constató que se podía aumentar la participación e incluir el sexo femenino y así se realizó aumentando la cuantía participativa.

La aplicación del programa ha tenido una buena aceptación por parte de los niños y padres, se han seleccionado 5 niños como talento, de ellos 1 participó en un evento internacional y hay 2 propuestas más a incorporar.

En las 7 intervenciones realizadas se han comportado con más o menos 35 niños.

En todo campo de investigación, la necesidad de clasificar y evaluar los objetos de estudio se impone a los especialistas. Desde los momentos iniciales en que el juego fue incorporado al quehacer investigativo de psicólogos, sociólogos, pedagogos y etnólogos, fueron apareciendo sistemas de clasificación y de evaluación de la actividad lúdica, principalmente basados en las concepciones teóricas de sus autores respecto al origen y alcance de dicha actividad. Por supuesto que tales sistemas heredaron, así, las limitaciones de sus conceptos de base.

Seguidamente se puso en práctica una aportación personal de Pedro Fullea Bandera, a ese empeño una propuesta designada como **Sistema Práctico Descriptivo (SPD)**, cuyo objetivo es "brindar una descripción concreta y abarcadora de la actividad lúdica, que sirva

para definirla tanto a los fines de su clasificación como de su evaluación", con procedimientos eminentemente prácticos.

El **SPD** consta de un **método clasificatorio** y un **método evaluativo**. El clasificatorio establece una descripción concreta para cada tipo de manifestación lúdica a partir de sus características específicas, ordenándolas en catorce categorías generales.

El evaluativo, toma como base la existencia de cuatro cualidades intrínsecamente presentes en todos los juegos y juguetes, en mayor o menor medida, cuya proporción permite establecer un código numérico como criterio de calidad.

Denominamos **juego** a la manifestación concreta de la actividad lúdica, y **juguete** al Implemento que le sirve de base y condiciona su desarrollo.

La estructura general del **método clasificatorio del SPD** es la siguiente:

- POR EL CONTENIDO DE LA ACCIÓN LÚDICA:

• **Juegos (juguetes) con reglas variables**

Predeportivos

Vivenciales

De animación

Figurativos

• **Juegos (juguetes) con reglas invariables**

De estrategia

De simulación

De modelismo

De habilidad

De competición

- POR LAS CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

De desarrollo aleatorio

De desarrollo volitivo

De desarrollo combinado

POR EL GRADO DE PARTICIPACIÓN QUE PROMUEVEN:

De participación colectiva

De participación individual

Según este sistema SPD el juego de futbolito se clasifica en juego pre-deportivo y habilidad, de desarrollo combinado y participación colectiva; este procedimiento se puede observar visualmente.

También podemos identificar el rango de edades para el que dicho juego es más adecuado:

- 0: preferentemente para menores de 5 años de edad.
- 1: preferentemente entre 5 y 7 años de edad.
- 2: preferentemente entre 7 y 9 años de edad.
- 3: preferentemente entre 9 y 11 años de edad.
- 4: preferentemente de 11 años en adelante.

Con relación al **método evaluativo del SPD**, se basa en las 4 cualidades esenciales presentes, en mayor o menor medida, en toda manifestación de la actividad lúdica:

- La cualidad de ser **Didáctico**, o capacidad del juego (juguete) para transmitir conocimientos, el aprendizaje de algo nuevo o la reafirmación de saberes anteriores. Se corresponde con el **valor experimental** del sistema ICCP de clasificación.
- La cualidad de ser **Recreativo**, o capacidad de un juego (juguete) para propiciar diversión y resultar atractivo, accesible e interesante. Se corresponde con el **valor funcional** del sistema ICCP de clasificación.
- La cualidad de ser **Activo**, o capacidad de un juego (juguete) para estimular la participación mediante la cooperación o la competencia, promoviendo la voluntad y la socialización entre los participantes. Se corresponde con el **valor de relación** del sistema ICCP de clasificación.

- La cualidad de ser **Creativo**, o capacidad de un juego (juguete) para estimular la imaginación y la fantasía mediante formas novedosas y variadas de realización, así como con la obtención de conclusiones válidas para el perfeccionamiento de la actividad. Se corresponde con el **valor de estructuración** del sistema ICCP.

De tal modo, la posibilidad de ser **Didáctico, Recreativo, Activo y Creativo**, presente en mayor o menor medida en cada juego (juguete) define una fórmula de evaluación designada como **código DRAC** (por las iniciales de las cuatro cualidades señaladas). Ella existe en todos los juegos y juguetes conocidos, y hasta en los por venir, todos los cuales podrán ser más didácticos, más recreativos, más activos o más creativos, según la cualidad predominante en ellos, sin caer en el error de definirlos exclusivamente como tales, pues dichas cualidades no pueden ser consideradas como categorías de clasificación.

El **método evaluativo del SPD** emplea **10 indicadores y 30 características** para determinar el **código DRAC** de un juego o juguete, como se aprecia en la siguiente tabla de codificación. El procedimiento consta de los siguientes pasos: encuesta, codificación y conclusiones.

La **encuesta** es el método para la obtención de las características -una por cada indicador- predominantes en un juego o juguete objeto de evaluación, realizándose mediante un cuestionario a llenar por el encuestador con entrevistas individuales o colectivas. Seguidamente se muestra la tabla de codificación, así como un modelo típico de cuestionario para la encuesta.

El procedimiento para la **encuesta** consiste en hacer las tres preguntas correspondientes a cada indicador (nombradas con la misma letra, desde la A hasta la J), y marcar en el paréntesis correspondiente la característica elegida como respuesta. Si fuera preciso, el encuestador ejemplificará lo que desea preguntar, a fin de orientar correctamente cada respuesta.

Cuando la encuesta arroje respuestas diferentes para un mismo indicador se agruparán las coincidentes y se decidirá por la de mayor presencia. En caso de empate habrá que repetir y ampliar la muestra. El cuestionario puede modificarse parcial o totalmente, según los intereses del encuestador, pero garantizando que sus 30 preguntas se correspondan con las 30 características del método.

MODELO DE CUESTIONARIO PARA LA DETERMINACIÓN DEL CÓDIGO DRAC	
CLAVE	PREGUNTAS
A1	<input type="checkbox"/> Lo juegas tú solo
A2	<input type="checkbox"/> Lo juegas compartiendo con otros
A3	<input checked="" type="checkbox"/> Lo juegas formando parejas o equipos
B4	<input type="checkbox"/> Puedes jugarlo sin necesidad de algún medio o juguete
B5	<input checked="" type="checkbox"/> Necesitas algún medio o juguete sencillo para jugarlo
B6	<input type="checkbox"/> Necesitas algún medio u objeto especial para poder jugarlo
C7	<input checked="" type="checkbox"/> Aprendiste a jugarlo tú solo
C8	<input type="checkbox"/> Te lo enseñaron y aprendiste con facilidad
C9	<input type="checkbox"/> Te costó trabajo aprenderlo
D10	<input checked="" type="checkbox"/> Tienes a mano todo lo necesario para jugarlo
D11	<input type="checkbox"/> Puedes modificarle algunas cosas durante el juego
D12	<input type="checkbox"/> Tienes necesidad de agregarle algunas otras cosas para jugar
E13	<input type="checkbox"/> No tienes que hacer mucho esfuerzo para jugarlo
E14	<input type="checkbox"/> Tienes que esforzarte un poco para jugarlo
E15	<input checked="" type="checkbox"/> Tienes necesidad que esforzarte mucho para poder jugar
F16	<input type="checkbox"/> Logras éxito en el juego sólo teniendo suerte
F17	<input type="checkbox"/> Logras éxito si tienes suerte y también si juegas bien
F18	<input checked="" type="checkbox"/> Logras éxito solo si piensas bien cada acción que realices

G19	( ) Siempre se juega del mismo modo
G20	( ) Se puede jugar de varias formas diferentes
G21	(x) Se puede jugar con una ilimitada variedad de formas
H22	( ) Nada nuevo te enseña el juego cuando lo juegas
H23	( ) Te enseña algo nuevo cada vez que lo juegas
H24	(x) Te enseña muchas cosas nuevas cada vez que lo juegas
I25	( ) No sabes que hacer para tener éxito en el juego
I26	(x) Mientras más lo practicas más éxitos tienes en el juego
I27	( ) Puedes estudiar teorías para tener éxito en el juego
J28	( ) El juego se termina rápido
J29	(x) No es muy importante el tiempo que se demore el juego
J30	( ) Es muy importante cuándo y cómo se terminará el juego

TABLA DE CODIFICACIÓN PARA LA DETERMINACIÓN DEL CÓDIGO DRAC		
INDICADORES	CARACTERÍSTICAS	DRAC
A PARTICIPACIÓN COMUNICACIÓN	1 Para jugar al solitario	1 1 1 2
	2 Para jugar individualmente en el grupo	2 2 2 3
	3 Para jugar colectivamente en el grupo	3 3 3 1
B VIABILIDAD POSIBILIDAD	4 No requiere condiciones ni medios	1 3 3 1
	5 Requiere condiciones y medios sencillos	2 2 2 2
	6 Requiere condiciones y medios especiales	3 1 1 3
C ACCESIBILIDAD MOTIVACIÓN	7 De aprendizaje espontáneo	1 3 3 1
	8 De fácil aprendizaje	2 2 2 2
	9 De aprendizaje complejo	3 1 1 3



D IMPROVISACIÓN VARIACIÓN	10 Aporta todos los elementos	1 2 1 1
	11 Permite modificar sus elementos	2 3 2 2
	12 Requiere introducir nuevos elementos	3 1 3 3
E CONCENTRACIÓN VOLUNTAD	13 De muy fácil ejecución	1 3 3 1
	14 De ejecución normal	2 2 2 2
	15 De ejecución compleja	3 1 1 3
F CAPACIDAD HABILIDAD	16 Con procedimiento aleatorio	1 3 3 1
	17 Con procedimiento aleatorio volitivo	2 2 2 2
	18 Con procedimiento volitivo	3 1 1 3
G POSIBILIDAD DIVERSIDAD	19 Con una sola variante de realización	1 1 1 1
	20 Con más de una variante de realización	2 2 2 2
	21 Con múltiples variantes de realización	3 3 3 3
H APLICABILIDAD UTILIDAD	22 Sin aplicación a la realidad	1 1 1 1
	23 Con limitada aplicación a la realidad	2 3 3 1
	24 Con elevada aplicación a la realidad	3 2 2 3
I PROGRESIÓN DESARROLLO	25 No requiere introducir la experiencia	1 1 1 1
	26 Requiere introducir la experiencia	2 3 2 2
	27 Permite elaboraciones teóricas	3 2 3 3
J SATISFACCIÓN ESTIMULACIÓN	28 De desenlace rápido y sin complejidad	2 3 3 2
	29 De desenlace indeterminado y con cierta complejidad	1 2 2 1
	30 De desenlace prolongado y complejo	3 1 1 2

En cuanto a la **codificación**, consiste en valorar cuantitativamente –según la puntuación DRAC establecida en la tabla para cada una de las características las respuestas obtenidas mediante la encuesta, reflejando los resultados numéricos en un **cuadro resumen** para la obtención final de un determinado código DRAC, que exprese la calidad del juego (juguete) evaluado.

Tabla 5

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	TOTAL	
D	3	2	1	1	3	3	3	3	2	1	22	MB
R	3	2	3	2	1	1	3	2	3	2	22	MB
A	3	2	3	1	1	1	3	2	2	2	20	B
C	1	2	1	1	3	3	3	3	2	1	20	B
CÓDIGO DRAC : 84.22222020												
												84 MB

En el **cuadro resumen**, como se muestra, se irán anotando las cifras dadas para cada cualidad DRAC, tomadas de la tabla de codificación por cada una de las respuestas que arrojó el cuestionario durante la encuesta. Por ejemplo: si en el indicador A la respuesta obtenida correspondió a la característica 3, se verá en la tabla que esta tiene una puntuación 3331, que se escribirá en el cuadro resumen como se ejemplifica (de arriba hacia abajo). Luego de proceder así con las 10 respuestas obtenidas con la encuesta, se sumarán las cifras en cada renglón para obtener los totales parciales. Como se aprecia, el **código DRAC** se forma con cada uno de los 4 totales parciales (22+22+20+20), y con el total general de ellos (84).

Las **conclusiones** permiten comparar los resultados numéricos reflejados en el cuadro resumen, tanto entre sí como con los correspondientes a otros juegos o juguetes, llegándose por esa vía a las recomendaciones pertinentes. Los **totales generales** se califican del siguiente modo:

- De 60 a 69 puntos: Insuficiente (I)
- De 70 a 79 puntos: Bueno (B)
- De 80 a 89 puntos: Muy Bueno (MB)
- De 90 a 95 puntos: Excelente (E)

Por su parte, para cada uno de los 4 **totales parciales** existe una escala entre 10 y 30 puntos posibles, por lo que se califican:

- De 10 a 15 puntos: Insuficiente (I)
- De 16 a 20 puntos: Bueno (B)
- De 21 a 25 puntos: Muy Bueno (MB)
- De 26 a 30 puntos: Excelente (E)

### Valoración General:

Se llega así a completar los procedimientos del **SPD** -sus métodos clasificatorio y evaluativo-, expresados en una **descripción resumida** para encabezar las fichas del medio lúdico, **como es el futbolito: juego predeportivo y habilidad, de desarrollo combinado y participación colectiva y principalmente didáctico- recreativo y en general bueno para niños menores de 11 años**

### Valoración de la efectividad del programa propuesto:

Para constatar si el programa propuesto contribuye al rescate del futbolito en la comunidad se realizaron 10 observaciones finales, como se aprecia en la tabla 6, todos los indicadores explorados se encuentran en el 100% de evaluación positiva.

Tabla 6

#### RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN FINAL

INDICADORES	TOTAL	POSITIVO	%	NEGATIVO	%
PARTICIPACIÓN	10	10	100	0	0
NIVEL DE SATISFACCIÓN	10	10	100	0	0
CREACIÓN DE EQUIPOS	10	10	100	0	0
PRÁCTICA SISTEMÁTICA	10	10	100	0	0
CONDICIONES DEL LUGAR	10	10	100	0	0

Para constatar si hay diferencias significativas en los resultados obtenidos en las 10 observaciones realizadas antes y después de aplicado el programa, se realiza la prueba estadística de la d-ícima de diferencia de dos proporciones.

En la tabla 7 se ilustran los resultados comparativos antes y después de aplicada la propuesta:

#### RESULTADOS COMPARATIVOS OBS I y F

INDICADORES	TOTAL	POS I	POS %I	POS F	POS % F	NEG % I	NEG % I	NEG F	NEG % F
PARTICIPACIÓN	10	3	30	10	100	7	70	0	0
NIVEL DE SATISFACCIÓN	10	3	30	10	100	7	70	0	0
CREACIÓN DE EQUIPOS	10	0	0	10	100	10	100	0	0
PRÁCTICA SISTEMÁTICA	10	2	20	10	100	10	100	0	0
CONDICIONES DEL LUGAR	10	0	0	10	100	10	100	0	0

En la tabla 8 se ilustra el resultado de la aplicación de la d cima, como se aprecia las diferencias en todos los indicadores dio altamente significativa, por lo que se constata la efectividad del programa elaborado.

#### Gu a de Observaci n para VALORAR el rescate del Futbolito.

	% Inicial	% final	Valor de P	Altam. Sig.	Muy sig.	Sig.	No sig.
<b>Participaci�n.</b>	30	100	0,0000	x			
<b>Nivel de satisfacci�n.</b>	30	100	0,0000	x			
<b>Creaci�n de equipos.</b>	0	100					
<b>Pr�ctica sistem�tica.</b>	20	100	0,0000	x			
<b>Condiciones el lugar</b>	0	100	0,0000	x			

## CONCLUSIONES

1-Es coincidente nuestro criterio con todos los autores consultados, que la necesidad de la lúdica nace y no desaparece ya a todo lo largo de la vida. El fútbol debe asumir la educación de los niños, jóvenes y convertirse en una “Escuela de la Vida”, como dijera el Presidente de la FIFA Joseph S. Blatter.

2- En el diagnóstico realizado a la comunidad Los Pinos del Municipio de San Cristóbal se constató que se ha perdido la tradición por la práctica del fútbol a través del juego recreativo debido a una serie de factores que inciden en la comunidad evitando que estos sigan formando parte del entorno social donde hasta el momento se venían desarrollando, es por ello que se concibe un programa de juegos de futbolito para niños ente 7 y 11 años que logren el rescate por la práctica sistemática del fútbol para que no se pierda su tradición con el de cursar del tiempo.

3- El programa debe elaborarse teniendo en cuenta las actividades de la escuela y el área de entrenamiento; así como el arbitraje debe ser flexible sobre todo en las edades 7-8 años, terreno reducido y poca exigencia por parte de los profesores, sin portero y recordar que es recreativo. Los juegos se realizarán con toda la estructura y aspectos a tener en cuenta, aumentando progresivamente la motivación por la práctica del fútbol.

4-La valoración realizada por el **método clasificador del SPD** con el cuestionario para la determinación del código DRAC constató que estos juegos de futbolito aplicado a la Comunidad de Los Pinos son didáctico-recreativos y buenos para su empleo en niños menores de 11 años.

## **RECOMENDACIONES:**

- 1- Mantener este programa durante todo el curso escolar y aprovechar las semanas de receso escolar en conjunto con la escuela y la comunidad.
- 2- Aumentar la propaganda, sistematicidad y mejoramiento del programa.
- 3- Aprovechar este programa para la selección de talento e iniciación deportiva de aquellos niños más aptos.

## BIBLIOGRAFÍA

- A. y Oliveira, J. (1997). *La enseñanza de los juegos deportivos*. GRACA Barcelona, Paidotribo.
- American Psychological Association. (2001). *Publication Manual* (5 ed.). Washington, DC: Author.
- Arias, Fidas G. (2004). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (4 ed.). Caracas: Episteme.
- Arias, Fidas G. (2001). *Mitos y errores en la elaboración de tesis y proyectos de investigación* (2 ed.). Caracas: Episteme.
- Arnolf Vid Russell (1970) psicólogo, el juego de los niños se entiende como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma.
- Bauger Jorge R. Fútbol, algo más. Ed. Corripio, República Dominicana, 1990.
- Benedek János, Endre (2004). *600 Programa para el entrenamiento de Fútbol* (5 ed.). Barcelona: Paidotribo.
- Bruggemann, D. y Albrecht, D. (1993). *Entrenamiento moderno del fútbol*. Barcelona, Paidotribo.
- B.D. Schmitt, M.D./[McKesson Provider Technologies](#).
- Behrman Kliegman Arvin, Nelson. *Tratado de Pediatría*. Volumen 1 -3, Editorial Ciencias Médicas.
- Bradley, C. (1937): "Behavior of children receiving Benzedrine". *Am J Psychiatry*, 94: 577-585.
- Caballero Delgado, Elvira .*Diagnóstico y Diversidad*.--La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2002.
- Eibl –Eibesfeldt el juego es un dialogo experimental con el medio ambiente.
- Elkonin (1980) Así, llegamos a la conclusión de que el juego es una actividad en la que reconstruyen sin fines utilitarios directos las relaciones sociales.
- En CD Carrera de Cultura Física. --Ciudad de La Habana, 2005.
- Encarta 2006.

- González Figueredo, D. (2008). : *Propuesta de un Proyecto de rescate de juegos tradicionales para niños de 7 a 11 años en el Consejo Popular Ciro Redondo Del municipio San Cristóbal en la Provincia Pinar del Río.*
- Hernández Moreno, J. (1994). *Fundamentos del deporte: análisis de las estructuras del juego deportivo.* Barcelona, Inde.
- Huizinga (1938) na acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio que siguen una regla libremente aceptada pero completamente imperiosa, prevista de un fin en sí misma acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, de una conciencia de ser diferente de lo que se es en la vida corriente.
- Karl Gross, el juego es la manifestación de una libre espontaneidad y la expansión de una actividad en expansión.
- Lerma, H. (2001). Metodología de la investigación: propuesta, anteproyecto y proyecto. Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Llantada, Martha Metodología de la Investigación Educativa. Desafíos y Polémicas actuales/.../et.-al./.-La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2005.- p.63-65.
- M. Pérez Martín La personalidad su diagnóstico y su desarrollo/ Lorenzo.../et.-al./.-La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2004.-p6-14.
- Martí Pérez, José. -- Obras Completas. -- t. 11-- La Habana: Ed. Ciencias Sociales, 1975. -- p. 86.
- Martínez Llantada, Martha Metodología de la Investigación Educativa. Desafíos y Polémicas actuales/.../et.-al./.-La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2005.-p.63-65.
- Material mimeografiado por la sección sobre la historia, desarrollo y la valoración del fútbol.
- Makarenko, valoraba a los juegos como medio importante para la preparación de los adolescentes para la vida en la sociedad.
- Navarrete Morales, Gerardo. Consideraciones didácticas para la aplicación de los juegos populares en el currículum de educación física en la educación primaria.
- Pavia, Víctor. El proyecto sobre las formas cotidianas de juego infantil.



- Pino, J. (1999). *Desarrollo y aplicación de una metodología observacional para el análisis descriptivo de los medios técnico/tácticos del juego de fútbol*. Cáceres, Universidad de Extremadura, Tesis Doctoral inédita.
- *Evolución de los instrumentos y métodos de observación en fútbol*. En Lecturas: Educación Física y Deportes. Revista Digital- <http://www.efdeportes.com> nº 17.
- Realidad y fantasía del Fútbol total, 1978, FIFA.
- Sablón Palacio, Berta. *Prevención y Educación*. -- p. 65. -- En *Diagnóstico y Diversidad*. - Ciudad de La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2002.
- Torres Rodríguez, Mayra Amparo. Folleto de teoría y práctica de los juegos. Material referativo de apoyo a la docencia.
- Torres Rodríguez, Mayra Amparo, López Ortega María del Carmen. /. -- En CD *Carrera de Cultura Física*. --Ciudad de La Habana, 2005.
- Valdés, Y” *El Tiempo Libre Y la Participación de la Cultura Física de la Población cubana*”, La Habana.
- Wilens, Timothy E.: *Straight talk about psychiatric medications for kids*. Edición revisada, 2004. [ISBN 1-57230-945-8](https://www.isbn-international.org/number/1-57230-945-8)
- Winnicott el juego se sitúa en la intersección del mundo exterior con el mundo interior.

## ANEXO #1

### **Cronología de acontecimientos que provocaron la pérdida del fútbol en Los Pinos.**

-1983- Salida del profesor Eddy Tomas Delgado Cruz, dejando una matrícula de 65 alumnos, de ellos 20 talentos.

-1989-Comienza a trabajar Marcelo Jacobo Bocourt. En este momento ya no existía terreno.

-1993- Se recupera el terreno y comienza los entrenamientos nuevamente.

-1994-1995-Los Pinos participa en los juegos Caribitos en Ciudad Habana, obteniendo buenos resultados, con una matrícula de 30 niños y 10 talentos.

-2000-Se marcha Jacobo para complementar un trabajo en la EIDE Osmani Arenado, dejando nuevamente el terreno sin profesor.

-2006-Comienzan los nuevos profesores formados por los cursos emergentes y municipalización de la universidad y con ellos un nuevo intento por recuperar el fútbol.

-2010- Comienzo del programa en un momento en que Los Pinos tiene una matrícula de alrededor de 45 niños y de ellos 2 potencialidades.

Anexo 2 Encuesta realizada a miembros de la Comunidad.

1. ¿Cómo valora Ud la participación de los niños en la práctica del fútbol?

Buena\_\_\_\_\_ Regular\_\_\_\_\_ Mala\_\_\_\_\_

2. Las actividades se desarrollan:

Fines de Semana\_\_\_\_\_ Mensuales\_\_\_\_\_ Trimestrales\_\_\_\_\_

3. Las actividades están organizadas con antelación:

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_ A veces\_\_\_\_\_

4. Se le dan seguimiento a las actividades de una ejecución a otra:

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_ A veces\_\_\_\_\_

5. Los terrenos existentes para practicar fútbol están en:

Buenas condiciones\_\_\_\_\_ Malas condiciones\_\_\_\_\_

6. Conoce Ud con tiempo cómo se desarrollaran las actividades:

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_ A veces\_\_\_\_\_

Anexo 3

ENCUESTA A LOS NIÑOS MUESTREADOS

1-¿Te gustaría que se incluyeran en las clases de deporte los juegos de futbolito?

Si-----

No-----

2-¿De los siguientes juegos de habilidades cuáles son tus preferidos?

1-( ) Juego de pases corto\_\_\_\_\_

2- ( ) Juego de Carrera entre obstáculos\_\_\_\_\_

3-( ) Juego de Conducción entre obstáculo\_\_\_\_\_

4-( ) Juego de golpeo a distancia\_\_\_\_\_

5-( ) Juego de dominio del balón\_\_\_\_\_

6- ( ) Juego de golpeo hacia un objetivo\_\_\_\_\_

7- ( ) Juego de pase y recepción\_\_\_\_\_

8- ( ) Juego de futbolito para niños entre 7-9 años\_\_\_\_\_

9- ( ) Juego de futbolito para niños entre 10-11 años\_\_\_\_\_

3-Mencione otros juegos de habilidades que conozcas y te gustaría jugar:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4-Te gustaría tener en la comunidad profesores especialistas de fútbol que dirigieran la práctica del mismo.

Sí \_\_\_\_\_

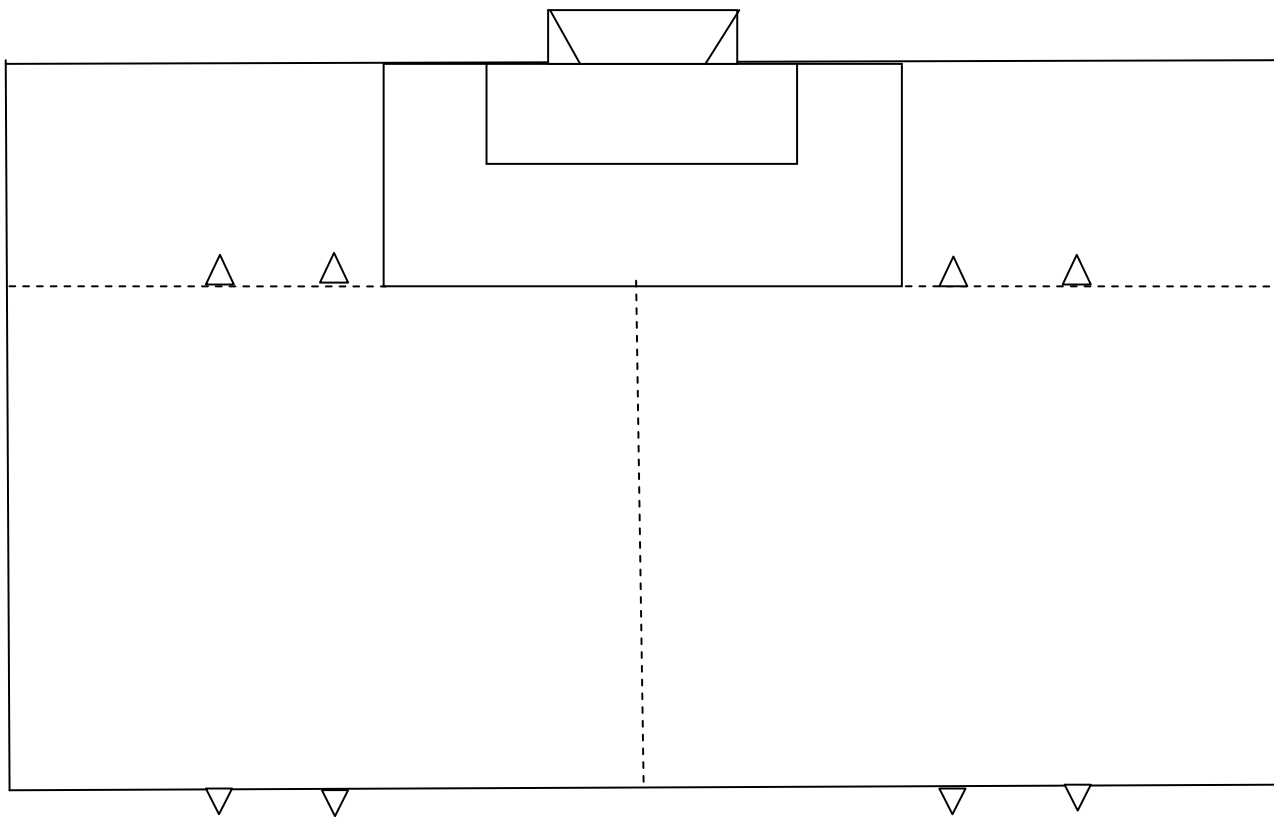
No \_\_\_\_\_

5- El terreno existente en la comunidad para la práctica del fútbol está en:

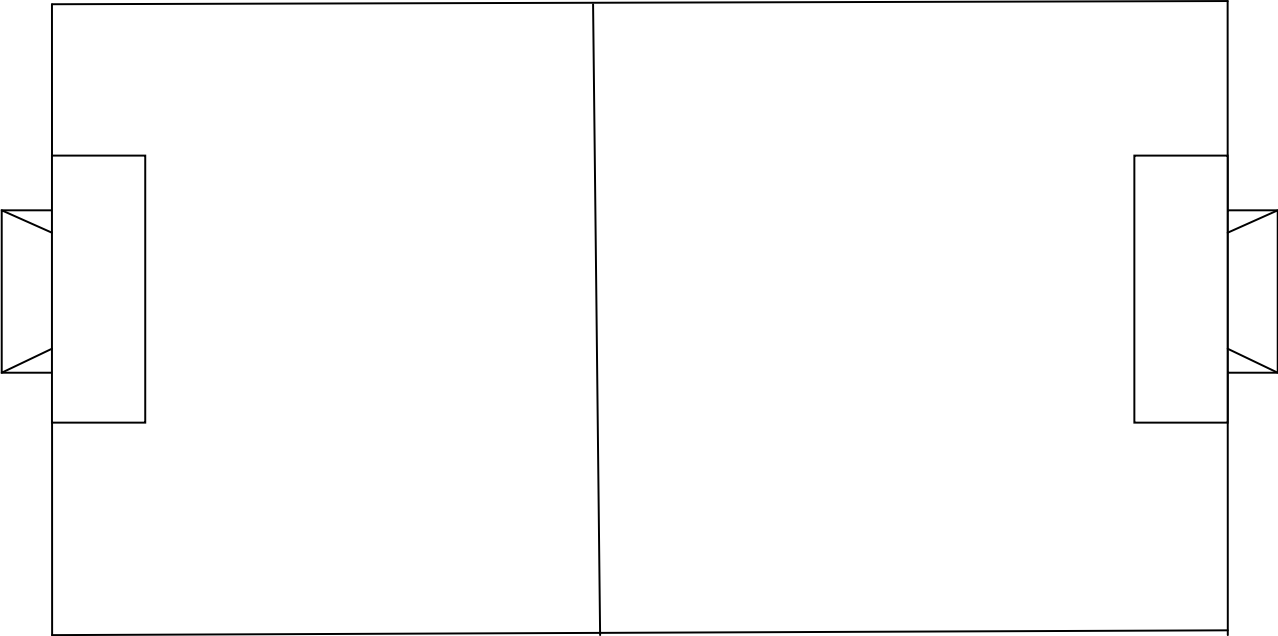
Buenas Condiciones\_\_\_\_\_

Malas Condiciones\_\_\_\_\_

Anexo 4



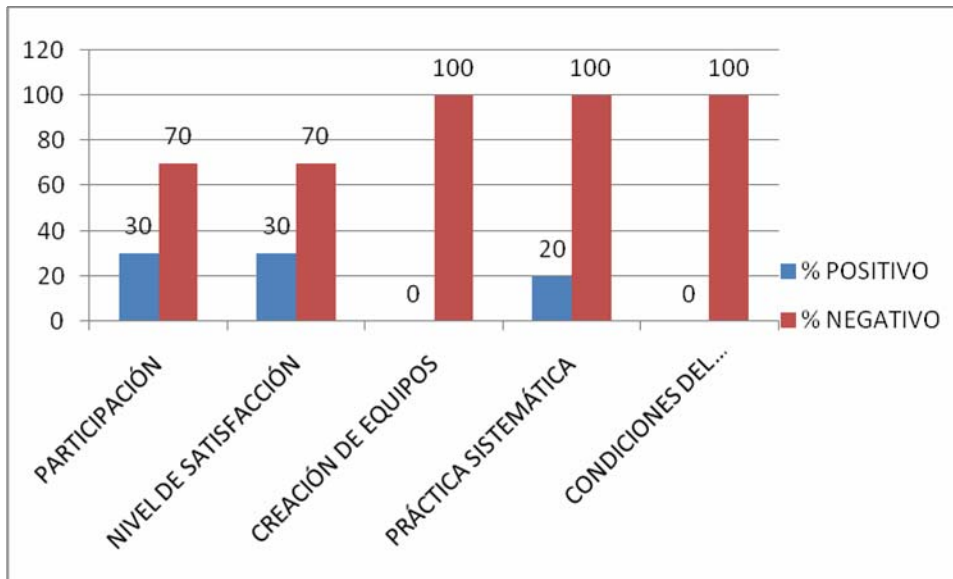
Anexo 5



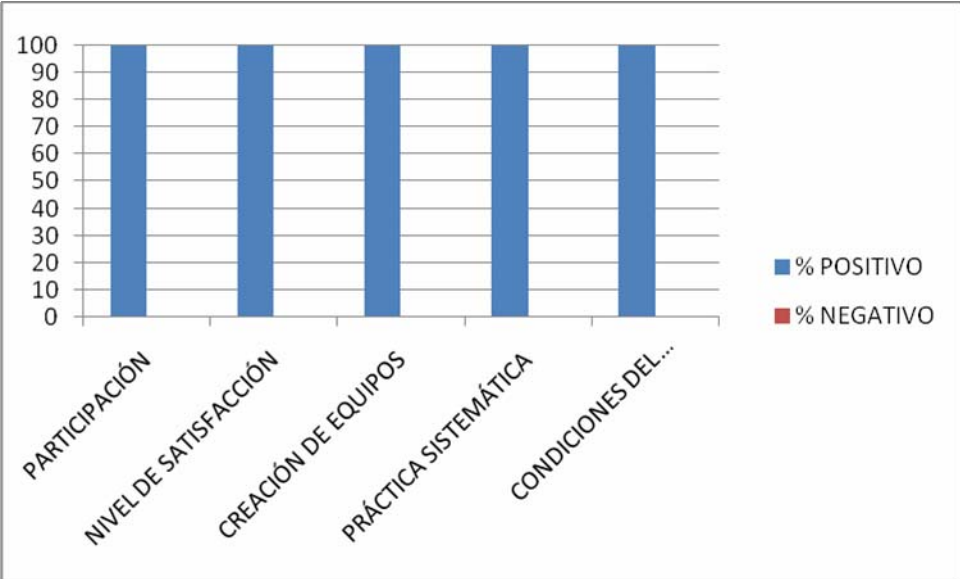
## ANEXO 6

### GUÍA DE OBSERVACIÓN INICIAL Y FINAL

#### GRÁFICO OBSERVACIÓN INICIAL



# GRÁFICO OBSERVACIÓN FINAL





## Anexo 7

### GRÁFICO COMPARATIVO OBSERVACIÓN I y F

