



## **UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ**

Creada mediante Ley No. 010 Reg. Of 313 del 13 de noviembre de 1985

### **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

Programa de juegos recreativos para el desarrollo del fútbol en los niños del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “26 de junio” de la ciudad de Manta.

#### **Presentado por:**

Mantuano Piloza Edgar Geovanny

Facultad CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Carrera EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN.

Manta – Manabí – Ecuador

12/09/17

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

**LUVER PICO TUTOR. DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**  
PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA EL DESARROLLO DEL  
FÚTBOL EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL  
BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “26 DE JUNIO” DE LA CIUDAD DE  
MANTA.

### **CERTIFICO:**

Que de conformidad a lo establecido en el Reglamento de Régimen Académico desde 04 de Agosto de 2017 hasta 24 de Noviembre de 2017 he orientado de acuerdo con las directrices y protocolos institucionales del trabajo de titulación de **MANTUANO PILOZO EDGAR GEOVANNY** durante 400 horas, mismo que cumple con los requerimiento de fondo y forma para su presentación y defensa.

Con este antecedente, solicito a la Sra. Decana poner en conocimiento del H. Consejo de Facultad para la designación de los miembros del tribunal de Evaluación y Sustentación del presente trabajo académico de acuerdo al Reglamento de Régimen Académico Interno y demás normas y resoluciones que orientan el proceso.

Dado y firmado, en la ciudad de Manta, a martes, 28 de Noviembre de 2017

## APROBACIÓN DEL TRABAJO

A Haga clic aquí para escribir una fecha. Convocados por el H. Consejo de Facultad, se dan cita: Haga clic aquí para escribir texto. Delegado/a del Decanato de la Facultad y los docentes Haga clic aquí para escribir texto. y Haga clic aquí para escribir texto. Para recibir la sustentación del Trabajo de titulación en modalidad **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**.

Una vez discutidas y analizadas las posturas de los miembros del tribunal y previo el cumplimiento de los requisitos de ley, se otorga la calificación de:

Haga clic aquí para escribir texto. **Calificación:** .....

Haga clic aquí para escribir texto. **Calificación:** .....

Haga clic aquí para escribir texto. **Calificación:** .....

SUB TOTAL DE LA DEFENSA: \_\_\_\_\_

En la ciudad de Manta, a Haga clic aquí para escribir una fecha.

Es legal,

---

Ec. Lidia Mero Rivero, Mgs.  
**Secretaria de la Unidad Académica**

## DEDICATORIA

La vida nos ofrece espacio y vivencias diarias y este es una de ellas. Culminar mi proyecto previo a la obtención del título de Licenciado en Educación Física Deporte y Recreación, mención Entrenador Deportivo, dedico este proyecto a todas las personas que me han apoyado en el transcurso de esta etapa universitaria, a Dios, mis padres, hermanos, profesores y en especial a dos personas importantes en mi vida como son mi esposa e hijo, soporte fundamental de los logros más importantes de mi vida.

Gracias a todos ustedes

# INDICE

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....  | ii                                   |
| APROBACIÓN DEL TRABAJO .....  | iii                                  |
| DEDICATORIA .....   | iv                                   |
| INDICE .....  | v                                    |
| Resumen. ....   | vi                                   |
| INTRODUCCIÓN.....   | 1                                    |
| PROBLEMA CIENTÍFICO: .....  | 3                                    |
| OBJETIVO GENERAL.....   | 4                                    |
| PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN. ....  | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| CAPITULO I.- FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LAS CLASES DE ACTIVIDAD FÍSICA.....  | 9                                    |
| <b>I.1.- Principales teorías sobre el juego en la etapa infantil.....</b>   | <b>9</b>                             |
| <b>I.2 Los Juegos recreativos. ....</b>   | <b>18</b>                            |
| <b>I.3 Características evolutivas de los niños de 6 a 8 años.....</b>   | <b>23</b>                            |
| <b>I.4 El desarrollo del fútbol y su vínculo con la recreación.....</b>   | <b>25</b>                            |
| CAPITULO II.- RESULTADOS DEL ESTUDIO DIAGNÓSTICO REALIZADO PARA ARGUMENTAR Y CONTEXTUALIZAR LA PROPUESTA DE JUEGOS RECREATIVOS. ....                          | 36                                   |
| <b>II.1- Muestra y metodología de la investigación.....</b>   | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| <b>II. 2. Resultados en la aplicación de la encuesta. ....</b>  | <b>36</b>                            |
| <b>II. 2. Caracterización de la Unidad Educativa “26 de Junio” de la Ciudad de Manta.....</b>   | <b>44</b>                            |
| CAPÍTULO III. PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA EL DESARROLLO DEL FÚTBOL EN NIÑOS DE TERCER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “26 DE JUNIO” DE LA CIUDAD DE MANTA. | 45                                   |
| <b>III. 1 Objetivo general del programa. ....</b>   | <b>45</b>                            |
| <b>III. 2 Contenido del programa.....</b>   | <b>45</b>                            |
| Conclusiones. ....  | 56                                   |
| BIBLIOGRAFÍA.....   | 58                                   |
| ANEXO.....  | 61                                   |

## **Resumen.**

La investigación realizada se inició por la necesidad de potenciar el empleo de Juegos Recreativos en el desarrollo formativo del Fútbol, con niños; partiendo de considerar que en este proceso muchos profesores emplean modelos de formación propios del entrenamiento deportivo con adultos e intenciones competitivas, lo que no se ajusta a la edad de estos niños. Se planteó como interrogante el ¿Cómo propiciar el desarrollo del fútbol en los niños del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “26 de junio” de la ciudad de Manta?; y como objetivo diseñar un programa de juegos recreativos para el desarrollo del fútbol en este contexto para dichos sujetos. El muestreo empleado fue probabilístico estratificado, y se contó con la opinión de 41 docentes de Educación Física, para conocer sus juicios acerca de los Juegos Recreativos y su aplicación a la formación futbolística. La investigación empleó métodos teóricos como el analítico – sintético e inductivo – deductivo; los empíricos: observación, encuesta y análisis documental, para fundamentar y conocer acerca de la aplicación de los juegos recreativos en el fútbol. Los resultados obtenidos evidencian la necesidad de emplear juegos recreativos y de capacitar a los docentes de educación física para explotar los aspectos lúdicos en esta edad.

## **INTRODUCCIÓN.**

La práctica de actividad física constituye en un factor de equilibrio en la vida de las personas, en la interacción entre el espíritu y el cuerpo, la afectividad y la energía, el individuo y el grupo, utilizando una extensa selección de actividades físicas, beneficiándose de los ambientes naturales y los medios construidos; donde las conductas corporales ejercen un papel esencial en el desarrollo humano y social, y donde las danzas, las prácticas deportivas y la utilización activa del tiempo libre son sus principales manifestaciones.

Según el Manifiesto Mundial de Educación Física (2000), La Educación Física es un elemento integrador en los currículos educativos, determinado por el valor de la motricidad humana en la formación integral del hombre, hoy se habla de un enfoque integral físico-educativo, y forma parte del proceso de enseñanza - aprendizaje de la mayoría de los países del mundo; sin embargo cada país tiene su propia identidad cultural, donde cada alumno, independiente de la habilidad, sexo, etnia o base cultural, tiene el derecho de experimentar una Educación Física que promueva una sólida base de competencia física y conocimiento de las actividades físicas.

En la Educación Física Escolar se emplean las actividades físicas en forma de ejercicios gimnásticos, juegos, deportes, danzas, actividades de aventura, relajamiento y otras opciones de ocio activo, con propósitos educativos; sin embargo no solo constituye parte de la Educación Física la materia o asignatura definida con objetivos y contenidos curriculares; sino todos los espacios escolares que permitan el desarrollo de actividades de carácter físico, deportivo y recreativo, que se desarrollen dentro de la escuela.

La Educación Física es la única área en la escuela que actúa directamente con lo físico, movimientos, juegos y deporte, ofreciendo oportunidades a los niños y adolescentes para adquirir competencias de movimientos, identidades, desarrollar conocimientos y percepciones necesarias para un compromiso independiente y crítico en la cultura física; a este espacio se le denomina Deporte para Todos.

En el Plan Nacional del Buen Vivir (PNBV) del período 2013-2017, se establece como una de sus objetivos mejorar la calidad de vida en la población y fomentar el tiempo dedicado al ocio activo y el uso del tiempo libre en actividades físicas, deportivas y otras que contribuyan a mejorar las condiciones físicas, intelectuales y sociales de la población (PNBV, 2013).

Según el currículo de Educación General Básica y de Bachillerato General Unificado de la República del Ecuador (Ministerio de Educación, 2016), la misión de la Educación Física es:

Incorporar la actividad física culturalmente significativa en la formación integral del ciudadano, para que su práctica habitual, saludable y responsable contribuya a su realización individual y colectiva en el marco del buen vivir (p. 41)

Los fundamentos anteriormente planteados nos permiten afrontar el trabajo en la escuela desde la diversidad de actividades físicas, deportivas y recreativas para los estudiantes, en aras de satisfacer sus necesidades motrices.

El fútbol es el deporte que mueve mayor cantidad de aficionados en el mundo e igualmente, el más practicado en el Ecuador; sin embargo no se realiza en muchas ocasiones un trabajo coherente desde las categorías formativas, en tal sentido, se ha podido apreciar el poco o casi nulo empleo de juegos recreativos durante las clases con niños. En tal sentido existen evidencias científicas del

papel de los juegos recreativos en el desarrollo de la motivación por el aprendizaje, y el desarrollo de las habilidades motrices básicas y deportivas; así como del efecto positivo en la condición física, e igualmente en los aspectos socio-afectivos de estos sujetos, (Blázquez, 1999).

En mi desempeño como estudiante de la carrera de licenciatura en Educación Física, Deportes y Recreación, de la ULEAM, y particularmente durante la práctica pre-profesional, pude apreciar que cuando se emplean Juegos Recreativos en la clase, se desarrollan destrezas, capacidades coordinativas, fuerza, rapidez, resistencia, flexibilidad, lo que se encuentra en correspondencia con los fundamentos didácticos de la motricidad en estas edades, propiciando un armónico desarrollo del sujeto.

Igualmente la utilización de Juegos Recreativos en la formación inicial del futbolista permite que no se eleven cuantitativamente los volúmenes e intensidades de la carga, evitando la aparición de lesiones desde temprana edad, aspecto que puede limitar la vida del deportista, además de su impacto en la salud y calidad de vida, elementos que coincide con las aportaciones de Cara, (2011).

Los aspectos anteriormente planteados, permiten definir la situación problemática como: La insuficiente aplicación de juegos recreativos en la práctica de fútbol en niños del tercer año de Educación General Básica, limita el aprendizaje de este deporte, ocasionando, muchas veces, la deserción temprana.

Por tal motivo declaro el siguiente PROBLEMA CIENTÍFICO:

¿Cómo propiciar el desarrollo del fútbol en los niños del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “26 de junio” de la ciudad de Manta?

Problema científico que origina el **objeto de estudio**:

El proceso del desarrollo del fútbol en los niños de tercer año de Educación General Básica

Para dar solución al problema científico se plantea el **objetivo de la investigación**:

Se propone como OBJETIVO GENERAL: Diseñar un programa de juegos recreativos para el desarrollo del fútbol en los niños del tercer año de Educación General Básica de la escuela “26 de junio” de la ciudad de Manta.

Objetivo planteado que da origen al siguiente **campo de acción**:

Juegos recreativos para el desarrollo del fútbol en los niños de tercer año de Educación General Básica.

Para dar solución al problema científico y cumplimiento al objetivo declarado se proponen las siguientes **preguntas científicas**:

1. ¿Qué fundamentos teórico sustentan un programa de juegos recreativos para la formación deportiva del fútbol con niños del tercer año de Educación General Básica de la escuela “26 de junio” de la ciudad de Manta?
2. ¿Cuál es el estado actual que presentan los juegos recreativos para la formación del fútbol en los niños del tercer año de Educación General Básica de la escuela “26 de junio” de la ciudad de Manta?
3. ¿Qué estructura debe tener un programa de juegos recreativos para el desarrollo del fútbol en niños de tercer año de la unidad educativa “26 de junio” de la ciudad de manta?

#### **TAREAS INVESTIGATIVAS (Objetivos específicos)**

1. Fundamentar el empleo de los juegos recreativos en la formación inicial de los niños futbolistas.

2. Caracterizar la situación actual del empleo de juegos recreativos en el fútbol formativo con niños del tercer año de Educación General Básica, y en particular en la escuela “26 de junio” de la ciudad de Manta.
3. Elaborar un programa de juegos recreativos para el desarrollo del fútbol en niños de tercer año de la unidad educativa “26 de junio” de la ciudad de manta.

## **METODOLOGÍA A UTILIZAR**

En la presente investigación se utilizaron los siguientes métodos:

### **MÉTODOS TEÓRICOS**

Se empleó el método **inductivo – deductivo**, para realizar juicios de tipo inductivo y deductivo, tanto en los aspectos de carácter teórico como metodológico. El método **analítico - sintético** fue determinante en la sistematización teórica realizada sobre los juegos recreativos, y además permitió la interpretación de los datos obtenidos del estudio diagnóstico.

### **MÉTODOS EMPÍRICOS**

Entre los métodos empíricos a aplicarse en esta investigación serán:

**La observación científica participante.**- Se empleará durante el diagnóstico para observar clases, y evidenciar las clases de educación física y aplicación de juegos recreativos en el aprendizaje del fútbol aplicado a los niños objeto de investigación. Permitirá constatar las insuficiencias en la en la aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje del fútbol en las clases de educación física.

**Encuesta.** Para conocer la opinión de los docentes de educación física en relación al empleo de los juegos recreativos en la formación de los niños que practican el fútbol.

**Análisis de documentos.** Para conocer la cantidad de estudiantes que cursan el tercer año de educación básica y las planificaciones de educación física que utilizan los docentes.

## MÉTODOS ESTADÍSTICOS.

Se utilizó estadígrafos de la estadística descriptiva. Los que permitirán organizar y clasificar los indicadores cuantitativos obtenidos en la investigación empírica. Organizando la información en tablas de frecuencia y gráficos

## POBLACIÓN Y MUESTRA

La investigación se realizó en la ciudad de Manta. Para ello se contó con una población de 72 profesores de educación física que laboran en el distrito 13D01, de los cuáles 38 ejercen la docencia en escuelas del cantón Manta, 21 en Montecristi y 13 en Jaramijó. (Ver Tabla No. 1)

**Formula de Muestreo para empleada para  
población Finita.**

$$n = \frac{Z^2 * P * Q * N}{e^2 (N - 1) + Z^2 * P * Q}$$

Z: es una constante que depende del nivel de confianza que asignemos.

$$n = \frac{(1,96)^2 \times (0,50) \times (0,50) \times 72}{0,10\%^2 (72 - 1) + (1,96)^2 \times 0,50 \times 0,50}$$

$$n = \frac{(3,84) \times (18)}{(0,01) (71) + (3,84) \times (0,25)}$$

$$n = \frac{69,12}{0,71 + 0,96}$$

$$n = \frac{69,12}{1,67}$$

$$n = 41$$

El nivel de confianza indica la probabilidad de que los resultados de nuestra investigación sean ciertos

|            |                           |       |
|------------|---------------------------|-------|
| N =        | Población =               | 72    |
| P =        | Probabilidad de éxito =   | 0,5   |
| Q =        | Probabilidad de fracaso = | 0,5   |
| P*Q=       | Varianza de la Población= | 0,25  |
| E =        | Margen de error =         | 0,10% |
| NC (1-α) = | Confiabilidad =           | 95%   |
| Z =        | Nivel de Confianza =      | 1,96  |

La población del estudio está en tres estratos, por zona geográfica por lo tanto :

$$ne = n(Ne/N) \quad FR = n/N = 0,575$$

| ESTRATOS    | POBLACIÓN | MUESTRA   |
|-------------|-----------|-----------|
| MANTA       | 38        | 22        |
| MONTECRISTI | 21        | 12        |
| JARAMIJÓ    | 13        | 7         |
|             | <b>72</b> | <b>41</b> |

$$n = M \left( \frac{n}{M} \right)$$

$$n = 41 \left( \frac{38}{72} \right) = 21.639$$

$$n = 41 \left( \frac{21}{72} \right) = 11.958$$

$$n = 41 \left( \frac{13}{72} \right) = 7.403$$

---

41

## **CAPÍTULO I.**

### **FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LAS CLASES DE ACTIVIDAD FÍSICA.**

En este capítulo aparece una panorámica de los sustentos fundamentales de los juegos recreativos y su aplicación al proceso de enseñanza – aprendizaje que se desarrolla en las clases de actividades físicas; así como las características de los sujetos que servirán de referencia al proceso de diseño de un programa de juegos recreativos.

#### **I.1.- Principales teorías sobre el juego en la etapa infantil.**

Existen diversos autores que elaboran sus propias teorías sobre el juego, las cuáles varían y se fundamentan de acuerdo con las diferentes formas de jugar y con la formación profesional del investigador. Todos han contribuido a una explicación y ejecución del juego infantil como una expresión natural; una necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños, sobre todo en la etapa preescolar. En resumen, algunas de las propuestas teóricas son las siguientes:

1. Groos, citado por Meneses (2001), estudió el juego en los animales y posteriormente en los seres humanos; esto le permitió conocer las características innatas en las especies.
2. Claparède, citado por Meneses (2001), continúa el estudio de Groos y define la teoría del pre ejercicio: ejercicios de tendencias instintivas que Meneses y Monge (2001): El juego en los niños: enfoque teórico 117 posteriormente encontrarían en la vida adulta, su aplicación concreta en el trabajo, en el deporte o en la vida cotidiana. El juego, explica, es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados

todavía sin formar; resulta un agente natural educativo, Zapata, citado por Meneses (2001),

3. Froebel, citado por Meneses (2001), pedagogo alemán, inicia el movimiento de educación preescolar sistemática; de él surgen los centros preescolares como necesidad social y familiar, método natural y activo ya que toma en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad. En los jardines infantiles o “Kindergarten”, las plantas son los niños y están bajo el estímulo y cuidado de las “jardineras” o maestras. En el “Kindergarten” el niño desarrolla su individualidad naturalmente gracias a la actividad espontánea, pero se debe procurar el desenvolvimiento social, por medio de un ambiente de colaboración adecuado. Construyó dones o regalos para el logro de sus objetivos: 1. Una pelota de tela con otras 6 pelotas menores que llevan colores del arcoíris. 2. Una esfera o bola, un cubo, un dado y un cilindro. 3. Un cubo desarmable en 8 más pequeños. 4. Otro cubo que se descompone en 8 tablitas planas. 5. Otro cilindro en 27 dados pequeños entre los que se encuentra alguno diagonal. 6. Un cubo desarmable en 27 tablitas más cantos (trabajo manual).

### I.1.1 Teorías del juego

El estudio de la naturaleza humana y sus diferentes conductas, a través de muchos años ha involucrado una serie de pensadores, enfocados principalmente a explicar el juego y su influencia en el ser humano. Para Pinheiro de Almeida (2012) el juego es “la llave que abre muchas puertas”. Erickson y Piaget manifiestan que el juego es “un agitado proceso de la vida del niño”; y White lo resumió como “una diversión, pero también como un serio negocio. Durante esas horas el niño estructura firmemente su aptitud en las relaciones con el ambiente”.

Todos tratan de resumir conductas del juego y el ser humano y viceversa, Meneses (2001), resume varias de ellas y las agrupa en lo que llama dos vertientes: 1º. ¿Por

qué el niño juega?, llamada teoría eficiente o causal y 2º. ¿Para qué juega el niño?, llamada teoría de causa final o teleológica.

En la primera se encuentran las teorías del descanso y distracción, energía superflua, el atavismo o recapitulación y la catártica. En las teorías de causa final están: la del ejercicio preparatorio o la de la práctica del instinto, de la derivación por ficción y la psicoanalítica.

Los educadores físicos, maestros y maestras, al iniciar las sesiones de juegos, deben basarse en teorías pedagógicas que les permitan adecuar las actividades y hacer un buen uso de la actividad natural del niño.

#### I.1.1 a. Teoría de la energía excedente

En el siglo XIX, el filósofo inglés Herbet Spencer consideró que el juego se daba por la necesidad de liberar la energía corporal que se tenía en exceso (Kraus, 1990). Spencer basó su criterio en el de Friedrich von Schiller, quien afirmaba que cuando los animales satisfacían sus necesidades básicas; liberaban la energía excedente por medio de una serie de juegos placenteros e inofensivos (Kraus, 1990).

Spencer vio en el juego de los niños una limitación de las actividades adultas, en las que intervenían “instintos predadores”. Él conceptualizó el juego como la base para una serie de actividades humanas (Kraus, 1990). Es un punto de vista que se orienta principalmente al sector infantil. Se dice que existe Meneses y Monge (2001): El juego en los niños: enfoque teórico 119 una superabundancia de energías nerviosas y musculares propias de la fisiología del cuerpo de los niños en edades preescolares y escolares por lo que el profesor de Educación Física deberá balancear las actividades en proporción con las energías que demuestran los alumnos. A mayor energía, más duradera la actividad; o sea hay un cúmulo de energía que no se utiliza en materias teóricas y que se puede usar en Educación Física o en actividades de movimiento (Vargas, 1995).

El pensamiento de Spencer era que para los niños que comen y descansan bien y que no necesitan consumir sus energías para poder sobrevivir, el juego se convierte en un escape para su excedente de energía, Pinheiro de Almeida (2012).

#### I.1.1 b. Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación

Meneses (2001) afirmaba que el propósito del juego es conservar o restaurar la energía cuando se está cansado. Él hacía la diferencia entre la energía física y la energía mental. Cuando el cerebro está cansado, es necesario un cambio de actividad hacia el ejercicio físico, esto restaurará la energía nerviosa (Kraus, 1990). Esta teoría está más enfocada a los adultos, quienes son los más necesitados de recreación para reponerse para el trabajo posterior (Kraus, 1990).

En el juego se utilizan grandes porciones del sistema neuromuscular no agotadas para recuperar el equilibrio, y las energías perdidas. Este equilibrio se produce en el organismo por medio del juego y los deportes (Vargas, 1995). Pinheiro de Almeida (2012).

Comentan que la frecuencia con que el juego se da entre los niños se debe a la enorme necesidad de esparcimiento que tienen dada la intensidad de energía que utilizan para aprender tantos nuevos conocimientos y tantas habilidades.

#### I.1.1 c. Teoría de la práctica del instinto (ejercicio preparatorio para la vida futura)

En 1896, se realiza una publicación acerca del juego animal y en 1899 acerca del juego de humano (Kraus, 1990). Para este autor el juego ayudaba a los animales a sobrevivir, pues por medio de él, aprendían las destrezas necesarias para la vida adulta. Mientras más adaptable e inteligente era una especie, más necesitaba de protección durante la infancia y la niñez para el aprendizaje de las destrezas. Un ejemplo de estas especies es la humana, en la que se practican roles sociales en la niñez, algunos de los cuales son por sexo, como “jugar de casita” (Kraus, 1990).

Gross veía el juego como un instinto sencillo y generalizado. Él hacía la diferencia entre juego y trabajo, pero aceptaba que el trabajo puede incluir elementos de juego (Kraus, 1990). La actividad lúdica traducida en la actividad del juego presenta las formas más diversas de acuerdo con los intereses biológicos de una edad determinada. El animal y el hombre juegan no por ser jóvenes, sino porque sienten la necesidad de hacerlo; el niño nace con instintos y habilidades imperfectos que posteriormente se perfeccionan con el juego (Vargas, 1995).

### I.1.3 Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla

Huizingan (1990), realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como por ejemplo:

1. JUEGOS SENSORIALES: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
2. JUEGOS MOTRICES: buscan la madurez de los movimientos en el niño.
3. JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
4. JUEGOS ORGANIZADOS: refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
5. JUEGOS PREDEPORTIVOS: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
6. JUEGOS DEPORTIVOS: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

Meneses (2001) presenta otra clasificación de los juegos con base en distintos criterios como: edad, grado escolar, intensidad del movimiento, forma de participación, ubicación, característica y tipo. Así, por ejemplo, por edad y escolaridad se tiene la siguiente clasificación:

- ✓ 0 - 5 años: Educación Inicial,
- ✓ 6 - 9 años: Primer ciclo,
- ✓ 10 - 11 años: Segundo ciclo,
- ✓ 12 - 15 años: Tercer ciclo,
- ✓ 16 - 18 años: Cuarto ciclo,
- ✓ 19 en adelante: Quinto ciclo y nivel universitario.

Según la intensidad del movimiento, se dan los juegos móviles (variedad de movimiento), inmóviles (predominio del trabajo mental y psíquico) y los transitorios (combinación de las dos características anteriores).

Según Huizinga (1990), por la ubicación, dependiendo de dónde se realicen, son interiores o exteriores. Por la forma de ubicación son individuales o colectivos.

Por su característica o tipo pueden ser: dramatizados, miméticos, sensoriales, persecución, libres, con cantos, creativos, co-educacionales, rítmicos, tradicionales, pre-deportivos, de relevo, constructivos-destructivos.

El juego es una actividad innata en los niños y es reconocida por los autores como un elemento esencial en su desarrollo integral.

La evolución en la actividad lúdica del niño: juego funcional, juego de autoafirmación, juego simbólico, juego presocial, etc., permite al niño estructurar su personalidad.

El juego ofrece al participante una coyuntura para aplicar comportamientos nuevos a la vida cotidiana.

El maestro y la maestra deben involucrarse en la actividad del juego, esto va a permitirle estrategias didácticas bien orientadas hacia la consecución de los objetivos propuestos.

Se debe seleccionar una teoría del juego por parte del educador para fundamentar su marco filosófico.

Retomando, todos los teóricos del juego han contribuido a una explicación y ejecución del juego infantil, como una expresión natural, una necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños sobre todo en la etapa preescolar.

Las iniciativas del juego infantil deben respetarse y tratar de explotar esas premisas dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Los principios que comandan la enseñanza de los juegos no deben obviarse en el momento de su puesta en práctica.

Es importante tomar en cuenta las clasificaciones de los juegos, ya que cada uno puede desarrollar y fomentar cualidades específicas en el participante.

La variedad de juegos existentes son innumerables por lo que se aconseja modificarlos continuamente para lograr la integralidad que se busca.

#### 1.1.4 Funciones psicológica del juego

Frente a este esfuerzo tendente a describir los juegos como objetos, se sitúan los diversos enfoques psicológicos que tratan de captar el papel que desempeña el juego en la evolución de la psique individual. Los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significación; para otros, el juego es una actividad funcional de distensión, o bien el medio de invertir un excedente de energía que las actividades de supervivencia no pueden, o ya no pueden, absorber. En esta esfera, dos teorías marcan las investigaciones que se realizan actualmente: La teoría psicogenética, fundada por Jean Piaget ve en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien pueden comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo

a otras modificaciones del ritmo, o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos.

El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño. Estas teorías recogidas son tanto más importantes cuanto que conducen a una pedagogía enteramente renovada. Para la teoría psicoanalítica freudiana, el juego puede emparentarse a otras actividades fantasmáticas del niño, y más particularmente al sueño, Meneses (2001). La función esencial del juego resulta ser entonces la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos; pero, a diferencia del sueño, el juego se basa en una transacción permanente entre las pulsiones y las reglas, entre lo imaginario y lo real.

#### I.1.5 La pedagogía y el juego.

Según los tipos de sociedades, el juego se integra o no en la educación; es aceptado y estimulado, o bien rechazado como obstáculo para la productividad del ciudadano. No obstante, cualquiera que sea la actitud de una sociedad frente a los juegos infantiles, éstos tienen siempre un papel esencial en la educación. Puede decirse incluso que el juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela. Los pedagogos ansiosos de renovación no podían permanecer indiferentes ante las considerables posibilidades ofrecidas por las actividades lúdicas.

Desde la antigüedad y durante el Renacimiento, algunos filósofos habían subrayado la importancia del juego. Sin embargo, en los países europeos en proceso de industrialización el juego fue considerado como cosa inútil.

El juego no puede empero sustituir enteramente a la escuela, y el pedagogo, en esta materia, debe estar informado y ser prudente. El propio niño percibe frecuentemente el juego como una actividad infantil, opuesta a las tareas escolares.

Partimos de la concepción del lenguaje como comunicación y del juego como estrategia de intervención y elemento motivador. La motivación es uno de los elementos más importantes: habría que pasarlo bien desde el primer momento y las actividades tendrían que ser lúdicas, activas y motivadoras.

El juego constituye un fin en sí mismo, un mundo aparte donde el individuo es capaz de representar su rol, interaccionar eficazmente consigo mismo y con lo que le rodea, sentir placer y expresar sus más profundos sentimientos y emociones que la permiten realizar en el estadio inteligente más cualitativo.

El juego adquiere en la infancia un valor psicopedagógico evidente siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje. A través del juego se desarrollan una serie de aspectos cognitivos; el juego estimula la memoria, la atención y el rendimiento, fomenta la superación del egocentrismo cognitivo, desarrolla la imaginación y la realidad, estimula la construcción de la realidad y desarrolla el lenguaje.

El mundo del juego es el medio natural de los niños/as para el desarrollo personal y el aprendizaje positivo. Los pequeños son los maestros de este reino mágico, son los que más juegan y los que más influidos están por el juego. Su juego es simultáneamente una importante tarea y una pura diversión.

El juego lingüístico como instrumento didáctico es un medio privilegiado para la comunicación oral y escrita.

Mediante él la lengua se usa de forma reflexiva regulada y desinhibida, permitiendo que el alumno active una serie de conocimientos previos que posee sobre él, los contenidos, relacionándolos entre sí, facilitando los aprendizajes significativos.

Los juegos adaptados a estos niveles posibilitan el aprendizaje de los contenidos básicos de la lengua de una forma global o de unos determinados conceptos o componentes lingüísticos (fonología, semántica, sintaxis y pragmática) y, a su vez, incorporan la utilización de diversas tareas cognitivas (asociación, clasificación, análisis síntesis, elaboración de esquemas, selección de información....). Además, desarrollan una serie de actitudes en el alumno:

- ✓ Aprender a escuchar e forma activa y comprensiva.
- ✓ Respetar los turnos de palabra, las intervenciones y las ideas de los demás compañeros.
- ✓ Potenciar la participación y la explicación de ideas
- ✓ Propiciar el gusto por los juegos de palabras y valorar su reflexión.

- ✓ Interesarse por los nuevos conocimientos y por la ampliación de vocabulario
- ✓ Valorar la observación y la experimentación en el funcionamiento del lenguaje

### I.1.6 El juego como fenómeno cultural

Todo el entramado del saber conoce que el juego es para el hombre en general un elemento tan importante como el trabajo intelectual o el fabril. En cierto modo, Huizinga (1990) se apoyó en una idea orteguiana, la del sentido deportivo de la vida, y reconstruyó una imagen del hombre, distante del homo sapiens así como del homo faber, a la que denominó homo ludens.

Huizinga (1990) se alejó de las consideraciones biológicas, etnológicas y psicológicas del juego que predominaban en el pensamiento de su época y dejó fijado para la posteridad la idea dominante en nuestro tiempo entre psicólogos, pedagogos, maestros y toda la sociedad en general: el juego es un fenómeno cultural, una actividad libre y desinteresada.

El juego presenta un sinfín de posibilidades educativas que contribuye a la mejora del niño como ser humano. El juego va evolucionando conforme se van desarrollando las edades más tempranas del niño, del mismo modo que lo hizo la propia cultura humana, que, en sus fases primarias, tuvo en cada organización social algo de lúdica, pues se desarrolló en las formas y con el ánimo de un juego.

### I.2 Los Juegos recreativos.

El juego según García Márquez (2011), es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

El término juegos tiene su origen en el latín. Deriva de iocus, ioci cuyo significado es broma, chanza, gracia, chiste y su uso en plural (ioci) se refiere a diversiones y pasatiempos. Este sustantivo proviene del verbo iocor, iocari, iocatum que es bromear, chancear.

La palabra recreativos procede también del latín. Se origina a partir del verbo recreo, recreare, recreavi, recreatum que significa recrear pero también revivir, restablecer, reanimar, reparar o vivificar el ánimo y las fuerzas. Este verbo está formado por el prefijo re- (reiteración) y el verbo creo, creare, creavi, creatum (crear, engendrar, producir, elegir, nombrar). A esta raíz recreat- se le agrega el sufijo -ivo que señala relación activa-pasiva.

Por tanto puede considerarse como el concepto etimológico de esta locución los pasatiempos o diversiones que reaniman, reviven, vivifican el ánimo y las fuerzas.

La Real Academia Española da como primera definición de juegos: “acción y efecto de jugar”. Entendiendo por jugar, entre otras acepciones: “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”; “travesear, retozar”; “entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés.” Agrega, como otras definiciones de este vocablo, entre otras: “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

A la palabra recreativo, es definida por la RAE como: “que recrea o es capaz de causar recreación”. Señalando que recrear es “crear o producir de nuevo algo”; “divertir, alegrar o deleitar.”

Centrándonos ya en los juegos recreativos, éstos son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Algunas de las características comunes que aparecen cuando pensamos en actividades recreativas son las siguientes: aprendizaje, diversión, entretenimiento, compañerismo, sociabilidad, salud, distracción, dinamismo activo, habilidades, cualidades físicas, creatividad, educación, cooperación, lúdico, tradicional y competitivo.

Los juegos recreativos no se consideran ningún deporte dado que no están reglados, sin embargo, los deportes sí que están reglados por la federación. Dentro de las actividades recreativas debemos tener en cuenta que la competitividad puede ser buena, pero en exceso resultará negativa.

### 1.2.1 Características del juego recreativo

El juego recreativo según Manzano Ignacio (1996), se caracteriza por una práctica abierta y lúdica que tiene unas características fundamentales: apertura en su interpretación y cambios en las reglas del juego. Para ello es importante:

- ✓ Predisposición de los participantes.
- ✓ Cambios constantes en las reglas y normas del ejercicio.

- ✓ Preparación de espacios útiles para la gran cantidad de prácticas que se puedan generar.
- ✓ Adaptación de las tareas al material disponible.

Todo esto da pie a una sucesiva incorporación de novedades en el funcionamiento de las distintas propuestas, cambios de rol durante el transcurso de la práctica, formación de equipos mixtos y heterogéneos en cuanto a edad y sexo, gran importancia de las relaciones intergrupales y de empatía que se van a generar, tratamiento pedagógico no directivo y rechazo de la especialización técnica.

Los aspectos sobre los que incidiremos para crear diferentes posibilidades de juego recreativo son:

- ✓ Adaptación de los materiales del juego a las características de cada grupo.
- ✓ Adaptación al espacio y necesidades de los niños.
- ✓ Dar la posibilidad a los participantes de cambiar las reglas.

De todos estos procesos de relación entre características y variables podemos obtener resultados que pueden funcionar y ser muy útiles para los niños.

Las variables con las que podemos jugar son: el material, el espacio donde se desarrolla el juego y las reglas.

García, (2011) nos refiere que el juego recreativo se centra en el carácter del juego, el placer producido por la actividad física en sí, la ausencia de aprendizaje complejos, la búsqueda de la creatividad, la participación grupal y

el factor de la salud. Las posibilidades de juego recreativo se encuentran íntimamente ligadas al material, espacio de juego y reglas.

I.2.3 En la elaboración de juegos recreativos hay que tener en cuenta diferentes aspectos:

- Estimulación motriz: en el terreno de actividad físico-deportiva es importante la capacidad de los participantes de desarrollar ciertas habilidades como la agilidad, el tiempo de reacción, potencia, resistencia y equilibrio, entre otras. Estas habilidades se basan en elementos perceptivo-motrices y físico-motrices y son susceptibles de mejora mediante la práctica de los juegos recreativos. Este tipo de actividad es esencial para dar a los practicantes la capacidad de resolución de las demandas que estas exigen, como por ejemplo, conducir y manipular material, adaptarme a los diferentes medios, así como obtener éxito y percibirlo.
- Adecuación del juego al nivel del niño: es necesario hacer un análisis de qué necesita y que le interesa al niño para poder adaptar a cada una de las prácticas de manera óptima. No podemos realizar con ellos un esfuerzo agotador o por el contrario una actividad que no exija de toda su atención. También debemos tener en cuenta el equipamiento, el terreno, el material y la época del año.
- Búsqueda de seguridad: los juegos deben de ser seguros tanto en el terreno físico como psicológico. La seguridad psicológica implica un clima de confianza. Como siempre, la seguridad es un aspecto prioritario. Para ello, debemos de contar con cinco condiciones:

delimitación, protección, control, cuidado y compartir todo esto con los demás.

### **I.3 Características evolutivas de los niños de 6 a 8 años**

#### **A nivel cognitivo.**

Los niños / as de 6 a 8 años, se encuentran en el estadio de operaciones concretas, lo cual supone la necesidad de manipular (los objetos, el lenguaje,...) para alcanzar los conceptos que se proponen. Hacen girar la realidad en torno a su propia actividad e identifican y manejan símbolos y signos.

Poseen una inteligencia práctica, por lo que conocen a través de su experiencia personal y cotidiana, aunque evolucionan progresivamente hacia la lógica. Disponen de un pensamiento sincrético y analítico, percibiendo globalmente la realidad, estableciendo analogías sin realizar análisis y procediendo inductivamente.

Adquiere paulatinamente el pensamiento caudal, permitiéndose la separación entre el yo y el exterior, de cuyo contraste surgirá el nuevo conocimiento del entorno. Manifiestan interés por las cosas que le agradan. En general la atención y observación es inestable y persiguen el objetivo mientras dura el interés. Poseen una gran curiosidad intelectual, manifestándose en la llamativa pregunta del ¿por qué? a todo o casi todo. Son imaginativos, imitativos, curiosos e impacientes.

Evolucionan hacia la función de representación mental, llegando a la concepción de espacio y tiempo, de manera elemental y ligada a sus experiencias mentales y motrices. Dominan la percepción global y carecen del

sentido de lo relativo, de la reflexión y de la autocrítica. Tiene gran subjetividad en sus planteamientos, conciben las cosas a su imagen y se consideran el centro de todo.

### **A nivel socio-afectivo.**

Se desenvuelven básicamente en la vida social, pues ya disponen de los hábitos necesarios para ella. Entienden y respetan las normas de convivencia. Amplían su proceso de socialización, relación y colaboración con los demás.

Responden bien a la emulación y evolucionan a posturas de autonomía moral, aunque fuertemente condicionados por la heteronimia moral marcada por los mayores. Presentan dificultades para tomar decisiones y son egocéntricos, individualistas e impositivos. Son bastantes sensitivos y no aceptan bien las críticas. Les gustan las cosas familiares y sienten necesidad de seguridad, de la aprobación del adulto. En la mayoría de sus acciones es indiferente el sexo y mezclan el mundo real con el mundo "mágico".

### **A nivel motor.**

En este ciclo el desarrollo del esquema corporal y la estructuración espacio-temporal es el referente esencial a tener en cuenta. El niño / a toma como punto de partida el conocimiento que tiene de las diferentes partes de su cuerpo, pasando del movimiento global al segmentario, y afirmando totalmente su lateralidad.

Empieza a tomar conciencia de su cuerpo pasando de la acción a la representación, tanto de su cuerpo como de su acción motora. Diferencia las

partes que intervienen en el movimiento, obteniendo una mejor imagen de sí mismo.

Estas mejoras en la estructuración del esquema corporal permiten aumentar su competencia motriz, pasando de ser dominado por sus movimientos a dominar su motricidad. La interacción con el espacio, el tiempo, el movimiento propio y el de los demás son clave, siendo el proceso perceptivo un aspecto determinante al ser la base para el tratamiento de la información derivada de dichas interacciones.

En la medida que conozcan y afiancen hábitos que favorezcan la utilización de su cuerpo, desarrollarán una correcta actitud corporal que beneficie su crecimiento.

Es característico del ciclo, desarrollar las habilidades y destrezas básicas (correr, saltar, trepar, reptar, lanzar,...) de forma global y a través de formas jugadas, lo que va favoreciendo la mejora de las capacidades coordinativas y del equilibrio.

Añadir a todo lo dicho hasta ahora que el cuerpo representa también un medio de expresión y comunicación natural para el niño de esta edad, siendo característica la espontaneidad para la imitación y simulación motriz.

#### **I.4 El Fútbol.**

Según Tapia A, y Hernández A, citando a Mas (2005) nos dicen que este se basa en distintos autores para definir "FÚTBOL", según este autor, es una habilidad abierta fundamentalmente perceptiva (Knapp, 1963) con objetivos cognitivos (Bloom, 1965) que requiere el dominio del propio cuerpo y la relación con los demás (A.A.P.H.E.R.) con una gran incertidumbre sociomotriz implícita

en el juego (Parlebas, 1998) que exige un tercer nivel de dificultad que implica la movilidad constante del objeto y sujeto, es decir, del balón y del futbolista (Fitts, 1965), además, conlleva el dominio de los desplazamientos y el conocimiento del oponente. (en línea)

Para Hernández Moreno (1993), el fútbol es un deporte de equipo de colaboración oposición, que se juega en un espacio 'semisalvaje' y común, con participación simultánea. El desarrollo de la acción de juego depende de las acciones individuales y colectivas realizadas en una situación de colaboración con los compañeros y de oposición con los adversarios, de acuerdo con un pensamiento táctico individual que debe ser coordinado con el resto de los compañeros. (en línea)

“Es un deporte de equipo, existiendo diferencias individuales entre los jugadores que se reflejan en la función que cada uno realiza en el campo” (Bangsbo et al, citado en Camera & Gavini, 2012, p. 55).

Martínez (2008) citado por Gonzales (2013) considera al balompié como un deporte acíclico, de características motrices intermitentes, de habilidades abiertas; de gran complejidad en comparación con otros, ya que como el nombre lo indica, además de la cabeza, rodilla y pecho, se juega fundamentalmente con el pié, el arquero solamente puede jugar con las manos y excepcionalmente los jugadores de campo para ingresar el balón al campo de juego en el saque lateral. (en línea)

El fútbol es un fenómeno de masas que cada vez está alcanzado una mayor difusión, según los datos que maneja la FIFA en el año 2006, aproximadamente 265 millones de personas juegan al fútbol regularmente de manera profesional, semiprofesional o amateur, considerando tanto a hombres, mujeres, jóvenes y niños. Dicha cifra representa alrededor del 4 % de la población mundial. Si a esto añadimos a los agentes implicados o afectados, que están fuera de los terrenos de juego, la dimensión que adquiere es de una

gran magnitud. Instituciones, agentes, organizadores, patrocinadores, espectadores, periodistas, lectores, comentaristas, fans, socios, medios de comunicación, derechos de televisión, páginas web, quinielas, apuestas, etc., hacen de este deporte un movimiento de masas (Castellano et al., 2008).

Se puede definir al Fútbol como el deporte que se practica entre dos equipos de once jugadores los cuales tienen que introducir un balón en la portería del contrario impulsándolo con los pies, la cabeza o cualquier parte del cuerpo excepto las manos y los brazos, cada jugador es exigido de una manera diferente, ya que cada uno de ellos cumple una función diferente dentro del campo de juego, a su vez es el deporte que mueve a millones de personas ya que es practicado por 265 millones de personas.

### **I.5 La Técnica.**

La técnica es el dominio completo que todo jugador de fútbol debe tener con el balón, con todas las partes del cuerpo permitidas por el reglamento. El dominio completo del balón se da a través del adecuado uso que se hace de los fundamentos técnicos durante el juego. La técnica en el deporte es la forma en que el deportista ejecuta alguna acción de juego de forma eficaz y con economía (energética), interactuando de forma ideal con el medio, la herramienta de juego (balón), con sus compañeros y los rivales, alcanzando un objetivo parcial o total, sin transgredir el reglamento. Depende principalmente de factores anatómico-funcionales, neurológicos, cognitivos y metabólicos. ZAPATA, (2008) define la técnica como “los procedimientos de rutina para resolver, de acuerdo con la situación, tareas motrices deportivas. Aquí se incluyen tanto las formas de movimientos propios de la modalidad como su variación dependiendo de la situación”.

#### **I.5.1.- Fundamentos Técnicos.**

MERINO, Juan. (2012). Son todas las acciones técnicas que primero se enseñan y luego se desarrollan. Se deben entrenar a través de los principios del juego. Teniendo claro que hay una relación permanente en la ejecución de los diferentes fundamentos. Una excelente fundamentación de nuestros jugadores permitirá una efectiva elaboración de los mismos a través del juego

individual y colectivo en la fase ofensiva y defensiva con alto grado de efectividad.

Clasificación de los Fundamentos Técnicos. Los fundamentos técnicos se clasifican en:

Fundamentos Técnicos con Balón.

- ✓ Dominio del balón.
- ✓ El pase.
- ✓ La conducción.
- ✓ El dribling.
- ✓ El remate.
- ✓ La recepción.

GUIMARES, (2000). “Conducción es la acción técnica que realiza el jugador al controlar y manejar el balón en su rodar por el terreno de juego”. (p.136)

PACHECO, Rui (2007). Consiste en hacer rodar el balón mediante pequeños toques con el pie (cara externa, o interna) o el pecho, siendo también utilizada cuando el jugador pretende proteger el balón en espera de una línea de pase o cuando tiene espacio disponible para la progresión sobre el terreno. (p.83)

CÓRTEZ, José. (2006) menciona: Como el gesto de mantener el balón dominado al mismo tiempo que se desplaza mediante una sucesión de toques, que le dan al balón la dirección y velocidad deseada, según los requerimientos del juego o la idea de la persona que conduce. (p.11).

LLERENA, Ángel. (2009). “Es poner en movimiento el balón por medio del contacto con el pie dándole trayectoria y velocidad teniendo visión panorámica, aplicado para avanzar y preparar el dribling en carrera siempre que nos permita cambio de ritmo”. (p.18). La conducción es necesaria para lograr una mejor penetración sobre la 35 defensa del equipo contrario y, además, se tiene la posibilidad de dar un pase a un compañero, para que tenga posibilidad de un gol. Por medio de la conducción, podemos cambiar de dirección o de velocidad al momento del ataque, la recepción efectiva de un balón nos permite decidir qué vamos a hacer con él inmediatamente: pasar a un compañero, conducir hacia el campo contrario o tirar a gol.

Fundamento técnico que consiste en trasladarse de un lugar a otro con el balón. En los inicios del fútbol se le consideraba uno de los fundamentos técnicos más importantes, ya que el que obtenía el balón lo conducía hacia el arco rival bien para hacer un gol o que se lo quiten en el camino; con el descubrimiento del pase, este fundamento técnico es relegado a un segundo plano, y hoy en día solo se considera aceptable si va bien acompañado del dribling; ya que si solamente se conduce es fácil que el rival logre alcanzarlo y quitarle el balón.

Tipos de Conducción. VINEN, Pere. (2002), manifiesta que la conducción podrá ser: Individual.- Cuando se realiza en beneficio propio o en forma individual (contrataque). Colectiva.- Cuando esta encadenada con otras acciones técnicas donde intervienen los compañeros para finalizar la jugada.

MONTIEL, David. (2002) manifiesta las siguientes superficies de contacto y bases para una buena conducción que son: Superficies de Contacto: Pies al ser rodado por el terreno. - Bases para una buena conducción. 1.- Acariciar el balón. (Significativo de la precisión de golpeo y fuerza aplicada al balón en su rodar por el terreno). 2.- La visión entre el espacio y el balón. (La visión repartida entre el balón, oponentes y compañeros). VISIÓN PERIFERICA. 3.- La necesidad de su protección. (Camino a seguir para guardar y salvaguardar la pérdida del balón).

CORTÉZ, José. (2006) menciona: Son acciones que pretenden favorecer los movimientos sin balón del compañero y a la vez impedir la acción del contrario, quien intenta arrebatarse el balón. En consecuencia, es indudable que la precisión y rapidez del juego está basado en la efectividad de los controles y los toques directos que se generan a partir de un buen control. (p.11)

MONTIEL, David. (2002). El control como su propia palabra lo indica es hacerse el jugador con el balón, dominarlo y dejarlo en posición y debidas condiciones para ser jugado inmediatamente con una acción posterior. Clases de Control. a.- PARADA.- Es el control que inmoviliza totalmente el balón a raso o alto, sirviéndonos generalmente de la planta del pie. Dada la lentitud que imprime esta acción al juego, se encuentra prácticamente desterrada del mismo, salvo raras excepciones. b.- SEMIPARADA.- Es una acción en donde el balón no se inmoviliza totalmente pudiéndose con cualquier superficie de contacto del pie: interior, exterior, empeine, planta, etc. Con el pecho y la

cabeza. c.- AMORTIGUAMIENTO.- El amortiguamiento es la acción inversa al golpe, pues si en este se da velocidad al balón con determinada superficie de contacto, en el amortiguamiento se reduce la velocidad mediante el retroceso de la parte del cuerpo a emplear. En esta acción técnica se pueden emplear todas superficies de contacto y se podría definir como “el principio de la reducción de la velocidad del balón”. d.- CONTROLES ORIENTADOS.- Su finalidad es controlar y orientar al mismo tiempo el balón mediante un solo contacto, utilizando naturalmente, la superficie de contacto idónea más apropiada, teniendo en cuenta la siguiente acción que se quiere realizar. Dominar el balón y colocarlo hacia la dirección deseada en un solo contacto. Superficies de Contacto: El balón puede ser controlado con todas las partes del cuerpo, incluso las manos en el caso del portero.

MONTIEL, David. (2002). Habilidad es la capacidad de dominar el balón por el jugador por suelo o aire mediante más de dos contactos; por tanto es toda acción en posición estática o dinámica que permite tener el balón en poder del jugador con el fin de superar a uno o varios adversarios y facilitar la acción y desplazamiento de los compañeros. La habilidad se divide en dos tipos:

- ✓ Estática (jugador y balón en el sitio).
- ✓ Dinámica (jugador en movimiento). El hombre hábil se diferencia del malabarista en que persigue con sus acciones el beneficio del conjunto. Se puede designar como acción fundamental la elevación del balón en la habilidad semi-estática y el control del mismo durante un tiempo determinado que permita al compañero su movimiento para una mejor acción posterior, o simplemente el engaño al adversario para convencerle con una acción complementaria propia del compañero.

Superficies de Contacto: Todas las que permite el reglamento a continuación nombramos las más utilizadas en el fútbol.

- ✓ Cabeza
- ✓ Hombros
- ✓ Pecho
- ✓ Abdomen
- ✓ Piernas (Muslos).
- ✓ Pie (empeines (total, frontal, interior, exterior)).

- ✓ Interior
- ✓ Exterior
- ✓ Talón
- ✓ Planta
- ✓ Puntera

## **I.6. El desarrollo del fútbol y su vínculo con la recreación.**

El fútbol como juego está dentro del grupo llamado deportes espectáculos. Este exige un constante cambio en su programación para lograr resultados, evolucionando constantemente ya que cuenta con millones de practicantes y espectadores en todo el mundo. En los últimos años su renovación es permanente donde todos los países y clubes presentan grandes niveles de desarrollo.

La práctica de cualquier deporte conserva siempre un carácter lúdico y pudiera ser una buena medida preventiva y terapéutica, ya que conlleva a aspectos sociales, lúdicos e incluso bioquímicos que favorecen el desarrollo de las potencialidades del individuo.

Los medios tecnológicos son actuales y modernos por lo que la aceptación del fútbol crece cada día en el mundo entero resultando gratificante para el espectador y para quien lo practica siendo una actividad vistosa elegante e intensa.

### **I.6.1 Los juegos pre-deportivos como juegos recreativos.**

Es conocido que los juegos pre-deportivos desde su forma más sencilla, hasta los más complejos, son un elemento importante de la actividad física en su conjunto. Tiene su lugar fijo en la educación física y la recreación de los niños, adolescentes y jóvenes, constituyendo una fuente por su gran variedad de movimientos, Cara (2011). La gran variedad de forma de movimientos exigidos por los juegos pre-deportivos surten un efecto favorable sobre el desarrollo del organismo en su conjunto, tanto en el desarrollo de la musculatura y el esqueleto, sobre los órganos internos, sobre los

órganos sensoriales, como también la riqueza de los movimientos, los mismos garantizan la: formación física, el fortalecimiento de los músculos y la ejercitación motriz.

Los aspectos a considerar a la hora de seleccionar los juegos pre-deportivos, según Blázquez (1999), discurre por las respuestas a las siguientes preguntas:

¿Es motivante?

¿Permite la mejora cuantitativa de las habilidades motrices?

¿Qué particularidades psíquicas y afectivas potencia?

¿Potencia las acciones denominadas "básicas"?

¿Permite conseguir los objetivos propuestos?

Normalmente, todas las actividades pueden responder a las necesidades diferenciales de los grupos, la cuestión radica en la variabilidad o adaptabilidad de los diferentes elementos que las componen, y esa es una de las habilidades principales que debe dominar un dinamizador para que las actividades seleccionadas estén siempre en función de los objetivos propuestos, siendo conscientes de que deben de ser los participantes los que condicionen el juego y no al revés, Cara (2011).

Los juegos pre-deportivos están orientado más hacia el juego con la finalidad de facilitar el aprendizaje de normas, reglas y movimientos técnicos que consiste en logara disfrute de quienes lo ejecutan para el desarrollo de habilidades y destrezas deportivas. El juego pre-deportivo contiene la idea, reglas, técnicas y tácticas del juego completo y no sólo sirve para el juego deportivo; dependiendo de la edad, del ambiente y de las condiciones puede tener sentido en sí mismo, sin pensar siempre en su utilidad para el deporte.

El medio más idóneo para la elaboración de esta investigación desde un punto muy personal son los juegos pre-deportivos ya que poseen múltiples estímulos que favorecen el desarrollo armónico e integral del educando y por ello se plasman los conceptos siguientes:

Los juegos pre-deportivos son juegos recreativos que contienen reglas simples previamente establecidas a la etapa de desarrollo escolar. El juego pre-deportivo actúa en cada uno de estos tres campos, haciendo especialmente énfasis en aquellos aspectos tanto motrices, como cognitivos y sociales, que se hallan presentes en los deportes colectivos. Blázquez (1999)

Los juegos pre-deportivos son una variante del deporte orientado más hacia el juego con la finalidad de facilitar el aprendizaje de las normas, reglas y movimientos técnicos de uno de más deportes; pero de manera más sencilla y progresiva y que no necesariamente debe de contener lo específico de cada deporte. Es una forma lúdica motora esencialmente agonista, cuyo contenido, estructura, y propósito permite la adquisición de ciertas destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas. Blázquez (1999)

El juego pre-deportivo es la acción del trabajo colectivo donde la colaboración, discusión y resolución de problemas son elementos cotidianos, regido por reglas ya establecidas con anterioridad, puesto ello beneficiará a los practicantes a desenvolverse óptimamente antes, durante y después de las actividades.

Normalmente los juegos pre-deportivos se utilizan con niños. Constituyen una variante de los juegos menores que se caracteriza porque su contenido propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que sirven de base para la asimilación de habilidades deportivas. Algunas de las reglas de estos juegos pre-deportivos son semejantes a las del juego deportivo y, en ocasiones la idea parcial o total de un juego, brinda la imagen concordante con un determinado deporte.

Los juegos pre-deportivos son aquellos que requieren habilidades y destrezas propias de los deportes; como lanzamientos, golpes, recepciones, desplazamientos, y por ello gustan tanto a los chicos y chicas de esta edad. Además, su práctica es muy aconsejable pues prepara a los chicos y chicas para practicar cualquier deporte y les dota de una serie de recursos físicos que les permite desenvolverse de una manera más efectiva en cualquiera de ellos, fundamentalmente en deportes que se juegan con un balón (fútbol, balonmano, baloncesto, voleibol). Su práctica es recomendable como preparación para los niños que comienzan a practicar cualquier deporte, ya que les aporta una serie de recursos físicos y técnicos.

#### I.6.2 Recomendaciones para realizar las adaptaciones a los juegos recreativos, según Blázquez (1999):

- ✓ Variar las reglas en función de las características de los participantes (intereses, capacidad física, etc.).
- ✓ Promover la participación del mayor número de niños.
- ✓ Promover la participación de todos los jugadores en juego.
- ✓ Establecer la participación de equipos mixtos evitando el sexismo de otros deportes.
- ✓ Evitar la especialización de funciones: hay que jugar defendiendo y atacando e incluso sacar al portero de la portería.
- ✓ Evitar todo tipo de contacto corporal brusco.
- ✓ Destacar la habilidad sobre los factores físicos.
- ✓ Simplificar las reglas del juego para aprender más fácilmente a jugar. Animar a cambiar las reglas según consenso del grupo.
- ✓ Seleccionar la mejor área de juego dependiendo del número de jugadores implicados.
- ✓ Adaptarlo a cualquier lugar por impensable que sea. Preferencia por entornos naturales.
- ✓ Reducir los tiempos muertos al mínimo para que no cesen las acciones de juego.

- ✓ Determinar la duración del juego en consonancia con las características de los participantes.
- ✓ Ofrecer muchas formas lúdicas.
- ✓ Usar materiales, situaciones y actividades atractivas con un carácter alto de motivación y reto.
- ✓ Metodológicamente: de lo fácil a lo difícil, de lo sencillo a lo complejo, de lo conocido a lo desconocido.

## **CAPITULO II.- RESULTADOS DEL ESTUDIO DIAGNÓSTICO REALIZADO PARA ARGUMENTAR Y CONTEXTUALIZAR LA PROPUYESTA DE JUEGOS RECREATIVOS.**

En este capítulo se muestran los resultados del estudio diagnóstico realizado para conocer la opinión de los profesores de educación física, que laboran en las escuelas del distrito 13D01, Manta, Montecristi y Jaramijó, de la zona 4, para conocer el estado actual del empleo de los juegos recreativos con niños; además de una caracterización de las condiciones materiales y humanas de la Unidad Educativa “26 de junio” de la ciudad de manta, para poder contextualizar la propuesta que se realiza en este informe investigativo.

Objetivo general del estudio diagnóstico: Caracterizar el empleo de los juegos recreativos con niños, a través de la opinión de los docentes de educación física que laboran en las escuelas del distrito 13D01, Manta, Montecristi y Jaramijó; y la Unidad Educativa “26 de junio” de Manta.

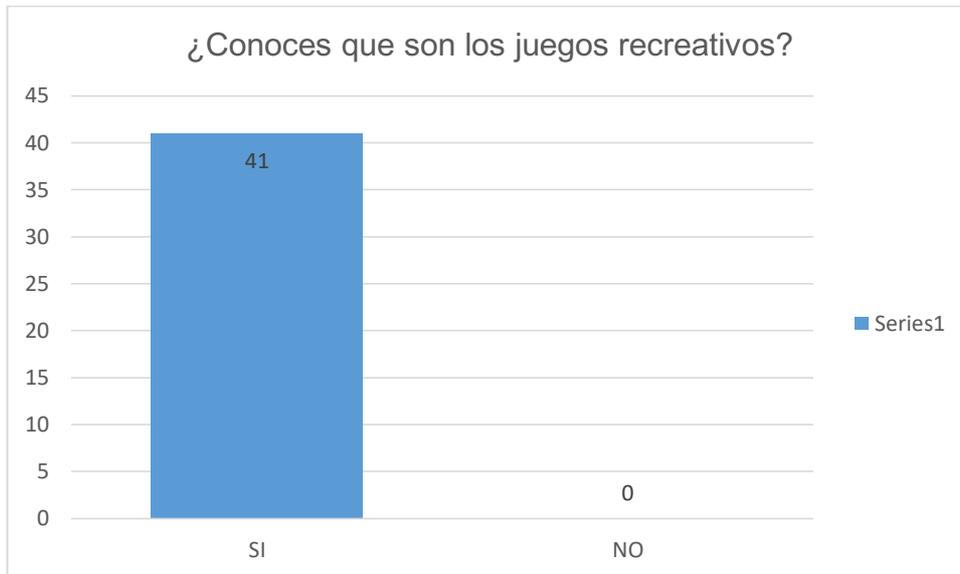
### **II. 2. Resultados en la aplicación de la encuesta a los docentes**

#### **Pregunta No.1.**

1. ¿Conoces que son los juegos recreativos?

Si: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_

| SI | NO |
|----|----|
| 41 | 0  |



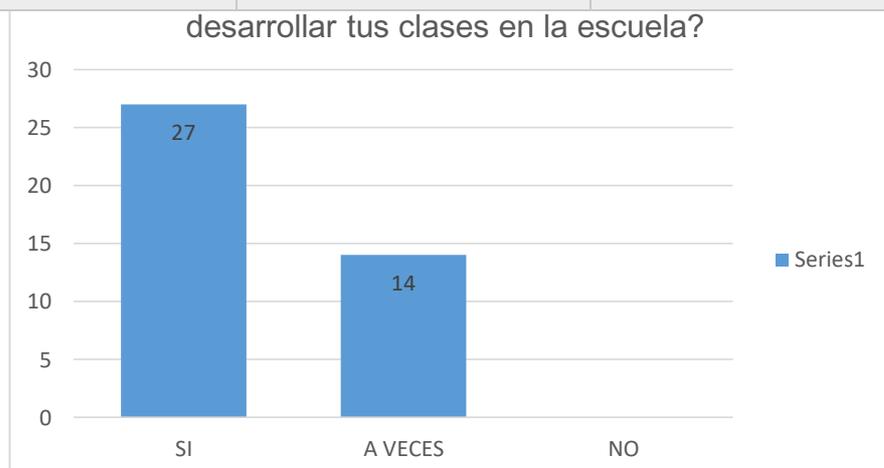
En la primera pregunta, referido si conoce que son los juegos recreativos el 100% respondieron positivamente, lo que implica que los docentes asumen que se trata de un tipo de juego en los cuales lo más importante no es ganar, sino recrearse en el sentido conceptual y terminológico.

**Pregunta No.2.**

2. ¿Has aplicado juegos recreativos para desarrollar tus clases en la escuela?

Si: \_\_\_\_\_ A veces: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_

| SI | A VECES | NO |
|----|---------|----|
| 27 | 14      |    |



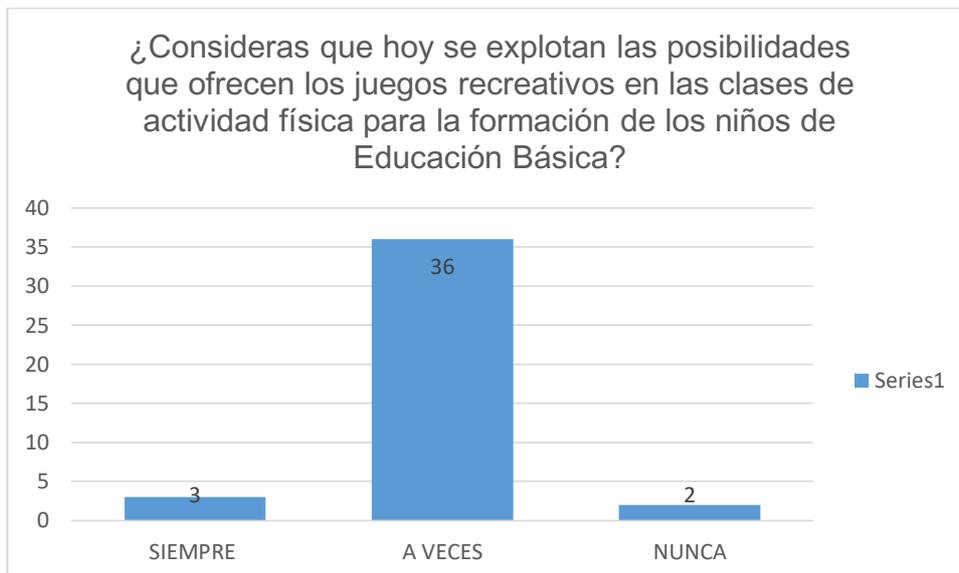
Con relación a la segunda interrogante, referente a si ha aplicado juegos recreativos para desarrollar sus clases en la escuela, respondieron de forma positiva 27, docentes, de un total de 41, representando un 66 %, de ellos, y 14 que corresponde el 34% respondieron que a veces. Las respuestas denotan que los docentes no siempre aplican este tipo de juego, en ello hay que destacar que por la edad de los niños del tercer año, es imprescindible que se exploten al máximo todos los tipos de juegos, pues es la motivación fundamental para la motricidad, en este período.

**Pregunta No.3.**

3. ¿Consideras que hoy se explotan las posibilidades que ofrecen los juegos recreativos en las clases de actividad física para la formación de los niños de Educación Básica?

Siempre\_\_\_\_\_ A veces\_\_\_\_\_ Nunca\_\_\_\_\_

| SIEMPRE | A VECES | NUNCA |
|---------|---------|-------|
| 3       | 36      | 2     |



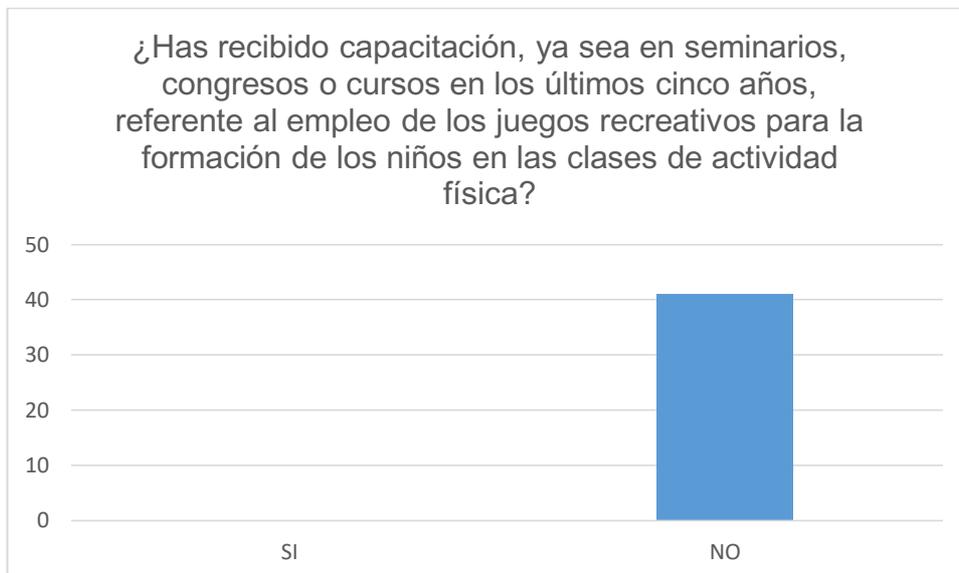
En la tercera pregunta, correspondiente a que si consideras que hoy se explotan las posibilidades que ofrecen los juegos recreativos en las clases de actividad física para la formación de los niños de Educación Básica, 3 (7%) de los encuestados opinan siempre. De los 41 docentes, 36, o sea el 88% plantean que a veces; y 2 profesores que representan el 5% opinan que nunca. Las respuestas muestran que estos juegos son empleados ocasionalmente en el desarrollo de las clases, lo que evidencia que no son empleados como un recurso didáctico permanente.

#### **Pregunta No.4.**

4. ¿Has recibido capacitación, ya sea en seminarios, congresos o cursos en los últimos cinco años, referente al empleo de los juegos recreativos para la formación de los niños en las clases de actividad física?

Si: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_

| SI | NO |
|----|----|
|    | 41 |



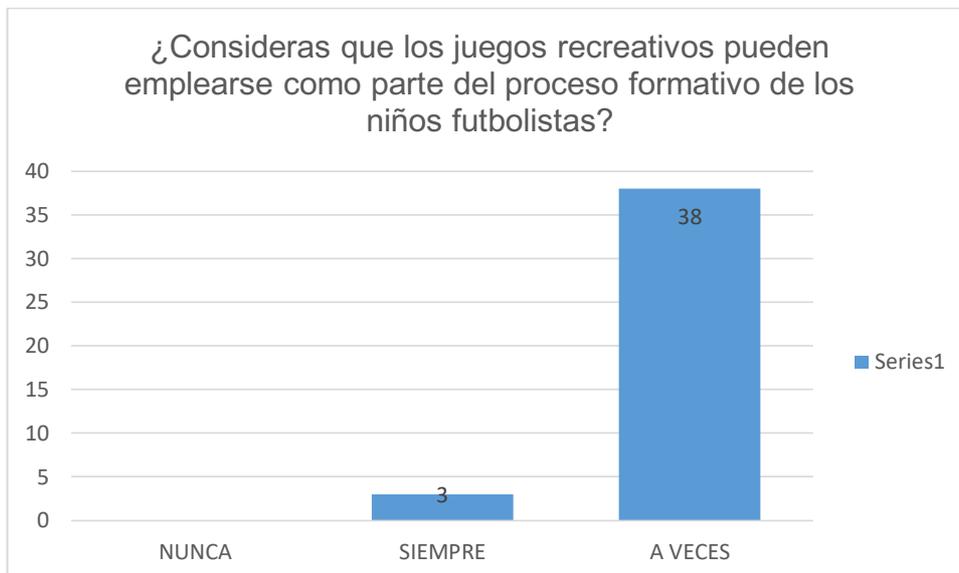
En esta pregunta los docentes ofrecieron su opinión si han recibido capacitación, ya sea en seminarios, congresos o cursos en los últimos cinco años, referente al empleo de los juegos recreativos para la formación de los niños en las clases de actividad física y el 100% respondieron que no. Este aspecto denota que no siempre se tiene en cuenta los aspectos lúdicos didácticos, como contenido del desarrollo profesional del profesor de educación física.

### **Pregunta No.5.**

5. ¿Consideras que los juegos recreativos pueden emplearse como parte del proceso formativo de los niños futbolistas?

Nunca: \_\_\_\_\_ Siempre: \_\_\_\_\_ A veces: \_\_\_\_\_

| NUNCA | SIEMPRE | A VECES |
|-------|---------|---------|
|       | 3       | 38      |



En la pregunta relacionada si considera que los juegos recreativos pueden emplearse como parte del proceso formativo de los niños futbolistas, 3 docentes que representan el 7%, plantearon siempre; mientras que 38 profesores, o sea el 93% dijeron a veces. En esta respuesta se evidencia la coincidencia de la consideración de los docentes con las posibilidades de la aplicación de juegos recreativos en la clase.

**Pregunta No.6.**

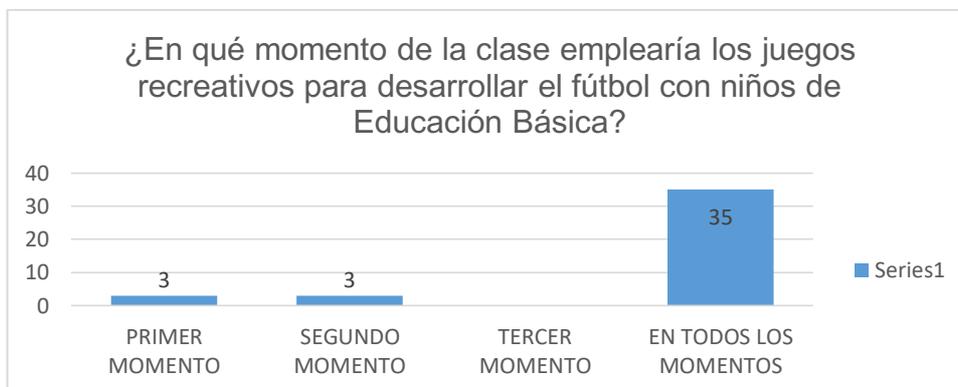
6. ¿En qué momento de la clase emplearía los juegos recreativos para desarrollar el fútbol con niños de Educación Básica?

Primer momento: \_\_\_\_\_ Segundo Momento: \_\_\_\_\_ Tercer Momento: \_\_\_\_\_

En todos los momentos: \_\_\_\_\_

|         |         |         |          |
|---------|---------|---------|----------|
| PRIMER  | SEGUNDO | TERCER  | EN TODOS |
| MOMENTO | MOMENTO | MOMENTO | LOS      |
|         |         |         | MOMENTOS |

|   |   |  |    |
|---|---|--|----|
| 3 | 3 |  | 35 |
|---|---|--|----|



Relacionado en qué momento de la clase emplearía los juegos recreativos para desarrollar el fútbol con niños de Educación Básica, los docentes respondieron 3 de ellos que representan el 6% en un primer momento. El 6% o sea 3 profesores manifestaron que en un segundo momento; y finalmente 35 maestros que representan el 88% de los encuestados en todos los momentos. Las respuestas emitidas coinciden en un porcentaje elevado que pueden emplearse en cualquiera de los tres momentos de la clase, lo que ofrece pertinencia estructural en la clase de educación física.

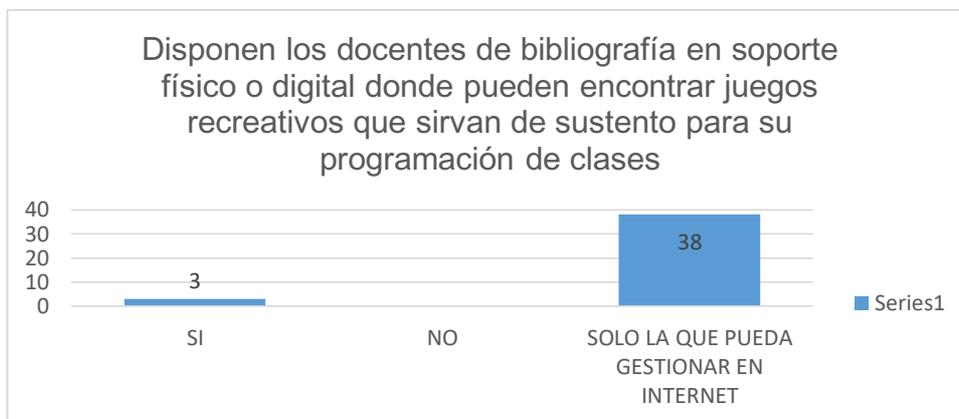
### **Pregunta No.7.**

7. ¿Disponen los docentes de bibliografía en soporte físico o digital donde pueden encontrar juegos recreativos que sirvan de sustento para su programación de clases?

Si: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_ Solo la que pueda gestionar en internet: \_\_\_\_\_

|           |           |  |
|-----------|-----------|--|
| <b>SI</b> | <b>NO</b> | <b>SOLO LA QUE PUEDA GESTIONAR EN INTERNET</b> |
|-----------|-----------|--|

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>3</b> |  | <b>38</b> |
|----------|--|-----------|



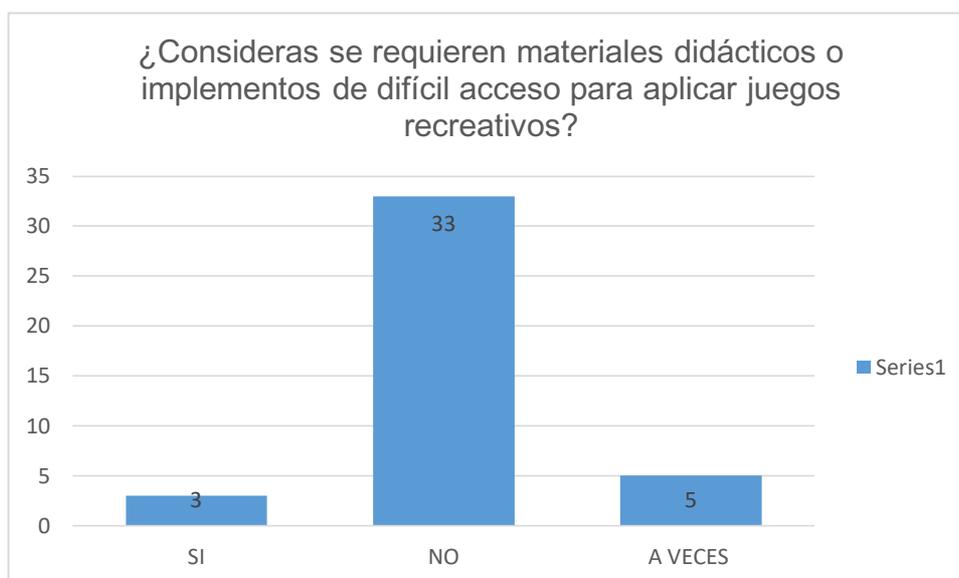
Con relación a la interrogante, referente si disponen los docentes de bibliografía en soporte físico o digital donde pueden encontrar juegos recreativos que sirvan de sustento para su programación de clases respondieron de forma positiva 3, de un total de 41, representando un 7 %, de ellos, y 38 que corresponde el 93% respondieron que solo la que pueda gestionar en internet. En este sentido es de destacar que es escasa la bibliografía disponible de manera física; sin embargo como coinciden los docentes, es posible encontrar en la internet documentos relacionados con los juegos recreativos.

### **Pregunta No.8.**

8. ¿Consideras se requieren materiales didácticos o implementos de difícil acceso para aplicar juegos recreativos?

Si: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_ A veces: \_\_\_\_\_

| SI       | NO        | A VECES  |
|----------|-----------|----------|
| <b>3</b> | <b>33</b> | <b>5</b> |



Referente a si consideran que se requieren materiales didácticos o implementos de difícil acceso para aplicar juegos recreativos respondieron de forma positiva 3, de un total de 41, representando un 7 %, de ellos, 33 que corresponde el 81% respondieron que no son de difícil acceso y 5 (12%) respondieron que a veces. Las opiniones vertidas, por la mayoría de los docentes, evidencian que pueden aplicarse juegos recreativos sin necesidad de grandes recursos.

## **II. 2. Caracterización de la Unidad Educativa “26 de Junio” de la Ciudad de Manta.**

Una vez conocida la opinión de los docentes de educación física en relación a los juegos recreativos, se procede a caracterizar la Unidad Educativa “26 de Junio” de la Ciudad de Manta, que permitirá contextualizar el Diseño de un programa de juegos recreativos para el desarrollo del futbol con niños del tercer año de Educación General Básica.

La Unidad Educativa “26 de Junio” de la ciudad de Manta, cuenta con los suficientes espacios físicos para aplicar juegos recreativos de diferentes naturaleza motriz, para ello dispone de dos (2) instalaciones para la práctica de actividades físicas, deportivas y recreativas; una de ellas techada o cubierta,

tamaño de un terreno para la práctica de fútbol sala, y otra un poco más pequeña sin techar. La institución educativa cuenta con treinta y dos (32) docentes, de ellos uno de educación física; y con cuarenta (40) estudiantes de tercer año de Educación Básica.

### **CAPÍTULO III. PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA EL DESARROLLO DEL FÚTBOL EN NIÑOS DE TERCER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “26 DE JUNIO” DE LA CIUDAD DE MANTA.**

En este capítulo aparece una propuesta de juegos que pueden ser aplicados de forma recreativa, para el desarrollo del fútbol en niños de tercer año de Educación Básica, de la Unidad Educativa “26 de junio” de Manta.

#### **III. 1 Objetivo general del programa.**

Ofrecer un conjunto de juegos recreativos de tipo pre-deportivos para el desarrollo del fútbol con niños de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “26 de junio” de Manta.

**III. 2 Contenido del programa.** Está determinado por los juegos que aparecen relacionados en este capítulo, los que se ofrecen a continuación.

Los Juegos Recreativos que se presentan en este capítulo del informe investigativo, pueden emplearse en la parte principal de la clase, y favorecen la formación integral del niño, pues su carácter lúdico y motivacional permiten jugar y recrearse a la misma vez. El estar sometido a una serie de reglas de juegos, favorece la regulación conductual de los niños, y su carácter flexible permite proponer variantes de juegos y modificar las reglas establecidas según

los intereses de los participantes, lo que contribuye igualmente a su educación ciudadana.

El contenido propiamente dicho de los Juegos Recreativos propuestos, tiene una incidencia directa en el aprendizaje de la mecánica del juego de fútbol, en sus acciones tácticas individuales, desde una perspectiva generalizadora, y sobre la base de la universalidad motriz. Igualmente tiene una incidencia directa en el desarrollo de la condición física de los niños.

A continuación se listan una serie de Juegos Recreativos que pueden emplearse en las clases para potenciar la motricidad y la condición física; y favorecer el desarrollo del fútbol; mismos que los encontraremos en libros de Cara Muñoz (2011). El último juego propuesto es de mi autoría.

**PELOTA ESPÍA.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Desarrollar el pase y mantener el control del balón

Ámbito: Pre-deporte

Nº de participantes: 2 Equipos.

Material: Una pelota.

Desarrollo: En cada cancha se ubica un equipo, con no más de 20 jugadores cada uno. En el campo A hay un espía B, y en el B hay un espía A. Uno de los equipos inicia el juego, conduciendo el balón trata de darle un pase a su espía, ubicado en el campo de los contrarios; estos procurarán impedirlo. Si el espía logra tomar la pelota, el compañero que ha lanzado pasa a unirse con él en el

campo contrario. El equipo que logra hacer pasar a seis integrantes al campo contrario gana.

**PELOTA BAJO CUERDA.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Lograr tener precisión en el tiro

Ámbito: Pre-deporte

Nº de participantes: 2 Equipos.

Material: Cuerda mediana y pelota.

Desarrollo: En el centro del campo de juego, se coloca una cuerda a unos 50 centímetros de altura. Cada equipo se mantiene en su terreno, pateando la pelota siempre por debajo de la cuerda. El objetivo del juego es lograr que la pelota rebase la línea final del equipo contrario, en cuyo caso el equipo obtendrá un punto. Si la pelota toca la cuerda, pasa por sobre ésta, o se desvía del campo de juego, se anulará cualquier acción.

**LOS CINCO PASES.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Mejorar el pase y posesión del equipo

Ámbito: Pre-deporte

Nº de participantes: 2 Equipos.

Material: Balón o pelota grande.

Desarrollo: Se dividirá el grupo en equipos de no más de seis integrantes. Se inicia como en el fútbol con un saque entre dos oponentes, el juego consiste en

hacer pasar cinco veces consecutivas el balón entre los integrantes de un equipo sin que algún oponente rompa ese intento, tocando antes el balón, cada vez que consigan hacer cinco pases será un punto para el equipo que lo logró. Se puede añadir como reglas que no se podrá correr con el balón, sólo como máximo caminar tres pasos con él, y además el jugador que lleve el balón no podrá ser tocado, de ser así, se marcará falta y pasará el balón a posesión del otro equipo, ganará el equipo que acumule mayor puntuación.

### **TIRADERO DE ZAPATOS.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Desarrollar la reacción y velocidad

Ámbito: Pre-deporte

Nº de participantes: 2 Equipos.

Material: Sus propios zapatos.

Desarrollo: En el centro del patio se encontrarán dispersos ambos zapatos de los participantes, de tal forma que no queden cerca ningún par. En un extremo del patio se encontrarán los alumnos de espaldas a ellos, a una señal del profesor correrán a buscar su par y ponérselo, el alumno que se los amarre primero y llegue a la línea de partida será el ganador.

### **COLGARSE A LA COLA.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Optimizar el tiempo y el espacio

Ámbito: Pre-deporte

Nº de participantes: 1 Equipos.

Material: Ninguno

Desarrollo: Se escogerán a seis alumnos como corredores, el resto de los jugadores forman columnas de cuatro elementos, cada uno rodeando la cintura del de adelante. Los corredores que se encuentran dispersos por el patio tratarán de unirse al último de cada columna. Estas tratarán de evitarlo, evadiéndolos con cualquier movimiento o driblando para proteger la parte final de su equipo. No deberán soltarse, si el corredor llega a COLGARSE, el primero de la fila pasa a ser corredor.

### **BUSCAR PAREJAS.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Mantener la ubicación de reacción

Ámbito: Pre-deporte

Nº de participantes: 2 Equipos.

Material: Ninguno

Desarrollo: Se divide el grupo en dos partes iguales en número de participantes. A uno de los equipos se le coloca en formación de hilera, es decir, uno después del otro, y de espaldas hacia donde se encuentra el equipo contrario que está colocado de la misma forma. A cada uno de los integrantes del equipo se les asignará un número progresivo hasta que se agoten, inmediatamente se les pedirá que ahí mismo cambien de lugar y formen una nueva hilera. Con el equipo contrario se realizará el mismo procedimiento sin permitir nunca que volteen antes de tiempo. A una señal del profesor, las dos hileras voltearán y correrán al centro del patio para buscar entre los integrantes

del otro equipo el número igual a él que le corresponde, cuando lo logren se tomarán de las manos y se sentarán hasta que la última pareja sea encontrada.

### **CARRERA DE ELEFANTES COJOS.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Promover el equilibrio mediante saltos

Ámbito: Pre-deporte

Nº de participantes: 2 Equipos.

Material: Ninguno

Desarrollo: Se coloca el grupo en filas, distribuidas en número y tamaño, según sea el número de alumnos. Cada uno le dará uno de sus pies al compañero de tras y este lo recibirá con una mano y lo tomará de uno de los hombros con la mano que le quede libre. De tal forma que todos están unidos y en equilibrio, a una señal del profesor, empezarán a saltar de cogito sin soltarse, para intentar llegar a una meta determinada. El equipo que llegue primero y sin hacer trampa será el equipo ganador.

### **FÚTBOL CON VALLAS.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Fortalecer la cooperación a través del juego. Trabajo en equipo.

Campo de juego: 20 x 40 m.

Implemento de juego: balón de fútbol.

Duración del juego: dos tiempos de 10 minutos

Organización: El grupo dividido en 2 equipos de cinco a siete jugadores cada uno. La meta consiste en lanzar un balón a través de una valla colocada como portería en el terreno de cada equipo. Se puede lanzar el balón a través de la valla por el frente o por detrás, por lo que cada equipo requerirá de un portero bien ágil.

### **FÚTBOL CON BALÓN PESADO.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Fortalecer el golpeo del balón en los jugadores a través del juego con un balón más pesado de lo normal. .

Campo de juego: 15 x 20 m.

Implemento de juego: balón medicinal.

Duración del juego: dos tiempos de 10 minutos

Organización: El grupo dividido en 2 equipos de cinco a siete jugadores cada uno. La meta consiste en llevar el balón medicinal a la portería contraria. Las porterías pueden ser de cualquier cosa y no más de 6 metros.

### **FÚTBOL CON CARGA.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Fortalecer las piernas a través del juego.

Campo de juego: 5 x 10 m.

Implemento de juego: Balón de fútbol o medicinal.

Duración del juego: dos tiempos de 5 minutos

Organización: El grupo dividido en 2 equipos de cinco a siete jugadores cada uno. La meta consiste en lanzar el balón a través de la portería contraria, pero cada jugador tendrá que llevar encima a otro jugador lo que pone el juego bien difícil. Las porterías pueden ser de cualquier cosa y no más de 4 metros.

### **FUTCANCHA.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Desarrollar la resistencia y el golpeo a través del juego.

Campo de juego: 5 x 10 m.

Implemento de juego: balón de fútbol.

Duración del juego: Termina cuando un jugador o un equipo llegue a la puntuación determinada, 11 puntos.

Organización: El grupo dividido en 5 equipos de cuatro jugadores cada uno. El juego consiste en golpear con la cabeza o con el pie tratando que ésta rebote contra la red y se le dificulte al contrario devolverla.

### **VOLLY CON LA CABEZA.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Ejercitar la movilidad, la agilidad y el golpeo con la cabeza.

Campo de juego: 10 x 20 m.

Implemento de juego: Pelota de fútbol.

Duración del juego: termina cuando uno de los dos equipos o competidores llegue a 11 puntos.

Organización: El grupo dividido en 5 equipos de cuatro jugadores cada uno. El juego consiste en golpear con la cabeza o con el pie tratando que ésta pase sobre la red al otro campo y que se le dificulte al contrario recibirla.

**EL ACORDEÓN.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Ejercitar el golpeo con la cabeza.

Campo de juego: 40 x 20 m.

Implemento de juego: Pelota de fútbol.

Duración del juego: termina cuando los 2 equipos hayan realizado dos intentos.

Organización: El grupo dividido en 2 equipos de 10 jugadores cada uno y formados en hileras. El juego consiste en que cada jugador golpee consecutivamente el balón con la cabeza hacia delante y hacia atrás todas las veces que puedan hasta que se les caiga el balón.

**EL MARTILLO.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Ejercitar el golpeo con la cabeza y la precisión del golpeo con el empeine interior.

Campo de juego: 40 x 20 m.

Implemento de juego: Pelota de fútbol.

Duración del juego: termina cuando los 2 equipos hayan realizado dos intentos.

Organización: El grupo dividido en 2 equipos de 10 jugadores cada uno y formados en hileras. El juego consiste en que cada jugador golpee

consecutivamente el balón con la cabeza hacia delante y hacia atrás todas las veces que puedan hasta que se les caiga el balón.

### **MINI FÚTBOL.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Desarrollar habilidades técnicas, resistencia y el colectivismo.

Campo de juego: 10 x 20 m.

Implemento de juego: Pelota de fútbol.

Duración del juego: dos tiempos de 10 minutos.

Organización: El grupo dividido en 5 equipos de 4 jugadores cada uno. El juego consiste en jugar fútbol, pero en un terreno relativamente pequeño. Se juega uno todos contra todos.

Organización: El grupo dividido en 2 equipos de 10 jugadores cada uno. El juego consiste en jugar fútbol, pero contra otros equipos. Se juega uno todos contra todos.

### **FÚTBOL ENANO.-** Cara Muñoz (2011)

Objetivo: Desarrollar la fuerza de piernas y el colectivismo a través del juego.

Campo de juego: 10 x 20 m.

Implemento de juego: Pelota de fútbol.

Duración del juego: termina cuando uno de los equipos que estén jugando anote un gol.

Organización: El grupo dividido en 4 equipos de 5 jugadores cada uno. El juego consiste en jugar fútbol, pero desde la posición de cuclillas. Se juega uno todos contra todos.

### **FESTIVAL DE HABILIDADES CON EL BALÓN.- autor**

Objetivo: Desarrollar habilidades técnicas.

Campo de juego: 10 x 20 m.

Implemento de juego: Pelota de fútbol.

Duración del juego: hasta que se terminen todas las pruebas.

Organización: de forma individual cada jugador tendrá que pasar por 6 pruebas (dominio del balón, conducción del balón, golpeo de precisión, potencia del golpeo) y después se compararán para ver quiénes fueron los mejores.

## **Conclusiones.**

Luego de realizar este estudio se arriban a las siguientes conclusiones:

1. Los fundamentos teóricos acerca de los juegos recreativos para desarrollar el deporte fútbol con niños nos conducen a comprender el valor del juego como medio formativo ideal, que genera un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje de las habilidades motrices del fútbol con elevada motivación, y sin convertir la clase en un proceso de entrenamiento deportivo, que resulta perjudicar en las primeras edades de vida.
2. Los docentes de educación física encuestados, aunque conocen los juegos recreativos, no siempre proceden aplicarlo, lo que constituye una limitación determinada por la pertinencia de los juegos recreativos en la edad escolar, que se corresponde con el tercer año de la Educación General Básica; destacando que el carácter motivacional y formativo constituyen su principal fortaleza instructiva y educativa.
3. Los juegos recreativos no son empleados de forma permanente en las clases de educación física, lo que puede estar asociado a la pobre oferta de cursos, seminarios u otras formas de capacitación para docentes de educación física, lo que limita la actualización y consolidación de los saberes que se alcanzaron en la formación universitaria; en ese sentido hay que destacar que existe una pobre

disponibilidad de literatura relacionada con estos juegos en soporte físico.

4. Los juegos recreativos pueden aplicarse en cualquiera de los tres momentos de la clase de educación física, y no requieren para ello de materiales que no estén al alcance de la comunidad educativa, incluyendo padres de familias; evidenciando su pertinencia como contenido, en el alcance de los logros de aprendizajes concebidos.
5. En la unidad educativa “26 de Junio” de la ciudad de Manta, existen las condiciones mínimas necesarias, en relación a sus instalaciones, docentes y estudiantes del tercer año de educación Básica; lo que permite contextualizar de manera objetiva, un diseño coherente con los objetivos que ha de alcanzar un programa de juegos recreativos.
6. Los juegos recreativos que se proponen para desarrollar el fútbol en niños del tercer año de Educación Básica, por su estructura lúdica, permiten aprender jugando, sin convertir la clase en un entrenamiento estructurado, son de fácil realización y tienen un alto valor formativo.

## BIBLIOGRAFÍA.

1. Jany Castro, José Nicolás. (2009) Investigación integral de mercados. Avances para el nuevo milenio. Cuarta Edición. Editorial Mc Graw Hill. Bogotá DC. ISBN: 978-958-41-0399-4. Pág. 154-155.
2. Manzano, Ignacio. (1996). 215 Juegos para Educación Física en Primaria. Biblioteca Ciencias de la Educación. Fondo editorial de la Fundación San Pablo – Andalucía - C.E.U. Recuperado de: <https://maixua.files.wordpress.com/2009/11/215-juegos-para-educacion-fisica-en-primaria2.pdf>
3. El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de Educación (Nueva serie). Unesco. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
4. García Márquez, Elena. Influencia del juego Infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. Revista digital efdeportes.com. Año 15. Número 153. Febrero de 2011. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
5. Ministerio de Educación. (2016). Currículo de EGB y BGU. Educación Física.. República de Ecuador. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf>
6. Manifiesto Mundial de Educación Física. (2000) Recuperado de <https://sites.google.com/site/crojaram/documentos-normativos-1>
7. Pinheiro de Almeida, Marcos Teodorico. (2012). El jugar de los niños en espacios públicos. Universidad de Barcelona. Departamento de

- Didáctica y Organización Educativa. Tesis Doctoral. Recuperado de:  
[http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/96172/02.MTPA\\_TEXTO\\_C\\_ASTELLANO.pdf;jsessionid=C4C728CC92CDFB1F4C17B82C12E500BD?sequence=2](http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/96172/02.MTPA_TEXTO_C_ASTELLANO.pdf;jsessionid=C4C728CC92CDFB1F4C17B82C12E500BD?sequence=2)
8. Crespillo Álvarez, Eduardo. El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. Revista Gibralfaro. Estudios Pedagógicos. Número 68. Agosto-Octubre de 2010. Recuperado de:  
[http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag\\_1663.htm](http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm)
  9. Huizinga, Johan (1990). Homo ludens. Alianza Ed. Madrid.
  10. Quezada Cepero, Wilson. Actividades recreativas relacionadas con el fútbol que contribuyan al aprovechamiento del tiempo libre en la circunscripción 19 “La curva” del municipio Florencia. Revista digital efdeportes.com. Año 15. Número 154. Marzo de 2011. Recuperado de:  
<http://www.efdeportes.com/efd154/actividades-recreativas-relacionadas-con-el-futbol.htm>
  11. Cara Muñoz, Francisco. Juegos tradicionales adaptados al fútbol. Revista Digital de Educación Física Emásf. Año 2. Número 12. Septiembre –octubre de 2011. Recuperado de:  
[http://emasf.webcindario.com/Juegos\\_tradicionales\\_adaptados\\_al\\_deporte\\_del\\_futbol.pdf](http://emasf.webcindario.com/Juegos_tradicionales_adaptados_al_deporte_del_futbol.pdf)
  12. Meneses Montero, Maureen. El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación. Volumen 25. Número 2. Septiembre de 2001. Universidad de Costa Rica. Recuperado de:  
<http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
  13. Krauss, R. (1990). Recreation and Leisure in Modern Society. HarperCollins Publishers (4ª Edition).

14. Vargas Z, O. (1995). Resumen del capítulo "El principio de la educación del niño". Álbum Curso de Capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica.
15. Blázquez Sánchez, Domingo. (1999). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Editorial INDE. Barcelona.
16. ESEFUL, (2007) Diferentes Formas de Dominio de Balón, Libro 1. p.12. Lima.
17. GOMEZ, Ángel, (2000). Juegos Tradicionales Valencianos. Carena Editors, Primera Edición octubre 2001, Valencia.
18. LAMMICH, Gunter, (2003). Juegos para el Entrenamiento. Editorial. Stadium S.R.L. Primera Edición. Buenos Aires
19. LASIERRA, Gerard – PONZ, José – DE ANDRES, Fernando, (2001). MIL 13 Ejercicios y Juegos aplicados al Balonmano. Editorial. Paidotribo, Edición Tercera. Volumen I. Barcelona.
20. RUIZ, Felio- RUIZ, Antonio – TALENS, Inmaculada, (2003) Educación Física Vol. III, Editorial MAD. S.L, España
21. SEGURA, José (s/a), Mil 9 Ejercicios y Juegos de Fútbol. Editorial. Paidotribo. Séptima Edición. Barcelona.
22. SANCHEZ, José – CARMONA, Jesús, (2004) Juegos motores para primaria de 10 a 12 años, Editorial Paidotribo, Barcelona.

## **ANEXO.**

### **CUESTIONARIO APLICADO AL DIAGNÓSTICO DE LA INVESTIGACIÓN.**

#### **Datos generales:**

Edad: \_\_\_\_\_. Sexo: M \_\_\_\_\_ F\_\_\_\_\_. Título profesional de tercer nivel:  
Si\_\_\_\_\_. No\_\_\_\_\_. Años de Experiencia docente: \_\_\_\_\_.

Estimado docente de Educación Física:

Nos encontramos enfrascado en una investigación sobre la aplicación de los juegos recreativos, con el objetivo de conocer cómo se comporta en niños que practican actividades físicas escolares, sus criterios van hacer de mucha utilidad, lo cual valoramos. El cuestionario es sencillo y de rápido llenado, además, la información que nos ofrezca es confidencial. Reiteramos nuestro agradecimiento por todo su apoyo.

**Marque con una X la respuesta que usted considere correcta, en cada una de las preguntas que se explicitan a continuación.**

9. ¿Conoces que son los juegos recreativos?

Si: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_

10. ¿Has aplicado juegos recreativos para desarrollar tus clases en la escuela?

Si: \_\_\_\_\_ A veces: \_\_\_\_\_ No:\_\_\_\_\_

11. ¿Consideras que hoy se explotan las posibilidades que ofrecen los juegos recreativos en las clases de actividad física para la formación de los niños de Educación Básica?

Siempre\_\_\_\_\_ A veces\_\_\_\_\_ Nunca\_\_\_\_\_

12. ¿Has recibido capacitación, ya sea en seminarios, congresos o cursos en los últimos cinco años, referente al empleo de los juegos recreativos para la formación de los niños en las clases de actividad física?

Si: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_

13. ¿Consideras que los juegos recreativos pueden emplearse como parte del proceso formativo de los niños futbolistas?

Nunca: \_\_\_\_\_ Siempre: \_\_\_\_\_ A veces: \_\_\_\_\_

14. ¿En qué momento de la clase emplearía los juegos recreativos para desarrollar el fútbol con niños de Educación Básica?

Primer momento: \_\_\_\_\_ Segundo Momento: \_\_\_\_\_ Tercer Momento: \_\_\_\_\_

En todos los momentos: \_\_\_\_\_

15. ¿Disponen los docentes de bibliografía en soporte físico o digital donde pueden encontrar juegos recreativos que sirvan de sustento para su programación de clases?

Si: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_ Solo la que pueda gestionar en internet: \_\_\_\_\_

16. ¿Consideras se requieren materiales didácticos o implementos de difícil acceso para aplicar juegos recreativos?

Si: \_\_\_\_\_ No: \_\_\_\_\_ A veces: \_\_\_\_\_