



REPÚBLICA DEL ECUADOR
UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABI
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTES Y RECREACIÓN



**TEMA: LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO ALTERNATIVA PARA EL
DESARROLLO DE LAS DESTREZAS Y HABILIDADES EN EL FÚTBOL DE
LA CATEGORIA SUB12 DEL “DELFIN SPORTING CLUB” DE LA CIUDAD
DE MANTA.**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Educación
Física Deportes y Recreación.

AUTOR.

Jesús Fabricio Zambrano Mantuano.

TUTOR.

Prof. Carlos Nieto Chillogallo.

Manta, Diciembre 2017

**TEMA: LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO ALTERNATIVA PARA EL
DESARROLLO DE LAS DESTREZAS Y HABILIDADES EN EL FÚTBOL DE
LA CATEGORIA SUB12 DEL “DELFIN SPORTING CLUB” DE LA CIUDAD
DE MANTA.**

AUTOR.

Jesús Fabricio Zambrano Mantuano.

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.

YO, CARLOS NIETO CHILLOGALLO Lcdo. TUTOR. DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN “LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS Y HABILIDADES EN EL FÚTBOL DE LA CATEGORÍA SUB12 DEL <DELFÍN SPORTING CLUB> DE LA CIUDAD DE MANTA”. EN LEGAL USO DE MIS FUNCIONES.

CERTIFICO:

Que de conformidad a lo establecido en el Reglamento de Régimen Académico desde 01 de junio de 2017 hasta 14 de diciembre de 2017 he orientado de acuerdo con las directrices y protocolos institucionales del trabajo de titulación de Zambrano Mantuano Jesús Fabricio, con cedula de identidad 131252591-6 durante 400 horas, mismo que cumple con el 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 miércoles, 20 de diciembre del 2017

Prof. Carlos Nieto, Lcdo.

**NOMBRE DEL TUTOR/A
TUTOR. DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

En correspondencia con las orientaciones recibidas he desarrollado el trabajo de grado: **LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS Y HABILIDADES EN EL FÚTBOL DE LA CATEGORÍA SUB12 DEL “DELFIN SPORTING CLUB” DE LA CIUDAD DE MANTA.** En el cual plasmó criterios propios acerca del desarrollo de las destrezas y habilidades en el fútbol, en correspondencia se realizó una descripción de las principales metodologías para el desarrollo de las destrezas y habilidades en el fútbol, siendo todos los criterios emitidos de mi plena responsabilidad.

Además de la condición de autoría que declaro, manifiesto que la Universidad Laica “Eloy Alfaro” De Manabí (ULEAM) puede ser uso del documento para su lectura o publicación según las regulaciones de la Institución, en todos los casos citando la fuente.

Atentamente

Jesús Fabricio Zambrano Mantuano

131252591-6

DEDICATORIA.

“El ser humano llega donde quiere llegar, sin que existan obstáculos que le impidan lograr sus objetivos”.

JFZM

A mi madre, por ser el pilar fundamental de mi vida, porque siempre estuvo y ha estado allí conmigo dándome ese apoyo y ayuda incondicional, a forjarme como persona de bien y sobre todo por sus sabios consejos.

A mi padre, porque aparte de ser también parte fundamental en mi vida, fue muy importante para mí, porque siempre me brindo el apoyo necesario a lo largo de todo este proceso y a lograr cumplir mi meta.

Y a todas las personas que han aportado con grandes y buenas cosas a mi vida y sobre todo porque me ayudaron a enfrentar una dura y cruda realidad social.

A ellos que me motivaron constantemente para alcanzar mis objetivos.

AGRADECIMIENTO

Es el momento oportuno para expresar en primer lugar, agradecimiento total a Dios por haberme dado todas esas fortalezas, fuerzas y sabidurías para poder pasar este difícil proceso y haberme guiado paso a paso y así poder culminar mi proyecto de tesis y obtener un logro más en mi vida, y un sincero agradecimiento a todas las personas que desde inicio de mis actividades estudiantiles aportaron con sus conocimientos para alcanzar este logro.

De manera especial a grandes profesores que no solo cumplen con el deber de enseñar, sino que sus enseñanzas van más allá de una cátedra, demostrando desinterés, espíritu colaborador, y sobre todo que pueden ser amigos en momentos oportunos. Al profesor Msc. Lewin José Pérez Plata que gracias a sus explicaciones y a su paciencia me guio de la mejor manera a la culminación de mi proyecto, al Phd. Miguel Cartaya que siempre está pendiente de que todos sus estudiantes puedan tener una mejor enseñanza gracias a sus conocimientos impartidos, al Lcdo. Jorge Medranda que siempre nos brindó su total apoyo cuando más lo necesitábamos y a sus enseñanzas impartidas en cada clase, al Lcdo. Carlos Nieto Chillogallo mi tutor para el desarrollo de mi proyecto que me ayudo en cada tutoría en lo que más pudo, y me pasaría nombrando a todos y cada uno de ellos, solo me queda decir que sus huellas quedaron de alguna manera en nuestros corazones. A mi querida y extrañable facultad que junto a su equipo de colaboradores, catedráticos imparten sus conocimientos para exportar personas de bien a la sociedad.

A mi tío Edgar quien es como un segundo padre para mí, que siempre me brindó su apoyo en cualquier duda que tenía y en los momentos más duros, a mis hermanos, primos y primas, tíos y tías, a toda mi familia en especial a ellos por su apoyo incondicional.

Y una vez más a dios por seguir bendiciendo mis pasos y darme la oportunidad de vida y de estar aquí logrando este sueño, este objetivo.

A todos.

GRACIAS.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	ix
INTRODUCCIÓN	1
MARCO TEÓRICO	6
1. El juego.....	6
1.1 Conceptualización del juego	7
1.2 Caracterización del juego.....	9
1.3 Clasificación del juego.....	10
a) En función de la participación y comunicación:	10
b) En función de la complejidad de la tarea y de la progresión de la situación motriz:.....	11
c) En función de la etapa evolutiva.	11
d) En función de la situación motriz:	11
e) En función de la dinámica de grupo:	11
1.4 Características del juego	12
1.5 Características del juego según las edades.....	17
1.6 El juego como herramienta de aprendizaje.....	18
1.7 Funciones del juego.	19
1.8 Cualidades que desarrolla el juego.	22
1.9 Nexos y diferencias entre juego y deportes.	23
1.10 Recreación.....	25
1.11 Características de la Recreación.	26
1.12 Tipos de Recreación.	27
1.13 Valores de la Recreación.....	28
2. Habilidades Motrices Básicas.....	29
2.1 Las habilidades motrices básicas y las habilidades motrices específicas.	30
2.2 Clasificación de las habilidades motrices básicas.	32
2.3 Iniciación a las habilidades motrices específicas.	33
2.4 Desarrollo de la motricidad específica.	33
2.5 Desarrollo de las habilidades motrices en la edad escolar.	33
2.6 La tarea motriz como base del aprendizaje de las habilidades y destrezas.	34
2.7 Diferencias entre las habilidades y destrezas motrices básicas y las específicas.	34
2.8 Las habilidades y destrezas en relación con el desarrollo y aprendizaje	36

(Díaz, 1999), relaciona y distingue las habilidades motrices básicas y específicas en relación con su desarrollo y aprendizaje y su esquema motor.	36
2.9 La coordinación y el equilibrio como capacidades perceptivo motrices.	38
DIAGNÓSTICO O ESTUDIO DE CAMPO	41
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	52
1 Conclusiones.	52
2 Recomendaciones.....	52
BIBLIOGRAFÍAS	53
Anexos.	55
Test hexagonal de obstáculos.....	55
Test de salto largo sin carrera de impulso.....	56
Test de aceleración de 30 metros.....	56
Test de carrera de agilidad de Illinois.	56
Anexos.	62

RESUMEN

El fútbol como deporte en conjunto representa uno de los deportes que mayor crecimiento, acogida y aceptación tiene a nivel de Manta, sin embargo, debido a la poca importancia que se le da a nivel formativo, se hace necesario ofrecer a los entrenadores un diseño o una guía de juegos recreativos para mejorar el desarrollo de las destrezas y habilidades. El siguiente trabajo de campo, con enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, fue realizado en el club Delfín Sporting Club, se utilizó una entrevista estructurada aplicada a 3 entrenadores, la información fue analizada por medio de una triangulación de contenido. Entre los principales resultados se obtiene que los entrenadores aplican una metodología tradicional, dando a notar que existe poco conocimiento científico y asistencia a seminarios, los entrenamientos que ellos imparten se basa en la experiencia que obtuvieron como deportistas, por ello admiten que los juegos recreativos son una prioridad en los entrenamientos ya que mediante estos existe un ambiente armónico, se reduce la carga de los entrenamientos y mejora la relación entre el profesor y el deportista, pero no conocen que es un medio para desarrollar habilidades y destrezas, por lo mismo solo hacen uso del juego recreativo en la parte inicial o principal del entrenamiento o en la parte final del mismo. En tal sentido se propone los juegos recreativos como alternativa para el desarrollo de las destrezas y habilidades en los niños de la categoría sub12 del “Delfín Sporting Club” de la ciudad de Manta.

Palabras claves: Juegos recreativos, destrezas, habilidades.

INTRODUCCIÓN

El fútbol hoy en día es considerado pasión de multitudes, en la actualidad el más popular a nivel mundial, su importancia no solo recae a nivel deportivo, como juego o pasatiempo, sino también como un fenómeno social, integrando a grupos sociales, a clubes, incluso hasta naciones. El fútbol para muchos es más que un deporte, es una forma de realizar actividad física, llevar o mantener un estilo de vida.

El fútbol, más de ser un deporte en conjunto, es un deporte competitivo, considerado como el deporte más popular del mundo; se dice que lo practican alrededor de más de 270 millones de personas en sus diferentes competiciones, de los cuales 265 millones juegan regularmente de manera profesional, semi-profesional y amateur, considerando a hombres, mujeres, jóvenes y niños.

Es un deporte colectivo donde se produce una interacción motriz entre los participantes, como consecuencia de la presencia de compañeros y adversarios, utilizándose un espacio común (estandarizado y sin incertidumbre) y con una participación simultánea mediante una cooperación/oposición.

El deporte ayuda a los niños a desarrollarse físicamente y mentalmente, también a relacionarse de una forma saludable con otros niños. Estar en forma es significado de estar sano. Es más, si se crea en el niño el hábito de practicar deporte desde el inicio de su infancia, pueden evitarse algunos problemas cuando llegue a la adolescencia. Según Piaget la edad perfecta para iniciarse en el acto deportivo son los 4 años, debido a que en esta etapa se adquiere la base motriz.

Fútbol, deporte de equipo practicado por dos conjuntos de once jugadores con una pelota esférica, es el que más se juega en el mundo y también el más popular entre los espectadores, con un seguimiento de millones de

aficionados, por ello como deporte colectivo requiere de un análisis funcional para poder tener una idea más concreta sobre comportamientos motores y conocer lo que acontece durante el desarrollo del entrenamiento y del juego, tanto en el ámbito individual como colectivo.

En el mundo entero, así como en Ecuador y Manta, existen muchas escuelas deportivas que tratan de desarrollar a las personas que lo practican, al trabajar en las diferentes áreas del ser humano tanto cognitivo, afectivo y motriz, esto debido al gran énfasis que el deporte lleva en la formación de seres humanos de manera total y completa.

Las escuelas que se organizan de una manera muy profesional tienen una estructura acorde para la práctica de cualquier deporte, siempre tendrán resultados óptimos, tanto en el campo social, deportivo y profesional, se dice que para ser buen atleta que domine las acciones básicas a la perfección debe comenzar desde muy temprana edad, ya que de hacerlo a edades avanzadas no se van a conseguir los objetivos de tener un atleta que vaya a llenar las expectativas de un público exigente en materia deportiva.

A través del juego, el infante explora, inventa, crea, desarrolla habilidades sociales y formas de pensar; aprende a confrontar sus emociones, mejora sus aptitudes físicas y se descubre a sí mismo y sus propias capacidades. En la infancia, el juego constituye una sólida base para toda una vida de aprendizaje. Al ir creciendo, el niño adquiere nuevas habilidades y perfecciona las que ya tiene. Trepar, correr, saltar, brincar, son actividades que, entre muchas otras, desarrollan y fortalecen su cuerpo.

Las escuelas de fútbol nacieron como una necesidad de mejorar y desarrollar el fútbol” tal es el caso del Centro de Aprendizaje y Formación Núñez (CAF Núñez) con la Fundación Real Madrid, se caracterizan por una manera diferente de trabajar en cuanto a formación, desarrollo y aprendizaje en sus categorías formativas, ya que su metodología se basa en la enseñanza integral, teniendo al juego como método y dentro de éste

elementos fundamentales como; adversarios, balón, compañeros, puntuaciones y estrategias metodológicas, así como también los diferentes tipos de juegos, con el propósito de seguir vinculando al niño en lo social, educativo, físico-motriz, técnico-táctico y las reglas, fortaleciendo valores tales como: el compañerismo, autoestima, respeto, igualdad, salud, autonomía, y motivación.

Específicamente el equipo del “Delfín Sporting Club” en su categoría inferior sub12, se ha podido observar por parte del investigador sobre lo antes expuesto, que sus entrenadores en esta categoría poseen pocos conocimientos metodológicos del proceso enseñanza-aprendizaje en el desarrollo de destrezas y habilidades de este deporte, originando de esta manera un retraso en el desarrollo de las habilidades y destrezas y del gesto técnico que requiere este deporte.

Lo antes expuesto, permite plantear como **problema de investigación** ¿De qué manera contribuirá la aplicación de los juegos recreativos en el desarrollo de las destrezas y habilidades de los niños de la categoría sub12 del “Delfín Sporting Club” de la ciudad de Manta?

Este problema se expresa con el **objeto** desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños de la categoría Sub 12 del Delfín Sporting Club.

De ahí que el **campo de acción** de la presente investigación lo constituyen los juegos recreativos

El presente proyecto de investigación tiene como **objetivo** aplicar juegos recreativos como alternativa para el desarrollo de las destrezas y habilidades de los niños de la categoría sub12 del “Delfín Sporting Club” de la ciudad de Manta.

Para lograr este objetivo se requiere partir del conocimiento que tienen los entrenadores sobre la importancia que tienen los juegos recreativos para el

desarrollo de habilidades y destrezas de los niños de la categoría sub 12 del Delfín Sporting. Además, es necesario conocer las habilidades y destrezas que demuestran los niños durante las prácticas de fútbol y los juegos recreativos que utilizan los entrenadores durante los entrenamientos.

Para desarrollar la presente investigación, se emplearon los siguientes métodos de investigación:

De nivel teórico:

Análisis y síntesis en el estudio de los presupuestos teórico-metodológicos de las habilidades y destrezas que se desarrollan los niños a través de la práctica del fútbol y de la categoría juegos recreativos, para determinar una propuesta mediante la aplicación de juegos recreativos, además en el procesamiento de los instrumentos aplicados.

Inducción y deducción en el procesamiento de la información, tanto teórica como empírica que permitió la caracterización del objeto de investigación, la determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos y la elaboración de las conclusiones.

De nivel empírico:

Entrevista que permitieron diagnosticar el estado actual y final de las habilidades y destrezas desarrolladas por los niños de la categoría de fútbol Sub 12 del Delfín Sporting Club y profundizar en la aplicación de juegos recreativos durante las práctica de fútbol. La entrevista fue aplicada a entrenadores del Delfín Sporting Club.

Test que permitieron determinar las habilidades y destrezas desarrolladas por los niños a través de la práctica del fútbol. Los test fueron aplicados a los niños de la categoría Sub 12 del Delfín Sporting Club.

De nivel estadístico – matemático:

El **método estadístico**, se empleó mediante el análisis cuantitativo y porcentual de la información obtenida a través de la entrevista y los test, puesto que después de la recopilación, agrupación y tabulación de datos se procedió a resumirlos en histogramas estadísticos, representando la información mediante de tablas, gráficos y en forma escrita, con lo cual se estructuró la síntesis de la investigación, es decir, las conclusiones.

Población y muestra: El presente estudio se lo realizó en el Delfín Sporting Club de la ciudad de Manta, durante el periodo lectivo 2017-2018, se contó con una población de 75 niños y 8 entrenadores. Se tomó como referencia para la muestra a 16 niños de la categoría sub 12 y los 3 entrenadores de la misma categoría.

Los resultados obtenidos en la presente investigación permiten que los niños puedan afianzar sus habilidades y destrezas en la práctica del fútbol a partir de la aplicación de los juegos recreativos durante sus entrenamientos.

MARCO TEÓRICO

1. El juego

Desde que el ser humano nace, es considerado un ser lúdico por naturaleza, es a través del juego que la persona entra en contacto tanto con la naturaleza como su contexto social y educativo, algunos autores han definido el juego de la siguiente manera:

- Inicialmente (Venegas Rubiales, Garcia Ortega, & Venegas Rubiales, 2010, pág. s/p) señalan que el juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños, porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil entender la actividad lúdica, sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo otra cosa.
- Por su parte (Garcia & Llull, 2009) añade que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en la infancia. Si contemplamos a un niño podemos observar que, prácticamente desde su nacimiento, disfruta con el juego. Al principio, se manifiesta ésta con movimientos corporales simples que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permitirá al niño poner en marcha los mecanismos de su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con adultos e iguales.
- De igual manera (Gallardo Vazquez & Fernandez Gavira, 2010) mencionan que el juego es una actividad inherente del ser humano, que bien encauzada, y desarrollada de acuerdo a las condiciones de edad de las personas, y a las diferentes etapas, estimula el desarrollo y el dominio del cuerpo, favoreciendo la destreza, coordinación y el equilibrio; enriquece los movimientos; estimula el desarrollo de los sentidos; contribuye al desarrollo de habilidades y capacidades motrices, de la

inteligencia, la imaginación y la creatividad; posibilita una mayor interacción entre ellas, favoreciendo el desarrollo de hábitos de cooperación y convivencia; permite desarrollar la iniciativa y la autonomía, construir relaciones sociales a través de la asunción de roles y la práctica de reglas morales, expresar sentimientos y emociones; posibilita la construcción de conocimientos; estimula y favorece el desarrollo de la personalidad y del carácter.

Como se puede observar, el juego representa desde el punto de vista educativo una herramienta importante para el desarrollo integral de los estudiantes porque es una actividad natural del hombre y por ende importante en la vida de los niños, siendo el juego una actividad fundamental para el aprendizaje en la infancia; siendo en esta etapa donde se manifiestan movimientos corporales simples que de a poco se hacen más complejos, favoreciendo el desarrollo de su personalidad y carácter, relacionándose con el medio y el mundo que les rodea asumiendo normas y reglas morales.

1.1 Conceptualización del juego

La infancia es una etapa donde es aprovechada al máximo por el niño, que a menor edad tenga este y si se logra estimularlo de manera correcta mayor será su desarrollo social, cognitivo y psicomotriz. El juego una actividad realizada por el hombre desde tiempos remotos y en la actualidad una herramienta de educación para el ser humano y por esta razón se le ha dado definiciones tales como:

- Inicialmente Iván Darío Uribe Pareja en el libro de (Chaverra Fernandez, 2009) menciona que el ser humano experimenta el proceso natural de crecer, desarrollarse y madurar, y en este ciclo el juego se manifiesta como acción libre y espontánea que absorbe en su totalidad al jugador; el sentido lúdico se constituye en factor de equilibrio psicológico, físico y social, logra motivaciones y encantos intrínsecos que se constituyen en

elementos esenciales para el crecimiento individual, colectivo y social.
Pág. 23

- Por su parte (García López, Gutiérrez Hidalgo, Marqués Escámez, Román García, Ruiz Juan, & Samper Márquez, 2000) considera el juego desde un punto de vista pedagógico, se valora como un elemento favorecedor de todo tipo de aprendizajes. El juego puede proporcionar al niño o niña una gran variedad de experiencias y estímulos, todo un bagaje de vivencias útiles y necesarias para su adecuado desarrollo. Por tanto la actividad lúdica debe ser un elemento que impregnará toda la práctica educativa. Pág.13
- De igual manera (Díaz, Quincoces, & De la Cruz, 2015) mencionan que el juego es considerado universalmente como uno de los medios de la Educación Física, por cuanto a través de él, los escolares desde las primeras etapas de la vida van creando las bases para un desarrollo integral y armónico, no solo desde el punto de vista motriz, sino también en las esferas cognitivas, afectivas y sociales. Pág.1

Los autores antes mencionados, afirman que el juego es fundamental en las etapas por las que transita el niño, gracias a este existe un ambiente armónico y global de todas sus cualidades. El juego es algo natural y se lo debe usar como un medio para desarrollar conocimientos y habilidades generando deleite y bienestar en los niños sin que su finalidad sea obtener un logro competitivo. Actualmente en el área de educación física el juego es usado como un método de enseñanza, pues en el favorecen las esferas cognitivas, afectivas y sociales.

El juego presenta muchas variantes, no siempre significa ocio, es una herramienta pedagógica que conlleva a metas específicas mediante la cual el niño puede ir comprendiendo y asimilando las cosas de una manera más clara y así podrá ir de lo fácil a lo difícil, de lo desconocido a lo conocido y de

lo incomprensible a lo comprensible ya que serán motivados en su aprendizaje.

1.2 Caracterización del juego

Delgado, 2011 en su libro Juego infantil y su metodología ha dado 12 características basándose en las definiciones que le daban 14 autores a la palabra juego, de las que destacan las siguientes:

1. El juego es una actividad voluntaria y libre
2. Se realiza dentro de unos límites espaciales y temporales
3. El juego no tiene una finalidad si no que es un fin en sí mismo.
4. Es fuente de placer y siempre se valora positivamente
5. Es universal e innato
6. Es necesario tanto para adultos como para niños.
7. Es activo e implica cierto esfuerzo.
8. El juego es algo muy serio.
9. El juego es una vía de descubrimiento.
10. El juego es el principal motor de desarrollo del niño en los primeros años de vida.

Según esta definición de Delgado el juego es una necesidad donde no se distingue género, raza o clase social ya que es universal y algo natural en el ser humano, para él es una actividad que realice el niño de manera voluntaria, ya que su principal objetivo es proporcionar placer. Las actividades lúdicas no siempre implican ocio, el niño lo toma como una tarea a cumplir, un medio por el cual descubre el mundo que lo rodea.

1.3 Clasificación del juego.

El juego, según su concepto y diversas definiciones ya citadas, es visto como una herramienta importante en el desarrollo cognitivo, físico, social y motor, pero muchas veces se le encierra en un solo aspecto, a continuación según Méndez (1999:23) se presentara un gráfico sobre la clasificación del juego.

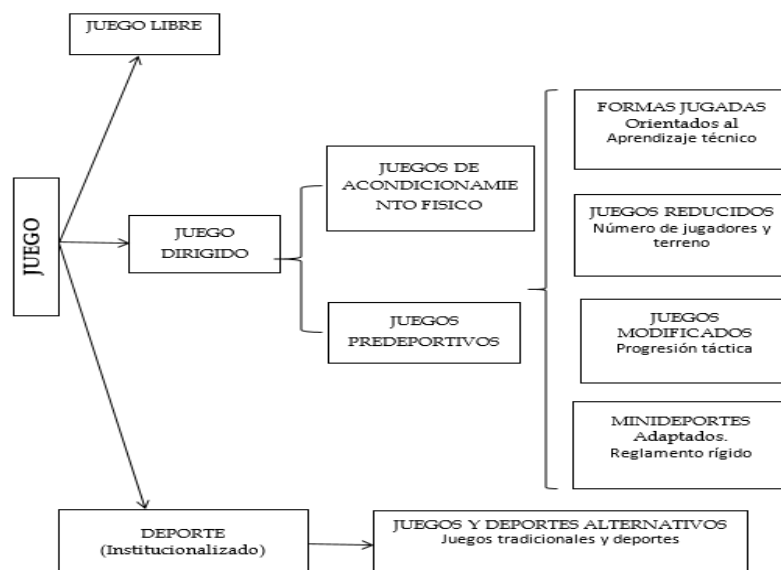


Figura 1. Cuadro resumen de los juegos
Fuente: Méndez (1999:23)

Por otro lado (Fernández Sánchez , 2012) señala que el juego en sus funciones ha dado diversas teorías tratando de buscar un significado específico. Lo mismo ocurre con las clasificaciones de los juegos. Cada autor, en su obra, presenta una nueva clasificación de juego en función del objeto de clasificación. A continuación se propone una de las clasificaciones de los juegos:

a) En función de la participación y comunicación:

- Juegos individuales o de auto superación.
- Juegos de oposición.

- Juegos cooperativos.
- Juegos de cooperación.
- Juegos de cooperación/oposición

b) En función de la complejidad de la tarea y de la progresión de la situación motriz:

- Juegos genéricos.
- Juegos específicos.
- Juegos adaptados o reducidos.
- Juegos deportivos

c) En función de la etapa evolutiva.

- Juegos infantiles.
- Juegos de jóvenes.
- Juegos de adultos

d) En función de la situación motriz:

- Juegos con situación motriz.
- Juegos sin situación motriz.

e) En función de la dinámica de grupo:

- Juegos de presentación.
- Juegos de simulación.
- Juegos de cooperación.
- Juegos de resolución de conflictos.

En esta última clasificación de los juegos nos centraremos en nuestro trabajo de investigación. Pág. (15 – 16)

1.4 Características del juego

Según (Fusté Masuet, 2004) en su libro la Educación Física en la Educación Secundaria Obligatoria, publicada por Editorial Paidotribo, menciona cuatro requisitos necesarios que caracterizan al juego y lo agrupa de la siguiente manera

1. Lo físico y lo corporal son las condiciones naturales y necesarias. Nos permiten la manifestación de nuestra personalidad de forma natural y espontánea.
2. El orden, las normas de juego, le confieren al mismo un componente ético. Las normas deben ser aceptadas y respetadas por todos los participantes para que se pueda desarrollar el juego sin que pierda su contenido lúdico. Igualdad de oportunidades, respeto a las normas y al contrario son los aspectos más relevantes del componente ético de cada juego.
3. El aspecto socio motor es también básico en el juego, ya que este se celebra en grupo. Entre los participantes se establecen una serie de relaciones y lazos afectivos que, fundamentalmente, vienen determinados por el desarrollo de la actividad.

Los componentes que forman parte de este aspecto socio motor son aquellos que se refieren a la emotividad y a las relaciones con el otro. A continuación se enumeran los más relevantes:

- Creatividad
- Motivación elevada
- Aparición de lazos afectivos
- Liberación de tensiones
- Espontaneidad, etc.

4. El último aspecto a considerar dentro de este capítulo de características del juego (siempre desde el punto de vista de la educación física y el deporte) es el referido a la función agonística del mismo. Entendemos la competición como elemento indispensable del juego pero siempre supeditada a las normas aceptadas por todos. De no ser así, se perdería el elemento lúdico en favor del ganar de cualquier manera cuando el objetivo primordial es el de pasarlo bien.

Esta función agonística estimula la mejora de las destrezas y habilidades que el juego requiere, así como la capacidad de superación de sus participantes. También permite el afianzamiento del auto concepto ayudándonos a conocer mejor nuestra realidad motriz. (pag.8 y 9).

A la vista de las opiniones de los distintos autores (Expósito Bautista, 2006) en su libro El Juego y Deporte Popular, Tradicional y Autóctono en la Escuela menciona algunas características significativas pudiendo decir que el juego es:

- a) **Placentero.** El juego debe producir satisfacción en quien lo practica y no suponer en ningún caso motivo de frustración o malestar. Es por esto que es importante hacer ver a nuestros alumnos el valor del juego como juego, desligado del valor de la victoria o la derrota.
- b) **Mundo aparte.** La práctica de un juego evade de la realidad, introduciendo al niño o al adulto en un mundo paralelo y de ficción, que le ayuda a lograr satisfacciones que en la vida normal no se alcanzan.
- c) **Liberador.** En este sentido hay que entender el juego como una actividad libre, nunca obligada y como un medio de evasión de lo cotidiano.
- d) **Expresivo.** Facilitador de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos.

- e) **Socializador.** Probablemente una de sus principales características en especial en las primeras edades escolares, cuando el niño pasa del juego individual al juego cooperativo y de equipo.
- f) **Incierto.** Al ser una actividad creativa, espontánea, original, el resultado final del juego fluctúa constantemente lo que motiva la presencia que nos cautiva a todos.
- g) **Gratuito.** Es una manifestación que tiene fin en sí misma, es desinteresada o intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil, por no posibilitan ningún fracaso.
- h) **Ficticio.** Es un mundo aparente, es como un cuento narrado con acciones, alejado de la vida corriente, es un continuo mensaje simbólico.
- i) **Convencional.** Todo juego (colectivo) es el resultado de un acuerdo social, establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones, sus reglas.

En definitiva, en el juego, el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción, desarrollando su personalidad y encontrando su lugar en la comunidad. Pág. 22

De igual manera (Fernández Sánchez , 2012) añade que el juego en educación física, adquiere un significado e importancia especial, así que no todos los juegos son apropiados para realizarlos en las horas de clases. A continuación, vamos a enumerar las características que debe tener todo juego como contenido de educación física:

- Su principal objetivo debe ser la diversión y el entretenimiento. Todo juego en educación física debe aportar al alumno placer para la actividad realizada.

- Puede responder a otros intereses que no contradigan el fin original. Como acabamos de comentar, el único fin que puede tener el juego para el niño es de entretenerse y divertirse, pero esto no quita para que el profesor, a su vez, busque con su realización otras finalidades distintas, como desarrollar y mejorar sus habilidades básicas, promover el trabajo y la integración en grupo, etc...
- Debe de ser una actividad libremente asumida por el alumno: en ningún caso, el alumno debe ser obligado a realizar una determinada tarea porque, en ese caso, se perdería la naturaleza del juego y su finalidad.
- Debe de ser independiente del resto de las actividades escolares: tanto el espacio como el tiempo debe ser organizado previamente.
- Debe ser incierto: esto es, promover con ello la iniciativa del jugador para que investigue y recree su forma de actuar. Si dejamos libertad al niño de actuar libremente, el resultado del juego siempre será distinto ya que dependerá de las acciones de los participantes.
- Debe ser improductivo: es decir, el profesor debe de dejar siempre claro que el hecho de ganar o perder no tiene ninguna trascendencia.
- Debe ser ficticio: los alumnos deben de tener presente que todo juego no trasciende más allá del momento en el que se realiza. No tiene consecuencias en la vida real, pues jugando solo se simulan acciones de la vida real pero estas no acarrearán ninguna consecuencia.
- Poseen códigos de tipo moral que contienen diversas formas de regulación de sus propias relaciones.

Según los autores antes mencionados, el juego debe ser integrador ya que prepara al niño para su vida adulta, a través de las actividades lúdicas se potencia la educación del infante que busca cumplir los objetivos planteados en donde quienes integren el juego estén de acuerdo con sus normas y que todos los participantes tengan las mismas posibilidades, relacionándolos

entre ellos. El juego promueve valores, como el de inculcar respeto, compañerismo, solidaridad y crea lazos afectivos.

Cabe destacar la diferencia que existe entre juego y deporte ya que en este último se hace uso de reglas sancionadoras para castigar las malas acciones. Pág. (12 – 13)

Estas son las principales diferencias entre juego y deporte:

JUEGO	DEPORTE
No está reglamentado externamente y en el juego libre no existe regla.	Está reglamentado externamente.
Es libre y voluntario.	No es libre ni voluntario.
La competición no es el objetivo principal.	La competición es el fin.
Gratificación y motivación interna.	Gratificación y motivación interna (a veces) y externa (siempre)
El fin es el propio juego.	El fin es ganar o perder.
Sigue la estrategia del gana – gana.	Sigue la estrategia del gana – pierde.

1.5 Características del juego según las edades.

Expósito, (2006, pág. 25) en su libro menciona algunas características del juego según las edades y como se van desarrollando a lo largo de la vida y del crecimiento del niño.

PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO SEGÚN LAS EDADES		
JUEGO	ETAPA	CARACTERÍSTICAS
Funcional	0 – 6 meses	<ul style="list-style-type: none"> - Afectan principalmente a la vista y a la boca. - Importante relevancia sensorial. - Después se irán integrando a las demás partes del cuerpo definiendo su carácter motora funcional.
Exploración	6 – 12 meses	<ul style="list-style-type: none"> - Gran auge del juego con objetos. - El equilibrio y la bipedestación ayudan a la exploración de lo que les rodea. - Juego repetitivo y monótono, experimentar una y otra vez.
Autoconfirmación	1 – 2 años	<ul style="list-style-type: none"> - Lo importante es el descubrimiento de su propio ser, de sus posibilidades. - Actúa en el contexto como único protagonista.
Simbólico	2 – 4 años	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de construcción y destrucción. - Sigue su actividad solitaria, pero le gusta tener a alguien junto a él que se limite a acompañarle físicamente.
Pre-social	4 – 6 años	<ul style="list-style-type: none"> - El niño necesita y busca compañeros para sus actividades, los utiliza como si de juguetes se tratase. - Representa actividades, características de los adultos. - No son capaces de organizar un juego, se limitan a asociarse y representar cada uno su papel.
Reglado y Social	6 – 8 años	<ul style="list-style-type: none"> - Las actividades colectivas cobran una especial importancia. - Se consideran todos con los mismos derechos y obligaciones. - Marginan su relación con los adultos. - El juego pasa de su desarrollo en el ambiente familiar a su adaptación en el ámbito escolar.
Competitivo	8 – 10 años	<ul style="list-style-type: none"> - Surge la pandilla. - Juegos colectivos; exploraciones a lugares prohibidos, investigaciones... - La relación numerosa provocará discusiones continuas en las decisiones tomadas por el grupo. - Los juegos competitivos se van a vivir con gran intensidad. - Separación de los juegos entre niños y niñas.
Ejercitación	10 – 12 años	<ul style="list-style-type: none"> - Alternará su actividad lúdica placentera con la actividad de ejercitación. - La actividad se tornará más solidaria e individual.

Fuente: Expósito (2006: 25)

1.6 El juego como herramienta de aprendizaje.

Dentro de un proceso de aprendizaje, el juego debe permitir el desarrollo de una serie de capacidades para que cumpla con la función que le queremos asignar. En el siguiente esquema se observa cuáles son estas capacidades.

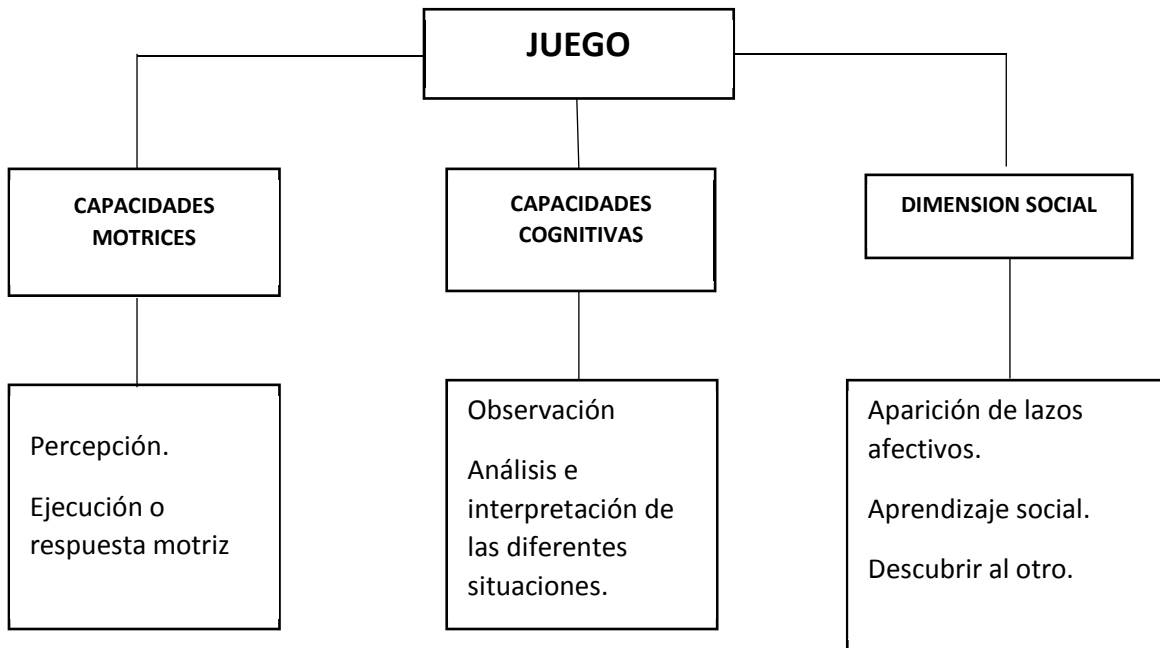


Figura 2. El juego como herramienta de aprendizaje.

Fuente: Fuste (2004: 9)

Extraído del Libro Juegos Cooperativos y de Educación Física (Omeñaca Cilla & Ruiz Omeñaca, 2005) menciona que el juego está presente de un modo muy especial en los aprendizajes que realizan los niños durante los primeros años de vida, pero su potencialidad como fuente de aprendizaje se mantiene a lo largo de toda ella.

Aspectos como el desarrollo cognitivo y motriz o la adquisición de habilidades comunicativas o sociales tienen en el juego un importante campo para la exploración y el crecimiento personal.

1.7 Funciones del juego.

Según (Expósito Bautista, 2006) tras el desarrollo de las principales teorías del juego, como de las principales características del mismo y tras la numeración de diversas clasificaciones, podríamos determinar en este autor dos funciones del juego, a modo referencial y sin agotar la extensión podríamos citar las siguientes:

- **Catártica:** las personas, a través del juego, se liberan de tensiones y restablecen su equilibrio psíquico disfrutando de la actividad.

- **Expresiva:** dota de oportunidades de manifestarse de formas diferentes a nivel comunicativo como artístico. Pág. 30

Por su parte (García Fernández, 2005) considera en primer lugar, con la necesidad y funciones del juego en la sociedad actual una diferencia entre el juego del niño y del adulto:

- a) El adulto, descansa, compensa, se distrae, etc., con el juego, es una actividad que cubre en su tiempo de ocio, pero es quizás algo secundario, lo primero sería el trabajo.
- b) El niño utiliza el juego como actividad principal que ocupa el 75% de su tiempo; el juego tiene una gran utilidad para su desarrollo integral, incluso aparece como una necesidad biológica.

Por lo tanto, encontramos como elemento común en el juego, que es para ambos una actividad libre.

En cuanto a lo antes mencionado, el profesor Vicente Navarro menciona algunas afirmaciones en su libro “El afán de jugar” (2002) acerca del juego, de su naturaleza y de su realidad; a través de estas afirmaciones organizaremos los conocimientos del juego y su aportación al comportamiento y a la sociedad

- a) **El juego nos hace más humanos:** gracias a las formas diferenciadas de juego que posee el ser humano nos distinguimos de las otras especies (somos capaces de construir cultura a través de las habilidades lúdicas, las interacciones del juego humano son más complejas, sirviendo en muchos casos como elemento de integración social).
- b) **El juego constituye una realidad compleja:** que responde a la voluntad, al estado de ánimo, experiencias previas, decisiones e intereses de los jugadores, las interacciones que entre ellas se establecen, las reglas establecidas, los aprendizajes que se generan, los roles que se desempeñan y el contexto en que acontece.
- c) **El juego es una actividad integradora:** que aunque no sea principal para la vida es muy importante para el desarrollo de la infancia.
- d) **El juego es un elemento universal de la cultura:** apareciendo en todas las culturas y siendo un elemento de análisis de las mismas (rituales, simbolismos...) es interesante constatar los fenómenos de enculturación (conocimiento de la propia cultura) y aculturación (conocimiento de otras culturas) del juego.
- e) **El juego acompaña al ser humano a lo largo de su existencia:** distinguiéndose 4 grandes periodos lúdicos: infancia, adolescencia – juventud, madurez y senectud. El juego viaja paralelo al desarrollo de la persona a lo largo de su vida. Sobre el desarrollo del juego a lo largo de la vida del sujeto hablaremos en el siguiente capítulo.
- f) **El juego y el jugar ocupan espacio de ocio denominado “Tiempo Libre”:** sirviendo como alternativa al trabajo en nuestro tiempo libre. Distinguiremos entre el ocio activo (incluyéndose aquí el juego) del ocio pasivo (efecto recuperador).
- g) **El juego es una actividad de aprendizaje:** asegurándose este si se sirve de aquel. El juego promueve aprendizaje porque suscita

experiencias, tanteos, resultados, los somete a repetición, además de forma agradable y placentera. Esto ocurre en el niño y en el adulto.

- h) **El juego tradicional es un modelo relevante del juego:** constituyendo un elemento que muestra y transmite cultura. La característica más relevante del juego tradicional es que pertenece a una cultura y se ha identificado con generaciones sucesivas.
- i) **El juego motor es un modelo significativo de juego:** el juego motor produce como resultado acciones de tipo motriz que pertenecen a un contexto específico. Existen 2 problemas: uno el considerar que las primeras manifestaciones motrices del sujeto constituyen juegos; y el otro el considerar que hay algunos juegos con poca motricidad o sus acciones no son completamente de esa naturaleza.
- j) **El juego constituye en sí mismo una técnica de dinámica de grupos:** el grupo de juego es un microcosmos de relaciones que contiene roles y funciones, cierto grado de participación, percepción de los demás, características psicológicas de los miembros del grupo, algún grado de vínculo colectivo, unas reglas básicas de participación y un proyecto común. Pág. (20-21)

De igual manera (Fernández Sánchez , 2012) añade algunas de las funciones de los juegos, y son las siguientes:

- El juego activa y estructura las relaciones humanas.
- En el juego las personas se conectan mucho más allá de los prejuicios y los estereotipos. Diversos autores coinciden en que el individuo logra relaciones más saludables en ambientes lúdicos.
- El juego actúa continuamente sobre la psique del niño, equilibrándola.
- El juego es de forma natural un auto-regulador de tensiones y relajaciones. Quien esta tenso lograra relajarse y quien esta relajado lograra activarse.
- El juego es considerada como un medio fundamental para la estructuración del lenguaje.

- El juego estimula en la vida del individuo una altísima acción relajante.
- El juego permite una evasión saludable de la realidad cotidiana.
- El juego recupera escenas lúdicas pasadas, junto con el clima de libertad en que ellas transcurrieron.
- El juego posibilita aprendizajes de fuerte significación. Reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos.
- El juego reactiva en las personas aquellas posibilidades e impulsos que están como dormidos y que a veces no se sospecha que van a aparecer. “El juego desarrolla la creatividad y la competencia intelectual. También hábitos de estar a gusto”.
- “El ser humano aprende, mientras “juega”, a desarrollar y a utilizar uno de los mecanismos fundamentales de la actividad dinámica de la actividad cerebral”.
- El juego tiene una función socializadora en el niño el cual pasa de un periodo donde se ve a sí mismo como el centro de todo a otro más realista ya que forma parte de un conjunto donde se trabaja en grupo.

Por tanto, podemos afirmar que el juego libre liberaliza, el juego orientado ayuda a esa liberación y el juego reglamentado exteriormente no es juego.
Pág. 14

1.8 Cualidades que desarrolla el juego.

Por su parte (García Fernández, 2005) en su libro Fundamentos Teóricos del Juego menciona algunas cualidades que desarrolla el juego:

- 1) Ayuda a mejorar la salud física, intelectual o psíquica y emocional, conociendo nuestras aptitudes y limitaciones. De aquí surge la aceptación de uno mismo.
- 2) El juego es fuente de relación con los demás, siendo relaciones entre iguales, y en las que se asumen diferentes roles.

También promueve habilidades sociales sanas y fomenta las relaciones sociales positivas (hacer amigos jugando), de aquí surge la cooperación o competición como formas de relación (ambas deben ser positivas). De igual forma desarrolla una cultura positiva de influencias (aprender de los demás comportamientos y habilidades deseables).

- 3) Colabora a fomentar la autoestima personal y la participación dentro de un grupo social.
- 4) Puede servir para encauzar conductas agresivas, lo que se irradiará a otros ámbitos de la vida.
- 5) El juego permite adaptarnos a la realidad a través de la aceptación de las normas y reglas.
- 6) Potencia la diversión y entretenimiento como actitudes positivas ante la vida.
- 7) El juego favorece la estructuración del lenguaje y del pensamiento al favorecer la vocalización, entonación y lenguaje comunicativo. Pág. 22

1.9 Nexos y diferencias entre juego y deportes.

Por su parte (García Fernández, 2005) señala que:

- El deporte comparte con el juego la implicación del ocio y tiempo libre, así como el ser una actividad motora placentera. El deporte aparece como un juego competitivo reglamentado y organizado por agrupaciones (federaciones y clubes), surgiendo los encuentros deportivos.
- El deporte no es más que un juego institucionalizado con una tendencia muy acosada y un carácter universal. La naturaleza de juego y deporte (como conceptos puros) tienen unos puntos de coincidencia (placer,

incertidumbre, reglas) y otros antagónicos (placer, rendimiento, improductividad, profesionalidad, acuerdos, institucionalización).

- A ello se une el hecho de que en la realidad no se da un concepto puro de deporte o de juego, sino que existen muchas y distintas formas de deporte (recreativo, simbólico, de reglas, tradicional...)

A modo de conclusión sobre el tema, diremos que el desarrollo de actividades físicas a través de los juegos tiene las siguientes ventajas:

- 1) Las reglas del juego son comprensibles, y por ello, también fáciles de aprender.
- 2) Pueden organizarse en diversas instalaciones y medios: polideportivos, salas, aire libre...
- 3) Siempre ofrecen la posibilidad de organizarse sin grandes necesidades de tiempo ni aparatos.
- 4) Pueden variarse de múltiples maneras.
- 5) Gustan y además ofrecen la posibilidad de alcanzar objetivos en la convivencia social dentro del grupo.
- 6) Pueden influir de forma positiva en la relación profesor/animador con alumno/animado.
- 7) Se pueden unir fácilmente a la práctica de cualquier otra actividad física deportiva.
- 8) Si se llevan a cabo de forma intensiva, llevan al perfeccionamiento de la condición física y las capacidades motrices del sujeto, proporcionando experiencias del movimiento variado, consolidando habilidades de

movimientos fundamentales y colaborando a desarrollar el comportamiento táctico.

- 9) Ayudan a resolver problemas de educación (respeto hacia las reglas, aprender a ganar y a perder, etc.) y crean condiciones para que quien practica también asuma otras funciones (arbitro, capitán de equipo...)

Pág. 23

1.10 Recreación

- (Ramos Rodríguez, Ojeda Suárez, Báez Fernández, Martínez García, & Núñez Varona, 2011) Definen a la recreación como la acción y efecto de recrear, por lo tanto, hace referencia a crear o a producir de nuevo algo, también se refiere a divertir, alegrar, deleitar, en una búsqueda de distracción en medio del trabajo y de las obligaciones cotidianas.

Es volver a crearse en forma sistemática tanto en lo espiritual, lo físico, técnico, cultural y profesionalmente. La participación de las personas en la recreación durante su tiempo libre, permite restaurar y renovar aquellas energías desgastadas por el trabajo, por una energía activa, nueva, producto de la actividad recreativa. Se deduce entonces que la recreación fomenta en el individuo restauración, renovación de energías producto de la práctica de actividades recreativas.

- Por su parte (Corsino, 2000) considera el concepto de recreación como una necesidad debido a que la complejidad creciente de la vida moderna exige que recreación y trabajo se complementen, a fin de que el individuo pueda rendir una fructífera jornada de trabajo sin que tenga que agotarse física y moralmente. Como su nombre indica, esta diversión recrea energías del músculo y del cerebro, mediante el oportuno descanso proporcionado por una actividad que será tanto más beneficiosa cuanto más se aparte de la obligación diaria.

1.11 Características de la Recreación.

La recreación según Corsino posee los siguientes atributos o características:

- Ocurre principalmente en el tiempo libre. El tiempo de la recreación ocurre fuera de las horas de trabajo, cuando el individuo se encuentra libre para escoger su actividad deseada. Por consiguiente, la recreación se practica durante el ocio (se aparta de las obligaciones diarias).
- Es voluntaria la persona la elige sin compulsión de imaginación. La recreación no es compulsiva, i.e., proviene de una motivación intrínseca. La persona es libre para seleccionar el tipo de actividad que más le interesa y que le provea satisfacción personal.
- La recreación provee goce y placer. Las actividades recreativas se disfrutan a plenitud. La recreación es en esencia una experiencia personal voluntaria a través de la cual se deriva directamente disfrute y satisfacción. El individuo incurre en una actividad recreativa porque recibe satisfacción o placer de las mismas o porque percibe valores sociales o personales.
- Ofrece satisfacción inmediata y directa. La única recompensa para el individuo es la satisfacción que proveen las actividades recreativas. El impulso o deseo que conduce a los participantes en las actividades recreativas proviene del disfrute y placer que se obtiene inmediatamente de la propia actividad.
- Se expresa en forma espontánea y original. Es lúdica, ya que incluye expresiones espontáneas e instintivas, la cual ha de ser del agrado de la persona, es decir, que de dicha actividad se obtendrá satisfacción o placer interno y externo. Se deriva placer de la misma (resulta en satisfacción inmediata e inherente al individuo)

- Ofrece oportunidad de auto-expresión y de ella extrae la diversión. De la recreación se reciben respuestas placenteras y gratificantes.
- Le da la oportunidad al individuo de manifestar su creatividad. La recreación ayuda a la renovación del espíritu. Provee un medio positivo para el mejoramiento de las dimensiones físicas, mentales y morales del individuo.
- Provee un cambio de ritmo de la vida cotidiana. Se refresca el individuo permite mantener un equilibrio de sus dimensiones físicas, mentales, emocionales, sociales y espirituales. Contribuye a una vida satisfactoria, disfrutable y abundante.
- La recreación es sana, constructiva y socialmente aceptable. Esto puede ser un área de controversia, puede lo que es sano para una cultura o país, puede ser denigrante en otro lugar del mundo. Esto implica que las normas morales locales dictan las pautas para lo que son actividades recreativas aceptables y constructivas y aquellas que no lo son. La recreación mejora y enriquece la vida personal.
- Incluye actividades tanto pasivas como activas.
- Puede ser novedosa.

1.12 Tipos de Recreación.

(Corsino, 2000) Menciona dos tipos de recreación que puede ser activa o pasiva. La recreación activa implica acción, dicese en específico de la persona que mientras presta unos servicios disfruta de los mismos. Por el otro lado, la recreación pasiva ocurre cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar en ella, porque disfruta de la recreación sin oponer resistencia a ella. Por ejemplo, ir al cine. Por el otro lado, los campamentos estimulan las posibilidades físicas e intelectuales del joven.

1.13 Valores de la Recreación

Así mismo Corsino menciona algunos valores que promueve la recreación, tales como:

- Contribuye a la dicha humana y al bienestar físico y mental del individuo. La recreación provee los medios para que el individuo alcance la felicidad.
- Tiene un valor preventivo al ayudar al individuo a obtener una vida sana y feliz. La recreación contribuye a la estabilidad emocional al permitir el descanso, relajación y actividades recreativas. En los niños, estimula al estímulo neuromuscular y motor necesario para un desarrollo y crecimiento sano. La contribución principal de la recreación al bienestar total de la persona se fundamenta en su valor para la prevención de enfermedades al permitir una vida más saludable y feliz.
- Se emplea en la rehabilitación mental del individuo.
- Ayuda a desarrollar el carácter personal y a la cultura nacional.
- Fomentar las cualidades físicas, ya que las actividades recreativas como los juegos en equipo, el teatro, los bailes folklóricos, la música, etc. Requieren lealtad, cooperación y compañerismo.
- Es un agente potente de la prevención del crimen y la delincuencia.
- Desarrolla principios democráticos. (No reconoce posición social, posición económica, raza, credo, nacionalidad, educación o cultural). Contribuye eficazmente a la solidaridad comunal.
- Mantiene la moral pública y del individuo.
- Contribuye a la erradicación de accidentes con un adecuado programa de recreo.
- Economiza los presupuestos gubernamentales que es necesario emplear en hospitales para dementes y centro de reeducación para jóvenes y adultos.
- Desarrollo lideratos. (líderes recreativos son aquellas personas que hacen mucho con poco y trabajan a la altura de esa posición, estudiando

y leyendo mucho, investigando, organizando y planificando actividades recreativas y culturales en forma continua.

- Ayuda a la rehabilitación del individuo.
- Despierta y realiza las potencialidades del ser humano.

2. Habilidades Motrices Básicas.

Las habilidades motrices son aquellos movimientos naturales del ser humano, las cuales serán un soporte para el desarrollo de las habilidades perceptivas que están ligadas a la coordinación y el equilibrio.

- (Batalla, 2000) Denomina a la habilidad motriz a la competencia (grado de éxito o de consecución de las finalidades propuestas) de un sujeto frente a un objetivo dado, aceptando que, para la consecución de este objetivo, la generación de respuestas motoras, el movimiento, desempeña un papel primordial e insustituible.

Podemos, por tanto; hablar de tres grandes tipos de habilidades motrices: las habituales; que serán aquellas que utilizaríamos en nuestro quehacer diario, las profesionales; que corresponderían a nuestro ámbito laboral y las de ocio. Dentro de estas últimas las habilidades deportivas son las que más presencia tienen en nuestra realidad social.

- (Godall & Hospital, 2000) Definen las habilidades motrices básicas como el conjunto de actividades de carácter natural, que constituyen el soporte práctico de la motricidad humana. El carácter natural implica que son actividades que se pueden desarrollar de una forma espontánea durante la evolución y el crecimiento.
- (Fernández García, Gardoqui Torralba, & Sánchez Bañuelos, 2007) añaden las habilidades y destrezas motrices básicas, a diferencia de otras habilidades motrices más especializadas, resultan básicas “porque son comunes a todos los individuos, ya que, desde la perspectiva filogenética, han permitido la supervivencia del ser humano y

actualmente conservan su carácter de funcionalidad y porque son fundamentos de posteriores aprendizajes motrices (deportivos o no deportivos).

- (Ureña, Ureña, & Alarcón, 2008) Aquellos movimientos que precisan el dominio y control del propio cuerpo, y por tanto, del manejo y control del propio cuerpo: habilidades motrices básicas de desplazamientos, saltos y giros.
- (Cidoncha & Diaz, 2010) citando a Bañuelos define que las habilidades motrices básicas son aquellas que entendemos por actos motores que se, llevan a cabo de forma natural y que constituyen la estructura sensomotora básica, soporte del resto de las acciones motrices que el ser humano desarrolle.

Las habilidades motrices básicas son las piezas que sustentaran en un futuro la parte motora de un deportista, dotaran al niño de dominio propio, de saber controlar su cuerpo y afianzar sus movimientos.

2.1 Las habilidades motrices básicas y las habilidades motrices específicas.

(Batalla, 2000), menciona algunas habilidades motrices básicas y específicas desde su dominio básico hasta su ejecución, como son los saltos, lanzamientos, giros, carreras, etc.



Fuente: Batalla (2000:11-12)

Por su parte (Díaz Lucea, 1999) considera las habilidades básicas como aquellas conductas y aprendizajes adquiridos por una persona, estas se caracterizan por su inespecificidad y porque no responden a los modelos concretos y conocidos de movimientos o gestoformas que caracterizan las actividades regladas y estandarizadas.

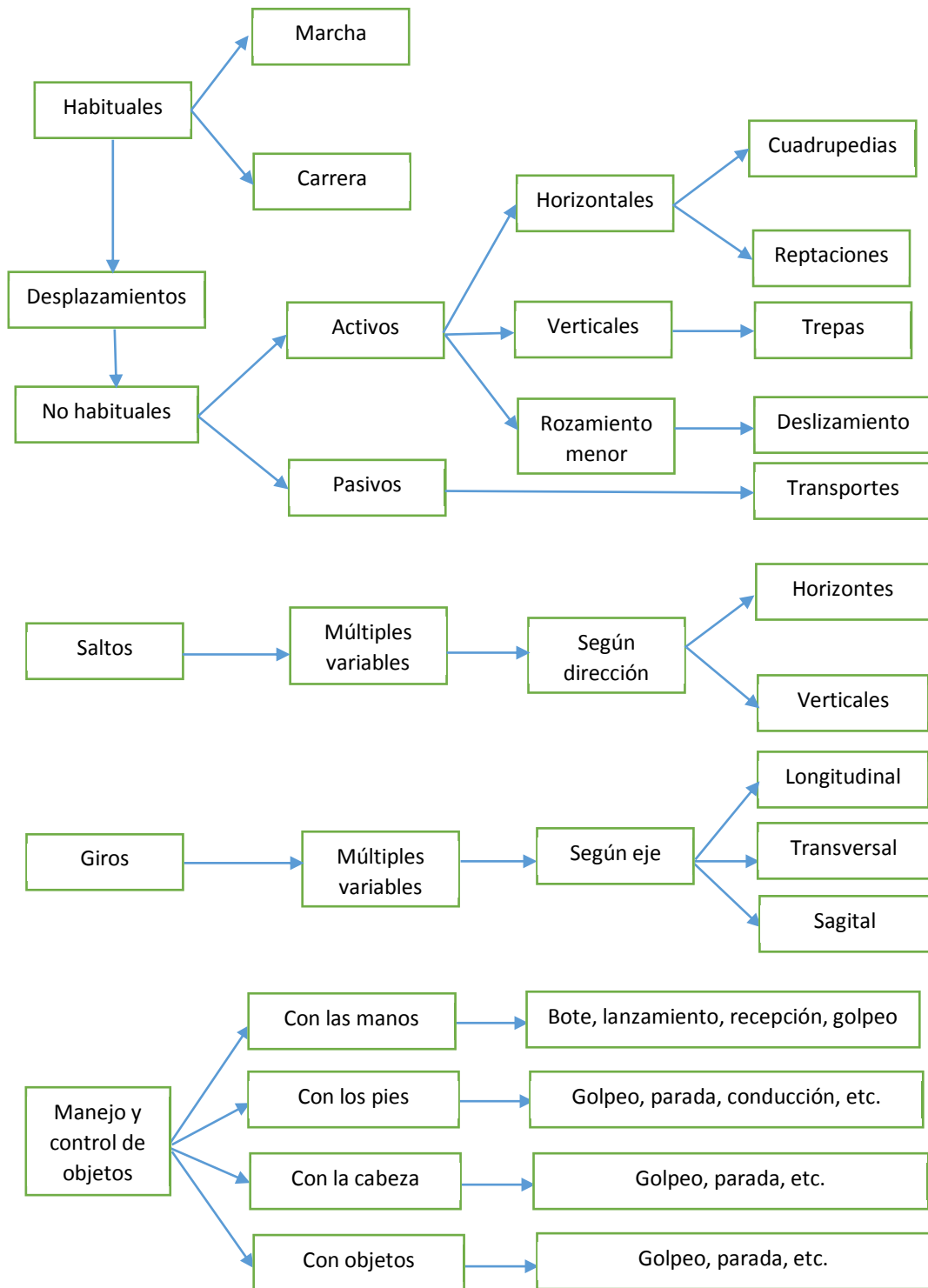
Bañuelos citado por Díaz, 1999 señala que las habilidades específicas son “toda aquella actividad de índole físico en torno a la consecución de un objetivo concreto enmarcado por unos condicionamientos previos y bien definidos en su realización.”

De lo anterior se deduce que a diferencia de las habilidades básicas, las específicas tienen implícito un objetivo de eficiencia, de efectividad y de rendimiento y que están centradas en la consecución de metas concretas, conocidas y bien determinadas.

En resumen, debemos entender las habilidades como una superación constante y progresiva de diferentes niveles o estadios que van de los más simples y sencillos a los más complejos y específicos. Pág.56-57

2.2 Clasificación de las habilidades motrices básicas.

(Batalla, 2000), distingue cuatro grandes familias dentro de las habilidades motrices básicas: los desplazamientos, los saltos, los giros y el manejo y control de objetos.



2.3 Iniciación a las habilidades motrices específicas.

(Díaz Lucea, 1999) Menciona el primer ciclo, el trabajo de las habilidades y destrezas se orienta todavía hacia aquellas que siendo básicas van tomando un progresivo carácter de mayor especificidad.

El trabajo de las habilidades y destrezas motrices en este primer ciclo se centra en el reajuste de las capacidades coordinativas trabajadas en la etapa de primaria y en los cambios y transformaciones morfológicas propias de este ciclo, en la ampliación de las habilidades adquiridas anteriormente y en la iniciación a las habilidades motrices específicas. Pág. 49

2.4 Desarrollo de la motricidad específica.

Las habilidades que se trabajan en este ciclo según (Díaz Lucea, 1999) son todas aquellas de índole específico que permiten el aprendizaje y desarrollo de un amplio repertorio de actividades físico-deportivas en contextos reales. El desarrollo de estrategias de decisión cobra un especial significado en este ciclo ya que predispone a la persona a solucionar los diferentes problemas que con la práctica de este tipo de habilidades se plantean.

En este ciclo se debe hacer un trabajo de orientación de los alumnos y alumnas hacia aquellas prácticas físico-deportivas que más se acerquen a sus intereses y necesidades y hacia las diferentes concepciones de las mismas: recreativas, lúdicas, competitivas, etc. Pág.49

2.5 Desarrollo de las habilidades motrices en la edad escolar.

(Díaz Lucea, 1999), señala que el aprendizaje de habilidades y destrezas motrices básicas se inicia en la etapa de la educación primaria continuando este hasta prácticamente el primer ciclo de la etapa de la enseñanza secundaria obligatoria.

Por otra parte, las habilidades específicas se inician al finalizar la etapa de primaria, es decir, hacia el tercer ciclo de la misma, para continuar de forma progresiva a lo largo de los siguientes ciclos y etapas educativas.

Díaz Lucea, considera que entre el final del último ciclo de primaria y durante todo el primer ciclo de secundaria se produce el tránsito de las habilidades básicas a las específicas. Pág.50

2.6 La tarea motriz como base del aprendizaje de las habilidades y destrezas.

Por su parte (Díaz Lucea, 1999) entiende la tarea motriz como la concreción máxima del currículo o de los contenidos de enseñanza. Representa el punto de partida en la consecución de cualquier habilidad básica o específica y, en general, de cualquier acción motriz. Es necesario conocer la estructura de las tareas tanto a nivel morfológico como funcional, es decir su estructura y naturaleza.

2.7 Diferencias entre las habilidades y destrezas motrices básicas y las específicas.

De igual manera Díaz (1999) menciona algunas diferencias entre habilidades y destrezas básicas y específicas:

- Las habilidades básicas persiguen la creación de una amplia base motriz inespecífica en el individuo que contribuya a aprendizajes posteriores y a satisfacer toda una serie de necesidades de diferente índole que incidan en una mayor calidad de vida.
- Las habilidades específicas persiguen la consecución de formas de movimiento técnicas, maneras de proceder, encaminadas a la eficacia, eficiencia y efectividad de una determinada especialidad de la actividad física, en definitiva, al rendimiento físico-deportivo.

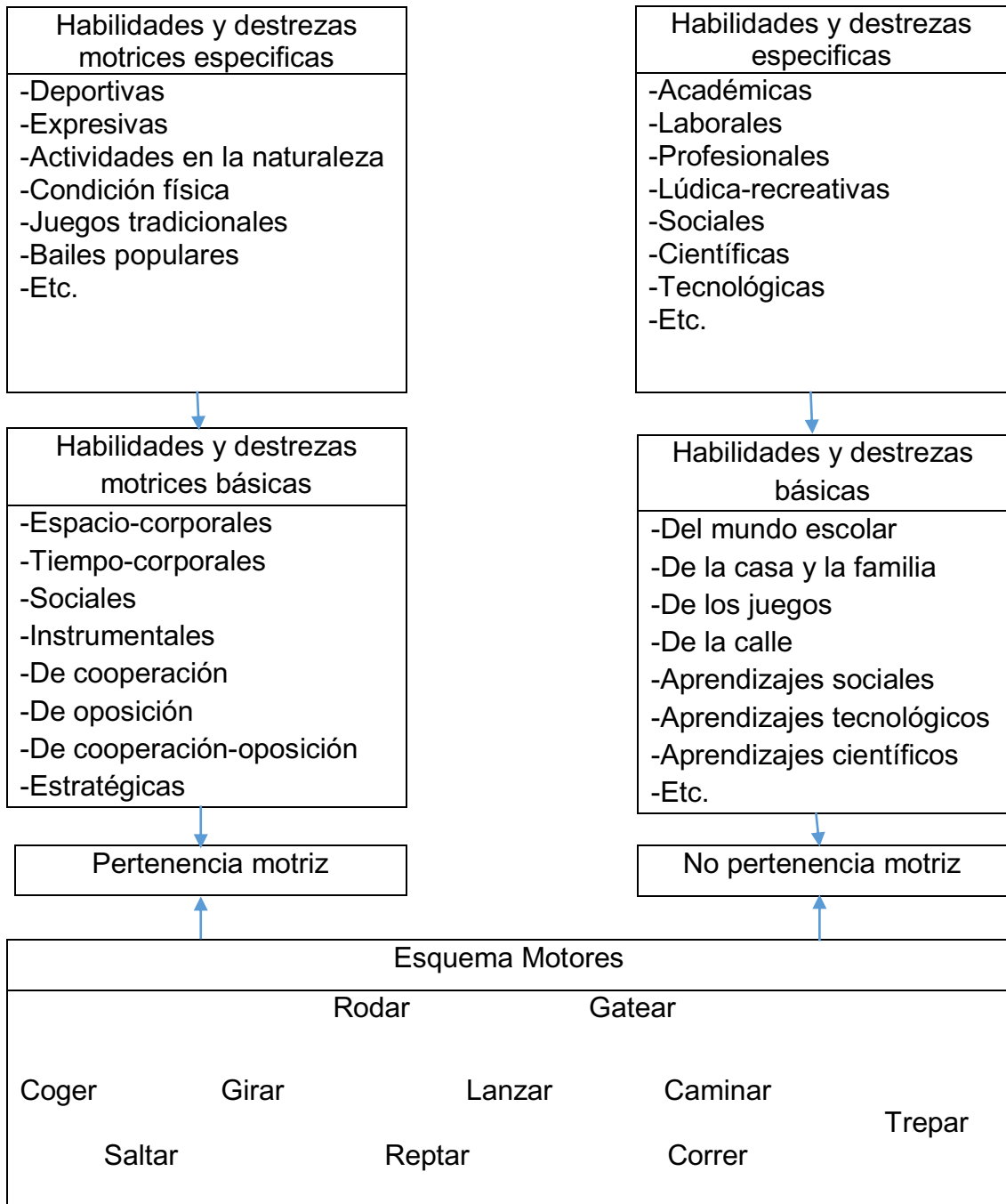
- Las habilidades básicas se orientan a edades de cinco-seis a trece-trece años. Por el contrario, las habilidades específicas se orientan a edades a partir de los doce-trece años y a individuos con un cierto bagaje motor.
- Las diferencias por cuestión de las capacidades motrices implicadas se da en que las habilidades básicas destacan los aspectos cualitativos del movimiento, es decir, las capacidades perceptivas y de coordinación. En cambio, en las habilidades específicas, además de estos aspectos destacan los aspectos cuantitativos del movimiento, es decir, las capacidades condicionales. Pág.57-58

Elemento de comparación	Habilidades motrices básicas	Habilidades motrices específicas
Objetivos que persiguen	Persiguen aprendizajes polivalentes	Los aprendizajes son monovalentes
	Pretenden que se cumpla el principio de la transferencia	Su adquisición es más sencilla si existe principio de transferencia
	Persiguen la formación de una amplia base motora	Persiguen el aprendizaje y perfeccionamiento de un reducido número de gestoformas
	El objetivo final no es el rendimiento ni la máxima eficacia en la ejecución	El objetivo final persigue rendimiento y la máxima eficacia en la ejecución
Características de los alumnos	Se orientan a alumnos en edades comprendidas entre los 6 y 12 años y/o individuos noveles	Se inician a partir de los 12 años y suelen requerir de un bagaje motor previo
Capacidades motrices implicadas	Destacan los aspectos perceptivos y coordinativos frente a las capacidades físicas	Además de la percepción y coordinación requieren un alto grado de capacidades físicas
Orientación metodológica	Se utilizan diferentes medios en su aprendizaje	Se actúa de forma unilateral en su aprendizaje
	Se fundamentan en el movimiento natural y espontaneo de los niños y a partir de unos esquemas de movimiento bien definidos	Se fundamentan en las técnicas y gestoformas deportivas, de la expresión, de la condición física, etc.

Fuente: Díaz (1999:58)

2.8 Las habilidades y destrezas en relación con el desarrollo y aprendizaje.

(Díaz, 1999), relaciona y distingue las habilidades motrices básicas y específicas en relación con su desarrollo y aprendizaje y su esquema motor.



Fuente: Díaz (1999:63)

Cidoncha, 2010 citando a Bañuelos clasifica la evolución de las habilidades motrices básicas en cuatro fases, las cuales son:

1ª fase (4-6 años)

- Desarrollo de las habilidades perceptivas a través de tareas motrices habituales.
- Desarrollo de capacidades perceptivas tanto del propio cuerpo como a nivel espacial.
- Las tareas habituales incluyen: caminar, tirar, empujar, correr, saltar...
- Se emplean juegos libres o de baja organización.
- Para el desarrollo de la lateralidad se emplean segmentos de uno y otro lado para que el alumno descubra y afirme su parte dominante.

2ª fase (7-9 años)

- Desarrollo de las habilidades y destrezas básicas mediante movimientos básicos que impliquen el dominio del propio cuerpo y el manejo de objetos.
- Estos movimientos básicos están referidos a desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.
- En la actividad física se utiliza el componente lúdico-competitivo.
- Se busca el perfeccionamiento y una mayor complejidad de los movimientos de la etapa anterior.

3ª fase (10-13 años)

- Se da una iniciación a las habilidades y tareas específicas que tienen un carácter lúdico-deportivo y se refieren a actividades deportivas o actividades expresivas.
- Se trabajan habilidades genéricas comunes a muchos deportes.
- Se inician habilidades específicas de cada deporte y técnicas para mejorar los gestos.

4ª fase (14-17)

- Esta fase se sale de nuestro campo de Primaria, e incluye:
- Desarrollo de habilidades motrices específicas.
- Iniciación a la especialización deportiva.
- Trabajo de técnica y táctica con aplicación real.

La segunda fase engloba los 8 y 9 años de edad en donde el niño debe aprender a conocer su propio cuerpo y cuáles son los movimientos que él puede ejecutar, que conozca cuáles son sus posibilidades, poniendo énfasis en los desplazamientos, giros, lanzamientos y recepciones usando como medio de formación actividades gratificantes como es el juego.

2.9 La coordinación y el equilibrio como capacidades perceptivo motrices.

Cidoncha menciona que todas en todas las habilidades motrices se encuentran implícitas la coordinación y el equilibrio y es por eso necesario definir las.

Según la visión de Castañer y Camerino (1991) la coordinación es un movimiento es coordinado cuando se ajusta a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

La coordinación se clasifica en:

- **Coordinación Dinámica General:** sirve de base a todos los movimientos. Se manifiesta sobre todo en desplazamientos, giros y salto.
- **Coordinación óculo-manual.** Interviene el mecanismo perceptivo. Presente en los lanzamientos y recepciones fundamentalmente.

- **Coordinación Segmentaria.** Intervienen ciertas partes del cuerpo, trabajándose fundamentalmente las conexiones nerviosas. Se manifiesta principalmente en la motricidad fina y el afianzamiento de la lateralidad.
- **Control Postural y Equilibrios.** Mantenimiento de una determinada postura, ya sea en posición estática o dinámica.

Todos ellos constituyen aspectos a ser desarrollados entre los 6 y los 12 años, período comprendido entre la adquisición y desarrollo en el alumnado de las habilidades perceptivo-motoras y el desarrollo pleno del esquema corporal. Será labor del profesor ir introduciendo dichas habilidades y sus combinaciones (modalidades de desplazamientos con saltos o giros, etc.) en un orden jerárquicamente lógico de adaptación física del niño.

Según Cidoncha & Díaz (2010) el equilibrio es un factor de la motricidad infantil estrechamente ligado al sistema nervioso central y que evoluciona con la edad, cuya maduración precisa la integración de la información proveniente del oído, vista y sistema Cinestésico (propioceptivo).

Podemos hablar de dos tipos de equilibrios:

- **Dinámico.** Equilibrio durante el movimiento. Se trata de un tipo de equilibrio propio para cada tipo de movimiento (Ej.: en la carrera). Una variante suya es la reequilibración o búsqueda del equilibrio perdido; se puede buscar por sí misma o trabajando coordinadamente en combinación (Ej.: salto).
- **Estático.** Consiste en asumir una postura (Ej.: hacer el pino, yoga, etc.) y mantenerla durante cierto tiempo.

La regulación del equilibrio viene establecida por tres tipos de mecanismos:

- **Cinestésico.** Relacionado con los propios receptores del músculo. Ayuda en la regulación del tono y percepción de la fuerza. presión, etc.
- **Laberíntico.** Relacionado con el oído medio. Da información de nuestra posición en el espacio.
- **Visual.** Información recibida a través de la vista.

DIAGNÓSTICO O ESTUDIO DE CAMPO

En este apartado se determinan las particularidades de las condiciones en que se encuentran los jugadores de la categoría sub 12 del Delfín Sporting club, durante los entrenamientos que se les ejecuta para su formación, en su estado actual, con énfasis a partir de las generalizaciones de los resultados que se obtienen de la aplicación de una serie de test físicos.

El objetivo de dicho diagnóstico fue determinar las condiciones físico coordinativo de las habilidades y destrezas los jugadores de la categoría sub 12 del Delfín Sporting club. La valoración de cada segmento se lo realizó sobre la base de indicadores ya mencionados, y para ello se analizó los resultados sobre la escala de valor promedio resultante de la ejecución de cada participante y sobre tablas de valores establecidos según ciertos autores, no obstante se hizo influencia en el uso del principio de adecuación a la naturaleza.

Los indicadores que se utilizaron para diagnosticar a los jugadores de la categoría sub 12 del Delfín Sporting club, durante los entrenamientos fueron:

- La coordinación.
- Habilidades y destrezas específicas del fútbol.
- Potencia de miembros inferiores.

A partir de estos indicadores, se efectuó el diagnóstico a los siguientes actores:

- Se le realizó test físicos a 16 atletas de la categoría sub12 del Delfín Sporting Club.
- Se entrevistó a los 3 entrenadores de la categoría sub12 del Delfín Sporting Club.

Analizados los resultados de los instrumentos aplicados a todos los actores de esta investigación, se justifica el problema planteado, por las potencialidades e insuficiencias que se evidenciaron en los resultados.

Las **potencialidades** que se evidenciaron fueron:

- 1) Los **Atletas** durante la realización de los test físicos demuestran valores como la equidad, autoridad profesional, estimulan el desarrollo de la concentración y del pensamiento reflexivo, crítico e independiente, sienten interés y curiosidad por los test físicos, piden ayuda a sus entrenadores, aplican los conocimientos impartidos por parte de sus entrenadores, cumplen a cabalidad con los ejercicios aplicados durante el entrenamiento, desarrollan sus entrenamientos de acuerdo al horario establecido por la institución, demuestra su personalidad tanto dentro como fuera de la institución.
- 2) Los **Entrenadores** son responsables de la orientación de sus alumnos al momento de una buena ejecución del ejercicio durante los entrenamientos.

Las **insuficiencias** encontradas a través de los test físicos aplicados fueron:

- 1) **Los atletas** durante la realización de los test, se pudo evidenciar la falta de coordinación y agilidad al momento de ejecutar los test, desconocen la importancia de la aplicación de dichos test físicos y las habilidades que pueden desarrollar mediante estos.
- 2) **Los entrenadores** no aplican test físicos a sus atletas y así evaluar su desempeño y debilidades de cada uno de los alumnos y que habilidades desarrollar más durante los entrenamientos, pocas veces planifican un trabajo y asisten a capacitaciones de actualización de conocimientos.

En base a los resultados obtenidos en la aplicación de los test físicos y las entrevistas realizadas a los entrenadores de la categoría sub12 del Delfín Sporting Club, se pudo constatar que la falta de asistencia a talleres, seminarios y capacitaciones, tanto como la no aplicación de test físicos regularmente y la realización de entrenamientos acorde a su edad y a su

capacidad, influyen en el proceso de formación y desarrollo de las destrezas de los atletas, ya que mediante la ayuda de estos se puede evidenciar la falta de trabajo en cuanto a sus habilidades motrices y así en un futuro se vaya fortaleciendo en este deporte.

PROPUESTA

Nombre de la propuesta: Aprendemos jugando

Objetivo: Desarrollar las habilidades y destrezas de los jugadores de la categoría sub 12 del Delfín Sporting Club.

Justificación de la propuesta:

La realización de este trabajo permitirá, tener un nuevo sistema o método de enseñanza y aprendizaje que tienda al desarrollo de las capacidades físicas básicas y coordinativas, para implementar una nueva tendencia paradigmática donde se proyecte la innovación de estrategias acorde con las necesidades de los atletas y entrenadores.

A nivel sociocultural no solo se va a formar a deportistas como jugadores profesionales, sino como personas con valores que favorezca la integración tanto de jugadores como entrenadores, para que con esa empatía los jugadores desarrollen su capacidad intelectual y de recreación, favoreciendo así su autoestima, confianza, salud mental y motivación para alcanzar un desarrollo armónico donde se integren todas las anteriores.

A nivel científico como un referente de la educación y el deporte que permitirá lograr, desarrollar y aplicar nuevas propuestas, proyectos y metodologías que sean utilizadas por estudiantes universitarios de educación física, deportes y recreación, y para los próximos o futuros entrenadores de fútbol.

Estrategias para la ejecución de los juegos recreativos:

Cada una de las propuestas dadas a continuación tiene su estrategia metodológica para la correcta ejecución de dicho juego, y el desarrollo de cada una de las capacidades físicas básicas mediante los test aplicados.

Juegos para desarrollar la velocidad.

- 1. Nombre del juego o actividad:** “La olla loca”
Objetivo general: mejorar la velocidad y el trabajo en grupo
N° de participantes: grupos de 6 a 8 jugadores
Materiales: ninguno
Estrategia: entre 6 a 8 jugadores formaran un círculo cogiéndose de las manos, uno de los jugadores quedara fuera del círculo y este intentara tocar al compañero que asigne el entrenador, los jugadores que forman el círculo correrán también para que el jugador que estará corriendo por fuera del círculo no logre conseguir su objetivo.
- 2. Nombre del juego o actividad:** “Cuatro esquinas”
Objetivo general: desarrollar la velocidad y el trabajo en equipo
N° de participantes: individual, parejas o grupos
Materiales: conos
Estrategia: cuatro jugadores se van a colocar en las esquinas que van a estar marcadas por conos formando un cuadrado y otro compañero se ubicara en el centro. A la orden del entrenador los jugadores tendrán que cambiar de posiciones lo más rápido posible, y el compañero que estará ubicado en el centro tendrá que robar un puesto de las esquinas, caso contrario tendrá que pagar un pequeño castigo.
- 3. Nombre del juego o actividad:** “Pañuelo”
Objetivo general: desarrolla la velocidad desde la arrancada
N° de participantes: grupos
Materiales: pañuelo
Estrategia: se dividirá al grupo en dos y se los ubicara en fila a unos 30 o 40 metros de distancia, y en medio se va a ubicar el entrenador con un pañuelo grande. Cada jugador de cada grupo tendrá asignado un número, el entrenador dirá un número y los que tengan el número de cada lado saldrán corriendo por el pañuelo, y el que logre coger el pañuelo tendrá que regresar con él a su campo, y el jugador que no logro coger el pañuelo, tendrá que atrapar al otro compañero antes de que este llegue a su campo.

4. Nombre del juego o actividad: “Alcanzar al compañero”

Objetivo general: desarrollar la rapidez de reacción en la arrancada, de traslación y el valor de la responsabilidad.

N° de participantes: grupos

Materiales: banderitas

Estrategia: Se divide el grupo en 4 equipos, distribuidos en la misma cantidad de estudiantes, colocados cada uno detrás de una línea de salida en formación de fila; cada equipo se coloca detrás del otro a una distancia de 4 metros y al final se coloca una línea que es la zona de llegada, que está ubicada a 10 metros. Al sonido del silbato cada integrante de equipo tratará de agarrar al compañero que tiene delante antes de que este llegue a la línea final.

Juegos para desarrollar el salto (fuerza de piernas)

5. Nombre del juego o actividad: “Entre banderas”

Objetivo general: mejorar la fuerza de piernas

N° de participantes: grupos

Materiales: banderitas de colores

Estrategia: Se forman los equipos en hileras, detrás de una línea de partida. Frente a cada hilera, a 1 metro de distancia, se colocan tres banderitas de diferentes colores. A la señal del maestro sale el primer niño de cada hilera saltando y bordeando cada bandera; al terminar regresa corriendo y se incorpora al final de su hilera. El siguiente niño inicia su recorrido cuando el que le antecede esté bordeando la segunda bandera, y así sucesivamente hasta que todos hayan realizado el recorrido.

6. Nombre del juego o actividad: “Los gallos”

Objetivo general: desarrollar la fuerza de piernas

N° de participantes: en parejas

Materiales: ninguno

Estrategia: se ubicara dos equipos en fila con la misma cantidad de jugadores, al sonido del silbato del entrenador el primer jugador de cada equipo se agachara y deberá derribar al contrario y así sucesivamente, el jugador que toque primero el suelo pierde, y el equipo que más derribados tenga ganara.

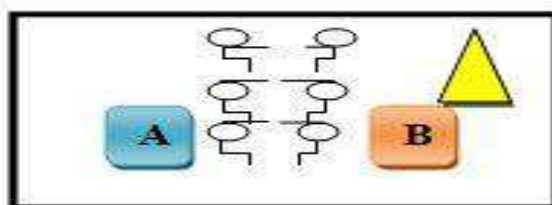


Figura 1. Juego “Los gallos”

7. Nombre del juego o actividad: “Relevos en saco”

Objetivo general: mejorar la fuerza de piernas

N° de participantes: grupos

Materiales: sacos

Estrategia: Se dividen los alumnos en equipos. Cada equipo se subdivide en dos hileras, una frente a la otra, se marca el terreno con dos líneas paralelas separadas entre sí a 15 m. Los equipos ya subdivididos se colocan uno frente a otro y detrás de cada línea, el primer alumno de cada hilera estará dentro de un saco sujeto con las manos y a la altura de la cintura. A la señal del profesor, el primer alumno de cada hilera comienza a saltar en dirección al que tiene al frente, cuando llega a la línea se quita el saco, lo entrega al alumno que le corresponde y se coloca al final. El compañero se introduce en el saco y realiza la misma actividad y así sucesivamente. Gana el equipo que termine primero.

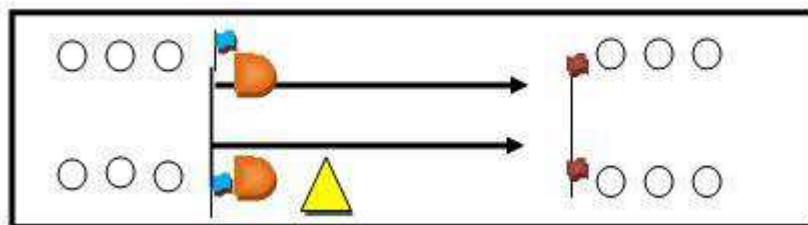


Figura 2. Juego “Relevo en saco”

8. Nombre del juego o actividad: “Corre en mi saco”

Objetivo general: desarrollar la rapidez y fuerza de piernas

N° de participantes: grupos

Materiales: dos sacos

Estrategia: El grupo se divide en 2 equipos formando hileras. A la señal del profesor los primeros participantes cogen el saco en la mano lo abren y se meten dentro, van a saltar con el saco y darle la vuelta a la banderita y regresar saltando nuevamente e incorporarse detrás y a continuación lo mismo con el otro compañero.

Juegos para desarrollar la agilidad

9. Nombre del juego o actividad: "Ida y vuelta"

Objetivo general: mejorar la rapidez de traslación y la agilidad

N° de participantes: grupos

Materiales: balones

Estrategia: Se forman equipos en hileras detrás de una línea de partida. A una distancia determinada por el profesor y frente a cada hilera se dibuja un círculo y dentro de este se colocan dos pelotas. A una señal del profesor el primer niño de cada hilera sale corriendo hacia el círculo, recoge las dos pelotas, regresa corriendo a entregársela al siguiente niño y se incorpora al final de su hilera. El niño que recibe las pelotas corre y las deja dentro del círculo regresando a tocar al próximo compañero. Gana el equipo que primero termine y realice correctamente la actividad. Las pelotas deben ser entregadas (no tiradas) al niño que comienza el recorrido.



Figura 7. Juego "Ida y vuelta"

10. Nombre del juego o actividad: "Bomba"

Objetivo general: mejorar la rapidez de pases y agilidad

N° de participantes: en grupos de 10

Materiales: balones

Estrategia: se formaran grupos de 10 alumnos. Harán un círculo donde se van a dar pases continuos con la mano, mientras uno se quedara en el centro del círculo en cuclillas. El que se queda en el centro deberá taparse los ojos con las manos y contara mentalmente hasta 15. Una vez que haya contado hasta 15 debe gritar "bomba" y a quien le haya quedado el balón deberá ahora pasar al medio del círculo y así sucesivamente.

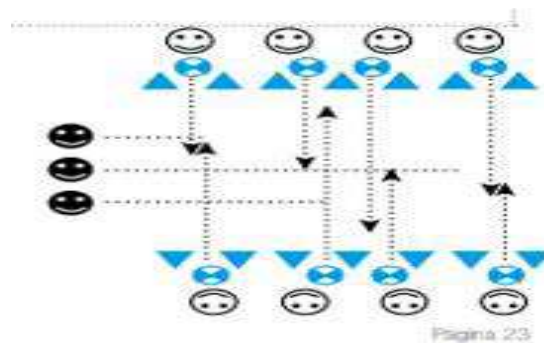
11. Nombre del juego o actividad: “Pasillo de balones”

Objetivo general: desarrollar la rapidez y agilidad

N° de participantes: en grupos

Materiales: balones, conos

Estrategia: se forman 2 equipos de la misma cantidad de alumnos, se va a marcar un pasillo de conos y otro pasillo a unos 10m, los equipos tendrán que ubicarse con balones en ambos lados por fuera del pasillo. El otro equipo se ubicara al comienzo del pasillo para tratar de pasar al otro lado sin ser quemado. El juego comienza a la señal del profesor y este pondrá el cronometro en marcha, y el juego termina cuando hayan pasado todos los integrantes del equipo al otro extremo, parando el cronometro. El grupo que estaba al comienzo del pasillo pasara al pasillo de conos y uno de los que estaba en el pasillo de conos pasara al comienzo del pasillo, y estos si quieren ganar deberán realizar menor tiempo del que hizo el anterior grupo. Si un integrante de cada equipo es quemado debe volver al principio, para intentarlo nuevamente.



12. Nombre del juego o actividad: “Relevos arriba y abajo”

Objetivo general: mejorar la rapidez y agilidad

N° de participantes: grupos

Materiales: balones

Estrategia: se formarán hileras de niños/as de pie. Separados aproximadamente un metro y con piernas abiertas. El primero de cada equipo tendrá una pelota. A una señal del profesor/a pasará el balón por encima de la cabeza al de atrás, y éste a su vez pasará al siguiente entre las piernas. Así sucesivamente. Cuando la pelota llegue al último, éste corre para ponerse el primero, repitiendo todo el proceso.

Juegos para desarrollar coordinación.

13. Nombre del juego o actividad: "El globo"

Objetivo general: desarrollar la coordinación

N° de participantes: grupos de 6

Materiales: globos

Estrategia: los alumnos van a mantener en el aire un globo, tocándolo solo con la parte del cuerpo que indique el profesor, manos, hombros, muslo, pies, cabeza. La meta es mantener el globo en el aire durante veinte toques consecutivos, los alumnos no pueden tocar dos veces seguidas el globo.

14. Nombre del juego o actividad: "Cara o cruz"

Objetivo general: mejorar la rapidez y coordinación

N° de participantes: grupos de igual cantidad de alumnos

Materiales: moneda

Estrategia: Los alumnos/as se situarán detrás de una línea central, dividiéndose la clase en dos equipos, y a su vez colocados por parejas, dándose la espalda con sus compañeros/as 1 metro. Uno de los equipos serán caras y el otro grupo cruz. El profesor lanzará una moneda al aire, y dirá en voz alta según haya caído. Si es cara las parejas de ese equipo saldrán corriendo hacia una línea colocada 10 a 15 metros de la central, mientras que sus parejas en el otro equipo intentarán tocarlos antes de que lleguen a la línea. Si no es tocado se coloca un punto si es, el punto para la pareja del equipo contrario. Se repetirá el lanzamiento varias veces.

15. Nombre del juego o actividad: "Relevos en zigzag"

Objetivo general: desarrollar la coordinación

N° de participantes: grupos

Materiales: conos

Estrategia: se formaran grupos de la misma cantidad de alumnos en columnas detrás de una línea marcada o de salida. Se colocaran conos formando un circuito, a la señal del entrenador saldrán los primeros de cada columna corriendo en zigzag y regresar hacia el punto de salida y al ser tocado el siguiente jugador hará el mismo proceso. Gana el equipo que termine antes el recorrido.

16. Nombre del juego o actividad: “Carreras de orugas”

Objetivo general: mejorar la rapidez y coordinación

N° de participantes: grupos de 6 a 9 jugadores

Materiales: ninguno

Estrategia: formaran grupos de 6 a 9 jugadores, se colocaran en cuclillas y en hileras agarraran los tobillos del compañero que está delante de él. A la orden del entrenador se desplazaran en forma de oruga sin soltarse hacia una posición indicada y regresar al punto de salida. Gana el equipo que llegue primero.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Una vez procesada y analizada la información recolectada mediante los instrumentos de investigación, se exponen a continuación las conclusiones a las que llegó el autor de este trabajo, tomando en cuenta para su desarrollo y los objetivos principales enunciados en este trabajo.

1 Conclusiones.

1. Los entrenadores de la escuela de fútbol necesitan más capacitación que les permita tener un conocimiento actualizado sobre el entrenamiento deportivo y como aplicar los test físicos, así mismo llevar un control de los sistemas de entrenamiento, así mismo tener conocimiento didáctico para evitar la desmotivación de los atletas.
2. Hacer la práctica del deporte, organizada por edades haciendo valer el principio científico y biológico del entrenamiento, que establece el entrenamiento por edades (principio de adecuación a la naturaleza).

2 Recomendaciones.

A los directivos de la institución:

1. Establecer una organización del entrenamiento por edades o categorías para que las cargas sean implementadas según su edad biológica y cronológica.
2. Realizar test físicos continuos para medir las capacidades físicas, técnicas y tácticas de los atletas y así tomar correcciones en las planificaciones.

A la universidad:

1. Establecer los contenidos de los sílabos que sean actualizados para así satisfacer las necesidades de los futuros profesionales que puedan brindar soluciones a las situaciones que se presentan en el campo laboral (como evaluar por test, baterías de test según deportes y edades)

BIBLIOGRAFÍAS

- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación*. Caracas: Episteme.
- Batalla, A. (2000). *Habilidades motrices*. Barcelona: inde.
- Bolívar, G. (Marzo de 2014). *Metodología de la Investigación*. Recuperado el 16 de Agosto de 2016, de http://metodosrecreacion.blogspot.com/p/blog-page_9449.html
- Chaverra Fernandez, B. E. (2009). *Juego y deporte: reflexiones conceptuales hacia la inclusion*. Medellin: Funambulos Editores.
- Cidoncha, V., & Diaz, E. (2010). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *efdeportes*, 1-3.
- Corsino, E. L. (2000). Recreación. *Saludmed*, 1/1.
- Díaz Lucea, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices basicas*. Barcelona-España: Inde Publicaciones.
- Diaz, M., Quincoces, R., & De la Cruz, L. (2015). Guía metodológica para evaluar el desarrollo integral mediante los juegos para habilidades motrices básicas en escolares de 2º grado. *efdeportes*, 1.
- Expósito Bautista, J. (2006). *El jugo y deporte popular, tradicional y autoctono en la escuela: los bolos huertanos y bolos cartageneros*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L.
- Fernández García, E., Gardoqui Torralba, L., & Sánchez Bañuelos, F. (2007). *Evaluacion de las habilidades motrices basicas. Determinacion de escalas para la evaluacion de desplazamientos, giros y manejo de moviles*. España-Barcelona: Inde Publicaciones.
- Fernández Sánchez , M. T. (2012). *¡Juguemos todos a conocernos! Juegos de presentacion para utilizar en todas las áreas de 1er y 2do ciclo de primaria*. Sevilla: WANCEULEN EDITROIAL, S.L.
- Fusté Masuet, X. (2004). *Juegos de iniciacion a los deportes colectivos*. Barcelona : Editorial Paidotribo.
- Gallardo Vazquez , P., & Fernandez Gavira, J. (2010). El juego como recurso didactico en educacion fisica. En P. Gallardo Vazquez, & J. Fernando Gavira , *El juego como recurso didactico en educacion fisica* (pág. 196). Sevilla, España: Wanceulen Editorial.
- Garcia , A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodologia*. Madrid: Editex.
- Garcia Fernandez , P. (2005). Fundamentos teoricos del juego. En P. Garcia Fernandez, *Fundamentos teoricos del juego* (pág. 149). Sevilla, España: Wanceulen Editorial.

- García Fernández, P. (2005). *Fundamentos Teóricos del Juego*. Sevilla: WANCEULEN EDITORIAL DEPORTIVA, S.L.
- García Lopez, A., Gutierrez Hidalgo, F., Marqués Escámez, J. L., Román García, R., Ruiz Juan, F., & Samper Márquez, M. (2000). *Los juegos en la educación física de los 6 a los 12 años*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Godall, T., & Hospital, A. (2000). *50 propuestas de actividades motrices para el segundo ciclo de educación infantil*. España-Barcelona: Paidotribo.
- Lozano, G. (3 de Abril de 2010). *Análisis de Datos*. Recuperado el 16 de Agosto de 2016, de <http://es.slideshare.net/Prymer/anlisis-de-datos-3631192>
- Muñoz, C. (2011. 2da. ed.). *Como elaborar y asesorar una tesis*. Mexico: Camara nacional de publicaciones.
- Omeñaca Cilla, R., & Ruiz Omeñaca, J. V. (2005). *Juegos cooperativos y de educación física*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Parella, S., & Martins, F. (2010). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas - Venezuela: 2a. ed.
- Ramos Rodríguez, A. E., Ojeda Suárez, R., Báez Fernández, D., Martínez García, R., & Núñez Varona, E. (2011). La recreación: Necesidad y oportunidad para el desarrollo humano desde y para las comunidades. *EFDeportes*, 1/1.
- Ureña, N., Ureña, F., & Alarcón, F. (2008). Una propuesta de evaluación para las habilidades motrices básicas en Educación Primaria a través de un juego popular. *Dialnet*, 1-14.
- Venegas Rubiales, F. M., Garcia Ortega, M. D., & Venegas Rubiales, A. M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Malaga: Innovacion y Cualificacion, S.L.
- Ynoub, R. (2011). *El proyecto y la metodología de la investigación*. Buenos Aires: Cono sur.

Anexos.

Test hexagonal de obstáculos.

Este test tiene como objetivo evaluar la agilidad del examinado. Es apropiado para los deportes en que existen cambios variados de dirección de los movimientos.

Se requiere marcar en el suelo o césped un hexágono cuyos lados midan 66cm.

El examinado se sitúa de pie en el medio del hexágono de frente al lado A, a la orden de comenzar el test se activa el cronometro y el examinado salta con ambas piernas por encima de la línea B, retornando mediante un salto hacia el centro de la figura, luego saltar por encima de la línea C y retorna al medio de la misma forma, luego salta por encima de la línea D y retorna al medio y así sucesivamente, hasta que el examinado salte sobre la línea A y retorne al medio ha completado un circuito.

El test se continúa hasta completar 3 circuitos. Una vez finalizado los tres circuitos se registra el tiempo.

Se da un descanso de 5 minutos o más que permita recuperación completa y se repite nuevamente el test.

Finalmente con el tiempo de las dos repeticiones del test se calcula un tiempo promedio.

Si el examinado salta hacia una línea que no corresponde en el orden o se cae sobre las mismas, tiene que comenzar nuevamente el test.

- **Análisis del test.**

Según el test realizado y el valor promedio de los niños el 50% se encuentra sobre el valor estimado y el otro 50% de la población no

cuenta con la habilidad de agilidad. Por lo cual se necesita trabajo para desarrollar la agilidad.

Test de salto largo sin carrera de impulso.

Es una prueba muy difundida por su sencillez y gran reproducibilidad que evalúa la fuerza rápida de piernas.

Es más apropiada para todos los deportes con predominio de la fuerza rápida.

- **Análisis del test.**

Como se aprecia en la gráfica el 48% de los examinados están por encima del valor requerido y el 52% de examinados están por debajo del valor requerido, no cuentan con mucha fuerza rápida de piernas, por lo cual se realizara trabajos para el desarrollo de fuerza rápida de piernas.

Test de aceleración de 30 metros.

Este test tiene como objetivo evaluar la aceleración desde una posición estática o desde los bloques hasta alcanzar la velocidad máxima.

Se realizan 3 carreras de 30m a máxima velocidad con recuperación total entre repeticiones.

Nota. Por la edad solo se realizó 2 carreras.

- **Análisis del test.**

De acuerdo con los resultados, el test realizado a los 16 niños el 63% de la población se encuentra dentro del valor estimado, mientras que el 37% no se encuentra dentro del valor requerido, a los cuales deben aplicarles trabajos específicos para el desarrollo de la velocidad.

Test de carrera de agilidad de Illinois.

Este test tiene como objetivo evaluar la agilidad del examinado. Es apropiado para los deportes en que existen cambios variados de dirección de los movimientos.

Se requiere una superficie plana (pista), 8 conos y cronometro.

La longitud de la carrera es de 10m y la distancia entre los puntos de salida y de llegada es 5m. Cuatro de los conos serán situados en la salida, en la

llegada, y los restantes en los puntos de giro. Los otros 4 conos se situaran en la línea del centro separado entre sí 3.3m

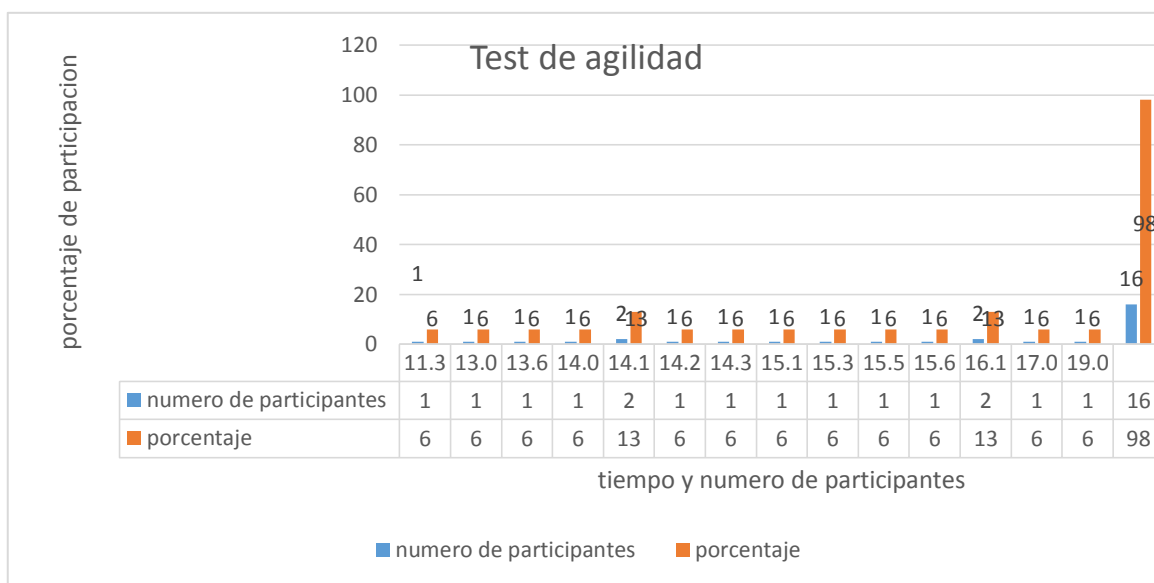
El examinado o atleta se acuesta boca abajo en la línea de salida. A la orden de partida salta y se desplaza, rodeando los conos hasta la línea final. Se registra el tiempo.

- **Análisis del test.**

Según los examinados, un significativo 57% de los atletas se encuentra dentro del valor predeterminado, un 43% de los examinados está por debajo de dicho valor requerido, sabiendo que no cuentan con carrera de agilidad. Por lo cual se necesita mucho trabajo para el desarrollo de la carrera de agilidad

Análisis y presentación de los resultados.

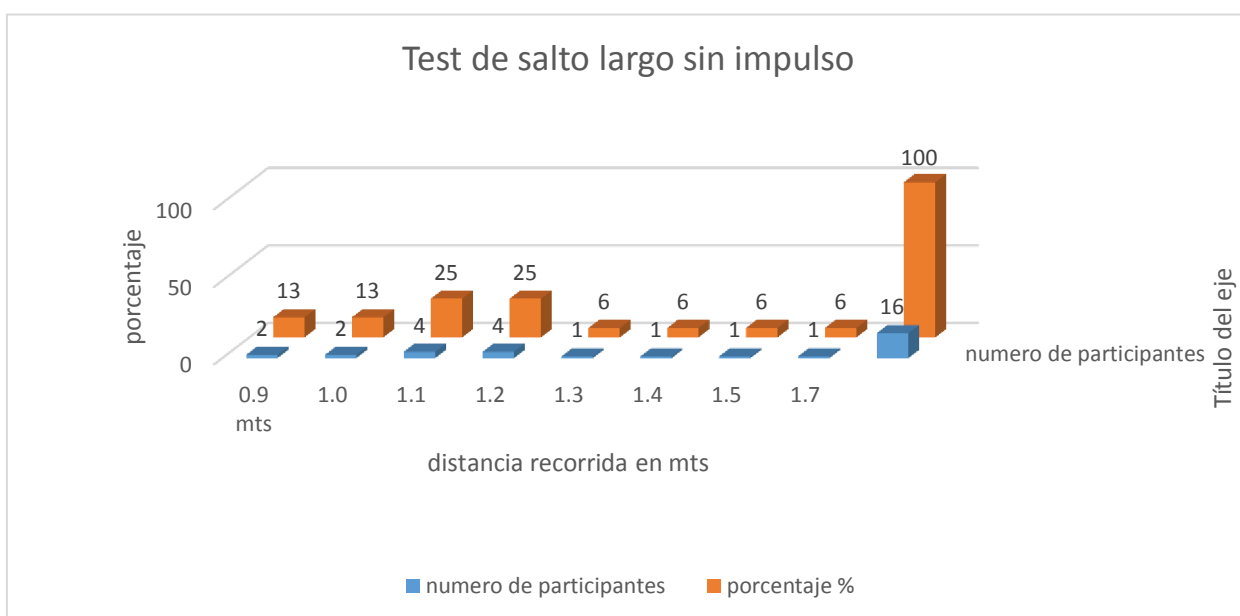
Test hexagonal de obstáculos.



Según el test realizado y el valor promedio de los niños el 50% se encuentra sobre el valor estimado y el otro 50% de la población no cuenta con la habilidad de agilidad. Por lo cual se necesita trabajo para desarrollar la agilidad.

Test de salto largo sin carrera de impulso

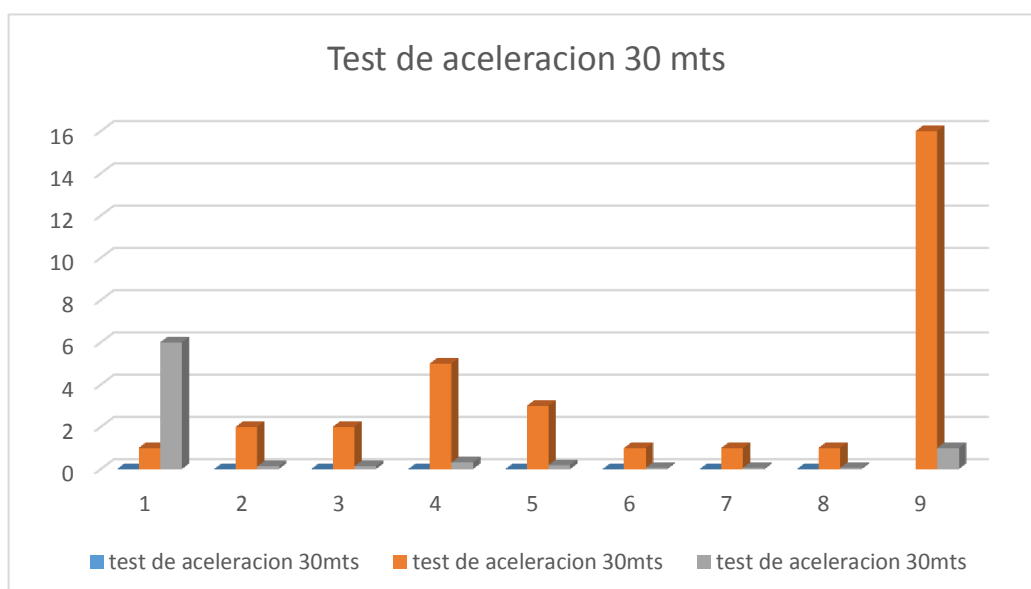
Test de salto largo sin impulso		
Distancia lograda	Número de participantes	Porcentaje %
0.9 mts	2	13
1.0	2	13
1.1	4	25
1.2	4	25
1.3	1	6
1.4	1	6
1.5	1	6
1.7	1	6
total	16	100



Como se aprecia en la gráfica el 48% de los examinados están por encima del valor requerido y el 52% de examinados están por debajo del valor requerido, no cuentan con mucha fuerza rápida de piernas, por lo cual se realizara trabajos para el desarrollo de fuerza rápida de piernas.

Test de aceleración de 30 metros.

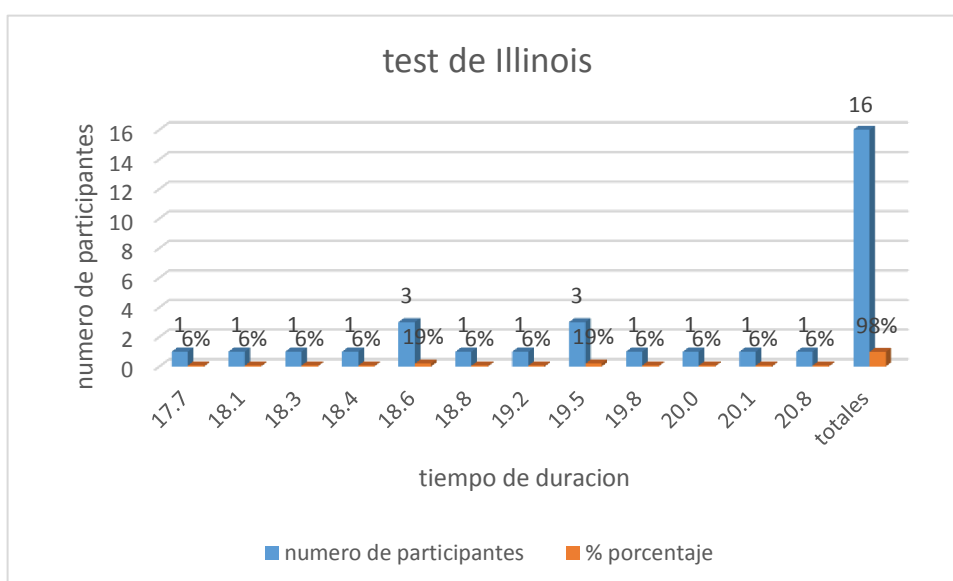
Test de aceleración 30mts		
Tiempo de duración	Número de participantes	Porcentaje %
3.8	1	6
4.2	2	13%
4.3	2	13%
4.5	5	31%
4.6	3	19%
4.7	1	6%
5.2	1	6%
5.6	1	6%
	16	100%



De acuerdo con los resultados, el test realizado a los 16 niños el 63% de la población se encuentra dentro del valor estimado, mientras que el 37% no se encuentra dentro del valor requerido, a los cuales deben aplicarles trabajos específicos para el desarrollo de la velocidad.

Test de carrera de agilidad de Illinois.

Test de Illinois		
Tiempo de recorrido	Número de participantes	% Porcentaje
17.7	1	6%
18.1	1	6%
18.3	1	6%
18.4	1	6%
18.6	3	19%
18.8	1	6%
19.2	1	6%
19.5	3	19%
19.8	1	6%
20.0	1	6%
20.1	1	6%
20.8	1	6%
totales	16	98%



Según los examinados, un significativo 57% de los atletas se encuentra dentro del valor predeterminado, un 43% de los examinados está por debajo de dicho valor requerido, sabiendo que no cuentan con carrera de agilidad. Por lo cual se necesita mucho trabajo para el desarrollo de la carrera de agilidad.

Anexos.

Triangulación de las entrevistas.

MAESTRO PREGUNTAS	SUJETO 1	SUJETO 2	SUJETO 3	INTERPRETACIÓN
<p>¿Conoce usted las habilidades motrices básicas?</p>	<p>Las habilidades motrices son movimientos del ser humano desde temprana edad, la cual es de suma importancia para los profesionales de educación física.</p>	<p>Sí, es muy fundamental y de mucha importancia conocer todo tipo de habilidades motrices básicas.</p>	<p>Es fundamental conocer todo tipo de habilidades motrices básicas para el desarrollo de las mismas en los niños.</p>	<p>La respuesta de los entrenadores entrevistados, consideran que es de mucha importancia conocer todas las habilidades motrices básicas para un mejor desarrollo en los niños desde temprana edad.</p>
<p>¿Cuáles de las siguientes habilidades se deben desarrollar en el fútbol? Fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad, coordinación, correr, saltar, coger, patear, lanzar, recepción, rodar y girar.</p>	<p>Todas sin excepción.</p>	<p>Todas.</p>	<p>Todas, pero hay una en especial que es la flexibilidad, ya que esta se va perdiendo con el paso de los años si se deja de desarrollar.</p>	<p>Ellos tienen un conocimiento general, reconocen que todas las habilidades deben ser desarrolladas en el fútbol, tales como la fuerza, resistencia y velocidad, pero una en especial que se pierda con el pasar del tiempo como lo es la flexibilidad.</p>
<p>¿A qué edad crees que se debe realizar el trabajo para desarrollar las habilidades motrices básicas?</p>	<p>Esto de la edad no está científicamente comprobado porque el ser humano desde el vientre va aprendiendo, pienso que desde que el niño gusta por un deporte específico.</p>	<p>5 años en adelante.</p>	<p>Se puede desarrollar estas habilidades a temprana edad, siempre y cuando el niño se interese por algún deporte en especial.</p>	<p>Según las respuestas obtenidas nos mencionan que la edad no es impedimento para poder desarrollar las habilidades a cierta edad pero sin embargo solo uno menciona que debe ser a partir de los 5 años, o cuando el niño se incline por un deporte en especial.</p>

<p>¿En qué parte del entrenamiento debes trabajar las habilidades motrices básicas?</p>	<p>En la parte central aunque se la puede realizar en cualquier parte del entrenamiento.</p>	<p>En la parte central o principal del entrenamiento, pero puede realizarse en cualquier momento del entrenamiento siempre y cuando se planifique</p>	<p>En la parte principal, central y final del entrenamiento se debe de trabajar las habilidades, acorde al tiempo planificado.</p>	<p>Los profesores entrevistados utilizan la parte principal, pero sin embargo recomiendan que en cada entrenamiento se elabore una planificación en cuanto a lo que se vaya a trabajar con su debido tiempo por cada parte del entrenamiento.</p>
<p>¿De qué manera desarrollas las habilidades motrices básicas?</p>	<p>Las habilidades motrices se las desarrolla realizando trabajos de coordinación con y sin balón.</p>	<p>Se mejora de distintas maneras; puede ser jugando y ejercitando ciertas habilidades.</p>	<p>Mediante movimientos de su cuerpo y explorando su medio ambiente el niño puede adquirir una adaptación intelectual y motriz</p>	<p>Las respuestas obtenidas a los entrenadores ellos mencionan que pueden desarrollar las habilidades motrices de distintas maneras, pero no carecen de conocimientos suficientes para un trabajo más específico y profundo en cuanto a desarrollo.</p>
<p>¿Utilizas el juego para la enseñanza de los fundamentos deportivos?</p>	<p>Si, muchos</p>	<p>Lo correcto sería que se utilice los juegos pre-deportivos y los juegos tácticos menores para enseñar los fundamentos deportivos.</p>	<p>Mediante el juego el niño va a adquirir y a desarrollar los fundamentos no solo de un deporte específico, sino, que puede desarrollar los fundamentos de varios deportes.</p>	<p>Solo ven en el juego un medio importante a nivel axiológico, pero no conocen de su valor a nivel educativo.</p>
<p>¿En caso de haber determinado algún problema motriz como lo abordas?</p>	<p>Nosotros tenemos el privilegio de conocer la parte motriz de los niños, siempre y cuando antes haber preguntado a los padres alguna dificultad en cuanto a motricidad.</p>	<p>Se habla con el jugador para que tenga en claro que es lo que tiene que mejorar, y si es producto de un defecto físico se le comunica a los padres para que lo revise un especialista.</p>	<p>Mediante trabajos específicos o juegos de acuerdo al problema motriz que presente el niño.</p>	<p>Los entrenadores mencionan que tienen varias formas y estrategias de abordar un problema motriz, ya sea hablando con los padres de los niños, hablando con los alumnos mismos e incluso de trabajos específicos de acuerdo al problema motriz.</p>

<p>¿Conoce usted sobre juegos recreativos?</p>	<p>Si, conozco de muchos juegos recreativos, deportivos y competitivos en los deportes.</p>	<p>Si.</p>	<p>Si.</p>	<p>Los profesores entrevistados afirman conocer sobre juegos recreativos, aceptan que el entrenamiento de los niños debe diferenciarse de los que están en categorías superiores, ellos cuentan con la experiencia deportiva.</p>
<p>¿La enseñanza que usted imparte se basa en la experiencia obtenida como deportista?</p>	<p>Como persona, deportista y preparador.</p>	<p>Gran parte de lo que se enseña es experiencia ya sea como deportista y de entrenador, pero también se debe realizar estudios universitarios y actualizaciones en seminarios.</p>	<p>En gran parte la experiencia obtenida como deportista y otra parte a estudios y actualizaciones de conocimientos en seminarios y talleres.</p>	<p>Para ellos es fundamental haber practicado esta disciplina porque según estos entrenadores solo así se transmitirán una excelente enseñanza del deporte, aunque también alegan haber asistido a seminarios y capacitaciones que les permite complementar el conocimiento con el que cuentan.</p>
<p>¿Ha observado algún problema o dificultad a nivel técnico en los niños?</p>	<p>Si, en algunos niños.</p>	<p>El mayor problema que he podido observar que enseñar a un niño que no sabe nada o poco es más fácil que enseñar a un niño que ha aprendido de mala forma.</p>	<p>Si, a esta edad siempre van a presentar dificultad a nivel técnico, ya que aún su motricidad fina y gruesa no se desarrolla.</p>	<p>Según las respuestas obtenidas nos mencionan que a los niños se les dificulta casi todo, que el trabajo que se debe realizar con ellos debe ser un trabajo específico, acorde a las falencias o dificultades que tenga el niño al momento de realizar un trabajo técnico.</p>
<p>¿Qué importancia le da usted a los juegos recreativos aplicados en el fútbol?</p>	<p>Es de suma importancia porque por medio del juego se logra bajar la intensidad del entrenamiento, socializan entre ellos y despiertan muchas cualidades motoras.</p>	<p>Sirven de mucho más cuando tienen entre 5 a 9 años, además se los puede aplicar a los de mayor edad pero con variantes donde se va a convertir en un juego más competitivo.</p>	<p>Es de suma importancia, porque mediante el juego se puede bajar el nivel de intensidad del entrenamiento, el niño podrá entrar en confianza con los demás compañeros y tener una mejor relación con el profesor.</p>	<p>Los profesores afirman que el juego es muy importante en cada entrenamiento, ya que mediante el juego bajaran los niveles de intensidad de los entrenamientos y mejoraran la relación entre ellos mismos y con sus profesores.</p>

<p>¿De qué manera crees que te podría ayudar un programa de juegos recreativos para el desarrollo de las destrezas y habilidades en el deporte?</p>	<p>Seria increíble, porque es una de las mejores maneras de poder socializar, y activar las partes motrices.</p>	<p>En todos los ámbitos del entrenamiento, porque por medio del juego puedes mejorar la condición física, los fundamentos, las habilidades motrices y una al grupo como buenos amigos.</p>	<p>Me ayudaría muchísimo, sería de gran importancia, ya que el niño entrara más en confianza a la hora de realizar el entrenamiento y sobre todo encontrara todos los días los entrenamientos más divertidos si se los aplica a diario.</p>	<p>En sus respuestas afirman que un programa de juegos recreativos para el desarrollo de las destrezas y habilidades en el deporte les sería de mucha ayuda y actualizarían sus conocimientos, dando a conocer que así no vayan a improvisar en cada entrenamiento que impartan.</p>
<p>¿Apoyarías la elaboración de un programa o guía estructurada para el desarrollo de las destrezas y habilidades en los niños?</p>	<p>Si me gustaría.</p>	<p>Si.</p>	<p>Sí, porque mediante esta guía se le desarrollara de una manera más adecuada y eficaz las destrezas y habilidades.</p>	<p>Manifiestan apoyar todo lo que ayude al desarrollo de sus alumnos en el club Delfín Sporting Club, pues saben que el conocimiento está en constante cambio y por ende la enseñanza también.</p>