

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**INFORME FINAL DE INVESTIGACION**

**TEMA:** IMPACTO PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PRE-DEPORTIVOS DE FÚTBOL BASE PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO CICLO DEL CENTRO ESCOLAR “FLORENCIA RIVAS”, UBICADO EN EL MUNICIPIO DE SAN RAFAEL CEDROS, DEPARTAMENTO DE CUSCATLÁN, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2016

**TRABAJO DE GRADO PRESENTADO POR:**

PABLO RODOLFO AGUILAR TORRES AT 10008

**PARA OPTAR TÍTULO DE:**

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESPECIALIDAD, EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN

**DOCENTE DIRECTOR:**

LIC. JOSÉ WILFREDO SIBRIAN GÁLVEZ

**COORDINADOR DE PROCESO DE GRADO:**

DR. RENATO ARTURO MENDOZA NOYOLA

**AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**

**RECTOR**

Mtro. Roger Armando Arias Alvarado

**VICE-RECTOR ACADÉMICO**

Dr. Manuel de Jesús Joya

**VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO**

Ing. Nelson Bernabé Granados (interino)

**SECRETARIO GENERAL**

Mtro. Cristóbal Hernán Ríos Benítez

**AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**

**DECANO**

Lic. José Vicente Cuchillas Melara

**VICE-DECANO**

MsTI. Edgar Nicolás Ayala

**AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

MsD. Oscar Wilman Herrera Ramos

**COORDINADOR DE PROCESOS DE GRADO**

Dr. Renato Arturo Mendoza Noyola

**DOCENTE DIRECTOR**

Lic. Boris Evert Iraheta

**MIEMBROS DE TRIBUNAL CALIFICADOR**

Lic. Boris Evert Iraheta

Lic. José Wilfredo Sibrián Gálvez

Lic. Santos de Jesús Lucero Domínguez

## AGRADECIMIENTOS

De Dios proviene la ciencia, la sabiduría, inteligencia, habilidades físicas, atléticas porque todo lo que existe en el universo y en los seres humanos, Dios da esos dones a los hombres y en mi caso reconozco que a quien debo agradecerle es a Jesús el Señor y es a él a quien dedico mi trabajo de graduación. A los pies de Dios pongo mi trabajo y profesión para servirle con excelencia y predicar el evangelio de Dios adorándole, alabándole y sirviéndole.

Ya que Dios creo el escenario ideal para realizar este estudio de investigación, en conocimientos, los retos, desafíos, problemas y es para que reconozca que de Jesús dependemos además él puso las personas ideales que me apoyaron en proceso, entre las cuales se encuentran mi esposa e hijo, papá y mamá, hermanas, suegra, pastor con sus oraciones a Dios, docente asesor, y amigos que Dios puso en su corazón que me apoyaran y motivaran.

¿No sabéis que los que corren en el estadio, todos corren, pero solo uno lleva el premio? Corred de tal manera que lo obtengáis. Todo atleta se abstiene de todo. Ellos para recibir una corona corruptible, pero nosotros una incorruptible. Así, de esta manera corro, no como a cosa incierta; de esta manera peleo, no como quien golpea al aire. Trato severamente a mi cuerpo, y lo someto a disciplina, no sea que, habiendo predicado a otros yo sea descalificado (1 Corintios 9:24-27).

Si alguno quiere venir en pos de mí, niéguese a sí mismo, tome su cruz y sígame. Todo el que quiera salvar su vida, la perderá; y todo el que pierda su vida por causa de mí y del evangelio, la salvará, porque ¿de qué le aprovechará al hombre ganar todo el mundo, si pierde su alma? ¿O qué recompensa dará el hombre por su alma? (Marcos 8:34-37)

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<u>ÍTEM.</u>	<u>N° DE PÁG.</u>
INTRODUCCIÓN. . . . .	<b>IV</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
1.0. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. . . . .	9
1.1. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA. . . . .	9
1.2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA. . . . .	14
1.3. JUSTIFICACIÓN. . . . .	15
1.4. ALCANCES Y DELIMITACIONES. . . . .	16
1.4.1. ALCANCES. . . . .	16
1.4.2. DELIMITACIONES. . . . .	16
1.4.2.1. Temporal. . . . .	16
1.4.2.2. Espacial. . . . .	17
1.4.2.3. Social. . . . .	17
1.5. OBJETIVOS. . . . .	18
1.5.1. OBJETIVO GENERAL. . . . .	18
1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS. . . . .	18
1.6. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN. . . . .	19
1.6.1. HIPÓTESIS GENERAL. . . . .	19
1.6.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.. . . .	19
1.7. INDICADORES DE TRABAJO DE LA INVESTIGACIÓN. . . . .	20
<b>CAPÍTULO II</b>	
2.0. MARCO TEÓRICO. . . . .	21
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN. . . . .	21
2.1.1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA. . . . .	21
2.1.2. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EL SALVADOR. . . . .	24
2.1.3. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL JUEGO. . . . .	24
2.1.4. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL JUEGO EN EL SALVADOR. . . . .	28
2.1.5. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA RECREACIÓN. . . . .	30
2.1.6. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL FUTBOL A NIVEL MUNDIAL. . . . .	32
2.1.7. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL FUTBOL EN EL SALVADOR. . . . .	34
2.2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS. . . . .	43
2.2.1. EDUCACIÓN FÍSICA. . . . .	43
2.2.2. EL JUEGO, TEORÍA DE JUEGO. . . . .	47
2.2.3. CARACTERÍSTICAS DE ETAPAS DE APRENDIZAJE EN EL JUEGO DE NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS. . . . .	50
2.2.4. EL FÚTBOL Y SU ADAPTACIÓN AL DESARROLLO DEL JUGADOR. . . . .	54
2.2.5. FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL FÚTBOL. . . . .	59

2.2.6.	FACES DE INICIACIÓN DEPORTIVA EN EL FÚTBOL.	67
2.2.7.	EL ENTRENADOR EN EL FÚTBOL BASE.	85
2.2.8.	ANÁLISIS DEL FÚTBOL COMO DEPORTE DE EQUIPO.	91
2.2.9.	CLASIFICACIÓN Y DEFINICIÓN DEL FÚTBOL COMO DEPORTE DE EQUIPO.	95
2.2.10.	ANÁLISIS ESTRUCTURAL DEL FÚTBOL.	101
2.2.11.	EL REGLAMENTO DE JUEGO.	103
2.2.12.	EL ESPACIO DE JUEGO.	104
2.2.13.	EL TIEMPO.	105
2.2.14.	LOS PARTICIPANTES Y SU COMUNICACIÓN ESTABLECIENDO UNA RELACIÓN DE COOPERACIÓN/OPOSICIÓN.	108
2.2.15.	EL FACTOR TÉCNICO, TÁCTICO.	110
2.2.16.	ANÁLISIS FUNCIONAL DEL FÚTBOL.	113
2.2.17.	ORGANIZACIÓN COMPLEJA DEL FUTBOL.	121
2.2.18.	LAS HABILIDADES MOTRICES EN EL FÚTBOL.	124
2.2.19.	PROCESOS COGNITIVOS EN EL FÚTBOL.	126
2.2.20.	TIPOS DE CONOCIMIENTOS EN EL FÚTBOL.	134
2.2.21.	IMPLICACIÓN Y MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL FÚTBOL.	140
2.2.22.	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y TOMA DE DECISIONES EN EL DEPORTE.	144
2.2.23.	TEST APLICADOS AL FUTBOL.	153
2.3.	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.	158

### **CAPÍTULO III**

3.0.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.	162
3.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN.	162
3.2	POBLACIÓN.	162
3.3	MUESTRA..	162
3.4	ESTADÍSTICA, MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.	163
3.4.1.	ESTADÍSTICO DE LA INVESTIGACIÓN.	163
3.4.2.	MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN.	164
3.4.3.	TÉCNICAS DE LA INVESTIGACIÓN.	165
3.4.4.	INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.	165
3.4.5.	VALIDACIÓN DEL TEST TEÓRICO Y TÉCNICO.	165
3.5	METODOLOGÍAS Y PROCEDIMIENTOS.	166

## **CAPITULO IV**

4.0	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.	171
4.1	ORGANIZACIÓN, CLASIFICACIÓN DE DATOS.	171
4.2	RESPUESTAS DEL PRE-TEST Y POS-TEST TEÓRICO DE CONOCIMIENTO BÁSICO DE FUNDAMENTOS TÉCNICOS Y REGLAMENTO DE FÚTBOL.	172
4.3	RESULTADOS DEL PRE-TEST Y POS-TEST TÉCNICO DE FÚTBOL.	210
4.4	ANÁLISIS GLOBAL DE LOS RESULTADOS.	216
4.5	VALIDACIÓN DE HIPÓTESIS.	219

## **CAPITULO V**

5.0	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	228
5.1	CONCLUSIONES.	228
5.2	RECOMENDACIONES.	230

## **CAPÍTULO VI. PROPUESTA**

6.1.	PROPUESTA.	231
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	241
	ANEXOS.	251
	ÍNDICE DE ANEXOS.	252
	ANEXOS 1 MATRIZ DE CONGRUENCIA	253
	ANEXOS 2 SISTEMA DE VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN DE HIPÓTESIS.	254
	ANEXOS 3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.	257
	ANEXOS 4 MAPA DE LUGAR DONDE SE REALIZÓ LA INVESTIGACIÓN.	272
	ANEXOS 5 SESIONES DE ENTRENAMIENTO.	273
	ANEXOS 6 DATOS DE PROCESO DE PEARSON.	287
	ANEXOS 7 FOTOGRAFÍAS.	290

## INTRODUCCIÓN

En la siguiente investigación se ha dado a conocer diversos factores que determinan y condicionan los fundamentos técnicos del fútbol base de muchos niños que requieren de estas para aprender a jugar fútbol específicamente en la técnica-cognitivo y que sea para la vida.

Se ha tratado de impartir un programa de juegos recreativos para mejorar la enseñanza y aprendizaje de fundamentos técnicos y el desarrollo del aprendizaje cognitivo, en los niños por medio de ejercicios específicos, juegos y juegos pre-deportivos además test previamente estipulados con datos iniciales con pre-test y datos finales con un post-test con el objetivo de identificar el estado actual del estudiante y un después de aplicado el programa.

Tomar en cuenta instrumentos como la encuesta teórica de conocimiento de básico fundamentos técnicos y reglamento de fútbol, a los estudiantes del Centro Escolar para conocer su estado de conocimiento de fútbol.

Se inició con el planteamiento del problema en el cual se expone una breve descripción de todos los parámetros de dicha investigación tales como los objetivos que son el porqué de nuestro trabajo, el enunciado es donde identificamos el problema, los supuestos, alcances y delimitaciones y los indicadores.

En el capítulo II se fundamenta la parte teórica de nuestra investigación detallando cada capacidad que se trabajó en el programa de juegos recreativos y juegos pre deportivos específicos de fútbol o adaptados al fútbol, respaldándole con información de diferentes autores que han aportado al estudio de la enseñanza de fundamentos técnicos de fútbol inicial e investigaciones de neurociencia educativa en educación física y el deporte, en estudiantes y atletas en diferentes fases del deporte.

La investigación fue a nivel cuasi-experimental como se menciona en el capítulo III la cual es metodología de la investigación, en ella se especifica el método utilizado, las técnicas, los instrumentos, la muestra y la población que se utilizaron para poder obtener datos reales y así evaluar datos iniciales con un pre-test y datos finales con un post-test mediante parámetros estipulados en dicha metodología.

La mejora de los fundamentos técnicos-cognitivos de fútbol es un proceso importante en la vida de los estudiantes, cuando inician el aprendizaje de este deporte y ya que su desarrollo es de vital importancia para el conocimiento de su cuerpo y lo podemos comprobar en la interpretación de resultados del programa de juegos recreativos que esta analizado en el capítulo IV, donde se encuentra la clasificación de los datos, el cuadro de resultados de aplicación de los test físicos, las gráficas del instrumento (test teórico) y la valoración global de resultados.

Habiendo estudiado y comprobado la ejecución de la investigación llegamos a las conclusiones y recomendaciones que se encuentran en el capítulo V que en este se detallan lo positivo y negativo del programa piloto de juegos recreativos y juegos lúdicos pre-deportivos para mejor el aprendizaje técnico y cognitivo de fútbol base.



# **CAPITULO I**

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

En El Salvador, así como en la gran mayoría de países la Educación Física se incluye como asignatura obligatoria en los currículos y el objetivo principal de la Educación Física consiste en promover el desarrollo físico, personal y social de los niños. Con frecuencia se pone énfasis también en el fomento de un estilo de vida saludable. Además es donde el aprendizaje y la enseñanza de fundamentos técnicos del deporte en general, y sirve como motivación.

En la actualidad no se cuenta con una cultura deportiva, ya que las instituciones encargadas no apoyan como deberían a los profesores especializados y lo más evidente es que la Cultura Física (Educación física), en este país, está siendo impartida por personas sin ningún tipo de preparación académica, los maestros de aula son los erróneamente encargados de brindar la educación física a su manera, ya que no poseen los conocimientos básicos sobre cómo llevar a cabo o desarrollar una clase de Educación Física.

Se les da más prioridad a los profesores de aula, porque directores de las escuelas consideran que los estudiantes tienen que estar aptos para desenvolverse en un mundo competitivo, por lo que resta importancia a la Educación Física. Y se puede observar en los proyectos de nación enfocados a la educación en escuelas públicas, por ejemplo el “Paquete Escolar” impulsado por el gobierno del por el presidente Salvador Saches Ceren (FMLN) en su periodo no incluye zapatos tenis, ni uniforme de educación física que se puede analizar que no es importante la clase de Cultura física; porque la clase es parte del currículo nacional, a eso le sumamos que no es obligatoria, cuando debe ser igual que las demás asignaturas.

Entonces se muestra un déficit en la educación física y no se cumplen los objetivos del currículo anual escolar. Es notable la problemática de la ausencia de personal altamente capacitado en el área para brindarle una pronta solución al carecimiento de una verdadera clase de Educación Física en el Centro de estudio referido en esta investigación y a nivel nacional.

Este problema incluye básicamente a la gran mayoría de Centros Educativos de El Salvador, acompañado de distintas situaciones que limitan un desarrollo pleno y merecido de los alumnos que conforman cada centro de estudio.

Esta investigación de proceso de grado se trata de abordar los procesos del entrenamiento desde una perspectiva de enseñanza que efectúan los entrenadores/educadores para que los jugadores (niños y jóvenes) adquieran aprendizajes significativos mediante la práctica del fútbol que se desarrolla en un determinado contexto sociocultural.

Para tal fin sería deseable una preparación y formación previa de los maestros de Educación Física mediante la cual hayan adquirido unos conocimientos, y actitudes necesarias para intervenir en los contextos de enseñanza y aprendizaje de los niños. Además no se exige una planificación y organización rigurosa, objetiva de la clase de Cultura física y solo es una hora a la semana, cuando se conoce por diversas investigaciones que se debe tener mínimos tres estímulos de sesiones de clases, que dure una hora y tres veces a la semana para lograr resultados.

Se organizan eventos deportivos de competencia o juegos estudiantiles (intramuros) si enseñanza y aprendizaje por los estudiantes en preparación técnica, física, táctica-estrategia, teórica y psicológica en deportes específicos que por tradición se practican en la escuela; pero si se les exige excelentes resultados, que practiquen deporte, participen en las actividades deportivas sin saber jugar y conocer el reglamento, que conozcan de juego limpio, reglamentos, prácticas de valores morales y principios, más excelente educación y madurez deportiva, beneficios ejercicios de lubricaciones de articulaciones, activación muscular y ejercicios de flexibilidad, beneficio del ejercicio físico y práctica deportiva en la salud y otros temas relacionados a la Cultura Física, Deportes y Recreación con la calidad de vida. La pregunta es ¿Se le enseña al estudiante y que tipo de profesional está a cargo de esta asignatura? Y así pueden surgir más preguntas y dudas a esta problemática.

Ya que debido a la inexperiencia de los encargados es común observar los problemas físicos que envuelven a los niños debido a una mala enseñanza obtenida, por cual su aprendizaje también se vuelve mínimo. Entonces se deberá adecuar propuestas pedagógicas a sus posibilidades, pero no está demás recalcar o hacer conciencia que ante todo se obtendrá una mejor salud como ya antes se mencionó en este apartado.

Debe interpretarse esto como una tendencia a ser considerada ya que, la importancia del tema está de alguna manera relacionada con la responsabilidad profesional del docente y la preocupación por los que aún deben empaparse del conocimiento necesario para así brindar la mejor enseñanza física- deportiva a sus alumnos, partiendo de los conocimientos básicos del fútbol. Para una cultura de una población salvadoreña que sea más activa en actividad física, ejercicio físico y saludable.

El desarrollo del aprendizaje cognitivo de los estudiantes se desarrollara a través de juegos lúdicos pre-deportivos que permitan el involucramiento de todos en las distintas actividades, propuestas a realizar y de esta manera disminuir la gran problemática de hacer poca o casi nada de actividad Física. Lo cognitivo se refiere a inteligencia adquirida en este caso al área deportiva específicamente el fútbol base o inicial, que luego se tras forme en aprendizaje significativo.

Las concepciones y tradiciones han predominado en el fútbol y han marcado unas pautas de entrenamiento que no se acercan a la realidad del juego y las condiciones que influyen en él, por ello, se establece un aprendizaje más próximo al desarrollo global del juego, comprensivo y significativo. Esto lleva a posicionarse en un entrenamiento del fútbol desde una concepción integral más cognitiva y socio-afectiva a partir de las situaciones de que involucran al maestro de Educación Física con el alumno; donde el docente, entrenador y profesional encargando y responsable no planifica, desconoce o sabe que se debe realizar como mínimo tres sesiones de entrenamiento tres veces a la semana con duración de dos horas o como mínimo de una hora.

Por lo tanto debe ser necesario acudir a la búsqueda de alternativas que ayuden a mejorar este tipo de necesidades que de alguna manera impiden un desarrollo pleno y total a nivel cognitivo en los niños empezando desde su aprendizaje. Además; es habitual en el Centro Escolar que los alumnos no reciban una clase optima y adecuada de Educación física por la escasas de espacios ya que dicha institución no cuenta con los espacios necesarios para llevar a cabo una clase de manera eficaz, volviéndose así un problema más para los estudiantes al momento de realizar los distintos juegos lúdicos pre-deportivos de fútbol; por lo tanto debe buscarse de manera inmediata una solución a todos los problemas que involucran a los niños en cuanto al derecho de recibir su clase de Educación Física de una manera digna.

Otros de los problemas que se pueden evidenciar en el Centro Escolar Florencia Rivas, es el poco material deportivo con el que cuenta para desarrollar una clase de Educación Física, lo que afecta el aprendizaje óptimo de los niños. Los recursos disponibles materiales, espaciales y temporales en el Centro Escolar son limitados, por tal razón no facilita el proceso de la clase de Educación Física ya que es casi imposible realizarlas a gran escala como es pretendido. La Educación Física, no solo se relaciona con el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, sino que también con el desarrollo afectivo, social, cognitivo, moral y espiritual, contribuyendo al desarrollo integral de los niños, por lo tanto si no se cuenta con el suficiente material deportivo, la enseñanza-aprendizaje se verá en dificultades notables.

La educación nacional, la experiencia acumulada por la región en los últimos decenios, así como la frustración creciente ante la crisis educativa y la lentitud de los procesos de reforma, está generalizando la convicción de que el modelo tradicional de gestión educativa es mas parte del problema que instrumento de la solución del mismo. Hasta la fecha, la mayor parte de la gestión ha estado en manos del Estado, quien la ha ejercido en forma predominante centralista, burocrática y politizada. En el modelo dominante, los Ministerios de Educación deciden la construcción e insumos de las escuelas, así como la contratación y la política de personal, la dotación de libros, los planes académicos, las evaluaciones y un sinnúmero de aspectos sustantivos y administrativos.

Las personas que administran localmente las escuelas y, en particular los padres de familia, rara vez son tomados en cuenta; los ministerios son instituciones grandes y sobrecargadas de funciones, manejan presupuestos relativamente altos y fácilmente son la empresa con el mayor número de empleados del país. Sin embargo, no son manejados con los criterios de rendimiento ni con el personal, altamente calificado y bien remunerado, con que se administraría una corporación privada de proporciones similares.

La educación es un proceso de formación de todo ser humano; lo que contribuye a la formación integral de la persona mediante el despliegue de sus potencialidades. Para ello, el ministerio de educación ha establecido la ley general de educación. En el área deportiva, se entenderá como Deporte aquel que es practicado por la población, en las comunidades urbanas o rurales de todo el país, sin distinción o discriminación alguna; uniendo esfuerzos, voluntades e iniciativas para el bienestar común local.

El origen del deporte moderno en El Salvador fue de acceso exclusivo de la elite de la capital ubicada en la región central del país y de Santa Ana, la principal urbe del occidente cafetalero. La dominación de la zona cafetalera en el deporte se explica porque en esta área estaban el capital, las mejores vías de comunicación y cierta infraestructura que posibilitó la ejecución de esta actividad.

La elite cafetalera practicó las diferentes disciplinas deportivas que surgieron en el país junto a algunos integrantes de las principales colonias foráneas, tales como la francesa, la inglesa, la española y la estadounidense.

Es de destacar que en sus inicios en el país el deporte moderno estuvo dominado por disciplinas individuales, hecho que hizo que los sectores que comenzaron a ejercitarse en ellos, consideraran su práctica como un acto social, por lo que la adecuada preparación y entrenamiento estuvieron en una gran medida ausentes.

Es con el nacimiento de los deportes colectivos como el béisbol y el fútbol, que los sectores trabajadores urbanos entraron a la arena deportiva. Sin embargo, lo embrionario y pobre de sus organizaciones, el exiguo apoyo de los líderes comunales tanto seculares como religiosos y la poca disponibilidad de campos adecuados para las prácticas hicieron que sus asociaciones deportivas tuvieran en general una vida efímera.

El INDES por medio del Departamento Deporte , con el propósito de impactar en la sociedad para contribuir a minimizar los hechos negativos que produce la vida cotidiana en el ámbito comunitario, procurando cambios positivos y duraderos, en el hogar y en el entorno para mejorar la vida personal, ambiental y comunitaria; promueve el reconocimiento de la práctica de deportes y actividades físicas en masa, como un derecho humano fundamental, en el contexto de la estrategia global de la Democratización del Deporte, bajo un enfoque de inclusión social y en respuesta a la Agenda Nacional.

EL INDES trabaja muy de cerca con las alcaldías municipales, gobernaciones, comunidades, cantones, colonias y otros sectores en riesgo, los cuales antes estaban deportivamente desatendidos y ha comenzado a conformar y regular los Comités Deportivos Municipales, para fortalecer los canales de comunicación y orientar los esfuerzos hacia objetivos comunes.

Con la poca experiencia con diferentes deportes y como docentes de educación física, nos encontramos con que a las edades de 10 y 12 años que tendrían que ser etapas de su inicio al desarrollo físico y deportivo demuestran mucha deficiencia en los aspectos físicos que tendrían que haber sido adquiridos, desarrollados y dominados a edades tempranas , mostrando un enorme déficit en la capacidad de dominio de la técnica y conocimientos de futbol que nos conllevan a la lograr un aprendizaje significativo y de dominio de la técnica en el futbol base, que es de suma importancia para un buen desarrollo.

La investigación se enfoca en la elaboración de un programa de juegos lúdicos pre-deportivos de fútbol para desarrollar el aprendizaje cognitivo en los niños de segundo ciclo del centro escolar “Florencia Rivas”, ubicado en el municipio de San Rafael cedros, departamento de Cuscatlán.

### **1.1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN**

Impacto programa de juegos lúdicos pre-deportivos de fútbol base para desarrollar el aprendizaje cognitivo en los niños de segundo ciclo del Centro Escolar “Florencia Rivas”, ubicado en el municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán, durante el año lectivo 2016.

### **1.2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA**

¿De qué manera impacta un programa de juegos lúdicos pre-deportivos de futbol base para mejorar el aprendizaje cognitivo en niños de segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas, ubicado en el Municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán, en el año lectivo 2016?

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

El estudio de esta investigación trata de plasmar una orientación sustentada en la necesidad que involucra de forma importante a la Educación Física con la niñez a través del fútbol, considerando así una diversidad de juegos lúdicos pre-deportivos con los que se pretende conseguir una mejora en el proceso cognitivo-técnico, de los niños ya que la de formación de todo ser humano se encuentra estrechamente ligada con la socialización y la educación, en este caso haciendo referencia muy puntual a la Educación Física (Cultura física), de tal manera que se contribuye al desarrollo cognitivo-técnico del fútbol en aprendizaje significativo de los niños de esta manera.

La importancia de la investigación se sustenta en una propuesta inmediata o herramienta útil para la persona responsable de impartir esta asignatura y trate el problema de la falta de actividad física en cuanto a la práctica del fútbol y aspecto cognitivo-técnico de los niños del Centro Escolar. Es evidente que las horas clase son mínimas lo cual dificulta el nivel de aprendizaje de los niños de segundo ciclo; entonces es de total relevancia considerar una relación entre enseñanza-aprendizaje para generar una influencia positiva en los niños. Partiendo de la ejecución óptima de la clase de Educación Física y realizándola de manera divertida a través del programa de juegos lúdicos pre - deportivos, de tal manera que parezcan atractivos para despertar el interés de los niños en cuanto a la práctica del fútbol.

El beneficio que aportará esta investigación es mejorar la metodología en cuanto a la práctica del fútbol relacionado con la estructura de un programa de juegos lúdicos pre-deportivos de fútbol en donde se enmarca la orientación y animación del maestro de Educación física para fortalecer las deficiencias físicas existentes en los niños. Entonces; con esta investigación se pretende alcanzar un mejor desarrollo físico y cognitivo en los niños haciendo uso del material e instalaciones deportivas con las que cuenta el Centro Escolar, pero entre las cosas importantes a conseguir está impartir una clase más completa, y de esta manera contribuir al mejoramiento físico de los niños, partiendo del fútbol.

## **1.4. ALCANCES Y DELIMITACIONES**

### **1.4.1. ALCANCES**

La investigación es una herramienta que se puede utilizar para el desarrollo del aprendizaje cognitivo, físico, técnico, teórico, táctico y emocional en niños que cursan segundo ciclo de educación básica; que les gusta jugar fútbol.

Esta investigación puede ser un referente para profesores de educación física, deportes y recreación y/o profesores de otras especialidades encargados del área de deportes y educación física en centros escolares rurales y/o urbanos, para la aplicación de este programa de fútbol para mejorar el aprendizaje cognitivo y técnico de este deporte, de los niños, del Centro Escolar Florencia Rivas y tomando en cuenta los indicadores específicos aplicables.

Además puede ser utilizada en instituciones públicas y privadas de todo el país, que se encargan de la educación de nuestra población y que es posible desarrollarse durante un año lectivo pero puede también ser parte de academias de fútbol especializadas en formar atletas de alto rendimiento deportivo y personas profesionales en el fútbol, para tener más variabilidad en sus entrenamientos y que se recreen sus estudiantes.

### **1.4.2. DELIMITACIONES**

#### **1.4.2.1 Temporal**

La investigación se realizó desde mayo del 2015 a junio del 2017; En este determinado tiempo se aplicará un programa de juego pre deportivo de fútbol para desarrollar el aspecto cognitivo-técnico específicamente en el fútbol base.

Con los resultados que se obtengan se analizarán en base a evaluaciones teóricas y técnicas, el tiempo que dura el programa con sus sesiones de clase o entrenamientos y está basado en la realidad del Centro Escolar “Florencia Rivas” que dura una hora, y se realizará con una secuencia de tres veces a la semana por tres meses.



### **1.4.2.2 Espacial**

Se realizarán en los siguientes espacios, cancha de fútbol “Estadio Anastasio Aquino”, cancha de sintética de fútbol sala, cancha de basquetbol y aéreas verdes, del Centro Escolar Florencia Rivas, ubicado en el Municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán, este apartado se refiere al espacio físico geográfico donde se realizara la investigación.

Entre las delimitaciones espaciales se menciona que la investigación se dirige a los estudiantes de segundo ciclo del Centro Escolar y los test para determinar la prueba diagnóstica y comparativa están relacionados con la medición los fundamentos técnicos, cognitivo, tiempo y distancia; además de la prueba de evaluación teórica.

### **1.4.2.3 Social**

La población beneficiada con este estudio en donde se involucra a los estudiantes de segundo ciclo de dicha institución, los resultados que se obtengan se transmitirá a todos y todas los profesores de Educación Física, Deportes y Recreación, maestros de aula y autoridades que velan por el correcto funcionamiento de los Centros Escolares de Educación, asistentes técnicos, concejo directivo escolar, comité deportivo escolar, propiciando la reflexión sobre la atención que necesita la educación física en la sociedad salvadoreña.

Además la necesidad de falta de realizar ejercicio físico y aprendizaje de fútbol por alumnos y alumnas del Centro Escolar, que les despertara el interés de participar en investigaciones y en el desarrollo del programa o actividades educativas similares.

La población beneficiada se le permitirá usar en base a sus posibilidades económicas vestuario no adecuado, calzado no adecuado para el deporte como uniforme diario, calzado formal, calzado deportivo, calzoneta, uniforme de Educación Física, camisetas de cualquier color y diseño esto no impedirá su participación aunque estamos consiente que el vestuario no adecuado para practicar deporte incide en el rendimiento en enseñanza y aprendizaje, pero la investigación de adaptado a la realidad social de los participantes.

## **1.5. OBJETIVOS**

### **1.5.1. Objetivo general**

- Aplicar un programa de juegos lúdicos pre-deportivos de futbol para la mejora de los fundamentos técnicos y su impacto para desarrollar el aprendizaje cognitivo en los niños segundo ciclo del Centro Escolar “Florencia Rivas”, ubicado en el Municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

- Desarrollar un programa de juegos lúdicos pre-deportivos de futbol, para mejorar de forma significativa la técnica y el aprendizaje cognitivo en los niños de segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas.
- Evaluar por medio de test físico técnico, el aprendizaje cognitivo de fundamentos técnicos de futbol de los niños que cursan segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas.
- Proponer un programa de juegos lúdicos pre-deportivos de fútbol para desarrollar la técnica y el aprendizaje cognitivo en los niños de segundo ciclo del centro escolar “Florencia Rivas”.

## **1.6. HIPÓTESIS**

### **HIPÓTESIS GENERAL:**

- La aplicación de un programa de juegos lúdicos pre-deportivos de futbol base impacta de forma significativa en los fundamentos técnicos de futbol y el aprendizaje cognitivo en los niños del segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas, ubicado en el Municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán.

#### **1.6.2 Hipótesis 1:**

- La sistematización de ejercicios y juegos lúdicos, pre-deportivos de futbol base contribuirá de manera notable a mejorar el aprendizaje y dominio de la técnica de los niños del segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas, ubicado en el Municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán.

#### **1.6.3 Hipótesis 2:**

- Los niños de segundo ciclo que participen en el programa de juegos lúdicos, pre-deportivos de futbol, logran tener un mejor nivel técnico y cognitivo cuando finalice el programa.

## **1.7. INDICADORES DE LA INVESTIGACIÓN**

Los indicadores presentados a continuación, nos ayudan a efectuar una observación sobre la factibilidad de la aplicación de la investigación que sea objetiva, aplicable a la realidad y científica, en el impacto del programa de juegos lúdicos pre-deportivos de fútbol para desarrollar el aprendizaje cognitivo en futbol base de los niños de segundo ciclo del centro escolar “Florencia Rivas”, ubicado en el municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán desde ámbitos deferentes.

Para verificar su resultado y eficiencia del programa a desarrollar, y que nos permitirá recomendar medidas tendientes y corregidas mediante una propuesta objetiva, racional y científica fundamentada en la realidad.

- Recepción- control del balón con borde interno del pie.
- Cabeceo frontal con salto.
- Pase con borde interno del pie.
- Tiro con borde superior del pie (empeine).
- Conducción.
- Regate.
- Tiempo de aplicación del programa.
- Tiempo en realizar los ejercicios.
- Edad.
- Frecuencia de entreno.
- Tiempo en terminar el test teórico y técnico.
- Distancia.
- Conocimiento de conceptos de fundamentos técnicos y reglamento de fútbol.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Para el desarrollo de la investigación se consultaron diferentes fuentes bibliográficas en la biblioteca de la Universidad de El Salvador, Universidad Pedagógica, Universidad Evangélica y en el Instituto Nacional de Deportes de El Salvador, COES, y concluyo en que no hay estudios ni investigaciones al respecto, en lo internacional, nacional y regional, relacionado con esta investigación, solamente bibliografía metodológicamente insuficiente para aplicar en la investigación.

##### **2.1.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA**

La educación física se desarrolla paralelamente con la historia del hombre, ya que las actividades físicas aparecieron en el mundo de los primeros hombres y han seguido así en las diversas culturas. En China, 3,000 A de C, los monjes practicaban un juego llamado Cong Fu o arte del hombre y los soldados un tipo de esgrima con sable.<sup>1</sup>

Los Egipcios 1,315 A de C sobresalieron en la natación incluida en la educación de los nobles, contemplándose en la actualidad murales que representan la gimnasia, baile, lucha y atletismo. Para los griegos la Educación era a su vez, física, intelectual y moral, para poder conseguir belleza, fuerza, sabiduría, además existía una clase de ejercicios aplicados a ambos sexos, originándose de esta manera la educación física femenina.

Es así que en estas culturas muy antiguas, aparecen vestigios de costumbres de conductas deportivas de conducta grupal e institucional.

En la edad media surge la palabra deporte siendo los griegos el pueblo con más prácticas deportivas de la historia ya que se conformó una de las instituciones deportivas más desarrolladas con rango supra local siendo estos juegos: El deporte tuvo su grandeza en muchas culturas como los persas con sus juegos de polo; los tibetanos con sus competencias hípicas, los chinos con juegos de fuerza, los japoneses con luchas cuerpo a cuerpo (sumo), estos otros deportes

---

<sup>1</sup><http://www.elvalordelaeducacionfisica.com>

conocidos a través de la historia son corroborados por los estudios etnológicos de cultura elementales y primitivos vigentes a la fecha en diversos continentes como las costumbres deportivas que incluyen las disputas de una bola, la lucha, la carrera.

<sup>2</sup>Estos juegos y competencias tienen frecuentemente carácter de reto mágico- religioso vinculado generalmente a la euforia siendo como institución social consecuencia del desarrollo de cada cultura por alcanzar cierto nivel de evolución, aprendiendo cada sociedad a hacer deporte condicionado y variado según clima de belicosidad, miseria o abundancia.

La educación física alcanza sus metas formativas valiéndose de medios o formas de trabajo determinadas. Algunas de ellas son el deporte educativo, el juego motor, la iniciación deportiva, etc.

Juego motor desde un enfoque antropológico cultural el juego es entendido como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. Las actividades de la Educación física la desarrollaban los profesores de manera voluntaria; estas actividades fueron incrementando y en el año 1912 se nombraron los primeros profesores de la Educación Física luego en 1929 el Estado nombra el primer director general de la Educación Física y Deportes, aun no estaba complementada la información de docentes para laborar en dicha área.

### **La educación física en el renacimiento**

<sup>3</sup> En el renacimiento la educación física era de suma importancia para una apropiada salud, prepararse físicamente en caso de surgir una guerra y como un medio para desarrollar efectivamente el cuerpo humano. La educación del cuerpo se enfoca hacia el mantenimiento de la salud (mucho aire, ejercicio, dormir y un régimen sencillo).

Se sitúa el cuerpo junto a otros valores humanos, siendo objeto de atención no sólo de los educadores sino también de los artistas, pintores y escultores ante todo; dándole atención al disfrute del presente y al desarrollo del cuerpo.

---

<sup>2</sup> <http://www.elvalordelaeducacionfisica.com/>

<sup>3</sup> Libro de Lorena Castro "La Educación Física en el Renacimiento".

Se popularizó la idea que el cuerpo y el alma eran inseparables, indivisibles y que uno era necesario para el funcionamiento óptimo del otro; Se creía que el aprendizaje se podía fomentar a través de una buena salud. Se postulaba que una persona necesitaba descanso e involucrarse en actividades recreativas para poder recuperarse de las actividades del trabajo y el estudio.

Parece claro, por lo señalado hasta este momento, que el fútbol base hace referencia a las etapas de iniciación y perfeccionamiento deportivo de los niños y jóvenes y que en ellas sea de poner énfasis en aspectos que vayan más allá del entrenamiento del fútbol.

### **2.1.2. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EL SALVADOR**

En El Salvador, las actividades físico- deportivas y recreativas se han practicado desde antes de la colonización de los españoles se desconoce con exactitud cuál era la finalidad de estas prácticas en esa época.

En muchos centros ceremoniales de los indígenas se han encontrado espacios específicos para juegos, en los años 30 del siglo xx existió un organismo que se llamó consejo de cultura física y su función era velar por el desarrollo de la educación física.

Sin embargo, en 1939 la Dirección General de Educación Física se crea como dependencia del Ministerio Instrucción Pública. De tal manera que en 1940, se aprueba la ley de Educación Física. Y en 1956, se incorporan las clases de Educación Física como asignatura en el sistema educativo.

ESASÍ como en 1969, se funda la escuela superior de Educación Física, y en 1972, por decreto n° 472, se declaró al comité nacional olímpico y se funda la sub secretaria de cultura, y deportes dirigidos a la juventud a fin de desarrollar programas deportivos dirigidos a la niñez.

### 2.1.3. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL JUEGO

<sup>4</sup>Si buscamos en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

Si nos retomamos a las tribus más primitivas, nos encontramos que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

En Grecia tenemos el ejemplo ineludible de los juegos griegos que son sin duda los Juegos Olímpicos. Estos festivales olímpicos se celebraban cada 4 años, era la más importante celebración religiosa, y ofrecía a los griegos desunidos la oportunidad de afirmar su identidad nacional. No se sabe exactamente cuándo se celebraron por primera vez, se sabe que venían celebrándose periódicamente antes del 776 A.C, fecha oficial de su comienzo.

En la Edad Media el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado.

En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla. En la segunda mitad del siglo XIX.

---

<sup>4</sup> Revista "Vinculando", *Historia y evolución del Juego*.



<sup>5</sup>En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Sternberg también aporta a la teoría piagetiana.

Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir Berger y Thompson. Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

### **Conceptualizaciones del juego más conocidas**

Huizinga: El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de –ser de otro modo– que en la vida corriente.

Gutton,: Es una forma privilegiada de expresión infantil. Además Cagigal, J.M : Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

### **Primeros juguetes**

La primera vez que se fabricaron juguetes de forma industrial fue en Nuremberg, Alemania, en 1850. Desde allí se distribuían los juguetes hechos por los artesanos a toda Europa. Hoy en día, la fabricación de juguetes es una industria importante en la mayoría de los países. Cada año salen a la venta juguetes nuevos, pero hay algunos que tienen siempre mucha aceptación: muñecas, pelotas, bloques, pinturas. El juego de pelota fue el deporte prehispánico más importante en Mesoamérica. Una de las últimas canchas del juego de pelota descubiertas en Chiapas, fue construida entre 1400 y 1250 a.C.; casi cinco siglos antes de las canchas que se conocían en Guatemala.

---

<sup>5</sup><http://animacionsociocultural.yolasite.com>.

El propio Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños: “hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura”. Las primeras escuelas elementales romanas recibieron el nombre de ludíjuegos y el encargado de dirigir las recibía el nombre de ludímagíster.

El primero de los doce libros de la obra de Quintiliano, trata tres problemas pedagógicos: el atractivo de la enseñanza, el de su universalidad y el de las inclinaciones y aptitudes. Señala que, para que el niño no odie el estudio, la enseñanza ha de ser al principio como cosa de juego. Estima como señales de talento, la memoria, que tiene dos oficios: aprender con facilidad y retener fielmente lo que aprendió, y la habilidad para imitar, por ser señal de docilidad. La escuela alegre de Victoriano de Feltre (siglo XV) realizó las mejores ideas de Quintiliano, y las mejoró en la parte que se refiere a la educación física y al juego.

Luis Vives (siglo XVI), influido por Quintiliano, admite la importancia del juego en la educación y propone diversos expedientes sustitutos del juego para aquellos momentos en que el niño no tenga ganas de jugar, tales como las conferencias de carácter ligero, las fábulas, las historietas, los chistes, los acertijos, etc.; además, advierte que la fatiga y la desidia se alivian con descansos periódicos, con ejercicios lúdicos y estímulos para la voluntad.

A finales del siglo XIX aparece un movimiento progresista de educación que rechazaba la escuela tradicional y cuyo impulsor fue J. Dewey en 1859 y 1902. Concebía la educación como un proceso activo, de experimentación, de exploración, etc. Los alumnos orientados por el profesor indagan en la realidad inmediata para lograr los objetivos educativos.

## **Origen de algunos de los juegos y juguetes más antiguos de la humanidad**

**Yo-Yo:** Parece ser que los chinos fueron los primeros en hacer subir y bajar un trozo de madera surcado a través de un hilo. También los antiguos griegos jugaban al Yo-Yo, pues se lo encontró dibujado en piezas de cerámica griegas.

**Pelota de goma:** Los aborígenes de América fueron los inventores de los juegos con pelota, ya que había abundancia de goma precisa su confección.

**Rayuela:** Una de las rayuelas más antiguas que se conocen fue encontrada en los suelos del foro romano. Los romanos enseñaban este juego a las personas de las tierras que iban conquistando. Desde entonces, miles de chicos andan saltando de la tierra al cielo.

**El solitario** (juego en el que hay que ir comiendo las fichas hasta que solamente queda la del medio del tablero) fue inventado en Francia hace doscientos años por un prisionero en la Bastilla francesa para no aburrirse en la soledad de su celda.

**El juego de los bolos** se atribuye a los egipcios basándose en el hallazgo de nueve vasos de alabastro, cuatro bolas y tres cubos de mármol en una tumba de Nágara hace unos 5.000 años. Otros sitúan su origen en Grecia, cuna de diversas prácticas relacionadas con el lanzamiento de proyectiles y con juegos de bolas mencionados en la Odisea.

La idea más admitida apuesta por un origen germano, allí existía un juego llamado Kegel, muy practicado en los monasterios alemanes del siglo IV, como parte de un ritual religioso. Kegel se llamaba a un palo que usaban los campesinos para defenderse o realizar ejercicio.

<sup>6</sup>Los monjes del territorio identificaron el Kegel con el mal, e idearon un juego por el que debían derribar el Kegel apoyado sobre la pared, usando una bola de piedra. El que conseguía derribarlo habría vencido el mal, el que erraba seguiría en pecado hasta poder conseguirlo.

Con el tiempo, posiblemente los propios monjes pasasen su ociosidad practicándolo y modificasen paulatinamente el juego aumentando el número de palos y lanzando bolas de madera. La introducción de este juego en la península ibérica estaría a merced de los peregrinos de Santiago de Compostela.

---

<sup>6</sup><http://cursomonitordejuegos.jimdo.com/origenes-historicos-del-juego/>.

El juego ha sido una técnica de aprendizaje habitual a través de los tiempos y ha servido para fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad, desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo, a la vez que estimula la acción, reflexión y la expresión.

No obstante, los juegos de los niños han sido rediseñados por los avances tecnológicos en la construcción de juguetes y por los cambios sociales y urbanísticos que han experimentado los pueblos y ciudades.

Es extraño ver a los niños jugar en calles y plazas a la peonza, al corro, al escondite o al aro. La televisión, el peligro del tráfico rodado o las tareas extraescolares en demasía impiden que los niños puedan jugar en plena calle como lo hacían sus padres y o sus abuelos.

#### **2.1.4. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL JUEGO EN EL SALVADOR**

<sup>7</sup>Los juegos tradicionales de El Salvador son actividades que los pequeños de este país han realizado a lo largo de muchas generaciones. Si bien es cierto la tecnología ofrece nuevas posibilidades hoy en día, estos juegos nunca pasarán de moda debido a que no tienen ningún costo y benefician a los niños porque ejercitan la parte física y mental, muy importante para su desarrollo.

En algunos juegos se necesita correr, bailar, fuerza, saltar, poner a prueba la imaginación y hasta cantar; son actividades divertidas que los pequeños pueden realizar en casa, en la escuela o con sus amigos.

Mica existen muchos nombres agregados para este juego como por ejemplo “mica pelota”, “mica fruta” y consiste en que un niño es el que debe perseguir y tocar a los demás para pasarles la mica, al que lo toque ese será el nuevo que andará la mica y deberá perseguir a los demás.

Futbolito se hacen dos equipos de niños, de igual número, se usa una pelota o balón y se colocan dos piedras como portería. Puede jugarse en cualquier lugar donde haya mucho espacio. Gana el equipo que logre anotar el mayor número de goles.

---

<sup>7</sup> <http://www.elsalvadormipais.com/juegos-tradicionales-de-el-salvador>.

Chancha Balancha los niños hacen una fila y hay uno que se coloca enfrente y debe cantar: “Chancha balancha hojita de laurel, me a dicho una señora que cien hijos tenés” El resto de niños de la fila responden: “Aunque los tenga pero ni uno te daré, aunque las tenga pero ni uno te daré”...Y luego el que estaba en frente debe perseguir a los niños para atraparlos.

La silla vacía se colocan varias silla en rueda y se les pone música a los niños, si hay 5 participantes se colocan 4 sillas. Los niños giran alrededor de las sillas y cuando se corte la música deben sentarse, el niño que no se sienta pierde y sale del juego. Así hasta que solo quede uno sentado, ese es el ganador.

A la víbora de la mar Los niños hacen una fila y luego cantan una letra de la canción puede variar, pero casi siempre dice de la siguiente manera: “A la víbora, víbora de la mar por aquí pueden pasar los de adelante corren más y lo de atrás se quedarán, tras, tras, tras. Campanita de oro déjame pasar con todos mis hijos menos los de atrás, tras, tras, tras. Será sandía, será melón, será tu tata que está pelón”.

Piscucha Los niños deben hacer una piscucha o cometa ya sea de papel o bolsa y luego con hilo o cordel deben elevarla en un lugar donde haga mucho viento.

Chibola este juego es practicado en varios lugares, y aunque existen muchas variantes, la esencia es casi siempre la misma: Titar una o varias chibolas o canicas para intentar aproximarse a otras o a agujeros objetivo. Cuando se le pegan a otras chibolas a la distancia de una mano se suelen tomar o ganar las chibolas del otro jugador o de los jugadores contrarios.

Arranca cebolla los niños deben colocarse sujetos de algo, un árbol por ejemplo, y los demás deben tratar de soltarlos o arrancarlos de ahí.

Escondelero jugar escondelero o a las escondidas es emocionante, divertido y ayuda a que el niño se ejercite. La frase que identifica a este juego es: “1, 2, 3 para mí y todos mis amigos”. Un niño debe contar hasta 10 por ejemplo, al llegar a ese número debe buscar a los demás y cuando los encuentre a todos, entonces otro debe buscar.

Haz lo que veas y no lo que oigas una persona mayor debe señalar partes de su cuerpo (cabeza, hombros, extremidades, rodillas, etc) y los niños deben también hacer lo mismo, sin embargo hay un momento en que el adulto hace algo imprevisto y por ejemplo dice cabeza, pero se toca las rodillas, los deben señalar la parte que el adulto se ha tocado y no la que ha dicho, los niños que se equivoquen pierden y salen del juego.

Trompo consiste en bailar un trompo, generalmente elaborado de madera, mediante un cordel o cuerda con el cual es lanzado hacia el suelo, una vez esté bailando o girando el participante debe agarrarlo con la mano y que le baile en ella.

Capirucho el juego consiste en insertar el palito en el capirucho el mayor número de veces consecutivas. Un capirucho es un juguete como el que se muestra en la imagen al principio de esta entrada.

Espadas consiste en que los niños usan algunos palitos como espadas para combatir. Este juego debe ser supervisado por un adulto y tener el control de los niños para no jugar de manera brusca.

Peregrina en el suelo se dibuja una plataforma con diversas categorías. La partida comienza cuando el primer jugador tira un tejo en la primera división trazada en el suelo.

### **2.1.5. ANTECEDENTES HISTORICOS DE LA RECREACIÓN**

<sup>8</sup>Se desarrolla entorno a los Programas de Juegos Recreativos, con esto comprobamos que los programas de juegos recreativos sirven de gran forma para la formación de habilidades motrices en los niños de muchos centros escolares.

Los juegos Recreativos son esencia de la actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto tendríamos que decir como Oscar Vahos que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura.

---

<sup>8</sup> ACOSTA BAUTISTA, Luís R: La Recreación: una estrategia para el aprendizaje. Universidad Experimental Rafael María Baralt. Editorial Kinesis.

El Juego es considerado puramente una actividad recreativa cuando:

- Se efectúa libre y espontáneamente, con absoluta libertad para su elección.
- Se realiza en un clima y con una actitud alegre y entusiasta.
- Se realiza sólo por la satisfacción que produce.
- Da lugar a la satisfacción de ansias psico-espirituales.
- Da lugar a la manifestación de valores que no son los preponderantes en la estructura espiritual de la persona.
- Da lugar a la liberación de tensiones propias de la vida cotidiana.
- No espera un resultado final ni una realización acabada, sino que sólo anhela el gusto de la participación activa.

### **Programas de juegos recreativos**

<sup>9</sup>De generación en generación se ha considerado al juego como una de las herramientas más importantes de las que disponen los educadores para conseguir sus objetivos, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, y es que además, cuenta con un factor muy importante a su favor: la predisposición favorable de los niños a jugar; los juegos pueden plantearse como una mera diversión, sin más finalidad que la de pasar un buen rato. Pero, en las manos del educador, se convierten en una herramienta para el trabajo de conceptos, valores, destrezas y procedimientos, es por eso que el educador debe conocer la naturaleza del juego y sus múltiples aspectos, pues esto le permitirá elegir los juegos más adecuados para conseguir los diferentes objetivos perseguidos.

Los juegos tienen características comunes: - todos producen placer de jugar, por eso el educador debe presentar el juego de tal manera que logre predisponer a los niños a una actitud positiva de juego; - todos los juegos debe contener un marco normativo, porque ese es precisamente el elemento esencial de cualquier juego: las normas educativas; - El juego no es impositivo: por el contrario, debe ser una actividad espontánea, voluntaria y escogida con toda libertad; - el juego es acción y participación activa

---

<sup>9</sup> El niño y los programas de Juegos Recreativos (1980). Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. París: Ed. UNESCO.

Además, se requiere que los jugadores siempre estén activos; - El juego es autoexpresión: de valores, de culturas sociales, que logran determinar la personalidad de los participantes. Estas características son a la vez productoras de efectos educativos que se fundan en la influencia que el juego ejerce sobre el desarrollo psíquico y motriz del niño. En consecuencia, un juego es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos bien orientados, cumplen con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

### **2.1.6. ANTECEDENTES HISTÓRICOS EN EL FÚTBOL A NIVEL MUNDIAL**

Historia del futbol el fútbol fue jugado por primera vez en Egipto, como parte de un rito por la fertilidad, durante el Siglo III antes de Cristo. La pelota de cuero fue inventada por los chinos en el Siglo IV antes de Cristo. Los chinos rellenaban estas pelotas con cerdas.

Esto surgió, cuando uno de los cinco grandes gobernantes de China en la antigüedad, Fu-hi, apasionado inventor, apelmazó varias raíces duras hasta formar una masa esférica a la que recubrió con pedazos de cuero crudo. Acababa de inventar la pelota. Lo primero que se hizo con ella fue sencillamente jugar a pasarla de mano en mano. No la utilizaron en campeonatos.

En la Edad Media hubo muchos caballeros obsesionados por los juegos con pelota, entre ellos Ricardo Corazón de León, quien llegó a proponer al caudillo musulmán Saladino, que dirimieran sus cuestiones sobre la propiedad de Jerusalén con un partido de pelota. Los Hindúes, los persas y los egipcios adoptaron este elemento para sus juegos, utilizándolo en una especie de handball o balonmano.

Cuando llega a Grecia, es llamada esfaira (esfera). Los romanos la comienzan a denominar con el nombre de "pila" que con el tiempo se transformaría en pilotta, evolucionando el término a la denominación actual. Los griegos y los romanos practicaron el fútbol, y estos últimos los llevaron a las islas británicas. El juego se convirtió en deporte nacional inglés, y a principios del Siglo XIX dio origen al rugby.



El fútbol moderno tuvo su origen en Inglaterra en el Siglo XIX. Pero su nacimiento es muy anterior, puesto que los juegos de pelota practicados con el pie se jugaban en numerosos pueblos de la antigüedad.

El Harpastum romano es el antecedente del fútbol moderno, y se inspiró en un juego griego que utilizaba una vejiga de buey como pelota. Los romanos, en época del imperio, llevaron a Britania este juego, donde según datos legendarios se practicaba una especie de fútbol nativo.

Durante la Edad Media el fútbol fue prohibido por su carácter violento, y recién en 1848 apareció el Primer Reglamento de Cambridge, destinado a unificar las distintas reglas que se utilizaban. En 1863 se crearon nuevas reglas y el fútbol se separó definitivamente del rugby.

El 21 de mayo de 1904 se funda la FIFA (Federación Internacional del Fútbol Asociado) y por primera vez se establecen reglas mundiales.

La copa mundial el 26 de Mayo de 1928, el Congreso de la Federación Internacional de Fútbol Asociado, ubicado en Ámsterdam, decidió, organizar una competencia (la Copa Mundial) de todas las naciones afiliadas.

En 1930 se realiza el Primer Campeonato Mundial de Fútbol en Uruguay. La Selección Uruguay sale Primer Campeón Mundial de Fútbol, tras vencer a la Selección Argentina por 4 a 2.

De los puntos más resaltantes de la historia de la Copa Mundial tenemos como país que ha estado presente en todas las fases finales desde 1930, a Brasil, con un total de 15 veces. También cabe resaltar que los brasileños han ganado 49 de los 73 partidos jugados.

Entre personajes destacados esta Fontaine, Francés quien tiene el récord de más goles marcados durante una fase final, obtenido en el mundial de Suecia en 1958. Y Edson Arantes do Nascimento, Brasileño, conocido en todo el mundo como Pelé, como el jugador que ha participado y ganado en tres Copas Mundiales, 1958, 1962 y 1970.

## **2.1.7. ANTECEDENTES HISTÓRICOS EN EL FUTBOL EL SALVADOR**

### **Fútbol maya**

La civilización maya habitó una vasta región denominada Mesoamérica, en el territorio hoy comprendido por cinco estados del sureste de México que son, Campeche, Chiapas, Quintana Roo, Tabasco y Yucatán; y en América Central, en los territorios actuales de Belice, Guatemala, Honduras y El Salvador, con una historia de aproximadamente 3.000 años. Durante ese largo tiempo, en ese territorio se hablaron cientos de dialectos que generan hoy cerca de 44 lenguas mayas diferentes.

Hablar de los "antiguos mayas" es referirse a la historia de una de las culturas mesoamericanas precolombinas más importantes, pues su legado científico y astronómico es mundial. Contrariamente a una creencia muy generalizada, la civilización maya nunca "desapareció". Por lo menos, no por completo, pues sus descendientes aún viven en la región.

Los mayas concebían al juego de pelota como un ritual, el juego de pelota representa los orígenes del universo y pretende reactivar los mitos de la creación del maíz y otros fenómenos astronómicos. Éste es un rito de iniciación, muerte y renacimiento que legitima la acción militar y el poder político.

La lucha (de jugadores, astros o la pelota) puede representar el encuentro entre los gemelos (del Popol Vuh) y los dioses del inframundo. Este juego tuvo diversas variantes según la época y el lugar, por general se utilizaba una pelota hecha de caucho que se golpeaba con la cintura, las rodillas, los hombros y los codos.

Tlachtli en náhuatl, pokyab o pok-ta-pok en maya y taladzi en zapoteca. Son los nombres con que se conocía a una de las actividades sagradas en las culturas clásicas: el juego de pelotas, el cual se practicaba para conocer el designio de los dioses.

El que perdía, era decapitado. El campo mide 25 metros de largo y 4,5 de ancho, y se localiza exactamente a unos 12 kilómetros de la ciudad de Mérida - capital del estado sureño de Michoacán en un sitio arqueológico denominado Caucel.

En ese mismo lugar se han encontrado más de 2.700 montículos, de los cuales al menos 1.500 han aportado información trascendental. Además, se encontraron 790 estructuras prehispánicas, aunque se piensa que habría cerca de mil.

Pero esto es lo más importante: se trata de una zona donde se creía que los mayas no habían desarrollado ningún asentamiento por falta de zonas de cultivo. De acuerdo a los investigadores, el descubrimiento de una estructura donde se practicaba el juego de pelota, confirma la importancia para los mayas de la planicie costera del noroeste de Yucatán.

### **En qué consistía este juego de pelota maya**

El espacio de juego tiene planta en forma de doble T o de I, limitado a los lados por muros verticales o en forma de talud. Lo anterior es parte de un "diseño general", que tiene algunas variantes. Durante el juego se usaban varios tipos de marcadores, los cuales son tallados en piedra y tienen diferentes formas, y pueden estar esculpidos o no.

Los más conocidos son los anillos (tlachtemalácatl) por los cuales debía pasar la pelota durante el juego. También lo son los marcadores esculpidos en forma de cabeza de animal, que eran empotrados en las paredes laterales de la cancha.

### **Que utilizaban los hombres para practicar este deporte de pelota**

Los jugadores portaban sobre el máztlatl (taparrabo) un cinturón de cuero de venado con prolongaciones para proteger las caderas, así como musleras, rodilleras y un guante en la mano izquierda. En otras versiones aparecen con lujosos atavíos, cascos y gruesos cinturones.

### **Qué ocurría la noche anterior al partido**

La noche anterior al partido, los participantes hacían penitencia. Al día siguiente los espectadores se sentaban en lo alto de las murallas, y los jugadores, divididos en dos bandos, se colocaban frente a frente y a lo largo de las banquetas.

## **De que estaba hecha esta antigua pelota y que medidas tenía**

La pelota era de caucho o hule macizo, es decir que no tenía aire como las pelotas que actualmente conocemos. Medía entre 25 y 30 centímetros de diámetro, pesaba entre 3 y 2,72 kilogramos.

## **Cómo era el juego**

El juego era de la siguiente manera: la pelota - de hule - debía golpearse con el antebrazo, las caderas y con las manos, utilizando una especie de guantes golpeadores o un mazo; la pelota no debía golpear ninguna otra parte del cuerpo. Sin embargo, existían variantes: una la constituía el juego de cadera, la segunda el juego de antebrazo y la tercera, el juego de mazo.

Se trataba de que la pelota estuviera en constante movimiento, sin pasar ciertas marcas. La pelota para el juego de antebrazo era más liviana y más pequeña; medía entre 7 y 10 centímetros, con un peso aproximado de 500 gramos. La pelota para el juego de mazo medía aproximadamente 15 centímetros de diámetro y pesaba entre 2,5 y 1,81 kilogramos.

El que hacía que un adversario tocara la pelota con otra parte del cuerpo, o la lanzaba hasta la pared opuesta o por encima de la muralla, ganaba un punto. Pero la única manera de conseguir un triunfo definitivo, en cualquier momento, consistía en hacer pasar la pelota por el anillo (semejante al basquetball).<sup>10</sup>

## **Origen del fútbol en el salador**

<sup>11</sup>Según el historiador Dr. Alejandro Gómez Vides, el fútbol salvadoreño tuvo su nacimiento en la ciudad de Santa Ana, y fue precisamente en la cancha Campo Marte donde se celebró por primera vez un juego.

Ese primer partido se efectuó un 26 de julio de 1899, entre unas selecciones de Santa Ana y San Salvador. Ambos equipos se presentaron con varios jugadores extranjeros de origen inglés, de quienes se dice introdujeron el fútbol en El Salvador.

---

<sup>10</sup><http://historiadeculturafisicaydeporte.blogspot.com/p/futbol-maya.html>.

<sup>11</sup> FESFUT, *Libro Federación Salvadoreña de Fútbol; Historia*.

El equipo local que ganó el juego 2-0 alineó con Ángel Álvarez en la portería, Levonky y Roscoe en la defensa; Tomas Trujillo, Manuel Trujillo y Pedro Geofroy como volantes; Octavio Molina, M.A. Pacas, Carlos Álvarez, H. Butter y Juan Sifontes en la delantera.

La selección de San Salvador presentó a Federico Yúdice en la portería, Federico Sawyer y Otilio Ungo en la defensa; Leo Imberton, Ricardo Sagrera y Alejandro Salazar en el medio campo; Manuel Fiallos, A. Angulo, H. Downiw, F. Drew y Pilkinton delanteros.

Sin tener un desarrollo futbolístico tan avanzado como el de otros países, El Salvador inició con paso vacilante el aprendizaje del fútbol. En 1921 surgieron nuevas y buenas figuras, tales como Pablo Huevo y Carlos Escobar. La historia del fútbol salvadoreño a nivel de selecciones nacionales, se remonta desde el año 1921, cuando El Salvador fue invitado por Guatemala para celebrar el centenario de la Independencia de Centroamérica. En ese entonces, participaron Guatemala, Honduras, Costa Rica y El Salvador. Se jugó a eliminatoria simple a un solo juego. El Salvador fue eliminado por Costa Rica al ser derrotado 3-0.

En 1930, los salvadoreños se alistaron para participar en su primera competencia de importancia: los II Juegos Olímpicos Centroamericanos y del Caribe, que se celebraron en la Habana, Cuba. Pensando en realizar un buen papel, El Salvador contrató como técnico al norteamericano Marck Scott Thompson, quien aparece registrado como el primer entrenador de una selección. El Salvador debutó derrotando a Guatemala 8-2, pero en los siguientes encuentros los perdió contra Costa Rica 9-2. En la fase semifinal volvió a caer contra los ticos 5-0, luego cayó frente a Honduras 4-1 y terminó su actuación jugando contra Cuba con quien perdió.

Para 1935, El Salvador fue sede de los III Juegos Deportivos Centroamericanos y del Caribe, construyendo para esa ocasión el estadio nacional de la Flor Blanca. México se coronó campeón y Costa Rica alcanzó el segundo lugar. El fútbol salvadoreño evolucionaba rápidamente, por lo que, un 26 de abril de 1940 se aprobaron los Estatutos de la primera Federación Salvadoreña, siendo el presidente el Dr. Luis Rivas Palacios.

Una de las grandes hazañas sucedió en los VII Juegos Olímpicos de México en 1954, cuando El Salvador contra todo pronóstico ganó el título en ese torneo dejando atrás a los mexicanos y colombianos. Esa gloriosa selección era conducida por el técnico nacional Carbilio Tomasino. El día 13 de marzo de 1954 es una fecha imborrable, ya que en el propio estadio Universitario, El Salvador escribió una de sus mejores páginas al derrotar 3-2 a México, cuando ninguna selección Centroamericana lo había logrado.

El Salvador en esa ocasión alineó a Yohalmo Aurora, Armando Larian, Hugo Moreno, Luis Regalado, Conrado Miranda, José Hernández, Marito Montoya, Hernández, Ricardo Valencia, Cariota Barraza y Alfredo Ruano. En el año de 1963, en El Salvador se celebró el Primer Campeonato Norte, Centroamérica y el Caribe de Fútbol en los estadios del Palmar de Santa Ana, que se construyó en esa oportunidad, y el Flor Blanca que fue remodelado ampliándole la capacidad de albergar a más aficionados. Al final Costa Rica se coronó campeón y El Salvador se ubicó segundo.

En 1964 llegó al país el connotado entrenador chileno Hernán Carrasco Vivanco, quien revolucionó el fútbol salvadoreño, marcando la segunda época de oro del balompié nacional. En 1968, El Salvador se clasificó para los XIX Juegos Olímpicos que se efectuaron en México, logrando una participación discreta. Resultados obtenidos en dicha competencia: El Salvador fue derrotado por Hungría 4-0 y empatando 1 a 1 contra Israel.

### **Primeros partidos**

No existieron de buenas a primeras equipos, aunque el primer club de fútbol, el Sport Club, se fundó en Santa Ana y San Salvador en 1899. En un plano más práctico, cada tramo, bodega, alojamiento, de estos recorridos de tren (Acajutla – Apopa), (Acajutla – Sitio del Niño – Santa Ana), fueron conformando sus “teams” de tal manera que el primer partido del que se tenga registro (según el historiador Dr. Alejandro Gómez Vides) tuvo lugar el Campo de Marte de Santa Ana, entre las selecciones (representantes de los tramos ferrocarrileros) de San Salvador y Santa Ana.

Era un 26 de julio de 1899. Ambos equipos se presentaron con varios jugadores extranjeros de origen inglés. El equipo local que ganó el juego 2-0 alineó con Ángel Álvarez en la portería, Levonky y Roscoe en la defensa; Tomás Trujillo, Manuel Trujillo y Pedro Geofroy como volantes; Octavio Molina, M.A. Pacas, Carlos Álvarez, H. Butter y Juan Sifontes en la delantera. La selección de San Salvador presentó a Federico Yudice en la portería, Federico Sawyer y Otilio Ungo en la defensa; León Imberton, Ricardo Sagrera y Alejandro Salazar en el medio campo; Manuel Fiallos, A. Angulo, H. Downiw, F. Drew y Pilkinton delanteros.

### **Primeros campeonatos invitacionales**

El manejo del fútbol, avanzaría lento pero acoplándose al ritmo del mundo, de tal forma que los albores del siglo XX, verían el surgimiento de la Comisión Nacional de Educación Física, que decide desarrollar sus “Semanas Nacionales Deportivas” en 1920, la idea era reunir en el Campo de Marte (San Salvador), donde existía el descampado más propicio para la práctica del deporte, que en aquel tiempo incluía mayormente prácticas de atletismo, ciclismo y el hipismo como exhibición.

El primer campeonato, de carácter invitacional, que conocemos en la historia de nuestro país, sería el Torneo Jaime Ferrer en Usulután, en este torneo, se enfrentaban equipos de oriente como el Santiagueño, Tecún Umán (luego Luis Ángel Firpo), Vencedor de Santa Elena, Corona, Titán, el Chinameca Sporting Club entre otros.

En 1921, se desarrolla la primera de estas semanas sin participación alguna del futbol, aún no tenía peso suficiente. Sería hasta 1924, que la Comisión decide hacer un partido de exhibición de futbol como manera de cerrar la semana, con resultados inusitados. O sea, el Campo de Marte, hoy Parque Infantil, se llenó hasta las banderas, más que en las prácticas deportivas tradicionales, habrían de enfrentarse, por invitación, el Hércules de San Salvador (equipo del Ejército), y entre el Chinameca Sporting Club, el resultado sería favorable a los primeros con score de cuatro por cero. Con la grata experiencia, para la siguiente Semana Nacional, al año siguiente, el Hércules volvió, por el mismo marcador, a derrotar al representante de Oriente, en este caso, el Santiagueño.

## **Primer campeonato nacional**

Para el siguiente año, 1926, la Dirección General de Educación Física tomo las riendas del Fútbol y de común acuerdo establecieron el Primer Campeonato Nacional de Futbol, básicamente bajo el mismo formato que venían desarrollando, pero con carácter nacional y más amplitud.

De acuerdo a las bases, el campeonato se jugaría por zonas y los campeones de cada zona jugarían una triangular con sede en San Salvador, en el marco de la Semana Nacional Deportiva. La zona Oriental fue ganada por el Chinameca Sporting, y se disputó bajo la base del antiguo torneo Jaime Ferrer. Por occidente clasificó El Olímpico de Santa Ana, y por la zona centro Nequepío, equipo de Antigua Cuscatlán, que logró desplazar al Hércules (bicampeón no oficial).

Llegar a San Salvador, no era tan sencillo, menos aún desde Oriente, donde el trayecto era de tres días y en carreta, la única manera de enterarse de los resultados, era el telégrafo (o sea, todavía no estaba la KL).

El formato de competencia era enfrentar todos contra todos, de tal manera que los dos que obtuvieran victorias sobre un tercero, iban a una final, por lo que no había empates, claro tampoco había alargues, así que el primer partido, permitió al Nequepío derrotar al Olímpico de Santa Ana 2 a 1, quedando listo para la final. Pero no sería tan fácil definir el duelo Chinameca – Olímpico, que por no valer los empates, jugaron tres días seguidos, el primer partido se empató 0-0, el día siguiente se empató 1-1 y fue hasta el tercer día que el Chinameca derrotó 2-1 al Olímpico, la final estaba cantada. Chinameca Sporting, que venía de jugar tres días seguidos, jugaba la final en un cuarto partido consecutivo contra Nequepío.

Debemos recordar que Nequepío era el nombre indígena de Cuscatlán en épocas de Señorío, este equipo, vale la pena mencionar, hizo en este primer torneo, su primera y única participación. Un Chinameca cansado, pero con el espíritu de lucha intacto, enfrentó con furia al Nequepío, en el Campo de Marte con goles de Mauro Estrada y Alfonso González, Chinameca Sporting Club dio cuenta 2-1 del Nequepio, coronándose como Primer Campeón Nacional de Fútbol el 24 de octubre de 1926.



La noticia llegó horas después a Chinameca, y a los tres días, los héroes fueron recibidos como tal en Chinameca. Primer campeón Nacional de fútbol. Después de la obtención del primer campeonato Nacional de fútbol por parte del Chinameca Sporting, y la repercusión doméstica que esto tenía, el afán es tratar de llegar a los Juegos Olímpicos, la hazaña de Uruguay en los Juegos Olímpicos de 1924, al ganar la medalla de oro por primera vez para un país latinoamericano, derrotando a Suiza 3 a 0 en la final de París, despierta el afán de tener un fútbol representativo.

### **Más clubes**

Los clubes seguían formándose, bajo influencia de la clase predominante del país y sus resquicios ingleses, de tal forma que en la zona central y occidental de El Salvador se concentraría la mayoría de estos nuevos clubes. Surgirían así el Sport Club de Santa Ana y el Sport Club de San Salvador, Small Football Club, Wilson Club, Football Club Haculhuatecan, PhalecaFootball Club (todos nombres ingleses, todos del área de San Salvador y Apopa, donde estaban las estaciones de ferrocarril).

### **Primer lio arbitral y suspensión de campeonatos**

La primera aparición del Excélsior de Santa Ana, sería en 1928 para enfrentarse al vigente campeón, el todopoderoso Hércules. El 25 de noviembre de ese año en el Campo Marte, se enfrentan ante gran asistencia ambas escuadras, resultado final 1 a 1 no había campeón, y como no existía nada como penales o tiempos extras, se debe jugar un segundo partido. Pero no, la Comisión Deportiva no estipulaba partidos en el interior, sino toda la actividad debía tener lugar en el Campo de Marte como corolario de la Nacional del Deporte, los santanecos se retiran y no hay campeón.

La fase final enfrentó a los mismos rivales Excélsior de Santa Ana vs. Hércules de San Salvador. El primer partido, según lo convenido el año anterior, se jugó en la Finca Modelo y el marcador fue 2 a 0 a favor del Excélsior. El partido de vuelta fue el detonante, ganó Hércules 3 a 1 en el Campo de Marte, se forzaba un tercer partido pero la protesta del Excélsior fue determinante, “el Hércules había jugado de manera extremadamente brusca, y encima de eso, el referee (término inglés) había favorecido al equipo de Hércules”, razón por la cual se retiraban del campeonato.

Así lo hicieron todos los equipos de Occidente, entre ellos, el Once Lobos de Chalchuapa, fundado en 1922, y como tal, es el equipo más antiguo del país aún vigente.

### **El Salvador futbol actual**

La Primera División de Fútbol Profesional es la máxima categoría del fútbol salvadoreño bajo la dirección de Federación Salvadoreña de Fútbol formatos Recientes. Torneos Cortos 1998-2015, el formato más reciente consistía en una liga de 10 equipos. Enfrentándose entre sí durante 18 jornadas (9 de ida y 9 de vuelta). Los cuatro equipos con más puntos clasifican a una semifinal a doble partido, enfrentándose el cuarto lugar contra el primero, el tercero contra el segundo.

Clasifica a la final el equipo que marca más goles en el global. En caso de empate en el agregado, avanzará el conjunto con mejor posición en la tabla del torneo. La final se juega a partido único en campo neutral. Se juegan dos torneos por temporada. Uno de Apertura, que va de agosto a diciembre, y otro de Clausura, de enero a mayo o junio.

### **Nuevo Formato (Torneos Cortos 2015)**

A partir del Torneo Apertura 2015, se definió que la competición modifica su número de participantes de diez a doce instituciones deportivas, con ello las disposiciones en las rondas decisivas también sufren cambios importantes, en ella de los doce competidores, serán ocho los equipos que clasificaran a la segunda fase del certamen. Por lo tanto, se instalará una ronda de cuartos de final para definir así los contendientes para las semifinales y, luego posteriormente, a la final (se planteó que fuera a doble partido pero al fin se decidió que se mantuviera la modalidad de único partido en la final.) que define al campeón de la misma.

### **Descenso**

El descenso se determina sumando los puntos obtenidos por cada equipo en ambos torneos (Apertura y Clausura). El equipo con menos puntos acumulados (último lugar) desciende automáticamente y es sustituido por el campeón de la Segunda División. Hasta la temporada 2008-09, el penúltimo lugar de la tabla acumulada jugaba un repechaje a doble partido contra el subcampeón de la división inferior. Pero desde el siguiente curso (2009-10), el repechaje fue eliminado, dejando la posibilidad para que solo un equipo de la Primera División descendiera.

## **Clasificación a Torneos Internacionales y Equipos participantes**

El campeón de cada torneo clasifica a la Liga de Campeones de la CONCACAF, como ESA1 y ESA2. Si el mismo club ganase tanto el Torneo Apertura y Clausura, este se convertirá automáticamente en ESA1, y ESA2 sería el subcampeón con mejor puntaje en el campeonato regular en ambos torneos. A partir del Apertura 2015 se tendrá la participación de 12 equipos, 2 equipos más que en el formato anterior.<sup>12</sup>

## **2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICOS**

### **2.2.1. EDUCACIÓN FÍSICA**

#### **Capacidades Físicas**

Las cualidades o capacidades físicas son los componentes básicos de la condición física y por lo tanto elementos esenciales para la prestación motriz y deportiva, por ello para mejorar el rendimiento físico el trabajo a desarrollar se debe basar en el entrenamiento de las diferentes capacidades. Todos disponemos de algún grado de fuerza, resistencia, velocidad, equilibrio, etc., es decir, todos tenemos desarrolladas en alguna medida todas las cualidades motrices y capacidades físicas.

Mediante el entrenamiento, su más alto grado de desarrollo, cuestionan la posibilidad de poner en práctica cualquier actividad físico-deportiva. Además en su conjunto determinan la aptitud física de un individuo también llamada condición física.

Las cualidades físicas básicas son: Resistencia, Fuerza, velocidad y movilidad  
Resistencia: Es la cualidad física que nos permite soportar y aguantar un esfuerzo durante el mayor tiempo posible.

Dientes conceptos que la fuerza es la capacidad física y psíquica de soportar el cansancio frente a esfuerzos relativamente largos y/o la capacidad de recuperación rápida después de esfuerzos. Podemos decir que la resistencia depende de diversos factores como las técnicas de ejecución de los ejercicios, la capacidad de utilizar económicamente los potenciales funcionales, la velocidad, la fuerza, el estado psicológico, el estado funcional de diferentes órganos y sistemas como el respiratorio y cardiovascular.

---

<sup>12</sup>[https://es.wikipedia.org/wiki/Primera\\_Divisi%C3%B3n\\_de\\_El\\_Salvador](https://es.wikipedia.org/wiki/Primera_Divisi%C3%B3n_de_El_Salvador).

También la fuerza es la capacidad neuromuscular de superar una resistencia externa o interna gracias a la contracción muscular, de forma estática (fuerza isométrica) o dinámica (fuerza isotónica).

Sin embargo la Velocidad: es la Capacidad de realizar acciones motrices en el mínimo tiempo posible. Algunos autores la nombran como la rapidez y nos dice que es la capacidad de reaccionar con máxima rapidez frente a una señal y/o de realizar movimientos con máxima velocidad y otros plantea que “la movilidad es la capacidad del hombre para poder ejecutar movimientos con una gran amplitud de oscilaciones. La amplitud máxima del movimiento es, por tanto, la medida de la movilidad”

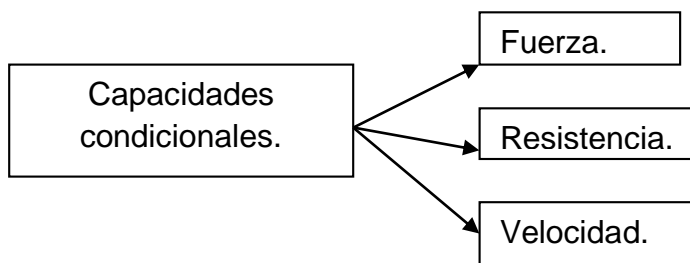
La elasticidad y la flexibilidad son dos elementos de un mismo componente, la movilidad. La movilidad es una condición previa y elemental para la ejecución de un movimiento, cuyo desarrollo facilita el aprendizaje de determinadas habilidades motrices, disminuye la posibilidad de lesiones musculares y ligamentarias, favorece el desarrollo de otras capacidades como fuerza, resistencia, y velocidad, se incrementa la amplitud de los movimientos reduciendo el esfuerzo muscular durante la práctica y la competencia con lo que se retrasa el cansancio y en forma muy importante, mejora la calidad en la ejecución motora.

La elasticidad es una propiedad de los músculos, mientras que la flexibilidad es articular, pero en la ejecución del acto motor ambas intervienen importantemente y en forma coordinada para lograr una buena ejecución. La mayor elasticidad de un músculo se ve favorecida si las articulaciones sobre las que se aplica su acción tienen un alto grado de flexibilidad y viceversa. Harre expresa que existen dos tipos de movilidad:

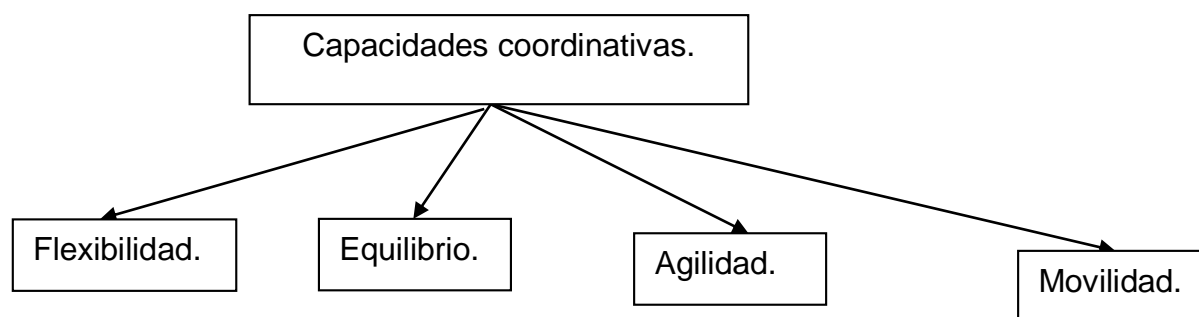
- a) La pasiva que es la movilidad máxima posible en una articulación, que el deportista puede alcanzar con ayuda (compañero, aparato, o su propio cuerpo).
- b) La activa. Es la máxima amplitud posible en una articulación, en la que el atleta puede alcanzar sin ayuda, tan solo a través de la actividad de los músculos.

Las cualidades o capacidades físicas básicas conforman la condición física de cada individuo, y, mediante su entrenamiento, ofrecen la posibilidad de mejorar las capacidades del cuerpo.

Las podemos dividir en dos grupos:



Estas capacidades están determinadas por los procesos energéticos y del metabolismo de rendimiento de la musculatura voluntaria.



Vienen determinadas por los procesos de dirección del sistema nervioso, y dependen de él. Su nombre proviene de la capacidad que tiene el cuerpo de desarrollar una serie de acciones determinadas.

Factores determinantes para las cualidades físicas:

- Edad.
- Condiciones genéticas.
- Sistema nervioso.
- Capacidades psíquicas.
- Hábitos (fumar, beber, hacer ejercicio, otras).
- Época de inicio del entrenamiento

Capacidades coordinativas Flexibilidad Equilibrio Agilidad Movilidad Capacidades condicionales Fuerza Resistencia Velocidad.

## **Clasificación:**

Fuerza máxima: Es la mayor cantidad de fuerza que puede generar un músculo o un grupo de músculos.

Fuerza rápida: Es la capacidad de la musculatura para desarrollar altos valores de fuerza en corto tiempo. En donde se vencen resistencias medias a gran velocidad. Por ejemplo: un salto vertical máximo u horizontal. Este tipo de fuerza al combinarse con el factor velocidad, se convierte en una nueva cualidad no básica pero muy utilizada en el deporte: es la potencia o fuerza explosiva.

Fuerza de resistencia: Es la capacidad de la musculatura de realizar un trabajo intenso de fuerza durante un largo tiempo sin disminuir la calidad de la ejecución. Con ella se vencen resistencias no máximas (30% del peso máximo) con velocidad media y con un alto número de repeticiones prolongando el esfuerzo sin llegar a la fatiga.

Resistencia a la velocidad, es “la capacidad de resistencia a la fatiga provocada por cargas ejecutadas con velocidad submáxima a máxima y aprovisionamiento energético preponderantemente anaeróbico”.

Resistencia anaeróbica: Es la resistencia que se necesita para un esfuerzo que no requiere de oxígeno. (Trabajo de más corta duración y alta intensidad), como por ejemplo la carrera de 100 metros en patines.

**Resistencia aeróbica** es la resistencia que se necesita para un esfuerzo que requiere oxígeno. (El trabajo es de larga duración y poca intensidad), como por ejemplo la carrera de maratón, o escalar una montaña. Velocidad de reacción simple. Se da cuando el individuo responde a un estímulo conocido. Por ejemplo la señal de un silbato en el fútbol. Y Velocidad de reacción compleja, se manifiesta cuando el individuo responde a un estímulo no conocido.

Por ejemplo; el atacante en el voleibol tiene que reaccionar ante un pase y rematar según el bloqueo. Velocidad de acción simple, se proyecta cuando la persona realiza en el menor tiempo un movimiento sencillo. Por ejemplo el golpe del boxeador. Velocidad de acción compleja, se manifiesta cuando se producen varios movimientos rápidos y coordinados en el menor tiempo. Por ejemplo una finta de un jugador de fútbol para driblar a un defensor. La frecuencia máxima

de movimientos (velocidad), se da en los ejercicios cíclicos, que se realizan en el menor tiempo posible.

Por ejemplo en el atletismo la carrera de los cien metros. A su vez la flexibilidad se puede manifestar de dos formas:

**1) Flexibilidad Dinámica:** Se realizan movimientos significativos e importantes de una o varias partes del cuerpo.

**2) Flexibilidad estática:** Adoptar una posición determinada y mantenerla durante un tiempo, sin que se produzcan movimientos apreciables.

Coordinación es la cualidad que permite utilizar conjuntamente el sistema nervioso y muscular, sin que uno interfiera con el otro (ejemplo: calcular la distancia y velocidad para saltar un obstáculo). Por lo tanto la mejora de la forma física se deberá al trabajo de preparación física o acondicionamiento físico que se basará en el desarrollo de dichas capacidades o cualidades físicas y de sus diferentes subcomponentes, el éxito de dicho entrenamiento se fundamenta en una óptima combinación de los mismos en función de las características de cada individuo (edad, sexo, nivel de entrenamiento) y de los objetivos y requisitos que exija cada deporte.

Todas estas cualidades físicas básicas tienen diferentes divisiones y componentes sobre los que debe ir dirigido el trabajo y el entrenamiento, siempre debemos tener en cuenta que es muy difícil realizar ejercicios en los que se trabaje puramente una capacidad única ya que en cualquier actividad intervienen todas o varias de las capacidades pero normalmente habrá alguna que predomine sobre las demás.

### **2.2.2. EL JUEGO Y SU TEORÍA DE JUEGO**

El juego es una actividad unida al ser humano desde el comienzo de su existencia. Por lo tanto, como sucede con otras realidades humanas (lenguaje, arte, trabajo), es de gran significación antropológica e histórica. Todas las civilizaciones y culturas humanas, en todos los tiempos, han practicado un sin fin de juegos. Unas veces, aparecen unidos a formas religiosas, ya que, según aceptan la mayor parte de los estudiosos del juego, cuanto más primitiva es la cultura, más identificado se halla éste con los ritos, los asuntos sagrados y las significaciones mágicas. Otras veces, aparecen vinculados a intereses educativos, puesto que, desde siempre, el juego ha influido

para que los aprendizajes se consolidaran y fueran la antesala de la especialización en determinadas labores y trabajos. Y, por supuesto, siempre aparecen como actividades placenteras, satisfactorias y alegres.

### **Características y tipología del juego.**

Características Las características del juego también han sido estudiadas y enunciadas por numerosos teóricos, por lo que nos limitaremos a realizar un breve repaso de los que consideramos más relevantes.

Diferentes autores han dado diversas opiniones del juego como Huizinga encuentra las siguientes características, con las que construye su definición de juego: actividad libre No significa vida, "corriente" Absorbe al jugador sin interés material Determinación temporal y espacial Reglamentación Origina asociaciones

Y otros autores como Leibniz distinguían dos tipos de juegos:

1. "Juegos donde no cuentan más que el número y la situación", en los que ve los siguientes grupos: a. juegos de "puro azar" (cara o cruz, dados). b. juegos de "pura razón" (Ajedrez, damas). c. juegos de "medio azar" (bridge, póker, mus).

2. "Juegos en los que entra el movimiento", también denominados como juegos de destreza (juego de la palma, billar, tenis).

Esta persona tres grupos de juegos, Edouard Claparede propone los siguientes tipos de juegos:

1. Juegos que ponen en ejercicio procesos generales: a) Juegos sensoriales (ruidos, colores, sabores). b) Juegos motores (destreza, fuerza, rapidez). c) Juegos psíquicos:

- Intelectuales (ajedrez, adivinanzas).
- Imaginación (transformar objetos).
- Afectivos (provocan emociones).
- De voluntad (aguantar sin réfr).



2. Juegos que ejercitan funciones especiales:

a) Juegos de lucha: a). 1. Corporales (peleas, riñas). a). 2. Espirituales (discusiones). b) Juegos de caza. c) Juegos sociales (imitación de los mayores). d) Juegos familiares (papá y mamá, muñecas). e) Juegos de imitación (vida real, del cine o televisión).

Andrea Imeroni propone, únicamente, dos tipos de juegos:

1. JUEGO ESPONTÁNEO, que es el elegido de manera autónoma en lugares y espacios por el jugador, desarrollado individualmente o en relación con otros.
2. JUEGO ORIENTADO, que es el programado en cuanto actividad cuya dirección es propuesta no sólo por el niño, sino también, y sobre todo, por el adulto, sea éste padre, educador, entrenador, animador o maestro.

Antonelli y Salvini distinguen cuatro tipos de juegos:

1. Juegos de ejercicio, en los que hay necesidad de experimentar las posibilidades o las facultades del propio cuerpo, opuesto o participativo al de los demás, a las cosas o a la naturaleza.
2. Juegos simbólicos, que implican el pensamiento representativo y la posibilidad de desarrollar rápidamente nuevas situaciones emocionales y representativas.
3. Juegos reglamentarios, que son situaciones convencionales en que las personas establecen recíprocamente un tipo de participación que garantiza la oportunidad para cada uno de experimentar y liberar particulares aspectos y pulsiones del propio psiquismo. Las actividades deportivas son típicos juegos reglamentarios en los que se codifican las situaciones y los medios, de modo que los jugadores pueden demostrarse recíprocamente su destreza excluyendo el azar en la medida de lo posible.
4. Juegos creativos, que son actividades lúdicas ligadas fundamentalmente a la imaginación, a la catarsis creadora. Los deportes con contenidos artísticos, como el patinaje, la danza y la gimnasia constituyen los aspectos más típicos del juego basado en la profunda satisfacción de la creación.

## **Otra clasificación de juegos**

Pierre Parlebas realiza una clasificación de los juegos deportivos, según las características de sus sistemas de reglas, distinguiendo dos tipos:

Juegos psicomotores, sin ninguna interacción motriz, que pueden tener: o Ausencia de un sistema de reglas o

Cuasi-juegos deportivos. Por ejemplo: actividades libres en solitario. O presencia de un sistema de reglas, con dos tipos posibles:

Juegos deportivos tradicionales. Por ejemplo: tabas, rayuela, trompo, etc.

Juegos deportivos institución. Por ejemplo: atletismo, gimnasia, natación, esquí, etc.

Juegos socio-motores, con interacción motriz, que, como en el tipo anterior, pueden tener: o Ausencia de un sistema de reglas y ausencia de roles socio motores precisos complicada, que supone un aprendizaje previo para poder jugar correctamente.

### **2.2.3. CARACTERÍSTICAS DE LAS ETAPAS DE APRENDIZAJE DE 6-12 AÑOS EN EL JUEGO**

Sucede el cambio de la infancia a la niñez (cuerpo más estilizado y esbelto, se parece mucho más al del adulto), lo que transforma la conducta y se pasa a ser más sociables y menos ego centristas. Para Freud es una etapa de latencia, en la que los intereses del niño son menos sexuales y más intelectuales. Adaptación completa a nivel social (se aceptan las reglas, un grupo y una clase).

El niño se ha adaptado completamente a su nuevo entorno y llega a necesitar las relaciones de amistad y camaradería con sus compañeros (sus progresos le permiten colocarse en el punto de vista del compañero). Es frecuente que las niñas y los niños actúen separadamente, y también es habitual que los niños actúen al completo todo el grupo de clase, mientras que las niñas forman grupos más reducidos.

La formación de pandillas, homogéneas en edad y sexo, también es un acontecimiento social importante y a través de ellas se busca la afirmación personal y la identificación con un grupo. Intelectualmente se consigue analizar y generalizar, comprendiéndose a través de las causas y no

sólo por ensayo y error. También es posible sumar sin tener objetos delante. La percepción es objetiva, analítica (independizar conjuntos y unir objetos en conjuntos). Se comprende las formas y no sólo los colores. Los objetos se perciben por sus propias características, y no sólo en función de si gustan o no. La memoria se ve incrementada considerablemente (pero es mecánica, no comprensiva).

Desarrollo psicomotor que permite una mejora en la coordinación fina, con cambios significativos en la escritura, en el dibujo, en las manualidades y, por supuesto, en los juegos. Aumentan los niveles de fuerza, resistencia y agilidad.

1. Juegos que ponen en ejercicio procesos generales: a) Juegos sensoriales (ruidos, colores, sabores), b) Juegos motores (destreza, fuerza, rapidez).
2. c) Juegos psíquicos: 1. Intelectuales (ajedrez, adivinanzas). 2. Imaginación (transformar objetos). 3. Afectivos (provocan emociones). 4. De voluntad (aguantar sin reír).

### **El juego como recurso educativo y socializador, objetivos y beneficios**

“El juego es una actividad humana mediante la que puede alcanzarse un alejamiento provisional de la realidad, una liberación inmediata de tensiones y, consecuentemente, un enriquecimiento personal. Es terapia activa al descargar de preocupaciones y facilitar manifestaciones de placer y satisfacción. Es educación permanente al proporcionar aprendizajes significativos para la vida y facilitar entornos de ejercitación y de experimentación”.

El juego cumple perfectamente su papel de actividad prioritaria para la educación del individuo. Facilita el desarrollo equilibrado de sus áreas motriz, cognitiva y afectiva. Permite, además, una búsqueda de nuevas posibilidades que amplían el horizonte de la vida, de la formación y de la felicidad. Psicólogos, pedagogos, sociólogos y, últimamente, pediatras, coinciden al afirmar que los niños aprenden más cuando se tienen en cuenta sus tendencias y motivaciones.

Este principio ha llevado a que en la psicología, en la pedagogía, en la sociología y en la pediatría se defiendan al juego como **recurso** para el aprendizaje, como medio para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje e, incluso, como contenido de la educación.

Sin embargo, estas afirmaciones y principios, la mayor parte de las veces, se quedan en formulaciones teóricas y, en situaciones escolares normales, y también a veces en la utilización del tiempo libre, se manifiesta una realidad que se aleja bastante de estas ideas, olvidándose del juego y de los derechos del niño.

Por eso es fundamental que padres, maestros, profesores, entrenadores y monitores de tiempo libre entiendan el valor educativo del juego.

Este valor educativo se puede apreciar desde tres perspectivas diferentes: la del desarrollo motor, la del desarrollo cognitivo y la del desarrollo afectivo (personal y social).

Sería un grave error intentar la evolución de cada uno de estos tres tipos de desarrollo por separado, ya que ninguno de ellos se produce de forma independiente, sino que guardan una estrecha vinculación y su nivel de interrelación es máximo, incluso llevando casi siempre un proceso paralelo.

En Educación Física, una de las posturas que tradicionalmente se han adoptado respecto al juego y Julián Miranda, es, precisamente, la de considerarlo como actividad para la iniciación deportiva.

Es una postura cierta, pero incompleta, y que no puede fundamentarse en el razonamiento tradicional siguiente: “al jugar los niños se preparan para actividades más serias y rentables” Todas estas ideas se pueden resumir en una frase sencilla y directa: si la iniciación deportiva es juego también será educación y no sólo rendimiento.

Aprender jugando es lo más sencillo y, a la vez, lo más lógico y normal en el niño. El juego es la primera expresión del niño, la primera asignatura de la vida Feslikenian; quizás, si no la única vía, sí la más efectiva para que logre aprender a percibir e interpretar el mundo, su entorno, todo lo que le rodea, y, en consecuencia, se eduque.

## **ÁREAS QUE DESARROLLA EL JUEGO.**

1. El juego contribuye de forma privilegiada al desarrollo psicomotor:

- Movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies.
- Desarrolla la intención de alcanzar y asir objetos.
- Contribuye a ejercitar los músculos y a desarrollar la coordinación corporal.

2.- El juego contribuye al Desarrollo Sensorial:

- El/la niño/a a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (por ejemplo, el bebé al chupar los objetos descubre su dureza), así como las nociones básicas espacio-temporales: arriba-abajo, antes-después, otras.
- Mejora sus aptitudes para la coordinación de los movimientos oculares.
- Estimula la capacidad auditiva y desarrolla la capacidad de localización de la fuente de sonido.

Favorece la coordinación visomotora (por ejemplo: lanzamiento y recepción de una pelota).

3.- El juego contribuye al desarrollo afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas:

- El/la niño/a a través del juego, especialmente mediante la representación de personajes, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado).
- Otras ocasiones utilizan el juego para aislarse de la realidad y encontrarse a sí mismo tal como le gustaría ser, convirtiéndose así en una vía de expresión privilegiada.

4.- El juego estimula y desarrolla las funciones intelectuales:

- El/la niño/a mediante la manipulación previa de los objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre éstos, formándose las primeras nociones básicas: forma, color, peso, otras. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos (lápiz-papel, cuchara-plato).
- Desarrolla la capacidad de resolver problemas, de utilizar unos fines, anticipaciones.
- Desarrolla la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa.

5.- El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al desarrollo social:

- A partir de cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos aprende a través de la compartir y competir.
- Aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana).
- Aprende a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, es decir adquiere todas aquellas normas que guían los intercambios sociales.

6.- Permite desarrollar el lenguaje:

- Las situaciones cotidianas, sobre todo aquellos momentos en los que el niño este realizando juegos o actividades que le gustan será un buen momento para que participemos y estimulemos el uso del lenguaje.
- Dado que el lenguaje se desarrolla y adquiere en los intercambios sociales del niño/a con los otros, las interacciones que establecemos con los niño/as en situaciones de juego constituyen experiencias de aprendizaje mediado donde el adulto facilita el acceso del niño/a, vocabulario, estructuras lingüísticas y formas cada vez más avanzadas de lenguaje.

#### 2.2.4. EL FÚTBOL Y SU ADAPTACIÓN AL DESARROLLO DEL JUGADOR

<sup>13</sup> Explican que la especialización deportiva temprana es un error, antes de los 10 años, el niño, ni por desarrollo orgánico, ni por estructura psicológica puede ser lanzado a una especialización deportiva. Muy al contrario, hay que enriquecer su campo de experiencias con formas jugadas y, sobre todo, darle las máximas opciones electivas de cara a su futuro en el campo del deporte.

Por lo tanto, parece ser que la principal adaptación que hay que hacer en los procesos de enseñanza-aprendizaje para ajustarlo al momento evolutivo del niño es presentarlo de forma jugada, entendiendo el juego como una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompañan de un sentimiento de tensión y alegría. <sup>14</sup>

Al referirnos a la iniciación deportiva, y a la idoneidad del juego para la realización de la misma, nos ubicamos primordialmente dentro de los juegos **predeportivos y/o deportes reducidos**,<sup>15</sup> los cuales intentan garantizar que las condiciones perceptivomotrices que se desarrollan en su práctica sean acordes con las características de sus practicantes, sigan una norma didáctica y puedan ser elegidos y/o modificados en función de las habilidades, los contenidos, los materiales, los espacios y los tiempos donde podamos o queramos practicarlos.

Estos mismos autores, al hablar de deportes reducidos los presentan como el último paso de la progresión para llegar al deporte, para que los niños/as puedan practicarlo en condiciones idóneas, de tal manera que no se pierda la esencia del deporte, y, en cambio, este juego, esté plenamente identificado con las características de sus practicantes: edad, cualidades físicas, conocimientos, pensamiento táctico, teórico y psicológico.

---

<sup>13</sup> TORRES, J. y RIVERA, E. (1994). *Juegos y deportes alternativos y adaptados en Educación Primaria*. Granada: Rosillo's

<sup>14</sup> HUIZINGA, J. (1998). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

<sup>15</sup> FUSTÉ, X. (2001). *Juegos de iniciación a los deportes colectivos*. Barcelona: Paidotribo.

El entrenamiento y las competiciones en la iniciación deportiva han de estar sujetas a algunas transformaciones, frente al entrenamiento de alto rendimiento, que las hagan acordes a las particularidades del desarrollo psíquico, físico y motor de los niños y de los jóvenes.<sup>16</sup>

En este sentido, las características y los indicadores de su desarrollo son un aspecto ineludible en el planteamiento del entrenamiento en la infancia y la juventud. Los entrenadores y los padres habrán de ser muy cuidadosos para que sus hijos se desenvuelvan e involucren en un nivel de competencia que les sea apropiado.<sup>17</sup>

El conocimiento sobre las demandas del fútbol para los jugadores en desarrollo es aún muy escaso y que nos muestran las experiencias del programa sobre fútbol del instituto del deporte de Australia, en el que pretenden aumentar el conocimiento sobre los mecanismos de desarrollo de los jugadores jóvenes con miras a nutrir a las selecciones masculinas y femeninas olímpicas y absolutas.<sup>18</sup>

En esto se encuentran inmersos desde 1981 mediante un seguimiento de jugadores y un estudio pormenorizado de sus cualidades y capacidades físicas, motrices y cognitivas. Este conocimiento ha de facilitar las adaptaciones de las que hablábamos anteriormente, no sólo para un desarrollo más acorde de las habilidades necesarias en la práctica del fútbol, sino también como medio para evitar lesiones en los jóvenes jugadores cuando se les expone a demandas superiores a sus posibilidades.<sup>19</sup>

Este aspecto que afirma que los jóvenes jugadores, en muchos deportes tienen que amoldarse a medidas, características psíquicas y funcionales similares a la de los atletas adultos. Este hecho se agrava si tenemos en cuenta que en esas condiciones son en las que se hace la selección de futuros talentos.<sup>20</sup>

---

<sup>16</sup> MARTIN, D., NICOLAUS, J., OSTROWSKI, C., KLAUS, R. (2004). Metodología general del entrenamiento infantil y juvenil. Barcelona: Paidotribo.

<sup>17</sup> LYON, R.M. (2001). Prevent injuries in young soccer players. Wisconsin: Journal of Medical college of Wisconsin.

<sup>18</sup> FARROW, D. Y HEWIT, A. (2002). Sports science support for the Australian Institute of Sport Football Programme. Insight 4, Vol.5, 49-50.

<sup>19</sup> HAYES, S. (2003). Worldwide review of Science and football research. Insight. Vol. 6., 4,32-33.

<sup>20</sup> MALINA, R. (2001). Youth football players: perspectives from growth and maturation. Insight- Issue 1, Volumen 5, 27-31.

Es por ello importante apreciar las variaciones de las características de crecimiento y maduración en los niños y adolescentes, en general, como medida para facilitar su participación en deportes específicos, sobre las estructuras de conocimientos de los jóvenes jugadores señalan la necesidad de dichas adaptaciones.<sup>21</sup> La necesidad de adaptar la práctica del fútbol a las características de los jugadores, en el que intentaban comprobar los efectos de la edad y la experiencia en el desarrollo de habilidades.

En él utilizaron jugadores de entre 5 y 15 años de edad, los cuales realizaron situaciones de juego basadas en regates y giros y posteriormente se les preguntaba sobre su ejecución. Los autores determinaron que solo la edad era un indicador fiable en el desarrollo de dichas habilidades, argumentando que antes de los 10-11 años los jugadores no superan la fase en que puedan descentralizar su atención y responder a las demandas que se les exigen.<sup>22</sup>

El entrenamiento con jugadores más jóvenes puede mejorar estos aspectos, pero que hemos de ser conscientes de que el entrenamiento atencional y perceptivo con jugadores menores a los 5-7 años no es congruente con sus capacidades; un test técnico y un test teórico que va a preguntar a los jugadores sobre su actuación en el mismo y dominio de conceptos técnicos y reglamento de fútbol. En referencia a todo lo anterior sólo cuando las exigencias de la competición coinciden con las capacidades intelectuales, psíquicas, psicológicas y motrices del niño, éste mismo aprende de forma rápida, eficaz y duradera, en este sentido, el mismo autor señala que hace falta adaptar el juego al niño y no obligar al joven futbolista a adaptarse al juego de los adultos.<sup>23</sup>

Se convierte en uno de los grandes problemas que afecta el entrenamiento del fútbol base es que se realizan traslaciones directas y copias de planteamientos y actividades propias de los adultos y que lejos de acercar el fútbol al niño lo alejan de él por eso hay necesidad de plantear una progresión en la enseñanza del fútbol en la que los agrupamientos utilizados en la competición, entre otros factores, se adapten a las características de los jugadores.

---

<sup>21</sup> WARD, P. y WILLIAMS, A.M. (2000). The development of perceptual-expertise in academy football players. *Insight, The F.A. Coaches Association Journal*, 3 (4), 22-25.

<sup>22</sup> HORN, R. (2001). Worl-wide review of Science and football research. *Insight*. Vol. 5., 4,47-48.

<sup>23</sup> WEIN, H. (1995). Fútbol a la medida del niño. Madrid: CEDIF.



Es decir, que practiquen juegos deportivos reducidos o predeportes, como hemos reseñado en párrafos anteriores, modificando las dimensiones del terreno de juego y el número de compañeros y adversarios con respecto al reglamento oficial del fútbol a 11, que parte del fútbol a 1 para llegar al fútbol a 11, pasando, entre ambos extremos de la evolución por todas las agrupaciones posibles, experiencias o evoluciones parecidas son las puestas en práctica por organismos oficiales como son la Federaciones escocesa, francesa y holandesa de fútbol.

La misma U.E.F.A.<sup>24</sup> en el curso de verano de Coverciano (Italia) en el año 2003, determinó que el fútbol de menores de 10 años debía practicarse obligatoriamente en juego reducido (minigames),<sup>25</sup> recalcan la necesidad de las adaptaciones, es más señalan que aunque el modelo actual de categorías deportivas busca la adaptación del deporte estándar al proceso evolutivo del jugador, se pueden observar aún grandes dificultades en la manera en que los niños pueden responder a la exigencia deportiva de la modalidad que les ha sido asignada.

Que el salto del fútbol 7 al fútbol 11 es muy grande para los jugadores, e incluso que el fútbol 7 presenta unas demandas muy exigentes para la naturaleza de sus practicantes. Es por ello que estos autores señalan, en primer lugar la necesidad de utilizar, al menos la progresión de fútbol a 5, la modalidad intermedia de fútbol a 7 y finalmente el fútbol a 11, como se muestra en la siguiente tabla, que corresponde al modelo seguido por la Federación Riojana de Fútbol.

CATEGORÍA	MODALIDAD	EDAD.	TERRENO DE JUEGO.	PORTERÍA	CIRCUNFERENCIA DEL BALÓN.	PESO DEL BALÓN.	TIEMPO DE JUEGO.
Aspirante.	Futbol a 5.	6-8	40x20 m.	3x2 m.	61-63 cm.	410-430 gr.	2x20 min.
Benjamín.		8-10					2x25 min.
Alevín.	Futbol a 7.	10-12	50-65x30-45m.	6x2 m.	62-66 cm.	340-390 gr.	4x15 min.
Infantil.	Futbol a 11.	12-14	90-120x45-90 m.	7,32x2,44 m.	68-70 cm.	410-450 gr.	2x40 min.
Cadete.		14-15					

Características estructurales de las categorías deportivas en fútbol, extraído de Lapresa, Arana y De León.

Hay muestran de inclinación hacia una progresión que incluya igualmente el fútbol a 3 y el fútbol a 9 en la evolución anterior.

<sup>24</sup> <http://uefa.com>.

<sup>25</sup> LAPRESA, D., ARANA, J., GARZÓN, B., ÁLVAREZ, A. (2004). La Alternativa del fútbol 9 para el primer año de la categoría infantil.

Las principales razones para llevar a cabo estas adaptaciones la podemos encontrar en el trabajo de,<sup>26</sup> que tras el análisis de la participación de jugadores benjamines y alevines en partidos de fútbol a 11 se obtuvieron una serie de evidencias: En 40 segundos de juego efectivo los jugadores perdían el balón una media de seis veces. La mayor parte de los jugadores, en el cómputo total del partido, realizaban más acciones erróneas que correctas lo cual se refleja en el fútbol 11.

Así, es afirmando que parece fundamental reducir el número de jugadores y el espacio de juego, para poder contribuir a que los jóvenes futbolistas puedan tener éxito en sus acciones de juego y que puedan jugar cada vez mejor pero, se encuentran pocas investigaciones referidas al deporte base en general y al fútbol en particular, pues existe una gran inclinación hacia el estudio de las disciplinas deportivas en categoría adulta pero las ventajas de la práctica del fútbol 7 sobre el fútbol 11 entre los jugadores de 8 a 12 años en de dichas ventajas se pueden destacar:<sup>27</sup>

VENTAJAS.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El número de contactos con el balón es 92% superior en el fútbol a 7 que en el fútbol a 11.</li> <li>• Se realiza un mayor número de habilidades en el fútbol a 7 sobre al fútbol a 11.</li> <li>• Destacan los casos del pase con una presencia de un 144% superior, el remate, 141% superior y la conducción del balón, 59% superior.</li> <li>• Desde el punto de vista pedagógico-didáctico, el fútbol 7 es el que tiene más importancia, porque es el que proporciona más interacciones con los diferentes elementos del juego, constituyéndose como potencial de progresión en el aprendizaje.</li> <li>• Existe una mayor construcción de jugadas cerca de la portería rival.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el fútbol, 7 hay un mayor número de goles, lo cual implica una mayor motivación de los jugadores.</li> <li>• Las exigencias físicas y los tipos de desplazamientos que se precisan en el fútbol 7 son proporcionalmente más parecidos para los chicos de menos de 10 años a los que después tendrán que realizar en el fútbol a 11 que si compiten directamente en esta modalidad.</li> <li>• Asimismo, desde el punto de vista psicológico el fútbol 7 es la forma de juego que más motiva a los jóvenes, por estar más adaptada a sus características morfológicas y funcionales, por una mayor frecuencia de contacto con el balón y por inducir más posibilidades de crear situaciones de gol.</li> </ul>

A esta conclusión llegaron los autores después de un análisis comparativo en la actuación de los jugadores en ambas modalidades, encontrando evidencias de una actuación más ajustada a sus posibilidades y limitaciones en el fútbol a 9, y con unos resultados parecidos a los encontrados en las investigaciones nombradas anteriormente, que comparaban la idoneidad del fútbol a 7 y del fútbol a 11 para las edades de iniciación.

<sup>26</sup> WEIN, H. (1993). Programmi Vicenti nel Calcio. Reggio Emilia: Koala Libri. Italia. WEIN, H. (1995). Fútbol a la medida del niño. Madrid: CEDIF.

<sup>27</sup> PACHECO, R. (2004) La enseñanza y el entrenamiento del fútbol 7. Un juego de iniciación al fútbol 11. Barcelona: Paidotribo.

Tras haber recogido las aportaciones de los autores nombrados a lo largo del apartado que nos ocupa, parece totalmente imprescindible la adaptación de fútbol a las características de sus practicantes y no proceder en el modo inverso, que es el que ha prevalecido tradicionalmente, enfrentando a los jóvenes jugadores a situaciones y exigencias que superaban sus posibilidades de actuación tanto físicas, como perceptivo-motrices y cognitivas.

### 2.2.5. FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL FÚTBOL

**El fútbol se ha dividido teóricamente en cuatro partes y sus divisiones son:**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Física: Esto tiene relación con la preparación que debe poseer el jugador para ejecutar el fútbol como tal y poder moverse de modo de no cansarse y realizar de manera óptima todos los desplantes y movimientos dentro del campo de juego.</li> <li>• Técnica: Este punto guarda relación acerca de la forma de realizar las distintas jugadas en el fútbol, este es quizás la parte en donde existen más falencias porque es la parte que requiere mayor preparación y la más difícil de alcanzar de modo óptimo por el jugador de fútbol.</li> <li>• Táctica y Reglamento: Parte del juego que corresponde al entrenador o preparador del equipo, ya que es el quien debe encargarse de este punto e implementar las tácticas a utilizar por el equipo para derrotar al equipo contrario. Pero a la vez el jugador juega el papel de poner en práctica las instrucciones dadas por el entrenador en el campo de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reglamento: Este punto guarda una especial relación con la reglamentación que se debe seguir dentro del fútbol y es uno de los primeros puntos en los que el jugador debe poner gran énfasis en aprenderlos y ponerlos en práctica en el campo de juego.</li> <li>• Psicológica y Médica: Esto corresponde al estado anímico y mental del jugador, y es una parte importante dentro del juego porque de esto depende la preparación, la mentalidad con la que el jugador va enfrentar el partido. La medicina deportiva es muy importante en suplementos y complejos vitamínicos además nos va ayudar a prevenir y curar lesiones y enfermedades.</li> </ul>
---	---

La técnica es una parte fundamental del fútbol, pues todo jugador tiene que saber parar un balón, pasarlo, patear y dominar la pelota, en esta etapa el futbolista demuestra sus condiciones de los principios básicos del fútbol y los fundamentos técnicos son acciones que primero se enseñan y luego se entrenan; se presentan muy pocas veces separados entre sí, la mayoría de las veces los movimientos parciales y los elementos técnicos se entrelazan.

## **Fundamentos técnicos con balón**

Son todas las acciones a través de gestos técnicos destinados a una óptima utilización del balón, con el propósito de predominar en el juego colectivo. Buscan una eficaz comunicación técnica entre los jugadores: Los fundamentos a trabajar son: El pase, conducción, dribling, remate.

## **Superficies de contacto con el balón**

- 1) el pie. Es la parte del cuerpo que en el fútbol se usa más.
  - a) planta del pie. Sirve para semi parar, parar, desviar, conducir, pasar, driblear.
  - b) empeine. Sirve para amortiguar, pasar largo, rematar (volea, semivolea), chalaca.
  - c) borde interno. Sirve para darle la mayor seguridad al destino del balón. También sirve para semiparar, amortiguar, desviar, rematar (penal), conducir, driblear, pasar.
  - d) borde externo. Se utiliza para engañar, semiparar, amortiguar, desviar, conducir, driblear, rematar (tiro libre), pasar (pared corta).
  - e) punta. Se utiliza en situaciones de urgencia (rechazos), (disparos instantáneos), sirve también para desviar, pasar, rematar.
  - f) taco (talón). Sirve para emergencias en jugadas de distracción o lujo.
- 2) rodilla. Sirve para pasar, amortiguar.
- 3) muslo. Sirve para proteger, dominar, amortiguar, desviar, pasar.
- 4) el pecho. Sirve para amortiguar, desviar, pasar, anticipar.
- 5) los hombros. Sirven para pasar y amortiguar.
- 6) la cabeza. Sirve para cabecear, amortiguar, conducir, desviar, rematar, anticipar.

## **La conducción**

Es poner en movimiento el balón por medio del contacto con el pie dándole trayectoria y velocidad teniendo visión panorámica, aplicado para avanzar y preparar el dribling en carrera siempre que nos permita cambio de ritmo.

## **Tipos de conducción**

### **1) Según las superficies de contacto**

- a) Con la parte externa del pie. La posición del cuerpo es inclinada hacia fuera. El pie conductor se dirige hacia dentro en el momento de empujar el balón. La rodilla se acerca al eje longitudinal del cuerpo. El pie queda un poco flojo y lo giramos hacia dentro desde el tobillo.

- b) Con la parte interna del pie. Utilizamos el empeine interior del pie. Durante la carrera la punta del pie que conduce el balón gira hacia fuera. La conducción es correcta cuando mantenemos el balón bajo nuestro control con un movimiento armónico, ininterrumpido y sin quebrar el impulso.
- c) Con el empeine. Es empujar el balón con el empeine total del pie lo que hace la acción más compleja que las anteriores.
- d) Con la punta del pie. Forma de conducción algo rudimentaria, el poco uso de esta técnica se debe a que se pierde casi toda la precisión debido a que el balón está casi fuera de control.
- e) Con la planta del pie. Se utiliza para perfilarse en jugadas de emergencia, o cuando el balón queda un poco atrás o cuando queremos protegerla del rival haciendo rodar el balón con la planta, que nos da mejor posibilidad de utilizar el cuerpo.

## 2) Según la trayectoria

- a) Conducción en línea recta
- b) Conducción en zig-zag (slalom)
- c) Conducción con cambios de dirección
- d) Conducción con cambios de frente.

## 3) Aspectos a tener en cuenta en la conducción del balón

- El cuerpo siempre debe permanecer ligeramente inclinado hacia delante.
- El pie que golpea el balón debe perder toda rigidez.
- La mirada siempre debe estar hacia delante, y sólo hacer rápidas ojeadas en el momento que el pie hace contacto con el balón.
- Los toques al balón deben ser cortos y pegados al pie cuando tenemos al rival cerca y largos, cuando el rival está lejos y necesitamos ganar espacios.

## El pase

El pase se realiza con cualquier parte del cuerpo que no penalice el reglamento de fútbol. El pase se nos presenta en situaciones tanto defensivamente como ofensivamente. Debe saberse entregar correctamente el balón para ello debemos de practicar los movimientos adecuados para así obtener resultados positivos. Pasar el balón no es otra cosa que cederlo al compañero mejor

situado para que este haga lo propio y así sucesivamente hasta que sea oportuno el remate. De cualquier forma hay que contemplar el pase como una solución defensiva.

No solamente debemos ceder el balón a un compañero, debemos de aprender a pasar el balón al mejor ubicado, esto nos permitirá una mejor situación del juego. La entrega defensiva no es más que la que todos conocemos como “ENFRIAR EL PARTIDO. Además del empeine se emplea en ocasiones la planta, el talón, y la parte interna y externa del pie cuando más veloz el pase, de menos tiempo dispone el adversario para interceptarlo. Como las situaciones del futbol son variadas debemos de saber emplear ocasionalmente las diversas partes del pie o pies para cederlo y cuando más rápido sea este mayor grado de efectividad tendrá ya que el adversario del balón y no podrá reaccionar a tiempo.

### **Tipos de pase.**

El pase puede ser corto o largo en función de la distancia entre los jugadores no solo podemos hacer pases con los pies si no utilizar las diferentes partes del cuerpo que nos facilita las reglas del futbol. Solo el arquero podrá hacer uso de las manos y en su área para ceder el balón, los demás jugadores podrán utilizar los hombros, la cabeza, los muslos, etc. El pase puede ser corto o largo en función de la distancia a la que se pretenda desplazar el balón, y alto o raso, en atención a la mayor o menor elevación de su trayectoria. Podemos hacer uso del pase de acuerdo a las condiciones que se nos presenta, utilizamos un pase a profundidad, cuando un compañero libre de marca puede aprovechar esta situación.

<b>Tipos de pase.</b>		
1) De acuerdo a la distancia. - Pases cortos - Pases largos - Pases medianos	2) De acuerdo a la altura. - Pase a ras del suelo - Pase a media altura - Pase por elevación	3) De acuerdo a la superficie de contacto - Con la parte interna de pie - Con la parte externa del pie - Con el empeine - Con la punta - Con el taco

### **Pase con el pie.**

Como es frecuente en todo encuentro de futbol, debe todo jugador saber los movimientos técnicos adecuados para tocar el balón correctamente. ¿Cómo debemos de pasar un balón a profundidad y elevado? Hay que saber la posición del cuerpo para que no sea defectuoso. Debemos de tirar el cuerpo atrás antes de efectuar el pase, el pie de apoyo debe de estar un poco

flexionada y al costado del balón el pie que va a efectuar el disparo debe de flexionar con fuerza y pegarle abajo del balón, esto dará como resultado una buena elevación.

Como es lógico el pase que más se repite en cualquier partido se efectúa con el pie, entre otros motivos porque es el más seguro y preciso. En todo encuentro futbolístico vemos con frecuencia que el pase lo dan con el pie es natural por que todo jugador debe saber darle al balón con el pie, esto le brinda una mayor seguridad. El secreto consiste en mantener la pierna en la que nos apoyamos bastante próxima al balón, y la rodilla y el cuerpo sobre el mismo en el instante del golpearlo. Debemos de saber golpear el balón correctamente primero, para después practicar un disparo con potencia.

### **Recepción del balón.**

Como sucede con frecuencia en todo encuentro fútbol, es necesario que el jugador sepa recepcionar o parar el balón, debe saber principalmente amortiguar la trayectoria y utilizar la parte más útil del cuerpo de acuerdo a las circunstancias del juego. Para empezar con garantías cualquier acción es imprescindible tener perfectamente controlado el balón.

Como siempre cualquier parte del cuerpo que el reglamento autoriza será válida para recibir el balón, es decir desde los pies hasta la cabeza, pasando por el mismo, el vientre y el pecho. La utilización de una u otra parte estará en función de las condiciones en que llegue el balón y, asimismo de las circunstancias que rodean al receptor. Cuando queremos jugar un balón necesariamente debemos de pararlo para después cederlo. Utilizamos para ello cualquier parte del cuerpo (menos los brazos y las manos) de acuerdo a las circunstancias y a como venga el esférico.

### **Dominio o control del balón.**

Es una acción (malabarismo) que consiste en controlar el balón la mayor cantidad de tiempo sin dejarlo caer al piso. Es necesario desarrollar este fundamento para la acción de juego. Este control del balón a través de la acción técnica busca llegar a la “pericia técnica” que es la técnica depurada y desarrollada dentro de la dinámica del fútbol actual.

Es también una forma de familiarizarse con el balón y a la vez ir mejorando la coordinación con él. Un jugador será mejor cuando más domine un balón, para ello puede utilizar cualquier parte del cuerpo para controlar el balón. Es importante saber dominar el balón para las diferentes

situaciones de juego que se presentan. No olvidemos nunca de practicar, pues todos los grandes jugadores jamás dejan de hacerlo en el curso de toda su carrera.

Cuando más practiquemos dominar un balón cada día iremos perfeccionarnos más, ya que nunca se deja de practicar con diferentes balones; grandes, chicos, blandos o duros. Lo inmediato deberá hacer la colaboración de un amigo para que le envíe el esférico a varias alturas, desde ángulos y distancias distintas y acostumbrarse a pararla y amortiguar su golpe y valiéndose de la cabeza, el pecho, el muslo o los pies siempre de la forma más apropiada a como viene el balón.

Podemos dominar el balón de diferentes ángulos para poder así acostumbrarnos a desenvolvemos en las diferentes situaciones que se nos presenta en un encuentro de futbol. El dominar el balón correctamente proporciona un mejor desenvolvimiento en las diferentes circunstancias de un juego de futbol. Debemos de dominar y controlar el balón con las diferentes zonas del cuerpo aprobadas por las reglas del futbol.

**El regate o dribling.**

Fundamento técnico individual que busca a través de la habilidad en el dominio del balón en carrera; sortear, eludir o evitar al adversario con el fin de llegar al arco rival o en algunos casos con el objetivo de no perder la posesión del balón. Su elemento más importante es la finta.

LA FINTA. Son los movimientos de engaño y ademanes que realiza el jugador con el cuerpo para desorientar al adversario y así poder superarlo.

<b>Objetivos de la finta.</b>	<b>Características del dribling.</b>	<b>Tipos de dribling.</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distráer la atención del adversario, para superarlos.</li> <li>• Para ganar tiempo y espacio.</li> <li>• Para no perder la posesión del balón. (Engaño sin balón = finta) (Engaño con balón que puede ser ejecutado con finta = dribling)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es un fundamento técnico-individual.</li> <li>• Se necesita tener gran pericia técnica y un agudo sentido de la improvisación.</li> <li>• Exige creatividad.</li> <li>• En mitad de campo sirve para descongestionar; para mantener la posesión del balón; en nuestra área nos ayuda a sacarnos de encima a un rival.</li> </ul>	<p>Según la complejidad de la ejecución:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dribling simple. Busca superar al adversario de la manera más sencilla posible. Realizando el mínimo contacto con el balón.</li> <li>• Dribling compuesto. Se utiliza la finta y el mayor número de superficies de contacto.</li> </ul>



## **El juego de cabeza**

Es muy importante saber utilizar la cabeza no solo para despejar si no para enviar un cabezazo al arco, es muy importante recalcar que para que sea un buen cabezazo debe de ser pegado con la frente y los ojos nunca deben de estar cerrado. Casi todas las alternativas analizadas en el pase y en el remate pueden ser aplicados al hablar de juego de cabeza y la frente es la parte más usada aunque también se utilizan las partes laterales, parietales, y la superior, la frente es la más importante y no debemos de olvidarnos de no cerrar los ojos.

Al aproximarse el balón, abra el compás de las piernas buscando el equilibrio e incline ligeramente la cabeza hacia delante impulsando la pelota contra el suelo con la frente. Procurando mantener los ojos bien abiertos hasta el momento de darle y no pierda de vista ni siquiera después de alejarla, debemos de aprender a cabecear correctamente y cuando sigamos más estas instrucciones más efectiva será esta.

## **El centro**

El centro es un tipo de pase mayormente se utiliza en la ofensiva y más específicamente los punteros deben de saber a centrar un balón de acuerdo a las circunstancias del juego, se puede hacer por alto, por bajo o media altura y aunque el centro, como cualquier otro tipo de pase, puede efectuarse por alto y por bajo, por definición es casi siempre por alto o media altura

La pierna que se apoya en el suelo deberá mantenerse ahora ligeramente detrás del balón de modo que basculando el cuerpo hacia atrás, el pie de bajo para elevarlo. Si logramos aprender esta sincronización de movimientos habremos dominado la perfección de un buen servicio de centro, es muy importante saber bascular a la hora de efectuar el centro hay jugadores que aún no tienen la técnica adecuada y desperdician ataques por no saber efectuarlo.

## **Los disparos, remates (chuts)**

No es más que un tiro al arco y para ello se debe de pegarle con fuerza al balón para que el arquero y los defensores tengan pocos segundos para reaccionar, lo importante del disparo es la expectativa, la fuerza y la trayectoria del esférico.

Para disparar hacia puerta lo más efectivo suele ser hacerlo al suelo apuntando a un metro del poste más alejado del portero y el disparo al ras del suelo suele ser el más difícil para los arqueros

ya que tienen que lanzarse contra el piso que hay veces que causan lesiones y si se dispara con fuerza entonces tendrá de menos tiempo para poder llegar al balón como es lógico debemos de apuntar a una distancia pequeña del poste porque lo que todos pretenden es introducir el balón al arco y no que este choque en el poste, es un golpeo que se hace con el pie al balón con la finalidad de meter gol, se puede chutar con las diferentes superficies del pie. Se puede chutar de diferentes formas:

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Punta:</b> Se usa para chutar con la máxima potencia o en caso de emergencia donde la precisión es necesaria.</li> <li>• <b>Interior:</b> Se usa para ajustar más el balón al lugar que quieres que vaya de esta manera el tiro o irá tan rápido que cuando chuteas de punta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Empeine:</b> Se realiza con la parte anterior del pie.</li> <li>• <b>Talón:</b> Se usa para sorprender al portero o al adversario.</li> </ul>
--	---

### El remate

Fundamento técnico individual que consiste en golpear el balón con el fin de dirigirlo al arco rival en busca del gol. Su objetivo es anotar.

<b>Tipos de remate.</b>		
1) De acuerdo a la superficie de golpeo: a) Remate con el empeine. b) Remate con el empeine interno. c) Remate con el empeine externo d) Remate con la punta del pie. e) Remate con la rodilla f) Remate con el taco. g) Remate con la cabeza. h) Remate con la punta.	2) De acuerdo a la altura del balón: a) Remate a ras del suelo. b) Remate a media altura. c) Remate de altura. d) Remate de semivolea o contrabote. e) Remate de volea. f) Remate de semichalaca. g) Remate de media vuelta. h) Remate de chilena.	3) De acuerdo a la dirección del balón: a) Remate en línea recta. b) Remate cruzados o en diagonal. c) Remate con efecto.

## 2.2.6. FASES EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA AL FÚTBOL

En primer lugar, a primera vista que el concepto “iniciación deportiva” posee un campo semántico claro y preciso, que remite al aprendizaje de los aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios de una o de varias modalidades deportivas, en realidad es una expresión bastante más compleja cuyo significado y sentido rebasa ampliamente el mero aprendizaje de tales aspectos.<sup>28</sup>

Para estos autores, la iniciación deportiva lleva implícito, por un lado un proceso de aprendizaje, y, por otro, dicho aprendizaje se enmarca dentro de una práctica sociocultural que viene determinada por la concepción que se tenga del deporte y es por ello, que el entorno en el que nos movamos y la influencia de agentes externos, como pueden ser los padres, grupo de amigos, tendencia deportiva del entorno y concepción acerca de la misma, actuará sobre dicha concepción de manera determinante.

La iniciación deportiva es el período en el que el individuo empieza a aprender de forma específica la práctica de un deporte o conjunto de deportes. Asimismo, estos autores señalan que dicha iniciación deportiva no es el momento del inicio de la práctica deportiva, sino que es el inicio de una acción pedagógica que teniendo en cuenta las características de la actividad, del niño y de los objetivos, va evolucionando hasta alcanzar el dominio de la especialidad.<sup>29</sup>

Lo cual concuerda con la faceta de aprendizaje que ha de caracterizar estos procesos según igualmente, el hecho de concluir con el dominio de la especialidad es cuando se refiere al fútbol base como el período en el que el niño va aprendiendo las habilidades del fútbol hasta alcanzar el dominio de las mismas. En base a esto, podemos hablar que el fútbol base se corresponde con un período de iniciación y perfeccionamiento deportivo.<sup>30</sup>

Hablamos de estos dos aspectos, es decir, iniciación y perfeccionamiento, basándonos en los planteamientos.<sup>31</sup> Cuando hablan de iniciación deportiva como el comienzo de la vida deportiva de los niños/as, y en la cual incluyen varias fases y etapas cronológicas que se refieren a una

---

<sup>28</sup> CONTRERAS, O., DE LA TORRE, E., VELÁZQUEZ, R. (2001). *Iniciación Deportiva*. Colección fundamentos del deporte, nº 1. Madrid: Síntesis.

<sup>29</sup> HERNÁNDEZ MORENO, J. Y COLS. (2000). *La iniciación los deportes desde su estructura y dinámica: aplicación a la educación física escolar y al entrenamiento deportivo*. Barcelona: INDE.

<sup>30</sup> MORCILLO, J.A. (2004). “El desarrollo profesional del entrenador de fútbol-base basado en el trabajo colaborativo en un club amateur”. Tesis Doctoral. Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Granada.

<sup>31</sup> TORRES, J. Y RIVERA, E. (1994). *Juegos y deportes alternativos y adaptados en Educación Primaria*. Granada: Rosillo's.

iniciación genérica, en primer lugar, para pasar después a una iniciación específica, paso previo a las fases de perfeccionamiento o tecnificación posteriores a la pubertad.<sup>32</sup>

El carácter complejo del concepto de iniciación deportiva al que hacíamos referencia anteriormente cuando se refiere a, él como un proceso de aprendizaje cognitivo y motriz de un juego deportivo, que alcanza su objetivo con el dominio básico de las habilidades técnicas y con el desarrollo de la capacidad de actuación estratégica de un individuo.<sup>33</sup> Cuando al hablar de iniciación deportiva se refieren a la enseñanza del deporte en las primeras edades y señalando que hay que tener en cuenta aspectos tales como la edad de los deportistas y el nivel de desarrollo de los mismos, así como la modalidad deportiva y su complejidad.

Ahora bien, la realidad no es esa, en un estudio realizado con 2175 jóvenes futbolistas de diversos países europeos, el mayor porcentaje de elección de chicos para sucesivas categorías corresponde a los nacidos en los primeros meses del año, primordialmente entre Enero y Marzo, lo cual refleja que en los momentos en que se realiza la selección se atiende primordialmente a aspectos físicos, en los cuales estos chicos superan a los que nacen a final de año.<sup>34</sup> Al señalar que la división en categorías debería hacerse en base al nivel de habilidad, desarrollo y estado físico, y no en función de la edad cronológica o del género.

Lo cual concuerda con los planteamientos que señalan tres aspectos claves a la hora de introducirse en un proceso de iniciación deportiva:<sup>35</sup>

1. La motricidad de las personas que participan y muy especialmente el momento del desarrollo evolutivo en el que se encuentra.
2. La complejidad estructural del deporte en el que se va a llevar a cabo la iniciación.
3. La metodología que se va a utilizar para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

---

<sup>32</sup> BRÜGGEMANN, D. (2004). Fútbol. Entrenamiento para niños y jóvenes. Barcelona: Paidotribo.

<sup>33</sup> AMADOR, F. (1995). La enseñanza de los deportes de lucha. En D. BLÁZQUEZ (dir.). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Pp. 351-368. Barcelona: INDE.

<sup>34</sup> HELSEN, W.F., VAN WINCKEL, J. y WILLIAMS, A.M. (2005). The relative age effect in youth soccer across Europe. Journal of Sports Sciences, 6, volumen, 23. 629-636.

<sup>35</sup> LASIERRA, G. y LAVEGA, P. (1993). 1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Paidotribo.

Por lo tanto, podemos ver como se reitera la referencia a un proceso de aprendizaje y en este caso se habla ya de proceso de enseñanza-aprendizaje y de los elementos metodológicos y didácticos inherentes a él diferentes ámbitos de la iniciación deportiva:

- Deporte Recreativo: realizado durante el tiempo de ocio de manera lúdica y libre.
- Deporte Competitivo: asociado a las federaciones y clubes e inmersa en sistema de competiciones que buscan la optimización del rendimiento a través del entrenamiento.
- Deporte Educativo: a través del área de Educación Física en pro de la formación y educación del alumnado.

Por ejemplo, un club que tenga como objetivo el iniciar a un deporte en concreto a unas niñas con la intención de crear en el futuro un equipo de alto nivel o de incorporarlas al ya existente, no podrá olvidarse de aspectos relacionados con la recreación y la educación. Si los entrenamientos no contienen juegos motivantes que desarrollen de forma lúdica los contenidos, que sean una opción clara de ocupar el tiempo de ocio de manera que se diviertan y disfruten. Probablemente abandonarán el club dedicándose a otra actividad más atractiva de las muchas que se ofrecen en la actualidad.

Igual que una metodología de entrenamiento que no complete fines educativos generales como: propinar la adquisición, aplicación y uso de nuevos conocimientos; la planificación y autocontrol de conductas; el desarrollo de la inteligencia y la creatividad; aplicado a los deportes de equipo en concreto, no estará formando a las jugadoras de manera eficaz y teniendo en cuenta todo su potencial. Además uno de los aspectos más importantes en los procesos de iniciación deportiva, este no es otro que la motivación, la cual ha de ser inherente e imprescindible en las prácticas realizadas por los jóvenes jugadores

En este sentido, señala que si los niños no se divierten en los entrenamientos, no querrán volver a jugar a fútbol. Por eso es importante para el entrenador conocer el juego y la progresión adecuada de habilidades, y proporcionar a los chicos numerosas oportunidades de explorar y descubrir a través de su participación.<sup>36</sup>

En un ámbito general, hablan del entrenamiento en el deporte base como entrenamiento infantojuvenil, y señalan que éste comprende el período existente desde la incorporación al

---

<sup>36</sup> MARTENS, R. (1987). Coaches guide to sport psychology. Champaign, IL: Human Kinetics.

entrenamiento infantojuvenil orientado al rendimiento hasta la conexión con las condiciones específicas de rendimiento de la disciplina deportiva de las categorías del deporte de élite y profesional o, cuando no se puedan conseguir estos objetivos, hasta la conexión con el ámbito de los Juniors y los adultos de una disciplina deportiva.<sup>37</sup>

Dichos autores señalan que la principal diferencia entre el entrenamiento infantojuvenil y el de los adultos y alto rendimiento en que no busca como objetivo el mayor rendimiento posible en la categoría de edad respectiva, sino el cumplimiento de las tareas de los contenidos en cada etapa de entrenamiento.

En lo referente al fútbol, aunque son muchos los autores que han hablado de diferentes fases en la iniciación deportiva al mismo, señalan que los entrenadores han de animarse a reemplazar la búsqueda del desarrollo y rendimiento de sus jugadores atendiendo a etapas preestablecidas y cronológicamente cerradas y poner en marcha un trabajo basado en intentar conseguir el desarrollo de esas etapas independientemente de la edad cronológica de los jugadores.

Para ello, estos autores hablan de la necesidad de realizar estudios con base y validación científica sobre cuatro aspectos que consideran básicos: 1. Clarificar como los expertos desarrollan las habilidades específicas del fútbol. 2. Averiguar cómo las habilidades del fútbol se van desarrollando en un tiempo dado variando las limitaciones impuestas por el desarrollo músculo-esquelético. 3. Como descomponer mejor las habilidades del fútbol para ayudar a su práctica. 4. Cuándo y cómo han de intervenir los entrenadores durante el proceso de exploración en la práctica.

A estos aspectos, añade la necesidad de aumentar el conocimiento acerca de los procesos de pensamiento y toma de decisiones de los jugadores, asimismo, ha existido y existe una creencia generalizada acerca de que una iniciación temprana en un deporte y, por ende, una especialización también temprana en el mismo, será un mayor garante de conseguir altas prestaciones en el rendimiento de dicho deporte, afirma que todo lo que haga el aprendiz, cuánto haga y cómo lo haga son variables más importantes que el tiempo absoluto que dedique a la actividad.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> MARTIN, D., NICOLAUS, J., OSTROWSKI, C., KLAUS, R. (2004). Metodología general del entrenamiento infantil y juvenil. Barcelona: Paidotribo.

<sup>38</sup> MALINA, R. (2001). Youth football players: perspectives from growth and maturation. Insight- Issue 1, Volumen 5, 27-31.

O lo que es lo mismo, el desarrollo deportivo de dos atletas puede variar a causa de diferentes oportunidades de aprendizaje, por el método de enseñanza y aprendizaje seguido y por factores motivacionales hacia la actividad de aprendizaje. Diferencias en una única experiencia durante la infancia pueden dar lugar a grandes diferencias en los atletas de élite en la motivación hacia la práctica, el tipo de habilidades adquiridas, así como el nivel de habilidades excepcionales desarrolladas.<sup>39</sup>

Si bien el tiempo de dedicación a la actividad es importante, lo es mucho más la calidad de ese tiempo y la significatividad de las experiencias y aprendizajes adquiridos en él. Aunque son muchas las investigaciones realizadas de clasificaciones o evoluciones de las diferentes fases por las que ha de pasar un niño a lo largo de su etapa de iniciación deportiva, los estudios con base empírica que se han dedicado a ello no son muy abundantes, basadas en experiencias con niños y niñas de diferentes edades y la segunda de ellas presentada como extensión o ampliación de la primera.

Las fases de aprendizaje deportivo son tres, una de Edad Temprana, otra de Edad Intermedia y una final de Edad Tardía.<sup>40</sup> Estas fases son llamadas como Edad de ejemplificación, de especialización y de inversión, respectivamente. Las características de estas fases las recogemos en la siguiente tabla:<sup>41</sup>

Bloom (1985)	Côté (1999)	EDADES	CARACTERÍSTICAS
Edad Temprana	Edad de ejemplificación	6-12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los chicos habrán de practicar una gran variedad de actividades y desarrollar las habilidades motrices fundamentales, tales como carrera, salto y lanzamiento.</li> <li>• La base de esta etapa han de ser las experiencias divertidas a través del deporte.</li> </ul>
Edad Media	Edad de especialización	13-15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los chicos han de centrarse en una o dos especialidades deportivas.</li> <li>• La diversión ha de seguir siendo el aspecto central de las experiencias deportivas.</li> <li>• El desarrollo específico ya es una parte importante de la implicación deportiva de los chicos.</li> <li>• Los chicos buscan actividades en las que obtengan experiencias positivas con los entrenadores, alentadas por hermanos mayores, éxito, o simplemente diversión.</li> </ul>
Edad Tardía	Edad de Inversión	16+	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los aspectos estratégicos, competitivos y el desarrollo de habilidades características del deporte son los aspectos más importantes de esta etapa.</li> <li>• Se pasa de una etapa caracterizada y dominada por el juego, a una supremacía de la práctica deliberada.</li> </ul>
Etapas en el aprendizaje deportivo. Bloom (1985) y Côté (1999).			

<sup>39</sup> CÔTÉ, J., BAKER, J. y ABERNETHY, B. (2003). From play to practice. A development framework for acquisition of expertise in team sports. En J.L. Starkes and K.A. Ericsson (eds.). Expert Performance in Sports. Advanced in research on sport expertise. Champaign, IL.: Human Kinetics.

<sup>40</sup> BLOOM, B.S. (1985). Developing talent in young. Nueva York: Ballantine.

<sup>41</sup> CÔTÉ, J. (1999). The influence of the family in the development of talent sport. The sport psychologist, 13. p. 395 417.

Las principales diferencias que encontramos entre las propuestas de los dos autores anteriores son Côté, que si bien la de Bloom se base en entrevistas a 120 sujetos que han alcanzado altas prestaciones en diferentes profesiones, de la ciencia, el arte y el deporte, la de Côté se centra en entrevistas cualitativas realizadas a deportistas juniors de élite de tenis y remo.

Y, por otro lado, la propuesta de Côté establece unos rangos de edad basados en la Teoría General del Desarrollo Infantil apoyada en los estudios de Piaget y Vygotsky. En definitiva, las etapas de participación deportiva están basadas en el trabajo original, pero se añaden dimensiones específicas del deporte que pueden ser testadas por su validación científica.

Por último, nos parece interesante hacer referencia que se centran en el estudio de las edades de iniciación en diferentes especialidades deportivas y señalan que las investigaciones referentes a este aspecto, además de ser escasas, arrojan una gran variabilidad entre unas y otras, no encontrándose uniformidad en torno a una edad adecuada para el inicio de la práctica sistemática de un deporte. En este estudio, los autores entrevistaron a 93 entrenadores de 10 modalidades deportivas.<sup>42</sup>

Los resultados obtenidos indicaban que la edad elegida por los entrenadores para el inicio de la práctica deportiva sistemática en deportes individuales era entre los 8-12 años, mientras que en los deportes colectivos se situaba entre los 8-14 años, si bien el 74% de los entrenadores de estas últimas modalidades señalaban la edad entre los 9-12 años como la más adecuada. En el caso del fútbol, los resultados que obtuvieron señalaban diferencias entre la edad de iniciación ideal y la que realmente se está llevando a cabo, como podemos ver en la tabla.

EDAD	ELECCIÓN DE LOS ENTRENADORES	
	IDEAL	REAL
5-6	3	2
7-8	1	3
9-10	3	2
11-12	2	3
13-14	1	0
Otras	0	0
Edad de Iniciación a la práctica sistemática del fútbol.		

<sup>42</sup> SILVA, F., FERNANDES, L., CELANI, F.O. (2001). Desporto de crianças e jovens. Um estudo sobre as idades de iniciação. Revista Portuguesa de Ciências do Desporto. 2 (1). 45-55.



Esta uniformidad de criterios no es exclusiva de esta investigación, pues, como hemos reseñado anteriormente, es difícil encontrar un criterio único entre los diferentes autores revisados. FILIN habla de la edad de 10-12 años como la ideal para el comienzo de la práctica sistemática, mientras.<sup>43</sup> Que Sobral la señala entre los 12-14 años.<sup>44</sup>

Lo que sí parece claro es que la iniciación deportiva, independientemente del deporte en que nos ubiquemos, ha de ir precedida de una etapa basada en el desarrollo de habilidades básicas y la ampliación del repertorio y bagaje motriz del niño, lo cual está en la línea de lo expresado por Diem, cuando habla de que la iniciación deportiva a los deportes colectivos puede verse favorecida por un comienzo mucho anterior mediante actividades facilitadoras basadas en juegos y procesos grupales.<sup>45</sup>

En este sentido, la mayoría de los autores revisados incluyen esta fase antes de la iniciación específica o más centrada en el fútbol y sitúan esta edad cercana a los 10 años, como vemos en la siguiente tabla.

AUTOR.	<b>EDAD DE INICIACIÓN SISTEMÁTICA AL FÚTBOL.</b>
Martens (1989)	Edad mínima en torno a los 6 años. Edad Media de comienzo alrededor de los 10 años.
Bompa (1988)	10-12 años.
Leali (1994)	10-12 años.
Raya, Fradua y Pino (1993)	9-10 años.
Sobral (1994)	12-14 años.
Wein (1995)	Generalmente a partir de los 8 años, Pero más específicamente a partir de los 9-10.
Filin (1996)	10-12 años.
Romero (1997)	10-12 años.
Lapresa, Arana, Carazo y De León (1999)	10-11 años.
Benedek (2001)	7-10 años.
Frankl (2005)	9-11 años.
<b>Edades de Iniciación al fútbol.</b>	

<sup>43</sup> FILIN, V.P. (1996). Desporto juvenil: teoria e metodologia. Londrina. Portugal: Centro de Informação Desportiva.

<sup>44</sup> SOBRAL, F. (1994). Desporto infanto-juvenil; prontidão e talento. Lisboa: Livros Horizonte.

<sup>45</sup> DIEM, C. (1979). Historia de los deportes. Barcelona: Luis de Caralt.

En la anterior tabla, las edades mostradas se corresponden al momento en que los autores reseñados, dentro de las propuestas que realizan, consideran cual es el momento oportuno para una iniciación más centrada o específica en el fútbol. Es por ello que en esas propuestas, las cuales vamos a mostrar a continuación, se pueden observar etapas anteriores dentro de la progresión de enseñanza del fútbol.

Frankl habla de tres fases en la enseñanza del fútbol, una fase que denomina informal, que va desde los 5 a los 8 años, una intermedia, denominada fundamental, que va desde los 9 a los 13 años y una final que va desde los 14 a los 18 años.<sup>46</sup> Cada una de estas fases se subdivide en dos subfases.

La estructura que plantea este autor la recogemos en la siguiente tabla.

<b>FASE.</b>	<b>AÑOS.</b>	<b>OBJETIVOS GENERALES.</b>	<b>EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.</b>
<b>INFORMAL I</b>	5-6	- Divertirse y desarrollar las habilidades motrices básicas y las implicadas en el fútbol (como por ejemplo la manipulación del balón con las manos y los pies).	- Control del balón en espacios amplios. - Fundamentos para atrapar el balón y chutarlo.
<b>INFORMAL II</b>	7-8	- Usar equipamientos y espacios modificados.	- Juegos reducidos de 2vs2 a 5vs5. - Practicar las habilidades de portero, pero no incluirlo en los partidos.
<b>FUNDAMENTAL I</b>	9-11	- Divertirse y afianzar las habilidades básicas e introducir en los fundamentos del trabajo de equipo.	- Control rápido de movimientos con balón y adversarios. - Todos los jugadores se implican en el trabajo ofensivo y defensivo del equipo.
<b>FUNDAMENTAL II</b>	12-13	- Desarrollar con gran énfasis los componentes asociados al ejercicio físico saludable. - Promover la seguridad y el control en la modificación y utilización de instalaciones y equipamientos.	- Terrenos de juego con dimensiones correspondientes a la mitad del oficial. Equipos de 7vs7 a 9vs9. Incluyendo portero.
<b>FORMAL I</b>	14-16	- Divertirse y avanzar en la maestría de habilidades y tácticas de juego.	- Control del balón bajo presión. - Juego de equipo.
<b>FORMAL II</b>	17-18	- Experimentarse en diferentes posiciones ofensivas y defensivas. - Enfatizar en el manejo de la presión y el desarrollo personal.	- Conocimiento estratégico y comprensión del juego. - 11vs11 y dimensiones del terreno de juego oficiales.

<sup>46</sup> FRANKL, D. (2006). Coaching Philosophy. En Kids Firts Soccer (www.kidsfirstsoccer.com).

Wein, por su parte, habla de cinco fases en lo que viene a llamar Modelo para la formación del jugador de fútbol: de acciones simples e individuales a juegos complejos y colectivos. En la siguiente tabla, mostramos los elementos básicos de la progresión que propone este autor. Modelo para la formación del jugador de fútbol.<sup>47</sup>

NIVEL	EDADES	CONTENIDOS	JUEGOS BASE
<b>1º NIVEL DE FORMACIÓN</b>	<b>Generalmente a partir de 7 años</b>	Juegos de habilidades y capacidades básicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Malabarismos.</li> <li>- Conducción y persecución.</li> <li>- Control, pase y tiro a portería.</li> <li>- Laberintos.</li> <li>- Juegos de entrada.</li> <li>- Juegos polivalentes.</li> <li>- Triatlón 2:2</li> </ul>
<b>2º NIVEL DE FORMACIÓN</b>	<b>Generalmente a partir de 8 años</b>	Juegos para Mini fútbol	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos de habilidades y capacidades básicas.</li> <li>- Mini fútbol: 3:0, 3:1, 3:2, 4:4 (con iniciación a portero).</li> <li>- Juegos simplificados 2:2 para corrección.</li> <li>- Triatlón 3:3.</li> </ul>
<b>3º NIVEL DE FORMACIÓN</b>	<b>Generalmente a partir de 10 años</b>	Juegos para fútbol 7:7	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos simplificados 3:3 para corrección.</li> <li>- Juegos para mini fútbol.</li> <li>- Juegos de habilidades y capacidades básicas.</li> <li>- Fundamentación del portero.</li> <li>- Triatlón 4:4.</li> </ul>
<b>4º NIVEL DE FORMACIÓN</b>	<b>Generalmente a partir de 12 años</b>	Juegos para fútbol 8:8 y 9:9	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos para fútbol 7:7</li> <li>- Programas formativos para la compenetración en ataque:</li> <li>- Juegos simplificados 4:4-5:5 para corrección.</li> <li>- Programas formativos para la compenetración en defensa.</li> <li>- 8:8 en las áreas del campo de fútbol 11 o en el campo completo de fútbol 7.</li> <li>- 9:9 en campo reglamentario con frecuentes sustituciones.</li> </ul>
<b>5º NIVEL DE FORMACIÓN</b>	<b>Generalmente a partir de 16 años</b>	Fútbol 11:11	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entrenamientos colectivos.</li> <li>-Entrenamiento individualizado según deficiencias del jugador o posición en el campo.</li> <li>- Fútbol 11:11.</li> </ul>

<sup>47</sup> WEIN, H. (1995). Fútbol a la medida del niño. Madrid: CEDIF.

Destaca la evolución en el número de jugadores de los partidos en las diferentes edades y la adaptación de los terrenos de juego, así como que todo el planteamiento es en base a juegos, buscando la motivación de los jugadores. Por su parte, Leali presenta la siguiente evolución que va desde la iniciación al perfeccionamiento deportivo.<sup>48</sup>

ETAPA	EDAD	CARACTERÍSTICAS DE LA ETAPA. Etapas de la Preparación Juvenil (Leali, 1994).
<b>Etapa de preparación preliminar</b>	8-10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El contenido fundamental de la etapa ha de ser el juego, no limitándose exclusivamente al fútbol, sino atendiendo a una base genérica lo más amplia posible, con el fin de desarrollar un gran número de habilidades motrices.</li> <li>• No se debe generar en los alumnos estereotipos motores limitados.</li> <li>• La proporción de preparación general ha de ser de un 70%, respecto al 30% de la específica.</li> <li>• No hemos de utilizar ejercicios analíticos, pues las capacidades de atención y concentración de los jugadores es limitada.</li> <li>• Partidos de 7:7 u 8:8, con reducción de las dimensiones del terreno de juego, balón, porterías, tiempo de juego, etc.</li> </ul>
<b>Etapa de especialización deportiva inicial.</b>	10-12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego debe ser aún la parte fundamental del trabajo, aunque se pueden empezar a utilizar ejercicios analíticos.</li> <li>• La proporción de preparación general ha de ser de un 60%, respecto al 40% de la específica. La pretensión sigue siendo una preparación multilateral aunque con un sesgo más especializado.</li> <li>• Se ha de asegurar el dominio de las habilidades técnicas básicas del fútbol.</li> </ul>
<b>Etapa de especialización profundizada</b>	12-14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El entrenador ha de ser consciente de los problemas de adaptación de los jugadores a su “nuevo cuerpo” y a las transformaciones que éste está sufriendo.</li> <li>• Habrá que desarrollar las habilidades mediante situaciones de juego, buscando una mayor especialización, que en esta etapa ha de alcanzar el mismo porcentaje de trabajo que el ámbito general, es decir el 50%</li> </ul>
<b>Etapa de perfeccionamiento deportivo</b>	14-16	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Es el período de búsqueda metódica de la perfección de los movimientos técnicos y del conocimiento del sentido táctico para sumarse a un juego colectivo en su totalidad y variantes.</i></li> <li>• Se empieza a acentuar la especialización posicional en el juego, sin llegar a una sola ubicación.</li> <li>• El trabajo habrá de desarrollarse en forma de “técnica aplicada”, es decir mediante lances reales del juego.</li> <li>• El trabajo específico ya supera al general, en una proporción de 60% para el primero y 40% para el segundo.</li> </ul>

<sup>48</sup> LEALI, G. (1994). Fútbol Base. Entrenamiento óptimo del futbolista en el período evolutivo. Barcelona: Martínez Roca.

Leali también habla de que a partir de los 16 años el trabajo específico ha de ocupar el 70% del total del realizado. Igualmente, establece unas recomendaciones básicas en torno al número de sesiones semanales y al reparto de las mismas, las cuales las mostramos en la siguiente tabla:

Contenidos de la carga de entrenamiento según las etapas							
Edad	Por semana		Unidades		Contenidos por sesión/minutos		
	Días	Sesiones	Min.	Min/semana	Generales	Específicos técnica	Fútbol juego
8-10	2	2	60	120	40	5	15
10-12	3	3	60	180	35	10	15
12-14	3	3	90	270	45	30	15
14-16	4	4	90	360	35	40	15

Otra de las progresiones de enseñanza en la iniciación al fútbol es la establecida por Benedek que, como mostramos en la tabla, habla de tres etapas. Este autor señala la importancia de diferenciar el trabajo en el fútbol base del adecuado para el alto rendimiento, rechazando la reproducción de los procesos de entrenamiento de este último. Para él, la etapa de entrenamiento de base va desde los 8 a los 14 años, y dentro de la misma es conveniente establecer objetivos por etapas, pues, como bien señala, los niños de 8 años no tienen nada que ver con los de 14.<sup>49</sup>

ETAPA	EDAD	CARACTERÍSTICAS DE LA ETAPA	
Etapa de familiarización con el balón	4-6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo muy variado del balón en forma lúdica.</li> <li>• Formas competitivas básicas como fomento de la motivación.</li> <li>• Idoneidad de las actividades por parejas y juegos sencillos para estas edades.</li> </ul>	
La fase de preparación	7-10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La base del trabajo ha de seguir siendo el juego.</li> <li>• Desarrollar los fundamentos básicos para jugar al fútbol.</li> <li>• Agrupamientos pequeños y juegos reducidos.</li> </ul>	
La fase de consolidación	10-14	10-12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje y mejora consciente de los fundamentos básicos del fútbol, asegurando un comportamiento correcto y respeto con compañeros y adversarios.</li> <li>• Aplicar lo aprendido en la competición.</li> </ul>
		12-14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las características de esta fase son la formación técnico-táctica específica así como la preparación física especial básica.</li> <li>• Perfeccionar los elementos técnicos y la aplicación de los mismos al juego.</li> <li>• Tener presente el cambio morfológico y psicológico de esta edad.</li> </ul>

Una de las características más importantes de esta progresión en la enseñanza del fútbol es el hecho de que no establecen etapas cronológicas concretas, debido a que cada niño puede

<sup>49</sup> BENEDEK, E. (2001). Fútbol Infantil. Barcelona: Paidotribo.

presentar y, de hecho presenta, un ritmo y proceso evolutivo y madurativo diferente. Por lo tanto, las diferentes fases de enseñanza no han de ser cerradas por la edad cronológica, sino por el desarrollo que demuestren los jugadores.

FASES	CARACTERÍSTICAS DE LA ETAPA
<p><b>1. Construir la relación con el balón</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•El jugador habrá de familiarizarse con el balón, aprendiendo a controlarlo y apreciar sus trayectorias.</li> <li>•Utilizará todas las partes del cuerpo posibles y trabajará el equilibrio y dominio corporal que le permita manejar el balón y las trayectorias del mismo.</li> <li>•Habrá de intentar manejar el balón y percatarse de aspectos que suceden alrededor, no centrando la atención con exclusividad en aquel.</li> </ul>
<p><b>2. Construir la presencia de las metas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A nivel ofensivo, comenzar a desarrollar el equilibrio entre el juego directo e indirecto. Los jugadores, sin perder de vista que el objetivo principal del juego es marcar gol, deben comprender que el juego directo y vertical no siempre es el más eficiente, y han de buscar soluciones para mantener la posesión, progresar y afianzar la seguridad de la posesión.</li> <li>• A nivel defensivo se busca que los jugadores no se aglutinen en torno al balón, buscando una defensa extendida.</li> </ul>
<p><b>3. Construir la presencia de adversario</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A nivel ofensivo se pretende mejorar el control de balón y ampliar el campo perceptivo del jugador, así como la capacidad para mantener la posesión del balón y afrontar duelos, primordialmente 1:1.</li> <li>• A nivel defensivo se busca desarrollar la capacidad de orientación y la utilización de los apoyos para encarar al atacante, pasando primero por el marcaje individual para ir evolucionando al zonal.</li> </ul>
<p><b>4. Construir la presencia de los compañeros y los adversarios</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A nivel ofensivo, se pretende pasar del juego individual al colectivo, partiendo del juego a 2, considerado por Corbeau (1990) como la base de los juegos deportivos colectivos, al juego a 3, donde se amplían las posibilidades de líneas de pase, coberturas, desmarques, etc.</li> <li>• A nivel defensivo se pretende que los jugadores configuren un sistema defensivo más compacto, acortando las distancias entre ellos y posibilitando así la eliminación de líneas de pase del rival o la realización de coberturas.</li> </ul>
<p><b>5. Desarrollar las nociones espacio-temporales</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay que desarrollar las habilidades de los defensas para provocar el contacto y duelo con los rivales, eliminando la posibilidad de ocupación espacial por parte de estos. Por su parte, los atacantes habrán de evitar los duelos y ocupar espacios donde no haya presencia de defensas.</li> </ul>

Basada en la propuesta anterior, pero dedicada con exclusividad a la progresión de enseñanza del fútbol a 7, nos encontramos la propuesta que realiza Pacheco.

Este autor destaca la necesidad de que se estructure la enseñanza del fútbol en diferentes etapas, con objetivos y contenidos propios de las mismas y que se adapten a las características evolutivas del momento de desarrollo en que se encuentre el niño.<sup>50</sup> Vamos a mostrar las diferentes fases que recoge y el objetivo que al autor considera primordial en las mismas (Tabla).

<b>ETAPAS</b>	<b>OBJETIVO PRINCIPAL</b>
<b>1. Relación del jugador con el balón: el balón y yo.</b>	Obtener el dominio del balón y el equilibrio del cuerpo.
<b>2. Relación del jugador con el balón y la portería: yo, el balón y la portería.</b>	Construir la noción de la existencia y de la función de las porterías.
<b>3. Relación del jugador con el balón, con la portería y con el adversario: el duelo (1:1).</b>	Construir la noción de la presencia del adversario privilegiando las situaciones de 1:1.
<b>4. Relación del jugador con el balón, con la portería, con el compañero y con el adversario: el juego a 2.</b>	Crear el hábito de desplazarse y de estar constantemente en movimiento para pasar y recibir el balón, privilegiando el juego a dos.
<b>5. Relación del jugador con el balón, con la portería, con los compañeros y con los adversarios: el juego a 3.</b>	Jugar con los compañeros, progresando sobre el terreno y teniendo una ocupación racional del espacio de juego.
<b>6. Relación del jugador con el balón, con la portería, con los adversarios y con el equipo: el juego a 7.</b>	Desarrollar las tareas y las funciones del juego en equipo en los procesos ofensivos y defensivos, ocupando racionalmente el espacio de juego.

<sup>50</sup> PACHECO, R. (2004) La enseñanza y el entrenamiento del fútbol 7. Un juego de iniciación al fútbol 11. Barcelona: Paidotribo.

Otra propuesta Ardá y Casal los cuales introducen cinco etapas que recogemos en la siguiente tabla. Fase en el proceso de enseñanza y aprendizaje del fútbol.<sup>51</sup>

FASES	OBJETIVO PRINCIPAL
<b>Práctica de competición en formato de fútbol a 5</b>	
<b>I. Construcción de la relación con el balón y construcción del juego colectivo básico.</b>	- Familiarización con el juego y sus fases, y especialmente con el balón.
<b>Práctica de competición en formato de fútbol a 7</b>	
<b>II. Construcción del juego en presencia de compañeros y adversarios.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se pretende que el jugador sepa resolver las situaciones de 1:1, tanto a nivel ofensivo como defensivo.</li> <li>- Se inicia la elaboración del juego ofensivo.</li> <li>- Marcaje al hombre,</li> </ul>
<b>III. Construcción del juego en presencia de compañeros y adversarios.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego defensivo que pasa del marcaje individual a la búsqueda de ayudas defensivas e iniciación a la defensa en zona.</li> <li>- Fomento de la utilización de situaciones de juego de 2:1, 2:2 y 3:3 a nivel ofensivo.</li> </ul>
<b>Práctica de competición en formato de fútbol a 11</b>	
<b>IV. Construcción del juego de un equipo contra el equipo contrario en el centro del juego.</b>	- Se busca el desarrollo del juego colectivo sobre el individual, así como del aspecto táctico-estratégico y sobre el sistema de juego.
<b>V. De la enseñanza de la construcción del juego entre once.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se juega en base al equipo.</li> <li>- Circulación del balón en base a un proyecto colectivo.</li> <li>- Juego intencionado tanto en ataque como en defensa.</li> <li>- Gestión racional del espacio de juego a nivel ofensivo y defensivo.</li> </ul>

<sup>51</sup> ARDÁ, A. Y CASAL, C. (2003). Metodología de la Enseñanza del Fútbol. Barcelona: Paidotribo.



Romero introduce una progresión en la enseñanza del fútbol estableciendo, en primer lugar, tres etapas de formación, para, posteriormente, realizar una progresión de enseñanza que lleve al jugador del juego a la práctica del fútbol. Exponemos a continuación este modelo de progresión (Tabla). Etapas en la enseñanza del fútbol.<sup>52</sup>

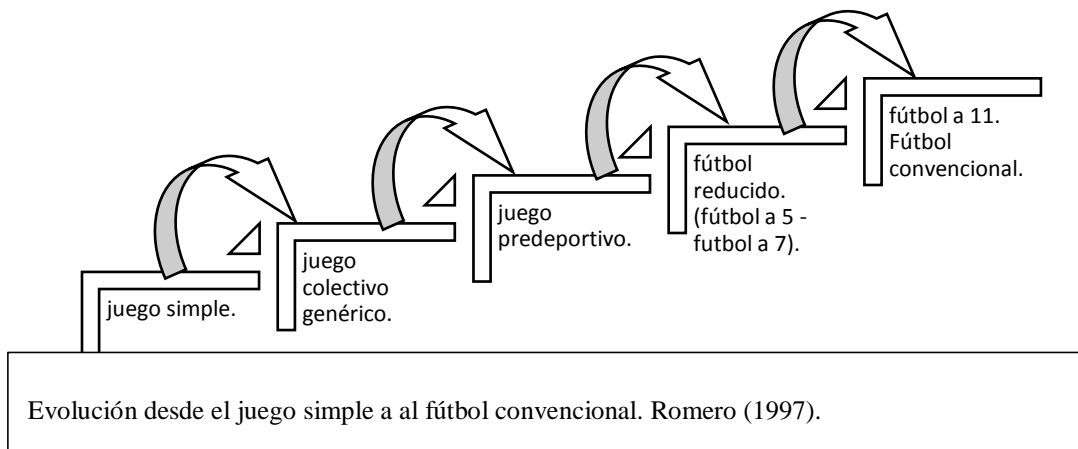
ETAPAS	EDAD	CARACTERÍSTICAS DE LA ETAPA
<b>FASE DE PREPARACIÓN</b>	<b>8-10</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Es la fase de los aprendizajes básicos. Esto nos llevara a mejorar las capacidades perceptivas, coordinativas y habilidades motrices básicas, creando una base de movimiento, para asentar en ella cualquier exigencia posterior.</li> <li>•Se pretende una gran variedad de actividades motrices con un carácter lúdico. Acercamiento a las formas elementales del fútbol y de estrategias de resolución. Se va de los juegos genéricos, a los predeportivos y a los deportes reducidos.</li> </ul>
<b>FASE DE INSTAURACIÓN</b>	<b>10-12</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Es la fase en que se utilizan los elementos fundamentales constitutivos del fútbol, a través de una enseñanza global, pero orientada hacia el aprendizaje técnico-táctico de forma concreta. Es el momento de los aprendizajes de las habilidades motrices específicas del fútbol, dada la facilidad con que el niño aprende (gran capacidad de excitabilidad nerviosa).</li> <li>•Se deben utilizar estrategias globales con polarización de la atención y con modificación de la situación real (deporte adaptado) y resolución de problemas motores. Se realiza el trabajo grupal de cooperación y oposición.</li> <li>•La actividad competitiva empieza a ser importante, aunque no debemos olvidar el aspecto educativo.</li> </ul>
<b>FASE DE DESARROLLO</b>	<b>13-15</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Pretendemos la búsqueda de hábitos y destrezas permanentes de la práctica del fútbol. Hay que realizar un desarrollo cuidadoso de la condición física y de las acciones técnico-tácticas (cambios estructurales, funcionales y psíquicos-pubertad-). Importancia de realizar un tratamiento que no rompa y desequilibre al joven. Se empieza a buscar las funciones tácticas y estratégicas de ataque y defensa a escala individual y colectiva.</li> </ul>

<sup>52</sup> ROMERO, C. (1997). Una perspectiva de iniciación al fútbol en la escuela. En Training Fútbol nº 16. Valladolid. España. Pp. 28-38.

Romero, además de la anterior progresión, realiza un planteamiento de evolución en base al juego, desde el juego simple hasta la práctica del fútbol convencional. Este autor señala que podemos entender el juego como un medio atractivo de iniciar a los escolares en el fútbol, de desarrollar determinadas capacidades y habilidades motoras y de conformar estrategias de resolución motriz (técnica y táctica), e incluso, alude al juego como el camino más idóneo para el aprendizaje y la práctica del deporte.

Las fases a las que el último autor citado se refiere, en la progresión de la enseñanza del fútbol en base al juego, son las que recogemos en la siguiente tabla. Evolución desde el juego simple a al fútbol convencional.

FASE	CARACTERÍSTICAS DE LA ETAPA
<b>JUEGO SIMPLE</b>	Actividad lúdico-motriz: corta duración, reglas simples, sin grandes exigencias físicas y de desarrollo. Aspectos básicos del movimiento.
<b>JUEGO COLECTIVO GENÉRICO</b>	Mayor duración y algo más de exigencia, reglas para el desarrollo del juego y se da algo de cooperación. No hay rigidez de espacio, acciones y tiempo. Desarrollo de habilidades genéricas (bote, regate,...), sirviendo de base a distintos deportes. Se pretende experiencia variada y genérica.
<b>JUEGO PREDEPORTIVO</b>	Orientado a la iniciación de las habilidades específicas del fútbol, como son los aspectos de acción de juego (técnicos y tácticos). Reglas en función de objetivos. Puente entre el juego y el deporte (fútbol). Aspectos atrayentes del fútbol.
<b>FÚTBOL REDUCIDO</b> (fútbol a 5/Fútbol a 7)	Es aquel que se ha adaptado del fútbol 11, para facilitar la práctica y el aprendizaje de los niños. El fútbol es propio de los mayores, no existiendo equilibrio en los niños en su práctica si se hace de forma convencional. El fútbol reducido no pierde la esencia del fútbol 11 si su práctica se realiza en función de las posibilidades y capacidades de los niños. Existe una adaptación en cuanto al reglamento, el espacio, el balón, el tiempo y el número de participantes. Importancia de seguir el proceso (5-->7-->11).
<b>FÚTBOL CONVENCIONAL</b>	Para la práctica de los niños y las niñas supone: - Grandes exigencias en cuanto a condición física, habilidad técnica y acciones tácticas y estratégicas. - Reglas estrictas y complicadas. - Espacio, tiempo, balón, número de jugadores determinados. - La competición como característica predominante.



Otra aportación muy interesante es la realizada por Lapresa, Arana, Carazo y De León, que constituye una propuesta de programación longitudinal de la vida deportiva del jugador de fútbol y que guarda cierta similitud con la de Romero. En ella pasan por etapas que van desde la iniciación hasta la inclusión del jugador en la esfera del alto rendimiento. Los aspectos más destacados de esta propuesta los mostramos en la siguiente tabla.

ETAPA	FASE	CATEGORÍA	CARACTERÍSTICAS DE LA ETAPA
INICIACIÓN	<b>Iniciación Psicomotora</b>	<b>Aspirante o Prebenjamín</b>	Trabajo de capacidades perceptivo-motrices que permitan al niño llegar a un conocimiento de su propio cuerpo y del entorno próximo que le rodea.
	<b>Iniciación Multilateral</b>	<b>Benjamín</b>	Trabajo de habilidades básicas.
	<b>Iniciación Específica</b>	<b>Alevín</b>	Adaptación a las situaciones y requisitos concretos del fútbol. Trabajo de coordinación específica de las habilidades propias del fútbol.
PREPARACIÓN	Se busca ya una especialización en los diversos aspectos concretos del fútbol. No se debe encasillar al jugador en una determinada demarcación.		
	<b>Perfeccionamiento</b>	<b>Infantil</b>	Afianzamiento de los fundamentos y acciones específicas del fútbol.
	<b>Readaptación</b>	<b>Cadete</b>	Atender al desajuste corporal por el rápido crecimiento. Comienzo de la preparación física específica.
DESARROLLO	Se busca la consecución de un alto nivel de ejecución física, técnica y táctica.		
	<b>Tecnificación</b>	<b>Juvenil (1º y 2º año)</b>	Se busca la eficacia en el desempeño del juego de los fundamentos físicos, técnicos y tácticos ya dominados.
TRANSICIÓN AL ALTO RENDIMIENTO	Se busca el máximo nivel de eficacia, tanto en el plano individual como colectivo.		
	<b>Rendimiento</b>	<b>Juvenil (3º año)</b>	Potenciación de los recursos que permiten un óptimo rendimiento.

En la anterior propuesta destaca la división de la etapa de iniciación en tres fases diferentes, y sólo en la última se habla de iniciación específica al fútbol, correspondiéndose con las edades propias de la categoría alevín, es decir, 10-11 años. En última instancia, Brüggemann divide las fases en la enseñanza del fútbol en base a las categorías federativas, es decir, prebenjamines, benjamines, alevines, infantiles, cadetes y juveniles.<sup>53</sup>

A modo de resumen, tras todas las propuestas recogidas anteriormente, podemos resaltar la inexistencia de un criterio único entre los autores revisados, aunque, todos guardan similitudes entre ellos. En este sentido, los aspectos en los que los autores coinciden son los que incluimos en la siguiente tabla.

<b>Características comunes en las propuestas de enseñanza-aprendizaje mostradas anteriormente</b>
Necesidad de adaptación de los procesos de enseñanza-aprendizaje del fútbol a las diferentes etapas evolutivas por las que pasan los jugadores. Ahora bien, estas etapas no coinciden entre los diversos autores, siendo muy diferentes entre ellos.
Todos parten de la necesidad de un trabajo genérico en un principio, especialmente las propuestas de Wein (1995), Romero (1997) y Lapresa, Arana, Ponce y De León (1999), que hablan de la necesidad de un trabajo de habilidades básicas antes del desarrollo de las específicas.
Todos los autores coinciden en la importancia del trabajo en base a juegos, destacando en este sentido las propuestas de Wein (1995) y especialmente la de Romero (1997), mostrando una evolución desde el juego simple hasta la práctica del juego convencional.
En general se muestra la importancia de una fase inicial de familiarización con el balón. Destaca el planteamiento de Garganta y Pinto (1994), que señalan la importancia de que esta familiarización con el balón no se centre en las superficies de contacto propias del fútbol, sino de todas las partes y superficies corporales posibles, pues de esta manera se fomentará una buena base perceptivo-motriz.
Son muy interesantes las aportaciones de Garganta (1994), Wein (1995), Pacheco (2004) y Romero (1997), éste último en la propuesta de evolución de la enseñanza en base al juego. Todos estos autores reseñan la importancia de no delimitar las etapas cronológicamente, como se ha hecho tradicionalmente, sino de hablar de fases en las cuales los jugadores entren o salgan en función de su desarrollo y maduración y no por su edad. Aspectos que destacan en sus investigaciones y trabajos Lyon (2001), Malina (2001) y Hayes (2003).
Aspectos coincidentes en las diferentes progresiones recogidas.

<sup>53</sup> BRÜGGEMANN, D. (2004). Fútbol. Entrenamiento para niños y jóvenes. Barcelona: Paidotribo.

### **2.2.7. EL ENTRENADOR EN EL FÚTBOL BASE**

La visión tradicional del entrenador o técnico deportivo, es reflejada por la definición de la Real Academia de la Lengua Española, como persona que entrena, y, a su vez, entiende por entrenar como preparar, adiestrar, personas o animales, especialmente para la práctica de un deporte, que también han hecho suya o la expresada por el Diccionario de Ciencias del Deporte, que habla del entrenador como la persona que dirige el entrenamiento y la competición.

Además de los conocimientos y las capacidades necesarias para todo profesor de Educación Física y Deportes, el entrenador debe poseer conocimientos específicos de su especialidad (disciplina deportiva) y, sobre todo, de teoría del entrenamiento. Normalmente la base para ello es, junto a la formación apropiada, una experiencia personal del entrenamiento y la competición.

La anterior concepción choca con una visión más globalizadora, que entiende la figura del entrenador como un agente que actúa dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje, cuyo único objetivo no es la mejora del rendimiento de sus jugadores. En este sentido, nos encontramos que se refiere al entrenador como un profesor, especialmente formado, que dirige la evolución del equipo hacia el colectivo, entrena a los jugadores, los prepara para competiciones, cuidándose de ellos durante los mismos y que, además, se encargará y solucionará muchas tareas organizativas.

El entrenador tiene un papel decisivo para el desarrollo del rendimiento que implica una cooperación con otros responsables y que afecta esencialmente al desarrollo de la personalidad de los jugadores, que argumentan la necesidad de que los entrenadores vayan más allá de la mera práctica del fútbol y apunten hacia la mejora de la formación personal y deportiva de los jugadores.

Para ello no han de centrarse exclusivamente en aspectos meramente técnicos o deportivos buscando resultados a corto plazo, como señalan.<sup>54</sup> Por su parte, Lyon habla de la necesidad de que el entrenador preste más atención a la dedicación y esfuerzo de los jugadores en la adquisición y desarrollo de habilidades y hacer la selección, llegado el caso, en base a esto, y no centrarse con tanta exclusividad en sus victorias y derrotas.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> DAVIDS, K., LEES, A. y BURWITZ, L. (2000). Understanding and measuring coordination and control in kicking in soccer: implications for talent identification and skill acquisition. *Journal of Sport Sciences*, 18:703-714.

<sup>55</sup> LYON, R.M. (2001). Prevent injuries in young soccer players. *Wisconsin: Journal of Medical college of Wisconsin*.

La concepción ofrecida por estos autores es concorde con los planteamientos de la U.E.F.A, que viene a señalar que los buenos entrenadores han de estar abiertos a conocer a sus niños/as en aspectos que vayan más allá del fútbol. Y, aunque en el ámbito de otro deporte, la British Canoe Union, alude que el concepto de entrenador se basa en un trabajo activo de provisión de oportunidades para el desarrollo personal dentro de la práctica deportiva.<sup>56</sup>

Un entrenador de fútbol o fútbol sala, debe tener capacidad de realizar lo siguiente en su profesión en el alumno: garantizar su competencia técnica y profesional en la correspondiente especialidad del fútbol y una madurez profesional motivadora de futuros aprendizajes y adaptaciones al cambio de las cualificaciones, comprender las características y la organización de su modalidad deportiva y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de sus funciones y adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para desarrollar su labor en condiciones de seguridad.

Como podemos comprobar, se realza el conocimiento técnico y el desempeño profesional basado en el anterior, destacándose la seguridad en el trabajo. Ahora bien, en estas finalidades generales no se hace mención al conocimiento de las personas que van a ser partícipes en los procesos de enseñanza-aprendizaje y entrenamiento, es decir, los jugadores, o, en nuestro caso particular, los niños y niñas en formación.

Podemos relacionar lo anterior con las aportaciones de Malina que realiza una serie de sugerencias a los entrenadores de categorías inferiores, resaltando que los adolescentes precisan que se les asegure que son iguales a sus compañeros o que no presentan ningún tipo de problemas en sus actuaciones y desarrollo. Esta necesidad es muy acusada en los jóvenes jugadores, principalmente en la etapa adolescente y épocas cercanas a la misma, pues éstos son muy sensibles con respecto a su crecimiento y maduración.<sup>57</sup> Por ello este autor destaca la necesidad de que el entrenador tenga un exhaustivo conocimiento de los procesos madurativos y de crecimiento de los chicos, sabiendo actuar en estos momentos críticos que conforman su futura personalidad y la aceptación de sus caracteres.

Igualmente, enfatiza la necesidad de conocer los períodos en que el desarrollo de habilidades y de cualidades se estancará debido al crecimiento y por ello habla de la inoportunidad de realizar

---

<sup>56</sup> UEFA (2005). The Technician, n° 27. UEFA.

<sup>57</sup> MALINA, R. (2001). Youth football players: perspectives from growth and maturation. Insight- Issue 1, Volumen 5, 27-31.

procesos selectivos en esos momentos. Igualmente señala que el entrenador habrá de tener especial cuidado con la atención y comentarios a los cambios corporales que están sufriendo los jugadores, y, especialmente las jugadoras, en estas edades, y prestar mucha atención a sus costumbres alimenticias. Con las anteriores aportaciones, podemos ver la importancia que, para un entrenador, tiene el hecho de poseer una formación acorde con la labor que ha de desempeñar, dentro de ese perfil humanista.

Es por eso que el entrenador de jóvenes futbolistas requiere un detallado conocimiento sobre el deporte, los niños y el contexto dentro del cual va a trabajar. Además, los entrenadores eficientes saben cómo organizar este conocimiento dentro de una escala y secuencia de habilidades, estrategias y conceptos. Esto se torna imprescindible para designar la serie de objetivos a corto, medio y largo plazo en función a la edad y desarrollo de los niños. Esto constituye un continuo proceso que requiere un estudio regular, revisión y evaluación de sí mismo y otros entrenadores.<sup>58</sup>

Así, Giménez se refiere a los entrenadores en la iniciación deportiva como aquellos técnicos deportivos más o menos jóvenes que tienen entre sus principales objetivos formar a sus alumnos, facilitarles el desarrollo motriz mediante entrenamientos y competiciones en las destrezas básicas de la especialidad deportiva que practican, y utilizar el deporte como un medio educativo importante. Por todo eso, necesitan una correcta formación técnica y psicopedagógica.<sup>59</sup>

Entramos así en uno de los aspectos más complejos y difíciles, dentro del tratamiento del entrenador en general y del fútbol base en particular. Pacheco manifiesta que el fútbol infantil y juvenil depende en gran medida de las personas aficionadas y sin formación específica, hecho que ha llevado a este tipo de fútbol a una atribución de escasa credibilidad y validez.<sup>60</sup>

Este hecho, muy discutido por muchos sectores relacionados con el estamento de los entrenadores, es admitido incluso por la U.E.F.A.<sup>61</sup> y U.E.F.A.<sup>62</sup>, que reconoce la falta de formación en los entrenadores de fútbol base y, en las últimas iniciativas llevadas a cabo a este respecto, pretende la instauración de las bases o las líneas maestras del perfil de técnico de

---

<sup>58</sup> STRATTON, G. (2001). A Knowledge based structure for coaching: the bigger picture. *Insight, The FA Coaches Association Journal*. 4(4), 44. players: the "IKEA" principles. *Insight, The FA Coaches Association Journal*. 1(5), 44.

<sup>59</sup> GIMÉNEZ, F.J. (2001a). El entrenador en la iniciación al fútbol. En *Training Fútbol*. Nº 67. Valladolid. España. 38-45.

<sup>60</sup> PACHECO, R. (2004) La enseñanza y el entrenamiento del fútbol 7. Un juego de iniciación al fútbol 11. Barcelona: Paidotribo.

<sup>61</sup> UEFA (2003). *The Technician*, nº 22. UEFA.

<sup>62</sup> UEFA (2005). *Boletín oficial de la UEFA*. UEFA.

fútbol base. Para eso, destaca la necesidad de que los entrenadores tengan una formación adecuada y hayan alcanzado un nivel suficiente para las edades que antes señalábamos (UEFA).<sup>63</sup>

A tal respecto Williams y Hodges recalcan que las prácticas de los entrenadores están basadas en la tradición, intuición e imitación, y que se caracterizan por la ausencia de evidencias empíricas para su construcción.<sup>64</sup>

Esta falta de formación, en los cuales se determinó que los entrenadores encuentran grandes dificultades para definir exactamente lo que ellos entrenan, refiriéndose casi con exclusividad a contenidos de trabajo o habilidades específicas como puede ser el pase, el desmarque, pero no viendo más allá o no planificando el trabajo y los procesos de enseñanza-aprendizaje en conjuntos lógicos que atiendan a una progresión en función de los alumnos a los que se dirige.

La falta de formación del entrenador o técnico deportivo ha sido bastante referida en investigaciones y todas apuntan a la necesidad de una formación más adecuada y ajustada a las necesidades de los jugadores y de la etapa formativa en la que se encuentran, pues, como señala Ibáñez (1997), en esta etapa hemos de orientarnos más hacia la formación que hacia el rendimiento.<sup>65</sup>

Es más, esta escasa formación influye igualmente en los propios entrenadores, llegando a producir lo que Maslach y Jackson, catalogan como síndrome de burnout en entrenadores de fútbol, cuando se asocia a los siguientes aspectos:<sup>66</sup>

- Confieren enseñanza bajas en técnicas y skills (habilidades).
- Crean pocas prácticas competitivas.
- No crean una estructura de equipo.
- Proporcionan poco feedback y elogios o ánimos.

El deporte en cada país se debe formar entrenadores profesionales autorizados por universidades especialistas con profesiones del deporte, y que debe estar establecido en el marco legislativo de

---

<sup>63</sup> UEFA (2005). The Technician, nº 27. UEFA.

<sup>64</sup> WILLIMAS, A.M. y HODGES, N.J. (2005). Practice, instruction and skill acquisition in soccer: challenging tradition. Journal of Sports Sciences, 6, vol. 23:637-650. Journal of Sports Sciences. Volume 18. Nº 9. p. 657-667.

<sup>65</sup> MORCILLO, J.A. (2004). "El desarrollo profesional del entrenador de fútbol-base basado en el trabajo colaborativo en un club amateur". Tesis Doctoral. Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Granada.

<sup>66</sup> MASLACH, C. Y JACKSON, S.E. (1996). Maslach burnout inventory manual. Palo Alto: CA, Consulting Psychologist Press.



nuestro país El Salvador, y que se formen leyes adecuadas y exigentes que se cumplan para formar entrenadores y que no cualquier persona o academia deportiva eduque y forme profesionales en el deporte en este caso el fútbol, Volvemos en este momento a hacer referencia al marco legislativo de nuestro país, para considerar las enseñanzas deportivas como enseñanzas de carácter académico y se consideran definitivamente como de Régimen Especial.

Para obtener calidad educativa profesional, en específico de las enseñanzas conducentes a la obtención del título de Técnico Deportivo en Fútbol, y en el que se señala la vinculación de los mismos con el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, federaciones de fútbol, INDES, COES, universidades y entidades que tienen ingresos de la práctica de fútbol.

Las entidades o empresas donde pueden desarrollar sus funciones son: escuelas y centros de iniciación deportiva, clubes y asociaciones deportivas, federaciones deportivas, patronatos deportivos, empresas de servicios deportivos y centros escolares (actividades extraescolares) y Clubes deportivos. Serán estos Ministerios, y los órganos competentes de las Comunidades Autónomas que se encuentran en el pleno ejercicio de sus competencias en materia de educación, los que permitan a los centros impartir estos estudios, pudiendo estos ser públicos, pertenecientes al actual sistema educativo, como por ejemplo Institutos de Enseñanza Secundaria, o privados, para cuyo caso habrán de convertirse en centros autorizados por los anteriores organismos y cumplir las exigencias de la ley.

El que establece el la maya curricular académica de formación de entrenadores deportivos, los requisitos y pruebas específicas de acceso correspondiente a los Títulos de Técnico Deportivo y de Técnico Deportivo Superior de especialidades de Fútbol y Fútbol Sala, con un perfil profesional, unidades de competencia (Instruir en los principios fundamentales de la técnica y la táctica del fútbol, conducir y acompañar al equipo durante la práctica deportiva, garantizar la seguridad de los deportistas y de las deportistas y aplicar en caso necesario los primeros auxilios).

Además el entrenador deportivo profesional debe tener conocimientos, en capacidades profesionales en lo siguiente:

- Realizar la enseñanza del fútbol, siguiendo los objetivos, los contenidos, recursos y métodos de evaluación, en función de la programación general de la actividad.

- Educar a los alumnos sobre las técnicas y las tácticas básicas del fútbol, utilizando los equipamientos y materiales apropiados, demostrando los movimientos y los gestos según los modelos de referencia.
- Evaluar a su nivel la progresión del aprendizaje, identificar los errores de ejecución técnica y táctica de los deportistas, sus causas y aplicar los métodos y medios necesarios para su corrección, preparándoles para las fases posteriores de tecnificación deportiva.
- Seleccionar, preparar y supervisar el material de enseñanza.
- Enseñar y hacer cumplir las normas básicas del reglamento del fútbol.
- Motivar a los alumnos en el progreso técnico y la mejora de la condición física.
- Trasmitir a los deportistas las normas, valores y contenidos éticos de la práctica deportiva.
- Ejercer el control del grupo, cohesionando y dinamizando la actividad.
- Detectar la información técnica relacionada con sus funciones profesionales.
- Informar sobre la vestimenta adecuada para la práctica del fútbol.
- Aplicar en caso necesario la asistencia de emergencia siguiendo los protocolos y pautas establecidas.
- Controlar la disponibilidad de la asistencia sanitaria existente.
- Organizar el traslado del enfermo o accidentado, en caso de urgencia, en condiciones de seguridad y empleando el sistema más adecuado a la lesión y nivel de gravedad.
- Colaborar con los servicios de asistencia médica de la instalación deportiva.

Responsabilidades en el trabajo del entrenador deportivo:

- ✓ La enseñanza del fútbol hasta la obtención por parte del deportista, de los conocimientos técnicos y tácticos elementales que les capaciten para la competición de fútbol en categorías infantiles y en adultos en categorías inferiores.
- ✓ La elección de los objetivos, medios, métodos y materiales más adecuados para la realización de la enseñanza.
- ✓ La evaluación y control del proceso de enseñanza deportiva.
- ✓ La información a los practicantes sobre la vestimenta adecuadas más apropiadas en función de las condiciones climáticas.
- ✓ La conducción y el acompañamiento de individuos y grupos durante la práctica de la actividad deportiva.

- ✓ La seguridad del grupo durante el desarrollo de la actividad.
- ✓ La administración de los primeros auxilios en caso de accidente o enfermedad en ausencia de personal facultativo.
- ✓ El cumplimiento del reglamento del fútbol.
- ✓ La colaboración con los servicios de asistencia médica de las instalaciones deportivas.
- ✓ El cumplimiento de las instrucciones generales procedentes del responsable de la entidad deportiva.

Detección de talentos que habrán de desempeñar el rol los entrenadores deportivos en las etapas de iniciación, el hecho de realizar la detección de talentos constituye un proceso difícil y más aún si nos referimos a los deportes de equipo, como es el caso del fútbol. Estos señalan que el desarrollo del talento en el fútbol depende de multitud de factores externos, entre los cuales destacan: oportunidades y condiciones de practicar y de las prácticas realizadas, mantenerse a salvo de lesiones, la naturaleza de los mentores o consejeros y del entrenamiento recibido durante los años de desarrollo, factores sociales, personales y culturales.

### **2.2.8. ANÁLISIS DEL FÚTBOL COMO DEPORTE DE EQUIPO**

La opinión el enfoque sistémico del juego del fútbol ofrece la posibilidad de identificar, validar y regular acciones/secuencias de juego representativas de la dinámica de los partidos, por lo que constituye una referencia a considerar en la construcción y control de los ejercicios dirigidos a la enseñanza y entrenamiento del fútbol. Por lo tanto, nos parece indispensable realizar una definición del fútbol dentro de los deportes, así como de los elementos esenciales que lo configuran y que han de ser tenidos en cuenta para la planificación y programación de los procesos de enseñanza-aprendizaje y, por ende, para la elaboración de situaciones de enseñanza-entrenamiento.<sup>67</sup>

Aproximación al concepto de deporte, en relación con esto nos podemos encontrar con diferentes definiciones del deporte, de entre las cuales se encuentran en esta tabla:

<b>Definiciones de Deporte.</b>	
Coubertain (1960)	Culto voluntario y habitual de intenso ejercicio muscular, apoyado en el deseo de progresar y que puede llevar hasta el riesgo.
Cagigal (1967)	Divertimiento liberal, espontáneo, desinteresado, en y por el

<sup>67</sup> GARGANTA, J. Y GRÉHAIGNE, J.F. (1999). Abordagem sistémica do jogo de futebol: moda ou necessidade?. Revista Movimento, Universidad Federal de Rio Grande du Sol: Brasil. año 5, 10. 40-50.

	ejercicio físico entendido como superación propia o ajena, y más o menos sometido a reglas.
Diem (1978)	Juego portador de valor y seriedad practicado con entrega, sometido a reglas, integrador y perfeccionador, ambicioso de los más altos resultados.
Hernández Moreno (1994)	Situación motriz de competición, reglada, de carácter lúdico e institucionalizado.
Domínguez (1995)	Actividad lúdico-competitiva, que se puede practicar de forma individual o colectiva, sujeta a una reglamentación expresa fijada por organismos internacionales, y que pone en práctica habilidades y cualidades de índole motriz.

De las anteriores afirmaciones, podemos extraer una serie de consecuencias o evidencias, las cuales apuntan hacia una concepción del deporte como una actividad reglada, competitiva, que se basa en la idea de perfeccionamiento para la superación y que busca la obtención de los mejores resultados posibles, a lo cual añadiríamos, en función del contexto en que nos encontremos y de los objetivos que busquemos, que determinará también la mayor o menor incidencia de su carácter lúdico. Precisamente esta mayor o menor incidencia del componente lúdico es lo que hace que distingan tres contextos diferentes en el deporte:

1. Por un lado, hablan de deporte como una forma de actividad física que busca la expresión y mejora de la condición física y el bienestar mental, así como el establecimiento de relaciones sociales y la búsqueda de resultados en competición.
2. En segundo término, identifican el deporte como una actividad sociocultural que permite la relación entre distintas comunidades y pueblos, así como la integración social, el disfrute, la salud y el bienestar.
3. Por último, se refieren a la concepción del deporte como un reto para la mejora del rendimiento y la participación en niveles altos del mismo, tales como el profesionalismo y la alta competición.

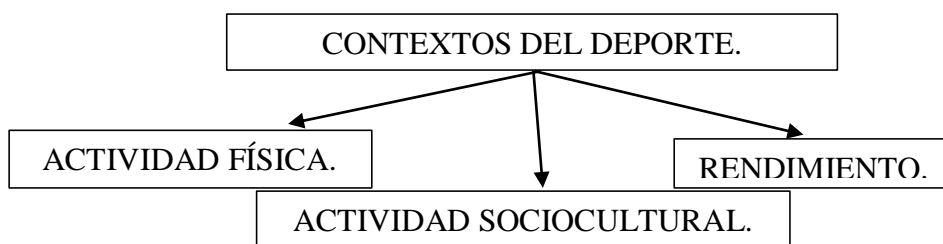


Figura. Contextos del deporte según Morales y Guzmán (2000).

Según Pino, dentro de los aspectos más importantes del deporte moderno, nos encontramos las reglas, las cuales determinan en gran medida la estructura y lógica interna de la especialidad en que nos encontremos y la institucionalización a la que se somete en la actualidad la práctica deportiva.<sup>68</sup>

Dichas institucionalización es señalada por Parlebas, como uno de los parámetros indiscutibles para la definición del deporte y diferenciarlo de otras actividades físicas que, aun siendo competitivas, no han de ser consideradas, según este autor, como tal.<sup>69</sup>

Es por ello que dicho autor define el deporte como una situación motriz de competición reglada e institucionalizada, lo cual es concretado como hemos visto, como una situación motriz de competición, reglada, de carácter lúdico e institucionalizado. Una vez definido brevemente el concepto de deporte, se realiza referencia a las características más básicas que lo constituyen. Para eso nos basaremos en Hernández Moreno, el cual señala los siguientes aspectos como esenciales en la aproximación a dicho concepto:<sup>70</sup>

- Situación motriz: realización de una actividad en la que la acción o movimiento, no sólo mecánica, sino también comportamental, debe necesariamente estar presente y constituir parte insustituible de la tarea.
- Juego: participación voluntaria, libre y con propósitos de recreación y con finalidad en sí misma.
- Competición: deseo de superación, de progreso, de rendimiento elevado, de vencerse a sí mismo en cuanto conseguir una meta superior con relación al tiempo, la distancia o vencer al adversario.
- Reglas: para que exista deporte deben existir reglas que definan y regulen las características de la actividad y de su desarrollo.
- Institucionalización: se requiere reconocimiento y control por parte de una institución generalmente denominada Federación, que rige su desarrollo y fija los reglamentos de juego.

---

<sup>68</sup> PINO, J. (1999). Desarrollo y aplicación de una metodología observacional para el análisis de los medios técnico-tácticos del juego en fútbol. Tesis Doctoral. Universidad de Extremadura.

<sup>69</sup> PARLEBAS, P. (1981). Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice. INSEP. Paris.

<sup>70</sup> HERNÁNDEZ MORENO, J. (1994). Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras de juego deportivo. Barcelona: INDE.



Características del deporte según Hernández Moreno (1994)

<b>CLASIFICACIONES DE LOS DEPORTES.</b>	
Bouchard, cit. Por Pino (1999)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deportes colectivos: al menos, dos equipos con dos o más jugadores.</li> <li>• Deportes individuales, en los que sólo existe un jugador.</li> <li>• Deportes de lucha: dos deportistas que siempre son adversarios.</li> </ul>
Durand (1976)	<ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 50%;">• Deportes Individuales.</li> <li style="width: 50%;">• Deportes de combate.</li> <li style="width: 50%;">• Deportes de equipo.</li> <li style="width: 50%;">• Deportes al aire libre.</li> </ul>
Parlebas (1981)	<p>Clasifica los deportes en función de las relaciones existentes entre los participantes y el grado de interacción entre los mismos y entre los diferentes elementos estructurales del deporte que nos ocupe. Establece tres focos o elementos generadores de incertidumbre, los cuales son el espacio, los compañeros y los adversarios. En función de ello habla de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deportes psicomotrices, en los que el jugador actúa en solitario, no existiendo incertidumbre procedente de los factores que determinan el deporte a practicar.</li> <li>• Deportes sociomotrices, en los que existe incertidumbre procedente del medio, de los compañeros o de los adversarios.</li> </ul>
Blázquez y Hernández Moreno (1983) y Hernández Moreno (1994)	<p>Se basan en la clasificación hecha por Parlebas (1981), pero introducen dos nuevos elementos generadores de incertidumbre. Estos aspectos son la situación en el espacio de juego y la forma de participación sobre el móvil o balón. En este sentido, el espacio puede ser separado o común, en función de si todos los jugadores pueden actuar en todo el terreno de juego o cada equipo tiene un campo en el que actúa y al cual el equipo contrario no puede acceder. Igualmente, la utilización del espacio hace referencia a las diferentes zonas que forman parte de los terrenos de juego y que presentan alguna reglamentación especial, como la zona en baloncesto o el área de penalti en fútbol. Asimismo, la participación de los equipos puede ser simultánea, como es el caso del baloncesto o el fútbol, o bien alternativa, como es el caso del voleibol. En función de estos aspectos, Hernández Moreno (1994) establece los siguiente grupos de deportes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deportes de oposición.</li> <li>- Espacio separado y participación alternativa (p.e. tenis).</li> <li>- Espacio común y participación alternativa (p.e. pelota vasca).</li> <li>- Espacio común y participación simultánea (p.e. judo).</li> <li>- Deportes de cooperación.</li> <li>- Espacio separado y participación simultánea (p.e. pruebas de relevos)</li> <li>- Espacio común y participación simultánea (p.e. natación sincronizada).</li> <li>- Deportes de cooperación-oposición.</li> <li>- Espacio separado y participación alternativa (p.e. voleibol).</li> <li>- Espacio común y participación alternativa (p.e. frontón por parejas).</li> <li>- Espacio común y participación simultánea (p.e. fútbol, baloncesto, balonmano).</li> </ul>

### **2.2.9. CLASIFICACIÓN Y DEFINICIÓN DEL FÚTBOL COMO DEPORTE DE EQUIPO**

En función de los datos recogidos en la tabla anterior, y de los aportados por el Grupo Praxiológico, podemos hablar del fútbol como un deporte colectivo o de equipo, de cooperación-oposición, sociomotriz, con incertidumbre de compañeros y adversarios, con espacio estandarizado de utilización común y de participación simultánea, donde la acción de juego es la resultante de las interacciones entre participantes, producidas de manera que un equipo coopera entre sí para oponerse a otro que actúa también en cooperación y que a su vez se opone al anterior.<sup>71</sup>

Dichos deportes los podemos entender como una actividad física reglamentada y colectiva que se desarrolla mediante un juego donde se enfrentan dos equipos, donde cada uno de ellos acoge a diversos jugadores colaborando por un mismo objetivo de obtener la victoria frente a la oposición del otro. Partimos de una interpretación de la naturaleza del juego de fútbol fundamentada en su carácter lúdico, agonístico y procesal, en el que los veintidós jugadores que constituyen los dos equipos se encuentran en una relación de adversidad típica no hostil, denominada de rivalidad deportiva.<sup>72</sup>

Dentro de los deportes de equipo, encontramos una serie de características que son comunes, que son:

1. La existencia de un reglamento que regula la norma de juego (específico para cada deporte).
2. La actividad se desarrolla en un terreno de juego estable y delimitado.
3. La actividad gira en torno a un móvil o pelota en cuanto a su posesión o manejo.
4. Existe un objetivo o meta a conseguir, que es el logro del tanto o el punto.
5. Unos compañeros que cooperan y colaboran para conseguir el objetivo común
6. Unos adversarios que colaboran entre sí con su propio plan para conseguir sus objetivos.

---

<sup>71</sup> PINO, J. (1999). Desarrollo y aplicación de una metodología observacional para el análisis de los medios técnico-tácticos del juego en fútbol. Tesis Doctoral. Universidad de Extremadura.

<sup>72</sup> ROMERO, C. (2000). Hacia una concepción más integral del entrenamiento en fútbol. Eñdeportes, revista digital. año 5. Nº 19. Buenos Aires. Argentina.

Dentro de esta coyuntura, los equipos en confrontación directa forman dos entidades colectivas que planifican y coordinan sus acciones para actuar una contra la otra; sus comportamientos están determinados por las relaciones antagónicas de ataque-defensa.

Representan así, en este contexto, una forma de actividad social, con variadas manifestaciones específicas, cuyo contenido consta de acciones e interacciones.

La cooperación entre los diferentes elementos se efectúa en condiciones de lucha con adversarios (oposición), los cuales a su vez coordinan sus acciones con el propósito de desorganizar esa cooperación.

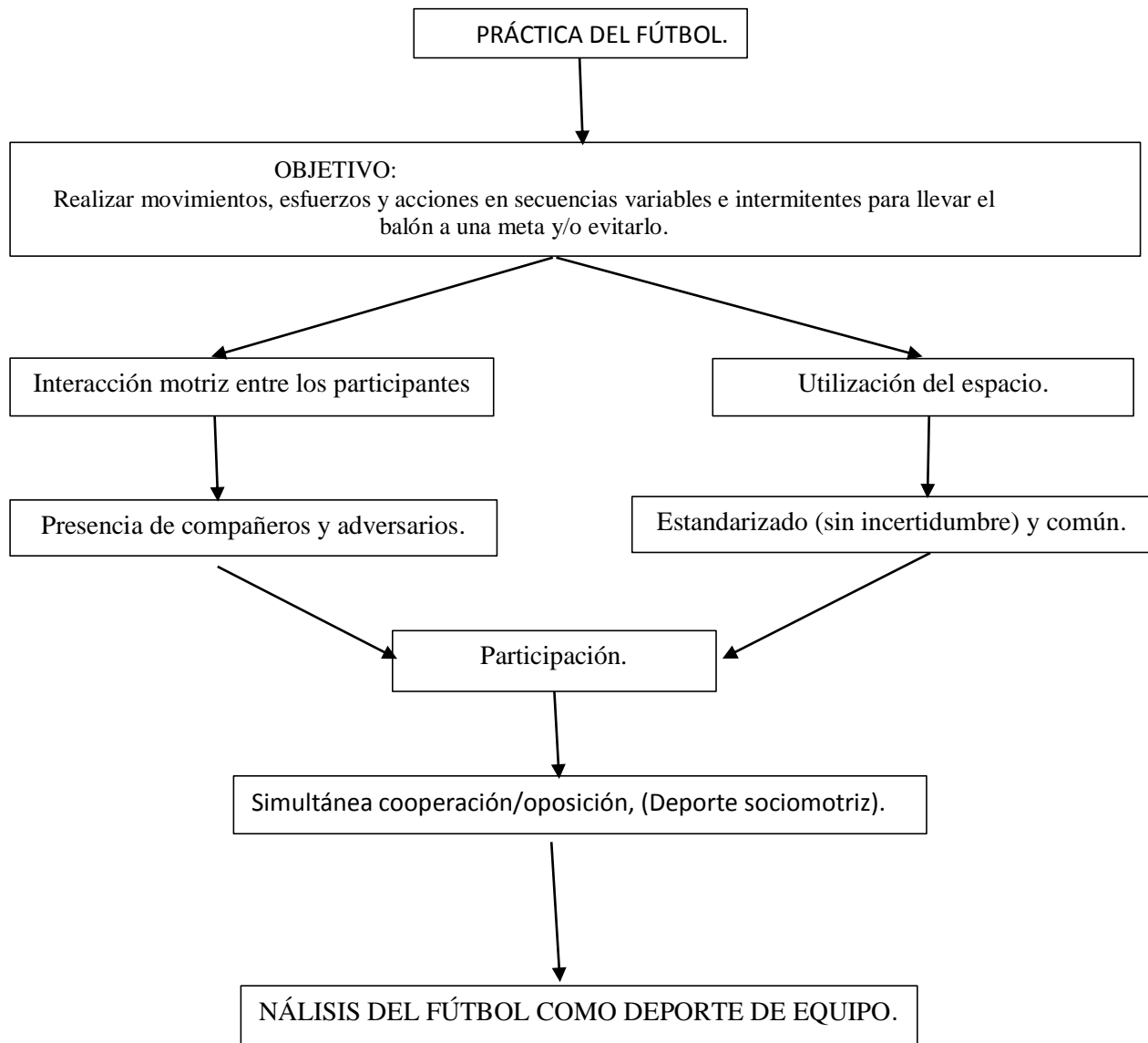
En este contexto cobran sentido las intenciones de juegos señaladas, cuando hace referencia al aprovechamiento del juego colectivo como consecuencia de la dinámica que cada grupo es capaz de establecer para lograr el objetivo común.

En la búsqueda de ese objetivo, las situaciones de juego que se le presentan a uno y otro equipo, y, por ende a sus jugadores, lo hacen en forma de problema, los cuales han de ser resueltos mediante la coordinación de esfuerzos entre los jugadores del mismo equipo.

Es por esto, como afirma el último autor nombrado, la gran importancia de un plan estratégico dentro del cual los jugadores han de coordinarse, ya que, debido a la gran incertidumbre de la naturaleza de los deportes colectivos y, en particular, del fútbol.

Los jugadores han de desarrollar sus capacidades y habilidades perceptivas y decisionales, con el fin de adaptarse a las demandas del juego y al bien colectivo, concretándose en estrategias de cooperación y de oposición.

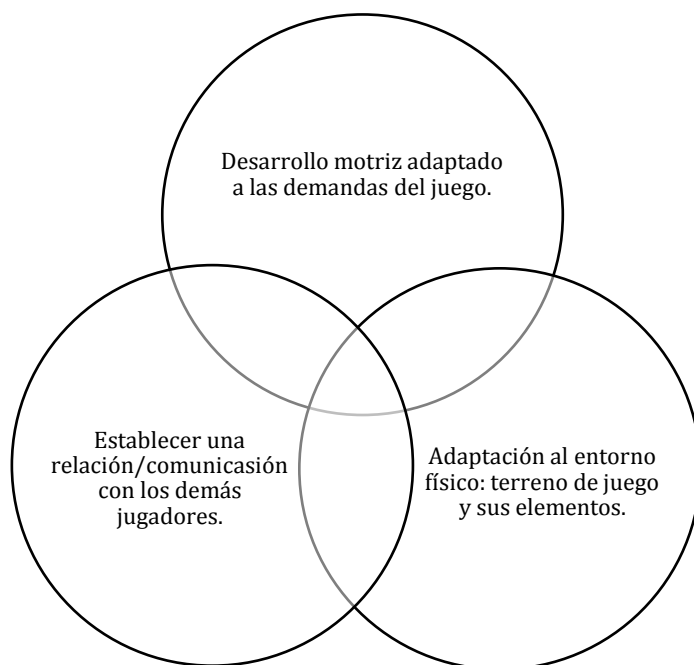




De lo anterior podemos desprender que el jugador, para participar en el juego, ha de desarrollar y manejar una serie de aspectos esenciales, los cuales se estructuran alrededor de tres ejes fundamentales.

- Desarrollo motriz ajustado a las demandas del juego, o lo que es lo mismo, de las habilidades específicas necesarias para el mismo, las cuales se fundamentan en el ulterior desarrollo de habilidades básicas y genéricas. Por tanto, un dominio y control corporal adecuado.
- Establecer los medios oportunos para establecer una relación y adaptación al entorno físico, es decir, el terreno de juego y los elementos físicos que en él se encuentran, tales como porterías, líneas que delimitan las diferentes zonas y el balón.

- Al pertenecer a los deportes de equipo, la actuación en éste se fundamenta en base a la relación y comunicación entre los jugadores, no sólo con los compañeros, sino también con los adversarios.



#### Necesidades del jugador para participar en el juego.

En base a estos aspectos, Romero, define el fútbol como habilidad motora abierta, fundamentalmente perceptiva y de regulación externa, requiere de un dominio y control corporal, una adaptación al medio físico donde se desenvuelve, una relación y comunicación con los demás. Es más, este último autor, atendiendo a los elementos que configuran el juego del fútbol y define el fútbol como un deporte colectivo donde se produce una interacción motriz en un contexto y en unas condiciones dadas 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 y con unos objetivos o metas a alcanzar.<sup>73</sup>

---

<sup>73</sup> ROMERO, C. (2006). Hacia una teoría científica en el entrenamiento y la competición de los deportes de equipo. IX curso de actualización en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte para postgraduados. Curso de Extensión Universitaria y libre configuración. Córdoba: Universidad de Córdoba – Inédito.

Otras definiciones realizadas del fútbol son las que recogemos en la siguiente tabla:

<b>Definiciones de Fútbol</b>	
Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española	Juego entre dos equipos de once jugadores cada uno, cuya finalidad es hacer entrar un balón por una portería, impulsándolo conforme a reglas determinadas, de las que la más característica es la prohibición de que sea tocado con las manos, salvo por un jugador que guarda la puerta, y éste en una determinada zona.
Bauer (1998)	Dos equipos con once jugadores cada uno (uno de ellos es el portero) juegan el uno contra el otro. Vencedor es el equipo que, pasado el tiempo acordado, haya conseguido colocar el balón en la portería contraria más veces que el adversario. Una característica específica del fútbol es que el balón no puede ser tocado con la mano (con excepción del portero en el área de penalti). Por lo tanto sólo puede ser recibido, pasado o golpeado con los pies, la cabeza o el tronco.
Castelo (1999)	Deporte colectivo que opone dos equipos formados por once jugadores en un espacio claramente definido, en una lucha incesante por la conquista del balón, con la finalidad de introducirlo el mayor número de veces posible en la portería adversaria (marcar gol) y evitar que éste entre en la suya propia (evitar gol).
Morales y Guzmán (2000)	Juego colectivo entre dos equipos de once jugadores cada uno, cuya finalidad es hacer entrar un balón por una portería, impulsándolo conforme a reglas determinadas, de las que la más característica es la prohibición de que sea tocado con las manos, salvo por un jugador que guarda la puerta –portero-, y éste en una determinada zona.

En las anteriores definiciones se hace siempre alusión a los diversos factores que han de tener en cuenta y/o manejar los jugadores para aspirar a una actuación eficaz y eficiente en la práctica del deporte que nos ocupa y aluden, de una u otra manera, a la complejidad del mismo. Debido a dicha complejidad, se hace necesario emerger la necesidad de encontrar métodos que permitan reunir y organizar los conocimientos, partir del reconocimiento de la complejidad del juego de fútbol y de las propiedades de interacción dinámica de los equipos implicados, en cuanto a conjuntos o totalidades.<sup>74</sup>

<sup>74</sup> GARGANTA, J. Y GRÉHAIGNE, J.F. (1999). Abordagem sistémica do jogo de futebol: moda ou necessidade?. Revista Movimento, Universidad Federal de Rio Grande du Sol: Brasil. año 5, 10. 40-50.

A partir de un conocimiento del fútbol como deporte y de los elementos que lo constituyen. De este modo, Romero recomienda que, en un primer momento, deberíamos hacer alusión a las nociones generales de los deportes de equipo. Desde esta perspectiva, y de manera más concreta, nos centraremos en el fútbol como deporte de equipo y nos cuestionaremos: ¿qué es y en qué condiciones se desarrolla?<sup>75</sup> Llegados a este punto, hemos de decir que las aproximaciones que se han hecho para definir y analizar el fútbol han sido muchas y variadas, pero la que lo ha hecho con mayor pormenorización ha sido la praxiología motriz, la cual ha procedido a su análisis a través de los factores estructurales que definen este deporte, así como a través de las relaciones que se establecen entre los participantes entre sí y entre estos y dichos elementos estructurales.

Sin ánimo de detenernos en demasía en este aspecto, nos parece oportuno concretar el concepto de praxiología, como una forma de aproximación al análisis estructural de los deportes. Parlebas, precursor y creador de esta aproximación al análisis de los deportes, la define como ciencia de la acción motriz, especialmente de las condiciones, modos de funcionamiento y de los resultados de la puesta en obra de ésta.<sup>76</sup>

Por su parte Hernández Moreno y cols. La definen como ciencia de las praxis motrices, entendiendo la praxis como las acciones de las personas, y por tanto, asemejando el concepto praxis motriz al de acción motriz, como realización de la persona que toma sentido en un contexto a partir de un conjunto de condiciones (gestuales, espaciales, temporales, comunicacionales y estratégicas) que definen los objetivos motores.<sup>77</sup>

Ahora bien, hasta llegar al análisis realizado por la praxiología motriz, se ha pasado por diversas formas de aproximación al estudio de la estructura de los deportes, las cuales podemos dividir en tres fases. La primera fase es caracterizada por un análisis fundamentalmente técnico y táctico, protagonizado por teorías mecanicistas. En segundo lugar, se pasa a un análisis que se centra primordialmente en las fases del juego, por lo que se denomina ataque/defensa.

Se basa en las teorías estructuralistas y fenómeno- estructuralistas. En última instancia, el análisis de los deportes en la interacción motriz entre los participantes y los diferentes elementos estructurales del juego, y surge la praxiología motriz, cuyo objeto de estudio primordial es la

---

<sup>75</sup> ROMERO, C. (2005). Un modelo de entrenamiento en fútbol desde una visión didáctica. *Efdeportes*, revista digital. año 10. N° 80. Buenos Aires. Argentina.

<sup>76</sup> PARLEBAS, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. INSEP. París.

<sup>77</sup> HERNÁNDEZ MORENO, J. Y COLS. (2002). Contribución a un léxico básico de praxiología motriz. *Efdeportes*, revista digital. año 8. N° 53. Buenos Aires. Argentina.

acción motriz. Cada uno de los avances o posicionamientos en torno al análisis de los deportes ha aportado, y sigue aportando, datos o elementos de gran valor para seguir profundizando en la enseñanza y el entrenamiento de los mismos y, en nuestro caso concreto del fútbol, ha de ser éste, es decir, producir mejoras en los procesos de enseñanza y entrenamiento, el objetivo que han de perseguir todos los intentos de aproximación, estudio y análisis de los deportes en general o de un deporte en concreto.

Es por ello que a partir de este momento vamos a hablar, dentro de nuestro análisis del fútbol, de tres ejes vertebradores, por un lado un análisis estructural del mismo, basado en los elementos dentro de los cuales se ha de desarrollar el juego y por ende las habilidades motrices específicas del fútbol.

Por otro lado, un análisis funcional, referido al desarrollo de esas habilidades en pos de la consecución de unos objetivos de juego, mediante acciones individuales o grupales. Y, por último, entendiendo el juego del fútbol como una organización compleja, basada en la relación entre todos los anteriores elementos y donde la idoneidad de la adecuación a los mismos determinará el éxito de la actuación del jugador. Bajo este enfoque, dicha actuación vendrá dada por el ajuste de la información recibida y procesada por él mismo y por la toma de decisión en función de ésta última. Para ello hemos de tener muy presente el entorno de alta incertidumbre en que se desarrolla la acción de juego.

#### **2.2.10. ANÁLISIS ESTRUCTURAL DEL FÚTBOL**

La inquietud por este tipo de análisis surge desde las corrientes estructuralistas, las cuales parten primordialmente de las ciencias sociales, y se concretan en los trabajos de lingüística y en el psicoanálisis. El estructuralismo es un enfoque de las Ciencias humanas, que, en la segunda mitad del siglo XX, se constituyó como uno de los métodos más utilizados para analizar el lenguaje, la cultura y la sociedad.

En el campo de los deportes nos encontramos diversas aproximaciones a este enfoque de análisis estructural. Parlebas nos propone un análisis de la estructura de los deportes basada en unos elementos que denomina universales ludomotores, los cuales los define como modelos

operativos, portadores de la lógica interna de todo juego deportivo y que representan las estructuras de base de su funcionamiento. Dichos universales ludomotores son:<sup>78</sup>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Red de comunicación motriz.</li> <li>• Red de interacción de marca.</li> <li>• Sistema de puntuación.</li> <li>• Red de cambios de rol.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Red de cambios de subroles.</li> <li>• Código gestémico.</li> <li>• Código praxémico</li> </ul>
---	--

Por su parte, Bayer, en el análisis de los juegos deportivos colectivos, considera el conjunto de elementos que lo integran, a los que denomina la estructura formal. Dichos elementos son:<sup>79</sup>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• El móvil o balón.</li> <li>• El terreno de juego.</li> <li>• Las porterías.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las reglas.</li> <li>• Los compañeros.</li> <li>• Los adversarios.</li> </ul>
---	--

En el contexto español, Blázquez contempla igualmente los elementos estructurales del análisis de los juegos deportivos, y considera que estos se estructuran en cuatro aspectos:<sup>80</sup>

-El espacio.	-La comunicación motriz.
-La estrategia.	-Las limitaciones reglamentarias.

En última instancia, recogemos las aportaciones de Hernández Moreno (1994, 2000), que arguye que los deportes poseen estructuras características propias, definidas en gran medida por los reglamentos que los configuran, la gestualidad o modos de ejecución técnica que se emplean, el espacio físico de juego y el de interacción motriz entre los participantes, por el tiempo o ritmo y la comunicación, ésta última, en aquellos deportes en los que se da.

En el campo del fútbol encontramos los elementos que configuran la estructura del fútbol son:

<ul style="list-style-type: none"> <li>• El reglamento o las reglas de juego.</li> <li>• El espacio de juego.</li> <li>• El tiempo.</li> <li>• La meta o la portería que hay que atacar o defender</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El móvil o el balón</li> <li>• Los participantes y su comunicación estableciendo una relación de cooperación/oposición.</li> </ul>
---	---

<sup>78</sup> PARLEBAS, P. (1981). Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice. INSEP. París.

<sup>79</sup> BAYER, C. (1979). La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Barcelona: Hispano Europea.

<sup>80</sup> BLÁZQUEZ, D. (1986). Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Martínez Roca.

## 2.2.11. EL REGLAMENTO DE JUEGO

Para Pino, el reglamento de juego es uno de los elementos que definen la lógica interna del juego de fútbol, ya que la estructuración de cualquier actividad necesita adoptar un código (leyes o reglas) que se constituya como uno de los factores de sociabilidad del juego, y de estandarización por el que transcurre la lógica de la igualdad de oportunidades.

Este mismo autor nos viene a señalar que en la definición de un deporte colectivo hay que hacer referencia, ineludiblemente, a los reglamentos que determinan el grado de libertad de las acciones de los jugadores, influenciando de manera decisiva en la estructura del juego al que nos refiramos.<sup>81</sup>

Uno de los aspectos que más determina la estructura del juego de fútbol y su lógica interna, es la obligatoriedad de que la mayoría de los contactos que se producen con el balón se hagan con el pie, con lo cual dirigen los procesos de enseñanza-aprendizaje y de entrenamiento al desarrollo de habilidades motrices específicas que se realicen con esta parte del cuerpo, traduciéndose en habilidades técnico-tácticas del fútbol.

El reglamento de fútbol se puede agrupar en dos bloques, uno de los bloques va referido al aspecto formal de juego y el otro al desarrollo de la acción. Es decir, mientras que el bloque referido al aspecto formal hace referencia a dónde y con qué se desarrolla el juego, así como a la duración del mismo y a cómo se consiguen tantos, el bloque referido al desarrollo de la acción se ocupa de determinar cómo se desarrolla el juego, aludiendo a las faltas, infracciones, saques, otros. Dicha relación la recogemos en las tablas.

BLOQUE I. ASPECTO FORMAL.	
Características y dimensiones del espacio.	El espacio de juego (Regla I).
Descripción de los materiales complementarios que se usan en el juego.	Descripción del móvil o balón (Regla II). Equipo de los jugadores (Regla IV).
Número de jugadores que participan en el juego y forma en que estos pueden intervenir en él.	Número de jugadores (Regla III)
Forma de puntuar y ganar un partido.	Tanto marcado (Regla X).
Tiempo total de juego y división de los mismos.	Duración de un partido (Regla VII).
Ritos y protocolos.	Saque de salida (Regla VIII).
Relación entre los contenidos del bloque de aspectos formales del juego y el reglamento de la F.I.F.A. (Pino, 1999:45).	

<sup>81</sup> PINO, J. (1999). Desarrollo y aplicación de una metodología observacional para el análisis de los medios técnico-tácticos del juego en fútbol. Tesis Doctoral. Universidad de Extremadura.

<b>BLOQUE II. DESARROLLO DE LA ACCIÓN DEL JUEGO.</b>	
Formas de jugar el balón o móvil.	Balón en juego o fuera de juego (Regla IX).
Formas de participación de cada jugador y relación con sus compañeros.	Saque libres (Regla XIII). Saque de banda (Regla XV).
Formas de relacionarse con los adversarios.	Saque de meta (Regla XVI).
Formas de utilizar el espacio de juego.	Saque de esquina (Regla XVII). Fuera de juego (Regla XI).
Penalizaciones a las infracciones de las reglas.	Faltas e incorrecciones (Regla XII). Penalti (Regla XIV). Árbitro (Regla V). Jueces de línea (Regla VI).
Relación entre los contenidos del bloque de desarrollo de la acción de juego y el reglamento de la F.I.F.A. (Pino, 1999:45).	

### **2.2.12. EL ESPACIO DE JUEGO**

Todo deporte se construye sobre una definición del espacio en el que se desarrolla, esta afirmación nos permita ver la importancia del espacio como elemento estructurador del juego y determinante en su lógica interna. Es más, el mismo autor señala que todas las acciones propias de un deporte se desarrollan y cobran sentido dentro de un terreno de juego, por tanto, el espacio se erige como un agente que determina el juego y que lo condiciona en función de la zona de dicho espacio en que se esté desarrollando.

El espacio deportivo, o de juego, está comúnmente dividido en subespacios y zonas diversas, las cuales están afectadas por privilegios que condicionan el comportamiento motor de los participantes y caracterizan las diferentes especialidades deportivas.

Este aspecto es muy importante ya que para él el terreno de juego es el lugar donde se desarrollan las relaciones entre los jugadores y por tanto lo considera como intermediario y condicionante de la interacción motriz entre los mismos, por lo que este mismo autor, habla del espacio de juego donde se relacionan los compañeros y adversarios como espacio sociomotor.

El fútbol se caracteriza por un espacio estandarizado no portador de incertidumbre, la existencia de diferentes subespacios, los cuales los recogemos en la siguiente tabla.



<b>ZONAS FIJAS</b>		
<b>PROHIBIDAS</b>	<b>A ALCANZAR</b>	
CONTÍNUAS: el portero no puede tocar el balón con las manos fuera del área de penalti.	PORTERÍA	
TEMPORALES: en los golpes francos, saques de esquina y de centro, los defensores han de estar mínimo a 9,15 m. del balón cuando se vaya a iniciar el juego.		
<b>ZONAS VARIABLES</b>		
<b>PROHIBIDAS</b>	<b>UTILIZABLES PARA LOS</b>	<b>A VIGILAR</b>
Dependen de los desplazamientos realizados por los atacantes o los defensores y en el interior de las cuales no se puede jugar: zona de fuera de juego.	Son las zonas que están situadas delante del jugador en posesión del balón.	Espacios que el defensor va a ocupar para evitar que las ocupen los atacantes.

Subespacios del terreno de juego (Teissie, 1971).<sup>82</sup>

Tanto las zonas fijas, como las zonas variables influyen en la construcción del juego por parte de los equipos, estén o no en posesión del balón. Mientras que las fijas son las que vienen determinadas por el aspecto formal del reglamento, al que hacíamos referencia con anterioridad, las variables aluden al desarrollo del juego y dependen de la actuación de los equipos, por lo cual la variabilidad y variación de las mismas es bastante elevada. Este es otro de los elementos que determinan la alta complejidad del juego del fútbol, a la cual haremos especial referencia en el apartado dedicado a los procesos cognitivos en él.

No en vano, los jugadores han de adecuar su actuación en función de la zona del campo en la que se encuentren y de cómo sea la ocupación de éste por parte de sus compañeros y adversarios, así como de la cercanía o lejanía de la meta propia y de la contraria.

### **2.2.13. EL TIEMPO**

Ahondando en el tema de la complejidad del fútbol, al que ya hemos hecho alusión en varias ocasiones, hemos de decir que la adecuación de las acciones de los jugadores, ya sean en el plano individual, como en la adecuación de éste al comportamiento colectivo, viene determinada por su ajuste espacio-temporal, aspectos estos reseñados por autores que.<sup>83</sup>

<sup>82</sup> TEISSIE, J. (1971). Méthode sportive. E.P.S. n° 111.

<sup>83</sup> CASTELO, J.F. (1999). Fútbol. Estructura y dinámica del juego. Barcelona: INDE.

Por lo tanto, que una acción sea adecuada en una determinada situación de juego vendrá influenciado en gran medida por el tiempo de duración de la misma. En este sentido, mientras más rápida sea la acción más incertidumbre creará en el equipo rival, pero a su vez más dificultad entrañará su realización.

Según Pino, el factor tiempo puede explicarse atendiendo a tres aspectos fundamentales:

- Estructura temporal de la ejecución técnica.
- Relaciones entre el factor tiempo y el factor espacio.
- Relaciones entre el tiempo y el ritmo de juego.

En lo referente a la estructura temporal de la ejecución técnica, las situaciones de juego se desarrollan dentro de una estructura temporal, que es la que otorga sentido a las soluciones adoptadas por los jugadores, al profundizar en este tema cuando señala que la idoneidad de esas soluciones depende de la adecuación de las mismas a dos parámetros. Por un lado, la velocidad con la que se ejecuta la acción, así como la adecuación de la misma a los condicionantes de la situación de juego en que se encuentre el jugador.

En otras palabras, el jugador ha de ofrecer la respuesta adecuada a una situación de juego en un tiempo determinado por dicha situación, a la sucesión de variabilidad de las situaciones momentáneas de juego, el hacerlo fuera de la estructura temporal de dicha situación invalidará la respuesta dada.

Por otro lado, también es importante destacar que cuanto más tiempo tengan los jugadores para percibir, analizar y ejecutar sus acciones técnico-tácticas, menor será la posibilidad de que cometan errores, pues se habrán decantado por la solución más adaptada a la situación táctica.

En este sentido, es conveniente prestar atención a estos aspectos dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, promoviendo el análisis de la situación de juego por parte del jugador y fomentando la creatividad y toma de decisiones entre los mismos, para lo cual se hace indispensable trabajar los procesos *cognitivos* de los jugadores y tener un amplio conocimiento de cómo percibe y analiza la información procedente del contexto de juego.

Esto se podrá conseguir por medio de, entre otros elementos, el aumento del conocimiento del jugador acerca del juego, tanto del conocimiento declarativo, como práctico y afectivo. Aludiendo a las relaciones entre los factores tiempo y espacio, podemos resumir su importancia, que la situación más favorable para un equipo atacante es cuando el balón y uno de sus jugadores llegan simultáneamente a un espacio libre.

Si este espacio estuviese ocupado por el jugador anticipándose a la llegada del balón, probablemente estaría marcado momentos antes de recibirlo. Se anularán así todas las ventajas que provienen del hecho de la creación y exploración de los espacios de juego. Por tanto, se precisa de una adecuación espacio-temporal en las respuestas ofrecidas por los jugadores ante los diferentes problemas de juego.

Es más, la principal misión de ese ajuste espacio-temporal consistirá en otorgar al jugador el mayor tiempo posible para la percepción y análisis de la información, pues mientras de más tiempo disponga, más posibilidades de éxito tendrá, todas las acciones colectivas han de perseguir la ganancia de espacio y de tiempo para que cualquier jugador, en cualquier momento, tenga tiempo para jugar. Por tanto, la relación entre el tiempo y el espacio es determinante para el desarrollo del juego.

En este sentido, tanto desde el punto de vista defensivo, como ofensivo, se puede crear mucha incertidumbre en el equipo rival jugando con la ocupación, anulación o creación de espacio libres, así como abocándolo a actuar en el menor tiempo posible.

Por tanto, trasladando estos conceptos a los procesos de enseñanza-aprendizaje del fútbol, se hace necesaria una progresión metodológica que permita la adecuación de estos dos factores a las características y posibilidades de los jugadores, teniendo en cuenta que son condicionantes esenciales del nivel de dificultad e incertidumbre.<sup>84</sup>

En última instancia, haremos referencia a las relaciones entre el factor tiempo y el ritmo de juego, podemos considerarlo como el determinante de la velocidad de juego, ya que el número de acciones tanto individuales, como colectivas que se produzcan por unidad de tiempo serán las que

---

<sup>84</sup> ROMERO, C. Y VEGAS, G. (2002b). La iniciación deportiva no específica basada en los elementos estructurales comunes en los deportes colectivos de cooperación/oposición: ejemplo práctico sobre la enseñanza no específica del fútbol. Actas del III Congreso Internacional de Educación Física e Interculturalidad. Edición Digital. Murcia: Consejería de Educación y Cultura.

determinen su velocidad y, en gran medida, la dificultad e incertidumbre que entrañará ese ritmo para el propio equipo y para el equipo rival.

En este sentido, y como afirmábamos al comienzo del apartado referido al tiempo, si un equipo es capaz de mantener un ritmo de juego elevado, aunque entrañe más dificultad de realización por la rapidez de sucesión de las acciones, hará que la posibilidad de contrarrestar su juego por parte del equipo rival sea menos efectiva o de aplicación más dificultosa.

#### **2.2.14. LOS PARTICIPANTES Y SU COMUNICACIÓN ESTABLECIENDO UNA RELACIÓN DE COOPERACIÓN/OPOSICIÓN**

Dentro de este análisis que estamos realizando del fútbol como deporte de equipo, es uno de nuestros objetivos realizarlo desde un punto de vista integrado. En este sentido, como ya vimos anteriormente, la naturaleza y el juego del fútbol, debido a su carácter sociomotriz, se fundamenta en torno a las relaciones que se establecen entre sus participantes en pos de un objetivo colectivo común.

Estas relaciones se cimientan a través de las acciones técnico-tácticas que realizan los jugadores y es por ello, que dentro de este apartado nos ocuparemos no sólo del factor comunicación motora, sino también del técnico-táctico.

La Comunicación Motora, establece que en el juego de fútbol se da constantemente la comunicación entre los diferentes componentes de un equipo y los adversarios, a través de la cual es posible el desarrollo y la ejecución de determinadas situaciones de juego (por ejemplo: circulaciones tácticas, esquemas tácticos, otros.), cuyas acciones necesitan una serie de señales, gestos y símbolos que sustituyen a la palabra en determinadas ocasiones, y que favorecen la cooperación entre los miembros de un mismo equipo y a la vez contribuyen a crear mayor incertidumbre en los adversarios.<sup>85</sup>

Esta comunicación es entendida como formas de interacción que se produce en el desarrollo de la acción de juego y que se concretan en relaciones de cooperación (comunicación) y oposición (contracomunicación) de comunicación directa e indirecta, la comunicación directa se

---

<sup>85</sup> PINO, J. (1999). Desarrollo y aplicación de una metodología observacional para el análisis de los medios técnico-tácticos del juego en fútbol. Tesis Doctoral. Universidad de Extremadura.

corresponde con las habilidades técnico-tácticas realizadas por los jugadores, tales como pases, lanzamientos, desmarques, otros.

Es dentro de este constructo donde cobran sentido los conceptos de comunicación y contracomunicación. La comunicación se basa en una relación de colaboración a través de la transmisión del balón y de la creación y ocupación de espacios que favorezcan la consecución del objetivo común del equipo y por su parte, la contracomunicación es una relación de oposición que busca dificultar las acciones del equipo adversario. En definitiva, la comunicación se da entre compañeros y la contracomunicación entre adversarios.

Por su parte, la comunicación indirecta pretende mejorar la comunicación directa mediante diferentes medios, los cuales los podemos dividir, en lenguaje verbal, gestemas y praxemas.<sup>86</sup> El lenguaje verbal, puede ser un medio eficaz para coordinar la acción colectiva, pero de fácil interpretación por parte de los rivales. Por su parte, los gestemas son gestos sustitutos de las palabras y que pretenden ser interpretados sólo por los compañeros (gestemas particulares), como puede ser una señal realizada en el saque de una falta o de un córner, o bien por todos los jugadores (gestemas universales), como pueden ser los gestos del árbitro.

En última instancia, los praxemas representan el indicador más alto y más complejo de la comunicación motriz, son acciones motrices que sirven como mensaje previo a la ejecución de una interacción motriz directa. Por ejemplo, un jugador que realiza un desmarque está indicando al compañero poseedor de balón que se pretende poner en condiciones de recibir el balón, bien para asegurar su posesión, bien para acercarse a las condiciones óptimas de finalización o aproximación a la meta rival.

Del conocimiento del significado de los movimientos de los compañeros y de los rivales, así como de la capacidad de análisis de la situación de juego, dependerá en gran medida el éxito de la actuación del jugador, por lo cual el conocimiento de estos aspectos se hace indispensable e ineludible dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje del fútbol.

---

<sup>86</sup> HERNÁNDEZ MORENO, J. (1994). Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras de juego deportivo. Barcelona: INDE.

## 2.2.15. EL FACTOR TÉCNICO-TÁCTICO

En los análisis que hemos podido consultar en la bibliografía existente, se realiza una presentación por separado de los factores técnico y táctico estratégico.<sup>87</sup> En este estudio, con miras a completar un análisis integrado del juego del fútbol, se va a presentar un análisis de estos factores de forma conjunta.

Este hecho lo apoyamos en nuestra creencia de que ninguno de los factores nombrados anteriormente tienen sentido por sí solos sin una correcta aplicación del otro, es decir, la técnica no tiene cabida en el juego sin una correcta aplicación táctica y dentro de unos marcos tácticos y estratégicos adecuados, así como la táctica y la estrategia no conseguirán sus objetivos si la aplicación técnica no es correcta.

Por ello, tanto unos factores, como otros, son indispensables a tener en cuenta en la enseñanza y el entrenamiento del deporte, y aunque según el deporte en que nos movamos pueden tener unos más importancia que los otros, en el caso de los de cooperación-oposición, como es el fútbol, tanto el aspecto técnico, como el táctico se erigen como fundamentales para la adecuación de la actuación del jugador a los condicionantes que el juego le presente.<sup>88</sup>

Este aspecto cobra especial relevancia dentro de nuestra investigación, pues como veremos en el apartado dedicado al marco metodológico, así como al de análisis de los resultados, dentro del test de juego que van a realizar los jugadores, contemplamos la corrección técnico-táctica de su actuación. En este sentido, han sido muchos los autores que se han aproximado a este problema de estudio, tradicionalmente de una forma parcelada ya que la técnica se ha interpretado durante mucho tiempo como el factor fundamental y básico en la configuración y desarrollo de la acción de juego en los deportes de equipo y, por ende, en el fútbol.<sup>89</sup>

De este modo, la técnica era considerada como un movimiento ideal o un modelo ideal de movimiento, perfectamente definido desde aspectos biomecánicos.<sup>90</sup> Ahora bien, aunque estas aportaciones no carezcan de validez, pierden cierta funcionalidad dentro de los deportes

---

<sup>87</sup> MÁRS RUBIO, J. Análisis descriptivo del microsistema colaboración-oposición de los jugadores próximos al balón en fútbol a través de un estudio observacional de la circulación del balón en alto nivel: posibles incidencias sobre la táctica y la estrategia del juego. Tesis Doctoral. Universidad de Granada.

<sup>88</sup> GIMÉNEZ, F.J. y CASTILLO, E. (2001). La enseñanza del deporte durante la fase de iniciación deportiva. *Efdeportes*, revista digital. año 6. Nº 31. Buenos Aires. Argentina.

<sup>89</sup> HERNÁNDEZ MORENO, J. (1994). *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras de juego deportivo*. Barcelona: INDE.

<sup>90</sup> WEINECK, J. (1994). *Fútbol total. El entrenamiento físico del deportista*. Vol. II. Barcelona: Paidotribo. WEINECK, J. (2005). *Entrenamiento total*. Barcelona: Paidotribo.

colectivos, pues los gestos técnicos han de ser variados constantemente en función de la situación de juego, haciendo imposible la existencia de dos situaciones similares debido a la alta variabilidad y complejidad de este tipo de deportes lo cual exige una alta adaptabilidad y flexibilidad en el comportamiento de los jugadores.

De este modo, la técnica ha de ser vista como un medio de la táctica, pues implica una ejecución de todos los sistemas de percepción y respuesta del jugador, en relación con las peculiaridades del entorno. En definitiva, y entendiendo que el fútbol, debido a su complejidad, variabilidad situacional y alto ritmo de cambio de la misma, así como a la gran velocidad en que dichas situaciones se transforman e igualmente a la velocidad de decisión y ejecución que se le exige al jugador, precisa de un correcto desarrollo coordinativo que le permita ejecutar los gestos técnicos de forma adecuada.

Pero la transformación de esa ejecución en habilidad motriz específica va a depender del grado de comprensión del juego, dentro de lo que denomina competencia táctico-*cognitiva*, en el sentido de solucionar problemas tácticos colectivos e individuales, ya que las acciones técnicas no se pueden separar de la táctica.

Por tanto, y en base a lo anterior, en la actuación de un jugador nos movemos dentro de un constructo técnico-táctico, donde aquel ha de adecuar su actuación al ritmo de juego, al número de acontecimientos a tener en cuenta por unidad de tiempo, a la inestabilidad y transitoriedad del medio, al comportamiento de los compañeros y de los adversarios y todo ello dependerá de su creatividad, capacidades de cooperación y de oposición, así como del conocimiento y respeto del reglamento de juego.

La conjunción de estos aspectos, o mejor dicho, la interrelación de los mismos es lo que, según, conforman el factor táctico-estratégico y cuando la actuación del jugador ha de adecuarse o ajustarse a las limitaciones reglamentarias, al comportamiento colectivo de los compañeros y de los adversarios y concretarse, en última instancia, en soluciones individuales que respondan a los condicionantes anteriores y que atiendan al bien u objetivo colectivo.

Por tanto, la táctica la podemos entender como la respuesta ante situaciones abiertas que se presentan durante el juego y que se reproduce en un repertorio concreto de gestos que posee el jugador, lo cual aúna en un solo aspecto la esfera técnica, al aludir al repertorio de gestos, y la esfera táctica, al señalar la toma de decisión y la actuación *inteligente* necesaria para solucionar el problema de juego en que se encuentre el jugador.

Entramos, de esta manera, dentro de los procesos *cognitivos* que determinarán dicha actuación inteligente, y que serán objeto de desarrollo del apartado específico que se incluirá más adelante para el tratamiento de los mismos. Entre el factor de comunicación motora y el factor técnico-táctico, hemos de decir que éste último actúa como medio del anterior, pues, en resumida cuentas, el fútbol hemos de entenderlo como un foro de comunicaciones, en base a actuaciones o comportamientos motrices, y que han de ser emitidas con el fin de ser recibidas e interpretadas por nuestros compañeros, haciéndolas lo menos visibles o perceptibles para los rivales.

La comunicación directa se corresponderá a los gestos técnicos que se suceden en el juego, mientras que la comunicación indirecta hará referencia al conocimiento y comprensión táctica del juego, en base a la cual serán interpretados los anteriores gestos técnicos, a la vez que seleccionados los más adecuados para responder a los condicionantes de la situación de juego en que nos encontremos.

La estructura del fútbol es la integración de los elementos que lo componen, y que configuran la lógica interna del juego mediante la dinámica y las transformaciones que se dan dentro del sistema.

Son, por tanto, todos ellos, elementos a manipular en la enseñanza y el entrenamiento del fútbol, así como misión del entrenador adaptarlos a las características, necesidades y posibilidades de sus jugadores, conformando una progresión metodológica que lleve al jugador desde una etapa inicial de contacto con el deporte que nos ocupa, hasta la búsqueda de eficacia y eficiencia en su actuación, como ya incluimos en el apartado referido al fútbol base, cuando nos ocupábamos de la iniciación deportiva y de las propuestas realizadas por distintos autores para la enseñanza del fútbol.



## 2.2.16. ANÁLISIS FUNCIONAL DEL FÚTBOL

Si bien el análisis estructural pretende el conocimiento, como su propio nombre indica, de la estructura del fútbol y de su juego, el análisis funcional se ocupa de las diferentes funciones que se dan dentro del mismo, ubicándose dentro de las corrientes propias del funcionalismo, que conciben un sistema social como la suma o, mejor dicho, integración de todas las funciones individuales que en él se dan, todos los aspectos e integrantes de una sociedad tienen una finalidad, lo cual trasladándolo al campo del fútbol nos serviría para argumentar que todos y cada uno de los jugadores han de tener y tienen una función dentro del comportamiento colectivo del equipo.<sup>91</sup>

Por tanto, consideramos que el análisis estructural y el funcional se complementan entre ellos para producir un mejor conocimiento y aproximación a la enseñanza y entrenamiento del fútbol. Mientras el estructuralismo se centra en el estudio de las partes que conforma una estructura, la cual consideran como la suma de dichas partes, el funcionalismo considera que el funcionamiento de un sistema o una estructura se produce por la integración de las funciones o cometidos de cada una de las partes que la conforman.

Llevando estos aspectos al entramado deportivo, el funcionalismo consideraría a los jugadores de uno y otro equipo como realidades psicobiológicas, que interaccionan entre sí, conformando una estructura y desempeñando cada uno de ellos unos roles, para que cada equipo funcione como un todo en aras de la finalidad impuesta por el desarrollo del juego.

Por su parte, un equipo de fútbol, según sigue afirmando el mismo autor, es considerado como un grupo social que se rige por una serie de vínculos entre sus integrantes (los jugadores), que cumplen una función dentro del conjunto y responden a una necesidad impuesta por el desarrollo de la competición.

El análisis funcional del fútbol ha de organizarse en torno a varios aspectos, los cuales son, según Romero (2006) los siguientes:

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Fases del juego.</li><li>• Principios del juego.</li><li>• Acciones del juego.</li><li>• Fases del juego.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Principios del juego.</li><li>• Acciones del juego.</li><li>• Rol estratégico.</li><li>• Intenciones tácticas.</li></ul> |
|---|--|

<sup>91</sup> DURKHEIM, E. (1997). Las Reglas del Método Sociológico. Méjico: Fondo de Cultura Económica.



Ejes del análisis funcional del juego del fútbol.

En anteriores ocasiones hemos hablado del carácter complejo del juego del fútbol, debido a su gran variabilidad y a la rapidez con que van cambiando las situaciones de juego y este dinamismo es el causante de la conjunción de las diferentes funciones que ejercen cada uno de los elementos que confluyen el juego, o lo que es lo mismo, de la actuación de cada uno de los jugadores en pos del objetivo común y mediante la adecuación de su conducta a los elementos estructurales que condicionan las diferentes situaciones de juego.

Nos centraremos a continuación, por tanto, en las funciones de los jugadores dentro del juego, el análisis del juego en función de dos posibilidades o fases que vienen determinadas por la posesión o no del balón por parte del equipo:<sup>92</sup>

-Fase de ataque: se corresponde a los momentos en que el equipo está en posesión del balón y, por tanto, se encuentra elaborando el juego ofensivo, con el fin de ganar espacio, aproximarse a la meta contraria y, a ser posible, finalizar para buscar la obtención de un tanto o gol.

---

<sup>92</sup> BAYER, C. (1979). La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Barcelona: Hispano Europea.

-Fase de defensa: se corresponde a los momentos en que el equipo no está en posesión del balón, con lo cual ha de asegurar su propia meta, evitando el avance del equipo rival, para posteriormente intentar recuperar la iniciativa en el juego mediante la recuperación del balón.

-Fase de ataque a la portería contraria, identificándola con la fase de ataque, por otro la fase de ataque al equipo rival, con el objetivo de recuperar el balón y poder entrar en la fase anterior. Esta fase, por tanto se correspondería a la fase de defensa; los motivos de este autor son presentar una visión de las fases de juego más activas o positivas, pues, en sus propias palabras, atacar siempre es más motivante y atractivo que defender.

Análisis de la acción ofensiva del fútbol a 7, distingue dentro de esta fase ofensiva dos subcategorías y por un lado habla de la fase de inicio de la acción ofensiva y por otra la de construcción y desarrollo ofensivo.

Estos aspectos resultan vitales dentro del análisis que haremos de la actuación de los jugadores que han participado en la investigación en el test de juego de 2vs2, el cual se explicará con más detenimiento y profundidad dentro del capítulo dedicado al marco metodológico y el dedicado al análisis de los resultados.<sup>93</sup>

FASES DEL JUEGO DEL FUTBOL.		
Bayer (1979)	Fase de ataque.	
	Fase de defensa.	
Castelo (1993, 2004).	Fase de ataque a la portería contraria para conseguir gol.	
	Fase de ataque al equipo rival para recuperar el balón.	
Arda Y Anguera (1999).	Proceso Ofensivo.	Inicio de la acción ofensiva.
		Construcción y desarrollo defensivo.
	Proceso defensivo.	

El siguiente paso, dentro del análisis funcional del fútbol, sería hacer alusión a los principios de juego de las diferentes fases del mismo, pues serán dichos principios los que habrán de ser respetados por los jugadores en el cumplimiento de sus diferentes funciones el juego que determinan los diversos momentos o sucesos de las fases que rigen y sus formas de proceder en el juego ofensivo o el juego defensivo.

<sup>93</sup> <https://hera.ugr.es/tesisugr/16164465.pdf>

Los principios del juego como un conjunto de normas que orientan al jugador, dentro del marco colectivo, para la búsqueda de soluciones eficaces ante la situación de juego en que se encuentren. Dichos principios de juego son, para la fase de ataque: conservar el balón, progresar hacia la portería contraria y conseguir marcar.

Por su parte, para la fase de defensa, son recuperar el balón, evitar el avance del equipo contrario y evitar la consecución del tanto y aluden a otra serie de principios del juego de la fase de ataque, que aunque no contradicen los anteriores, si profundizan en la actuación de los jugadores en dicha fase.

Los principios que han de regir la actuación ofensiva de los jugadores han de partir de la penetración, como vía primordial para aproximar el balón a la meta contraria, aspecto vital para conseguir el objetivo esencial del juego. Para ello, los jugadores han de realizar la que denominan cobertura ofensiva, en tanto en cuanto han de permitir al jugador con balón avanzar con él y hacerlo en la situación de juego más favorable para ello.

Este hecho será factible siempre que se respete el principio de la movilidad, en base al cual los jugadores compañeros del poseedor de balón han de, mediante sus movimientos, o bien permitir el avance del poseedor del balón hacia la meta contraria, o si no es posible, asegurar la posesión del balón o el avance de éste hacia la misma.

Es precisamente en pos de esta tarea por la que los jugadores han de responder al último principio de juego comentado por estos autores, esto es, el de creación y ampliación del espacio, con el objetivo de facilitar tanto la posesión, como la progresión del balón; señalan la aparición de cuatro principios contrapuestos a los mismos.

Es por ello que el primer principio específico de la defensa será el de contención, como medio para cerrar rápidamente la progresión o el espacio por el que está progresando el equipo contrario. Es por tanto el principio antagónico a la penetración. Esta contención se basa, primordialmente, en una situación de 1x1, con lo cual es muy arriesgada para el equipo rival.<sup>94</sup>

---

<sup>94</sup> ARDÁ, A. Y CASAL, C. (2003). Metodología de la Enseñanza del Fútbol. Barcelona: Paidotribo.

Es por ello que el siguiente principio a respetar será el de la cobertura defensiva, cuyo primordial objetivo será crear lo antes posible superioridad numérica defensiva. Una vez que se consiga esto se ha de buscar el equilibrio, que constituye el tercer principio de la fase de juego de defensa.

El objetivo de este principio es organizar el juego defensivo y asegurar, al menos, la igualdad numérica en las diversas zonas del campo, pero, siempre que sea posible jugar en ventaja numérica, por lo cual el principio de cobertura defensiva ha de estar presente. En última instancia y, cuando se haya logrado el equilibrio, el equipo ha de trabajar en la reducción del espacio de juego para el rival, con lo cual limitarán sus posibilidades de actuación y por tanto aumentarán su incertidumbre.

Aunque ambas propuestas parten de la misma realidad y cada uno de los principios incluidos en ellas atiende a aspectos similares, consideramos que la ofrecida por los últimos autores nombrados es más integradora y responde con mayor concreción a la naturaleza del juego y a los cometidos de los jugadores en él.

<b>Principios de Juego del Fútbol</b>		
	Bayer (1979), Pino (1999), Romero (2000)	Queiroz (1983), Garganta y Pinto (1998), Ardá y Casal (2003).
Fase de Ataque	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conservar el balón.</li> <li>- Progresar hacia la portería contraria.</li> <li>- Conseguir marcar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penetración.</li> <li>- Cobertura Ofensiva.</li> <li>- Movilidad.</li> <li>- Creación y ampliación del espacio.</li> </ul>
Fase de Defensa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recuperar el balón.</li> <li>- Evitar el avance del equipo contrario.</li> <li>- Evitar la consecución del tanto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contención.</li> <li>- Cobertura Defensiva.</li> <li>- Equilibrio.</li> <li>- Reducción de espacio.</li> </ul>

En definitiva, los principios del juego vienen a determinar, como hemos visto anteriormente, las funciones de los jugadores en las diferentes fases del juego.

FASES DE DEFENSA.	REPLIEGUE DEFENSIVO.	TEMPORIZACIÓN DEFENSIVA.	ORGANIZACIÓN DEFENSIVA.
NO LO POSEO.	DEFENDER PORTERÍA.	REALIZAR AVANCE CONTRARIO.	RECUPERAR EL BALÓN.
	SI EL JUGADOR NO COMPRENDE ESTO JUGARÁ A ALGO QUE NO SABE LO QUE ES Y REPETIRÁ LO QUE LE DIGA EL ENTRENADOR, PERO NO PENSARÁ.		
	LO POSEO.	CONTRAATAQUE DIRECTO.	CONTRAATAQUE AMPLIADO.
FASE DE ATAQUE.	ATACAR PORTERÍA Y CONSERVAR EL BALÓN.		
	+	<b>ARRIESGADO.</b>	-

Funciones de los jugadores en función del momento de las fases del juego.

Profundizando en el anterior aspecto, hemos de hacer referencia a la necesidad de que los jugadores comprendan sus funciones y actúen en consecuencia con las mismas y en función del momento de la fase de juego en que se encuentre. En este sentido, y haciendo referencia a los planteamientos cognitivos del entrenamiento y de la enseñanza, auspiciado por los enfoques alternativos y constructivos, el jugador no ha de limitarse a realizar acciones, gestos y la elección de los mismos ha de responder a criterios de creatividad y de conocimiento de la situación de juego en que se encuentre esto sirve para introducir el siguiente aspecto a tratar, que no es otro que el de las acciones de juego.

Dichas acciones han de ser interpretadas como problemas que se presentan en el juego y que cada jugador y equipo habrá de resolver atendiendo a los principios de las fases del mismo, a la posesión o no del balón y, por tanto, a las funciones que cada jugador ha de desempeñar en pos de la consecución de los objetivos que se persigan y que vienen dados por la citadas fases. Asimismo, han de responder a las relaciones de cooperación con los compañeros y de oposición con los adversarios.

Ahora bien, la intervención de los jugadores, las diferentes acciones que desarrollan en el juego, en definitiva, las habilidades motrices específicas que ponen en liza para la consecución de los objetivos del juego, viene determinada, no sólo por el disfrute o no de la posesión del balón por parte del equipo al que pertenece el jugador, está determinada por los diferentes roles que han de ir asumiendo dentro de las relaciones de comunicación motriz que establecen con sus compañeros y adversarios.

Dichos roles adquieren significación mediante la interacción y el cambio constante, en función de la alternancia o el mantenimiento de las acciones de juego, en este sentido, el rol estratégico es el papel asumido por el jugador en una situación de juego, al que se le asocian una serie de funciones o acciones motoras y decisiones motoras propias del juego, que le confieren un modo propio de actuación y que lo diferencian de otro u otros jugadores, toda vez que él o los que posean el mismo rol estratégico motor, son los que pueden realizar esas determinadas funciones o acciones y decisiones motoras.

Dicho rol, interpretado como el papel o función que juega cada jugador dentro del equipo, vendrá determinado por la situación en que éste se encuentre y su interacción con el balón, con el espacio, así como por la comunicación motriz que establezca con los compañeros y adversarios. Por tanto, en función de la situación de juego nos podemos encontrar con los roles estratégicos que recogemos en la tabla.

<b>ROLES ESTRATÉGICOS DEL JUGADOR DE FÚTBOL</b>	
FASE DE ATAQUE	Jugador con balón
	Compañero del poseedor del balón
FASE DE DEFENSA	Oponente directo del poseedor de balón
	Oponente directo de atacante sin balón e indirecto del poseedor de balón

Roles estratégicos del jugador de fútbol en función de la posesión del balón.

El juego de fútbol se construye en base a su alta variabilidad, así como a la velocidad con que cambian las situaciones de juego, por lo cual el rol estratégico ha de ser entendido dentro de un dinamismo que hace que cambie constantemente en función de los condicionantes del juego. La concreción de los roles estratégicos se realiza en las intenciones tácticas o subroles estratégicos, como cada una de las posibles conductas de decisión que el jugador puede asumir y realizar durante el desarrollo del juego.

Es, por tanto, la unidad conductual de base de la acción estratégica motora, intenta clarificar el concepto señalando que se corresponden con los propósitos del jugador en cada fase del juego y con respecto al cumplimiento de cada uno de los principios del juego. En un intento de concretar este aspecto recogemos en la tabla.

ROLES E INTENCIONES TÁCTICAS EN LA FASE DE ATAQUE.	
Rol.	Intención Táctica.
Jugador con balón.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poner el balón en juego.</li> <li>- Continuar o avanzar con el balón.</li> <li>- Temporizar y proteger el balón.</li> <li>- Desbordar o superar al adversario para evitarlo.</li> <li>- Pasar el balón o relacionarse con los compañeros.</li> <li>- Tirar a puerta para finalizar logrando el gol.</li> <li>- Ampliar o reducir espacios.</li> <li>- Fijar-movilizar-distraer.</li> </ul>
Jugador sin balón.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avanzar hacia la portería adversaria manteniendo una relación con el poseedor del balón, su línea y con las del resto del equipo.</li> <li>- Ocupar una posición en el ataque que pueda beneficiar al equipo: Fijar-movilizar-alejar-atraer.</li> <li>- desmarcarse para recibir el balón.</li> <li>- Apoyar a un compañero para que mantenga el equipo el balón o pueda progresar hacia la portería adversaria.</li> <li>- Ampliar o reducir espacios mediante sus movimientos.</li> <li>- Inhibirse.</li> </ul>

ROLES E INTENCIONES TÁCTICAS EN LA DEFENSA.	
Rol.	Intención Táctica.
Defensor del atacante con balón (oponente directo del poseedor del balón).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ocupar una posición que permita orientar la marca.</li> <li>- Fijar la marca y controlar la distancia del poseedor.</li> <li>- Temporizar, acosar para disuadir el pase o frenar la iniciativa al equipo adversario.</li> <li>- Entrar y desposeer arrebatándole el balón al adversario.</li> <li>- Interceptar el balón.</li> <li>- Control del no poseedor para poder percibir posibles intenciones del poseedor.</li> </ul>
Defensor del atacante (oponente no directo del poseedor del balón).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Volver a la posición o zona de defensa asignada.</li> <li>- Ocupar una posición que permita orientar la marca del no poseedor del balón.</li> <li>- Fijar la marca y orientarse con respecto a la posible línea de pase y la propia portería.</li> <li>- Disuadir el pase, inhabilitando al jugador.</li> <li>- Cerrar espacios de progresión ofreciendo a los adversarios espacios exteriores o más alejados de la portería propia.</li> <li>- Interceptar el balón.</li> <li>- Interceptar el desplazamiento del adversario.</li> <li>- Despejar.</li> <li>- Anticiparse a la acción que pueda hacer el adversario.</li> <li>- Ayudar a un compañero o a una línea.</li> </ul>



En definitiva, a través del anterior análisis hemos ido desmenuzando la naturaleza del juego de fútbol, partiendo de los elementos estructurales del mismo y que, por tanto, lo configuran, hasta las funciones de cada uno de los integrantes de los equipos que se enfrentan en la relación antagónica de cooperación/oposición en busca de la consecución de sus objetivos.

### **2.2.17. ORGANIZACIÓN COMPLEJA DEL FÚTBOL**

La complejidad del juego del fútbol, pues, además de depender de una serie de factores estructurales, estos, permiten e incluso lo abocan a una variabilidad continua, que demanda de los jugadores una alta capacidad de adaptación. El enfrentamiento y la oposición entre los dos equipo genera imprevistos y las necesidad constante de adaptarse a las limitaciones que surgen de estos acontecimientos.<sup>95</sup>

En este sentido, hemos de realizar una aproximación al concepto de sistema, desde un ámbito genérico un sistema es un conjunto organizado de elementos interrelacionados entre sí que contribuyen a un mismo objetivo dentro de un entorno. Por su parte, el Diccionario Enciclopédico Santillana, nos dice que un sistema es un conjunto de elementos estructurados entre sí, de modo que constituyen un todo estructurado o una unidad. Conjunto organizado de principios, reglas, instituciones, otros que rigen u ordenan una cosa.

Acercándonos más a nuestro campo, el Diccionario Temático de los Deportes, nos dice que un sistema es un conjunto de reglas o principios sobre una materia racionalmente enlazada entre sí, y, a su vez nos invita a consultar el concepto de sistema de juego, el cual, supone una organización de las acciones comunes de los jugadores, en la que cada miembro del equipo tiene una determinadas funciones específicas y todos los jugadores están distribuidos en el campo según un cierto patrón.

Es la forma general de organización de las acciones ofensivas o defensivas de los jugadores, por el establecimiento de un dispositivo preciso, de ciertas tareas para usos y comportamientos, así como de ciertos principios de colaboración entre ellos. En todo lo recogido anteriormente podemos comprobar como un sistema, dentro de los deportes, y concretamente en los deportes colectivos de cooperación/oposición, como es el caso del fútbol, alude a una serie de aspectos muy importantes para el conocimiento y desarrollo del juego, como son:

---

<sup>95</sup> GRÉHAIGNE, JF. (2001). La organización del juego en fútbol. Barcelona: INDE.

- Organización.	- Patrón de juego.
- Determinación de acciones comunes.	- Tareas.
- Distribución espacial.	- Principios de colaboración.

Por tanto, el enfoque sistémico del fútbol pretende reconocer las propiedades y principios de interacción dinámica entre el conjunto de elementos que intervienen en el juego. Esto es, parte del conocimiento de la estructura del juego (análisis estructural), se apoya en las funciones de cada uno de esos elementos (análisis funcional) y se ocupa, primordialmente, del estudio de la interacción que se produce entre esas funciones y los resultados de la misma.

Es precisamente dicho resultado, el fruto de la construcción colectiva de la acción de juego mediante la interacción de los jugadores que participan en aquellas secuencias o acontecimientos que se van dando dentro de las relaciones de cooperación/oposición y que, a su vez, va originando la complejidad del juego.

En este sentido, Pintor habla de la necesidad de establecer un modelo de funcionamiento que debe orientar y regular el comportamiento colectivo, o lo que es igual, que proporcione las bases, las pautas por las que se han de regir las acciones individuales de los diversos componentes del equipo orientadas en una sola dirección: el logro colectivo.<sup>96</sup>

Las conductas desarrolladas por los jugadores no son explicables directamente a partir de los atributos personales y de forma descontextualizada del juego, pues dependen, en gran medida, de la elección de otros, es decir, de la interacción de cooperación/oposición, la cual condiciona la solución adoptada por el jugador.<sup>97</sup> Son estas condiciones las que configuran el análisis del fútbol como sistema complejo.

De este modo, el problema vendría dado por las relaciones entre los jugadores y la regulación de la dinámica de los procesos. Estamos aludiendo, por tanto, a la complejidad, al estar los sistemas compuestos por diversos elementos o subsistemas (jugadores y grupos), tener que interrelacionarse y adaptarse al entorno, maniobrando o actuando en el contexto de la competición, para lograr los objetivos propuestos.

<sup>96</sup> PINTOR, D. (1988). Principios de elaboración, desarrollo y ejecución de los sistemas de juego en la fase de ataque. III Curso de Entrenadores de Baloncesto. Toledo: Escuela Nacional de Entrenadores. Federación Española de Baloncesto.

<sup>97</sup> LAGO, C., MARTÍN, R. SEIRULLO, F. y ÁLVARO, J. (2006). La importancia de la dinámica del juego en la explicación del tiempo de posesión en el fútbol. Un análisis empírico del F.C. Barcelona. Red: Revista de entrenamiento deportivo, tomo 20, nº 1. pp. 5-12.

Como podemos comprobar, reiteramos una y otra vez la complejidad del fútbol, que viene dada, por el gran número de jugadores con misiones tácticas específicas y especializadas (portero, defensas, centrocampistas, delanteros) y capacidades técnicas, tácticas, físicas y psicológicas diferentes, las cuales deben interactuar entre sí de forma armoniosa para que la organización del equipo consiga elevados niveles de eficacia y, a ser posible, eficiencia. En otras palabras, el fútbol como un deporte de organización compleja, se desarrolla en un entorno en el que se presentan situaciones cambiantes en el desarrollo de la competición.

Para poder desenvolverse con facilidad y eficacia es necesario una adaptación y regulación a factores externos, mediante la información periférica o visual e interactuando mediante la cooperación y oposición de manera congruente con las distintas fases del juego (ataque/defensa), de acuerdo a los respectivos objetivos respecto a la posesión o no del balón y es dentro de este contexto variable donde, tanto a nivel individual como grupal, se tratará de eliminar, autoorganizándose y racionalizando la complejidad con el fin de predecirla y controlarla.

Dicha complejidad, debido al resultado incierto, requiere de respuestas reguladoras y adaptativas a las influencias del entorno mediante interacciones entre los jugadores, para que el equipo pueda organizarse con el fin de lograr sus propósitos, buscando la organización del desorden mantenido del juego y cierto orden que ayude a decidir en un entorno no previsible del todo.

Por tanto, los jugadores, para la realización de esta tarea precisan de una alta dosis de regulación motora y capacidades perceptivo-motrices que le permitan adaptarse al entorno incierto del juego del fútbol y reajustar sus movimientos y decisiones en función de los roles que tenga que ir asumiendo, del comportamiento de sus compañeros y adversarios y de una adecuada estructuración espacio-temporal de su actuación dentro de las diversas y variables acciones del juego, una serie de recursos que le permitan desenvolverse dentro de un entramado muy complejo.

Es por ello, que tras este apartado nos parece oportuno incluir uno dedicado a los procesos cognitivos necesarios en el fútbol, que serán los que, en última instancia permitan el mejor ajuste a las demandas del juego, pues permitirán la utilización de la conducta motriz en la estructura espacio-temporal adecuado para la consecución de los objetivos propuestos, por eso se debe prestar atención las habilidades que el jugador ha de manejar para desenvolverse en dicho entramado de juego.

## 2.2.18. LAS HABILIDADES MOTRICES EN EL FÚTBOL

Para poder participar en el juego del fútbol se hace necesaria una motricidad que permita el desenvolvimiento del deportista dentro del contexto o medio donde se despliega y la relación que es capaz de establecer con los compañeros y los adversarios y por lo tanto nos encontramos con la necesidad de una capacidad adquirida por la práctica y/o el aprendizaje de dar respuestas adecuadas a las exigencias que se presentan en el entramado sociomotriz del juego, las cuales se concretan en habilidades motrices deportivas.

En este sentido, consideramos oportuno realizar una caracterización de los diferentes tipos de habilidades motrices deportivas, las cuales recogemos en la tabla, que mostramos en la siguiente página.

TIPOS DE HABILIDADES MOTRICES DEPORTIVAS.			
Aspecto de clasificación.	Autor.	Tipo.	
Participación Corporal o grado de precisión.	Cratty (1973)	Global.	Cuando intervienen grandes grupos musculares.
		Finta.	Cuando intervienen pequeños grupos musculares.
		Según Ruiz Pérez (1994-98), esta clasificación ha de basarse en un continuum desde ambos extremos introducidos por Cratty.	
Grado de control del sujeto sobre la habilidad o del ambiente sobre el sujeto que aprende.	Singer (1980)	Regulación interna.	El sujeto decide cuándo comienza y acaba el ritmo de ejecución.
		R. externa o mixta.	La influencia de las condiciones ambientales (compañeros, adversarios,...) hace que se tenga que adaptar dicha ejecución a las condiciones externos.
	Poulton (1957)	Abiertas.	Contexto espacio-temporal cambiante.
	Knapp (1975)	Cerradas.	Contexto espacio-temporal estable.
En función de su carácter continuo o discontinuo.	Holdring (1981)	Discretas.	Principio y fin observables.
		Continuas.	Habilidades de carácter cíclico.
En función de la disponibilidad de retroalimentación y de participación cognitiva.	Knapp (1977)	Predominante perceptivas.	Necesidad perceptiva y toma de decisiones elevada.
		Predominantes habituales.	Necesidad perceptiva y toma de daciones no elevada.
	Extraído de Ruiz Perez (1994).	Retroalimentación terminal.	El ejecutante no puede recibir indicación de su ejecución hasta haber terminado la misma.
		Retroalimentación continúa.	Se va recibiendo información mientras se está actuando.

Si nos centramos en las habilidades propias de los juegos deportivos colectivos, donde se encuadra el fútbol, diremos que son globales, abiertas, de regulación externa y predominantemente perceptivas, pudiendo ser, en función de la situación de juego, de retroalimentación terminal o continua y de carácter discreto o continuo. Analizando las aportaciones que realizan los autores recogidos en la tabla, las características de las habilidades propias de los juegos deportivos colectivos, están determinadas por su necesidad de adaptación al entorno cambiante en el que se desarrolla la acción de juego.

En este sentido se afirman que la naturaleza cambiante de los episodios lúdicos que conforman cada unidad de competición, resultado de los efectos de agregación de las acciones individuales de los participantes, determina que las adaptaciones técnico-coordinativas que los jugadores realizan durante la ejecución de sus acciones motrices se manifiestan en el juego mediante respuestas espacio-temporales diversas e impredecibles.<sup>98</sup>

El éxito de las soluciones técnico-tácticas individuales propuestas por los deportistas depende no sólo de la selección del gesto adecuado para superar la situación de juego concreta, sino también por la exactitud de la elección de los objetivos que se persiguen, la adecuación espacial y temporal de los programas de respuesta utilizados para alcanzar los objetivos fijados y la velocidad de precisión en la ejecución del movimiento.

Los anteriores aspectos hacen ver la complejidad de los juegos deportivos colectivos y, por tanto, del fútbol, como 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.

Según esta definición, el jugador ha de adaptar sus acciones y el uso de sus habilidades técnico-tácticas a la actuación de sus compañeros y adversarios, al espacio de juego del que disponga en función de los movimientos de los anteriores, así como de la proximidad o lejanía de las metas, tanto de la propia, como de la contraria y todo ello respetando las limitaciones reglamentarias en consonancia con los factores condicionantes de la actuación en el juego.

---

<sup>98</sup> LAGO, C. y LÓPEZ GRAÑA, P. (2001). Las capacidades coordinativas en los juegos deportivos colectivos. El balonmano. Eñdeportes, revista digital. año 6. N° 30. Buenos Aires. Argentina.

Por tanto, los procesos cognitivos se erigen como primordiales en el desarrollo del juego en fútbol y por tanto han de ser tenidos muy en cuenta en la enseñanza y entrenamiento del mismo. Nos centramos en el próximo apartado en el tratamiento de los procesos cognitivos inherentes o necesarios en el juego del fútbol, y, por ende, en su proceso de entrenamiento y de enseñanza-aprendizaje.

### **2.2.19. PROCESOS COGNITIVOS EN EL FÚTBOL**

Durante más de la mitad del siglo XX, las creencias de la Psicología del desarrollo referían que el desarrollo motor no era más que el fruto de la maduración del sistema motor y nervioso de los niños.<sup>99</sup>

En base a esto, las habilidades motrices y su desarrollo eran consideradas como una parte ajena de las investigaciones y estudios sobre el desarrollo cognitivo.<sup>100</sup> En la misma línea se expresan Domínguez y Espeso, cuando señalan que durante muchas décadas los investigadores han obviado la importancia que tienen los procesos cognitivos en el desarrollo de la competencia motriz.<sup>101</sup>

Argumentan que en el aprendizaje motor no se suele involucrar a los niños, ni ellos lo hacen espontáneamente, mediante estrategias cognitivas en la adquisición de habilidades motrices.<sup>102</sup> Las últimas décadas se han visto protagonizadas por un cambio en la concepción del desarrollo motor infantil, ya que de la perspectiva anterior, basada en el producto, en la cuantitatividad del desarrollo, se pasa a una posición que pretende la comprensión de los procesos y que cuestiona la repetición mecánica como base para la adquisición de nuevas formas hábiles de movimiento.

Actualmente la mayoría de los autores hablan del enfoque cognitivo a la hora de explicar que fenómenos se producen cuando se aprende algo, es decir, se entiende que el niño desarrolla una serie de procesos mentales que van a ser determinantes en el aprendizaje deportivo.

La pericia en un determinado dominio lleva asociada la especialización de las zonas fusiformes del cerebro, lo cual demuestra la implicación del mismo. Asimismo, en los datos obtenidos a

---

<sup>99</sup> <https://hera.ugr.es/tesisugr/16164465.pdf>

<sup>100</sup> LEE, K. (2000). *Childhood Cognitive Development. The essential readings*. Oxford: Blackwell Publishers.

<sup>101</sup> DOMÍNGUEZ, P. y ESPESO, E. (2002). El conocimiento metacognitivo y su influencia en el aprendizaje motor. *Rediris - Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, nº 4.

<sup>102</sup> GALLAGHER, J.D. y THOMAS, J.R. (1986). Developmental effects of grouping and recording on learning a movement series. *Exercise Sport*, 57:117-127.

través de sus investigaciones, las habilidades motrices se desarrollan de igual manera al resto de habilidades cognitivas.<sup>103</sup>

- Perspectiva Factorial o Diferencial: la inteligencia es vista como un conjunto de factores organizados de forma jerárquica, que se relacionan entre sí para formar estructuras cada vez más complejas. Dentro de esta perspectiva cobra valor el concepto de habilidad cognitiva, como aptitud necesaria para el pensamiento y razonamiento abstracto.
- Perspectiva Genética o Neuropsicológica: señala que la inteligencia es un proceso evolutivo y que las operaciones y procesos mentales son el resultado de las conexiones-descargas eléctricas de determinadas neuronas, creándose programas que permiten al sujeto aprender situaciones nuevas, tras la valoración que hace el mismo de dicha situación y la elección de un programa previo, o la producción de una nueva interconexión, que dará respuesta a la situación planteada.
- Perspectiva Cognitiva y Social-Cognitiva: Se opone al concepto estático de inteligencia y a que ésta venga determinada de forma exclusiva por factores genéticos e innatos. Señalan la importancia de aspectos ambientales, culturales y socioeconómicos en el desarrollo de la misma. Precisamente la posibilidad de desarrollarla y modificarla constituyen la base de los planteamientos de diversas teorías sobre el aprendizaje cognitivo:
- La interpretación y acercamiento a los procesos cognitivos por los cuales el sujeto aprende ha pasado por varias etapas, y a modo general, podemos decir que, apoyándonos en León y Rodríguez (2005), se ha basado en tres perspectivas:
  - Teoría de la modificabilidad cognitiva:
    - Teoría de la Zona de Desarrollo Próximo de Vigotsky y Luria (1976).
    - Teoría del Potencial de Aprendizaje de Feuerstein (1980).
  - Teoría de la Inteligencia Múltiple de Gardner (1983).
  - Teoría Triárquica de Sternberg (1985).
  - Teorías basadas en el procesamiento de la información.

---

<sup>103</sup> GILAR, R. (2003). Adquisición de habilidades cognitivas. Factores en el desarrollo inicial de la competencia experta. Tesis Doctoral. Universidad de Alicante.

Trasladando lo anterior al campo del desarrollo motor y de las habilidades motrices, podemos decir que se ha pasado de un posicionamiento general, en el que se interpretaba al aprendiz como una “persona a rellenar”, a una interpretación en la que el sujeto se concebía como un ser capaz de pensar, imaginar, sentir y decidir.<sup>104</sup>

Aunque esta nueva corriente se fue instaurando a partir de la mitad del siglo XX, podemos señalar los trabajos de Bruner y Piaget como los precursores de la misma, y en el ámbito concreto del desarrollo motor son las investigaciones de Keogh, cit. por Ruiz Pérez y cols, las que impulsan la consideración del papel de los mecanismos perceptivo-cognitivos en el control de las acciones motrices.

En nuestra investigación, partimos de posiciones cercanas a la última perspectiva nombrada, considerando que la inteligencia para el juego del fútbol no es ni hierática o estable, ni determinada únicamente por factores innatos o genéticos, en consonancia, en cierto modo, con la ya nombrada en otras ocasiones, teoría de la práctica deliberada, en el ámbito general, en el ámbito concreto del fútbol, vienen a señalar que alcanzar altos niveles de prestación en una determinada disciplina depende en más medida de factores motivacionales y del tipo de práctica desarrollados, así como de las oportunidades y condiciones de la misma, que de factores genéticos.

Tras el apartado en el que hemos hecho referencia al fútbol como deporte de equipo, al análisis estructural del mismo y a las habilidades necesarias para desenvolverse en su práctica, hemos podido valorar su complejidad y ésta viene producida principalmente por estar caracterizado por habilidades abiertas, de regulación externa y sometidas a las múltiples posibilidades que se le presentan al jugador en cada una de las situaciones de juego en que se encuentre, ya que el fútbol, 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.

---

<sup>104</sup> RUIZ PÉREZ, L.M. Y COLS. (2001). Desarrollo, comportamiento motor y deporte. Madrid: Síntesis.



La naturaleza cambiante de los episodios lúdicos que conforman cada unidad de competición, resultado de los efectos de agregación de las acciones individuales de los participantes, determina que las adaptaciones técnico-coordinativas que los jugadores realizan durante la ejecución de sus acciones motrices se manifiestan en el juego mediante respuestas espacio-temporales diversas e impredecibles.

El éxito de las soluciones técnico-tácticas individuales propuestas por los deportistas depende no sólo de la selección del gesto adecuado para superar la situación de juego concreta, sino también por la exactitud de la elección de los objetivos que se persiguen, la adecuación espacial y temporal de los programas de respuesta utilizados para alcanzar los objetivos fijados y la velocidad de precisión en la ejecución del movimiento.

En definitiva, el juego se presenta como un fenómeno de entornos variables en el cual las ocurrencias se entroncan unas con otras y las competencias de los jugadores y de los equipos no se centran, por tanto, en aspectos puntuales, sino que se dirigen a grandes categorías de problemas, por lo que se hace necesario percibir el juego en toda su complejidad. Así, el éxito en el fútbol vendrá dado por el correcto desarrollo de diversos factores, entre los que destacan los psicológicos, los cognitivos y los perceptivo-decisionales, sin olvidar los biológicos y los sociales.

En definitiva, el jugador participa en un juego con el resultado abierto, y, por ello ha de poner en liza todas sus capacidades, para afirmarse como jugador y no tornarse como un juguete de la ocasión. Por ello, es fácil comprender que la interacción de todos los elementos que determinan el juego del fútbol provoca un tipo de motricidad altamente sofisticada y que se caracteriza por su alta variabilidad.

Los jugadores deben, en definitiva, decidir continuamente su actuación ante un entorno que es permanentemente inestable, no en vano, el jugador, al enfrentarse a las diversas situaciones de juego en las que se va a encontrar, habrá de resolver los problemas que éstas le planteen y, resolver un problema implica tomar decisiones y poner en marcha procedimientos y/o estrategias.<sup>105</sup>

---

<sup>105</sup> LEÓN, M<sup>a</sup>.J. y RODRÍGUEZ, M<sup>a</sup>.J. (2005). Problemas relacionados con la cognición: Evaluación e intervención educativa. En S. Mata (Coord.) Bases Psicopedagógicas de la Educación Especial. Archidona (Málaga): Aljibe.

Es por ello, que la cognición ha de ser tenida muy en cuenta en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los deportes colectivos y, por tanto, del fútbol, pues la correcta interpretación y procesamiento de la información procedente del contexto del juego, así como la selección de las habilidades necesarias y oportunas en el tiempo y espacio en que nos encontremos, será lo que determine, en gran medida, el éxito de la actuación del jugador.

El comportamiento inteligente de un equipo resulta de la actividad cognitiva y motora de sus jugadores, ya que el fútbol es considerado un juego táctico por excelencia, por lo que el rendimiento de los equipos depende muy directamente del nivel de desenvolvimiento de las facultades perceptivas e intelectuales de aquellos, la situación problema, el juego competitivo, constituye la base del trabajo de formación, pues será ésta la que permita ajustar la evolución, los progresos y las lagunas de los jugadores. Asimismo, la función de los entrenadores será crear situaciones problemas adaptadas a las características de sus alumnos.

Citada la importancia de los procesos cognitivos, hemos de decir que estos se basan en la adquisición y posterior utilización de habilidades cognitivas para la resolución de problemas. Dichas habilidades cognitivas son definidas como una capacidad de resolver nuevos problemas, donde la solución está basada más en los conocimientos previos adquiridos en la solución de problemas similares, que en capacidades o habilidades físicas y motoras.<sup>106</sup>

Bajo esta perspectiva, el entrenamiento basado en la adquisición de habilidades técnicas, alejadas de la situación de juego, donde no se pone énfasis en los procesos cognitivos, no dará lugar a una competencia alta en la modalidad deportiva a la que nos refiramos, señalan que las diferencias existentes entre expertos y noveles, es decir, entre personas con una alta competencia y aquellas con un desarrollo competencial bajo, se encuentran, en gran medida, en los factores cognitivos asociados, tales como en la cantidad y calidad de conocimiento disponible sobre ese dominio, la capacidad de planificación de las actividades, así como en la mayor anticipación de los movimientos necesarios para alcanzar una mayor rapidez y precisión.

Aunque sea un adelanto de lo que vamos a tratar a continuación, lo expuesto anteriormente, nos hace creer necesario realizar alguna referencia al ámbito del conocimiento metacognitivo, pues podemos hacer un símil entre él y el conocimiento necesario para el fútbol.

---

<sup>106</sup> VANLEHN, K. (1996). Cognitive Skill acquisition. *Annual Review of Psychology*, 47. pp. 513- 539.

Conocimiento metacognitivo como aquel que requiere consciencia y conocimiento de variables de la persona, de la tarea y de la estrategia, catalogan como un proceso de utilización de pensamiento reflexivo para desarrollarla.

La metacognición implica habilidad de los sujetos para planificar las tareas, controlarlas y revisarlas. En este sentido, las últimas autoras nombradas recogen que para la planificación de las tareas se precisa:

- a) Seleccionar las estrategias más apropiadas.
- b) Orientar la atención.
- c) Relacionar lo conocido con lo desconocido.
- d) Comprobar errores.

Mientras que para el control y la revisión de la tarea se han de realizar las siguientes operaciones:

- a) Graduar y secuenciar.
- b) Detectar y corregir los errores.

Evidentemente, esto es un fiel reflejo de una situación de juego en cualquier deporte colectivo y, por ende, en el fútbol, donde el jugador ha de reflexionar conscientemente acerca de las propias posibilidades, del dominio de las habilidades requeridas, de la situación de juego en que se encuentre y de la estrategia a utilizar para resolverla de forma satisfactoria. En cada momento, el jugador sopesa las posibilidades de éxito y prepara mentalmente la acción a realizar, en función de los comportamientos de los compañeros y adversarios, exigiéndosele decisiones inteligentes.

En este proceder el jugador ha de ser familiarizado con dichos aprendizajes y otorgarle cada vez mayor responsabilidad, comprendiendo y asimilando las diferentes funciones con la ayuda de su entrenador, en el campo de la Didáctica General, en el desarrollo de la metacognición, el profesor va transfiriendo a los alumnos el control de su propio aprendizaje, lo cual va generando en estos una mayor autovaloración y motivación, aspectos que, como veremos a continuación, son de vital importancia para el desarrollo correcto de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Dichos aspectos han sido incluidos en el tratamiento específico del fútbol, el entrenador, cualquiera que sea su nivel de intervención, parte del potencial existente y debe permitir al practicante construir su fútbol situando la práctica en el campo de juego sobre bases creativas, que dejen jugar plenamente la autonomía, la toma de iniciativas y la aceptación de responsabilidades.

Es más, la selección de talentos para el fútbol, como se ha afirmado antes, haciendo referencia, debería basarse, entre otros elementos, de manera destacada, en la capacidad cognitiva de los jugadores, pues será ésta la que, en última instancia, le permita ajustar sus habilidades a las exigencias y demandas del juego.

Profundizando en lo anterior, la principal diferencia entre los jugadores, según van avanzando en la especialización en un determinado deporte, es la conciencia sobre la práctica que están realizando, mostrándose a este respecto conformes con los planteamientos de Ericsson, la práctica deliberada, aludiendo que los aprendizajes más efectivos se producen a través de la implicación consciente en las actividades de enseñanza-aprendizaje. Y lo que está estrechamente relacionado con lo anterior, esa práctica consciente dependerá, en gran medida de factores motivacionales.

Llegados a este punto, unimos dos de los aspectos más importantes dentro del apartado en que nos encontramos, el aprendizaje, por un lado, o, mejor dicho, los procesos de enseñanza-aprendizaje, y la implicación consciente en los mismos, ya que, como afirman los últimos autores nombrados, ésta es garante de un aprendizaje más efectivo. No olvidemos en este sentido que el proceso de iniciación deportiva, en nuestro caso en el fútbol, es un proceso de enseñanza-aprendizaje, y por tanto, las consideraciones anteriores le son aplicables.

Ahora bien, la comprensión de los procesos cognitivos utilizados por los jugadores durante la competición es limitado, es sabido que ésta tiene origen en el conocimiento táctico, altamente especializado y almacenado en la memoria de largo plazo, encargada de guardar, entre otras cosas, la información conceptual y las estrategias de afrontamiento de problemas, lo cual es de suma importancia para los procesos de aprendizaje.

La necesidad de realizar más estudios que nos conduzcan a conocer las características psicológicas necesarias en los jugadores de fútbol y los procesos cognitivos inherentes a la práctica del mismo, señalando que la mayoría de los realizados a este respecto son poco

sistemáticos y de naturaleza teórica.<sup>107</sup> En este sentido afirma que la revisión realizada de los mismos en los últimos treinta años, apunta a que, a pesar de su abundancia, no muestran unos patrones claros.

Para este autor la causa es que se han intentado extrapolar los conocimientos obtenidos a través de experiencias con jugadores sénior o de élite a niños y adolescentes, lo cual es poco adecuado y es por ello que aboga por la realización de estudios longitudinales o cuasi-longitudinales y donde se concreten con mayor precisión los aspectos a analizar.

Las aportaciones de este último autor son muy importantes cuando señala que en muchos deportes es obvio que las variables psicológicas son importantes para lograr implicación en su práctica, tanto como la altura en el baloncesto, grandes brazos en los remadores y capacidad aeróbica en los atletas de resistencia. Identificar las características sobresalientes que diferencian a unos jugadores de sus compañeros ha sido una meta de los entrenadores de fútbol y de otros muchos deportes.

Los factores de la personalidad adecuados para la práctica del fútbol y el desarrollo del talento en el mismo, y seis en lo referente a la identificación de talentos y en ambos casos suponía el 40% de los estudios encontrados en todos los deportes. En la iniciación deportiva al mismo, en un intento de síntesis hemos de señalar que el fútbol es un deporte táctico por excelencia, en el cual el desarrollo de habilidades tácticas constituye un complejo que engloba los siguientes aspectos:<sup>108</sup>

1. Capacidades perceptivas, relacionadas con la visualización e interpretación de las circunstancias del juego, con especial relevancia para la distribución y ocupación del espacio.
2. Capacidades cognitivas, relacionadas con la formación de conceptos y las funciones de memoria que permitan el análisis de la situación y la toma de decisiones sobre la mejor acción a realizar.
3. Capacidades motoras, relacionadas con el dominio de la técnica y la aptitud física para realizar las jugadas de manera eficiente.

---

<sup>107</sup> MORRIS, T. (2000). Psychological characteristics and talent identification in soccer. *Journal of Sport Sciences*, 18:715-726.

<sup>108</sup> REZENDE, A. Y VALDÉS, H. (2003). Métodos de estudio das habilidades tácticas (1). Abordagem comparativa entre jogadores habilitados e iniciantes –expert & novice-. *Efdeportes*, revista digital. año 9. N° 65. Buenos Aires. Argentina.

Por tanto, y como consecuencia de todo lo expuesto anteriormente, hemos resaltado una serie de factores, los cuales recogemos en la siguiente tabla:

Aspectos centrales en los procesos cognitivos en el fútbol.		
El fútbol requiere de un conocimiento que relacione las demandas del juego y las posibilidades y limitaciones del jugador, con el fin de optimizar la actuación de éste.	La implicación del jugador en su propio aprendizaje hará que éste sea más efectivo y significativo, con lo cual la práctica deliberada y la motivación ocupan lugares centrales en el mismo.	La adecuación de la actuación eficiente del jugador en el juego dependerá del procesamiento de la información que realicen y de la resolución de los problemas que se le planteen.

En base a lo anterior, incluiremos a continuación tres apartados, referidos a los tipos de conocimiento en el fútbol, a la motivación en el fútbol, por otro, al procesamiento de la información en el fútbol y la toma de decisiones, finalmente.

#### **2.2.20. TIPOS DE CONOCIMIENTO EN EL FÚTBOL**

Es incuestionable que el conocimiento que el deportista posee sobre sí mismo y sobre su deporte participa en sus actuaciones, mostrar la importancia de adquirir conocimientos que posibiliten el ajuste de las posibilidades y necesidades del jugador a las demandas del juego. Estas afirmaciones son:<sup>109</sup>

- Siendo el juego una secuencia de secuencias, implica que los jugadores habrán de estar en condiciones de inventar nuevos juegos durante el juego, siendo en las zonas de incertidumbre en la que se determinan las fases críticas de éste.
- Si privamos a los jugadores de su estrategia personal, el juego no puede existir, desaparecerá.
- La creatividad y lo inesperado están relacionados con la capacidad de, a partir de las acciones ambiguas y simulaciones, crear sorpresa en el adversario.

Tanto para inventar nuevos juegos, como para plantear o generar estrategias, así como para crear nuevas soluciones, se hace necesario poseer un bagaje de conocimientos acerca del área en que nos movamos. Una aproximación al tipo o tipos de conocimiento necesarios para la práctica del fútbol, tanto en el plano del entrenador, como del jugador, debe realizarse a partir de la

<sup>109</sup> RUIZ PÉREZ, L.M, Y ARRUZA, J.A. (2005). El proceso de toma de decisions en el deporte. Clave de la eficiencia y el rendimiento deportivo. Barcelona: Paidós.

emergencia de una constelación conceptual, construida en base al compromiso entre lo establecido (las reglas y los principios) y la innovación.

Pero, no se trata tanto de poseer una gran cantidad de conocimientos, como de poseer conocimientos de calidad, relevantes y claves en ese dominio. Uno de los elementos comunes, asociados a la conducta experta en diversos dominios, es la existencia de una estructura cualitativamente bien organizada de conocimientos específicos en el dominio particular de que se trate, que permitan una interpretación directa de los hechos que ocurren dentro del mismo.

Los deportes colectivos, son entendidos como un entramado de relaciones complejas de los diferentes participantes, que se han de ajustar al reglamento, espacio, tiempo, balón, compañeros, adversarios y objetivos que se persigan, el aspecto más relevante es la necesidad de entender las actuaciones individuales en el marco de la colaboración con unos compañeros en la defensa de unos intereses comunes y compartidos, y frente a unos adversarios que se oponen a estos intereses.

Para jugar de forma inteligente, el jugador debe ser capaz de realizar una acción consciente, lo cual implica una adecuada correlación entre el desenvolvimiento de cualidades físicas, la formación de habilidades técnicas y la adquisición de conocimientos tácticos sobre la dinámica del juego, en un proceso amplio y unitario, que asegure su utilización de forma reflexiva, rubricando una aplicación creadora, aspectos, éstos, en el campo genérico de la inteligencia.

Por tanto, podemos determinar la necesidad de obtener un bagaje de conocimientos que nos permitan la comprensión de los acontecimientos que se suceden en el fútbol, pero que no se queden en la acumulación de los mismos, sino que se conviertan en conocimientos aplicados que nos permitan interpretar dichos acontecimientos.

El conocimiento requerido en el fútbol no consiste solo en saber, sino también en saber hacer y saber ser. Este hecho será el que posibilite la competencia experta, dicha pericia vendrá determinada por una máxima adaptación al ambiente, así como a los condicionamientos y restricciones de la tarea.

O, trasladándolo al campo específico del fútbol, el conocimiento sobre el mismo ha de basarse en una relación estrecha entre la cognición y los factores estructurales del juego, de manera que cada vez la conducta del jugador sea más autónoma.

Con el anterior párrafo hemos hecho referencia a uno de los aspectos claves en los procesos cognitivos en el fútbol, el mayor conocimiento y comprensión del juego ha de ir posibilitando al jugador, y, especialmente al joven jugador, a ser cada vez más autónomo en su actuación, o mejor dicho, en las decisiones que le llevan a actuar de una u otra forma en función de los condicionantes del juego.

Por eso, tal vez, prefiere sustituir la variabilidad por el estereotipo en expectativa de que las actitudes de sus jugadores fuesen previstas y articuladas con la máxima certeza, de que las prioridades topológicas de movimiento que ellos manifiestan fuesen lo menos variables, él debe, por el contrario, percatarse de que la máxima estereotipicidad se corresponde con la mínima variabilidad, y se corresponde también, con la mínima adaptabilidad.

A lo cual, podemos añadir, en función de las referencias incluidas anteriormente, con un menor nivel de conocimiento. En base a él, los participantes deben decidir de forma permanente su actuación en función de las relaciones que se van estableciendo entre los elementos que determinan el juego, tales como el reglamento, compañeros, adversarios, factores técnico-tácticos, otros.

Dichas relaciones son cambiantes y requieren una gran capacidad de atención, determinan que la mejora del dominio y desenvolviendo en un área determinada, viene dada por la integración gradual del individuo en el contexto y auspiciada por el cada vez mayor conocimiento del mismo y de las habilidades necesarias para desenvolverse en él, o lo que es lo mismo, la cognición es la asimilación mental del contexto y de la experiencia que uno tiene en él.

Por tanto, un nivel de conocimiento adecuado que permita al jugador, no sólo conocer, sino interpretar y comprender el juego, determinará la actuación del mismo. No vale sólo hacer, sino comprender, no hemos de separar el modo de hacerlo de la razón por la que se hace; el conocimiento del fútbol se debe estructurar en base a tres aspectos primordiales:

- a) Lo que el jugador sabe sobre el juego.
- b) Lo que el jugador conoce del juego.
- c) Lo que el jugador sabe hacer en juego.



La relación de esos tres aspectos, la acción del jugador llega a ser significativa, comprende por qué actúa y reacciona así ante un determinado problema del juego. Es en este ámbito dónde cobra sentido el aprendizaje significativo, que nos viene a decir que el alumno aprenderá mejor aquellos contenidos que guarden relación o tengan significación para él, así como utilidad para su desempeño habitual.<sup>110</sup>

En referencia a lo citado anteriormente, los tipos de conocimiento que puede tener una persona han sido abordados por diferentes autores, tanto en el campo genérico, como en el de deporte, y en el específico del fútbol, en el ámbito que nos ocupa podemos hablar de los siguientes tipos:

- Conocimiento declarativo, que es lo que el jugador es capaz de declarar acerca del juego o lo que dice saber de él y de su desempeño en el mismo.
- Conocimiento procedimental o práctico, que se corresponde con lo que el jugador sabe hacer en el juego.
- Conocimiento afectivo, relacionado con la involucración del jugador y la motivación del mismo hacia los contenidos de aprendizaje, de manera que si se siente motivado hacia ellos se alcanzará un aprendizaje más significativo.
- Conocimiento táctico o estratégico, cuya misión será que el deportista, a través de este conocimiento, sea capaz de dar la respuesta más adecuada en función de la situación de juego y de los elementos que la configuren.
- Conocimiento Metacognitivo, ya definido en páginas anteriores, y que hace referencia a un aprendizaje consciente, involucrado, en el que se tengan en cuenta los diferentes elementos que compondrán su respuesta ante el juego y, por tanto, se basa en una decisión inteligente y consciente.

Profundizando en estos temas, nos viene a decir que el conocimiento declarativo es aquel que el jugador es capaz de explicitar, de declarar, pero no refleja todo lo que el jugador sabe de una determinada acción, habilidad, otras. Por su parte, el conocimiento procedimental se manifiesta mediante lo que el jugador sabe hacer, o lo que es lo mismo, este tipo de conocimiento se pone en marcha cuando necesitamos realizar una acción o secuencia motriz.

---

<sup>110</sup> AUSUBEL, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva. Barcelona: Paidós.

Los dos anteriores tipos de conocimiento no son válidos por sí solos si no se complementan con el conocimiento estratégico, es decir, el modo de organizar el conocimiento para tomar decisiones en nuestro actuar cotidiano, lo cual, llevado al campo del fútbol, sería la manera en que conjugamos lo que sabemos con las necesidades de la situación de juego en que nos encontremos.

En el campo específico del fútbol, no se habla de conocimientos, sino de saberes que configuran y determinan la acción en el juego, o lo que es lo mismo, la actuación del jugador. Si nos regimos por lo que dice el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, la diferencia entre conocer y saber radica, por un lado, en la profundidad con que se conozca, respondiendo el concepto de saber a un conocimiento profundo de una determinada área o materia.

Igualmente, conocer, es definido como averiguar por el ejercicio de las facultades intelectuales la naturaleza, cualidades y relaciones de las cosas. Hecha esta aclaración, los saberes que señala atienden a cuatro aspectos:

- Los saberes teóricos permiten conocer los objetos, sus modalidades de transformación y las razones de su funcionamiento (las porterías de fútbol se sitúan en los extremos del terreno de juego, miden 7,32 m. por 2,44 m. y constituyen una meta vertical).
- Los saberes procedimentales se centran en la manera de actuar, las modalidades de disposición de los procedimientos, sus modos de funcionamiento (si el portero de encuentra en el centro de la portería y tiro fuerte hacia un extremo tengo más posibilidades de marcar).
- Los saberes prácticos están directamente relacionados con la acción y despliegue, aportan un conocimiento parcial de la realidad pero que, en general, resulta eficaz la operatividad del acto (me encuentro demasiado cerca del balón para probar un tiro por la escuadra, por eso voy a intentar un gol de precisión sorprendiendo al guardameta).
- La pericia, relativa a la manifestación de los aspectos motores en la acción material “que se pone en práctica más que verbalizarse” (tirar fuerte con ambos pies, otros.).

En definitiva, en los deportes de equipo se ha de aspirar a la consecución de un “saber en uso” sobre el funcionamiento del deporte en cuestión con la intención de ser eficaz en el terreno de juego y, por tanto, de los instrumentos que permiten al jugador jugar al fútbol, controlar sus aprendizajes, elaborar y dosificar sus respuestas motrices y conocer las razones del fracaso o el éxito con intención de regular sus acciones.

En la anterior afirmación vemos como se hace referencia, dentro del campo específico del fútbol, a los diferentes tipos de conocimiento que hemos nombrado anteriormente, haciendo especial hincapié, por el hecho de que el jugador controle sus aprendizajes y conozca los efectos de su actuación, al conocimiento metacognitivo.

Para potenciar el mismo, y siguiendo con las aportaciones del último autor nombrado, el jugador habrá de configurar su conocimiento en torno a tres ejes primordiales:

- Las reglas de acción, o lo que es lo mismo, el conocimiento sobre el juego y su dinámica, y por tanto, sobre los condicionantes que han de determinar nuestra actuación.
- La información referente a cómo se configura el juego y a las alternativas ante las situaciones que nos vayamos encontrando.
- Las reglas de gestión de la organización del juego, en tanto en cuanto, nos surtirán de información en lo relativo a la lógica del juego, a la distribución espacial, a los diferentes roles de juego, etc.

En última instancia este modelo inicial de conocimientos ha de ir ajustándose progresivamente conforme se avanza en el proceso de enseñanza-aprendizaje del fútbol. Esta transformación supone la aceptación y asimilación por parte del alumno de una serie de conocimientos que le irán posibilitando una actuación cada vez más ajustada a las demandas del juego.

Dentro del ámbito de la Didáctica General, se refiere a un proceso de construcción de estructuras conceptuales que van guiando al alumno en sus aprendizajes, o lo que es lo mismo, un aprendizaje constructivo o constructivista.

Es un proceso en el que se va dotando o atribuyendo significado a los conocimientos que está recibiendo y que le ayudan a crear, de forma activa, nuevas unidades de conocimiento, combinación de las anteriores y de una mayor profundización en los contenidos susceptibles de aprendizaje.

### **2.2.21. IMPLICACIÓN Y MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL FÚTBOL**

Podemos comenzar este apartado con las afirmaciones, cuando señala que el Coeficiente intelectual parece aportar sólo el 20% de los factores determinantes del éxito, mientras que el 80% parece depender de otra serie de características.<sup>111</sup> El interés de este autor se centra en conocer en mayor profundidad dichas características, las cuales conforman lo que ha venido en llamar inteligencia emocional, dentro de la cual destaca la capacidad de motivarnos a nosotros mismos hacia unas determinadas actuaciones, aprendizajes, otros.

La inteligencia emocional puede resultar tan decisiva y, en ocasiones más que el coeficiente intelectual. Y, frente a quienes son de la opinión de que ni la experiencia ni la educación pueden modificar substancialmente el resultado del coeficiente intelectual, trataré de demostrar que si nos tomamos la molestia de educarles, nuestros hijos pueden aprender a desarrollar las habilidades emocionales fundamentales.

Como se puede extraer de las anteriores aportaciones, el éxito de nuestro desenvolvimiento en un área determinada, está bastante influenciado por la motivación hacia las actuaciones propias de la misma. Esto es corroborado dentro del ámbito del fútbol, donde en el aprendizaje y desempeño de las habilidades que le son inherentes existen diversos factores de alta influencia, entre los cuales destacan, la autoestima y confianza, así como la ansiedad y la agresividad, y sobre todo, la motivación hacia el aprendizaje y la participación.<sup>112</sup>

No en vano, cuando una persona está enojada o afectada por ansiedad tiene dificultades para aprender porque no percibe adecuadamente la información y, en consecuencia, no puede procesarla correctamente se dificulta la capacidad cognitiva que los científicos denominan “memoria de trabajo”, la capacidad de mantener en la mente toda la información relevante para la tarea que se esté llevando a cabo.

Este mismo autor señala que la memoria de trabajo es la base de la actividad mental del individuo y que la región cerebral encargada de dicho cometido es el córtex prefrontal, que es la misma que se ocupa de los sentimientos y emociones, lo cual denota la importancia del carácter emocional y motivacional con respecto al aprendizaje y mejora del desenvolvimiento en una determinada área.

---

<sup>111</sup> GOLEMAN, D. (1997). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.

<sup>112</sup> PUJALS, C; Y VIEIRA, L.F. (2002). “Análise dos fatores psicológicos que interferem no comportamento dos atletas de futebol de campo”. *Revista da Educação Física/UEM*. Volumen 13 – Número 1. Universidad Estadual de Maringá.

La ya reseñada en otras ocasiones teoría de la práctica deliberada, la motivación tiene incluso más influencia en el hecho de alcanzar altas prestaciones en un determinado cometido que los factores genéticos, lo cual ha sido corroborado incluso dentro del ámbito deportivo, el factor clave entre dos individuos con las mismas potencialidades es el tiempo de práctica o entrenamiento que dedique a la actividad, lo cual vendrá determinado directamente por factores emocionales, como el entusiasmo y la tenacidad frente a todo tipo de contratiempos.<sup>113</sup>

Por un lado la dirección, o lo que es lo mismo, las razones que llevan a un individuo a escoger una determinada actividad (o, igualmente a evitarla), la intensidad, entendida como el mayor o menor esfuerzo que el individuo emplea en la actividad, y la duración, interpretado como el tiempo que puede mantener el interés y el esfuerzo en dicha actividad.

En base a esto la definición que este autor extree determina que la motivación es aquello que inicia, mantiene y convierte en más o menos intensa la actividad de los individuos para alcanzar la meta. Ese entusiasmo y tenacidad viene determinado por la motivación hacia la participación en una determinada actividad deportiva, que puede ser intrínseca o extrínseca.

La motivación intrínseca señala que la persona se esfuerza para conseguir el dominio de las habilidades en cuestión por realización personal, mientras que la que tiene motivación extrínseca participa en la actividad y busca la mejora de las habilidades para conseguir el reconocimiento de los demás.

La orientación motivacional de los entrenadores y de los jugadores, ya que estos últimos se ven altamente influenciados por la orientación de los primeros, parece que una existencia de gusto por el entrenamiento y el desarrollo, una administración de feedback positivo y un clima basado en relaciones sociales está estrechamente relacionado con la satisfacción del jugador y la motivación intrínseca.

El nivel de competencia de los jugadores de fútbol está bastante condicionado por el nivel de atención y apoyo que le prestan sus entrenadores, encontrándose relaciones positivas entre estos aspectos y un clima motivacional centrado en la administración de feedback de carácter positivo. En relación con todo lo anterior, la relación entre el clima motivacional y el nivel de habilidad.

---

<sup>113</sup> GOLEMAN, D. (1997). Inteligencia emocional. Barcelona: Kairós.

Ahora bien, no se encuentran evidencias que relacionen una orientación motivacional u otra con un mayor nivel de aprendizaje, pero si es constatable que existen diferencias si hablamos de deportes individuales y colectivos.

Mientras que en los individuales, el mayor nivel de desarrollo de habilidades parece ir asociado a un comportamiento del entrenador basado en una orientación hacia la tarea y el resultado, en los deportes colectivos, el mayor nivel de desarrollo de habilidades se asocia a un clima motivacional centrado en el desarrollo, en la cohesión de grupo y en el establecimiento de un clima social.

Esto es, mientras que en los deportes individuales la dependencia del atleta con respecto al entrenador parece ser mucho mayor, en los deportes colectivos parece más adecuado un clima motivacional donde las relaciones no sean tan verticales y donde la implicación de los jugadores sea mayor. Estas afirmaciones se pueden extraer de la revisión realizada acerca de estudios relacionados con el liderazgo y el clima motivacional en diferentes deportes.

Con el anterior párrafo relacionamos los dos aspectos centrales de este apartado, por un lado, la motivación, y, por otro, la implicación, la evaluación cognitiva y la teoría de la autodeterminación y de tres tipos de motivaciones, la intrínseca y la extrínseca, de las que ya hemos hablado anteriormente, y la amotivación, la cual entiende como la motivación menos autodeterminada y donde el sujeto carece de elección y control. Esto es, mientras más implicado esté el alumno en su aprendizaje, cuanto más motivado esté hacia él, más positivo será el resultado del mismo.

Recordemos que este autor habla de motivación intrínseca como aquella que corresponde a los comportamientos que el sujeto hace con mayor libertad y en busca primordialmente de placer, es decir la que caracteriza a las personas que toman parte de una actividad por las satisfacciones que ésta le produce. En definitiva, a mayor motivación intrínseca, mayor aprendizaje, rendimiento, creatividad y perseverancia, no cabe duda que el contexto motivacional es muy importante, los alumnos aprenden mejor si existe el deseo y la tensión inherente a este deseo.

En el campo específico del fútbol, y en concreto del desarrollo del juego, garantizar la motivación de los jugadores, señalando, no sólo la importancia de ésta, sino su carácter ineludible, puesto que si los jugadores no sienten placer en su práctica, su tensión se disminuirá produciendo un descenso de la atención y la concentración, y, por ende, del aprendizaje y rendimiento.

La importancia de que la motivación de los jugadores hacia la práctica tenga caracteres de autodeterminación, pues en el caso de que las metas o fines sean únicamente establecidos por el entrenador, se dará lugar a situaciones con poco control e implicación por parte de los jugadores y, por ende, a situaciones de ansiedad en las cuales, la percepción y procesamiento de la información se hacen difíciles.

Todo ello conllevará una disminución de la motivación que, a la postre, promoverá resultados más negativos de los esperados dado el carácter extrínseco del clima motivacional creado. Sirviéndonos nuevamente de los trabajos de este último autor nombrado, hemos de decir que el fomento de la implicación entre los jugadores, así como la potenciación de climas motivacionales intrínsecos, da lugar a una serie de beneficios cognitivos, conductuales y afectivos, y entre los cuales destacan:

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumento del interés y satisfacción por la participación.</li> <li>- Aumento del interés y satisfacción por la participación.</li> <li>- Calidad de las emociones vividas durante dicha participación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiempo dedicado a la práctica.</li> <li>- Perseverancia.</li> <li>- Predisposición a asumir los principios de la ética deportiva.</li> </ul>
---	---

Resultan, por último, altamente interesantes, dentro de nuestra investigación, que aquellos jugadores a los cuales se les ha dado protagonismo en su proceso de aprendizaje, así como la posibilidad de adecuar el propio ritmo de éste, han mostrado niveles más altos de motivación intrínseca, lo cual corrobora los datos mostrados en los párrafos anteriores. Estos aspectos, cuando destacan la importancia y beneficios de entender a los alumnos como sujetos activos con capacidad reflexiva y de construcción de sus propios aprendizajes.

Precisamente, que cada alumno trabaje conforme a su propio ritmo de aprendizaje, destacan como elemento indispensable en la motivación, pues en sus trabajos destacan que los jugadores de élite tienen recuerdos positivos de sus entrenadores cuando se producía este hecho, no siendo tan positivos cuando los obligaban a trabajar en franjas de esfuerzo o exigencia que estaban por encima o por debajo de sus posibilidades.

## **2.2.22. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y TOMA DE DECISIONES EN EL DEPORTE**

La dinámica de relaciones que se establece entre las partes de un conjunto organizado y trabado por múltiples interacciones se hace incomprensible desde los modelos lineales de pensamiento en los que la acción de los efectos nunca revierte sobre las causas que lo originaron.<sup>114</sup> La importancia de una correcta recepción e interpretación de la información procedente del contexto de juego determinará en última instancia el ajuste de la actuación, de la respuesta motora, a los condicionantes del juego.

El procesamiento de la información y la toma de decisiones en el deporte, determinada principalmente por el conocimiento táctico, supone un pensamiento operativo que facilita la posibilidad de producir actuaciones tácticas llenas de sentido, rápidas y dirigidas a conseguir algún objetivo.

Evidentemente, tras esta definición, ha de quedar patente la importancia de un correcto procesamiento e interpretación de la información procedente del contexto de juego, para que el jugador adecue su actuación a las demandas de la misma en función de sus propias posibilidades y limitaciones, lo cual guarda estrecha relación con el conocimiento metacognitivo al que hemos hecho referencia en el apartado anterior.

No en vano, la interacción de la persona con su entorno supone la puesta en acción de numerosos mecanismos de procesamiento de la información, procesamiento que activa operaciones de carácter perceptivo y cognitivo que evolucionan a lo largo del crecimiento y desarrollo que se transforma con la edad y la experiencia.

Al igual que hemos reseñado en los apartados anteriores, haciendo referencia a los procesos cognitivos, el acercamiento al procesamiento de la información y la toma de decisiones de los deportistas ha pasado por muy diversas interpretaciones, avanzando desde teorías mecanicistas, dónde el sujeto era concebido como un ser pasivo y dónde cobraba sentido el concepto de “tabula rasa”, y donde lo que interesaba era estudiar la asociación entre estímulos y respuestas para identificar las combinaciones que permitían obtener las respuestas deseadas.

---

<sup>114</sup> ASENSIO, J.M. (2004). Una educación para el diálogo. Paidós Ibérica: Barcelona.



Este enfoque se encontraba dentro de las teorías conductistas, las cuales fueron avanzando por diversas aproximaciones. Dentro de él nos encontramos con el condicionamiento clásico de Pavlov, el asociacionismo de Watson y el contigüismo de Guthrie. Cercanos a las anteriores ideas, en la que se estudiaba la relación entre los estímulos y las respuestas, nos encontramos otra serie de autores que, sin dejarse de preocupar por este hecho, ponen el énfasis de sus estudios en el refuerzo positivo o negativo tras la respuesta, como elemento determinante en la construcción del comportamiento y la conducta.

En este nuevo enfoque nos encontramos el conexionismo de Thorndike, el condicionamiento operante de Skinner, el comportamiento operativo de Millar y el comportamiento sistemático de Hull. A modo de resumen, podemos decir que todos los anteriores autores, de uno u otro modo, se caracterizaban por una aproximación a los procesos de información basadas en el producto de las mismas y no en los mecanismos o procesos internos que se desarrollaban desde que el sujeto recibía un estímulo hasta que daba una respuesta.<sup>115</sup>

Como contraposición a las anteriores teorías surgen posicionamientos que comienzan a interesarse por los procesos internos que se producen desde que el sujeto recibe el estímulo hasta que da la respuesta, ya que, como afirma Asensio, la idea de proporcionalidad entre causas y efectos no resulta adecuada para interpretar la actuación de los individuos.

De este modo, en aproximaciones que no tengan en cuenta dichos procesos internos ni procede hablar de causas ni tampoco esperar que, al operar sobre ellos, los comportamientos que se pretenden aparezcan de inmediato o se produzcan invariablemente en el sentido deseado. El movimiento más representativo de estas creencias es el de la Gestalt, cuyas principales figuras o impulsores fueron Kofka, Kolher y Wertheimer. Estos autores defienden la importancia de la interpretación individual del ambiente.

El sujeto que aprende es determinante en el proceso porque su percepción de la situación es única y no todo el mundo reacciona igual ante una misma situación, es más, bajo este paradigma, dicha reacción individual se debe, además de a la percepción única a la que hemos hecho referencia, a las necesidades de la persona, ya que en función de éstas, la interpretación de la realidad es diferente.

---

<sup>115</sup> GONZÁLEZ VALEIRO, M. (2001). El comportamiento de los alumnos en las clases de Educación Física: procesos motores y su influencia en el aprendizaje. En B. VÁZQUEZ (coord.). Bases Educativas de la Actividad Física y el Deporte. Madrid: Síntesis. pp. 121-136.

De este modo, el movimiento de la Gestalt centra su atención en la percepción y la resolución de problemas, pero enfatizando más sobre la importancia de la primera; es por ello que la Gestalt contribuyó de manera decisiva en la consideración general del proceso perceptivo, así como en la concepción de la persona como agente activo estructurador de su entorno, y por ende, la existencia de unos procesos internos que nos ubica como mediadores entre los estímulos y la experiencia sobre éstos para dar una respuesta adecuada al entorno percibido.

La Psicología Gestalt, en su momento, implicó una revolución de las ciencias psicológicas, al poner en evidencia fenómenos a los que nunca antes se les había prestado atención<sup>116</sup>. Ahora bien, con estas ideas se podría identificar la idea de que la inteligencia es la capacidad de recibir información, elaborarla y producir respuestas eficaces lo cual convierte la inteligencia en un mecanismo formal, aséptico, deshumanizado, sin conexión con el mundo de los fines y los valores.<sup>117</sup>

En relación con la anterior afirmación, surge la Psicología Cognitiva, que vienen a señalar que el objetivo de este movimiento es dar el protagonismo que se merecen a los aspectos subjetivos y significativos de la experiencia psicológica, tales como aspectos afectivos y emocionales, que tradicionalmente han escapado a la teorías de procesamiento de la información o a la interpretación de la actividad cognitiva de una persona dentro de los modelos cibernéticos, asimilándola en cierto modo a un ordenador.

Es precisamente dentro de este enfoque donde cobran sentido los trabajos que se centran en el estudio de la importancia de la afectividad, la motivación y la emoción hacia los contenidos de aprendizajes, caracterizados por los trabajos la teoría cognitivo-social, la teoría de la inteligencia emocional.

Ocupándonos del ámbito específico de la actividad motriz y del deporte, es a mediados del S.XX, estudio del comportamiento motriz, así como de los procesos que se ponen en funcionamiento para solucionar los problemas derivados de las situaciones de juego deportivas. Son precisamente las aportaciones de este autor las que permiten el desarrollo de aproximaciones a la enseñanza deportiva basadas en la comprensión de la realidad del juego y por ende, en la construcción de soluciones basadas en el conocimiento del mismo.

---

<sup>116</sup> [www.geocities.com/Nashville/stage/9882/index.html](http://www.geocities.com/Nashville/stage/9882/index.html)

<sup>117</sup> MARINA, J.A. (1993). Teoría de la Inteligencia Creadora. Barcelona: Anagrama.

Al conocimiento de los procesos que se desarrollaban en la búsqueda de soluciones a los problemas del juego, ya que hablaban de la necesidad de comprensión de los procesos tácticos que llevaban a la actuación en el mismo, los cuales señalan la importancia de los procesos reflexivos en torno a la práctica del juego y la construcción consciente de soluciones ante las situaciones en que el mismo pone al jugador.

Para estos autores, el concepto de inteligencia, inteligencia de juego, la inteligencia es la aptitud para organizar los comportamientos, descubrir valores, inventar proyectos, mantenerlos, ser capaz de liberarse del determinismo de la situación, solucionar problemas, plantearlos, como aspectos determinantes en el rendimiento en el juego del fútbol, definición clara de una correcta adecuación del jugador a la situación de juego, cuando señala que la inteligencia consiste en dirigir nuestra actividad mental para ajustarse a la realidad y para desbordarla.

Es decir, involucrarnos mentalmente para analizar la situación de juego en que nos encontremos y buscar una solución que nos permita superar la complejidad de la misma. Evidentemente, en la búsqueda de esa solución intervienen multitud de factores entre los cuales juegan un papel muy destacado el conocimiento sobre la situación en que nos encontramos, mecanismos perceptivos, atencionales, la motivación, el componente afectivo y la involucración motriz y capacidad de desarrollo de la misma, la actuación de un jugador y el manejo de información, así como la toma de decisiones del mismo.

Adquirir conocimiento del proceder de una intrincada red de relaciones requiere, por consiguiente, saber orientarse en ella, delimitar el ámbito de complejidad relevante para aquello que se pretende conocer, determinar los elementos más significativos de la red (los más interconectados), diagnosticar las latencias entre perturbaciones y respuestas, así como prestar atención a los efectos secundarios que puedan presentarse.

Este mismo autor señala que sin retroalimentación no hay opción de desarrollar un comportamiento intencional. En definitiva, la actuación del jugador, para llegar a ser coherente y ajustada a la realidad de la situación de juego exige conocimiento del mismo, recepción y atención a los aspectos más determinantes de la misma y, antes de actuar, valorar los posibles efectos de su actuación.

En relación a todo lo anterior, establece tres fases en la solución de un problema de juego:<sup>118</sup>

- Análisis Perceptivo, en el cual el sujeto ha de prestar atención al contexto de juego y poco a poco, mediante un proceso de atención selectiva, ir centrándose en los aspectos más relevantes de la situación en la que se encuentre.
- Solución mental, mediante la cual el jugador habrá de construir o elaborar la mejor solución posible en función de sus experiencias previas, de sus conocimientos y de la información que maneja de la situación en que se encuentra.
- Solución motriz del problema, que consiste en la puesta en funcionamiento del ámbito motriz, o también denominada como parte visible de la actuación, la cual se corresponde con la ejecución técnica de los movimientos.

Estos procesos también han pasado por diferentes fases en su interpretación, desde posturas en que se consideraban compartimentos estancos y sucesivos, hasta posiciones en que dichos procesos se interrelacionaban unos con otros y no seguían necesariamente un camino unidireccional.

En el ámbito del comportamiento motor, los modelos explicativos vigentes consisten en aplicar los principios de la teoría de la información en el esquema comportamental, donde se pretende explicar los mecanismos de control del movimiento, desde la recepción de información relevante hasta la programación de la respuesta motora.

Sirviéndonos del trabajo del último autor nombrado, podemos decir que se ha ido avanzando desde la interpretación del procesamiento de la información en base a un modelo básico del mismo, hasta los modelos de servosistemas. En dicho recorrido nos encontramos muy diferentes aportaciones, que lejos de entenderse como contrapuestas han de ser afrontadas como complementarias, pues el conocimiento de unas ha ido permitiendo la construcción de las restantes.

Las aproximaciones al aprendizaje motor, así como de los diferentes modelos de procesamiento de la información. Nos servimos de la misma por su idoneidad para un entendimiento general de los aspectos que nos ocupan, señalar la importancia de atender tanto a procesos biológicos, como

---

<sup>118</sup> MAHLO, F. (1969). La acción táctica en el juego. La Habana: Vigot.

psicológicos y fisiológicos con el fin de comprender la actuación de los sujetos, encontrándonos dentro de los modelos cibernéticos.

Es a raíz de la preocupación por la respuesta ajustada a las demandas del contexto, de la situación en que nos encontremos, y a la variabilidad de elementos que intervienen en dicho ajuste lo que provoca la evolución de las anteriores posturas hacia una interpretación más ecológica, donde se explica el aprendizaje como un proceso de adaptación motriz al ambiente, y lo que más diferencia a un experto de un novato es cómo percibe esa información y cómo gana eficiencia en la elaboración de affordance (coordinación entre lo que se percibe y la acción consecuente).

La percepción y la acción se influyen mutuamente y aprender es establecer la mejor función para conjugar estos dos componentes. Aprender es, pues, entrar en un proceso de descubrimiento en el que el sujeto tiene un espacio de trabajo donde confluyen la percepción y la acción. En estas últimas posiciones nos encontramos los modelos cognitivos y ecológicos del desarrollo motor, como contraposición, o más bien, avance de los planteamientos mecanicistas a los que hemos hecho referencia anteriormente.

Es precisamente en los enfoques cognitivos, así como en los ecológicos, en los cuales se interpreta el procesamiento de la información en el deporte como parte de un pensamiento operativo que muchos autores vienen a denominar pensamiento táctico, que constituye el proceso intelectual de solución del problema de juego, que será resuelto por cada sujeto de la manera que más útil le sea a él mismo, dependiendo de sus características personales, de sus condiciones iniciales y sobre todo del modo particular de interacción con la tarea y que supondrá la existencia de tres elementos:<sup>119</sup>

1. Tratamiento de grandes unidades de acción a partir de la unión de un conjunto de elementos en un todo estructurado.	2. Reconocimiento dinámico de la situación-problema en la que surge un objetivo que la deportista trata de perseguir.	3. Formación de soluciones que puedan ser empleadas en una clase de situaciones o secuencias de acción.
--	---	---

Estos aspectos, establecen las diferencias entre unos jugadores y otros en el terreno de juego, por lo cual el tratamiento de los mismos se hace indispensable en cualquier proceso de enseñanza-

---

<sup>119</sup> RUIZ PÉREZ, L.M. Y COLS. (2001). Desarrollo, comportamiento motor y deporte. Madrid: Síntesis.

aprendizaje del fútbol. Tras la introducción general que hemos realizado del procesamiento de la información en el deporte, hemos podido observar la existencia de una serie de aspectos comunes a la mayoría de los planteamientos mostrados y los cuales vienen a determinar la naturaleza del mismo. Existen cuatro subprocessos dentro del procesamiento de la información y la adquisición de patrones de movimiento, los cuales son:<sup>120</sup>

1. Atención.	3. Reproducción motriz.
2. Retención.	4. Motivación.

Los procesos cognitivos y comportamiento motor señalan varios aspectos primordiales a tener en cuenta:<sup>121</sup>

1. Procesos atencionales.	3. Procesos de toma de decisión.
2. Procesos de memoria.	4. Procesos de feedback y regulación de las acciones.

La atención y la retención son principalmente responsables de la realización de una representación cognitiva del patrón de movimiento, y conjuntamente constituyen la fase de adquisición y preparación de la respuesta, el subprocesso de retención es usado para transformar la representación cognitiva por estrategias tales como la elaboración de códigos simbólicos y ensayos. Por su parte, los subprocessos de retención y de motivación pretenden el máximo ajuste del movimiento a la representación cognitiva realizada con anterioridad.

Todos los subprocessos o mecanismos realizados a la hora de enfrentarse a una situación de juego determinada, lo que han de garantizar es que la decisión tomada sea la adecuada, encontrándonos, vienen a llamar la toma de decisiones. La mera presentación del modelo no es suficiente para producir un aprendizaje adecuado de la habilidad, es decir, que la ejecución por parte del profesor, de la habilidad a realizar por los alumnos, si bien es un elemento favorecedor, no se basta por sí solo para promover la comprensión de la habilidad, sino que la atención, la retención, la reproducción y la motivación se erigen como imprescindibles para tal fin. Por tanto, se reitera una vez más la importancia de los procesos cognitivos en el aprendizaje y desempeño de las habilidades deportivas, señalan que en el ámbito deportivo es necesario tener presentes dos tipos de esfuerzo, por un lado, el intelectual, y, por otro, el físico.

<sup>120</sup> BANDURA, A. (1997). Self-efficacy: the exercise of control. W.H. Freeman: Nueva York.

<sup>121</sup> RUIZ PÉREZ, L.M. Y COLS. (2001). Desarrollo, comportamiento motor y deporte. Madrid: Síntesis.

De este modo, si bien un corredor precisa más esfuerzo físico que concentración, todo lo contrario ocurre cuando los deportistas realizan práctica imaginada, donde el esfuerzo físico es muy bajo, pero la concentración y/o esfuerzo mental muy alto.

Por su parte, diferencian en relación con lo anterior, entre deportes individuales y de equipo, señalando que estos últimos se caracterizan por esfuerzos físicos variables y una gran capacidad de concentración.

Los contextos de juego se ven mezclados el esfuerzo cognitivo y el emocional, y al igual que los anteriores autores señalan la mayor dificultad e importancia de estos aspectos en los deportes colectivos, donde las decisiones individuales están en continua interacción con los oponentes y ha de suponer una toma de decisiones compartida, en la que existe un reparto de responsabilidades para alcanzar el objetivo en cada momento del partido o competición.

En el campo específico del fútbol son muy importantes las aportaciones que al respecto de los procesos cognitivos en la racionalización de las tareas y misiones tácticas de los procesos cognitivos en los deportes como un pensamiento táctico; los juegos deportivos colectivos están caracterizados por innumerables operaciones multifactoriales complejas, cuya realidad viene determinada por actos premeditados que tienen un sentido y un objetivo. En este sentido, la racionalización de las tareas y misiones tácticas de los jugadores representa una de las orientaciones del subsistema estructural, y se establece en función:

1) De las potencialidades individuales de los jugadores; 2) de los objetivos tácticos del equipo, y	3) del conocimiento, más o menos pormenorizado, de las circunstancias en que determinado enfrentamiento irá a transmitirse, incluyendo, las particularidades fundamentales del equipo adversario.
--	---

Según el anterior autor existen una serie de actitudes y comportamientos técnico-tácticos de base de los jugadores, de entre los cuales destaca la necesidad de una atención concentrada sobre todo lo que le rodea, cuidadosa observación del comportamiento de los compañeros y adversarios, condiciones fundamentales para la correcta lectura y valoración de las situaciones de juego.

Planear anticipadamente las opciones que se van a tomar para las diferentes situaciones que el juego encierra en sí mismo. Reaccionar con un comportamiento diferente ante lo imprevisible y transitorio del juego y la importancia de un comportamiento que ponga lo individual al servicio

de lo colectivo y donde se intente adoptar las soluciones, que respetando los condicionantes de la situación de juego en que se encuentre el jugador, sea lo más fácil y simple posible, con el fin de garantizar su éxito con los modos operatorios de un jugador, es decir, su forma de actuar en la realidad, son siempre producto de sus representaciones.

Como un modelo de explicación que organiza la percepción, la comprensión de la información y orienta la acción. Esta representación se erige como un sistema de traducción del mundo exterior, que mediante una dotación de significados a la información procedente del contexto del juego permite ajustar las respuestas a las exigencias de la misma.

Así, es precisamente el cambio de estos sistemas de representaciones lo que permiten el aprendizaje y la mejora en el desenvolvimiento técnico-táctico y por tanto, en la adecuación del jugador al subsistema estructural de organización de un equipo de fútbol y de la servidumbre de las acciones individuales a los objetivos colectivos del mismo.

Las aportaciones anteriores nos conducen al tratamiento de la toma de decisiones en el fútbol, la cual surge como producto del procesamiento de información y del sistema de representaciones al que hemos hecho referencia anteriormente.

Este proceso se denomina como proceso de gestión de la respuesta, para la cual, se precisa de unas capacidades cognitivas, de unas habilidades técnicas y de unas capacidades psicofísicas, y cuyo objetivo es obtener un comportamiento óptimo en competición gracias a la utilización de todas las capacidades y habilidades individuales.

Los estudios realizados en expertos en ajedrez, matemáticas y física, la resolución de problemas de dichas materias determina que la superioridad de los expertos con respecto a los noveles se debe a un mayor conocimiento específico del área o materia en que se encuentran, así como al uso de dicho conocimiento para percibir y estructurar la información recibida, la importancia de estos aspectos en el campo específico del fútbol, los cuales, en un intento de determinar los aspectos relevantes que llevan a alcanzar la pericia en el fútbol, señalan que básicamente se debe al mejor dominio e implicación cognitiva en las habilidades específicas de este deporte.

Dicha pericia viene auspiciada por un mejor control del procesamiento e interpretación de la información procedente del contexto de juego y por la construcción cada vez más ajustada de un corpus de conocimientos específicos sobre el mismo; así la manera en que los jugadores



reciben y procesan la información, y la forma de proceder en la elaboración de una respuesta, en base al conocimiento específico que poseen, no ha sido objeto de muchas investigaciones.

De todos modos, parece claro que la manera en que el jugador integra ese conocimiento en estructuras cada vez más complejas es un factor determinante en el desarrollo deportivo de los jugadores y, por tanto, en la eficacia del diseño o toma de decisiones de los mismos.

### 2.2.23. TEST APLICADOS AL FUTBOL

#### Test: de dominio del balón. (Maestría con el balón)

Materiales necesarios:

- Circulo marcado en el terreno de juego de un 1m de diámetro.
- Un balón.
- Un cronometro.



**Realización:** realizar 5 toques seguidos sin que el balón toque el suelo, con las siguientes superficies: pie derecho, pie izquierdo, cabeza, muslo derecho y muslo izquierdo.

### 2.2.4.2. Test de control del balón

**Objetivo:** evaluación técnica del control.

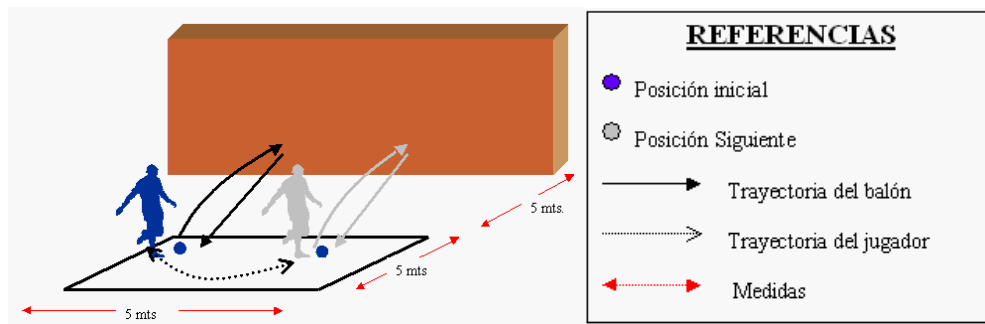


Descripción: el jugador que está en el centro del cuadrado deberá realizar un control en la dirección que indique el jugador que enviará un pase ras de piso. El primer contacto será dentro del cuadrado, el segundo fuera del cuadrado.

### 2.2.4.3. Test de recepción.<sup>122</sup>

**Elementos:** 2 balones, una pared (frontón), cal para marcar, un cronómetro.

**Descripción:** El jugador se coloca en un terreno delimitado por un cuadrado de 5mts. Y separado 5mts de la pared con dos balones. Hace rebotar la pelota contra la pared y la deja en el cuadrado; busca el otro balón y repite la acción. Se contabilizan la cantidad de veces que el balón rebota en la pared en 30”.

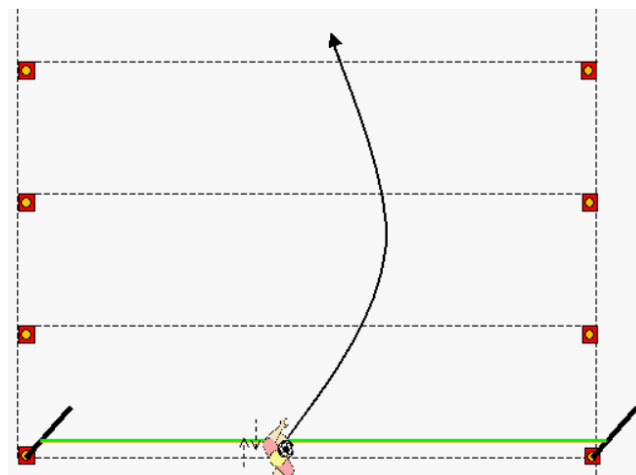


### 2.2.4.4. Test de cabeceo.<sup>123</sup>

**Objetivo:** Tratar de lograr la mayor distancia del golpeo de balón con la cabeza.

**Materiales:** 1 balón, 10 conos, 2 estacas, 1 soga elástica.

**Descripción:** Un jugador lanza la pelota hacia arriba con la mano y salta para cabecearla lo más lejos posible desde un lado de la soga elástica ubicada a 30 cm del suelo, debiendo cabecear con los pies en el aire y caer del otro lado de la soga. Se mide la distancia donde cae el balón.



<sup>122</sup>[http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/test\\_tec/test\\_tec.htm](http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/test_tec/test_tec.htm)

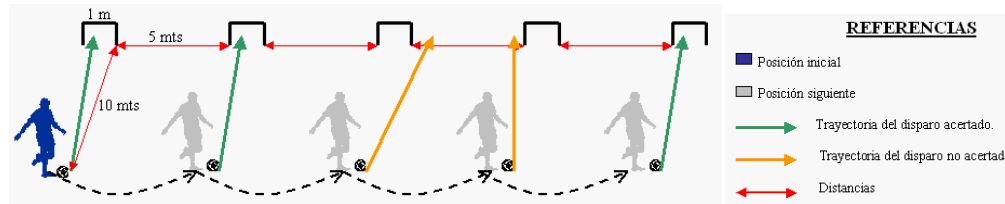
<sup>123</sup><http://dtfacundosanchez.blogspot.com/2010/10/test-de-cabeceo.html>.

## Test de pase.<sup>124</sup>

**Elementos:** 5 Vallas, 5 balones.

**Descripción:** Un jugador trata de introducir los balones en las pequeñas porterías (vallas), debiendo hacerlo en menos de 15 segundos. Se contabilizan los aciertos.

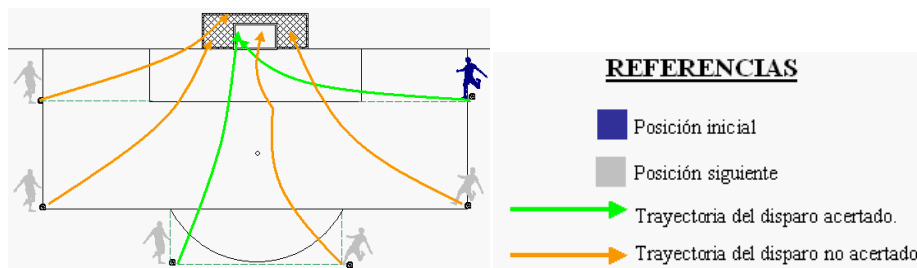
**Variantes:** Iniciando desde el otro extremo y pateando con la otra pierna.



## Test de tiro con empeine.<sup>125</sup>

**ELEMENTOS:** 6 Balones, un arco de 3mts x 2 mts., áreas chica y grande marcadas.

**DESCRIPCIÓN:** Se colocan los 6 balones como indica la figura. El jugador debe tratar de introducirlos en el arco pequeño sin que bote antes de entrar, asignándose 1 punto por cada acierto y dos puntos Trayectoria del disparo acertado por cada tanto desde los ángulos más cerrados.

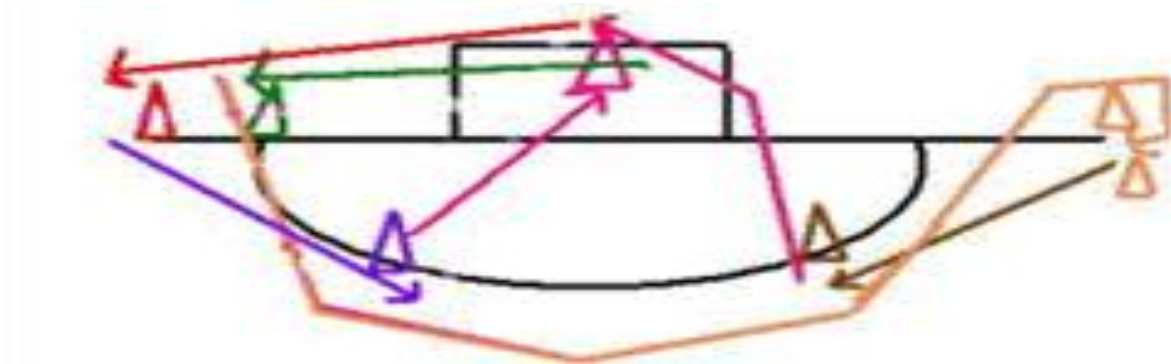


<sup>124</sup>[http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/test\\_tec/test\\_tec.htm](http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/test_tec/test_tec.htm)

<sup>125</sup>[http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/test\\_tec/test\\_tec.htm](http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/test_tec/test_tec.htm)

## Test conducción de balón.<sup>126</sup>

**Descripción:** Los dos conos naranjas colocados en el corner, será la salida del circuito de conducción. Se colocarán también los siguientes conos: En la línea de área a medio camino entre la línea de banda derecha y el palo corto se colocará un cono (marrón). Lo mismo se hará también en la parte izquierda, colocando otro cono (morado). Un metro detrás de la portería, se colocará otro cono (fucsia). En el corner izquierdo, se colocará un cono (rojo). Por último se coloca un cono (verde) a un metro del corner izquierdo (justamente donde comienza la línea del área).



El jugador, deberá hacer el siguiente recorrido, primeramente sin balón y posteriormente, tras un descanso con balón: Sale en el córner izquierdo entre los conos naranjas, dirigiéndose al cono naranja, el cuál rodea, luego va hacia el cono fucsia de detrás de la portería , desde ahí pasará al córner izquierdo (cono rojo), el cual también rodea para luego dirigirse al cono morado, desde el cono morado irá a dar la vuelta al cono fucsia, para volver hacia el cono verde, al cual lo rodeará por fuera, para luego correr por fuera de la línea de área hacia los conos naranjas de la salida, rodeándolos y entrando a la llegada por detrás de ellos.

<sup>126</sup><http://www.efdeportes.com/efd95/test.htm>.

Primeramente se anotará el tiempo, que el jugador tarda en realizar el recorrido sin balón, para luego compararlo con el tiempo que tarda en realizar el circuito con balón, de esta forma cuanto menos diferencia exista entre ambos tiempos mayor será la cualificación técnica del futbolista en la conducción, ya que el balón se habrá llevado cerca del pie, y sin que se pierda mucha velocidad en la carrera, es decir, de forma más natural.

Valoración final. Sistema de puntuación: Para valorar la cualificación técnica del jugador, como he comentado anteriormente, observaremos la diferencia de ambos tiempos (tiempo que tardamos en realizar el circuito con balón, y el tiempo que tardamos en realizarlo sin balón), calculado con ese tiempo un porcentaje (%).  $\% = (\text{Tiempo de conducción sin balón} / \text{t. con balón}) \times 100$ . De manera que cuanto más cercano sea el porcentaje al 100 %, mayor será la cualificación técnica del deportista en la conducción de balón.

### **Test de conocimiento básico del fútbol.<sup>127</sup>**

Objetivo: tratar de tener conocimiento de fundamentos técnico y reglas básicas del fútbol acertando correctamente, este debe contener una descripción del test en el que explique cómo se realizara además como se procesara ese resultado y su desarrollo

Este tipo de test evalúa el conocimiento del alumno, el test es adaptado al diagnóstico para luego conocer el estado inicial en conocimiento teórico del alumno, específicamente en el deporte, y sus componentes de preparación, en teoría, técnico, táctico, físico, psicológico, medico, o de salud y hábitos de higiene y otros temas.

Además permite evaluar contenidos de conocimiento de lenguaje técnico, puede ser sus instrumentos formulados de preguntas cerradas, abiertas o mixtas, por supuestos adaptados y diseñados a la edad del alumno.

---

<sup>127</sup>[http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/test\\_tec/test\\_tec.htm](http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/test_tec/test_tec.htm)

### 2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

**Cabeceo:** es el fundamento técnico de los jugadores para golpear el balón y de esta forma rematar o pasar el mismo con la cabeza de forma efectiva en fase defensiva y ofensiva.

**Cognitivo en el fútbol:** es el aprendizaje que el sujeto desarrolla una serie de procesos mentales de interpretación y procesamiento de información, que van a ser determinantes en el aprendizaje deportivo para la adquisición de habilidades motrices, comprensión de los procesos y que cuestiona la repetición mecánica como base para la adquisición de nuevas formas hábiles de movimiento para resolver un problema o toma de decisiones correctas en el juego real poniendo en marcha procedimientos lógicos o estrategias.

**Conducción:** es el fundamento técnico del fútbol que nos permite transportar el balón de un lugar a otro por todo el terreno de juego, la conducción del balón debe ser lenta o rápida de acuerdo a la posición del rival que intenta quitar el balón y de esta manera superarlo sin arriesgar la posesión del mismo en fase ofensiva o defensiva.

**Control:** es el fundamento técnico que permite a los jugadores tener el control y la sensibilidad con el balón para dominarlo, dejarlo en posición y en condiciones para jugarlo inmediatamente después de una acción posterior con todas las superficies de contacto efectivamente en la fase en la fase defensiva y ofensiva.

**Deporte:** es toda aquella actividad física que involucra una serie de reglas o normas a desempeñar dentro de un espacio o área determinada (campo de juego, cancha, tablero, mesa, otros) a menudo asociada al a competitividad deportiva.

**Educación física:** es un proceso educativo que emplea la actividad física como un medio para ayudar a los individuos que adquieran destrezas, aptitud física, conocimientos y aptitudes que contribuyen a su desarrollo óptimo y bienestar.

**EJC:** Ejecución correcta.

**EJI:** Ejecución incorrecta.

**El centro:** El centro es un tipo de pase mayormente se utiliza en la ofensiva y más específicamente los punteros deben de saber a centrar un balón de acuerdo a las circunstancias del juego, se puede hacer por alto, por bajo o media altura y aunque el centro, como cualquier otro tipo de pase, puede efectuarse por alto y por bajo, por definición es casi siempre por alto o media altura.

**Entrenador:** es la persona que dirige el entrenamiento y la competición que posee conocimientos de teorías del entrenamiento de una especialidad deportiva y a su vez experiencia cuya finalidad es mejorar el rendimiento deportivo. Además se convierte en un profesor, investigador, amigo, otros, especialmente formado, que dirige la evolución del equipo hacia el colectivo, entrena a los jugadores, los prepara para competiciones, cuidándose de ellos durante los mismos y que, se encargará y solucionará muchas tareas organizativas, garantizar su competencia técnica y profesional en la correspondiente especialidad del fútbol y una madurez profesional motivadora de futuros aprendizajes y adaptaciones al cambio de las cualificaciones, comprender las características y la organización de su modalidad deportiva y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de sus funciones y adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para desarrollar su labor en condiciones de seguridad.

**Espacio de juego:** Todo deporte se construye sobre una definición del espacio en el que se desarrolla, es un elemento estructurador del juego y determinante en su lógica interna que todas las acciones propias de un deporte se desarrollan y cobran sentido dentro de un terreno de juego, por tanto, el espacio se rige como un agente que determina el juego y que lo condiciona en función de la zona de dicho espacio en que se esté desarrollando; está comúnmente dividido en subespacios y zonas diversas, las cuales están afectadas por privilegios que condicionan el comportamiento motor de los participantes y caracterizan las diferentes especialidades deportivas.

**Finta:** es el fundamento técnico que permite a los jugadores acciones sorpresas o engaño sobre el adversario buscando eliminar la marca de forma efectiva en fase defensiva y ofensiva.

**Funcional del fútbol:** es la estructura y el funcionamiento se complementan entre ellos para producir un mejor conocimiento y aproximación a la enseñanza y entrenamiento del fútbol. Acciones, secuencias de juego representativas de la dinámica de los partidos, actividad reglada, competitiva, que se basa en la idea de perfeccionamiento para la superación y que busca la obtención de los mejores resultados posibles, a lo cual añadiríamos, en función del contexto en que nos encontremos y de los objetivos que busquemos, que determinará también la mayor o menor incidencia de su carácter lúdico en lo psicomotriz del atleta.

**Fundamentos técnicos con balón:** Son todas las acciones a través de gestos técnicos destinados a una óptima utilización del balón, con el propósito de predominar en el juego colectivo y buscan una eficaz comunicación técnica entre los jugadores.

**Fútbol base:** Se denomina a la red de categorías inferiores de un club.

**Fútbol:** es un deporte colectivo o de equipo de cooperación-oposición, sociomotriz, con incertidumbre de compañeros y adversarios, con espacio estandarizado de utilización común y de participación simultánea, donde la acción de juego es la resultante de las interacciones entre participantes, producidas de manera que un equipo coopera entre sí para oponerse a otro que actúa también en cooperación y que a su vez se opone al anterior.

**Iniciación deportiva:** es el período en el que el individuo empieza a aprender de forma específica la práctica de un deporte o conjunto de deportes es la que remite al aprendizaje de los aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios de una o de varias modalidades deportivas, de una acción pedagógica que teniendo en cuenta las características de la actividad, del niño y de los objetivos, va evolucionando hasta alcanzar el dominio de la especialidad. Además es un proceso de aprendizaje, y, por otro, dicho aprendizaje se enmarca dentro de una práctica sociocultural que viene determinada por la concepción que se tenga del deporte y es por ello, que el entorno en el que nos movamos y la influencia de agentes externos, como pueden ser los padres, grupo de amigos, tendencia deportiva del entorno y concepción acerca de la misma, actuará sobre dicha concepción de manera determinante.

**Juegos predeportivo o adaptado:** es la adaptación en los procesos de enseñanza y aprendizaje basados en la necesidad del niño, que son elegidos y modificados en base a la pedagogía, didáctica, objetivos, técnicas y estrategias, además en sus habilidades psicomotrices, preparación del entrenamiento en técnica, teórica, física, estrategia y psicológica en el fútbol.

**Pase:** Es el fundamento técnico que nos permite en el fútbol establecer una relación con los demás componentes del equipo mediante la transmisión afectiva del balón sin que uno u otros oponentes corten la trayectoria al compañero que le fue enviado en fase ofensiva y/o defensiva.

**Programa:** Proyecto o planificación ordenada de las distintas partes o actividades que componen una cosa que se va a realizar.

**PTS:** Puntos.



**Recepción:** Es el fundamento técnico que le permite a los jugadores amortiguar y controlar el balón mediante diferentes partes corporales en las acciones de juego defensivas y ofensivas.

**Regate-Dribling:** Es el fundamento técnico que le permite al jugador superar al rival mediante una finta de acuerdo a la posición del oponente (es) en forma efectiva buscando eliminar adversarios buscando la opción del gol. De acuerdo a la situación que se presente en el juego en fase ofensiva. Es muy importante para la efectividad de este fundamento que después de la acción se realice de forma efectiva un pase, un centro, un gol.

**Reglamento de juego:** es uno de los elementos que definen la lógica interna del juego de fútbol, ya que la estructuración de cualquier actividad necesita adoptar un código (leyes o reglas) que se constituya como uno de los factores de sociabilidad del juego, y de estandarización por el que transcurre la lógica de la igualdad de oportunidades, que determinan el grado de libertad de las acciones de los jugadores, influenciando de manera decisiva en la estructura del juego.

**Sistema de juego:** es el cual, supone una organización de las acciones comunes de los jugadores, en la que cada miembro del equipo tiene una determinadas funciones específicas y todos los jugadores están distribuidos en el campo según un cierto patrón en acciones ofensivas o defensivas de los jugadores, por el establecimiento de un dispositivo preciso, de ciertas tareas para usos y comportamientos, así como de ciertos principios de colaboración entre ellos, es el caso del fútbol, alude a una serie de aspectos muy importantes para el conocimiento y desarrollo del juego, como organización, determinación de acciones comunes, distribución espacial, patrón de juego, tareas y principios de colaboración.

**Sistema:** es un conjunto de reglas o principios sobre una materia racionalmente enlazada entre sí.

**Técnica:** Es un procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos, que tienen como objetivo obtener un resultado determinado, ya sea en el campo de la ciencia, de la tecnología, del arte, del deporte, de la educación o en cualquier otra actividad.

**Test físico-técnico:** Es una prueba que intenta obtener ciertos resultados comprobatorios.

**Tiro:** es el fundamento técnico que le permite al jugador rematar a la portería de forma efectiva con la obtención del gol con o sin oponente en fase ofensiva. Es de anotar que este puede ser con pelota en movimiento o detenida (tiro libre, tiro desde el punto penal, tiro de esquina).

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Investigación cuasi-experimental: Por medio de este tipo de investigación podemos aproximarnos a los resultados de una investigación experimental en situaciones en las que no es posible el control y manipulación absolutos de las variables.<sup>128</sup>

Los niños son elegidos al azar de segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas, mediante este tipo de estudio se dará a conocer el estado actual del desarrollo del desarrollo físico-técnico que poseen los sujetos de estudio, además se pretende lograr por medio de un pre test, identificar las dificultades al momento de ejecutar el ejercicio y como se manifiesta este fenómeno del desarrollo de la técnica en los niños del segundo ciclo del Centro Escolar.

#### **3.2 POBLACIÓN**

Está constituido por alumnos voluntarios de segundo ciclo del Centro Escolar “Florencia Rivas” a los cuales no se les aplica fórmula de selección de muestra debido a que son una muestra muy pequeña en cantidad, el cual se encuentra ubicado en la Carretera Panamericana, Desvió de Ilobasco. Kilometro 41contigo a unidad de salud, Colonia Independencia. Municipio de San Rafael Cedros. Departamento de Cuscatlán.

<b>4° GRADO.</b>	<b>5° GRADO.</b>	<b>6° GRADO.</b>	<b>TOTAL</b>
<b>5</b>	<b>13</b>	<b>12</b>	<b>30</b>

La población con la cual se trabajara son: 5 niños de cuarto grado, 13 niños de quinto grado y 12 niños de sexto grado; haciendo un total de **30** estudiantes de segundo ciclo tales alumnos oscilan entre las edades de 10 a 12 años.

<sup>128</sup><https://sites.google.com/site/cefim/investigaci%C3%B3ncuasi-experimental>.

### 3.3 MUESTRA

Para determinar la muestra, se tomó en cuenta los estudiantes de Educación Básica de II ciclo; donde se observara el desarrollo del programa de juegos lúdicos pre- deportivos de fútbol para mejorar el aprendizaje cognitivo en los niños, que oscilan entre las edades de 10 a 12 años voluntarios y que sus padres dieran el permiso de participar en la investigación.

Muestra será de tipo intencionada o dirigido (adaptado) consiste en seleccionar unidades elementales de la población según el juicio del investigador, presenta una serie de características del estudio, como la edad, sexo, profesión, religión, lugar, poblaciones pequeñas donde se toma el cien por ciento de la población.<sup>129</sup>

Cuando se obtenga la muestra se llevara a cabo con ellos una prueba piloto que determinara la cantidad adecuada para el desarrollo del programa de juegos lúdicos pre- deportivos de fútbol para mejorar el aprendizaje cognitivo en los niños del Centro Educativo “Florencia Rivas”. Se contó con un grupo de niños que cumplieron los siguientes requisitos de elegibilidad:

- a) ser estudiante de segundo ciclo del turno de la tarde que oscilan entre las edades de 10-12 años.
- b) Aceptar voluntariamente participar en el programa de juegos lúdicos pre deportivos para mejorar el aprendizaje cognitivo.
- c) Contar con el permiso del padre o madre de familia o referente encargado del alumno.
- d) El grupo de niños será el grupo al que se tratara.

### 3.4. ESTADÍSTICA, MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.4.1. MODELO ESTADÍSTICO DE LA INVESTIGACIÓN.

Se utilizara la “**Pearson**” medida numérica de tipo y grado de correlación lineal entre dos variables cuantitativas, que toman valores entre -1 y +1. Los valores cercanos a +1 indican una asociación o correlación *positiva fuerte* y los cercanos a -1 una asociación o correlación *negativa fuerte*. Los valores cercanos a cero indican *no* asociación o correlación.

---

<sup>129</sup> Bonilla, Gildaberto (2009). Estadística II: métodos prácticos de inferencia estadística. 2da edición. San Salvador, El Salvador: UCA.

Para verificar la diferencia significativa entre la correlación de datos, que arrojan el pre-test y los datos del pos-test del grupo tratado.

Posteriormente se comparara el diferencial introduciendo los datos; en estadística de investigaciones programa Excel de los niños del grupo tratado.

El presente estudio nos brindara los datos de forma numérica lo que permitirá emplear el método cuantitativo de investigación.

La técnica empleada es la evaluación física y técnica, se utilizara un test físico técnico como Pre-test y Post-test. El instrumento de investigación está dado por el Test técnico.

### **3.4.2. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN**

Para el desarrollo de la investigación se utilizará el método hipotético- deductivo, el cual consiste en analizar los fenómenos de forma sistemática de lo general a lo específico, permitiendo dar secuencia del estudio, a partir del planteamiento de hipótesis las que con el estudio se probará su aceptación o rechazo de las mismas.

El método hipotético deductivo tiene varios pasos esenciales: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia.

Es importante además, recopilar información a través de las visitas al Centro educativo, y realizar entrevistas a maestros y alumnos de II Ciclo en donde se nos permitirá realizar la investigación, acerca del contenido del programa de juegos lúdicos pre- deportivos de fútbol para mejorar el aprendizaje cognitivo en los niños de Segundo Ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas, ubicado en el Municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán.

Y de esa manera indagar y ayudar a los niños en el mejoramiento de sus actividades diarias específicamente en el área cognitiva de cada una de sus fundamentos técnicos - cognitivos por medio del fútbol.

### **3.4.3. TÉCNICAS**

Se realizara un pre-test y post-test, que evalúa los fundamentos técnicos de futbol: pase, control, conducción, cabeceo, dominio, tiro, regate y recepción del balón y encuesta a los alumnos.

- a) Test teórico a los alumnos participantes en el programa de juegos lúdicos pre-deportivos para desarrollar el aprendizaje cognitivo.
- b) Test técnico de evaluación de los alumnos se utilizó para evaluar el nivel técnico y la recolección de información es un test de habilidad deportiva específicamente en la técnica en que se encuentran los alumnos mediante un pre-test técnico de fútbol y pos-test técnico de fútbol, del dominio de fundamentos básicos del fútbol para conocer el impacto del programa.

### **3.4.4. INSTRUMENTOS**

Con respecto a la técnica de los test de evaluación se utilizaran como instrumentos: Pelotas, conos, cronómetros, silbato, bancos, cinta métrica, porterías pequeñas, cuerdas, aros, salta cuerdas.

### **3.4.5. VALIDA DACIÓN DE LOS TEST TEÓRICO Y TÉCNICO**

- Test teórico se extrae de test de fútbol base utilizados por la FIFA, UEFA, academias de fútbol y avalados por estas mismas instituciones en las enseñanzas y aprendizajes de fútbol. Por qué por si solos no tendrían validez, el objetivo de obtener resultados ajustados a la realidad.

La validación del test teórico se ha realizado en base a la opinión de expertos de la materia, pidiéndoles sus opiniones acerca de la creación del test, de sus preguntas y respuestas, además de sus modificaciones que se introducían y bibliografía de estudios científicos.

- Test técnico, se validó con una prueba piloto en 10 niños del turno vespertino del Centro Escolar “Florencia Rivas” y el mismo test por videos, es analizado por profesionales especialistas del área de fútbol que dan su punto de vista que la evaluación que evalúa los fundamentos técnicos de control-recepción, pase con borde interno del pie, tiro con empeine, regate, conducción de balón, cabeceo frontal con salto y está adaptado al proceso educativo del fútbol base en la realidad, por entrenadores expertos y academias de formación de profesionales de fútbol que evalúan a sus alumnos en formación de sus procesos de aprendizajes técnicos.

### **3.5. METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTOS**

La investigación se inició con reuniones con las autoridades del Centro Escolar Florencia Rivas, donde se estableció la realización del trabajo investigativo con la ejecución del programa de juegos lúdicos pre- deportivos de fútbol para mejorar el aprendizaje técnico-cognitivo en los niños, de II ciclo de dicha entidad.

Posteriormente acordamos con los padres de familia para darles a conocer las actividades que pretendemos realizar con sus hijos.

Al tener a disposición los instrumentos (tales como la guía de encuesta y ficha de evaluación del test físico técnico), se procederá a realizar una prueba piloto para definir su confiabilidad y luego se diseñó el correspondiente protocolo que se seguirá en la realización de la prueba. Serializará un test físico técnico para evaluar el estado técnico de los alumno.

Se estableció las fechas en las que se puso en marcha el programa de juegos pre deportivos de futbol. Así como las fechas de ejecución de las pruebas, tomando en cuenta los horarios asignados por la institución ya modificada en su planificación curricular.

Al finalizar la ejecución del programa de juegos, se realizara el post-test y se procedió a la recolección de los datos y se realizara su correspondiente análisis, para luego presentar las conclusiones obtenidas y la comprobación de las hipótesis planteadas.

## EN EL DESARROLLO DEL PRE-TEST Y POS-TEST:

1. Saludo y bienvenida.	3. Explicación de en qué consiste el test y su objetivo.
2. Se sentaran los participantes y se les darán indicaciones del desarrollo del test.	4. Demostración de su desarrollo.
	5. Desarrollo del test teórico.

### PRE-TEST Y POS-TEST DE CONOCIMIENTO BÁSICO DEL FUTBOL.

**OBJETIVO:** tratar de tener conocimiento de fundamentos técnicos y reglas básicas del fútbol.

**DESCRIPCIÓN DEL TEST:** contestar las 10 preguntas, marcando con una equis (X) sobre la imagen o encerrar en un círculo (O) el literal de la respuesta correcta.

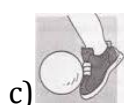
**DESARROLLO:** contestar correctamente las preguntas planteadas a continuación.

**NOMBRE COMPLETO:** \_\_\_\_\_ **FECHA:** \_\_\_\_\_

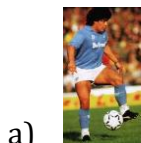
**EDAD:** \_\_\_\_\_ **GRADO:** \_\_\_\_\_ **SECCIÓN:** \_\_\_\_\_ **LUGAR:** \_\_\_\_\_

**HORA DE INICIO:** \_\_ **HORA DE FINALIZACIÓN:** \_\_ **PUNTAJE OBTENIDO:** \_\_

1) ¿Cuál de las siguientes imágenes representa el pase con borde interno del pie?



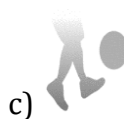
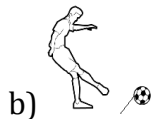
2) ¿Cuál de las siguientes imágenes representa el control del balón con borde interno del pie?



3) ¿Cuál de las siguientes imágenes representa cabecear el balón con salto y con la frente?



4) ¿Cuál de las siguientes imágenes representa el tiro con el borde superior del pie llamado también empeine?



5) ¿Identifique cuál de las siguientes imágenes representa el regate?



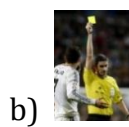
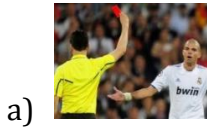
6) ¿Cuál de las siguientes imágenes es el jugador que puede tocar y agarrar la pelota con las manos?



7) ¿En cuál de las siguientes imágenes él árbitro amonesta al jugador?



8) ¿En cuál de las siguientes imágenes él árbitro expulsa al jugador?



9) ¿Piensas antes de controlar el balón y/o pasar el balón con que parte del pie lo harás?

- a) Si.                      b) No.                      c) A veces.                      d) Cualquier parte es igual.

10) ¿Cuándo tiras a portería haces lo siguiente?

- a) Solo pateo el balón sin observar la ubicación del portero.  
b) Observo la ubicación del portero y luego pateo.  
c) Observo la ubicación del portero antes de que posea el balón, durante poseo el balón y luego pateo a portería.  
d) No sé qué hacer.



## DESARROLLO DEL TEST TÉCNICO.

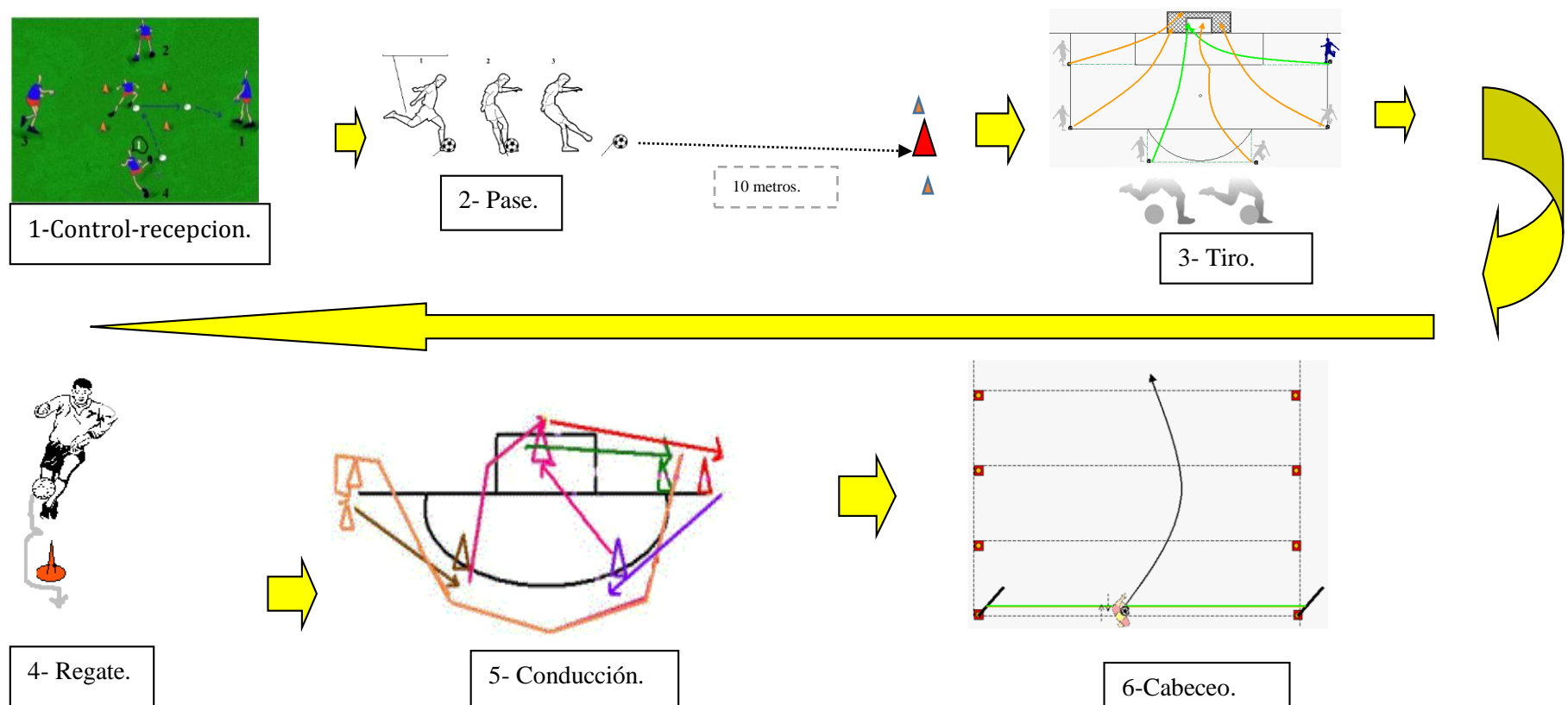
**1. Parte inicial del test:** Se realizara ejercicios de lubricación de las articulaciones, activación muscular, ejercicios de estiramiento y medición de la frecuencia cardiaca inicial.

**2. Parte principal del test:** desarrollo del test en el siguiente orden.

1. Control-resección de balón con borde interno del pie.
2. Pase con borde interno.
3. Regate.
4. Conducción de balón.
5. Cabeceo de balón con salto y frontal.
6. Tiro con borde superior del pie a meta.

**1. Parte final:** se realizara vuelta a la calma.

## ESQUEMA DEL PRE-TEST Y POST-TEST DE FUNDAMENTOS TÉCNICOS DE FUTBOL.



<b>PUNTAJE DEL TEST-TÉCNICO.</b>	
<b>1-CONTROL Y RECEPCIÓN DEL BALÓN CON BORDE INTERNO DEL PIE.</b>	
Control-recepción ejecutado correctamente en fundamento técnico.	1 punto.
No se realiza correctamente el control-resección del fundamento técnico, ejecución incorrecta.	0 puntos.
<b>2-PASE CON BORDE INTERNO DEL PIE.</b>	
Ejecución correcta del fundamento técnico y el balón impacta con el cono.	2 puntos.
Ejecución correcta del fundamento técnico pero el balón no impacta con el cono principal, pero pasando máximo de lejos a 25 centímetros del mismo y/o rozando-golpeando el cono de los lados.	1 punto.
Ejecución incorrecta y el balón no pasa dentro del margen de distancia permitido ni el balón impacta con el cono.	0 puntos.
<b>3-TIRO CON BORDE SUPERIOR DEL PIE (EMPEINE).</b>	
Ejecución correcta del fundamento técnico y que sea gol en la portería más pequeña que está ubicada en el centro.	2 puntos.
Ejecución correcta del fundamento técnico y que sea gol entrando la pelota en la portería grande, a los lados de la portería pequeña.	1 punto.
Ejecución incorrecta del fundamento técnico, no es gol, la pelota no entra en ninguna de las porterías.	0 puntos.
<b>4-REGATE.</b>	
Ejecución correcta del fundamento técnico del regate con pie derecho.	1 punto.
Ejecución correcta del fundamento técnico del regate con pie izquierdo.	1 punto.
Ejecución incorrecta del fundamento técnico no hay dominio del balón.	0 puntos.
<b>5-CONDUCCIÓN DEL BALÓN.</b>	
El tiempo en realizar el test es el puntaje obtenido.	Tiempo de recorrido sin balón/tiempo de recorrido con conducción de balón x 100 = tiempo de conducción de balón (puntos)
<b>6-CABECEO FRONTAL Y CON SALTO.</b>	
Cabeceo con salto y frontal ejecución correcta, sumatoria de intento 1 más intento 2 más intento 3 / 3 intentos igual promedio en distancia de cabeceo del balón.	Promedio-distancia serán los puntos obtenidos.

## **CAPITULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

En este capítulo procederé a realizar el análisis de los resultados a través de diferentes técnicas utilizados para la recogida de los mismos. Dicho análisis lo vamos a presentar de forma que, en primer lugar, haremos referencia a los datos referente a los estudiantes.

De forma que en el apartado 4.1 Presentamos la organización y clasificación de datos, en el apartado 4.2. Resultados del pre-test y pos-test de conocimiento básico de fundamentos y reglamento de futbol, 4.3. Resultados del pre-test y pos-test de fundamentos técnicos de fútbol, 4.4. Análisis global de los resultados se utiliza la correlación de Pearson y 4.5. Validación de hipótesis.

#### **4.1. ORGANIZACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE DATOS**

Habiendo realizado los test a los estudiantes de segundo ciclo, estudiantes del Centro Escolar “Florencia Rivas” para conocer su estado fundamentos técnicos-cognitivos de futbol base, se procedió a la creación de tablas de datos y gráficos en las que cada test se vio reflejado en porcentajes y en número en las siguientes gráficas.

Para poder clasificar y organizar los resultados obtenidos en el pre-test de conocimiento básico de fundamentos técnicos y reglamento de futbol y el pre-test de fundamentos técnicos de futbol.

Cada test de evaluación da a demostrar datos relacionados a los fundamentos técnicos-cognitivos de futbol, para ambas pruebas se denotaran los resultados en sus respectivas tablas de valoración correspondientes estas tablas y gráficos.

## 4.2. RESULTADOS DEL PRE-TEST Y POS-TEST DE CONOCIMIENTO BÁSICO DE FUNDAMENTOS Y REGLAMENTO DE FUTBOL

Resultados del pre-test teórico: En este apartado se muestran las tablas y gráficos de datos obtenidos del pre-test teórico de conocimiento básico del futbol, al evaluar los treinta alumnos de segundo ciclo, del C.E Florencia Rivas que representas el 100% de la muestra y esos resultados son los siguientes:

**Tabla1.**



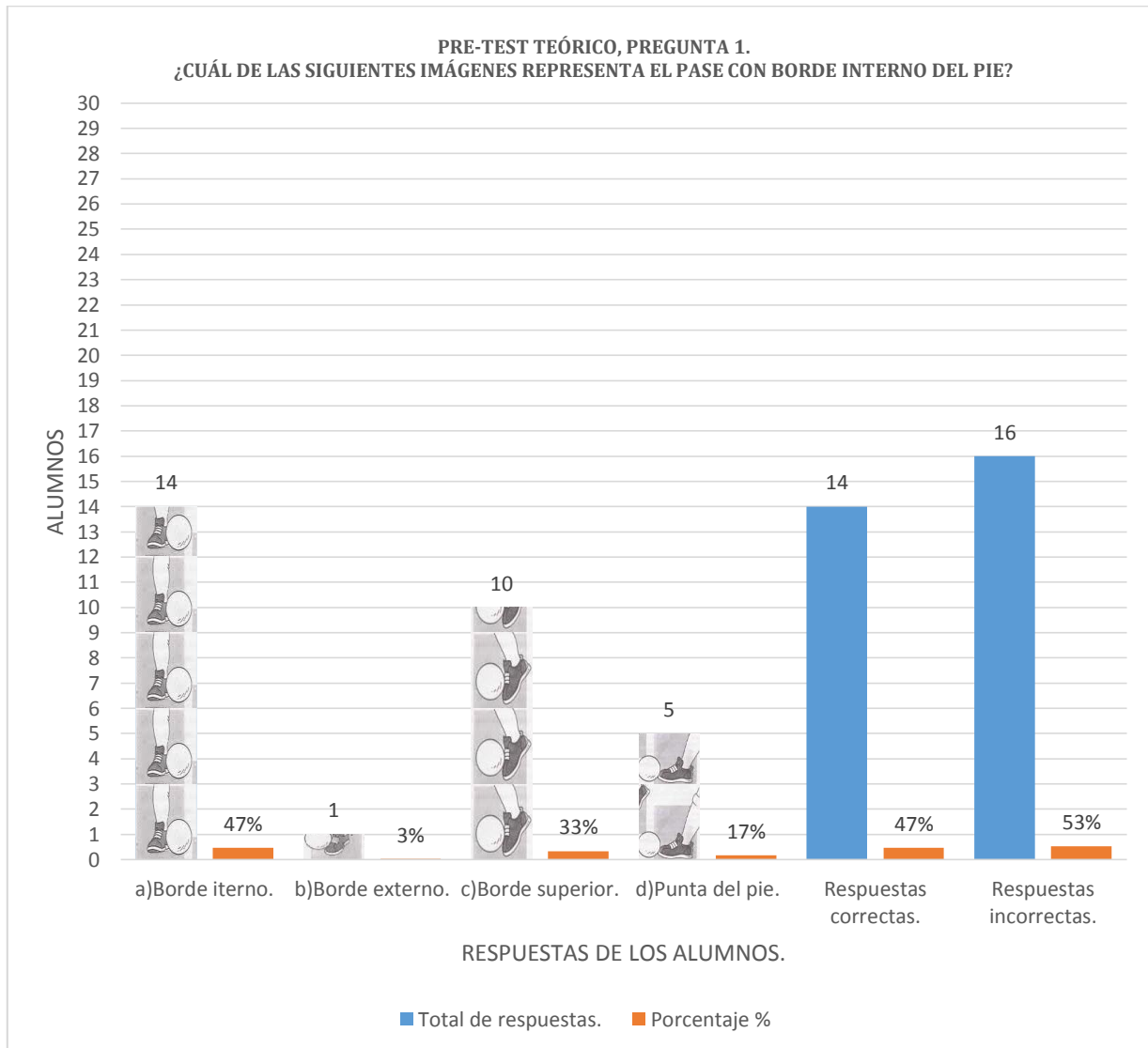
<b>PRE-TEST TEÓRICO.</b>		
<b>PREGUNTA 1.</b>		
<b>¿CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES REPRESENTA EL PASE CON BORDE INTERNO?</b>		
<b>LITERAL.</b>	<b>CANTIDAD DE RESPUESTAS.</b>	<b>PORCENTAJE (%).</b>
a) 	14	47%
b) 	1	3%
c) 	10	33%
d) 	5	17%
<b>RESPUESTAS CORRECTAS.</b>	14	47%
<b>RESPUESTAS INCORRECTAS</b>	16	53%
<b>TOTAL.</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Grafico1.



**Análisis.**

Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿Cuál de las siguientes imágenes representa el pase con borde interno del pie?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es más del 53% los alumnos que no conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 14 conocen la respuesta correcta siendo el 47% y 16 que no la conocen siendo el 53%.

Tabla 2.





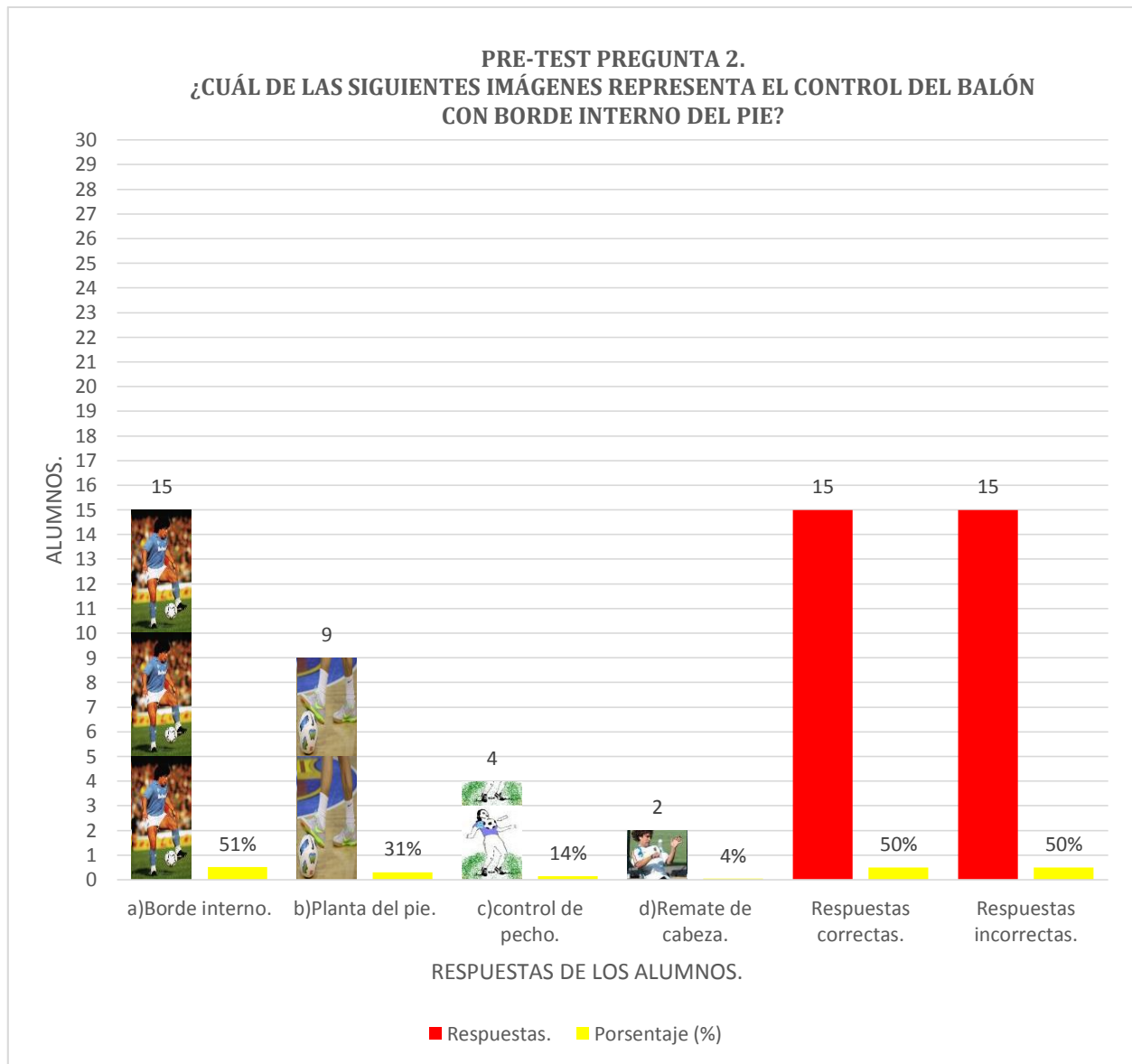
<b>PRE-TEST TEÓRICO.</b>		
<b>PREGUNTA 2.</b>		
<b>¿CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES REPRESENTA EL CONTROL DEL BALÓN CON BORDE INTERNO DEL PIE?</b>		
<b>Literal.</b>	<b>Cantidad de Respuestas.</b>	<b>Porcentaje (%).</b>
a) 	15	51%
b) 	9	31%
c) 	4	14%
d) 	2	4%
Respuestas correctas.	15	50%
Respuestas incorrectas.	15	50%
<b>Total.</b>	30	100%

Grafico2.



**Analisis.**

Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿Cuál de las siguientes imágenes representa el control del balón con borde interno del pie?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es igual el porcentaje del 50%, los alumnos que no conocen la respuesta con alumnos que conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 15 conocen la respuesta correcta siendo el 50% y 15 que no la conocen siendo el 50%.

Tabla 3.





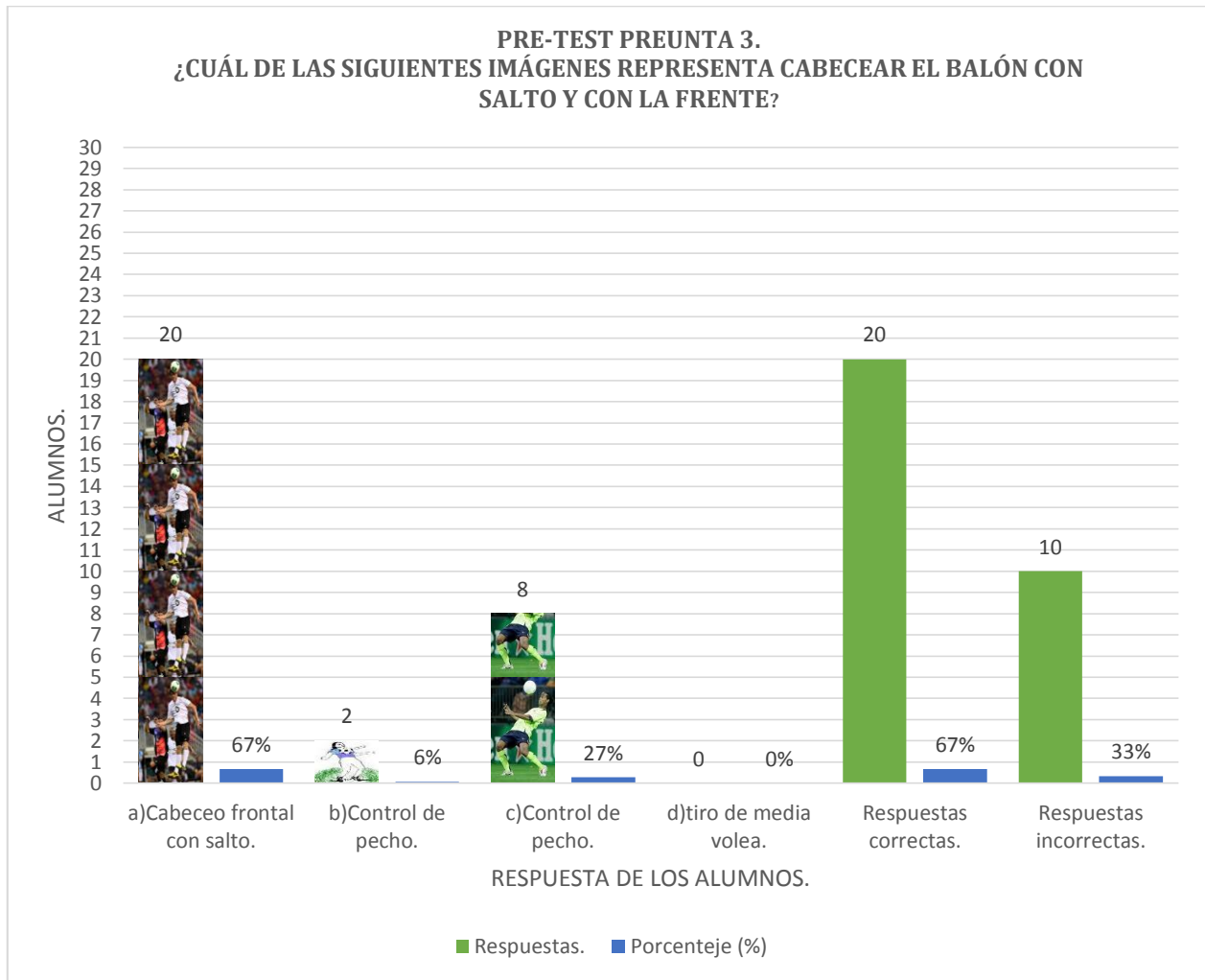
<b>PRE-TEST TEÓRICO.</b>		
<b>PREGUNTA 3.</b>		
<b>¿CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES REPRESENTA CABECEAR EL BALÓN CON SALTO Y CON LA FRENTE?</b>		
<b>Literal.</b>	<b>Cantidad de Respuestas.</b>	<b>Porcentaje (%).</b>
a) 	20	67%
b) 	2	6%
c) 	8	27%
d) 	0	0%
Respuestas correctas.	20	67%
Respuestas incorrectas.	10	33%
<b>TOTAL.</b>	30	100%



Gráfico 3.



**Análisis.**

Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿cuál de las siguientes imágenes representa cabecear el balón?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es el 33% los alumnos que no conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 20 conocen la respuesta correcta siendo el 67% y 10 que no la conocen siendo el 33%.

Tabla 4.





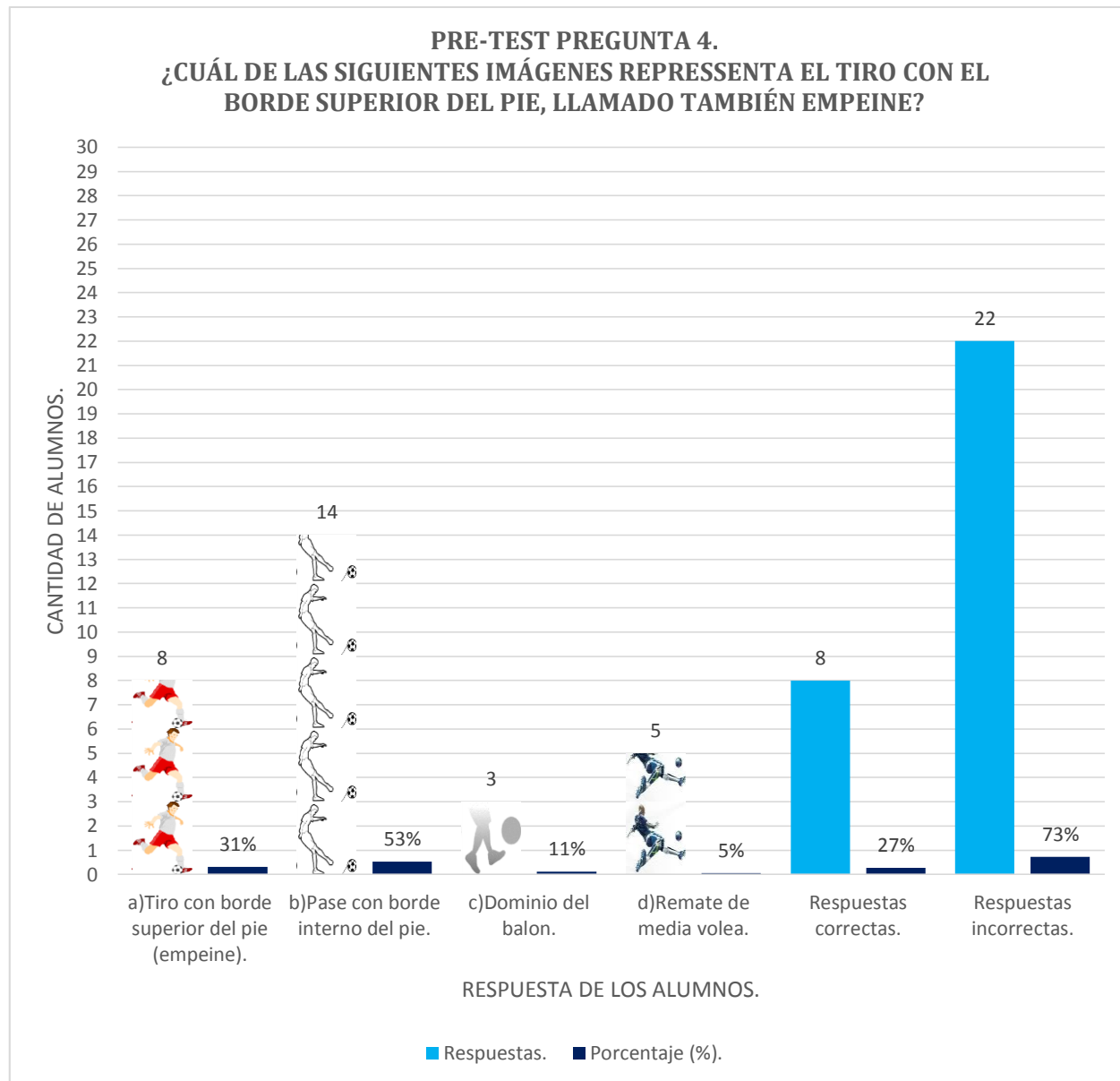
<b>PRE-TEST TEÓRICO.</b>		
<b>PREGUNTA 4.</b>		
<b>¿CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES REPRESENTA EL TIRO CON EL BORDE SUPERIOR DEL PIE LLAMADO TAMBIEN EMPEINE?</b>		
<b>Literal.</b>	<b>Cantidad de Respuestas.</b>	<b>Porcentaje (%).</b>
a) 	8	31%
b) 	14	53%
c) 	3	11%
d) 	5	5%
Respuestas correctas.	8	27%
Respuestas incorrectas.	22	73%
<b>TOTAL.</b>	30	100%

Gráfico 4.



**Análisis.**

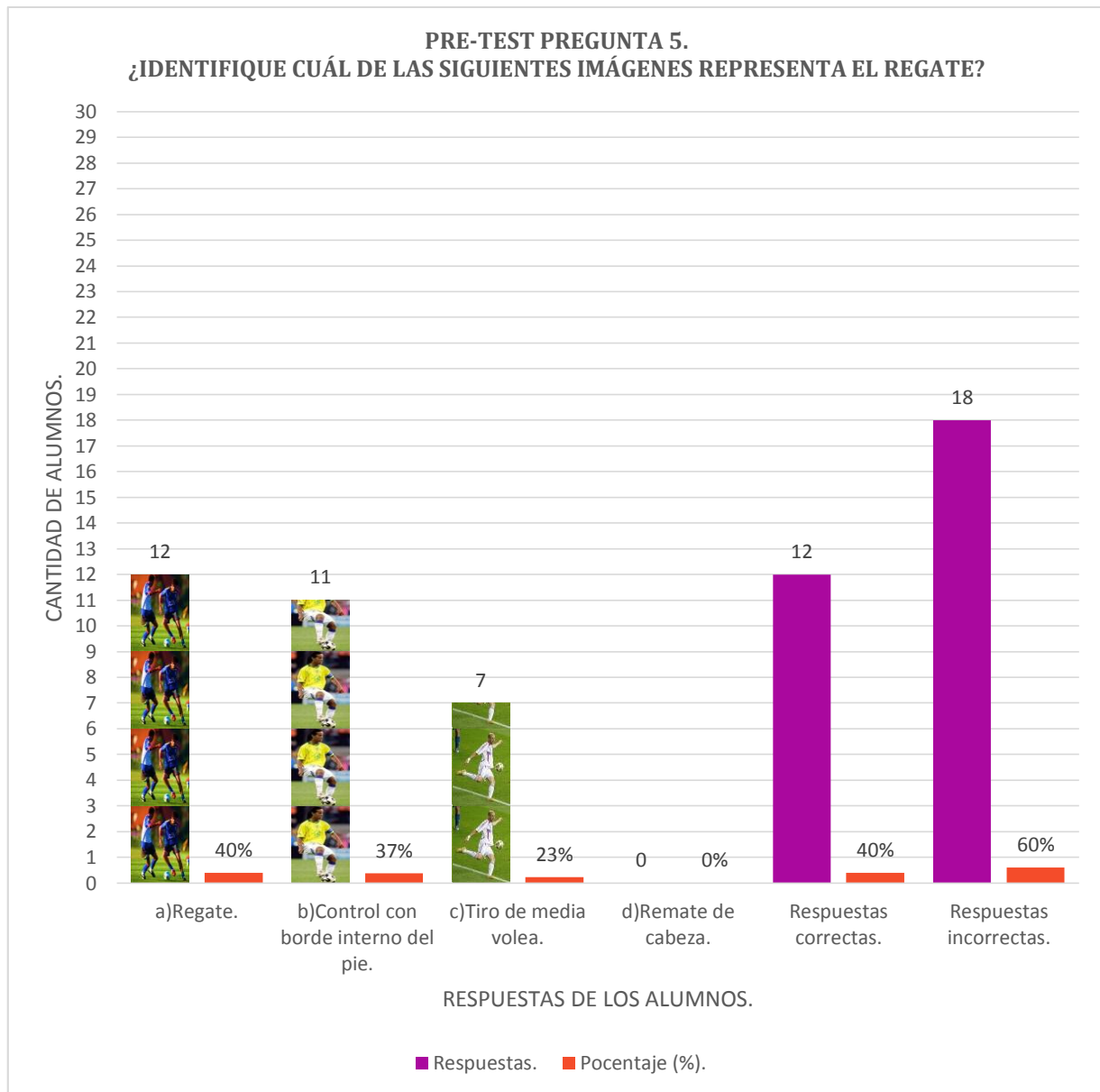
Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿cuál de las siguientes imágenes representa el tiro con el borde superior del pie, llamado también empeine?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es más del 73% los alumnos que no conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 8 conocen la respuesta correcta siendo el 31% y 22 que no la conocen siendo el 73%.

Tabla 5.

<b>PRE-TEST TEÓRICO.</b>		
<b>PREGUNTA 5.</b>		
<b>¿IDENTIFIQUE CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES REPRESENTA EL REGATE?</b>		
<b>Literal.</b>	<b>Cantidad de Respuestas.</b>	<b>Porcentaje (%).</b>
a) 	12	40%
b) 	11	37%
c) 	7	23%
d) 	0	0%
Respuestas correctas.	12	40%
Respuestas incorrectas.	18	60%
<b>TOTAL.</b>	30	100%

Gráfico 5.



**Análisis.**

Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿Identifique cuál de las siguientes imágenes representa el regate?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es más del 60% los alumnos que no conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 12 conocen la respuesta correcta siendo el 40% y 18 que no la conocen siendo el 60%.

Tabla 6.





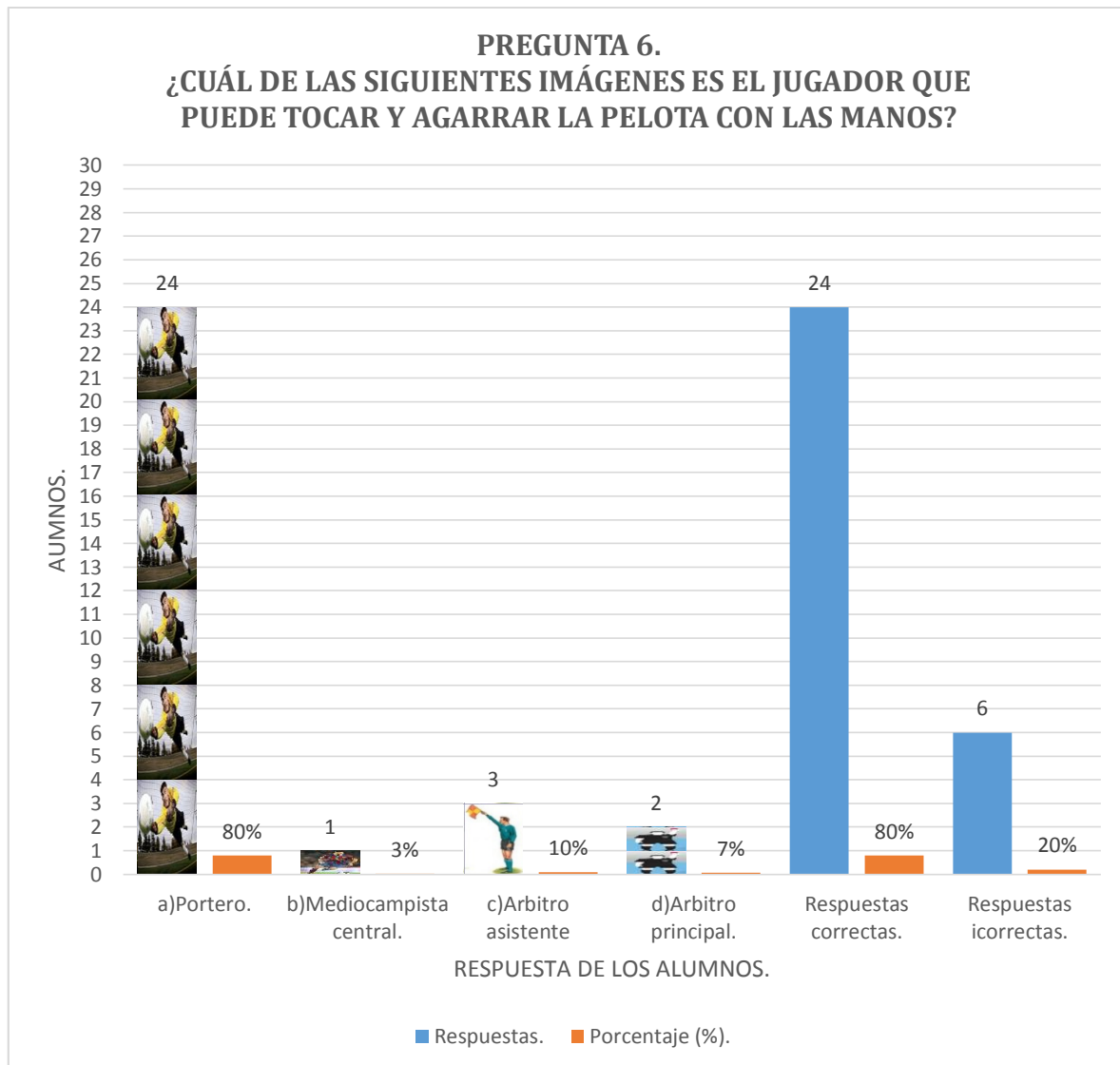
<b>PRE-TEST TEÓRICO.</b>		
<b>PREGUNTA 6.</b>		
<b>¿CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES ES EL JUGADOR QUE PUEDE TOCAR Y AGARRAR LA PELOTA CON LAS MANOS?</b>		
<b>Literal.</b>	<b>Cantidad de Respuestas.</b>	<b>Porcentaje (%).</b>
a) 	24	80%
b) 	1	3%
c) 	3	10%
d) 	2	7%
Respuestas correctas.	24	80%
Respuestas incorrectas.	6	20%
<b>TOTAL.</b>	30	100%

Gráfico 6.



**Análisis.**

Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿cuál de las siguientes imágenes es el jugador que puede tocar y agarrar la pelota con las manos?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es menos el 20% los alumnos que no conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 24 conocen la respuesta correcta siendo el 80% y 6 que no la conocen siendo el 20%.

Tabla 7.

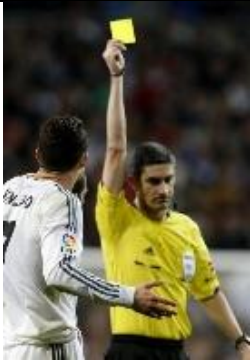



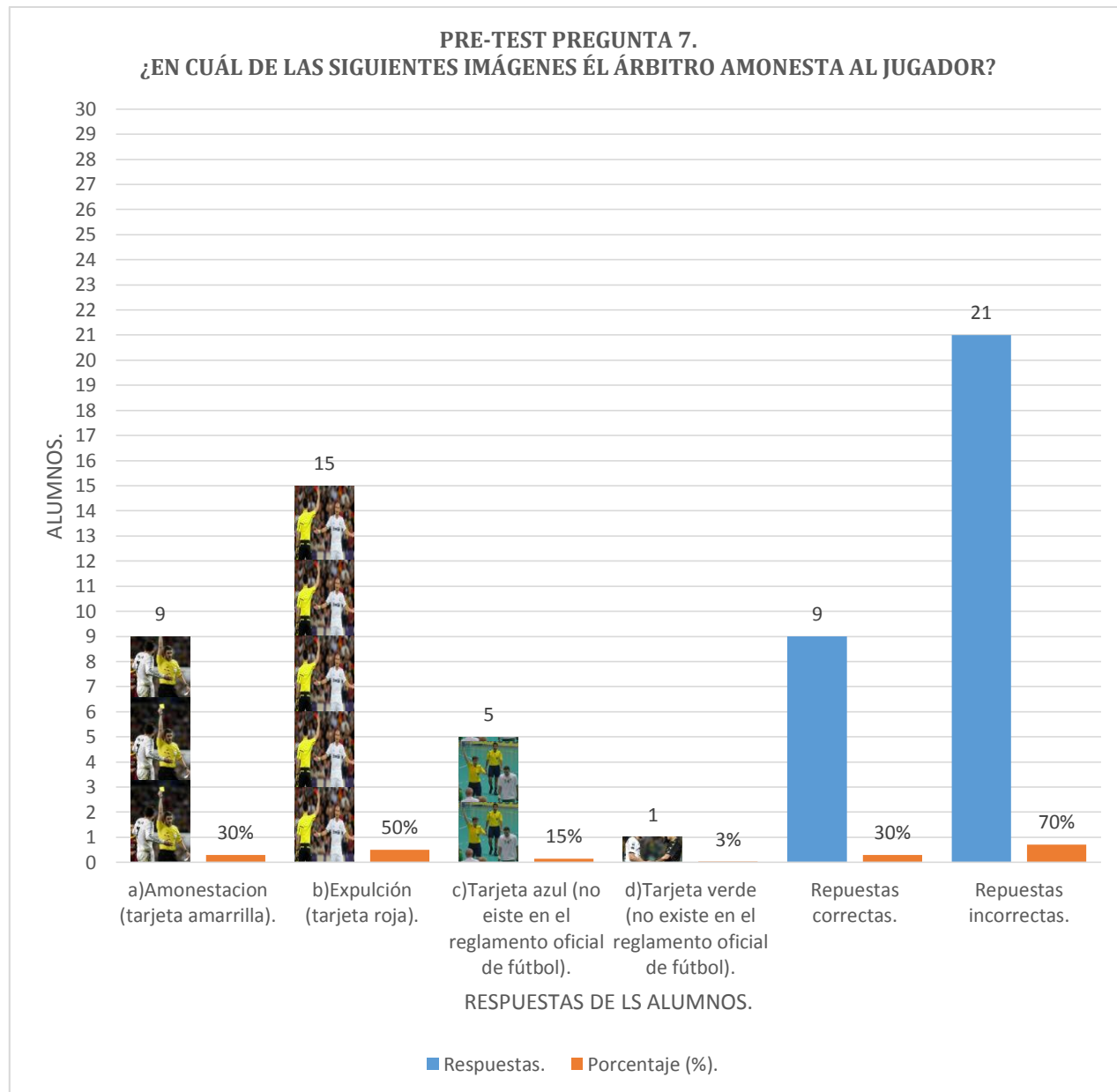
<b>PRE-TEST TEÓRICO.</b>		
<b>PREGUNTA 7.</b> <b>¿EN CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES ÉL ÁRBITRO AMONESTA AL JUGADOR?</b>		
<b>Literal.</b>	<b>Cantidad de Respuestas.</b>	<b>Porcentaje (%).</b>
a) 	9	30%
b) 	15	50%
c) 	5	15%
d) 	1	3%
Respuestas correctas.	9	30%
Respuestas incorrectas.	21	70%
<b>TOTAL.</b>	30	100%



Gráfico 7.



**Análisis.**

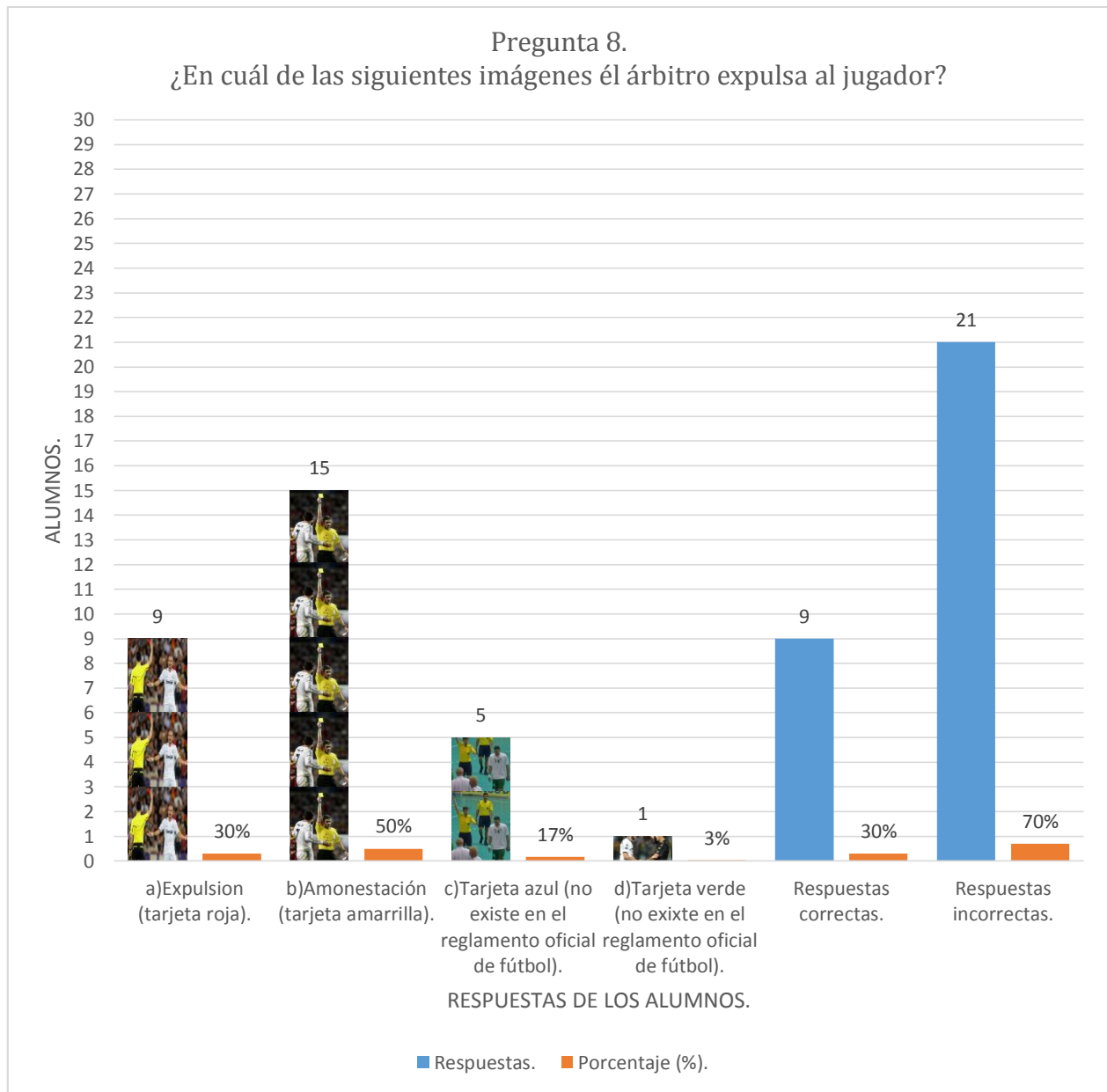
Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿Cuál de las siguientes imágenes representa él árbitro amonesta al jugador?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es más del 70% los alumnos que no conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 9 conocen la respuesta correcta siendo el 30% y 21 que no la conocen siendo el 70%.

Tabla 8.

PRE-TEST TEÓRICO PREGUNTA 8. ¿EN CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES ÉL ÁRBITRO EXPULSA AL JUGADOR?		
Literal.	Cantidad de Respuestas.	Porcentaje (%).
a) 	9	30%
b) 	15	50%
c) 	5	17%
d) 	1	3%
Respuestas correctas.	8	30%
Respuestas incorrectas.	21	70%
<b>TOTAL.</b>	30	100%

Gráfico 8.



**Análisis.**

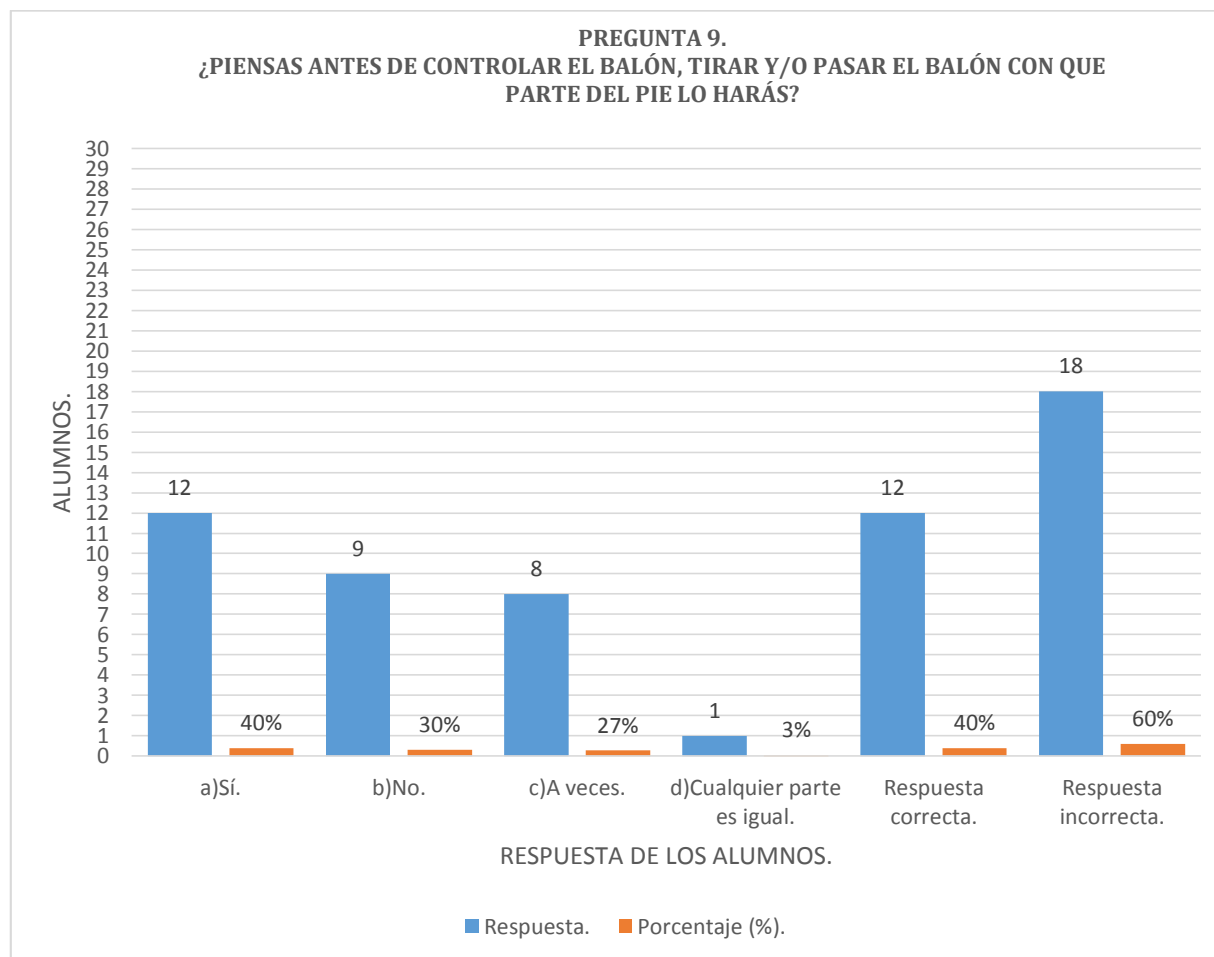
Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿En cuál de las siguientes imágenes él árbitro expulsa al jugador?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es más del 70% los alumnos que no conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 9 conocen la respuesta correcta siendo el 30% y 21 que no la conocen siendo el 70%.

Tabla 9.

PRE-TEST TEÓRICO, PREGUNTA 9.		
¿PIENSAS ANTES DE CONTROLAR EL BALÓN Y/O PASAR EL BALÓN CON QUE PARTE DEL PIE LO HARÁS?		
Literal.	Cantidad de Respuestas.	Porcentaje (%).
a) Sí.	12	40%
b) No.	9	30%
c) A veces.	8	27%
d) Cualquier parte es igual.	1	3%
Respuesta correcta.	12	40%
Respuesta incorrecta.	18	60%
<b>TOTAL.</b>	30	100%

Gráfico 9.



**Análisis.**

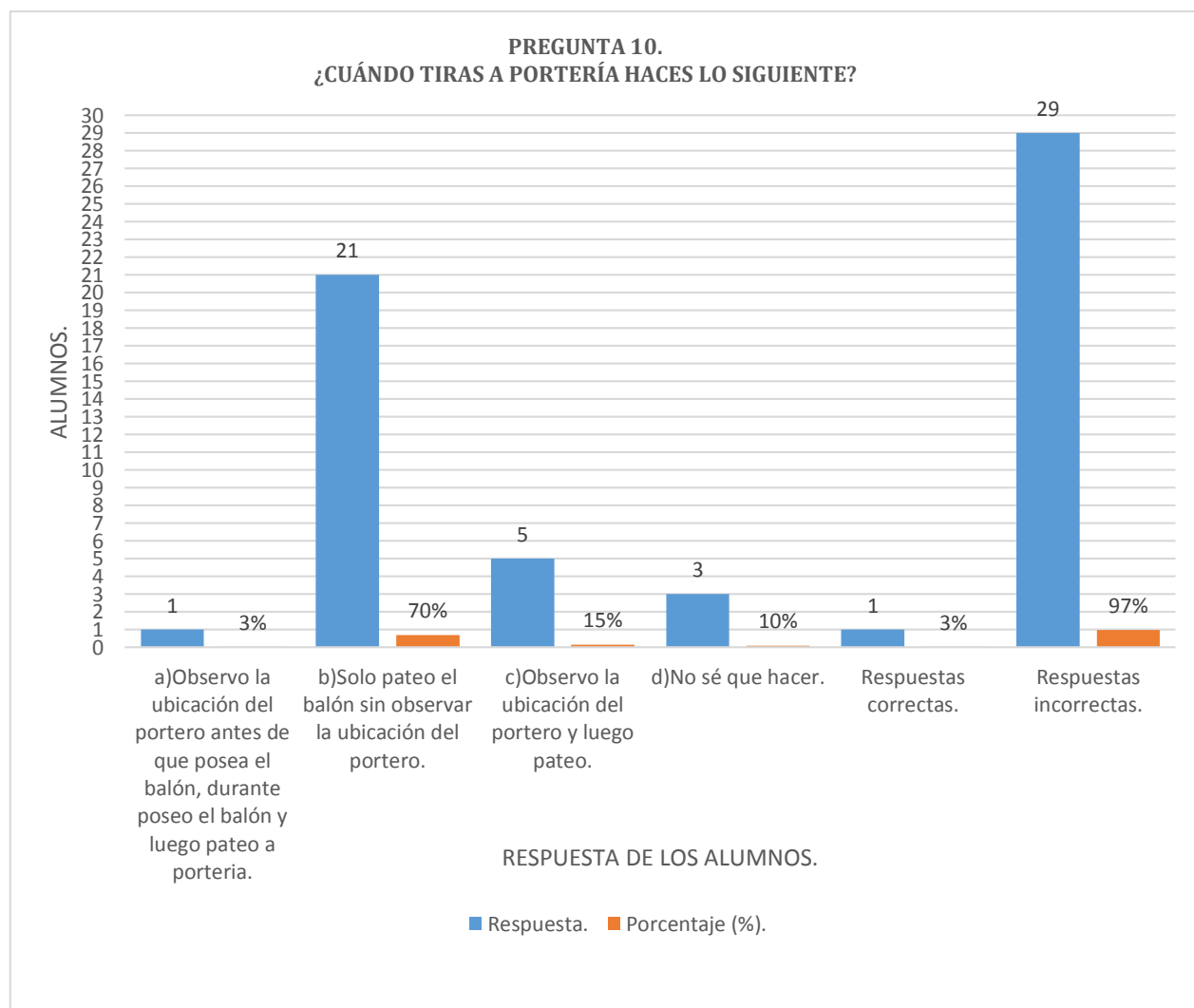
Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿Piensas antes de controlar el balón, tirar y/o pasar el balón con que parte del pie lo harás?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es más del 60% los alumnos que no conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 12 conocen la respuesta correcta siendo el 40% y 18 que no la conocen siendo el 60%.

Tabla 10.

PRE-TEST PREGUNTA 10. ¿CUÁNDO TIRAS A PORTERÍA HACES LO SIGUIENTE?		
Literal.	Cantidad de Respuestas.	Porcentaje (%).
a) Observo la ubicación del portero antes de que posea el balón, durante poseo el balón y luego pateo a portería.	1	3%
b) Solo pateo el balón sin observar la ubicación del portero.	21	70%
c) Observo la ubicación del portero y luego pateo.	5	17%
d) No sé qué hacer.	3	10%
Respuesta correcta.	1	3%
Respuesta incorrecta.	29	97%
<b>TOTAL.</b>	30	100%

Gráfico 10.

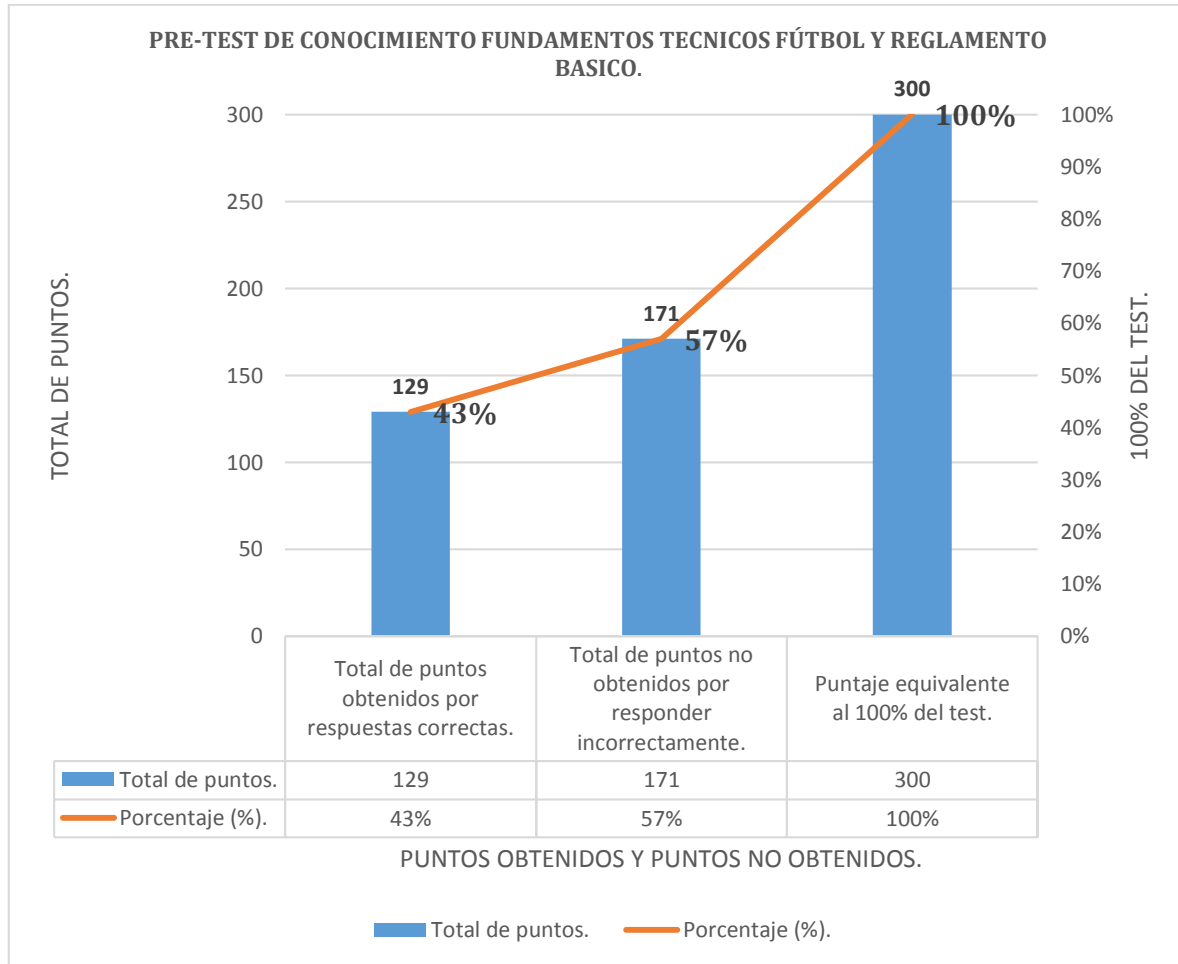


Análisis: Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿Cuándo tiras a portería haces lo siguiente?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es más del 97% los alumnos que no conocen la respuesta. De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 1 conocen la respuesta correcta siendo el 3% y 29 que no la conocen siendo el 97%.

Tabla 11:

<b>RESULTADO DE PUNTAJE GLOBAL ALCANZADO POR ESTUDIANTES EN ESTE PRE-TEST TEÓRICO.</b>			
Pre-test teórico.	Total de puntos obtenidos.(respuestas correctas)	Total de puntos no obtenidos. (respuestas incorrectas)	Puntos equivalentes al 100% del test. 10 puntos x 30 estudiantes = a 300 puntos.
Total de puntos.	129 puntos.	171 puntos	300 puntos.

Gráfico 11.



**Análisis.**

**Resultado de puntaje global alcanzado por estudiantes en el pre-test teórico.** Se demuestra que los alumnos conocen el 100% del pre-test teórico deben demostrar de lograr de tener como resultado 300 puntos, de los cuales: se puede afirmar que solo conocen el 43% (129 puntos) del test y que no saben el 57% (171 puntos), es decir que saben menos.

Resultados del pos-test teórico de fútbol: En la realización del pos-test de conocimiento básico de fundamentos técnicos y reglamento de fútbol, las repuestas de las preguntas son las siguientes:

Tabla 12.





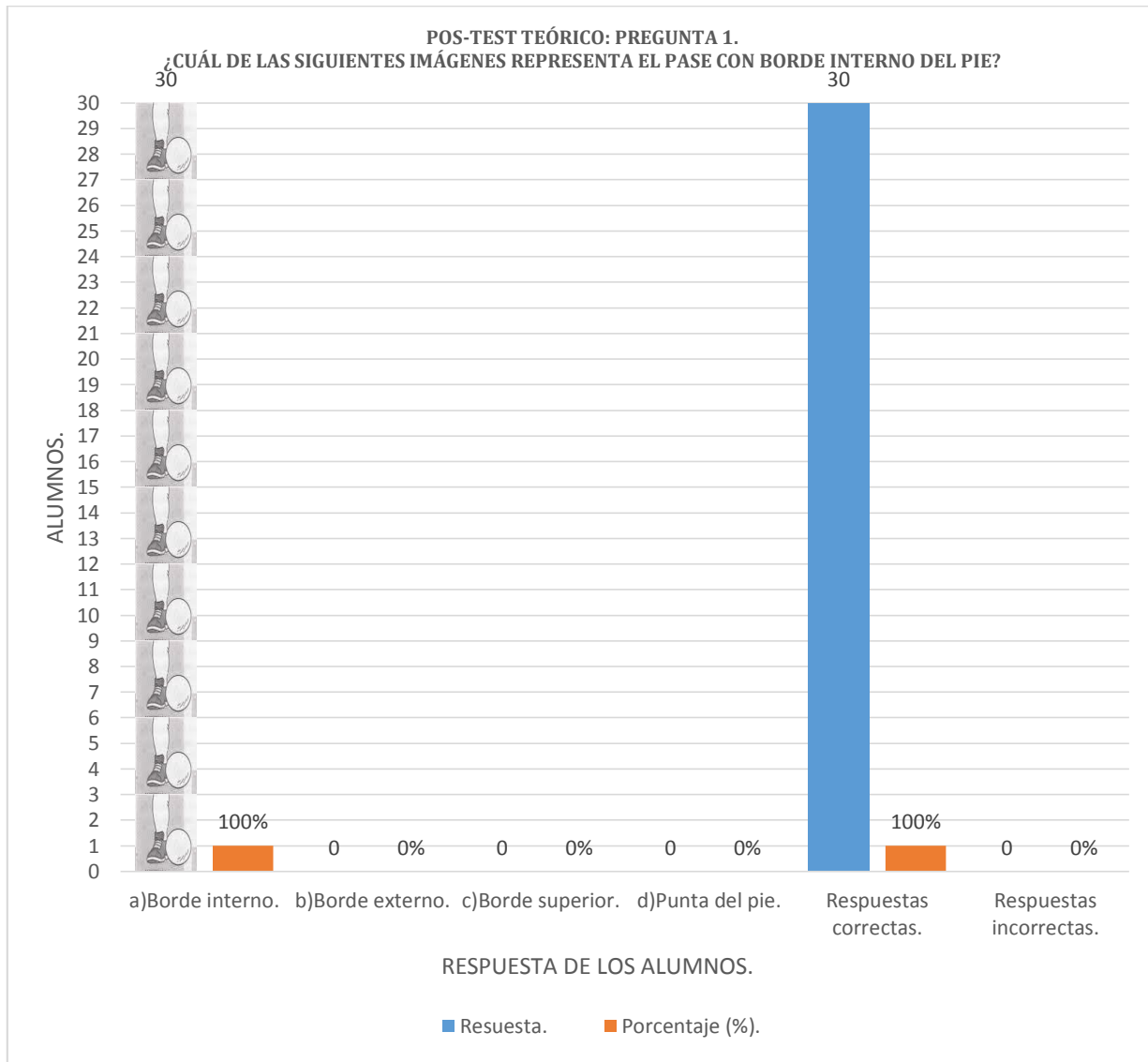
<b>POS-TEST TEÓRICO: PREGUNTA 1. ¿CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES REPRESENTA EL PASE CON BORDE INTERNO DEL PIE?</b>		
<b>LITERAL.</b>	<b>CANTIDAD DE RESPUESTAS.</b>	<b>PORCENTAJE (%).</b>
a) 	30	100%
b) 	0	0%
c) 	0	0%
d) 	0	0%
<b>RESPUESTAS CORRECTAS.</b>	30	100%
<b>RESPUESTAS INCORRECTAS</b>	0	0%
<b>TOTAL.</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Grafico 12



**Análisis.**

Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿cuál de las siguientes imágenes representa el pase con borde interno del pie?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es el 100% los alumnos que **si** conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 30 conocen la respuesta correcta siendo el 100% y 0 que no la conocen siendo el 0%.



Tabla 13.


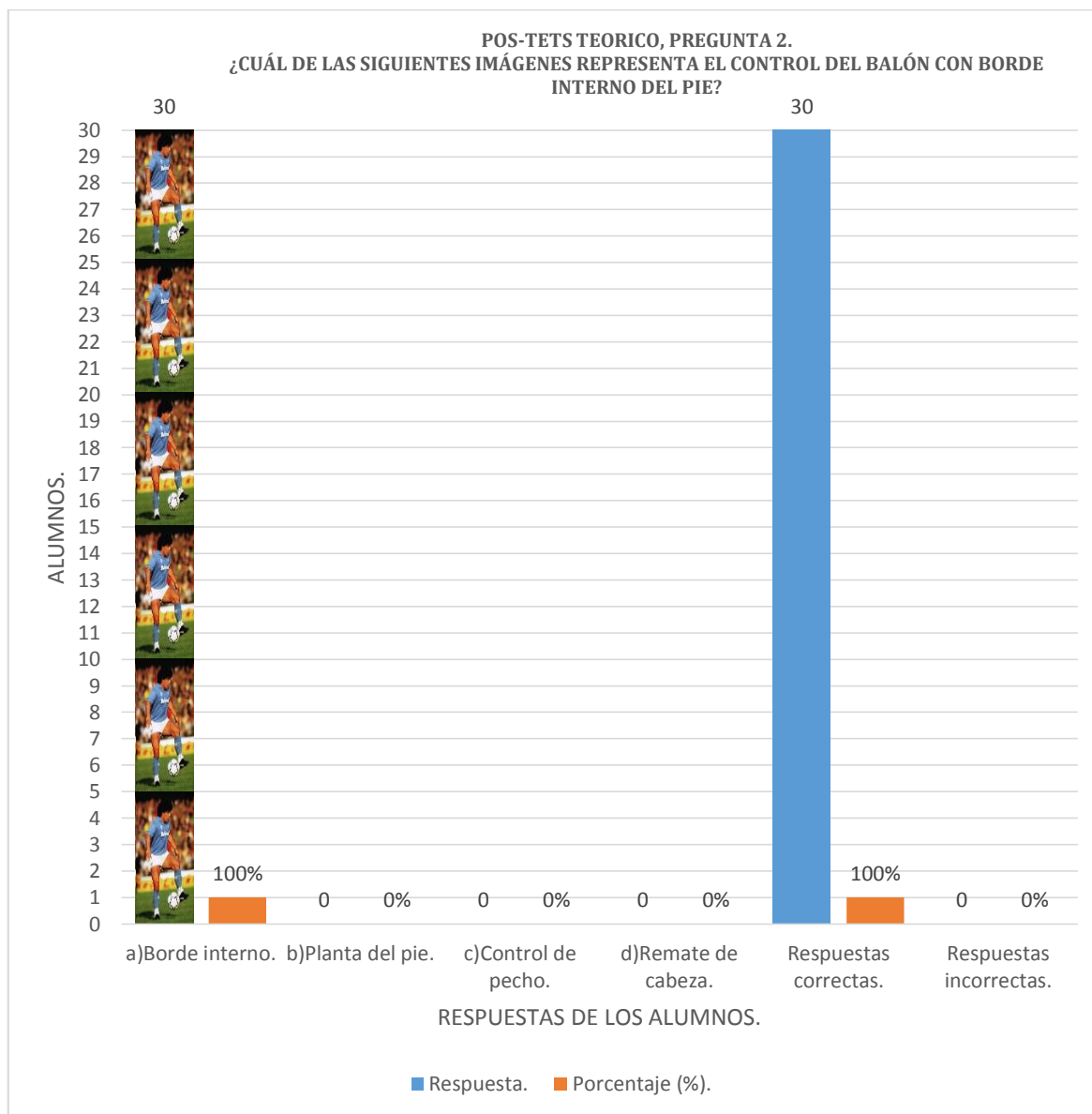
<b>POS-TEST TEÓRICO: PREGUNTA 2.</b>		
<b>¿CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES REPRESENTA EL CONTROL DEL BALÓN CON BORDE INTERNO DEL PIE?</b>		
<b>Literal.</b>	<b>Cantidad de Respuestas.</b>	<b>Porcentaje (%).</b>
a) 	30	100%
b) 	0	0%
c) 	0	0%
d) 	0	0%
Respuestas correctas.	30	100%
Respuestas incorrectas.	0	0%
<b>Total.</b>	30	100%

Grafico 13.



**Análisis.**

Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿cuál de las siguientes imágenes representa el control del balón con borde interno del pie?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es el 100% los alumnos que **si** conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 30 conocen la respuesta correcta siendo el 100% y 0 que no la conocen siendo el 0%.

Tabla 14.





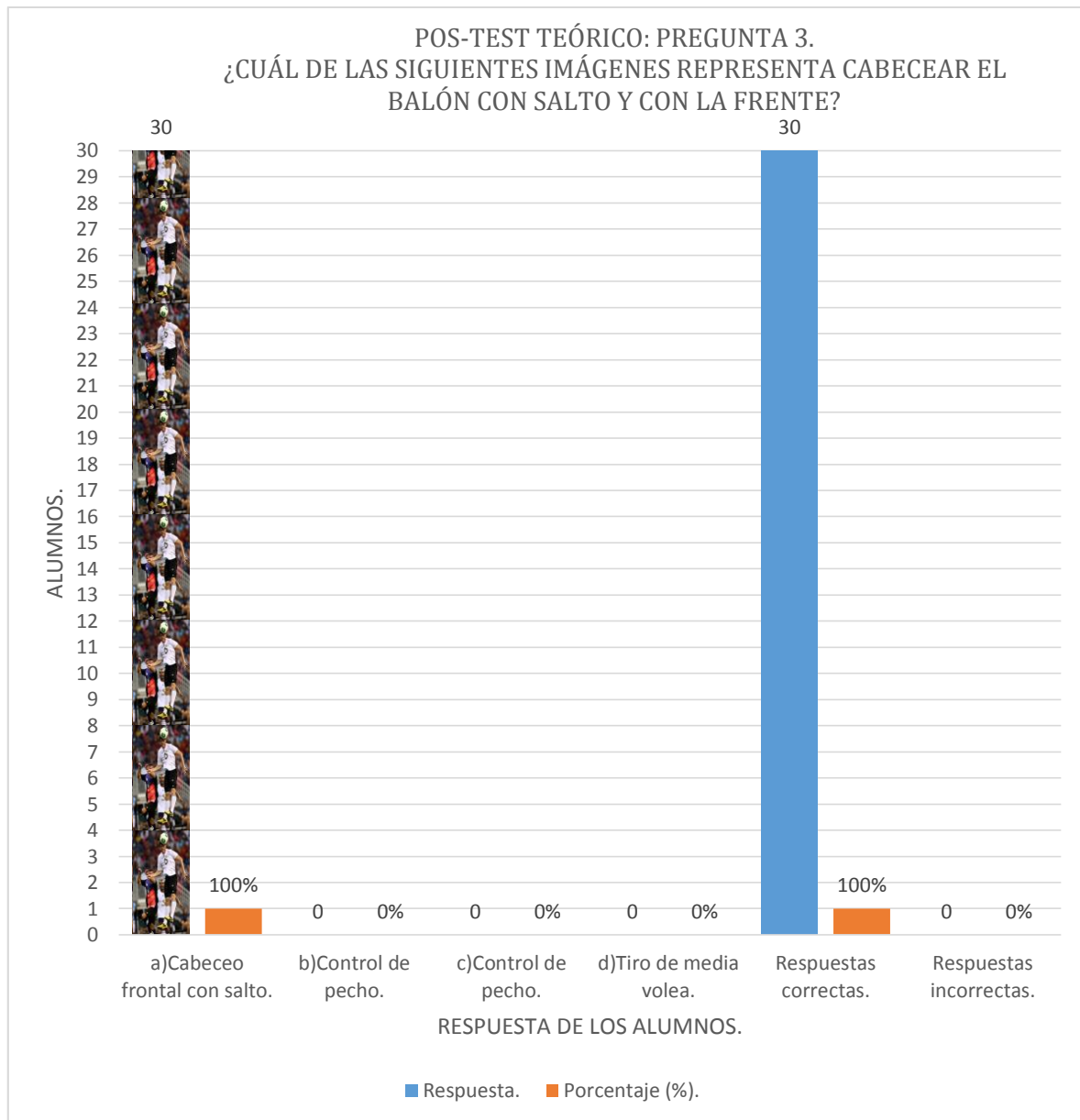
<b>POS-TEST TEÓRICO: PREGUNTA 3.</b> <b>¿CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES REPRESENTA CABECEAR EL BALÓN CON SALTO Y CON LA FRENTE?</b>		
Literal.	Cantidad de Respuestas.	Porcentaje (%).
a) 	30	100%
b) 	0	0%
c) 	0	0%
d) 	0	0%
Respuestas correctas.	30	100%
Respuestas incorrectas.	0	0%
<b>TOTAL.</b>	30	100%

Gráfico 14.



### Análisis.

Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿cuál de las siguientes imágenes representa cabecear el balón con salto y con la frente?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es más el 100% de los alumnos que **si** conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 30 conocen la respuesta correcta siendo el 1000% y 0 que no la conocen siendo el 0%.

Tabla 15.





<b>POS-TEST TEÓRICO: PREGUNTA 4.</b>		
<b>¿CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES REPRESENTA EL TIRO CON EL BORDE SUPERIOR DEL PIE LLAMADO TAMBIEN EMPEINE?</b>		
<b>Literal.</b>	<b>Cantidad de Respuestas.</b>	<b>Porcentaje (%).</b>
<p>a)</p> 	30	100%
<p>b)</p> 	0	0%
<p>c)</p> 	0	0%
<p>d)</p> 	0	0%
Respuestas correctas.	30	100%
Respuestas incorrectas.	0	0%
<b>TOTAL.</b>	30	100%

Grafico 15.



**Análisis.**

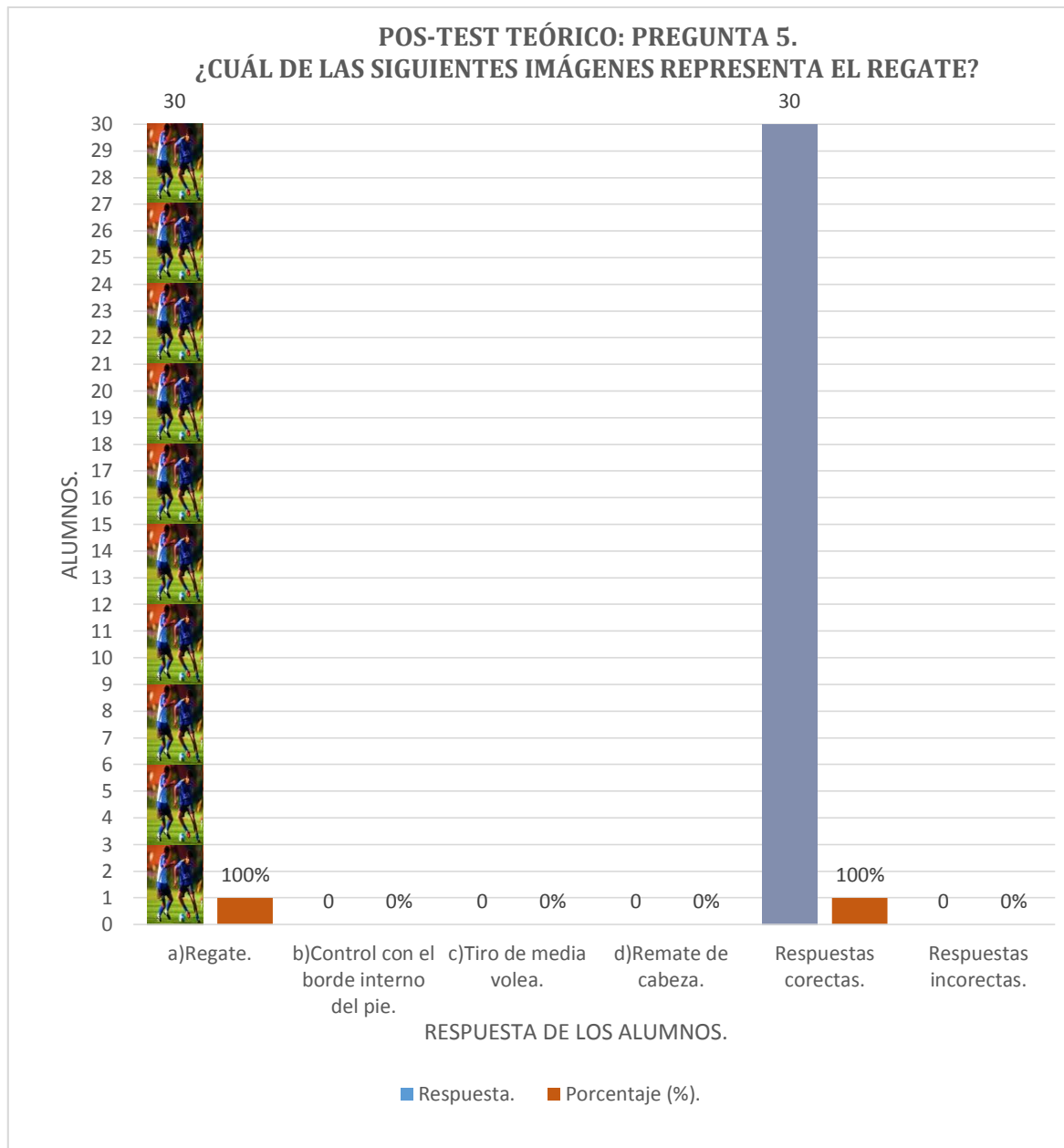
Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿cuál de las siguientes imágenes representa el tiro con borde superior del pie, llamado también?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es más el 100% los alumnos que **si** conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 30 conocen la respuesta correcta siendo el 100% y 0 que no la conocen siendo el 0%.

Tabla 16.

<b>POS-TEST TEÓRICO: PREGUNTA 5.</b>		
<b>¿IDENTIFIQUE CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES REPRESENTA EL REGATE?</b>		
<b>Literal.</b>	<b>Cantidad de Respuestas.</b>	<b>Porcentaje (%).</b>
a) 	30	100%
b) 	0	0%
c) 	0	0%
d) 	0	0%
Respuestas correctas.	30	100%
Respuestas incorrectas.	0	0%
<b>TOTAL.</b>	30	100%

Gráfico 16.



Análisis.

Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿cuál de las siguientes imágenes representa el regate?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es más el 100% los alumnos que **si** conocen la respuesta.

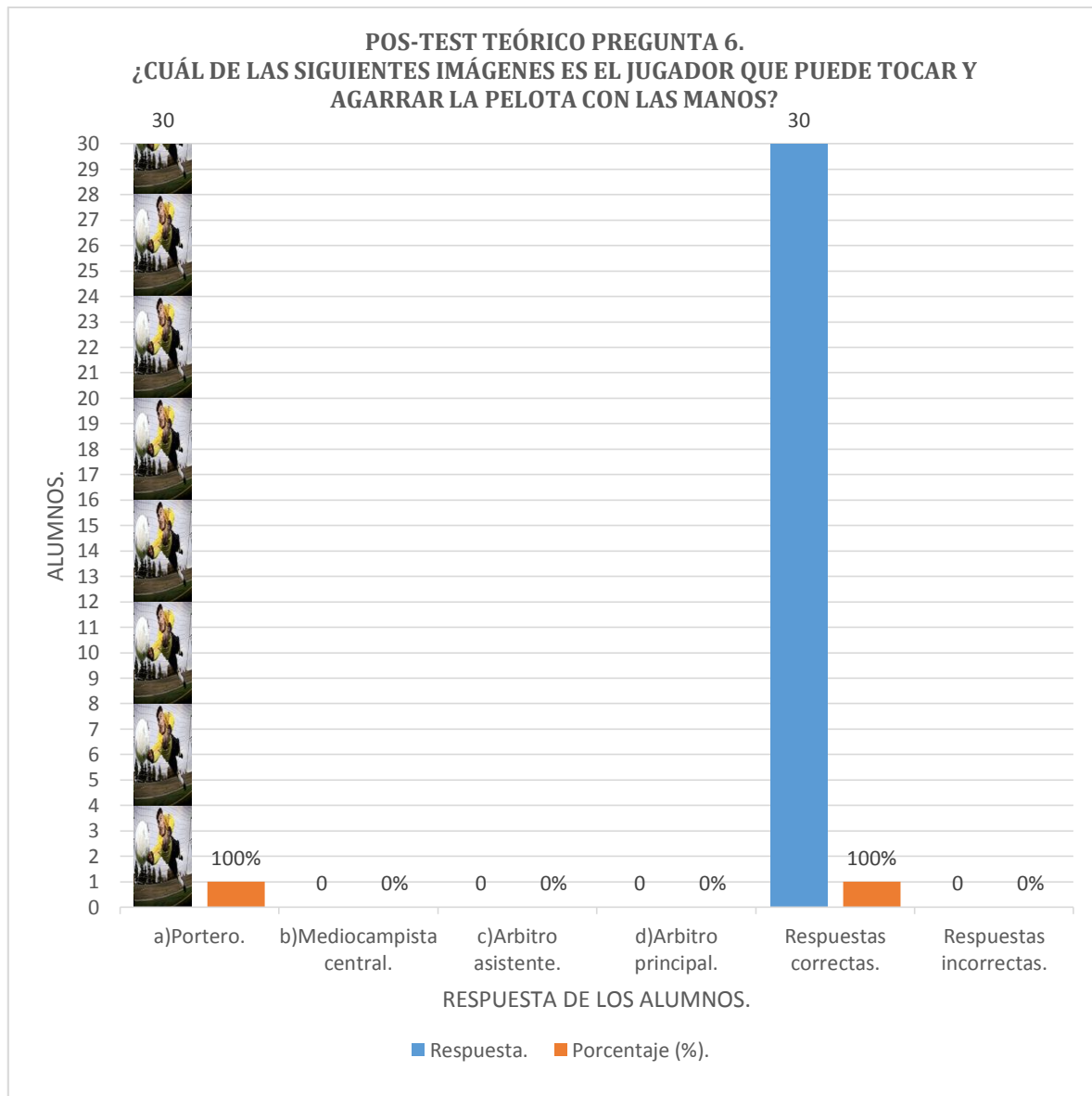
De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 30 conocen la respuesta correcta siendo el 100% y 0 que no la conocen siendo el 0%.



Tabla 17.

<b>POS-TEST TEÓRICO PREGUNTA 6.</b>		
<b>¿CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES ES EL JUGADOR QUE PUEDE TOCAR Y AGARRAR LA PELOTA CON LAS MANOS?</b>		
Literal.	Cantidad de Respuestas.	Porcentaje (%).
a) 	30	100%
b) 	0	0%
c) 	0	0%
d) 	0	0%
Respuestas correctas.	30	100%
Respuestas incorrectas.	0	0%
<b>TOTAL.</b>	30	100%

Gráfico 17.



**Análisis.**

Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿cuál de las siguientes imágenes es el jugador que puede tocar y agarrar la pelota con las manos?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es más el 100% de los alumnos que **si** conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que, 30 conocen la respuesta correcta siendo el 100% y 0 que no la conocen siendo el 0%.

Tabla 18.





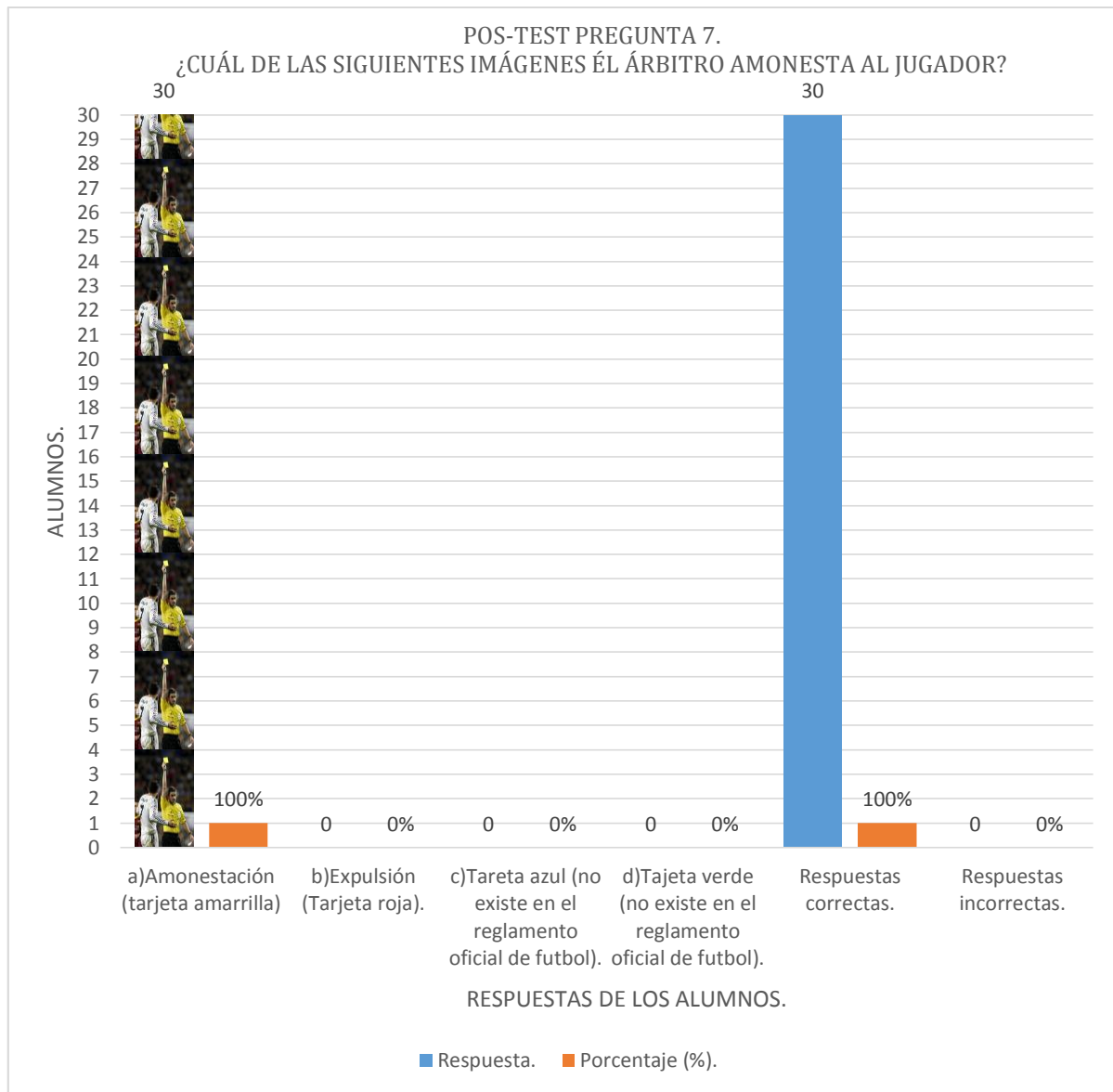
<b>POS-TEST TEÓRICO PREGUNTA 7.</b> <b>¿EN CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES ÉL ÁRBITRO AMONESTA AL JUGADOR?</b>		
Literal.	Cantidad de Respuestas.	Porcentaje (%).
a) 	30	100%
b) 	0	0%
c) 	0	0%
d) 	0	0%
Respuestas correctas.	30	100%
Respuestas incorrectas.	0	0%
<b>TOTAL.</b>	30	100%

Gráfico 18.



**Análisis.**

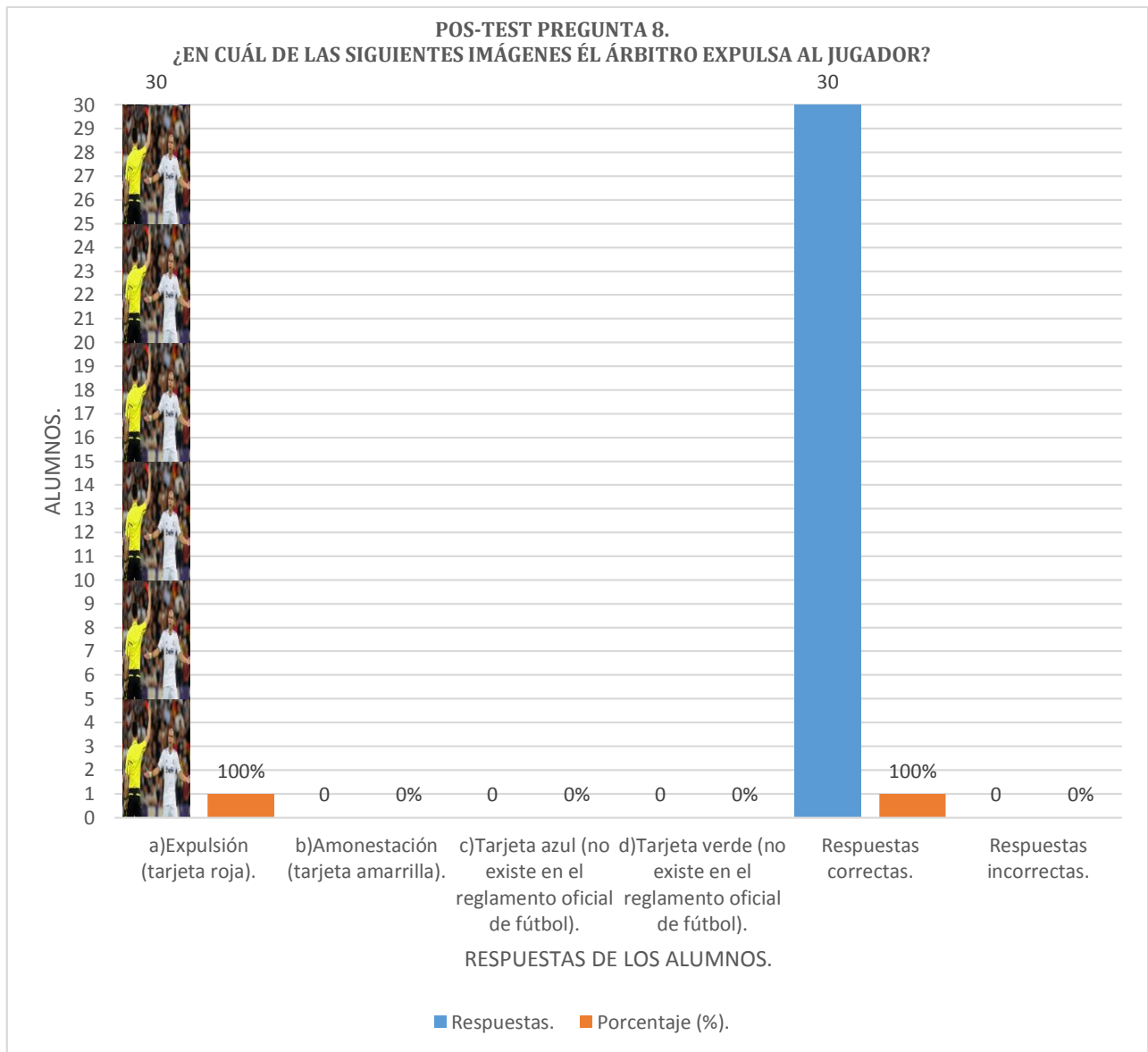
Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿cuál de las siguientes imágenes el árbitro amonesta al jugador?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es más el 100% de los alumnos que **si** conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que, 30 conocen la respuesta correcta siendo el 100% y 0 que no la conocen siendo el 0%.

Tabla 19.

<b>POS-TEST TEÓRICO PREGUNTA 8.</b>		
<b>¿EN CUÁL DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES ÉL ÁRBITRO EXPULSA AL JUGADOR?</b>		
Literal.	Cantidad de Respuestas.	Porcentaje (%).
a) 	30	100%
b) 	0	0%
c) 	0	0%
d) 	0	0%
Respuestas correctas.	30	100%
Respuestas incorrectas.	0	0%
<b>TOTAL.</b>	30	100%

Gráfico 19.



**Análisis.**

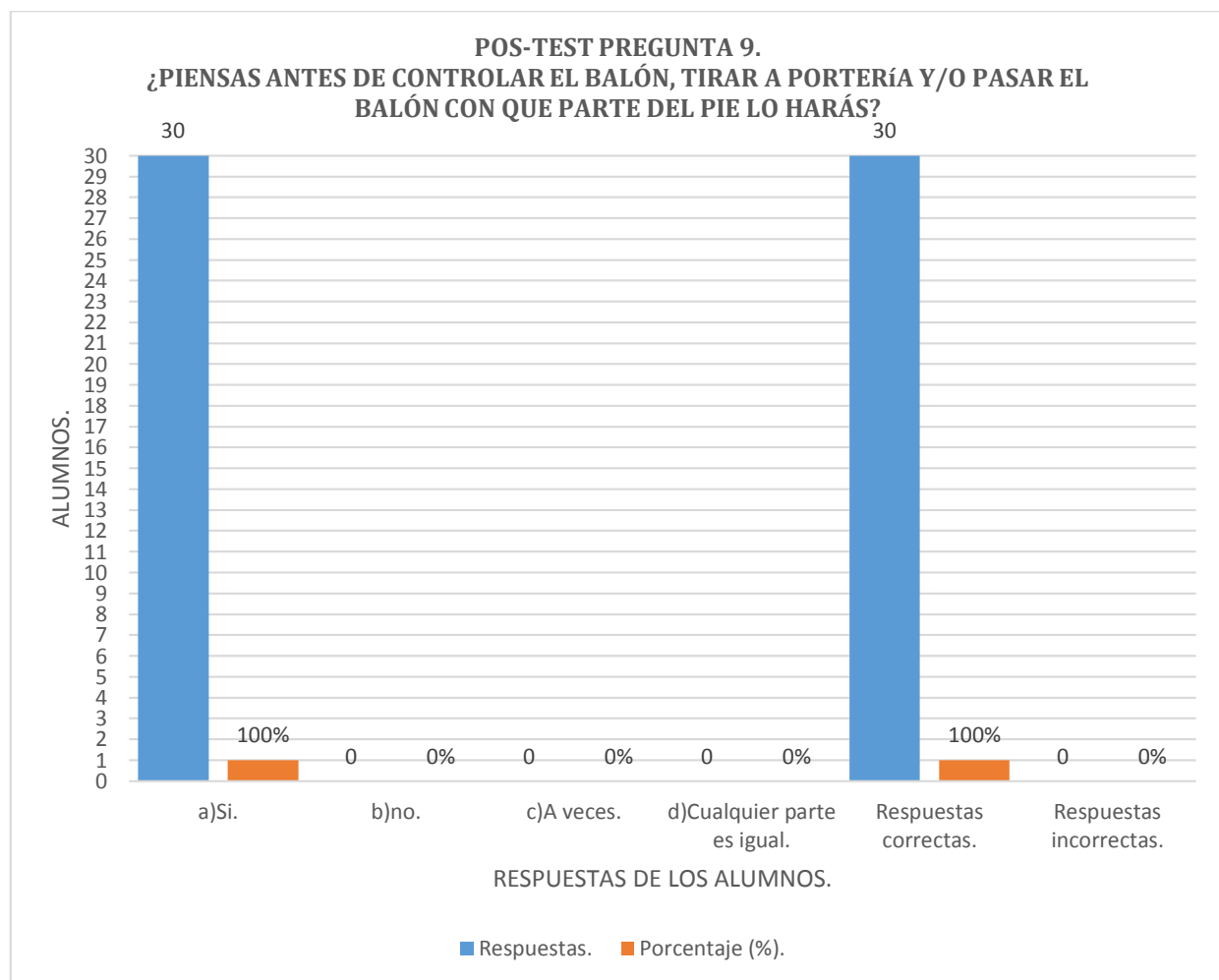
Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿cuál de las siguientes imágenes él árbitro expulsa al jugador?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es más el 100% los alumnos que **si** conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que, 30 conocen la respuesta correcta siendo el 100% y 0 que no la conocen siendo el 0%.

Tabla 20.

POS-TEST TEÓRICO PREGUNTA 9.		
¿PIENSAS ANTES DE CONTROLAR EL BALÓN, TIRAR A PORTERÍA Y/O PASAR EL BALÓN CON QUE PARTE DEL PIE LO HARÁS?		
Líteral.	Cantidad de Respuestas.	Porcentaje (%).
a) Sí.	30	100%
b) No.	0	0%
c) A veces.	0	0%
d) Cualquier parte es igual.	0	0%
Respuesta correcta.	30	100%
Respuesta incorrecta.	0	0%
<b>TOTAL.</b>	30	100%

Gráfico 20.



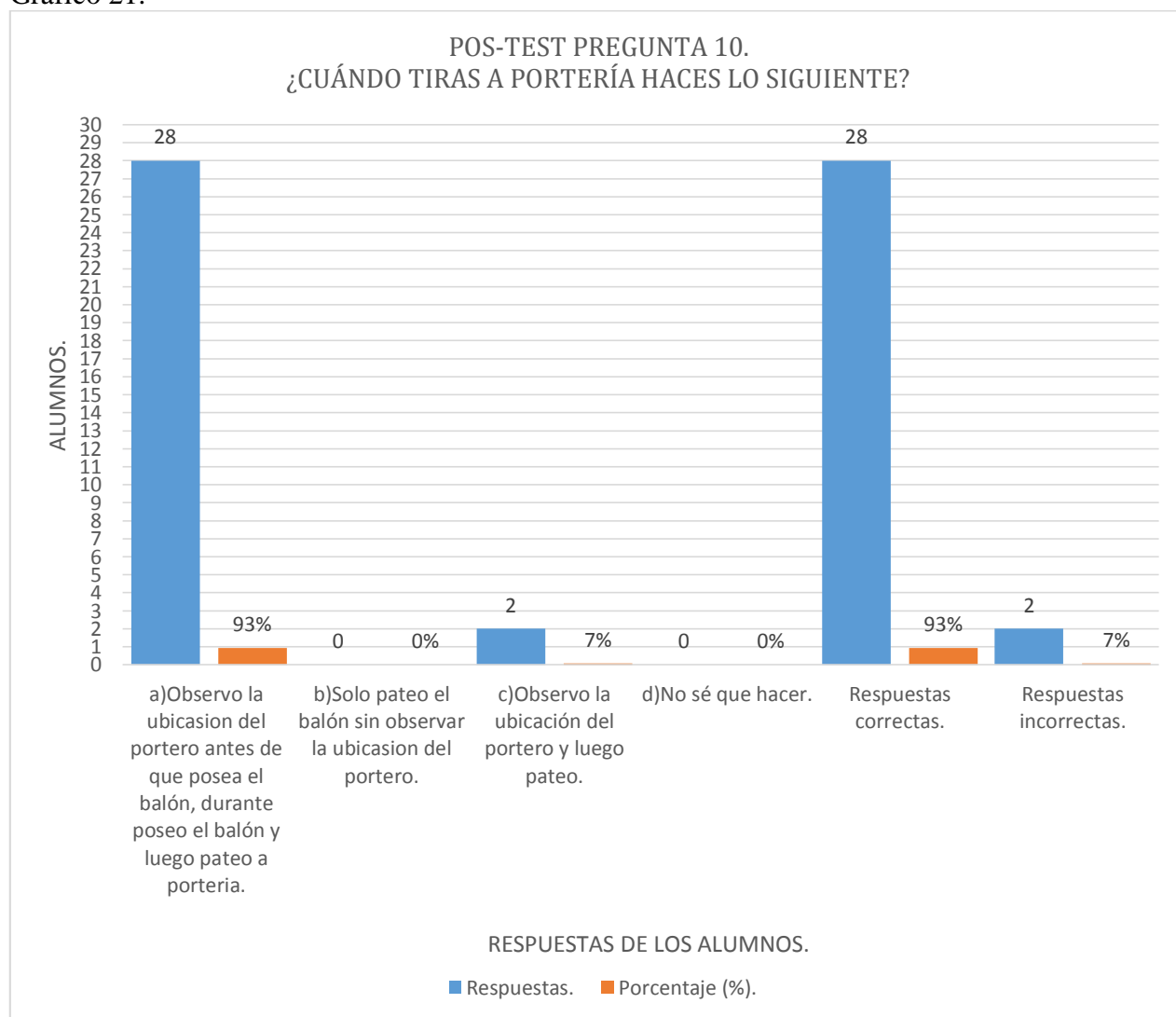
Análisis: Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta **¿piensas antes de controlar el balón, tirar a portería y/o pasar el balón con que parte del pie lo harás?** Siendo el literal **A** la respuesta correcta, la gráfica denota que es más el 100% los alumnos que **si** conocen la respuesta.

De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 30 conocen la respuesta correcta siendo el 100% y 0 que no la conocen siendo el 0%.

Tabla 21.

POS-TEST TEÓRICO PREGUNTA 10.: ¿CUÁNDO TIRAS A PORTERÍA HACES LO SIGUIENTE?		
Literal.	Cantidad de Respuestas.	Porcentaje (%).
a) Observo la ubicación del portero antes de que posea el balón, durante poseo el balón y luego pateo a portería.	28	93%
b) Solo pateo el balón sin observar la ubicación del portero.	0	0%
c) Observo la ubicación del portero y luego pateo.	2	7%
d) No sé qué hacer.	0	0%
Respuesta correcta.	28	93%
Respuesta incorrecta.	2	7%
<b>TOTAL.</b>	30	100%

Gráfico 21.



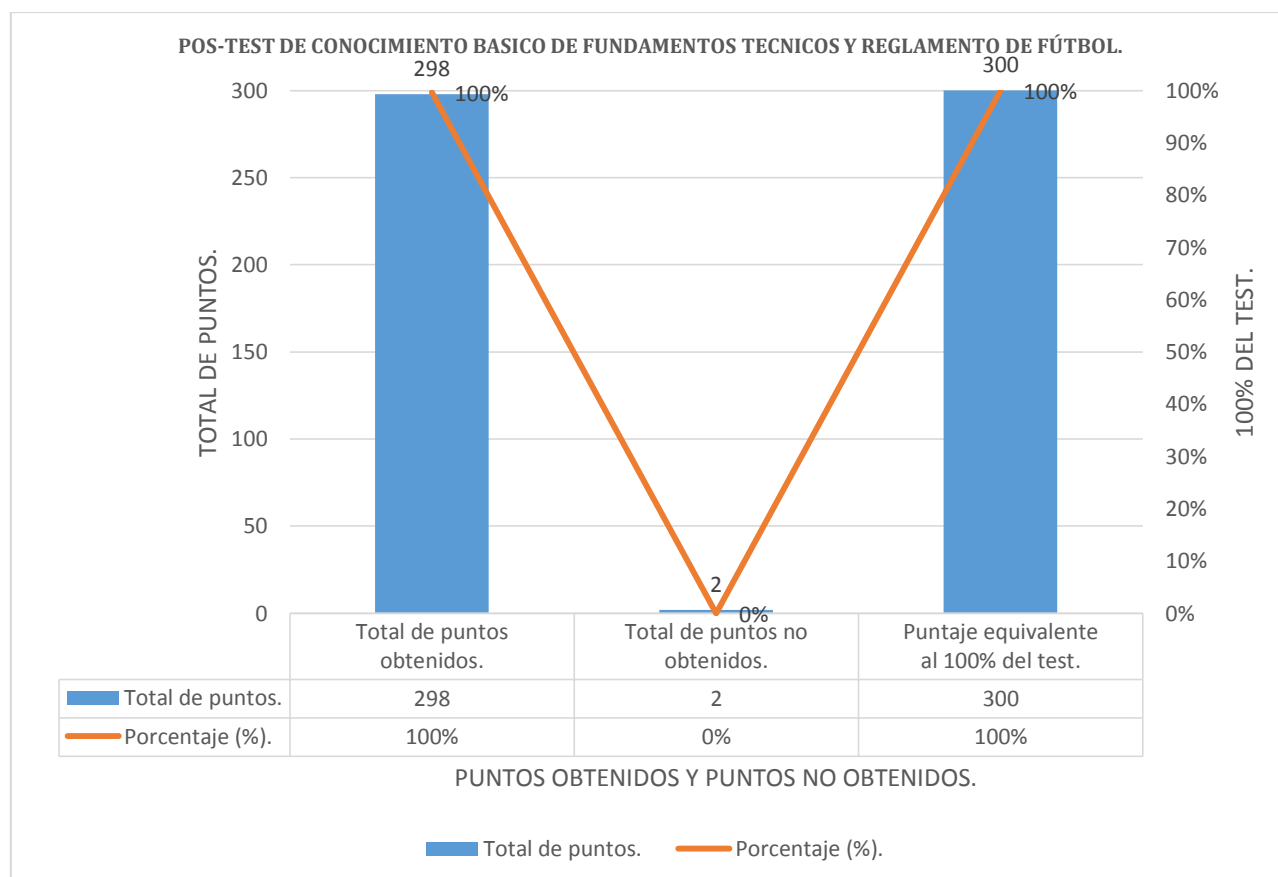
Análisis: Como punto de partida se observan las repuestas de los alumnos que tienen el conocimiento de la pregunta, ¿Cuándo tiras a portería haces lo siguiente? Siendo el literal A la respuesta correcta, la gráfica denota que es más el 93% los alumnos que si conocen la respuesta. De los 30 alumnos en total se puede afirmar que 28 conocen la respuesta correcta siendo el 93% y 2 que no la conocen siendo el 7%.



Tabla 22.

Resultado de puntaje global alcanzado por estudiantes en este test de conocimiento básico de fundamentos técnicos y reglamento de fútbol.				
Pos-test.	Total de puntos obtenidos.	Total de puntos no obtenidos.	Puntos equivalentes al 100% del test.	10
	299 puntos.	1 puntos	puntos x 30 estudiantes = a 300 puntos.	
Total de puntos.	299 puntos.	1 puntos	300 puntos.	

Grafio 22.



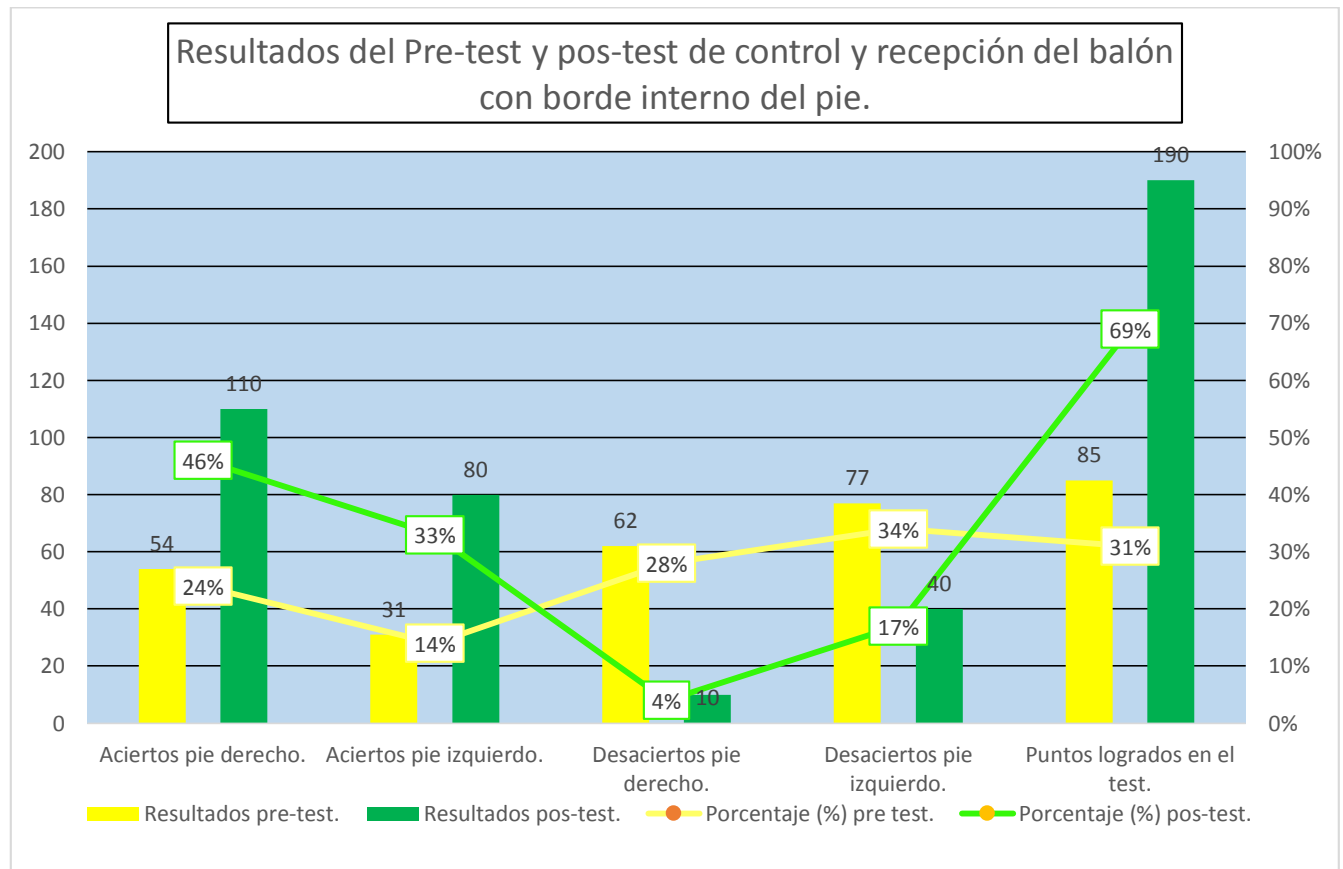
**Análisis. Resultado de puntaje global alcanzado por estudiantes en el pos-test teórico.** Se demuestra que los alumnos conocen el 100% del pos-test teórico deben demostrar de lograr de tener como resultado 300 puntos, de los cuales: se puede afirmar que solo conocen el 99.66% se aproxima al 100%, (298 puntos) del test y que no saben el 0.003% que es igual al 0% ya que es significativo (2 puntos), es decir que saben menos.

### 4.3. RESULTADOS DEL PRE-TEST Y POS-TEST TÉCNICO DE FÚTBOL. (CONTROL-RECEPCIÓN DE BALÓN, PASE CON BORDE INTERNO DEL PIE, TIRO CON BORDE SUPERIOR DEL PIE, REGATE, CONDUCCIÓN DE BALÓN, CABECEO DE BALÓN FRONTAL CON SALTO).

Tabla 23

Resultados del Pre-test y pos-test de control y recepción del balón con borde interno del pie.					
	Aciertos pie derecho.	Aciertos pie izquierdo.	Desaciertos pie derecho.	Desaciertos pie izquierdo.	Puntos logrados en el test.
Resultados pre-test.	54	31	62	77	85
Porcentaje (%) pre test.	24%	14%	28%	34%	31%
Resultados pos-test.	110	80	10	40	190
Porcentaje (%) pos-test.	46%	33%	4%	17%	69%

Grafico 23.



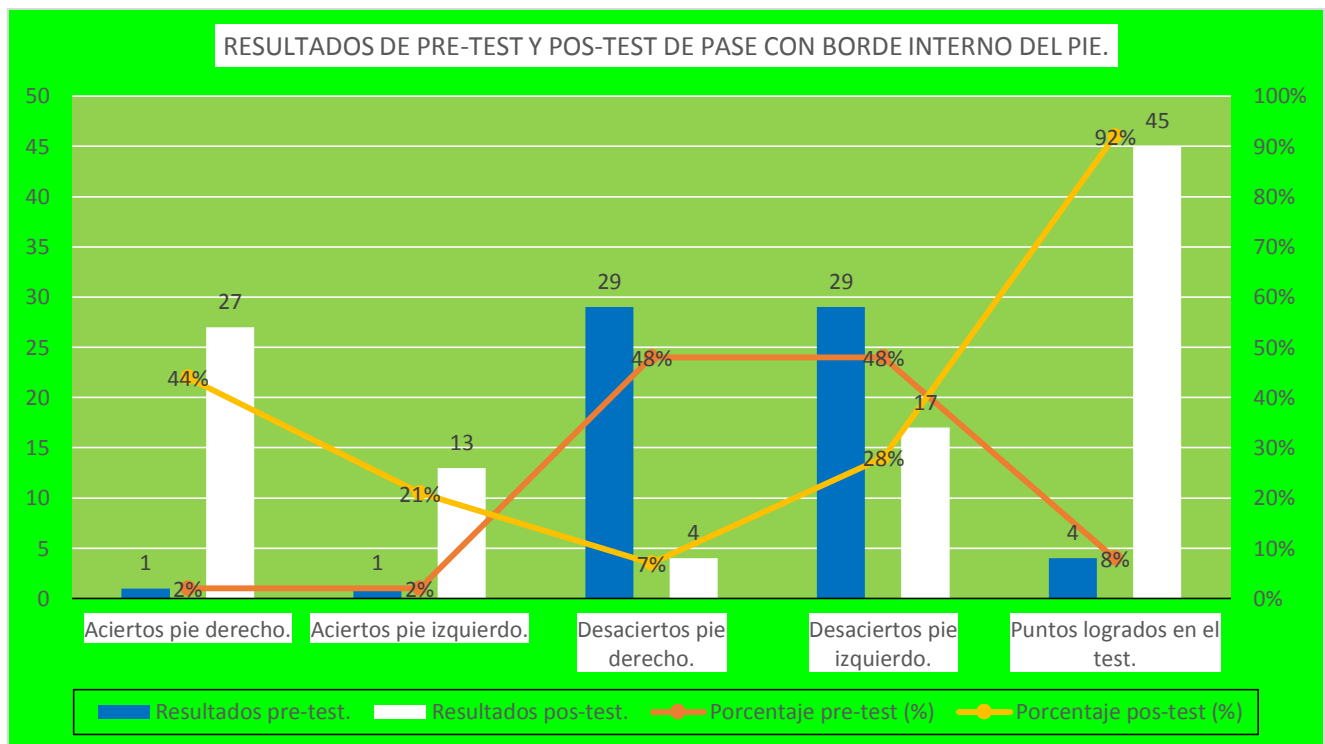
#### Análisis.

Se afirma que al comparar los resultados del pre-test técnico con el pos-test técnico después de desarrollado el programa hay diferencia en fundamentos técnico de control-recepción de balón tal como lo demuestra el pos-test que sobresale los aciertos y puntos alcanzados.

Tabla 24.

RESULTADOS DE PRE-TEST Y POS-TEST DE PASE CON BORDE INTERNO DEL PIE.					
	Aciertos pie derecho.	Aciertos pie izquierdo.	Desaciertos pie derecho.	Desaciertos pie izquierdo.	Puntos logrados en el test.
Resultados pre-test.	1	1	29	29	4
Porcentaje pre-test (%)	2%	2%	48%	48%	8%
Resultados pos-test.	27	13	4	17	45
Porcentaje pos-test (%)	44%	21%	7%	28%	92%

Grafico 24.



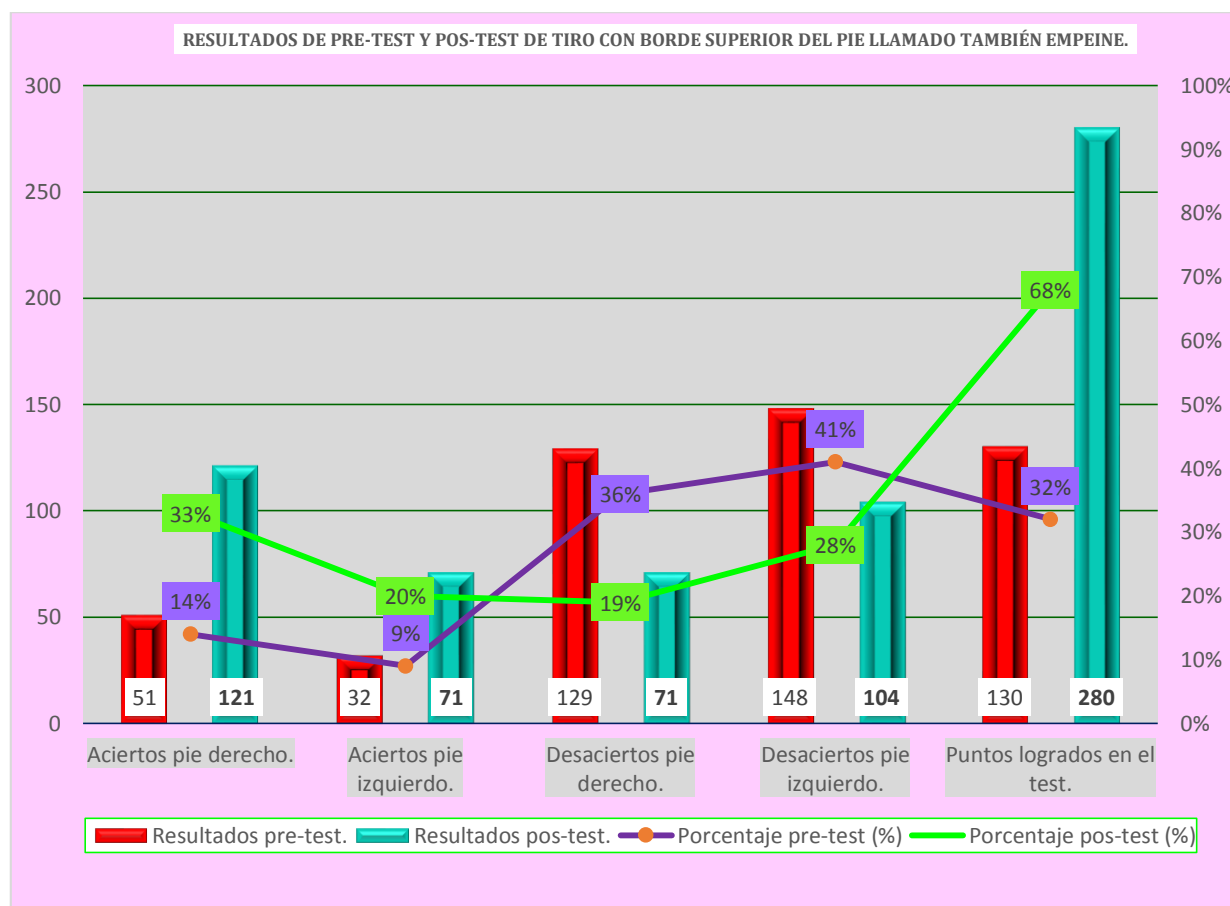
**Análisis:** La grafica demuestra el conocimiento del fundamento técnico en el pase con borde interno del pie y sus avances de un antes y un después: **pre-test acierto pie derecho** 1, porcentaje 2% y **pos-test aciertos pie derecho** 27 en porcentaje 44%, **pre-test aciertos pie izquierdo** 1 en porcentaje 2%, **pos-test aciertos pie izquierdo** 13 en porcentaje 21%, **pre-test desacierto pie derecho** 29 en porcentaje 48%, **pos-test desacierto pie derecho** 4 en porcentaje 7%, **pre-test desaciertos pie izquierdo** 29 en porcentaje 48%, **pos-test desaciertos en pie izquierdo** 17 en porcentaje 28%.

Los **puntos logrados** por los alumnos en el **pre-test** son 4 en porcentaje 8% y en el **pos-test los puntos logrados** son 45 en porcentaje 92% mucho más que en el pre-test se con prueba el mejoramiento de aprendizaje de nivel técnico en el pase con borde interno del pie y se puede observar que cuando los aciertos aumentan los desaciertos disminuyen y viceversa.

Tabla 25.

RESULTADOS DE PRE-TEST Y POS-TEST DE TIRO CON BORDE SUPERIOR DEL PIE LLAMADO TAMBIÉN EMPEINE.					
	Aciertos pie derecho.	Aciertos pie izquierdo.	Desaciertos pie derecho.	Desaciertos pie izquierdo.	Puntos logrados en el test.
Resultados pre-test.	51	32	129	148	130
Porcentaje pre-test (%)	14%	9%	36%	41%	32%
Resultados pos-test.	121	71	71	104	280
Porcentaje pos-test (%)	33%	20%	19%	28%	68%

Grafico 25.



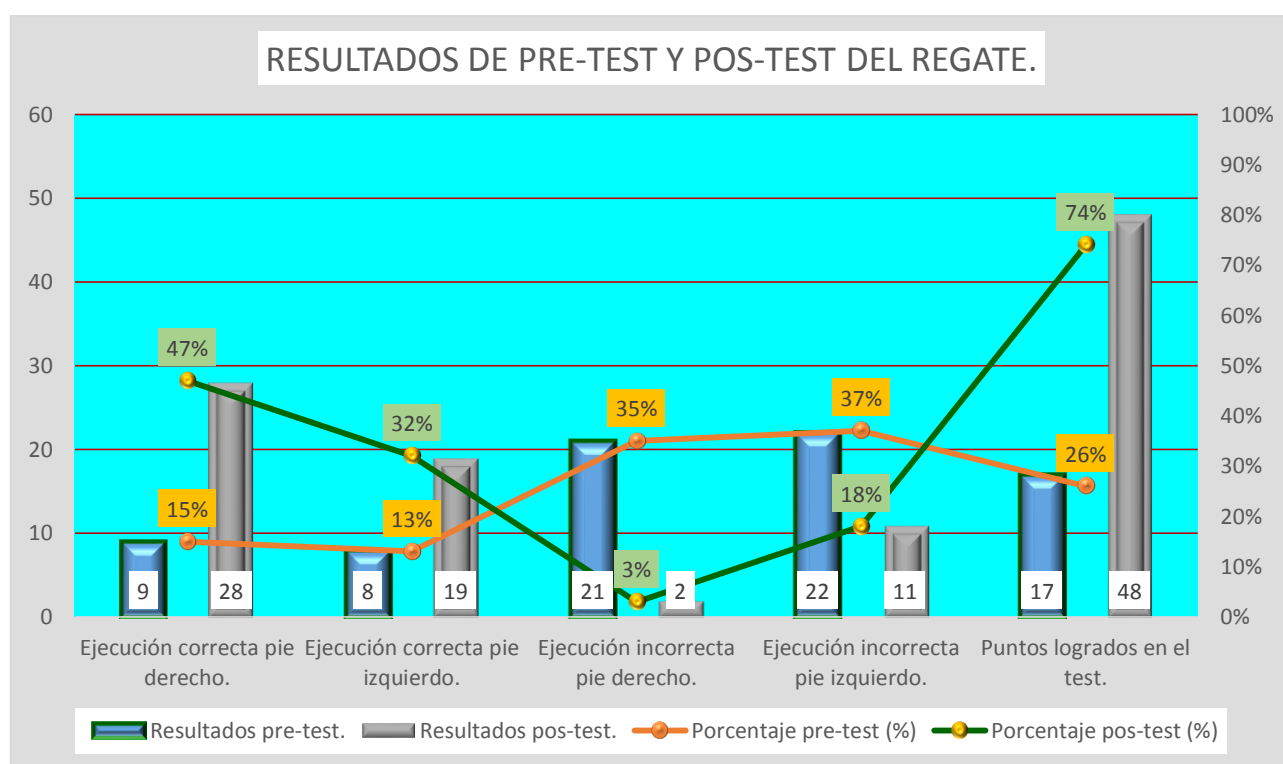
**Análisis:** La grafica demuestra el conocimiento y biomecánica de gesto técnico trasferido en resultados eficaces, del fundamento técnico del tiro con empeine y sus avances de un antes y un después: **pre-test acierto pie derecho** 51, porcentaje 14% y **pos-test aciertos pie derecho** 121 en porcentaje 33%, **pre-test aciertos pie izquierdo** 32 en porcentaje 9%, **pos-test aciertos pie izquierdo** 71 en porcentaje 20%, **pre-test desacierto pie derecho** 129 en porcentaje 36%, **pos-test desacierto pie derecho** 71 en porcentaje 19%, **pre-test desaciertos pie izquierdo** 148 en porcentaje 41%, **pos-test desaciertos en pie izquierdo** 104 en porcentaje 28%.

Los **puntos logrados** por los alumnos en el **pre-test** son 130 en porcentaje 32% y en el **pos-test los puntos logrados** son 280 en porcentaje representan el 68% mucho más que en el pre-test se con prueba el mejoramiento de aprendizaje de nivel técnico en el pase con borde interno del pie y se puede observar que cuando los aciertos aumentan los desaciertos disminuyen y viceversa.

Tabla 26.

RESULTADOS DE PRE-TEST Y POS-TEST DEL REGATE.					
	Ejecución correcta pie derecho.	Ejecución correcta pie izquierdo.	Ejecución incorrecta pie derecho.	Ejecución incorrecta pie izquierdo.	Puntos logrados en el test.
Resultados pre-test.	9	8	21	22	17
Porcentaje pre-test (%)	15%	13%	35%	37%	26%
Resultados pos-test.	28	19	2	11	48
Porcentaje pos-test (%)	47%	32%	3%	18%	74%

Grafico 26.



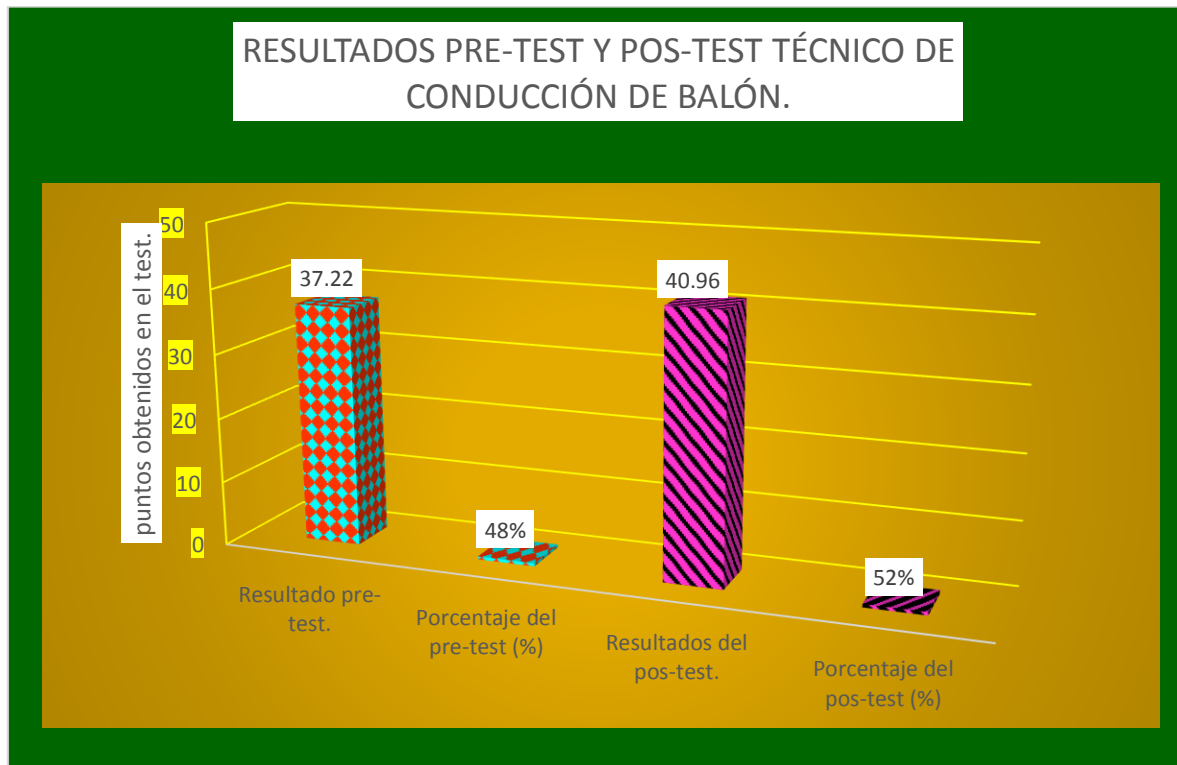
Análisis: La grafica demuestra el conocimiento y biomecánica de gesto técnico trasferido en resultados eficaces, del fundamento técnico del tiro con empeine y sus avances de un antes y un después: **pre-test ejecución correcta pie derecho 9**, porcentaje 15% y **pos-test ejecución correcta pie derecho 28** en porcentaje 47%, **pre-test ejecución correcta pie izquierdo 8** en porcentaje 13%, **pos-test ejecución correcta pie izquierdo 21** en porcentaje 35%, **pre-test ejecución incorrecta pie derecho 21** en porcentaje 35%, **pos-test ejecución incorrecta pie derecho 2** en porcentaje 3%, **pre-test ejecución incorrecta pie izquierdo 22** en porcentaje 37%, **pos-test ejecución incorrecta en pie izquierdo 11** en porcentaje 18%.

Los **puntos logrados** por los alumnos en el **pre-test** son 17 en porcentaje 26% y en el **pos-test los puntos logrados** son 48 en porcentaje representan el 74%; mucho más que en el pre-test se con prueba el mejoramiento de aprendizaje de nivel técnico en el pase con borde interno del pie y se puede observar que cuando los aciertos aumentan los desaciertos disminuyen y viceversa.

Tabla 27.

<b>RESULTADOS PRE-TEST Y POS-TEST TÉCNICO DE CONDUCCIÓN DE BALÓN.</b>	
<b>Puntos obtenidos en el test técnico.</b>	
<b>Resultado pre-test.</b>	<b>37.22</b>
<b>Porcentaje del pre-test (%)</b>	<b>48%</b>
<b>Resultados del pos-test.</b>	<b>40.96</b>
<b>Porcentaje del pos-test (%)</b>	<b>52%</b>

Grafico 27.



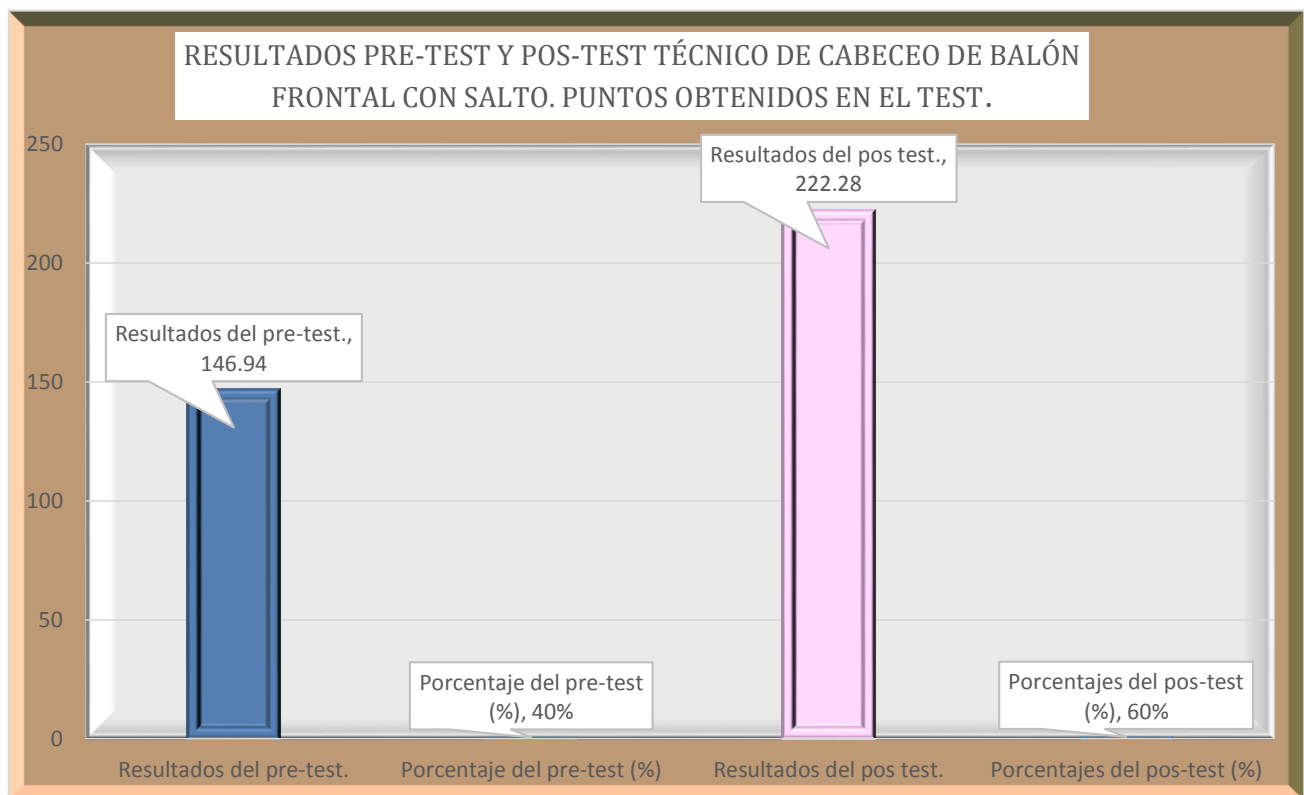
#### Análisis.

La grafica demuestra el conocimiento y biomecánica de gesto técnico trasferido en resultados eficaces, del fundamento técnico de conducción de balón de forma más natural y sus avances de un antes y un después: resultado del **pre-test** en puntos obtenidos 37.22, porcentaje 48% y los resultados **pos-test en puntos obtenidos** 40.96 en porcentaje 52%. Los **puntos logrados** por los alumnos en el **pre-test** son menos y en el **pos-test los puntos logrados** son mucho más que en el pre-test se con prueba el mejoramiento de aprendizaje de nivel técnico en la conducción del balón mejor.

Tabla 28.

RESULTADOS PRE-TEST Y POS-TEST TÉCNICO DE CABECEO DE BALÓN FRONTAL CON SALTO.	
Puntos obtenidos en el test.	
Resultados del pre-test.	146.94
Porcentaje del pre-test (%)	40%
Resultados del pos test.	222.28
Porcentajes del pos-test (%)	60%

Grafico 28.



Análisis.

La grafica demuestra el conocimiento y biomecánica de gesto técnico trasferido en resultados eficaces, del fundamento técnico de cabeceo del balón frontal con salto y sus avances de un antes y un después: se ven reflejados en los resultado al comparar el **pre-test** en puntos obtenidos 146.94, en porcentaje 40% y los resultados obtenidos del **pos-test en puntos obtenidos** 222.28 en porcentaje 60%. Los **puntos logrados** por los alumnos en el **pre-test** son menos y en el **pos-test los puntos logrados** son mucho más que en el **pre-test** se con prueba el mejoramiento de aprendizaje de nivel técnico en el fundamento de cabeceo del balón frontal con salto es notorio que mejoro.

#### **4.4. ANÁLISIS GLOBAL DE LOS RESULTADOS**

Las diferentes pruebas realizadas el pre- test teórico, pre test técnico y post test teórico, pre test técnico, realizada a los 30 estudiantes, nos llevan a darnos cuenta de que existe un mejora cuando se desarrolló un programa de juegos lúdicos pre-deportivos de fútbol para desarrollar el aprendizaje cognitivo-técnico en futbol base.

De acuerdo a los objetivos y supuestos de la investigación podemos mencionar lo siguiente: en relación a las pruebas ejecutadas y sus resultados, pudimos observar y determinar que la relación de los test teórico-técnico inicial y final se encontró una variación significativa entre ambas, en el cual los alumnos concilian entre las dos variables. Esto se debe a que si inciden los indicadores de trabajo:

De los treinta alumnos que se les realizo los test inicial y test final teórico-técnico se dividieron en grupos por edades y grados con cuadros y gráficos además se ejecutó Pearson para comprobar el resultado final entre ambas pruebas si existe o no diferencia entre ambas.

De los alumnos, en relación a la valorización de ambos test inicial y final del test teórico técnico en los dos se encuentra variación del cual se cumple la hipótesis estadística.

El dictamen sobre los Resultados entre la diferencia significativa entre los valores Pearson del test técnico inicial y final en vista que la “r” obtenida es menor que la “r” tabular se encuentra una diferencia positiva moderada, lo que significa que son equivalentes en su aplicación.

Los resultados se originan al haber realizado el siguiente proceso, al inicio se evaluó los conocimientos de futbol en lo teórico y técnico, por medio de dos test en un antes (pre-test), seguidamente implementación del programa, finalizando con un después de evaluación de conocimientos de futbol teórico y técnico (pos-test).

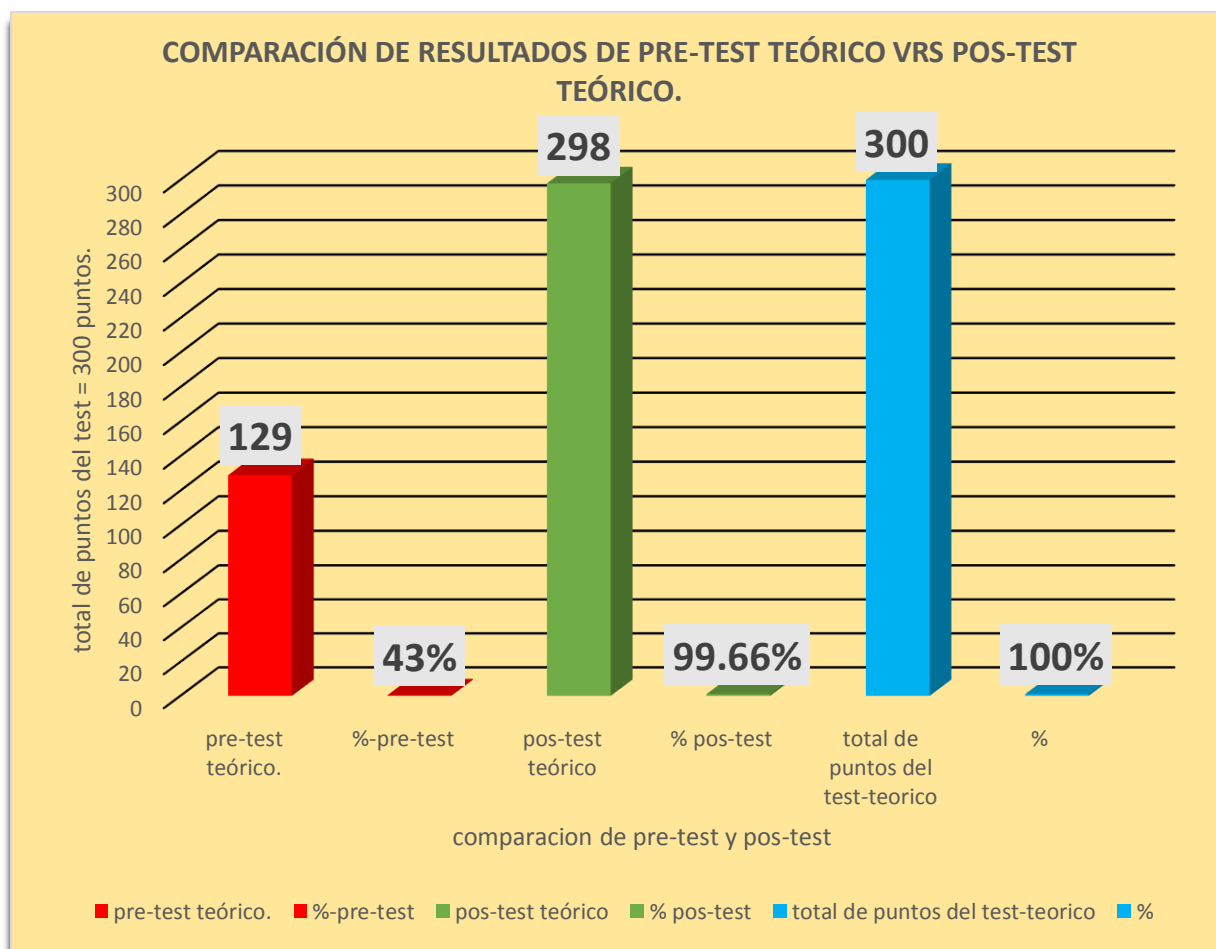
Los resultados de la obtención de puntos alcanzados en base a conocimientos de futbol base en las áreas teórico y técnico en el pre-test teórico VRS pos-test son los siguientes:



Tabla 29.

<b>COMPARACIÓN DE RESULTADOS DE PRE-TEST TEÓRICO VRS POS-TEST TEÓRICO.</b>	
<i>TOTAL DE PUNTOS LOGRADOS EN EL PRE-TEST TEÓRICO. (300 PTS = 100%)</i>	<i>TOTAL DE PUNTOS LOGRADOS EN EL POS-TEST TEÓRICO. (300 PTS = 100%)</i>
129	298
Al comparar ambos pre-test teórico VRS pos-test teórico, un antes y un después se afirma que hay diferencia significativa en el pos-test y que los alumnos saben más después de haber participado en el programa, el cual impacta de forma positiva en el aprendizaje técnico-cognitivo de los alumnos.	

Grafico 29.



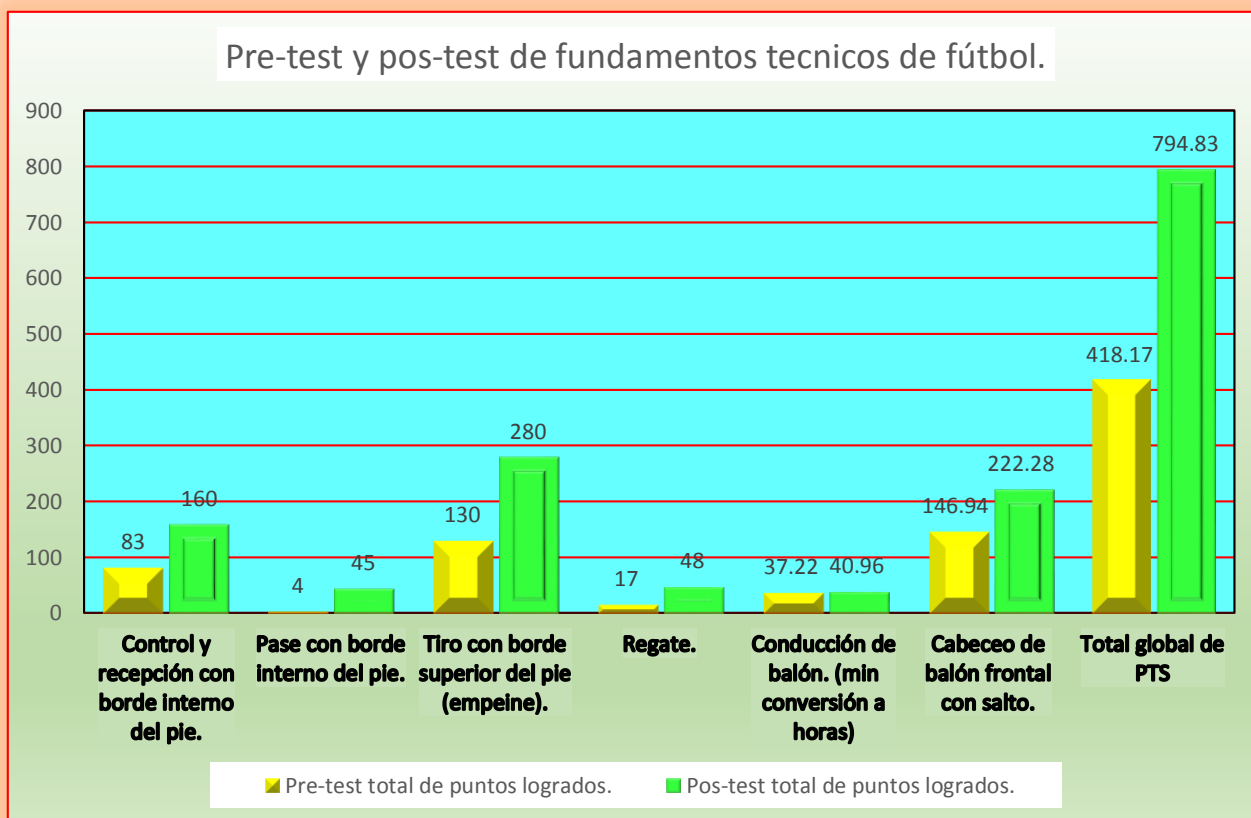
**Análisis.**

Al comparar ambos pre-test teórico VRS pos-test teórico, un antes y un después se afirma que hay diferencia significativa en el pos-test 298 puntos (99.66%) y que los alumnos saben más después de haber participado en el programa, el cual impacta de forma positiva en el aprendizaje técnico-cognitivo de los alumnos.

Tabla 30.

PRE-TEST DE FUNDAMENTOS TÉCNICOS DE FUTBOL.							
Test.	Control y recepción con borde interno del pie.	Pase con borde interno del pie.	Tiro con borde superior del pie (empeine).	Regate.	Conducción. (min conversión a horas)	Cabeceo.	Total de PTS
Total global de puntos logrados.	83	4	130	17	37.22	146.94	418.16
POS-TEST DE FUNDAMENTOS TÉCNICOS DE FUTBOL.							
Test.	Control y recepción con borde interno del pie.	Pase con borde interno del pie.	Tiro con borde superior del pie (empeine).	Regate.	Conducción.	Cabeceo.	Total de PTS
Total global de puntos logrados.	160	45	280	48	40.96	222.28	796.24

Grafico 30.



### Análisis.

Es notoria la comparación del pre-test vrs pos-test y como se nota la diferencia de conocimientos y habilidades técnicas por los alumnos participantes en el programa en los siguientes fundamentos: en **control-recepción del balón con borde interno del pie** pre-test 83 puntos y pos-test 160 puntos, **pase con borde interno del pie** pre-test 4 puntos y pos-test 45 puntos, **tiro con borde superior del pie** pre-test 130 puntos y pos-test 280 puntos, **regate** pre-test 17 puntos y pos-test 48 puntos, **conducción de balón** (tiempo trasferido e puntos) pre-test 37.23 puntos y pos-test 39.55 puntos, **cabeceo de balón frontal con salto** pre-test 146.94 puntos y pos-test 222.28 puntos.

La sumatoria total de puntos obtenidos en el **pre-test es 418.17** que es menor a la lograda por los alumnos después de ejecutado el programa en la evaluación del **pos-test que se obtuvieron 794.83** mucho mayor que el resultado del pre-test.

## 4.5. VALIDACIÓN DE HIPÓTESIS

### Hipótesis estadística

- A mayor desarrollo de juegos lúdicos pre-deportivos específicos y adaptados a ejercicios del entrenamiento de futbol, es mayor el aprendizaje que impacta de forma significativa en los fundamentos técnicos de futbol y cognitivo en los niños del segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas, ubicado en el Municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán.

### Hipótesis nula

- La aplicación de un programa de juegos lúdicos pre-deportivos de futbol base *no* impacta de forma significativa en los fundamentos técnicos de futbol y el aprendizaje cognitivo en los niños del segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas, ubicado en el Municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán.

## COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON

**Se realizó en el programa de Excel 2013, haciendo todo el procedimiento correspondiente, y se obtuvo el siguiente resultado, El valor de R es: 0.7809.**

**El valor de R es 0.7809.** Esta es una fuerte correlación positiva, lo que significa que las puntuaciones de las variable x de alta va con puntajes altos variable Y (y viceversa).

## COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON DE LA CALCULADORA.<sup>130</sup>

Coeficiente de correlación de Pearson mide la fuerza y la dirección de la relación entre dos variables. **El valor de R es: 0.7809.**

Explicación de los resultados: La información de los resultados es detallada, ya que se debe explicar entre sí, y hay algunos datos que se destacan. En primer lugar, los cinco cuadros de texto representan los cálculos que se serían necesarios si se va a calcular el valor de R en etapas. En segundo lugar, hay más de una manera de calcular el valor de R, pero estos son todos matemáticamente equivalentes, por lo que no debe preocuparse sino reconoce la ecuación utilizada aquí. En tercer lugar, en el cuadro de “resultado detalles y cálculos” se en cuenta lo que se llama un valor de comprobación cruzada, que es el valor R calculado usando un algoritmo suministrada por el meta numéricas biblioteca de estadística. Este debe ser idéntico al valor calculado.

---

<sup>130</sup> [www.socscistatistics.com/tests/pearson/Default2.aspx](http://www.socscistatistics.com/tests/pearson/Default2.aspx)

**PROCEDIMIENTO DE LOS DATOS EN COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON DE LA CALCULADORA.<sup>131</sup>**

Coefficiente de correlación de Pearson mide la fuerza y la dirección de la relación entre dos variables. **El valor de R es: 0.7809.**

Explicación de los resultados: La información de los resultados es detallada, ya que se debe explicar entre sí, y hay algunos datos que se destacan. En primer lugar, los cinco cuadros de texto representan los cálculos que se serían necesarios si se va a calcular el valor de R en etapas. En segundo lugar, hay más de una manera de calcular el valor de R, pero estos son todos matemáticamente equivalentes, por lo que no debe preocuparse sino reconoce la ecuación utilizada aquí. En tercer lugar, en el cuadro de “resultado detalles y cálculos” se en cuenta lo que se llama un valor de comprobación cruzada, que es el valor R calculado usando un algoritmo suministrada por el meta numéricas biblioteca de estadística. Este debe ser idéntico al valor calculado.

PRE-TEST TÉCNICO.							POS-TEST TÉCNICO						
contr ol-recep ción	Pase.	tiro	Regate.	Conducción.	Cabeceo	Total de puntos. VALORES DE X.	control-recepción	pase	tiro	regate	Conduc ción.	cabeceo	Total de puntos. VALORES DE Y
4	0	7	0	43.47	3.39	57.86	6	1	12	1	48	5.93	73.93
3	0	2	0	50	4.23	59.23	6	1	8	2	53	5.49	75.49
3	0	7	1	39.81	4.34	55.15	5	2	11	2	42	7.55	69.55
5	0	8	0	87.71	5.36	106.07	7	2	11	2	93	9.48	124.48
2	0	6	1	79.36	7.72	96.08	6	2	10	2	57	8.04	85.04
4	0	5	0	80	0.29	89.29	6	2	11	1	88	4.85	112.85
1	0	0	0	78.9	3.24	83.14	6	1	7	1	85	3.49	103.49
0	2	5	1	48.51	4.36	60.87	6	2	9	2	87	5.66	111.66
3	0	5	1	83.92	3.77	96.69	8	1	11	2	88	8.03	118.03
4	0	3	0	66.66	8.28	81.94	7	3	10	1	82	9.43	112.43
2	0	0	1	67.79	7.26	78.05	7	1	7	2	76	6.49	99.49
4	0	4	0	63.79	10.28	82.07	8	1	9	1	85	11.39	115.39
5	0	2	1	72.41	2.87	83.28	7	2	7	2	78	5.87	101.87
1	0	2	1	79.84	5.63	89.47	5	1	8	2	85	8.64	109.64
5	0	9	0	68.41	4.48	86.89	7	2	10	2	93	4.18	118.18
2	0	3	1	80.76	4.48	91.24	5	1	12	2	84	7.14	111.14
4	0	4	0	67.79	8.33	84.12	6	1	11	2	76	9.26	105.26
0	0	5	0	75	1.65	81.65	5	1	9	1	78	6.02	100.02
2	2	6	2	84.9	9.05	105.95	8	3	14	2	84.9	12.04	123.94
4	0	7	0	77.55	9.06	97.61	7	1	11	1	93	8.04	121.04
3	0	0	1	72.41	9.74	86.15	8	1	6	2	83	9.82	109.82
3	0	5	0	76.78	3.32	88.1	7	1	10	1	84	6.06	109.06
2	0	6	1	88.67	2.01	99.68	6	1	11	2	98	8.54	126.54
5	0	13	1	84.61	1.3	104.91	7	2	12	1	88	6.12	116.12
1	0	1	0	88.13	4.52	94.65	5	1	8	1	98	7.61	120.61
4	0	4	1	83.67	2.98	95.65	6	1	7	2	90	6.31	112.31
3	0	0	0	78	4.58	85.58	6	3	4	1	85	7.48	106.48
0	0	3	0	89.65	2.61	95.26	4	1	10	1	91	7.32	114.32
3	0	6	2	89.09	1.38	101.47	7	1	8	2	94	5.37	117.37
3	0	2	1	86.2	6.43	98.63	6	2	6	2	91	10.63	117.63

Pearson Resultado de R: 0.7809.

<sup>131</sup> [www.socscistatistics.com/tests/pearson/Default2.aspx](http://www.socscistatistics.com/tests/pearson/Default2.aspx)

Procedimiento.

$X-M_x$	$Y-M_y$	$(X-M_x)^2$	$(Y-M_y)^2$	$(X-M_x)(Y-M_y)$
-29.364	-34.179	862.264	1168.227	1003.653
-27.994	-32.619	783.683	1064.021	913.156
-32.074	-38.459	1028.763	1479.120	1233.557
18.846	16.371	355.159	267.999	308.516
8.856	-23.069	78.423	532.194	-204.294
2.066	4.741	4.267	22.474	9.793
-4.084	-4.619	16.682	21.338	18.867
-26.354	3.551	694.551	12.607	-93.575
9.466	9.921	89.599	98.420	93.906
-5.284	4.321	27.924	18.668	-22.832
-9.174	-8.619	84.168	74.293	79.077
-5.154	7.281	26.567	53.008	-37.527
-3.944	-6.239	15.558	38.929	24.610
2.246	1.531	5.043	2.343	3.437
-0.334	10.071	0.112	101.418	-3.367
4.016	3.031	16.126	9.185	12.170
-3.104	-2.849	9.637	8.119	8.845
-5.574	-8.089	31.073	65.437	45.093
18.726	15.831	350.651	250.610	296.440
10.386	12.931	107.862	167.202	134.294
-1.074	1.711	1.154	2.926	-1.838
0.876	0.951	0.767	0.904	0.832
12.456	18.431	155.144	339.689	229.566
17.686	8.011	312.783	64.171	141.674
7.426	12.501	55.141	156.267	92.826
8.426	4.201	70.992	17.646	35.393
-1.644	-1.629	2.704	2.655	2.679
8.036	6.211	64.562	38.572	49.907
14.246	9.261	202.939	85.760	131.924
11.406	9.521	130.089	90.643	108.590
$M_x: 87.224$	$M_y: 108.109$	Sum: 5584.395	Sum: 6264.846	Sum: 4615.373

RESULTADO, DETALLES Y CÁLCULO.	
De los valores de X. $\sum = 2616.73$ Media=87.224 $\sum(X-M_x)^2 = SS_x = 5584.395$	Tecla. X: X valores. Y: Y valores. $M_x$ : La media de los valores de x. $M_y$ : Media de los valores de y. $X-M_x$ y $Y-M_y$ : Puntuaciones de desviación. $(X-M_x)^2 (Y-M_y)^2$ : Desviación al cuadrado. $(X-M_x)(Y-M_y)$ : Producto de puntuaciones de la desviación.
Y valores. $\sum = 3243.28$ Media= 108.109 $\sum(Y-M_y)^2 = SS_y = 6254.846$	
X e Y Combinada. $N=30$ $\sum (X-M_x) (Y-M_y) = 4615.373$	
R Cálculo. $r = \frac{\sum ((X-M_x)(Y-M_y))}{\sqrt{((SS_x)(SS_y))}}$ $r = 4615.373 / \sqrt{((5584.395)(6254.846))} = 0.7809$	
Meta numéricos (de la comprobación cruzada) $r = 0.7809$	

**El valor de R es 0.7809.** Esta es una fuerte correlación positiva, lo que significa que las puntuaciones de las variable x de alta va con puntajes altos variable Y (y viceversa).

El valor de  $R^2$ , el coeficiente de determinación, es 0.6098.

**Valor P de Pearson calculadora (R).**

Puntuación r va en el cuadro de puntuación R, el número de la muestra va en N y el nivel de asignación 0.05.

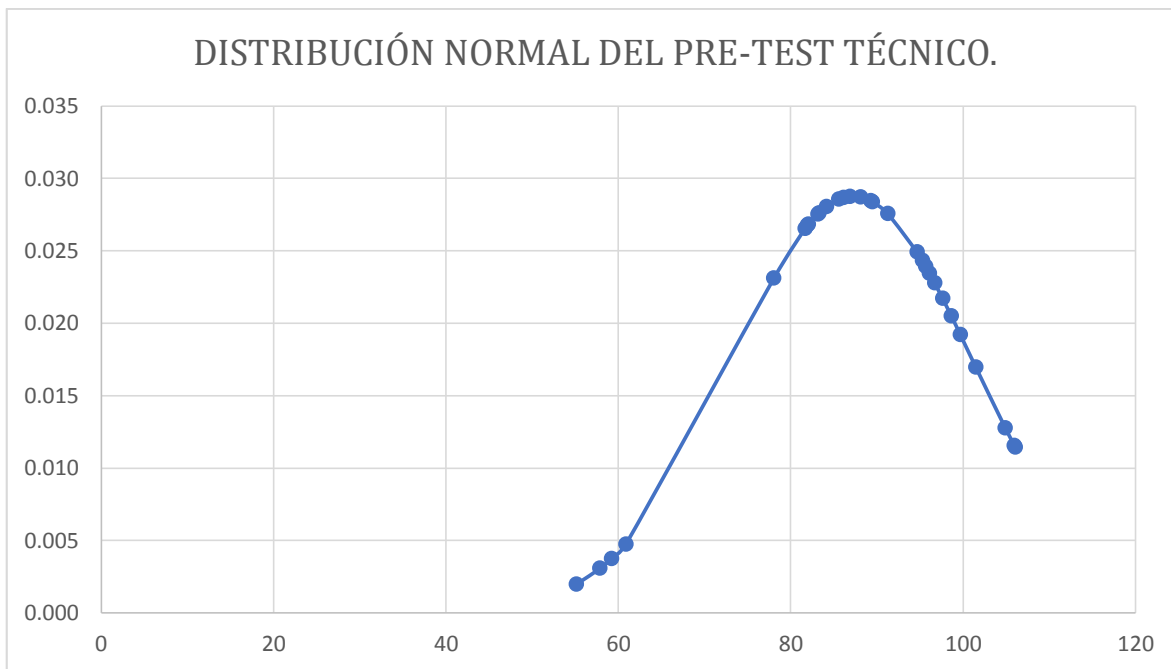
R puntuación.	0.78
N:	30
Nivel significativo.	0.05
El valor de p es < 0.00001. El resultado es significativo en p < 0.05.	

CORRELACIÓN LINEAL ENTRE DOS VARIABLES.		
VALORES DE r.	TIPO Y GRADO DE CORRELACIÓN.	CORRELACIÓN DE PEARSON (r) =
<b>-1</b>	<b>Negativa perfecta.</b>	
<b>-1 &lt; r ≤ -0.8</b>	<b>Negativa fuerte.</b>	
<b>-0.8 &lt; r &lt; -0.5</b>	<b>Negativa moderada.</b>	
<b>-0.5 ≤ r &lt; 0</b>	<b>Negativa débil.</b>	
<b>0</b>	<b>No existe.</b>	
<b>0 &lt; r ≤ 0.5</b>	<b>Positiva débil.</b>	
<b>0.5 &lt; r &lt; 0.8</b>	<b>Positiva moderada.</b>	<b>0.78</b>
<b>0.8 ≤ r &lt; 1</b>	<b>Positiva fuerte</b>	
<b>1</b>	<b>Positiva perfecta.</b>	

Tabla 31.

DISTRIBUCIÓN NORMAL DEL PRE-TEST TÉCNICO.	
MEDIA ARITMÉTICA.	87.22
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	13.88

Gráfico 31.



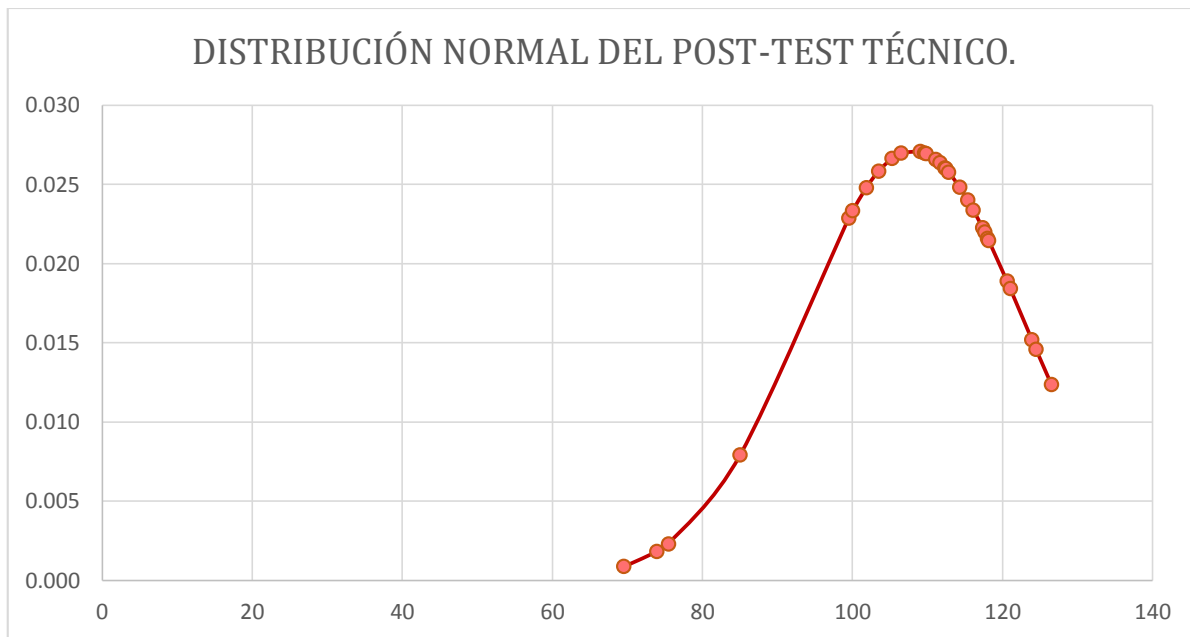
### Análisis.

En base al gráfico, se puede observar un nivel técnico inicial de los estudiantes de 87.22, con un margen de error  $\pm 13.88$ , el margen de error está altamente afectado por cuatro valores por bastante debajo del cúmulo de los demás datos.

Tabla 32.

DISTRIBUCIÓN NORMAL DEL POS-TEST TÉCNICO.	
MEDIA ARITMÉTICA.	108.11
DESVIACIÓN ESTÁNDAR.	14.70

Grafico 32.



### Análisis.

En relación al nivel técnico inicial los estudiantes mejoraron considerablemente 108.11 con un margen de error de  $\pm 14.70$  (20.89 puntos, diferencia de las medias aritméticas), por lo que se concluye que la evaluación final demuestra que el programa de juegos lúdicos pre-deportivos de fútbol desarrolla el aprendizaje cognitivo técnico.

Los cuatro datos observados en la tendencia anterior muestran una diferencia menor en relación a los demás datos lo que sustenta la conclusión del éxito del programa en los estudiantes de bajo puntaje.



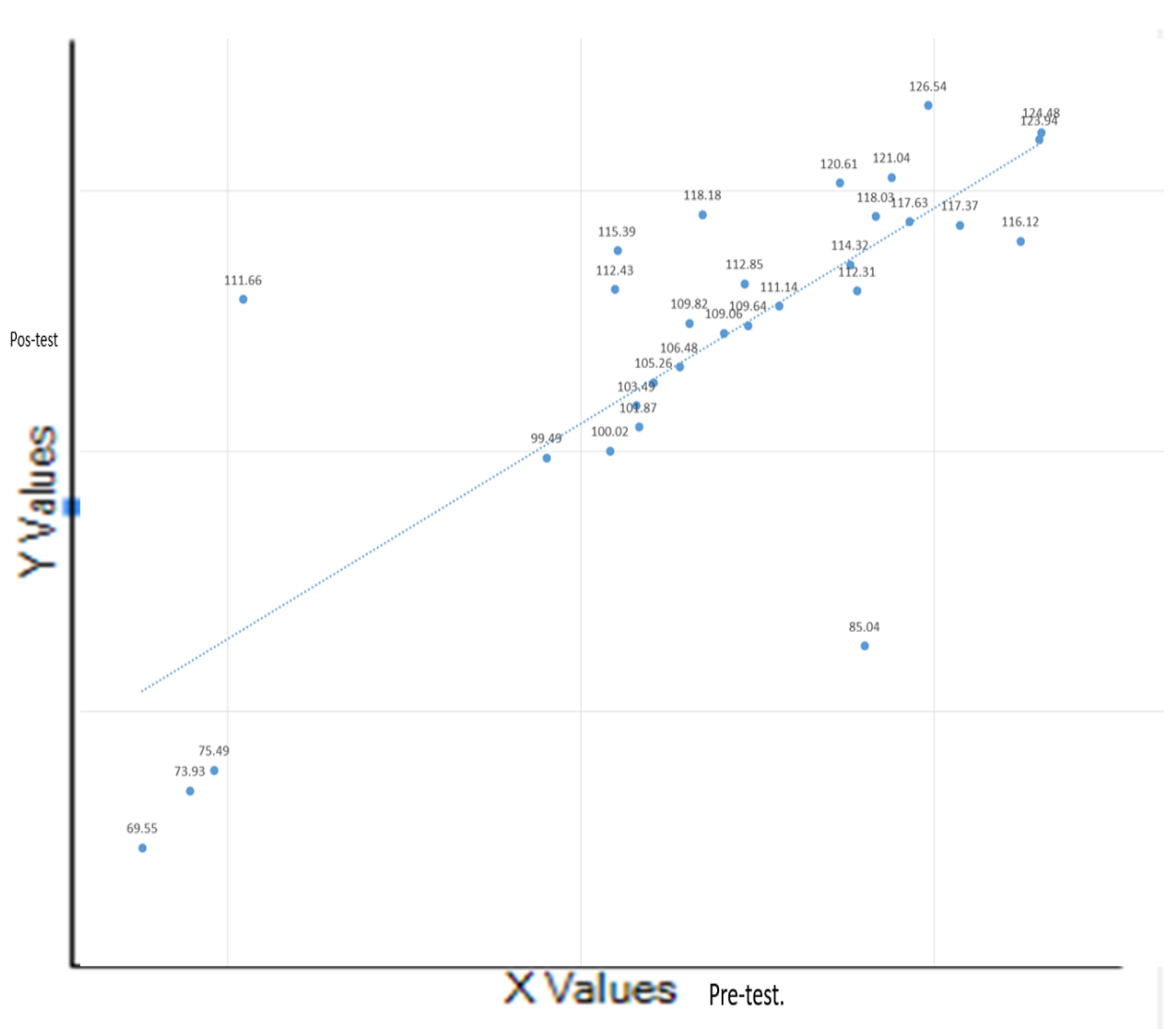
## Campana de gauss.



Se compara en la tabla de datos de la campana de gauss (-3 a 3) y al ubicar el resultado de Pearson 0.78 lejos de cero y cerca de 1, se debe favorecer la hipótesis estadística o alternativa que es igual y se rechaza la hipótesis nula.

En conclusión el programa es efectivo y los juegos pre-deportivos si desarrollan el aprendizaje cognitivo-técnico en niños de 10 a 12 años de edad.

Gráfico de correlación de los datos en Pearson, pre-test técnico (X) y pos-test técnico (Y).



Validación de hipótesis basa en resultados globales de la investigación:

HIPÓTESIS.	VALIDACIÓN.
<p><b>Hipótesis general.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La aplicación de un programa de juegos lúdicos pre-deportivos de futbol base impacta de forma significativa en los fundamentos técnicos de futbol y el aprendizaje cognitivo en los niños del segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas, ubicado en el Municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán.</li> </ul>	<p>Al término de la investigación, se ha establecido que la <b>hipótesis general</b> se cumple, ya que después de la ejecución del programa los niveles de capacidad y habilidades de fundamentos técnicos-cognitivo se ven incrementados dentro de los estudiantes de la pruebas realizadas por los estudiantes del C.E “Florencia Rivas” del municipio de San Rafael Cedros, Departamento Cuscatlán. El valor de <b>R es 0.7809</b>. Esta es una fuerte correlación positiva, lo que significa que las puntuaciones de las variable X de alta va con puntajes altos variable Y (y viceversa).</p>
<p><b>Hipótesis 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La sistematización de ejercicios y juegos lúdicos, pre-deportivos de futbol base contribuirá de manera notable a mejorar el aprendizaje y dominio de la técnica de los niños del segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas, ubicado en el Municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán.</li> </ul>	<p><b>Hipótesis específica 1.</b> La investigación comprueba que los estudiantes muestran dominio de los movimientos biomecánicos de los fundamentos técnicos de futbol además de su efectividad en la práctica del mismo deporte: control y recepción con borde interno del pie, pase con borde interno del pie, tiro con borde superior del pie, regate, conducción del balón y cabeceo de balón frontal con salto. Se valida la hipótesis, porque los resultados después de ejecutado el programa son significativos en los fundamentos técnicos de futbol.</p>
<p><b>Hipótesis 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los niños de segundo ciclo que participen en el programa de juegos lúdicos, pre-deportivos de futbol, logran tener un mejor nivel técnico y cognitivo cuando finalice el programa.</li> </ul>	<p><b>Hipótesis específica 2.</b> Se valida la hipótesis de la investigación al poderse demostrar que los alumnos participantes, después del programa tienen mejor nivel técnico-cognitivo en la evaluaciones y practica de juego de fútbol.</p>
<p><b>Se comprueba la hipótesis general, hipótesis específica 1 e hipótesis específica 2</b>, por los resultados obtenidos que demuestran que el programa desarrolla los fundamentos técnicos-cognitivos en el futbol base.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>El valor de Pearson es 0.78</b>, que es una fuerte correlación positiva.</li> <li>• <b>Pre-test teórico:</b> la evaluación demuestra que los alumnos tenían un conocimiento de un <b>43%</b> (ver gráfico 11) antes de someterse al programa y después de finalizado el programa en el pos-test teórico la evaluación demuestra que es mayor el conocimiento en el aprendizaje adquirido al conocer los resultados que se de muestran en el grafico 22, que los alumnos contestaron correctamente el <b>99.66%</b>.</li> <li>• <b>Pre-test técnico y pos-test técnico en el grafico 29:</b> se demuestra que la evaluación inicial demuestra que es menor el nivel técnico los alumnos al lograr una menor puntuación global de <b>418.17</b> y después de desarrollado el programa, en la evaluación se demuestra un aumento significativo del nivel técnico a conocer la puntuación global alcanzada que es de <b>794.83</b>.</li> </ul>	

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

En relación a los objetivos y supuestos que guiaron la investigación se plantean algunas conclusiones y recomendaciones de acuerdo a los resultados que se alcanzaron de los estudiantes de segundo ciclo del C.E “Florenxia Rivas” municipio San Rafael Cedros Departamento Cuscatlán en el año 2016, con la aplicación del “test técnico-teórico”

#### **5.1. CONCLUSIONES**

- ✓ El beneficio del desarrollo de los fundamentos técnico-cognitivos de futbol luego de la aplicación del programa de juegos lúdicos pre-deportivos de futbol mostro una mejora positiva en cuanto a la calidad del desarrollo de fundamentos técnico-cognitivos, por lo cual se puede afirmar que el programa llevado a cabo si incide positivamente en este tipo de población y los juegos pre deportivos se puede afirmar que si desarrollan la técnica en el fútbol, además los alumnos muestran aceptación y motivación en los entrenamientos supliendo necesidades de los alumnos aumentando su autoestima y deseos de superación y práctica del fútbol en la escuela.
  
- ✓ Partiendo de que estos estudiantes son los hombres del mañana se enfoca en su personalidad, carácter, adquisición de principios, convivencia y valores donde sea una persona útil a la sociedad cualquiera que sea el ámbito que desarrolle sus capacidades, dones y del aprendizaje recibido en torno de crecimiento y sobre todo en centros escolares públicos o privados ya que no todos llegan a ser futbolistas profesionales pero si adultos de bien integrados a una sociedad. Lo principal es que el niño tenga conocimiento del deporte en la práctica y teoría. La investigación ayuda a formar y tratar en base a lo anterior el desarrollo de adquisición de habilidades físicas y atléticas en este caso del fútbol específicamente en la técnica.

- ✓ Los resultados obtenidos con los estudiantes del segundo ciclo en la aplicación del test teórico, test técnico inicial y final se obtuvo diferencia notando que en el test final se mejoró significativamente en respecto al inicial, lo que equivale a expresar que el programa funciona, y teniendo como promedio los resultados. se establece como muy bueno y siendo este adecuado para desarrollar y enseñar los fundamentos técnico-cognitivos en el futbol base.
  
- ✓ Con los resultados obtenidos al finalizar la aplicación del programa de juegos lúdicos pre deportivos de futbol, este programa se convirtió en un herramienta para la clase de educación física, entrenamientos y como precedente a futuro para las nuevas generaciones para el fortalecimiento del desarrollo técnico-cognitivo en alumnos de segundo ciclo, de 10 a 12 años de edad del C.E “Florencia Rivas” del Municipio de San Rafael Cedros, en el departamento de Cuscatlán.
  
- ✓ Por lo tanto se hace una propuesta de desarrollo de este programa o un programa similar o un más completo y mucho más ampliado en tiempo y espacio para que el niño aprenda fundamentos técnicos, tácticos, psicológicos, teóricos y físicos, como se demuestra en esta investigación el futbol es se debe procesar la información el cerebro el cual la trasmite al resto del cuerpo (músculos, huesos, tendones para luego se convierta en una o varias ejecuciones de movimientos, un pase, tiro, regate, control, reglas básicas del deporte, táctica para resolver una situación de juego o un problema en el momento indicado y precisó de la manera más eficiente que finalice en éxito.
  
- ✓ Los resultados de la evaluación del test teórico se puede comprobar con datos verídicos que la rapidez en el indicador de tiempo, la reacción mental es mayor que al inicio del programa especialmente en conocimientos teóricos al responder las preguntas del test, en el tiempo más rápido después de desarrollado el programa (ver anexo).

## 5.2. RECOMENDACIONES

- Sugerir al C.E “Flores Rivas” a docentes que trabajan con estas edades e incluir en sus programas o planes de trabajo este programa de juegos lúdicos pre-deportivos para mejorar específicamente los siguientes fundamentos técnicos: control-recepción con borde interno del pie, pase con borde interno del pie, tiro con empeine, regate, conducción de balón y cabeceo frontal con salto el que beneficien el aprendizaje técnico-cognitivo.
- Incluir dentro de la sesión de clase o entrenamiento deportivo contenidos que desarrollen el control-recepción con borde interno del pie, pase con borde interno del pie, tiro con empeine, regate, conducción de balón y cabeceo frontal con salto el que beneficien el aprendizaje técnico-cognitivo.
- Que el programa de juegos lúdico pre deportivos de futbol para mejorar el aprendizaje técnico-cognitivo sirva para que otros centros escolares lo ejecuten en con estudiantes de segundo ciclo que tengan 10 a 12 años de edad para enseñar fútbol base y para tratar la inasistencia a clases en la escuela por los estudiantes.
- Se recomienda que se realicen más investigaciones sobre este tema en diferentes edades, tipos de población, nivel de parvularía, primer ciclo, segundo ciclo, tercer ciclo, bachillerato, universitario, instituciones públicas o privadas, academias de futbol, clubes de futbol, universidades, selecciones nacionales de futbol de diferentes categorías, a nivel rural, urbano, nacional o internacional y que además se mejore y amplíe.
- Se recomienda que se realicen evaluaciones de test teóricos, físicos, técnicos, tácticos, psicológicos a los estudiantes en la asignatura de Educación Física, Deportes y Recreación, despertando el deseo de superación, de mejorar día tras día en los entrenamientos, clases de Educación Física, que la evaluación se vea de un punto de vista positivo en la educación del alumno en este caso del deporte específicamente el fútbol. Ya que el ser humano por naturaleza quiere retos, demostrar y demostrarse que es capaz de superarlos, es indispensable brindar información sobre ¿Qué es un test? Como se utiliza y sobre todo explicar que se puede hacer con los resultados y como mejorarlos en su inteligencia, físico, técnico, táctico, teórico y otras.

## **CAPITULO VI PROPUESTA**

### **6.1 PROPUESTA**

**TEMA DE INVESTIGACION:** IMPACTO DEL PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PRE-DEPORTIVOS DE FÚTBOL PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COGNITIVO EN FUTBOL BASE DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO CICLO DEL CENTRO ESCOLAR “FLORENCIA RIVAS”, UBICADO EN EL MUNICIPIO DE SAN RAFAEL CEDROS, DEPARTAMENTO DE CUSCATLÁN.

**TÍTULO DE PROPUESTA:** CREAR UN PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PRE-DEPORTIVOS CON EJERCICIOS ESPECÍFICOS PARA ENSEÑAR FUNDAMENTOS TÉCNICOS-COGNITIVOS DE FUTBOL PARA LA MEJORA DE HABILIDADES EN LOS ALUMNOS DE SEGUNDO CICLO DEL C.E “FLORENCIA RIVAS” MUNICIPIO DE SAN RAFAEL CEDROS DEPARTAMENTO DE CUSCATLÁN.

### **INTRODUCCIÓN**

En la siguiente propuesta se ha dado a conocer varios factores determinables para el uso y simplificación de muchos factores que condicionan a los niños a poder desarrollar con mayor simplicidad algunos ejercicios específicos, y juegos lúdicos pre deportivos que intervienen mucho en el descubrimiento de habilidades de fundamentos técnicos de futbol a sus cortas edades.

Es por eso que el crear un programa de ejercicios específicos y juegos lúdicos pre deportivos de futbol, completo para que los niños descubran y mejoren las habilidades no solo habilidades técnicas sino que también cognitivas en todo el Centro Educativo seria de mucha satisfacción y ayuda personal y grupal para estos ya antes mencionados.

## **OBJETIVO GENERAL**

- Lograr una mejor educación integral a través del fútbol con un aprendizaje significativo en los alumnos del centro escolar “Florencia Rivas”.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- ✓ Que los alumnos dominen los fundamentos técnicos de futbol y se desarrolle aspectos cognitivos que se utilizan en el la realidad.
- ✓ Dar al alumno y al docente del conocimiento y dominio de todos los elementos que le permitan acceder al mundo de la práctica del fútbol y en la vida diaria.
- ✓ Resolver problemas que exijan el dominio de fundamentos técnicos básicos adecuándose a los estímulos cognitivos seleccionados con juegos lúdicos pre deportivos para futbol y ejercicios específicos.
- ✓ Mejorar la técnica específica de futbol del control-recepción del balón, pase, tiro, regate, conducción y cabeceo que son más utilizados cuando se juega al fútbol en los estudiantes del Centro Escolar “Florencia Rivas”.
- ✓ Diseñar una alternativa metodológica como herramienta para enseñar con más precisión los fundamentos técnicos-cognitivos básicos de fútbol en Centro Escolar “Florencia Rivas”.



## **JUSTIFICACIÓN**

La presente propuesta parte de la necesidad del aprendizaje de fundamentos técnicos de fútbol y el desarrollo cognitivo del mismo, constituirán experiencias necesarias sobre las que se irá construyendo el pensamiento infantil; La primera de estas formas de expresión antes citadas parte de la idea de que los Juegos pre deportivos constituyen el fundamento de nuestro cuerpo y mente además para enseñar reglamentos y fundamentos técnicos de cualquier deporte está claro que estos componente son de mucha importancia para nuestros objetivos.

El punto de partida de esta propuesta es la constatación de las dificultades y carencias de fundamentos técnicos y desconocimiento de reglamento básico de fútbol a nivel de fútbol base en estas edades de 10 a 12 años de la población estudiantil del Centro Escolar “Florencia Rivas” manifiestan cuando se les propone algún tipo de Ejercicio de un fundamento técnico, resulta bastante desalentador comprobar cómo en numerosas ocasiones, los alumnos no son capaces de coordinar los movimientos de su cuerpo al practicar el fútbol jugando de una manera desordenada y brusca con carencia del arte de fundamentos técnicos específicos de fútbol que a estas edades cuando practica fútbol en el recreo, eventos deportivos, en casa cuando juega al fútbol e incluso en selecciones que representan a la institución en CODICADER y encuentros de convivencia con otras instituciones públicas y privadas del municipio.

Crear hábitos de participación, motivación, competitividad adecuados no parece una tarea fácil cuando el clima de los centros Educativos es un reflejo de las carencias, tensiones y dificultades provocadas por la falta de Programas adecuados a la realidad del Centro Escolar. La utilidad de nuestra Propuesta es presentar un Programa de Juegos pre deportivos de fútbol que desarrolle los fundamentos técnicos-cognitivos completos tomando así una Herramienta para el desarrollo de la clase de Educación Física en dicho Centro Escolar. Se ha planteado desde el primer momento un conjunto de métodos y estrategias didácticas, que orientarán, de una manera razonable el éxito, siempre que se incorporen dos requisitos previos: una actitud abierta y de generosidad por parte de los profesores y la creación de un ambiente motivador y positivo entre el alumnado, capaz de romper las inhibiciones ante el hecho deportivo.

## **MARCO TEORICO DE LA PROPUESTA**

### **EJERCICIO Y ENTRENAMIENTO.<sup>132</sup>**

#### **La necesidad de realizar ejercicio físico**

El hombre actual es el resultado de muchos de miles de años de evolución. En épocas primitivas, el ser humano tenía la necesidad de mantenerse en buena condición física para poder sobrevivir. La ausencia de tecnología hacía del trabajo físico un medio necesario para la subsistencia. Así, la actividad física estuvo ligada a la evolución del hombre y a su selección natural determinando lo que podríamos llamar nuestra herencia biológica.

En la actualidad, la evolución biológica parece haber perdido su razón de ser, y ha sido suplantada por la evolución tecnológica y cultural. Esta evolución proporciona una adaptación al medio mucho más eficaz, y sobre todo mucho más rápida, ya que cualquier adelanto tecnológico puede actuar a escala mundial a los pocos años de su descubrimiento; pero el cuerpo humano no ha variado mucho su estructura funcional, que es la misma que en épocas antiguas. Esta estructura es el resultado de haberse ido adaptando a las necesidades de la caza y la búsqueda y recogida de alimentos. Lo mismo podríamos decir con respecto a nuestra vida emocional y social, y a nuestras destrezas intelectuales. Después de un breve por una cultura agraria hemos terminado en una sociedad urbana y altamente tecnológica y nuestra actividad física es cada vez menor.

De la misma forma que la relación entre el proceso cultural y la evolución biológica ofrece una paradoja, la evolución tecnológica y la falta de actividad física que esta conlleva también lo supone. Nuestro corazón, pulmones, músculos y demás órganos necesitan trabajar para poder subsistir. Sin embargo, el desarrollo tecnológico nos ha colocado en una situación en la que utilizamos al mínimo nuestras capacidades físicas. Estos aspectos son importantes de resaltar, porque en un contexto antropológico, el ejercicio físico es necesario para que el hombre conserve su integridad funcional; y el resultado de esta inactividad ha

---

<sup>132</sup> Agustín Meléndez, entrenamiento de la resistencia aeróbica principios y aplicaciones. Alianza Editorial, S.A, Madrid, 1995.

## METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.

### Principios metodológicos.<sup>133</sup>

Tradicionalmente, ha existido un enfrentamiento teórico entre la elección del método global y el analítico como fundamento en la enseñanza del fútbol. El siguiente esquema representa las características que lo diferencian.

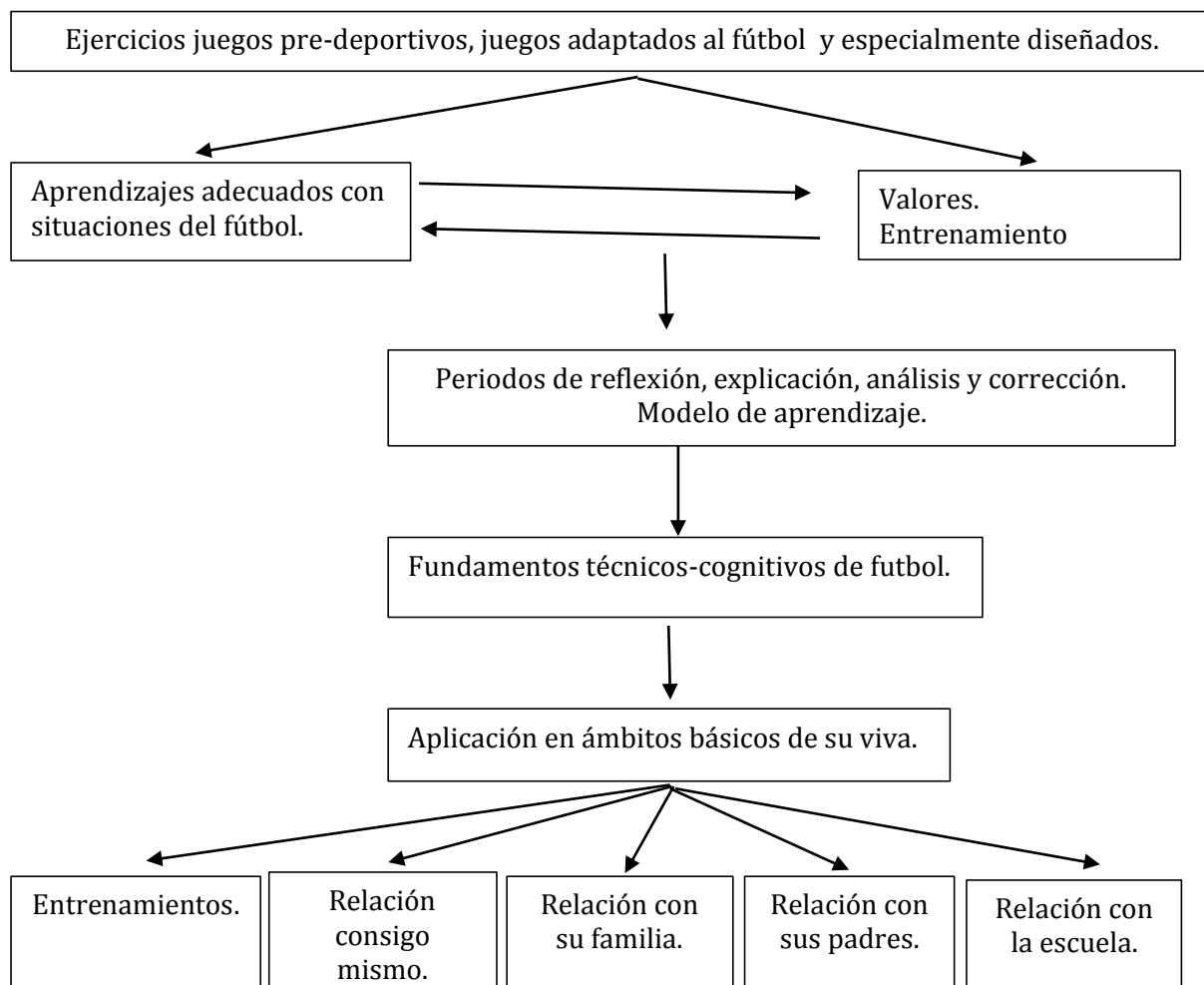
	<b>Método analítico.</b>	<b>Método global.</b>
Características.	-Presenta una acción del juego aisladora del mismo, de forma que solo tiene en cuenta algunos de los elementos que intervienen en la competición. (Fundamentalmente el balón).	-Presenta una situación del juego en la que intervienen todos sus elementos (balón, compañeros y adversarios).
Ventajas.	-Puede incidir en la mejora de objetivos muy concretos. -Se logra más fácilmente un elevado número de repeticiones de dicho objetivo, siempre que se aplique correctamente.	-Se trabajan simultáneamente aspectos técnicos, tácticos, físicos e incluso psicológicos. -Al incluir todos los elementos del juego, la mejora obtenida en el entrenamiento se refleja rápidamente en la competición.
Inconvenientes.	-Un ejercicio analítico solo incide en una de las múltiples posibilidades de las que se puede manifestar una acción, sea técnica, táctica o física. -Las mejoras obtenidas no se manifiestan en su totalidad ya que en la competición se ven condicionadas por la presencia de compañeros y adversarios, que no han sido tenidas en cuenta en el entrenamiento.	-Presenta un nivel inferior de concreción que en el método analítico, sobre todo en el aspecto técnico.
Motivación.	-Nivel muy bajo respecto al método global, pudiéndose paliar parcialmente a través de las motivaciones extrínsecas a la actividad.	-Elevadísimo nivel de motivación que lleva al niño a involucrarse en la actividad de forma total y plena.
Grados de incidencia de los distintos mecanismos que participan en el movimiento. - = nulo. * = mínimo. ** = medio. *** = máximo.	<b>Mecanismo de percepción (*).</b> Mínimo, ya que se representa situaciones estables que no solicitan con gran intensidad este mecanismo. <b>Mecanismo de decisión (-).</b> Nulo, ya que todo lo que se debe de realizar el jugador está previsto y es conocido por el antes de iniciar la acción. <b>Mecanismo de ejecución (**).</b> Máximo, ya que se logra un elevado número de repeticiones.	<b>Mecanismo de percepción (**).</b> Máximo, ya que las situaciones y acciones que se van a presentar son impredecibles, por lo que es necesario percibir correcta y rápidamente las continuas variaciones producidas por el balón, los compañeros y adversarios. <b>Mecanismo de decisión (**).</b> Máximo, ya que cada vez que se perciben estímulos que modifican las situaciones de juego, se hace necesario realizar un análisis de la misma y decidir como se va intentar resolver. <b>Mecanismo de ejecución (**).</b> Medio, ya que dadas las características de este método se realizan más acciones de las que son propiamente el objetivo del juego, por lo que este mecanismo es solicitado de forma más dispersa que en el método analítico.

<sup>133</sup> ENTRENAMIENTO EN EL FÚTBOL BASE. Programa de aplicación técnica – 1er nivel – (AT-1), 2da edición, por Álex Sans Torrelles, Cesar Frattarola Alcaraz, EDITORIAL PAIDOTRIBO.

## Formas didácticas y programación.

Formas didácticas, para programar las sesiones de entrenamiento en el programa, el punto de referencia es la práctica del fútbol y enseñanza del mismo en la competición y sea fútbol 11:11, 9:9, 7:7 ó 5:5 (fútbol sala). Se debe valorar el nivel de juego mostrado en ella, diferenciando los aspectos técnicos, tácticos, físicos, teóricos y psicológicos propuestos como objetivos para la etapa de aprendizaje en que se encuentran los alumnos.

Aquella acción o cualidad que se manifieste de forma incorrecta, se extraerá de la competición para plantearla en el entrenamiento con situaciones más simples. De esta forma se consigue que los contenidos del entrenamiento se adecuen totalmente a las exigencias de la competición. Determinado el objetivo a mejorar, este se debe presentar al jugador mediante la forma didáctica básica del programa en el juego de fútbol.



## **ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA**

**Etapas 1:** gestión-organización con la institución y padre/madre de familias.

**Etapas 2:** evaluación inicial de los alumnos pre-test teórico y técnico.

**Etapas 3:** desarrollo de sesiones de entrenamiento del programa para los estudiantes.

**Etapas 4:** evaluación final de los alumnos del pos-test teórico y técnico.

### **ALCANSE DE LA PROPUESTA:**

- Revisión teórica de los conceptos requeridos para la propuesta.
- Conocimiento del funcionamiento del equipo para los experimentos.
- Diseño y construcción de la propuesta.
- Realización de los experimentos.
- Análisis de los resultados obtenidos, comparando el desempeño realizado en el trabajo de campo del desarrollo de la investigación.

## **COMPONENTES DEL PROGRAMA**

Al realizar una prescripción o recomendación de los juegos lúdicos pre deportivos de futbol, el primer aspecto es que se desea conseguir con el programa es decir los objetivos del plan de entrenamiento, es que se busca obtener beneficios en el aprendizaje de fundamentos técnicos de futbol y a la misma vez el desarrollo cognitivo que se decide centrar mayor mente en:

- ✚ Mejorar el aprendizaje técnico en el futbol base.
- ✚ Aumentar el conocimiento cognitivo de aprendizaje de fútbol.
- ✚ Aumentar el nivel cognitivo-técnico actual de los estudiantes.
- ✚ Aumentar el rendimiento con miras a la participación en el fútbol en que el dominio de fundamentos técnicos-cognitivos de fútbol que es importante en la realidad de juego.
- ✚ Lograr un aprendizaje significativo para el alumno a través del fútbol.

Una vez establecidos los objetivos hay que tomar en cuenta los componentes fundamentales que determinan las características del programa: el tipo de ejercicio, los tipos de juegos pre deportivos y los juegos adaptados, la intensidad, la duración, la frecuencia semanal de los entrenamientos y como se establecerá la progresión.

## PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PRE DEPORTIVOS PARA MEJORAR LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS-COGNITIVOS EN EL FÚTBOL

Este programa se utilizó como referencia para desarrollo de fundamentos técnicos-cognitivos de futbol, donde la sesión de entrenamiento se desarrolla tres veces a la semana, días lunes, martes y jueves, con una hora de duración por día, sumando a la semana tres horas; ya que es lo mínimo que investigaciones científicas han comprobado en el área de la Educación física, del deportes y la recreación se puede observar que se logra estimular, desarrollar capacidades físicas, deportivas y ejercicio físico relacionado con el mejoramiento de la salud.

Como parte inicial de la sesión de entrenamiento se desarrolla lo siguiente: ejercicios de lubricación de articulaciones, activación muscular y estiramientos, parte principal desarrollo del contenido juego pre-deportivo y vuelta a la calma ejercicios de estiramiento o juegos lúdicos.

<b>Febrero.</b>			
<b>SEMANA.</b>	<b>DÍA 1.</b>	<b>DÍA 2.</b>	<b>DÍA 3.</b>
<b>Febrero.</b>			
1	Futbol tenis. 2x2 y 1x1	Conducción de balón en carreras de relevo.	Futbol tenis. 3x3
2	Futbolito 5x5. (vence al campeón)	futbol tenis.3x3	rondós móvil 4x1
3	Saca gol 2x2.	10 pases y gol de cabeza 7x7	Fútbol vóley 4x4.
4	A sacar del cuadrado el balón de mi compañero.	kib ball 9x9	A quitarle la cola a la pelota. Individual.
<b>Marzo.</b>			
1	Futbol con parejas.	Cazadores y presas.	Pelota canadiense.
2	Derivar el castillo.	Limpia pelotas.(bota la basura)	El matado.
3	gorila si gorila no.	Frontón.	Frontón.
4	A quitarle la cola a la pelota en equipo de 5x5	Conducción de balón en carreras de relevo.	Pepas y pepes.
<b>Abril.</b>			
1	Tiro al blanco.	Futbol cangrejo.	El reloj.
2	Gato y ratón. (adaptado)	La barca de balones.	Partes del cuerpo y pelota.
3	Futbol 8x8	Futbol 9x9	Futbol con 4 porterías.
4	El circulo caminante de toques de balón.	Sombras del futbolista.(espejos)	Apegarle al travesaño.
<b>Mayo.</b>			
1	Circuito de juegos pre deportivos: estación 1. Futbol cangrejo, estación 2 el reloj, estación 3 gato y ratón adaptado al futbol, estación 4 la barca de balones.	Circuito de juegos pre deportivos: estación 1. Futbol cangrejo, estación 2 el reloj, estación 3 gato y ratón adaptado al futbol, estación 4 la barca de balones.	Circuito de juegos pre deportivos: estación 1. Futbol cangrejo, estación 2 el reloj, estación 3 gato y ratón adaptado al futbol, estación 4 la barca de balones.
2	Circuito de juegos pre deportivos: estación 1. Futbol cangrejo, estación 2 el reloj, estación 3 gato y ratón adaptado al futbol, estación 4 la barca de balones.	Circuito de juegos pre deportivos: estación 1. Futbol cangrejo, estación 2 el reloj, estación 3 gato y ratón adaptado al futbol, estación 4 la barca de balones.	Circuito de juegos pre deportivos: estación 1. Futbol cangrejo, estación 2 el reloj, estación 3 gato y ratón adaptado al futbol, estación 4 la barca de balones.
3	Circuito de juegos pre deportivos: estación 1. Futbol cangrejo, estación 2 el reloj,	Circuito de juegos pre deportivos: estación 1. Futbol cangrejo,	Circuito de juegos pre deportivos: estación 1. Futbol







## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACOSTA BAUTISTA, Luís R: La Recreación: una estrategia para el aprendizaje. Universidad Experimental Rafael María Baralt. Editorial Kinesis.

Agustín Meléndez, entrenamiento de la resistencia aeróbica principios y aplicaciones. Alianza Editorial, S.A, Madrid, 1995.

AMADOR, F. (1995). La enseñanza de los deportes de lucha. En D. BLÁZQUEZ (dir.). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Pp. 351-368. Barcelona: INDE.

ARDÁ, A. Y CASAL, C. (2003). Metodología de la Enseñanza del Fútbol. Barcelona: Paidotribo.

ARDÁ, A. Y CASAL, C. (2003). Metodología de la Enseñanza del Fútbol. Barcelona: Paidotribo.

ASENSIO, J.M. (2004). Una educación para el diálogo. Paidós Ibérica: Barcelona.

AUSUBEL, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva. Barcelona: Paidós.

BANDURA, A. (1997). Self-efficacy: the exercise of control. W.H. Freeman: Nueva York.

BAYER, C. (1979). La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Barcelona: Hispano Europea.

BAYER, C. (1979). La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Barcelona: Hispano Europea.

BENEDEK, E. (2001). Fútbol Infantil. Barcelona: Paidotribo.

BLÁZQUEZ, D. (1986). Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Martínez Roca.

BLOOM, B.S. (1985). Developing talent in young. Nueva York: Ballantine.

Bonilla, Gildaberto (2009). Estadística II: métodos prácticos de inferencia estadística. 2da edición. San Salvador, El Salvador: UCA.

BRÜGGEMANN, D. (2004). Fútbol. Entrenamiento para niños y jóvenes. Barcelona: Paidotribo.

BRÜGGEMANN, D. (2004). Fútbol. Entrenamiento para niños y jóvenes. Barcelona: Paidotribo.

CASTELO, J.F. (1999). Fútbol. Estructura y dinámica del juego. Barcelona: INDE.

CONTRERAS, O., DE LA TORRE, E., VELÁZQUEZ, R. (2001). Iniciación Deportiva. Colección fundamentos del deporte, nº 1. Madrid: Síntesis.

CÔTÉ, J. (1999). The influence of the family in the development of talent sport. The sport psychologist, 13. p. 395-417.

CÔTÉ, J., BAKER, J. y ABERNETHY, B. (2003). From play to practice. A development framework for acquisition of expertise in team sports. En J.L. Starkes and K.A. Ericsson (eds.). Expert Performance in Sports. Advanced in research on sport expertise. Champaign, IL.: Human Kinetics.

DAVIDS, K., LEES, A. y BURWITZ, L. (2000). Understanding and measuring coordination and control in kicking in soccer: implications for talent identification and skill acquisition. Journal of Sport Sciences, 18:703-714.

DOMÍNGUEZ, P. y ESPESO, E. (2002). El conocimiento metacognitivo y su influencia en el aprendizaje motor. Rediris - Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, nº 4.

DURKHEIM, E. (1997). Las Reglas del Método Sociológico. Méjico: Fondo de Cultura Económica.

El niño y los programas de Juegos Recreativos (1980). Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. París: Ed. UNESCO.

ENTRENAMIENTO EN EL FÚTBOL BASE. Programa de aplicación técnica – 1er nivel – (AT-1), 2da edición, por Álex Sans Torrelles, Cesar Frattarola Alcaraz, EDITORIAL PAIDOTRIBO.

FARROW, D. Y HEWIT, A. (2002). Sports science support for the Australian Institute of Sport Football Programme. Insight 4, Vol.5, 49-50.

FESFUT, Libro Federación Salvadoreña de Fútbol; Historia.

FILIN, V.P. (1996). Desporto juvenil: teoria e metodologia. Londrina. Portugal: Centro de Informação Desportiva.

FRANKL, D. (2006). Coaching Philosophy. En Kids Firts Soccer ([www.kidsfirstsoccer.com](http://www.kidsfirstsoccer.com)).

FUSTÉ, X. (2001). Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Barcelona: Paidotribo.

GALLAGHER, J.D. y THOMAS, J.R. (1986). Developmental effects of grouping and recording on learning a movement series. *Exercise Sport*, 57:117-127.

GARGANTA, J. Y GRÉHAIGNE, J.F. (1999). Abordagem sistémica do jogo de futebol: moda ou necessidade?. *Revista Movimento, Universidad Federal de Rio Grande du Sol: Brasil.* año 5, 10. 40-50.

GARGANTA, J. Y GRÉHAIGNE, J.F. (1999). Abordagem sistémica do jogo de futebol: moda ou necessidade?. *Revista Movimento, Universidad Federal de Rio Grande du Sol: Brasil.* año 5, 10. 40-50.

GILAR, R. (2003). Adquisición de habilidades cognitivas. Factores en el desarrollo inicial de la competencia experta. Tesis Doctoral. Universidad de Alicante.

GIMÉNEZ, F.J. (2001a). El entrenador en la iniciación al fútbol. En *Training Fútbol*. Nº 67. Valladolid. España. 38-45.

GIMÉNEZ, F.J. y CASTILLO, E. (2001). La enseñanza del deporte durante la fase de iniciación deportiva. *Efdeportes, revista digital.* año 6. Nº 31. Buenos Aires. Argentina.

GOLEMAN, D. (1997). *Inteligencia emocional.* Barcelona: Kairós.

GOLEMAN, D. (1997). *Inteligencia emocional.* Barcelona: Kairós.

GONZÁLEZ VALEIRO, M. (2001). El comportamiento de los alumnos en las clases de Educación Física: procesos motores y su influencia en el aprendizaje. En B. VÁZQUEZ (coord.). *Bases Educativas de la Actividad Física y el Deporte.* Madrid: Síntesis. pp.121-136.

GRÉHAIGNE, JF. (2001). *La organización del juego en fútbol.* Barcelona: INDE.

HAYES, S. (2003). Worlwide review of Science and football research. Insight. Vol. 6., 4,32-33.

HELSEN, W.F., VAN WINCKEL, J. y WILLIAMS, A.M. (2005). The relative age effect in youth soccer across Europe. Journal of Sports Sciences, 6, volumen, 23. 629-636.

HERNÁNDEZ MORENO, J. Y COLS. (2002). Contribución a un léxico básico de praxiología motriz.Efdeportes, revista digital. año 8. N° 53. Buenos Aires. Argentina.

HERNÁNDEZ MORENO, J. Y COLS. (2000). La iniciación los deportes desde su estructura y dinámica: aplicación a la educación física escolar y al entrenamiento deportivo. Barcelona: INDE.

HERNÁNDEZ MORENO, J. (1994). Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras de juego deportivo. Barcelona: INDE.

HERNÁNDEZ MORENO, J. (1994). Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras de juego deportivo. Barcelona: INDE.

HERNÁNDEZ MORENO, J. (1994). Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras de juego deportivo. Barcelona: INDE.

HORN, R. (2001). Worl-wide review of Science and football research. Insight. Vol. 5., 4,47-48.

<http://animacionsociocultural.yolasite.com>.

<http://cursomonitordejuegos.jimdo.com/origenes-historicos-del-juego/>.

<http://dtfacundosanchez.blogspot.com/2010/10/test-de-cabeceo.html>.

<http://historiadeculturafisicaydeporte.blogspot.com/p/futbol-maya.html>.

<http://uefa.com>.

<http://www.efdeportes.com/efd95/test.htm>.

<http://www.efdeportes.com/efd95/test.htm>.

<http://www.elsalvadormipais.com/juegos-tradicionales-de-el-salvador>.

<http://www.elvalordelaeducacionfisica.com>.

<http://www.elvalordelaeducacionfisica.com>.

[http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/test\\_tec/test\\_tec.htm](http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/test_tec/test_tec.htm)

[http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/test\\_tec/test\\_tec.htm](http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/test_tec/test_tec.htm)

[http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/test\\_tec/test\\_tec.htm](http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/test_tec/test_tec.htm)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Primera\\_Divisi%C3%B3n\\_de\\_El\\_Salvador](https://es.wikipedia.org/wiki/Primera_Divisi%C3%B3n_de_El_Salvador).

<https://hera.ugr.es/tesisugr/16164465.pdf>

<https://hera.ugr.es/tesisugr/16164465.pdf>

<https://sites.google.com/site/ciefim/investigaci%C3%BCuasi-experimental>.

HUIZINGA, J. (1998). Homo Ludens. Madrid: Alianza.

LAGO, C., MARTÍN, R. SEIRULÓ, F. y ÁLVARO, J. (2006). La importancia de la dinámica del juego en la explicación del tiempo de posesión en el fútbol. Un análisis empírico del F.C. Barcelona. Red: Revista de entrenamiento deportivo, tomo 20, nº 1. pp. 5-12.

LAGO, C. y LÓPEZ GRAÑA, P. (2001). Las capacidades coordinativas en los juegos deportivos colectivos. El balonmano. Efdeportes, revista digital. año 6. Nº 30. Buenos Aires. Argentina.

LAPRESA, D., ARANA, J., GARZÓN, B., ÁLVAREZ, A. (2004). La Alternativa del fútbol 9 para el primer año de la categoría infantil.

LASIERRA, G. y LAVEGA, P. (1993). 1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Paidotribo.

LEALI, G. (1994). Fútbol Base. Entrenamiento óptimo del futbolista en el período evolutivo. Barcelona: Martínez Roca.

LEE, K. (2000). Childhood Cognitive Development. The essential readings. Oxford: Blackwell Publishers.

LEÓN, M<sup>a</sup>.J. y RODRÍGUEZ, M<sup>a</sup>.J. (2005). Problemas relacionados con la cognición: Evaluación e intervención educativa. En S. Mata (Coord.) Bases Psicopedagógicas de la Educación Especial. Archidona (Málaga): Aljibe.

Libro de Lorena Castro “La Educación Física en el Renacimiento”.

LYON, R.M. (2001). Prevent injuries in young soccer players. Wisconsin: Journal of Medical college of Wisconsin.

LYON, R.M. (2001). Prevent injuries in young soccer players. Wisconsin: Journal of Medical college of Wisconsin.

MAHLO, F. (1969). La acción táctica en el juego. La Habana: Vigot.

MALINA, R. (2001). Youth football players: perspectives from growth and maturation. Insight-Issue 1, Volumen 5, 27-31.

MALINA, R. (2001). Youth football players: perspectives from growth and maturation. Insight-Issue 1, Volumen 5, 27-31.

MALINA, R. (2001). Youth football players: perspectives from growth and maturation. Insight-Issue 1, Volumen 5, 27-31.

MARINA, J.A. (1993). Teoría de la Inteligencia Creadora. Barcelona: Anagrama.

MARTENS, R. (1987). Coaches guide to sport psychology. Champaign, IL: Human Kinetics.

MARTIN, D., NICOLAUS, J., OSTROWSKI, C., KLAUS, R. (2004). Metodología general del entrenamiento infantil y juvenil. Barcelona: Paidotribo.

MARTIN, D., NICOLAUS, J., OSTROWSKI, C., KLAUS, R. (2004). Metodología general del entrenamiento infantil y juvenil. Barcelona: Paidotribo.

MÁS RUBIO, J. Análisis descriptivo del microsistema colaboración-oposición de los jugadores próximos al balón en fútbol a través de un estudio observacional de la circulación del balón en alto nivel: posibles incidencias sobre la táctica y la estrategia del juego. Tesis Doctoral. Univesidad de Granada.

MASLACH, C. Y JACKSON, S.E. (1996). Maslach burnout inventory manual. Palo Alto: CA, Consulting Psychologist Press.

MORCILLO, J.A. (2004). “El desarrollo profesional del entrenador de fútbol-base basado en el trabajo colaborativo en un club amateur”. Tesis Doctoral. Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Granada.

MORCILLO, J.A. (2004). “El desarrollo profesional del entrenador de fútbol-base basado en el trabajo colaborativo en un club amateur”. Tesis Doctoral. Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Granada.

MORRIS, T. (2000). Psychological characteristics and talent identification in soccer. *Journal of Sport Sciences*, 18:715-726.

PACHECO, R. (2004) La enseñanza y el entrenamiento del fútbol 7. Un juego de iniciación al fútbol 11. Barcelona: Paidotribo.

PACHECO, R. (2004) La enseñanza y el entrenamiento del fútbol 7. Un juego de iniciación al fútbol 11. Barcelona: Paidotribo.

PACHECO, R. (2004) La enseñanza y el entrenamiento del fútbol 7. Un juego de iniciación al fútbol 11. Barcelona: Paidotribo.

PARLEBAS, P. (1981). Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice. INSEP. París.

PARLEBAS, P. (1981). Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice. INSEP. París.

PARLEBAS, P. (1981). Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice. INSEP. París.

PINO, J. (1999). Desarrollo y aplicación de una metodología observacional para el análisis de los medios técnico-tácticos del juego en fútbol. Tesis Doctoral. Universidad de Extremadura.

PINO, J. (1999). Desarrollo y aplicación de una metodología observacional para el análisis de los medios técnico-tácticos del juego en fútbol. Tesis Doctoral. Universidad de Extremadura.

PINO, J. (1999). Desarrollo y aplicación de una metodología observacional para el análisis de los medios técnico-tácticos del juego en fútbol. Tesis Doctoral. Universidad de Extremadura.

PINO, J. (1999). Desarrollo y aplicación de una metodología observacional para el análisis de los medios técnico-tácticos del juego en fútbol. Tesis Doctoral. Universidad de Extremadura.

PINTOR, D. (1988). Principios de elaboración, desarrollo y ejecución de los sistemas de juego en la fase de ataque. III Curso de Entrenadores de Baloncesto. Toledo: Escuela Nacional de Entrenadores. Federación Española de Baloncesto.

PUJALS, C; Y VIEIRA, L.F. (2002). “Análise dos fatores psicológicos que interferem no comportamento dos atletas de futebol de campo”. Revista da Educação Física/UEM. Volumen 13 – Número 1. Universidad Estadual de Maringá.

Revista “Vinculando”, Historia y evolución del Juego.

REZENDE, A. Y VALDÉS, H. (2003). Métodos de estudio das habilidades tácticas (1). Abordagem comparativa entre jogadores habilidosos e iniciantes –expert & novice-. Efdeportes, revista digital. año 9. N° 65. Buenos Aires. Argentina.

ROMERO, C. (1997). Una perspectiva de iniciación al fútbol en la escuela. En Training Fútbol n° 16. Valladolid. España. Pp. 28-38.

ROMERO, C. (2000). Hacia una concepción más integral del entrenamiento en fútbol. Efdeportes, revista digital. año 5. N° 19. Buenos Aires. Argentina.

ROMERO, C. (2005). Un modelo de entrenamiento en fútbol desde una visión didáctica. Efdeportes, revista digital. año 10. N° 80. Buenos Aires. Argentina.

ROMERO, C. (2006). Hacia una teoría científica en el entrenamiento y la competición de los deportes de equipo. IX curso de actualización en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte para postgraduados. Curso de Extensión Universitaria y libre configuración. Córdoba: Universidad de Córdoba – Inédito.

ROMERO, C. Y VEGAS, G. (2002b). La iniciación deportiva no específica basada en los elementos estructurales comunes en los deportes colectivos de cooperación/oposición:



ejemplo práctico sobre la enseñanza no específica del fútbol. Actas del III Congreso Internacional de Educación Física e Interculturalidad. Edición Digital. Murcia: Consejería de Educación y Cultura.

RUIZ PÉREZ, L.M, Y ARRUZA, J.A. (2005). El proceso de toma de decisiones en el deporte. Clave de la eficiencia y el rendimiento deportivo. Barcelona: Paidós.

RUIZ PÉREZ, L.M. Y COLS. (2001). Desarrollo, comportamiento motor y deporte. Madrid: Síntesis.

RUIZ PÉREZ, L.M. Y COLS. (2001). Desarrollo, comportamiento motor y deporte. Madrid: Síntesis.

RUIZ PÉREZ, L.M. Y COLS. (2001). Desarrollo, comportamiento motor y deporte. Madrid: Síntesis.

SILVA, F., FERNANDES, L., CELANI, F.O. (2001). Desporto de crianças e jovens. Um estudo sobre as idades de iniciação. Revista Portuguesa de Ciências do Desporto. 2 (1). 45-55.

SOBRAL, F. (1994). Desporto infanto-juvenil; prontidão e talento. Lisboa: Livros Horizonte.  
DIEM, C. (1979). Historia de los deportes. Barcelona: Luis de Caralt.

STRATTON, G. (2001). A Knowledge based structure for coaching: the bigger picture. Insight, The FA Coaches Association Journal. 4(4), 44. players: the “IKEA” principles. Insight, The FA Coaches Association Journal. 1(5), 44.

TEISSIE, J. (1971). Méthode sportive. E.P.S. n° 111.

TORRES, J. Y RIVERA, E. (1994). Juegos y deportes alternativos y adaptados en Educación Primaria. Granada: Rosillo´s.

TORRES, J. y RIVERA, E. (1994). Juegos y deportes alternativos y adaptados en Educación Primaria. Granada: Rosillo´s

UEFA (2003). The Technician, n° 22. UEFA.

UEFA (2005). Boletín oficial de la UEFA. UEFA.

UEFA (2005). The Technician, nº 27. UEFA.

UEFA (2005). The Technician, nº 27. UEFA.

VANLEHN, K. (1996). Cognitive Skill acquisition. Annual Review of Psychology, 47. pp. 513-539.

WARD, P. y WILLIAMS, A.M. (2000). The development of perceptual-expertise in academy football players. Insight, The F.A. Coaches Association Journal, 3 (4), 22-25.

WEIN, H. (1993). Programmi Vicenti nel Calcio. Reggio Emilia: Koala Libri. Italia. WEIN, H. (1995). Fútbol a la medida del niño. Madrid: CEDIF.

WEIN, H. (1995). Fútbol a la medida del niño. Madrid: CEDIF.

WEIN, H. (1995). Fútbol a la medida del niño. Madrid: CEDIF.

WEINECK, J. (1994). Fútbol total. El entrenamiento físico del deportista. Vol. II. Barcelona: Paidotribo. WEINECK, J. (2005). Entrenamiento total. Barcelona: Paidotribo.

WILLIMAS, A.M. y HODGES, N.J. (2005). Practice, instruction and skill acquisition in soccer: challenging tradition. Journal of Sports Sciences, 6, vol. 23:637-650. Journal of Sports Sciences. Volume 18. Nº 9. p. 657-667.

[www.geocities.com/Nashville/stage/9882/index.html](http://www.geocities.com/Nashville/stage/9882/index.html)

[www.socscistatistics.com/tests/pearson/Default2.aspx](http://www.socscistatistics.com/tests/pearson/Default2.aspx)

**ANEXOS.**

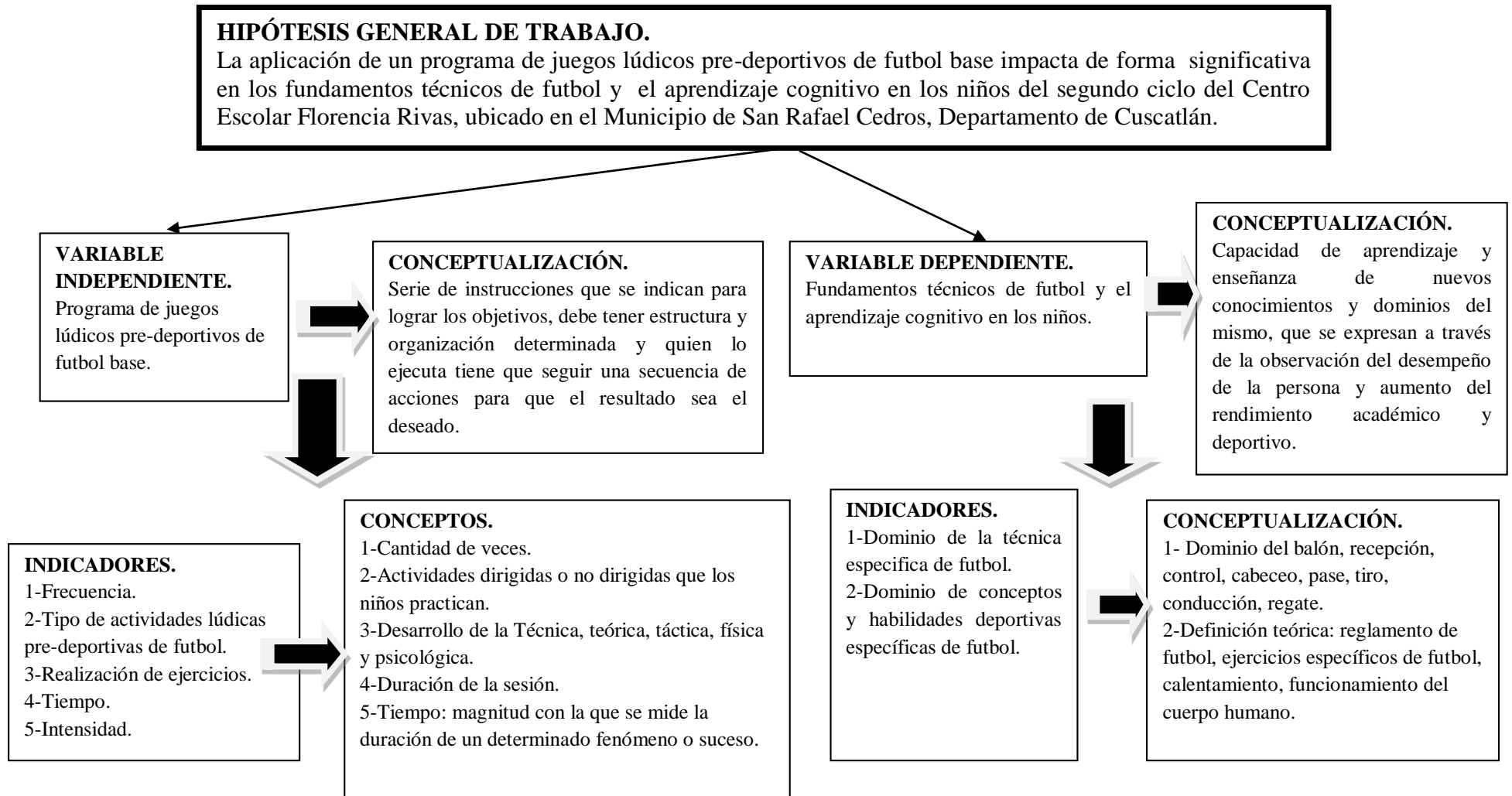
## ***ÍNDICE DE ANEXOS***

<u>ÍTEM.</u>	<u>NÚMERO DE PÁGINA.</u>
ANEXOS 1 MATRIZ DE CONGRUENCIA . . . . .	253
ANEXOS 2 SISTEMA DE VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN DE HIPÓTESIS. .	254
ANEXOS 3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN. . . . .	257
ANEXOS 4 MAPA DE LUGAR DONDE SE REALIZÓ LA INVESTIGACIÓN. . . . .	272
ANEXOS 5 SESIONES DE ENTRENAMIENTO. . . . .	273
ANEXOS 6 DATOS DE PROCESO DE PEARSON. . . . .	287
ANEXOS 7 FOTOGRAFÍAS. . . . .	290

## ANEXOS 1 MATRIZ DE CONGRUENCIA

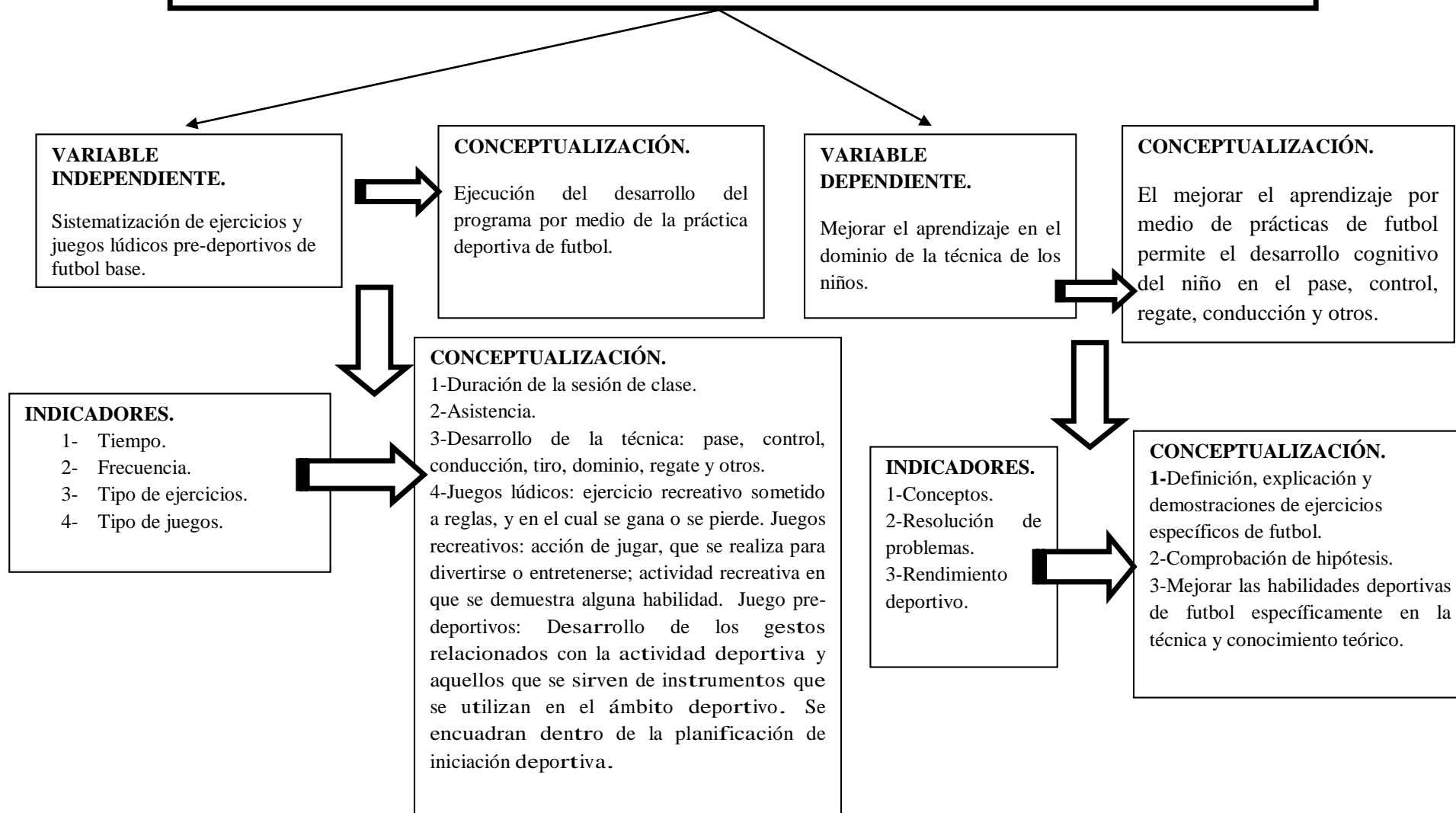
Enunciado del problema.	Objetivos.	Hipótesis.	Variables.	Indicadores.	Conceptualización.
¿De qué manera impacta un programa de juegos lúdicos pre-deportivos de futbol base para mejorar el aprendizaje cognitivo en niños de segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas, ubicado en el Municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán?	<b>General:</b> Elaborar un programa de juegos lúdicos pre-deportivos de futbol y su impacto para desarrollar el aprendizaje cognitivo en los niños segundo ciclo del Centro Escolar “Florencia Rivas”, ubicado en el Municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán.	<b>General:</b> El programa de juegos lúdicos pre-deportivos de futbol base impacta de forma significativa en el aprendizaje cognitivo en los niños del segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas, ubicado en el Municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán.	<b>VI:</b> Programa de juegos lúdicos pre-deportivos de futbol base. <b>VD:</b> Aprendizaje cognitivo en los niños del segundo ciclo	Programa de juegos lúdicos pre deportivos de futbol.  Aprendizaje cognitivo.	Proyecto o planificación ordenada de las distintas partes o actividades que componen una cosa que se va a realizar.  Dominio de habilidades físicas e intelectuales.
	<b>Específico:</b> Desarrollar un programa de juegos lúdicos pre-deportivos de futbol, para desarrollarse durante el año lectivo y así mejorar de forma significativa la técnica y el aprendizaje cognitivo en los niños de segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas.	<b>Específica 1:</b> La sistematización de ejercicios y juegos lúdicos pre-deportivos de futbol base contribuirá de manera notable a mejorar el aprendizaje y dominio de la técnica de los niños del segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas, ubicado en el Municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán.	<b>VI:</b> Sistematización de ejercicios y juegos lúdicos pre-deportivos de futbol base. <b>VD:</b> Mejorar el aprendizaje y dominio de la técnica de los niños.	Ejercicios y juegos lúdicos pre-deportivos de futbol.  Dominio de la técnica.	Son ejercicios que primero se enseñan y luego se desarrollan que se deben entrenar a través del juego.  Son aquellos ejercicios que capacitan (enseñan y luego se desarrollan) para la ejecución con los gestos con los cuales se juega al futbol y que constituyen en su esencia y se deben entrenar a través del juego: control, pase, recepción, conducción, finta, regate, cabeceo y tiro.
	<b>Específico:</b> Evaluar por medio de test físico técnico el aprendizaje cognitivo de los niños que cursan segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas.	<b>Específica 2:</b> Los niños de segundo ciclo que participen en el programa de juegos lúdicos, pre-deportivos de futbol base permitirá tener un mejor aprendizaje en el nivel técnico y cognitivo del deporte ante antes mencionado.	<b>VI:</b> Dominio de fundamentos físico técnico de futbol base. <b>VD:</b> Mejor nivel técnico y cognitivo de futbol.	Fundamentos físico técnicos de futbol.  Son todas las acciones físicas técnicas ejecutadas con calidad, que permiten ahorro de energía y evita lesiones que primero se enseñan y luego se desarrollan para permitir una efectiva elaboración a través del juego individual y colectivo en las fases de defensa y ataque con alto grado de efectividad.	Control, pase, recepción, conducción, finta, regate, cabeceo y tiro.  Control, pase, recepción, conducción, finta, regate, cabeceo y tiro.
	<b>Específico:</b> Proponer un programa de juegos lúdicos pre-deportivos de fútbol para desarrollar la técnica y el aprendizaje cognitivo en los niños de segundo ciclo del centro escolar “Florencia Rivas”.				

## ANEXOS 2 SISTEMA DE VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN DE HIPÓTESIS



### HIPÓTESIS ESPECIFICA 1

La sistematización de ejercicios y juegos lúdicos, pre-deportivos de futbol base contribuirá de manera notable a mejorar el aprendizaje y dominio de la técnica de los niños del segundo ciclo del Centro Escolar Florencia Rivas, ubicado en el Municipio de San Rafael Cedros, Departamento de Cuscatlán.



## HIPÓTESIS ESPECIFICA 2

Los niños de segundo ciclo que participen en el programa de juegos lúdicos, pre-deportivos de futbol logran tener un mejor nivel técnico y cognitivo cuando finalice el programa.

### VARIABLE INDEPENDIENTE.

Programa de juegos lúdicos, pre-deportivos de futbol.

### CONCEPTUALIZACIÓN.

Serie de instrucciones que se indican para lograr los objetivos, debe tener estructura y organización determinada y quien lo ejecuta tiene que seguir una secuencia de acciones para que el resultado sea el deseado.

### INDICADORES.

- 1-Frecuencia.
- 2-Tipo de actividades lúdicas pre-deportivas de futbol.
- 3-Realización de ejercicios.
- 4-Tiempo.
- 5-Intensidad.

### CONCEPTUALIZACIÓN.

- 1-Cantidad de veces.
- 2-Actividades dirigidas o no dirigidas que los niños practican.
- 3-Desarrollo de la Técnica, teórica, táctica, física y psicológica.
- 4-Duración de la sesión.
- 5-Tiempo: magnitud con la que se mide la duración de un determinado fenómeno o

### VARIABLE DEPENDIENTE.

Mejor nivel técnico y cognitivo de futbol.

### CONCEPTUALIZACIÓN.

Son todas las acciones físicas técnicas ejecutadas con calidad, que permiten ahorro de energía y evita lesiones que primero se enseñan y luego se desarrollan para permitir una efectiva elaboración a través del juego individual y colectivo en las fases de defensa y ataque con alto grado de efectividad y conocimiento intelectual de

### INDICADORES.

- 1-Control.
- 2-Pase.
- 3-Conducción.
- 4-Remate.
- 5-Cabeceo.
- 6-Dominio.
- 7-Tiempo.

### CONCEPTUALIZACIÓN.

- 1- Control: es el fundamento técnico que permite a los jugadores tener el control y la sensibilidad con el balón para dominarlo, dejarlo en posición y en condiciones para jugarlo inmediatamente después de una acción posterior con todas las superficies de contacto efectivamente en la fase en la fase defensiva y ofensiva.
- 2- Pase: Es el fundamento técnico que nos permite en el futbol establecer una relación con los demás componentes del equipo mediante la trasmisión afectiva del balón sin que uno u otros oponentes corten la trayectoria al compañero que le fue enviado en fase ofensiva y/o defensiva.
- 3- Conducción: es el fundamento técnico del fútbol que nos permite trasportar el balón de un lugar a otro por todo el terreno de juego, la conducción del balón debe ser lenta o rápida de acuerdo a la posición del rival que intenta quitar el balón y de esta manera superarlo sin arriesgar la posesión del mismo en fase ofensiva o defensiva.
- 4- Remate: es el fundamento técnico que le permite al jugador rematar a la portería de forma efectiva con la obtención del gol con o sin oponente en fase ofensiva. Es de anotar que este puede ser con pelota en movimiento o detenida (tiro libre, tiro desde el punto penal, tiro de esquina)
- 5- Cabeceo: es el fundamento técnico de los jugadores para golpear el balón y de esta forma rematar o pasar el mismo con la cabeza de forma efectiva en fase defensiva y ofensiva.
- 6- dominio: Es una acción (malabarismo) que consiste en controlar el balón la mayor cantidad de tiempo sin dejarlo caer al piso.
- 7-Duración de la realización del test físico técnico.



## ANEXOS 3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN PRE-TEST TÉCNICO

N°	NOMBRE COMPLETO.	GRADO	EDAD	Pie hábil.	PRE-TEST: FUNDAMENTO TÉCNICO CONTROL Y RECEPCIÓN CON BORDE INTERNO DEL PIE.												PTS
					Pie derecho.				Pie izquierdo.				Aciertos.		Desaciertos.		
					B1	B2	B3	B4	B1	B2	B3	B4	PD	PI	PD	PI	
1	Ángel Bonilla, Wilfredo Leví	4° B	10	PD	1	1	0	1	0	1	0	0	3	1	1	3	4
2	Argueta Bachez, José Manuel	4° B	10	PD	0	1	1	0	0	0	0	1	2	1	2	3	3
3	García Hernández, David Eusebio.	4°B	10	PD	1	1	0	1	0	0	0	0	3	0	1	4	3
4	Palacios Rivas, Marcos Alexis	4°B	10	PD	1	0	1	1	1	0	0	1	3	2	1	2	5
5	Rivas Ferman, Héctor Emanuel	4°B	10	PI	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	4	2	2
6	Alvarado López, Nelson Oscar	5°B	11	PD	1	0	0	0	1	0	1	1	1	3	3	1	4
7	Alvarado Lozano, Jonathan Daniel	5°B	12	PD	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	4	1
8	Campos Abarca, Wilson Alexander	5°B	11	PD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	Durán Mejía, Jeferson Saúl	5°B	11	PD	1	1	0	0	1	0	0	0	2	1	2	3	3
10	Gómez Mejía, José Miguel	5°B	12	PI	1	0	0	0	1	1	1	0	1	3	3	1	4
11	González Rivera, Ulises Alberto5	5°B	12	PD	1	0	1	0	0	0	0	0	2	0	2	4	2
12	Granados Sánchez, Cristian Saúl.	5°B	11	PD	1	1	1	0	0	0	1	0	3	1	1	3	4
13	Hernández Cruz, Carlos Geovany.	5°B	11	PD	1	1	1	0	1	0	1	0	3	2	1	2	5
14	Hernández Membreño, Juan Manuel	5°B	11	PI	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	4	3	1
15	Mejía Barrera José Cruz.	5°B	12	PD	1	1	1	1	1	0	0	0	4	1	4	1	5
16	Méndez Díaz, Moisés Abel	5°B	12	PD	1	0	1	0	0	0	0	0	2	0	2	4	2
17	Rivas Martínez, Bryan Josué	5°B	11	PD	1	0	1	0	1	0	0	1	2	2	2	2	4
18	Sánchez Herrera, Alexander Antonio	5°B	12	PD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	Arias Molina, Orlando José	6°B	12	PD	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	3	3	2
20	Cruz, Henry Adonay	6°B	12	PD	1	1	1	1	0	0	0	0	4	0	0	4	4
21	Fernández, Carlos Mauricio	6°B	12	PD	0	0	1	1	1	0	0	0	2	1	2	3	3
22	García Zamora, Francisco Alexander	6°B	12	PI	0	0	0	1	1	0	0	1	1	2	3	2	3
23	Gómez Mejía, Edwin Rodrigo	6°B	12	PD	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	3	3	2
24	López Flores, Henry Edenilson	6°B	12	PD	1	1	1	1	1	0	0	0	4	1	0	3	5
25	Lovo Cruz, Jeferson Josué	6°B	12	PD	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	4	1
26	Molina Chávez, Wilber Adonay	6°B	12	PD	1	0	1	0	1	0	0	1	2	2	2	2	4
27	Muñoz Molina, Erick Geovany	6°B	12	PD	1	1	0	0	1	0	0	0	2	1	2	3	3
28	Sánchez Flores, Marlon Omar	6°B	12	PD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4	0
29	Sánchez Ramírez, Erick Santiago	6°B	12	PD	1	0	0	1	0	0	0	1	2	1	2	3	3
30	Sánchez Rivas, Jonathan Iván	6°B	12	PD	0	0	1	1	0	0	1	0	2	1	2	1	3
<b>Total.</b>					21	10	13	10	15	2	6	8	54	31	62	77	83

N°	NOMBRE COMPLETO.	GRAD	a	Pie hábil.	PRE-TEST: FUNDAMENTO TÉCNICO PASE CON BORDE INTERNO DEL PIE.										
					Pie derecho.			Pie izquierdo.			Aciertos.		Desaciertos.		PTS
					EJC	EJTC SEF	EJI	EJC	EJTC SEF	EJI	PD	PI	PD	PI	
					PTS 2	PTS 1	PTS 0	PTS 2	PTS 1	PTS 0					
1	Ángel Bonilla, Wilfredo Leví	4° B	10	PD			×			×	0	0	1	1	0
2	Argueta Bachez, José Manuel	4° B	10	PD			×			×	0	0	1	1	0
3	García Hernández, David Eusebio.	4° B	10	PD			×			×	0	0	1	1	0
4	Palacios Rivas, Marcos Alexis	4° B	10	PD			×			×	0	0	1	1	0
5	Rivas Ferman, Héctor Emanuel	4° B	10	PI			×			×	0	0	1	1	0
6	Alvarado López, Nelson Oscar	5° B	11	PD			×			×	0	0	1	1	0
7	Alvarado Lozano, Jonathan Daniel	5° B	12	PD			×			×	0	0	1	1	0
8	Campos Abarca, Wilson Alexander	5° B	11	PD	2					×	1	0	0	1	2
9	Durán Mejía, Jeferson Saúl	5° B	11	PD			×			×	0	0	1	1	0
10	Gómez Mejía, José Miguel	5° B	12	PI			×			×	0	0	1	1	0
11	González Rivera, Ulises Alberto.	5° B	12	PD			×			×	0	0	1	1	0
12	Granados Sánchez, Cristian Saúl.	5° B	11	PD			×			×	0	0	1	1	0
13	Hernández Cruz, Carlos Geovany.	5° B	11	PD			×			×	0	0	1	1	0
14	Hernández Membreño, Juan Manuel	5° B	11	PI			×			×	0	0	1	1	0
15	Mejía Barrera José Cruz.	5° B	12	PD			×			×	0	0	1	1	0
16	Méndez Díaz, Moisés Abel	5° B	12	PD			×			×	0	0	1	1	0
17	Rivas Martínez, Bryan Josué	5° B	11	PD			×			×	0	0	1	1	0
18	Sánchez Herrera, Alexander Antonio	5° B	12	PD			×			×	0	0	1	1	0
19	Arias Molina, Orlando José	6° B	12	PD			×	2			0	1	1	0	2
20	Cruz, Henry Adonay	6° B	12	PD			×			×	0	0	1	1	0
21	Fernández, Carlos Mauricio	6° B	12	PD			×			×	0	0	1	1	0
22	García Zamora, Francisco Alexander	6° B	12	PI			×			×	0	0	1	1	0
23	Gómez Mejía, Edwin Rodrigo	6° B	12	PD			×			×	0	0	1	1	0
24	López Flores, Henry Edenilson	6° B	12	PD			×			×	0	0	1	1	0
25	Lovo Cruz, Jeferson Josué	6° B	12	PD			×			×	0	0	1	1	0
26	Molina Chávez, Wilber Adonay	6° B	12	PD			×			×	0	0	1	1	0
27	Muñoz Molina, Erick Geovany	6° B	12	PD			×			×	0	0	1	1	0
28	Sánchez Flores, Marlon Omar	6° B	12	PD			×			×	0	0	1	1	0
29	Sánchez Ramírez, Erick Santiago	6° B	12	PD			×			×	0	0	1	1	0
30	Sánchez Rivas, Jonathan Iván	6° B	12	PD			×			×	0	0	1	1	0
<b>PROMEDIO DE TOTAL DE PUNTOS.</b>					2	0	29	2	0	29	1	1	29	29	4

EJECUCIÓN CORRECTA (2) = 2 PUNTOS.

EJECUCIÓN TÉCNICA CORRECTA SIN EFECTIVIDAD (1) = 1 PUNTO.

EJECUCIÓN INCORRECTA (X) = 0 PUNTOS.

N°	NOMBRE COMPLETO.	GRAD	a	Pie hábil	PRE-TEST: FUNDAMENTO TÉCNICO TIRO CON EMPEINE.																
					Pie derecho.						Pie izquierdo.						Aciertos.		Desaciertos		PTS
					B1	B2	B3	B4	B5	B6	B1	B2	B3	B4	B5	B6	PD	PI	PD	PI	
1	Ángel Bonilla, Wilfredo Leví	4° B	10	PD	0	1	2	1	2	0	0	0	1	0	0	0	4	1	2	5	7
2	Argueta Bachez, José Manuel	4°B	10	PD	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	5	6	2
3	García Hernández, David Eusebio.	4°B	10	PD	0	0	2	0	1	0	0	0	0	2	2	0	2	2	4	4	7
4	Palacios Rivas, Marcos Alexis	4°B	10	PD	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	0	2	2	4	4	8
5	Rivas Ferman, Héctor Emanuel	4°B	10	PI	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	0	1	2	5	4	6
6	Alvarado López, Nelson Oscar	5°B	11	PD	0	0	1	2	0	0	0	0	0	2	0	0	2	1	4	5	5
7	Alvarado Lozano, Jonathan Daniel	5°B	12	PD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	6	0
8	Campos Abarca, Wilson Alexander	5°B	11	PD	0	0	1	1	0	0	0	0	2	0	0	1	2	2	4	4	5
9	Durán Mejía, Jeferson Saúl	5°B	11	PD	0	0	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	3	0	3	6	5
10	Gómez Mejía, José Miguel	5°B	12	PI	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	2	5	4	3
11	González Rivera, Ulises Alberto.	5°B	12	PD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	6	0
12	Granados Sánchez, Cristian Saúl.	5°B	11	PD	0	0	1	2	0	0	0	0	1	0	0	0	2	1	4	5	4
13	Hernández Cruz, Carlos Geovany.	5°B	11	PD	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	5	6	2
14	Hernández Membreño, Juan Manuel	5°B	11	PI	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	5	5	2
15	Mejía Barrera José Cruz.	5°B	12	PD	0	0	2	2	2	0	0	0	0	2	1	0	3	2	3	4	9
16	Méndez Díaz, Moisés Abel	5°B	12	PD	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	4	6	3
17	Rivas Martínez, Bryan Josué	5°B	11	PD	0	1	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0	2	1	4	5	4
18	Sánchez Herrera, Alexander Antonio	5°B	12	PD	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	1	0	0	3	6	3	5
19	Arias Molina, Orlando José	6°B	12	PD	0	0	2	0	1	0	0	0	1	2	0	0	2	2	4	4	6
20	Cruz, Henry Adonay	6°B	12	PD	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	1	0	1	3	5	3	7
21	Fernández, Carlos Mauricio	6°B	12	PD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	6	0
22	García Zamora, Francisco Alexander	6°B	12	PI	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	0	0	3	0	3	6	5
23	Gómez Mejía, Edwin Rodrigo	6°B	12	PD	0	0	1	2	1	0	0	0	1	1	0	0	3	2	3	4	6
24	López Flores, Henry Ednilson	6°B	12	PD	2	2	2	2	0	0	0	0	2	2	1	0	4	3	2	3	13
25	Lovo Cruz, Jeferson Josué	6°B	12	PD	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	5	6	1
26	Molina Chávez, Wilber Adonay	6°B	12	PD	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	4	6	4
27	Muñoz Molina, Erick Geovany	6°B	12	PD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	6	0
28	Sánchez Flores, Marlon Omar	6°B	12	PD	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2	1	4	5	3
29	Sánchez Ramírez, Erick Santiago	6°B	12	PD	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	0	0	2	1	4	5	6
30	Sánchez Rivas, Jonathan Iván	6°B	12	PD	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	4	6	2
<b>TOTAL.</b>					3	9	27	23	14	0	0	0	18	23	12	1	49	34	131	146	130

N°	NOMBRE COMPLETO.	GRAD	ã	Pie hábil.	PRE-TEST FUNDAMENTO TÉCNICO REGATE.								
					PIE DERECHO.		PIE IZQUIERDO.		TOTAL.	TOTAL	TOTAL	TOTAL	TOTAL DE PUNTOS SUMADOS.
					EJC	EJI	EJC	EJI	EJC PD.	EJI PD.	EJC PI	EJI PI	
1	Ángel Bonilla, Wilfredo Leví	4°B	10	PD	0	1	0	1	0	1	0	1	0
2	Argueta Bachez, José Manuel	4°B	10	PD	0	1	0	1	0	1	0	1	0
3	García Hernández, David Eusebio.	4°B	10	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1
4	Palacios Rivas, Marcos Alexis	4°B	10	PD	0	1	0	1	0	1	0	1	0
5	Rivas Ferman, Héctor Emanuel	4°B	10	PI	1	0	0	1	1	0	0	1	1
6	Alvarado López, Nelson Oscar	5°B	11	PD	0	1	0	1	0	1	0	1	0
7	Alvarado Lozano, Jonathan Daniel	5°B	12	PD	0	1	0	1	0	1	0	1	0
8	Campos Abarca, Wilson Alexander	5°B	11	PD	0	1	1	0	0	1	1	0	1
9	Durán Mejía, Jeferson Saúl	5°B	11	PD	0	1	1	0	0	0	1	0	1
10	Gómez Mejía, José Miguel	5°B	12	PI	0	1	0	1	0	1	0	1	0
11	González Rivera, Ulises Alberto5	5°B	12	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1
12	Granados Sánchez, Cristian Saúl.	5°B	11	PD	0	1	0	1	0	1	0	1	0
13	Hernández Cruz, Carlos Geovany.	5°B	11	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1
14	Hernández Membreño, Juan Manuel	5°B	11	PI	0	1	1	0	0	1	1	0	1
15	Mejía Barrera José Cruz.	5°B	12	PD	0	1	0	1	0	1	0	1	0
16	Méndez Díaz, Moisés Abel	5°B	12	PD	0	1	1	0	0	1	1	0	1
17	Rivas Martínez, Bryan Josué	5°B	11	PD	0	1	0	1	0	1	0	1	0
18	Sánchez Herrera, Alexander Antonio	5°B	12	PD	0	1	0	1	0	1	0	1	0
19	Arias Molina, Orlando José	6°B	12	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2
20	Cruz, Henry Adonay	6°B	12	PD	0	1	0	1	0	1	0	1	0
21	Fernández, Carlos Mauricio	6°B	12	PD	0	1	1	0	0	1	1	0	1
22	García Zamora, Francisco Alexander	6°B	12	PI	0	1	0	1	0	1	0	1	0
23	Gómez Mejía, Edwin Rodrigo	6°B	12	PD	0	1	1	0	0	1	1	0	1
24	López Flores, Henry Edenilson	6°B	12	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1
25	Lovo Cruz, Jeferson Josué	6°B	12	PD	0	1	0	1	0	1	0	1	0
26	Molina Chávez, Wilber Adonay	6°B	12	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1
27	Muñoz Molina, Erick Geovany	6°B	12	PD	0	1	0	1	0	1	0	1	0
28	Sánchez Flores, Marlon Omar	6°B	12	PD	0	1	0	1	0	1	0	1	0
29	Sánchez Ramírez, Erick Santiago	6°B	12	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2
30	Sánchez Rivas, Jonathan Iván	6°B	12	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1
<b>TOTAL.</b>					9	21	8	22	9	20	8	22	17

Nº	NOMBRE COMPLETO.	GRADO	EDAD	PRE-TEST FUNDAMENTO TÉCNICO CONDUCCIÓN DE BALÓN.							
				TIEMPO DE RECORRIDO SIN BALÓN. H/MIN/SEG	Entre	TIEMPO DE RECORRIDO CON CONDUCCIÓN DE BALÓN. H/MIN/SEG	Por	100	Igual	TIEMPO DE CONDUCCIÓN DE BALÓN. (EN BASE A 100%) H/MIN/SEG	TOTAL DE PUNTOS
1	Ángel Bonilla, Wilfredo Leví	4ºB	10	0:00:50	⋮	0:01:15	✗	100	▬▬▬	43.47%	43.47
2	Argueta Bachez, José Manuel	4ºB	10	0:00:58	⋮	0:01:16	✗	100	▬▬▬	50%	50
3	García Hernández, David Eusebio.	4ºB	10	0:00:43	⋮	0:01:08	✗	100	▬▬▬	39.81%	39.81
4	Palacios Rivas, Marcos Alexis	4ºB	10	0:00:50	⋮	0:00:57	✗	100	▬▬▬	87.71%	87.71
5	Rivas Ferman, Héctor Emanuel	4ºB	10	0:01:00	⋮	0:01:26	✗	100	▬▬▬	79.36%	79.36
6	Alvarado López, Nelson Oscar	5ºB	11	0:00:44	⋮	0:00:55	✗	100	▬▬▬	80%	80
7	Alvarado Lozano, Jonathan Daniel	5ºB	12	0:01:01	⋮	0:01:28	✗	100	▬▬▬	78.90%	78.90
8	Campos Abarca, Wilson Alexander	5ºB	11	0:00:49	⋮	0:01:01	✗	100	▬▬▬	48.51%	48.51
9	Durán Mejía, Jeferson Saúl	5ºB	11	0:00:47	⋮	0:00:56	✗	100	▬▬▬	83.92%	83.92
10	Gómez Mejía, José Miguel	5ºB	12	0:00:38	⋮	0:00:57	✗	100	▬▬▬	66.66%	66.66
11	González Rivera, Ulises Alberto5	5ºB	12	0:00:40	⋮	0:00:59	✗	100	▬▬▬	67.79%	67.79
12	Granados Sánchez, Cristian Saúl.	5ºB	11	0:00:37	⋮	0:00:58	✗	100	▬▬▬	63.79%	63.79
13	Hernández Cruz, Carlos Geovany.	5ºB	11	0:00:42	⋮	0:00:58	✗	100	▬▬▬	72.41%	72.41
14	Hernández Membreño, Juan Manuel	5ºB	11	0:01:03	⋮	0:01:29	✗	100	▬▬▬	79.84%	79.84
15	Mejía Barrera José Cruz.	5ºB	12	0:00:39	⋮	0:00:57	✗	100	▬▬▬	68.41%	68.41
16	Méndez Díaz, Moisés Abel	5ºB	12	0:01:05	⋮	0:01:30	✗	100	▬▬▬	80.76%	80.76
17	Rivas Martínez, Bryan Josué	5ºB	11	0:00:40	⋮	0:00:59	✗	100	▬▬▬	67.79%	67.79
18	Sánchez Herrera, Alexander Antonio	5ºB	12	0:00:42	⋮	0:00:56	✗	100	▬▬▬	75%	75
19	Arias Molina, Orlando José	6ºB	12	0:00:45	⋮	0:00:53	✗	100	▬▬▬	84.90%	84.90
20	Cruz, Henry Adonay	6ºB	12	0:00:38	⋮	0:00:49	✗	100	▬▬▬	77.55%	77.55
21	Fernández, Carlos Mauricio	6ºB	12	0:00:42	⋮	0:00:58	✗	100	▬▬▬	72.41%	72.41
22	García Zamora, Francisco Alexander	6ºB	12	0:00:43	⋮	0:00:56	✗	100	▬▬▬	76.78%	76.78
23	Gómez Mejía, Edwin Rodrigo	6ºB	12	0:00:47	⋮	0:00:53	✗	100	▬▬▬	88.67%	88.67
24	López Flores, Henry Edenilson	6ºB	12	0:00:44	⋮	0:00:52	✗	100	▬▬▬	84.61%	84.61
25	Lovo Cruz, Jeferson Josué	6ºB	12	0:00:52	⋮	0:00:59	✗	100	▬▬▬	88.13%	88.13
26	Molina Chávez, Wilber Adonay	6ºB	12	0:00:41	⋮	0:00:49	✗	100	▬▬▬	83.67%	83.67
27	Muñoz Molina, Erick Geovany	6ºB	12	0:00:39	⋮	0:00:50	✗	100	▬▬▬	78%	78
28	Sánchez Flores, Marlon Omar	6ºB	12	0:00:52	⋮	0:00:58	✗	100	▬▬▬	89.65%	89.65
29	Sánchez Ramírez, Erick Santiago	6ºB	12	0:00:49	⋮	0:00:55	✗	100	▬▬▬	89.09%	89.09
30	Sánchez Rivas, Jonathan Iván	6ºB	12	0:00:50	⋮	0:00:58	✗	100	▬▬▬	86.20%	86.20
<b>TOTALES.</b>										<b>Promedio: min</b>	<b>2233.99</b>
										<b>h</b>	<b>37.22</b>

Nº	NOMBRE COMPLETO.	GRADO	EDAD	PRE-TEST FUNDAMENTO TÉCNICO CABECEO DE BALÓN FRONTAL Y CON SALTO.									
				INTENTO 1. DISTANCIA	MAS	INTENTO 2. DISTANCIA	MAS	INTENTO 3. DISTANCIA	ENTRE	3 INT	IGUAL	PROMEDIO. (DISTANCIA)	TOTAL DE PUNTOS
1	Ángel Bonilla, Wilfredo Leví	4ºB	10	4.07mts	+	1.11mts	+	5.00mts	÷	3	☰	3.39mts	3.39
2	Argueta Bachez, José Manuel	4ºB	10	3.06mts	+	4.50mts	+	5.13mts	÷	3	☰	4.23mts	4.23
3	García Hernández, David Eusebio.	4ºB	10	4.31mts	+	4.52mts	+	4.19mts	÷	3	☰	4.34mts	4.34
4	Palacios Rivas, Marcos Alexis	4ºB	10	7.52mts	+	8.56mts	+	0.00mts	÷	3	☰	5.36mts	5.36
5	Rivas Ferman, Héctor Emanuel	4ºB	10	6.70mts	+	7.72mts	+	8.76mts	÷	3	☰	7.72mts	7.72
6	Alvarado López, Nelson Oscar	5ºB	11	0.00mts	+	0.00mts	+	0.87mts	÷	3	☰	0.29mts	0.29
7	Alvarado Lozano, Jonathan Daniel	5ºB	12	4.83mts	+	0.00mts	+	4.90mts	÷	3	☰	3.24mts	3.24
8	Campos Abarca, Wilson Alexander	5ºB	11	3.20mts	+	6.15mts	+	3.74mts	÷	3	☰	4.36mts	4.36
9	Durán Mejía, Jeferson Saúl	5ºB	11	0.00mts	+	7.05mts	+	4.26mts	÷	3	☰	3.77mts	3.77
10	Gómez Mejía, José Miguel	5ºB	12	6.43mts	+	8.09mts	+	10.34mts	÷	3	☰	8.28mts	8.28
11	González Rivera, Ulises Alberto5	5ºB	12	5.37mts	+	7.38mts	+	9.03mts	÷	3	☰	7.26mts	7.26
12	Granados Sánchez, Cristian Saúl.	5ºB	11	11.01mts	+	9.47mts	+	10.86mts	÷	3	☰	10.28mts	10.28
13	Hernández Cruz, Carlos Geovany.	5ºB	11	2.98mts	+	4.76mts	+	0.87mts	÷	3	☰	2.87mts	2.87
14	Hernández Membreño, Juan Manuel	5ºB	11	5.89mts	+	3.93mts	+	7.07mts	÷	3	☰	5.63mts	5.63
15	Mejía Barrera José Cruz.	5ºB	12	7.65mts	+	5.81mts	+	0.00mts	÷	3	☰	4.48mts	4.48
16	Méndez Díaz, Moisés Abel	5ºB	12	8.12mts	+	4.38mts	+	0.96mts	÷	3	☰	4.48mts	4.48
17	Rivas Martínez, Bryan Josué	5ºB	11	9.55mtas	+	6.14mts	+	9.32mts	÷	3	☰	8.33mts	8.33
18	Sánchez Herrera, Alexander Antonio	5ºB	12	4.69mts	+	0.00mts	+	0.00mts	÷	3	☰	1.65mts	1.65
19	Arias Molina, Orlando José	6ºB	12	6.03mts.	+	11.02mts	+	10.12mts	÷	3	☰	9.05mts	9.05
20	Cruz, Henry Adonay	6ºB	12	10.12mts	+	7.63mts	+	9.45mts	÷	3	☰	9.06mts	9.06
21	Fernández, Carlos Mauricio	6ºB	12	10.89mts	+	8.29mts	+	10.04mts	÷	3	☰	9.74mts	9.74
22	García Zamora, Francisco Alexander	6ºB	12	0.00mts	+	0.00mts	+	9.96mts	÷	3	☰	3.32mts	3.32
23	Gómez Mejía, Edwin Rodrigo	6ºB	12	3.09mts	+	2.96mts	+	0.00mts	÷	3	☰	2.01mts	2.01
24	López Flores, Henry Edenilson	6ºB	12	0.00mts	+	3.90mts	+	0.00mts	÷	3	☰	1.30mts	1.30
25	Lovo Cruz, Jeferson Josué	6ºB	12	2.71mts	+	2.06mts	+	8.79mts	÷	3	☰	4.52mts	4.52
26	Molina Chávez, Wilber Adonay	6ºB	12	3.89mts	+	5.06mts	+	0.00mts	÷	3	☰	2.98mts	2.98
27	Muñoz Molina, Erick Geovany	6ºB	12	4.47mts	+	5.08mts	+	4.19mts	÷	3	☰	4.58mts	4.58
28	Sánchez Flores, Marlon Omar	6ºB	12	0.00mts	+	0.00mts	+	7.84mts	÷	3	☰	2.61mts	2.61
29	Sánchez Ramírez, Erick Santiago	6ºB	12	0.97mts	+	0.00mts	+	3.19mts	÷	3	☰	1.38mts	1.38
30	Sánchez Rivas, Jonathan Iván	6ºB	12	9.06mts	+	10.25mts	+	0.00mts	÷	3	☰	6.43mts	6.43
<b>TOTALES.</b>												146.94mts	146.94

POS-TEST TÉCNICO

N°	NOMBRE COMPLETO.	GRADO	a	Pie hábil.	POS-TEST: FUNDAMENTO TÉCNICO CONTROL Y RECEPCIÓN CON BORDE INTERNO DEL PIE.												PTS
					Pie derecho.				Pie izquierdo.				Aciertos.		Desaciertos.		
					B1	B2	B3	B4	B1	B2	B3	B4	PD	PI	PD	PI	
1	Ángel Bonilla, Wilfredo Leví	4° B	10	PD	1	0	1	1	1	1	1	0	3	3	1	1	6
2	Argueta Bachez, José Manuel	4° B	10	PD	1	1	1	1	1	0	1	0	4	2	0	2	6
3	García Hernández, David Eusebio.	4° B	10	PD	1	1	1	1	1	0	0	0	4	1	0	3	5
4	Palacios Rivas, Marcos Alexis	4° B	10	PD	1	1	1	1	1	0	1	1	4	3	0	1	7
5	Rivas Ferman, Héctor Emanuel	4° B	10	PI	1	1	0	0	1	1	1	1	2	4	2	0	6
6	Alvarado López, Nelson Oscar	5° B	11	PD	1	0	1	1	1	1	1	0	3	3	1	1	6
7	Alvarado Lozano, Jonathan Daniel	5° B	12	PD	1	1	1	1	1	1	0	0	4	2	0	2	6
8	Campos Abarca, Wilson Alexander	5° B	11	PD	1	1	1	1	1	1	0	0	4	2	0	2	6
9	Durán Mejía, Jeferson Saúl	5° B	11	PD	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	0	0	8
10	Gómez Mejía, José Miguel	5° B	12	PI	1	0	1	1	1	1	1	1	3	4	1	0	7
11	González Rivera, Ulises Alberto.	5° B	12	PD	1	1	1	1	1	1	1	0	4	3	0	1	7
12	Granados Sánchez, Cristian Saúl.	5° B	11	PD	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	0	0	8
13	Hernández Cruz, Carlos Geovany.	5° B	11	PD	1	1	1	1	1	0	1	1	4	3	0	1	7
14	Hernández Membreño, Juan Manuel	5° B	11	PI	1	1	0	0	1	1	1	0	2	3	2	1	5
15	Mejía Barrera José Cruz.	5° B	12	PD	1	1	1	1	1	1	0	1	4	3	0	1	7
16	Méndez Díaz, Moisés Abel	5° B	12	PD	1	1	1	1	1	0	0	0	4	1	0	3	5
17	Rivas Martínez, Bryan Josué	5° B	11	PD	1	1	1	1	1	1	0	0	4	2	0	2	6
18	Sánchez Herrera, Alexander Antonio	5° B	12	PD	1	1	0	1	1	0	1	0	3	2	1	2	5
19	Arias Molina, Orlando José	6° B	12	PD	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	0	0	8
20	Cruz, Henry Adonay	6° B	12	PD	1	1	1	1	1	1	1	0	4	3	0	1	7
21	Fernández, Carlos Mauricio	6° B	12	PD	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	0	0	8
22	García Zamora, Francisco Alexander	6° B	12	PI	1	1	1	1	1	1	0	1	4	3	0	1	7
23	Gómez Mejía, Edwin Rodrigo	6° B	12	PD	1	1	1	1	1	1	0	0	4	2	0	2	6
24	López Flores, Henry Edenilson	6° B	12	PD	1	1	1	1	1	0	1	1	4	3	0	1	7
25	Lovo Cruz, Jeferson Josué	6° B	12	PD	1	1	1	0	1	0	1	0	3	2	1	2	5
26	Molina Chávez, Wilber Adonay	6° B	12	PD	1	1	1	1	1	1	0	0	4	2	0	2	6
27	Muñoz Molina, Erick Geovany	6° B	12	PD	1	1	1	1	1	0	0	1	4	2	0	2	6
28	Sánchez Flores, Marlon Omar	6° B	12	PD	1	1	1	0	1	0	0	0	3	1	1	3	4
29	Sánchez Ramírez, Erick Santiago	6° B	12	PD	1	1	1	1	1	0	1	1	4	3	0	1	7
30	Sánchez Rivas, Jonathan Iván	6° B	12	PD	1	1	1	1	1	1	0	0	4	2	0	2	6
<b>Total.</b>					<b>30</b>	<b>27</b>	<b>27</b>	<b>26</b>	<b>30</b>	<b>19</b>	<b>18</b>	<b>13</b>	<b>110</b>	<b>80</b>	<b>10</b>	<b>40</b>	<b>190</b>

N°	NOMBRE COMPLETO.	GRAD	Ñ	Pie hábil.	POS-TEST: FUNDAMENTO TÉCNICO PASE CON BORDE INTERNO DEL PIE.										
					Pie derecho.			Pie izquierdo.			Aciertos.		Desaciertos.		PTS
					EJC	EJTC SEF	EJI	EJC	EJTC SEF	EJI	PD	PI	PD	PI	
					PTS 2	PTS 1	PTS 0	PTS 2	PTS 1	PTS 0					
1	Ángel Bonilla, Wilfredo Leví	4° B	10	PD		1				×	1	0	0	1	1
2	Argueta Bachez, José Manuel	4° B	10	PD		1				×	1	0	1	1	1
3	García Hernández, David Eusebio.	4° B	10	PD	2					×	1	0	0	1	2
4	Palacios Rivas, Marcos Alexis	4° B	10	PD		1			1		1	1	0	0	2
5	Rivas Ferman, Héctor Emanuel	4° B	10	PI			×	2			0	1	1	0	2
6	Alvarado López, Nelson Oscar	5° B	11	PD		1			1		1	1	0	0	2
7	Alvarado Lozano, Jonathan Daniel	5° B	12	PD		1				×	1	0	0	1	1
8	Campos Abarca, Wilson Alexander	5° B	11	PD		1			1		1	1	0	0	2
9	Durán Mejía, Jeferson Saúl	5° B	11	PD		1				×	1	0	0	1	1
10	Gómez Mejía, José Miguel	5° B	12	PI	2				1		1	1	0	0	3
11	González Rivera, Ulises Alberto.	5° B	12	PD		1				×	1	0	0	1	1
12	Granados Sánchez, Cristian Saúl.	5° B	11	PD		1				×	1	0	0	1	1
13	Hernández Cruz, Carlos Geovany.	5° B	11	PD		1			1		1	1	0	0	2
14	Hernández Membreño, Juan Manuel	5° B	11	PI			×		1		0	1	1	0	1
15	Mejía Barrera José Cruz.	5° B	12	PD		1			1		1	1	0	0	2
16	Méndez Díaz, Moisés Abel	5° B	12	PD		1				×	1	0	0	1	1
17	Rivas Martínez, Bryan Josué	5° B	11	PD		1				×	1	0	0	1	1
18	Sánchez Herrera, Alexander Antonio	5° B	12	PD		1				×	1	0	0	1	1
19	Arias Molina, Orlando José	6° B	12	PD	2				1		1	1	0	0	3
20	Cruz, Henry Adonay	6° B	12	PD		1				×	1	0	0	1	1
21	Fernández, Carlos Mauricio	6° B	12	PD		1				×	1	0	0	1	1
22	García Zamora, Francisco Alexander.	6° B	12	PI			×		1		0	1	1	0	1
23	Gómez Mejía, Edwin Rodrigo	6° B	12	PD		1				×	1	0	0	1	1
24	López Flores, Henry Edenilson	6° B	12	PD		1			1		1	1	0	0	2
25	Lovo Cruz, Jeferson Josué	6° B	12	PD		1				×	1	0	0	1	1
26	Molina Chávez, Wilber Adonay	6° B	12	PD		1				×	1	0	0	1	1
27	Muñoz Molina, Erick Geovany	6° B	12	PD		1		2			1	1	0	0	3
28	Sánchez Flores, Marlon Omar	6° B	12	PD		1				×	1	0	0	1	1
29	Sánchez Ramírez, Erick Santiago	6° B	12	PD		1				×	1	0	0	1	1
30	Sánchez Rivas, Jonathan Iván	6° B	12	PD		1			1		1	1	0	0	2
<b>PROMEDIO DE TOTAL DE PUNTOS.</b>					<b>3</b>	<b>24</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>11</b>	<b>17</b>	<b>27</b>	<b>13</b>	<b>4</b>	<b>17</b>	<b>45</b>



N°	NOMBRE COMPLETO.	GRAD	a	Pie hábil	POS-TEST: FUNDAMENTO TÉCNICO TIRO CON EMPEINE.																		
					Pie derecho.						Pie izquierdo.						Aciertos.		Desaciertos		PTS		
					B1	B2	B3	B4	B5	B6	B1	B2	B3	B4	B5	B6	PD	PI	PD	PI			
1	Ángel Bonilla, Wilfredo Levi	4° B	10	PD	1	1	2	2	2	0	0	1	1	2	0	0	5	3	1	3	12		
2	Argueta Bachez, José Manuel	4° B	10	PD	0	1	2	2	1	0	0	0	1	0	1	0	4	2	2	4	8		
3	García Hernández, David Eusebio.	4° B	10	PD	1	1	2	1	1	1	0	0	1	1	0	2	6	3	0	3	11		
4	Palacios Rivas, Marcos Alexis	4° B	10	PD	1	1	2	2	0	1	0	2	0	1	1	0	5	3	1	3	11		
5	Rivas Ferman, Héctor Emanuel	4° B	10	PI	1	0	2	1	0	0	1	2	2	1	0	0	3	3	3	3	10		
6	Alvarado López, Nelson Oscar	5° B	11	PD	2	0	2	2	0	1	0	0	1	1	2	0	2	1	4	5	11		
7	Alvarado Lozano, Jonathan Daniel	5° B	12	PD	0	2	2	1	0	0	0	0	1	1	0	0	3	2	3	4	7		
8	Campos Abarca, Wilson Alexander	5° B	11	PD	1	1	2	1	1	1	0	0	1	1	0	0	6	2	0	4	9		
9	Durán Mejía, Jeferson Saúl	5° B	11	PD	1	1	2	1	1	1	0	0	1	2	1	0	6	3	6	3	11		
10	Gómez Mejía, José Miguel	5° B	12	PI	0	1	2	1	0	0	0	1	2	2	0	1	3	4	3	2	10		
11	González Rivera, Ulises Alberto.	5° B	12	PD	1	0	2	2	0	0	0	0	1	1	0	0	3	2	3	4	7		
12	Granados Sánchez, Cristian Saúl.	5° B	11	PD	0	1	2	2	0	0	0	0	2	2	0	0	3	2	3	4	9		
13	Hernández Cruz, Carlos Geovany.	5° B	11	PD	0	1	2	2	1	0	0	0	1	0	0	0	4	1	2	5	7		
14	Hernández Membreño, Juan Manuel	5° B	11	PI	0	1	2	1	0	2	0	0	1	0	0	1	4	2	2	4	8		
15	Mejía Barrera José Cruz.	5° B	12	PD	0	1	1	2	1	1	0	2	1	0	1	0	5	3	1	3	10		
16	Méndez Díaz, Moisés Abel	5° B	12	PD	2	1	1	2	2	0	0	1	0	1	2	0	4	3	2	3	12		
17	Rivas Martínez, Bryan Josué	5° B	11	PD	2	1	2	2	0	0	0	0	1	2	1	0	4	3	2	3	11		
18	Sánchez Herrera, Alexander Antonio	5° B	12	PD	1	1	1	1	2	0	2	0	0	1	0	0	5	2	1	4	9		
19	Arias Molina, Orlando José	6° B	12	PD	1	2	2	0	1	2	0	1	2	2	1	0	5	4	1	2	14		
20	Cruz, Henry Adonay	6° B	12	PD	1	1	2	2	1	1	0	1	1	1	0	0	6	3	5	3	11		
21	Fernández, Carlos Mauricio	6° B	12	PD	0	1	2	1	0	0	0	0	1	1	0	0	3	2	3	4	6		
22	García Zamora, Francisco Alexander	6° B	12	PI	0	0	1	1	0	0	2	0	2	2	2	0	4	2	2	4	10		
23	Gómez Mejía, Edwin Rodrigo	6° B	12	PD	1	2	2	2	0	0	0	0	2	2	0	0	4	2	2	4	11		
24	López Flores, Henry Edénilson	6° B	12	PD	0	2	2	2	1	0	0	1	1	2	1	0	4	4	2	2	12		
25	Lovo Cruz, Jeferson Josué	6° B	12	PD	1	0	2	2	0	0	0	0	2	0	1	0	3	2	3	4	8		
26	Molina Chávez, Wilber Adonay	6° B	12	PD	0	2	2	0	1	0	1	0	1	0	0	0	4	2	2	4	7		
27	Muñoz Molina, Erick Geovany	6° B	12	PD	0	0	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	4	1	2	5	4		
28	Sánchez Flores, Marlon Omar	6° B	12	PD	0	1	2	2	1	0	0	0	2	2	0	0	4	2	2	4	10		
29	Sánchez Ramírez, Erick Santiago	6° B	12	PD	0	0	2	2	1	0	0	0	1	1	1	0	3	3	3	3	8		
30	Sánchez Rivas, Jonathan Iván	6° B	12	PD	0	1	2	2	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	5	1	6		
<b>TOTAL.</b>					<b>18</b>	<b>28</b>	<b>56</b>	<b>45</b>	<b>18</b>	<b>11</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>35</b>	<b>32</b>	<b>15</b>	<b>4</b>	<b>121</b>	<b>71</b>	<b>71</b>	<b>104</b>	<b>280</b>		

N°	NOMBRE COMPLETO.	GRAD	ã	Pie hábil.	POS-TEST FUNDAMENTO TÉCNICO REGATE.									
					PIE DERECHO.		PIE IZQUIERDO.		TOTAL.	TOTAL	TOTAL	TOTAL	TOTAL DE PUNTOS SUMADOS.	
					EJC	EJI	EJC	EJI	EJC PD.	EJI PD.	EJC PI	EJI PI		
1	Ángel Bonilla, Wilfredo Leví	4°B	10	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1	
2	Argueta Bachez, José Manuel	4°B	10	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
3	García Hernández, David Eusebio.	4°B	10	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
4	Palacios Rivas, Marcos Alexis	4°B	10	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
5	Rivas Ferman, Héctor Emanuel	4°B	10	PI	1	0	0	1	1	0	1	0	2	
6	Alvarado López, Nelson Oscar	5°B	11	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1	
7	Alvarado Lozano, Jonathan Daniel	5°B	12	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1	
8	Campos Abarca, Wilson Alexander	5°B	11	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
9	Durán Mejía, Jeferson Saúl	5°B	11	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
10	Gómez Mejía, José Miguel	5°B	12	PI	0	1	1	0	0	1	0	1	1	
11	González Rivera, Ulises Alberto5	5°B	12	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
12	Granados Sánchez, Cristian Saúl.	5°B	11	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1	
13	Hernández Cruz, Carlos Geovany.	5°B	11	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
14	Hernández Membreño, Juan Manuel	5°B	11	PI	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
15	Mejía Barrera José Cruz.	5°B	12	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
16	Méndez Díaz, Moisés Abel	5°B	12	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
17	Rivas Martínez, Bryan Josué	5°B	11	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
18	Sánchez Herrera, Alexander Antonio	5°B	12	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1	
19	Arias Molina, Orlando José	6°B	12	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
20	Cruz, Henry Adonay	6°B	12	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1	
21	Fernández, Carlos Mauricio	6°B	12	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
22	García Zamora, Francisco Alexander	6°B	12	PI	0	1	1	0	0	1	1	0	1	
23	Gómez Mejía, Edwin Rodrigo	6°B	12	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
24	López Flores, Henry Edenilson	6°B	12	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1	
25	Lovo Cruz, Jeferson Josué	6°B	12	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1	
26	Molina Chávez, Wilber Adonay	6°B	12	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
27	Muñoz Molina, Erick Geovany	6°B	12	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1	
28	Sánchez Flores, Marlon Omar	6°B	12	PD	1	0	0	1	1	0	0	1	1	
29	Sánchez Ramírez, Erick Santiago	6°B	12	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
30	Sánchez Rivas, Jonathan Iván	6°B	12	PD	1	0	1	0	1	0	1	0	2	
<b>TOTAL.</b>													<b>48</b>	

N°	NOMBRE COMPLETO.	GRADO	EDAD	POS-TEST FUNDAMENTO TÉCNICO CONDUCCIÓN DE BALÓN.								
				TIEMPO DE RECORRIDO SIN BALÓN. H/MIN/SEG	Entre	TIEMPO DE RECORRIDO CON CONDUCCIÓN DE BALÓN. H/MIN/SEG	Por	100	Igual	TIEMPO DE CONDUCCIÓN DE BALÓN. (EN BASE A 100%) H/MIN/SEG	TOTAL DE PUNTOS	
1	Ángel Bonilla, Wilfredo Leví	4°B	10	0:00:48	•	0:01:00	×	100	■	48%	48	
2	Argueta Bachez, José Manuel	4°B	10	0:00:58	•	0:01:10	×	100	■	53%	53	
3	García Hernández, David Eusebio.	4°B	10	0:00:42	•	0:01:00	×	100	■	42%	42	
4	Palacios Rivas, Marcos Alexis	4°B	10	0:00:51	•	0:00:55	×	100	■	93%	93	
5	Rivas Ferman, Héctor Emanuel	4°B	10	0:00:59	•	0:01:04	×	100	■	57%	57	
6	Alvarado López, Nelson Oscar	5°B	11	0:00:45	•	0:00:51	×	100	■	88%	88	
7	Alvarado Lozano, Jonathan Daniel	5°B	12	0:01:02	•	0:01:20	×	100	■	85%	85	
8	Campos Abarca, Wilson Alexander	5°B	11	0:00:49	•	0:00:56	×	100	■	87%	87	
9	Durán Mejía, Jeferson Saúl	5°B	11	0:00:46	•	0:00:52	×	100	■	88%	88	
10	Gómez Mejía, José Miguel	5°B	12	0:00:40	•	0:00:49	×	100	■	82%	82	
11	González Rivera, Ulises Alberto5	5°B	12	0:00:42	•	0:00:55	×	100	■	76%	76	
12	Granados Sánchez, Cristian Saúl.	5°B	11	0:00:35	•	0:00:41	×	100	■	85%	85	
13	Hernández Cruz, Carlos Geovany.	5°B	11	0:00:43	•	0:00:55	×	100	■	78%	78	
14	Hernández Membreño, Juan Manuel	5°B	11	0:01:00	•	0:01:18	×	100	■	85%	85	
15	Mejía Barrera José Cruz.	5°B	12	0:00:38	•	0:00:41	×	100	■	93%	93	
16	Méndez Díaz, Moisés Abel	5°B	12	0:01:07	•	0:01:27	×	100	■	84%	84	
17	Rivas Martínez, Bryan Josué	5°B	11	0:00:42	•	0:00:55	×	100	■	76%	76	
18	Sánchez Herrera, Alexander Antonio	5°B	12	0:00:40	•	0:00:51	×	100	■	78%	78	
19	Arias Molina, Orlando José	6°B	12	0:00:45	•	0:00:53	×	100	■	84.90%	84.90	
20	Cruz, Henry Adonay	6°B	12	0:00:37	•	0:00:40	×	100	■	93%	93	
21	Fernández, Carlos Mauricio	6°B	12	0:00:43	•	0:00:52	×	100	■	83%	83	
22	García Zamora, Francisco Alexander	6°B	12	0:00:41	•	0:00:49	×	100	■	84%	84	
23	Gómez Mejía, Edwin Rodrigo	6°B	12	0:00:49	•	0:00:50	×	100	■	98%	98	
24	López Flores, Henry Edenilson	6°B	12	0:00:42	•	0:00:48	×	100	■	88%	88	
25	Lovo Cruz, Jeferson Josué	6°B	12	0:00:50	•	0:00:51	×	100	■	98%	98	
26	Molina Chávez, Wilber Adonay	6°B	12	0:00:43	•	0:00:48	×	100	■	90%	90	
27	Muñoz Molina, Erick Geovany	6°B	12	0:00:41	•	0:00:48	×	100	■	85%	85	
28	Sánchez Flores, Marlon Omar	6°B	12	0:00:49	•	0:00:54	×	100	■	91%	91	
29	Sánchez Ramírez, Erick Santiago	6°B	12	0:00:47	•	0:00:50	×	100	■	94%	94	
30	Sánchez Rivas, Jonathan Iván	6°B	12	0:00:51	•	0:00:56	×	100	■	91%	91	
<b>TOTALES.</b>											2373	
											Conversión de minutos a hora.	40.96

N°	NOMBRE COMPLETO.	GRADO	EDAD	POS-TEST FUNDAMENTO TÉCNICO CABECEO DE BALÓN FRONTAL Y CON SALTO.									
				INTENTO 1. DISTANCIA	MAS	INTENTO 2. DISTANCIA	MAS	INTENTO 3. DISTANCIA	ENTRE	3 INT	IGUAL	PROMEDIO. (DISTANCIA)	TOTAL DE PUNTOS
1	Ángel Bonilla, Wilfredo Leví	4°B	10	7.12mts	+	3.21mts	+	7.47mts	÷	3	☰	5.93mts	5.93
2	Argueta Bachez, José Manuel	4°B	10	5.03mts	+	6.72mts	+	4.93mts	÷	3	☰	5.49mts	5.49
3	García Hernández, David Eusebio.	4°B	10	6.54mts	+	7.12mts	+	9.01mts	÷	3	☰	7.55mts	7.55
4	Palacios Rivas, Marcos Alexis	4°B	10	9.31mts	+	11.06mts	+	8.07mts	÷	3	☰	9.48mts	9.48
5	Rivas Ferman, Héctor Emanuel	4°B	10	10.20mts	+	9.08mts	+	4.86mts	÷	3	☰	8.04mts	8.04
6	Alvarado López, Nelson Oscar	5°B	11	4.49mts	+	6.31mts	+	3.77mts	÷	3	☰	4.85mts	4.85
7	Alvarado Lozano, Jonathan Daniel	5°B	12	5.92mts	+	4.56mts	+	0.00mts	÷	3	☰	3.49mts	3.49
8	Campos Abarca, Wilson Alexander	5°B	11	5.03mts	+	5.83mts	+	6.13mts	÷	3	☰	5.66mts	5.66
9	Durán Mejía, Jeferson Saúl	5°B	11	8.10mts	+	6.95mts	+	9.06mts	÷	3	☰	8.03mts	8.03
10	Gómez Mejía, José Miguel	5°B	12	11.04mts	+	8.35mts	+	8.92mts	÷	3	☰	9.43mts	9.43
11	González Rivera, Ulises Alberto5	5°B	12	8.26mts	+	6.48mts	+	4.73mts	÷	3	☰	6.49mts	6.49
12	Granados Sánchez, Cristian Saúl.	5°B	11	12.18mts	+	8.97mts	+	13.02mts	÷	3	☰	11.39mts	11.39
13	Hernández Cruz, Carlos Geovany.	5°B	11	4.37mts	+	6.09mts	+	7.16mts	÷	3	☰	5.87mts	5.87
14	Hernández Membreño, Juan Manuel	5°B	11	8.81mts	+	9.03mts	+	8.09mts	÷	3	☰	8.64mts	8.64
15	Mejía Barrera José Cruz.	5°B	12	12.56mts	+	0.00mts	+	0.00mts	÷	3	☰	4.18mts	4.18
16	Méndez Díaz, Moisés Abel	5°B	12	6.47mts	+	5.91mts	+	9.05mts	÷	3	☰	7.14mts	7.14
17	Rivas Martínez, Bryan Josué	5°B	11	13.29mts	+	3.48mts	+	11.01mts	÷	3	☰	9.26mts	9.26
18	Sánchez Herrera, Alexander Antonio	5°B	12	3.29mts	+	4.94mts	+	9.83mts	÷	3	☰	6.02mts	6.02
19	Arias Molina, Orlando José	6°B	12	12.36mts	+	14.21mts	+	9.57mts	÷	3	☰	12.04mts	12.04
20	Cruz, Henry Adonay	6°B	12	5.82mts	+	7.13mts	+	11.18mts	÷	3	☰	8.04mts	8.04
21	Fernández, Carlos Mauricio	6°B	12	11.26mts	+	6.21mts	+	12.00mts	÷	3	☰	9.82mts	9.82
22	García Zamora, Francisco Alexander	6°B	12	6.11mts	+	4.48mts	+	7.59mts	÷	3	☰	6.06mts	6.06
23	Gómez Mejía, Edwin Rodrigo	6°B	12	8.51mts	+	7.03mts	+	10.09mts	÷	3	☰	8.54mts	8.54
24	López Flores, Henry Edenilson	6°B	12	6.05mts	+	6.46mts	+	5.87mts	÷	3	☰	6.12mts	6.12
25	Lovo Cruz, Jeferson Josué	6°B	12	10.24mts	+	8.57mts	+	4.04mts	÷	3	☰	7.61mts	7.61
26	Molina Chávez, Wilber Adonay	6°B	12	7.35mts	+	6.67mts	+	4.92mts	÷	3	☰	6.31mts	6.31
27	Muñoz Molina, Erick Geovany	6°B	12	12.68mts	+	3.71mts	+	6.05mts	÷	3	☰	7.48mts	7.48
28	Sánchez Flores, Marlon Omar	6°B	12	8.16mts	+	8.84mts	+	4.98mts	÷	3	☰	7.32mts	7.32
29	Sánchez Ramírez, Erick Santiago	6°B	12	6.15mts	+	7.00mts	+	2.97mts	÷	3	☰	5.37mts	5.37
30	Sánchez Rivas, Jonathan Iván	6°B	12	13.16mts	+	9.65mts	+	9.10mts	÷	3	☰	10.63mts	10.63
<b>TOTALES.</b>												222.28mts	222.28







## ANEXOS 4 LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN




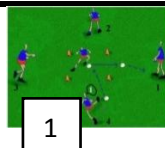
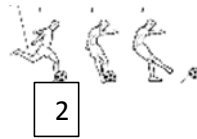
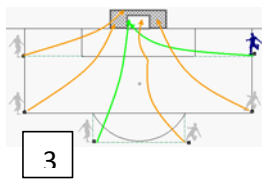

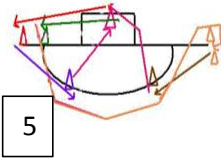
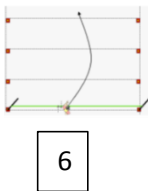

Mapa de escenario de ubicación del Centro Escolar “Florencia Rivas” municipio de San Rafael Cedros, departamento de Cuscatlán.















## ANEXOS 5 SESIONES DE ENTRENAMIENTOS





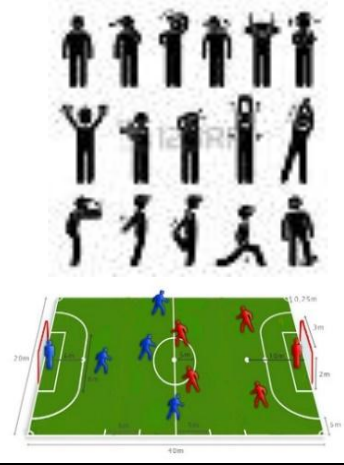
<b>CENTRO ESCOLAR “FLORENCIA RIVAS”. 2016.</b>		
Entrenador: Pablo Rodolfo Aguilar Torres.		
SESIÓN N° 1. FECHA :29/08/2016	TIEMPO: 1h.	GRADOS: 4°B, 5°B y 6°B.
Objetivos:	Charla.	Bienvenida a los estudiantes.
	Pre-test teórico.	Evaluar a los estudiantes sobre conocimientos de futbol.
	Socio-emocional.	Importancia de la evaluación sin copiar al compañero.
Material de entrenamiento.		Cronometro, cámara fotográfica.
T´	Descripción.	Representación gráfica.
10´	Parte inicial.	
5´	Charla.	
5´	-Llenar datos: nombre completo, edad, grado, sección, hora de inicio, lugar. -Explicación y demostración de cómo contestar cada pregunta. -Espacio para aclarar dudas de los estudiantes.	
30´	Parte principal.	
	<b>Pre-test teórico.</b>	
15´	Parte final.	
	-Completar el dato de hora de finalización del test. -Entrega del test. -Explicación de cómo se desarrollara el test técnico -Explicación de días de entrenamiento, horarios y lugar de desarrollo. -Despedida y agradecimientos.	
Observaciones:		
Ausencias		
Lesiones:		

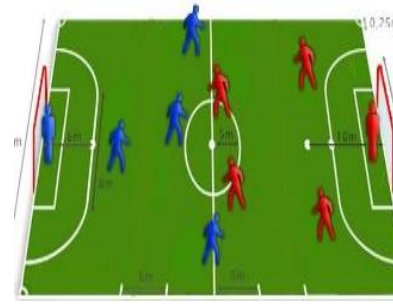

CENTRO ESCOLAR "FLORENCIA RIVAS". 2016.		
	Entrenador: Pablo Rodolfo Aguilar Torres.	
	SESIÓN N° 2. FECHA :30/08/2016	TIEMPO: 2h 20´
	GRADOS: 4ºB, 5ºB y 6ºB.	
Objetivos:	Charla.	Explicación e indicaciones de cómo realizará el test.
	Pre-test técnico.	Evaluación de fundamentos técnicos de fútbol.
	Socio-emocional.	Respeto al compañero y evitar el bulín.
Material de entrenamiento.		
T´	Descripción.	Representación gráfica.
10´	PARTE INICIAL.	
5´	Charla.	
5´	-Ejercicios de lubricación de articulaciones, activación muscular y estiramientos.	
1h 45´	PARTE PRINCIPAL.	
	<p><b>1-TEST DE CONTROL Y RECEPCIÓN CON PIE DERECHO E IZQUIERDO CON BORDE INTERNO DEL PIE.</b>  <b>EXPLICACIÓN:</b> el balón 1 se controla dentro del cuadrado delimitado por un metro de ancho y largo, el balón 2 se deberá controlar fuera del cuadrado. El balón 3 se deberá controlar dentro del cuadrado y el balón 4 se deberá controlar fuera del cuadrado. (Todos los controles deben de ser con borde interno y tal como se indica).</p> <p><b>2-TEST DE PASE CON BORDE INTERNO.</b>  <b>EXPLICACIÓN: SE DEBERÁ REALIZAR.</b>            Un primer pase con borde interno con pie derecho aras de piso el balón y deberá dar con el cono que está ubicado a una distancia de 10 metros.            Se deberá realizar un segundo pase pero con pie izquierdo con borde interno del pie y deberá impactar con el cono que se encuentra a una distancia de 10 metros.</p> <p><b>3-TEST DE TIRO A PORTERÍA CON EMPEINE CON PIE DERECHO E IZQUIERDO.</b>  <b>EXPLICACIÓN:</b> se deberán patear con el pie derecho y con empeine o borde superior del pie 6 balones que se encuentran ubicados en el área que mide 16.50mts de largo X 9.15mts de ancho y luego se deberá hacer lo mismo pero con pie izquierdo.</p> <p><b>4-TEST DE REGATE CON PIE DERECHO Y PIE IZQUIERDO.</b>  <b>EXPLICACIÓN:</b> se deberá conducir una distancia de 5 metros y enfrenar un primer cono pasándolo haciendo el fundamento técnico del regate con pie derecho y luego enfrenar un segundo cono que se encuentra a una distancia de 5 metros enfrentándolo y pasándolo haciendo un regate pero con pie izquierdo.</p> <p><b>5-TEST DE CONDUCCIÓN DE BALÓN.</b>            Primero se realiza un recorrido sin balón al circuito y se toma el tiempo, luego se realiza un recorrido con conducción de balón al circuito y se toma el tiempo al final (luego se realiza este proceso de calificación técnica del jugador: Tiempo de conducción sin balón / Tiempo con balón X 100 = entre más cercano al 100% mayor será la calificación técnica).</p> <p><b>6-TEST DE CABECEO DE BALÓN FRONTAL Y CON SALTO.</b>            Se realizaran tres intentos el instructor lanzara el balón con las manos simulando que es un centro que el jugador deberá cabecear con salto y con la frente.</p>	     
15´	PARTE FINAL.	
	Estiramientos.	
Observaciones:		
Ausencias		
Lesiones:		




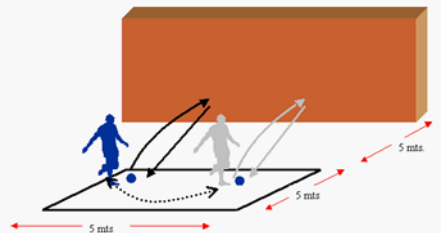
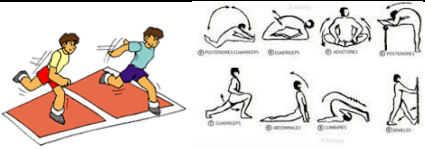
CENTRO ESCOLAR "FLORENCIA RIVAS". 2016.		
	Entrenador: Pablo Rodolfo Aguilar Torres.	
	SESIÓN N° 3. FECHA :01/09/2016	TIEMPO: 1h.
	GRADOS: 4°B, 5°B y 6°B.	
OBJETIVOS:	Charla.	Bienvenida a los estudiantes.
	Pre-test teórico.	El objetivo es pasar el balón al área contraria hasta que el rival no pueda devolverlo correctamente, obteniendo un punto favorable.
	Socio-emocional.	Reglamento de futbol expulsión y amonestación.
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO.		Pelota de futbol, silbato, red voleibol. conos
T'	DESCRIPCIÓN.	REPRESENTACIÓN GRÁFICA.
10'	PARTE INICIAL.	
5'	Charla.	
5'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejercicios de lubricación de las articulaciones.</li> <li>Activación muscular.</li> <li>Ejercicios de estiramiento.</li> </ul>	
30'	PARTE PRINCIPAL.	
	<b>FÚTBOL TENIS.</b> <p>- Se juega con una pelota de fútbol, utilizando cualquier parte del cuerpo a excepción de las manos y brazos, al igual que en el fútbol.</p> <p>- Existen dos variantes principales; la individual, en la que participa un jugador por cada lado, o la colectiva, en la que generalmente participan dos o tres jugadores por equipo. Se pueden realizar pases entre los compañeros del equipo.</p> <p>- Un servicio es ejecutado golpeando el balón con cualquier parte del cuerpo, excepto por el brazo y la mano, desde la zona de detrás de la línea de base, fuera del terreno de juego. La forma de servir: pateando la pelota por cualquier parte permitido del cuerpo en forma de volea, después de rebotar el balón en el suelo. Ni la pelota ni los pies pueden tocar el terreno de juego (incluyendo las líneas) cuando un servicio se está ejecutando.</p>	
15'	PARTE FINAL.	
	-Breve charla de errores y como se pueden corregir. -partidito de 5 juegan con 5. -Estiramientos. -Despedida.	  
Observaciones:		
Ausencias		
Lesiones:		

CENTRO ESCOLAR "FLORENCIA RIVAS". 2016.				
	Entrenador: Pablo Rodolfo Aguilar Torres.			
	SESIÓN N° 4.	TIEMPO: 1h.	GRADOS: 4°B, 5°B y 6°B.	
	FECHA :05/09/2016			
OBJETIVOS:	Charla.			
	Pre-test teórico.			
	Socio-emocional.			
Material de entrenamiento.				
T´	DESCRIPCIÓN.	REPRESENTACIÓN GRÁFICA.		
10´	PARTE INICIAL.			
5´	Charla.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bienvenida a los estudiantes y objetivo de la sesión de entrenamiento.</li> <li>• Partes de golpeo con el pie al balón en el futbol.</li> </ul>			
5´	-Ejercicios de lubricación de articulaciones, activación muscular y estiramientos.			
30´	PARTE PRINCIPAL.			
	<b>JUEGO: FÚTBOL-VOLEY.</b>  Objetivo: Cooperación - Oposición, trabajo con números. Nº de participantes: 2 Equipos... Material: Balón por equipo. Organización: Cada equipo se coloca en un lado de un campo previamente delimitado. Desarrollo: El juego consiste en pasar el balón al campo contrario con un máximo de tres toques por equipo y un bote en el propio campo. El saque es directo y se realiza con el pie a bote pronto. Un mismo jugador no puede tocar dos veces seguidas el balón. La red debe colocarse a un metro de altura, si no disponemos de ella, podemos sustituirla por bancos suecos, elástico, etc.			
15´	PARTE FINAL.			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de 5 vs 5 Estiramientos.</li> <li>• Estiramientos. Análisis de los errores y corrección de la técnica.</li> <li>• Despedida.</li> </ul>			
Observaciones:				
Ausencias				
Lesiones:				





CENTRO ESCOLAR "FLORENCIA RIVAS". 2016.		
	Entrenador: Pablo Rodolfo Aguilar Torres.	
	SESIÓN N° 5. FECHA :06/09/2016	TIEMPO: 1h.
	GRADOS: 4°B, 5°B y 6°B.	
OBJETIVOS:	Charla.	Bienvenida y explicación de los objetivos de la sesión de entrenamiento.
	Fútbol con parejas.	Desarrollo de fundamentos técnicos (pases, conducción, tiro y trabajo en equipo).
	Socio-emocional.	Trabajo en equipo y cumplimiento de reglas básicas.
Material de entrenamiento.		
T´	DESCRIPCIÓN.	REPRESENTACIÓN GRÁFICA.
10´	PARTE INICIAL.	
5´	Charla.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bienvenida a los estudiantes y objetivo de la sesión de entrenamiento.</li> <li>• partes de golpeo con el pie al balón en el fútbol.</li> </ul>	
5´	-Ejercicios de lubricación de articulaciones, activación muscular y estiramientos.	
30´	PARTE PRINCIPAL.	
	<b>JUEGO: FÚTBOL CON PAREJAS</b>  N° de participantes: 2 Equipos.  Material: Un balón y 4 conos.  Organización: los integrantes de cada equipo se colocan por parejas y durante el partido deben ir de la mano.  Desarrollo: Si una pareja se suelta, comete una falta, sacando la falta el equipo contrario.	
15´	PARTE FINAL.	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estiramientos.</li> <li>• Importancia de los fundamentos técnicos.</li> <li>• Análisis de corrección de errores y reflexión de resolución de problemas en la sesión de entrenamiento.</li> <li>• Juego libre futbol 5 vs 5.</li> <li>• Despedida.</li> </ul>	
Observaciones:		
Ausencias		
Lesiones:		





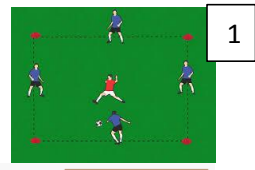
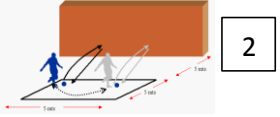

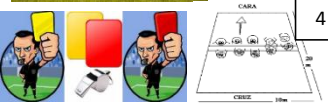
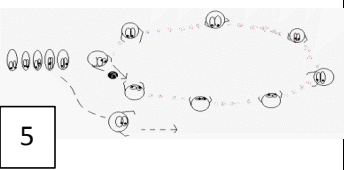

CENTRO ESCOLAR "FLORENCIA RIVAS". 2016.		
	Entrenador: Pablo Rodolfo Aguilar Torres.	
	SESIÓN N° 6. FECHA :08/09/2016	TIEMPO: 1h.
	GRADOS: 4°B, 5°B y 6°B.	
OBJETIVOS:	Charla.	Bienvenida y explicación de los objetivos de la sesión de entrenamiento.
	Reglamento de futbol.	Diferenciar amonestaciones de expulsiones.
	Rondo móvil. Técnica.	Desarrollo Pase, orientación espacial, "pressing", entendimiento entre el grupo, rapidez de circulación del balón.
	Socio-emocional.	Trabajo en equipo y cumplimiento de reglas básicas.
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO.		1 cronometro, tarjeta roja y amarilla, silbato, 6 pelotas de futbol y 30 conos.
T'	DESCRIPCIÓN.	REPRESENTACIÓN GRÁFICA.
10'	PARTE INICIAL.	
5'	Charla.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bienvenida a los estudiantes y objetivo de la sesión de entrenamiento.</li> <li>• ¿Qué es una amonestación y cuando se da?</li> <li>• ¿Qué es una expulsión y cuando se da?</li> <li>• Partes de golpeo con el pie al balón en el futbol.</li> </ul>	
5'	-Ejercicios de lubricación de articulaciones -Activación muscular. -Estiramientos.	
30'	PARTE PRINCIPAL.	
	<b>JUEGO: RONDO MÓVIL.</b>  Organización: Todo el equipo dentro del área de penalti.  Desarrollo: Los jugadores se distribuyen por el área de penalti. Dos de ellos intentaran robar el balón a los demás que van a pasárselo a dos toques. El que tire el balón fuera del área pasa a ser perseguidor del balón, el que falle el pase o toque el balón más veces de dos también. Siempre habrá dos perseguidores que se irán cambiando a medida que consigan interceptar el balón. A diferencia del rondo tradicional, todos se pueden mover pero manteniendo las distancias. Después se puede introducir la variante de un solo toque para ganar en rapidez.	
15'	PARTE FINAL.	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estiramientos.</li> <li>• Importancia de los fundamentos técnicos.</li> <li>• Pregunta sobre tarjeta amarilla y roja. (repaso).</li> <li>• Análisis de corrección de errores y reflexión de resolución de problemas en la sesión de entrenamiento.</li> <li>• Juego libre futbol 5 vs 5.</li> <li>• Despedida.</li> </ul>	
Observaciones:		
Ausencias		
Lesiones:		




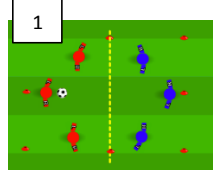

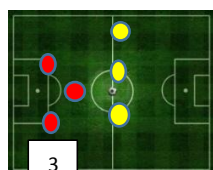


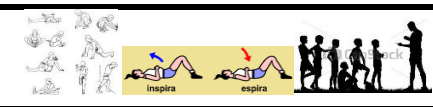
CENTRO ESCOLAR "FLORENCIA RIVAS". 2016.				
	Entrenador: Pablo Rodolfo Aguilar Torres.			
	SESIÓN N° 7.	TIEMPO: 1h.		GRADOS: 4°B, 5°B y 6°B.
	FECHA :12/09/2016			
OBJETIVOS:	Charla.	Bienvenida y explicación de los objetivos de la sesión de entrenamiento.		
	Reglamento de futbol.	Diferenciar amonestaciones de expulsiones.		
	Juego: 10 pases.	Desarrollo de fundamentos técnicos (pases con borde interno del pie y tiro con empeine).		
	Socio-emocional.	Trabajo en equipo y cumplimiento de reglas básicas.		
Material de entrenamiento.				
T´	DESCRIPCIÓN.	REPRESENTACIÓN GRÁFICA.		
10´	PARTE INICIAL.			
5´	Charla.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bienvenida a los estudiantes y objetivo de la sesión de entrenamiento.</li> <li>• ¿Qué es una amonestación y cuando se da?</li> <li>• ¿Qué es una expulsión y cuando se da?</li> <li>• partes de golpeo con el pie al balón en el futbol.</li> </ul>			
5´	-Ejercicios de lubricación de articulaciones -Activación muscular. -Estiramientos.			
30´	PARTE PRINCIPAL.			
	<b>JUEGO: 10 PASES.</b> Organización: Dos equipos, repartidos en un campo, con un espacio delimitado por conos. Desarrollo: Los jugadores se distribuyen por el espacio delimitado, uno de los equipos tendrá la posesión del balón, entre ellos deberán pasarse el balón, cada pase debe contarse en voz alta, hasta llegar a diez, cuando esto ocurra, el equipo se sumará un punto y podrá atacar a la portería rival y hacer gol.  El equipo contrario debe intentar cortar el balón, si lo hace, ellos comenzarán a contar, el equipo que más puntos consiga será el ganador.			
15´	PARTE FINAL.			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos vueltas a la cancha trotando.</li> <li>• Estiramientos.</li> <li>• Despedida.</li> </ul>			
Observaciones:				
Ausencias:				
Lesiones:				

CENTRO ESCOLAR "FLORENCIA RIVAS". 2016.				
	Entrenador: Pablo Rodolfo Aguilar Torres.			
	SESIÓN N° 8.	TIEMPO: 1h.		GRADOS: 4°B, 5°B y 6°B.
	FECHA: 13/09/2016.			
OBJETIVOS:	Charla.	Importancia de entrenar tres sesiones a la semana.		
	Reglamento de futbol.	Conocer las faltas y amonestaciones-expulsiones.		
	Contra- pared.	<b>Desarrollar el pase y el golpeo del balón.</b>		
	Socio-emocional.	Trabajo en equipo y convivencia.		
Material de entrenamiento.				
T'	DESCRIPCIÓN.	REPRESENTACIÓN GRÁFICA.		
10'	<b>PARTE INICIAL.</b>			
5'	Tema: fundamentos técnicos, pase con borde interno del pie.			
5'				
30'	<b>PARTE PRINCIPAL.</b>			
	<b>JUEGO: CONTRA- PARED.</b> <b>Objetivo:</b> Desarrollar el pase y el golpeo del balón. <b>Ámbito:</b> Deporte escolar <b>Material:</b> Un balón de fútbol. <b>Edad:</b> A partir de 8 años <b>Organización:</b> Por grupos de 4 o 5, con 1 balón. <b>Desarrollo:</b> Se sitúan en fila por orden, el 1º golpea el balón, y hace que rebote contra la pared, después el 2º, el 3º..., así sucesivamente hasta que uno falle. Solamente se le puede dar un golpe por persona.			
15'	<b>PARTE FINAL.</b>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos vueltas a la cancha trotando.</li> <li>• Estiramientos.</li> <li>• Despedida.</li> </ul>			
Observaciones:				
Ausencias				
Lesiones:				










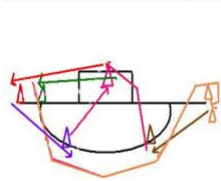





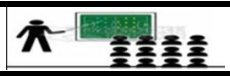
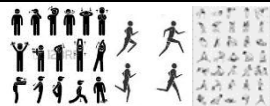
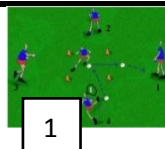
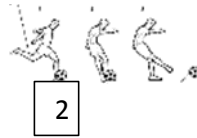
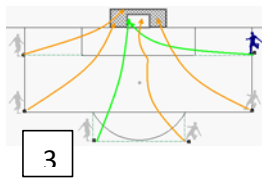

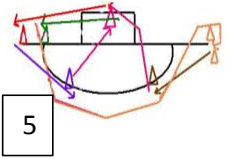
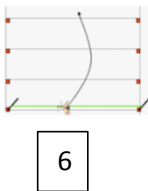

CENTRO ESCOLAR "FLORENCIA RIVAS". 2016.				
	Entrenador: Pablo Rodolfo Aguilar Torres.			
	SESIÓN N° 9. FECHA: 15/09/2016.	TIEMPO: 1h.	GRADOS: 4°B, 5°B y 6°B.	
	OBJETIVOS:	Charla.	Importancia de entrenar tres sesiones a la semana.	
	Reglamento de futbol.	Conocer las faltas y amonestaciones-expulsiones.		
	relevos en conducción	Desarrollar la conducción del balón en forma competitiva.		
	Socio-emocional.	Trabajo en equipo y convivencia.		
Material de entrenamiento.				
T'	DESCRIPCIÓN.	REPRESENTACIÓN GRÁFICA.		
10'	<b>PARTE INICIAL.</b>			
5'	Tema: fundamentos técnicos, conducción del balón. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conducción con empeine.</li> <li>• Conducción con borde interno.</li> <li>• Conducción con borde externo.</li> </ul>			
5'				
30'	<b>PARTE PRINCIPAL.</b>			
	<b>JUEGO: RELEVOS EN CONDUCCIÓN</b> Objetivo: Desarrollar el regate y el control del balón. Ámbito: Deporte escolar base Material: Un balón de fútbol, unos 6 conos. Edad: A partir de 8 años Organización: Por grupos de 4 o 5 y 1 balón. Desarrollo: Se colocan 6 conos en fila, con una distancia de 40 cm, tienen que intentar sortear los conos (ida y vuelta), en el menor tiempo posible, sin saltarse ninguno y sin tocarlos.			
15'	<b>PARTE FINAL.</b>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos vueltas a la cancha trotando.</li> <li>• Estiramientos.</li> <li>• Despedida.</li> </ul>			
Observaciones:				
Ausencias				
Lesiones:				

 <b>CENTRO ESCOLAR "FLORENCIA RIVAS". 2016.</b>			
<b>ENTRENADOR: PABLO RODOLFO AGUILAR TORRES.</b>			
SESIÓN N° 10-19. FECHA INICIO: 19/09/2016. FECHA FINALIZACIÓN: 06/10/2017.		TIEMPO: 1h. LUGAR: ESTADIO DE FUTBOL "ANASTASIO AQUINO"	GRADOS: 4ºB, 5ºB y 6ºB. CANTIDAD DE PARTICIPANTES: 30
OBJETIVOS:	Charla.	Importancia de entrenar tres sesiones a la semana.	
	Reglamento de futbol.	Conocer las faltas y amonestaciones-expulsiones.	
	relevos en conducción	Desarrollar el pase, conducción, control .	
	Socio-emocional.	Trabajo en equipo y convivencia.	
Material de entrenamiento.		Pelotas, conos, silbato, tabla de apuntes, cronometro, porterías,	
T	DESCRIPCIÓN.		REPRESENTACIÓN GRÁFICA.
5'	<b>PARTE INICIAL.</b>		
3'	Ejercicios de movilidad articular. Tronco superior e inferior.		
2'	Estiramientos de grupos musculares.		
50'	<b>PARTE PRINCIPAL.</b>		
10 minutos en cada estación. 6 jugadores en cada estación.	<p>Circuito de juegos pre-deportivos.</p> <p><b>Estación 1:</b> Rondós móviles: Este juego se puede hacer como en la imagen, con cuatro jugadores de afuera y un jugador interior. Jugadores de afuera deben ser posicionados como en la imagen, entre dos conos cada uno. Tienen que tomar esto como una referencia, ya que tienen que mantenerse en movimiento hacia arriba y hacia abajo sobre la línea imaginaria de los conos. También pueden moverse a cierta distancia hacia adelante y hacia atrás, dependiendo de las circunstancias. Los jugadores de afuera tienen que mantener la posesión de la pelota, mientras que el jugador interno tiene que llevar el balón de ellos. Una vez que el jugador interno recupera el balón, se intercambia la posición con el jugador que perdió la pelota o cometió el error.</p> <p><b>Estación 2:</b> frontón. ELEMENTOS: 2 balones, una pared (frontón), cal para marcar, un cronómetro. DESCRIPCIÓN: El jugador se coloca en un terreno delimitado por un cuadrado de 5 mts. Y separado 5 mts de la pared con dos balones. Hace rebotar la pelota contra la pared y la deja en el cuadrado; busca el otro balón y repite la acción. Se contabilizan la cantidad de veces que el balón rebota en la pared en 30".</p> <p><b>Estación 3:</b> futbol vóley. Cada equipo se coloca en un lado de una campo previamente delimitado. El juego consiste en pasar el balón al campo contrario con un maximo de tres toques por equipo y un bote en el propio campo. El saque es directo y se realiza con el pie a bote pronto. Un mismo jugador no puede tocar dos veces seguidas el balón. La red debe colocarse a un metro de altura, si no disponemos de ella, podemos sustituirla por bancos suecos, por ejemplo.</p> <p><b>Estación 4:</b> tarjeta roja o tarjeta amarilla. Amarilla y roja. Descripción : Los jugadores se sitúan sobre dos líneas paralelas trazadas previamente, formando un pasillo, a unos dos o tres metros de distancia. Un equipo es el blanco y el otro el negro. El entrenador nombrará al azar ¡blanco! o ¡negro!. Al oír el nombre de su equipo, los jugadores huyen hacia la línea de fondo mientras sus adversarios intentan atraparlos antes de que logren llegar a ella. Cada jugador tocado supone un punto para el equipo. Reglas : Se debe correr en línea recta y los jugadores atrapados adoptaran una posición de cuclillas sin poder moverse. Variantes : Podemos efectuar las salidas desde distintas posiciones. Edad : A partir de 6 –7 años</p> <p><b>Estación 5:</b> el reloj: - El Reloj. Descripción : Distribuiremos los jugadores en dos equipos de igual número de jugadores. Un equipo lo situaremos en círculo a unos 4 metros de distancia entre jugador y jugador y el otro se colocará en fila a un lado del círculo. El equipo A (situado en círculo) deberá realizar el máximo número de pases consecutivos con el balón, mientras el otro equipo realiza una carrera de relevos alrededor del círculo con todos sus jugadores. Ganará el equipo que al terminar la carrera haya realizado el mayor número de pases. Reglas : Los pases no pueden saltarse a ningún miembro del equipo. Podemos realizar el pase con las manos (saque de banda) o con los pies. Edad : A partir de 6 – 7 años.</p>	    	
5'	<b>PARTE FINAL.</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estiramientos y respiración de relajación.</li> <li>Charla de despedida y repaso de conceptos y errores técnicos.</li> </ul>		
Observaciones:			
Ausencias			
Lesiones:			

CENTRO ESCOLAR "FLORENCIA RIVAS". 2016.		ENTRENADOR: PABLO RODOLFO AGUILAR TORRES.	
	SESIÓN N° 20-29. FECHA INICIO: 31/10/2016. FECHA FINALIZACIÓN: 17/11/2017.	TIEMPO: 1h. LUGAR: ESTADIO DE FUTBOL "ANASTASIO AQUINO"	GRADOS: 4°B, 5°B y 6°B. CANTIDAD DE PARTICIPANTES: 30
	Objetivos:	Charla.	Importancia de entrenar tres sesiones a la semana.
		Reglamento de futbol.	Conocer las faltas y amonestaciones-expulsiones.
		relevo en conducción	Desarrollar la conducción del balón en forma competitiva.
	Socio-emocional.	Trabajo en equipo y convivencia.	
Material de entrenamiento.		Pelotas, conos, silbato, tabla de apuntes, cronometro, porterías,	
T	DESCRIPCIÓN.	REPRESENTACIÓN GRÁFICA.	
5'	<b>PARTE INICIAL.</b>		
3'	Ejercicios de movilidad articular. Tronco superior e inferior.		
2'	Estiramientos de grupos musculares.		
50'	<b>PARTE PRINCIPAL.</b>		
10 minutos en cada estación. 6 jugadores en cada estación.	<p><b>Círculo de juegos pre-deportivos de fútbol.</b></p> <p><b>Estación 1: futbol tenis.</b> Divididos en dos grupos de unas 3 personas aproximadamente cada equipo, tratarán de pasar el balón por encima de la red al otro lado del campo. El partido será a 11 puntos, habiendo una ventaja de 2 en caso de empate. <b>Variantes:</b> -Para que valga el punto es necesario que toquen la pelota mínimo 3 personas del equipo antes de pasar el balón al otro campo.</p> <p><b>Estación 2: carreras de relevos (conducción de balón).</b> Objetivo: Desarrollar el regate y el control del balón. Material: Un balón de fútbol, unos 6 conos. Organización: Por grupos de 4 o 5 y 1 balón. Desarrollo: Se colocan 6 conos en fila, con una distancia de 40 cm, tienen que intentar sortear los conos (ida y vuelta), en el menor tiempo posible, sin saltarse ninguno y sin tocarlos.</p> <p><b>Estación 3: futbolito:</b> partido de 3vs3.</p> <p><b>Estación 4: saca gol.</b> Desarrollo: se forman dos equipos con igual número de jugadores en este caso de 3, se en frenan 1vrs1 en la portería, cada uno de los tiradores de cada equipo tira 3 tiros, y gana quien en equipo más goles mete. Variantes puede ser 1vs 1, los 3 son porteros, distancia de los tiros, solo cuenta el gol al patear de empeine, remates de los porteros se deben jugar.</p> <p><b>Estación 5: 10 pases y gol de cabeza.</b> Desarrollo: pasar el balón con la mano tratando de no dar más de un paso. Gol solo vale de cabeza. Si se convierte un gol saca el equipo contrario. <b>Variantes:</b> se tiene que pasar sin dar ningún paso o el equipo que convierte sigue con el balón.</p> <p><b>Nota:</b> la rotación del circuito por estación serializa como giran las agujas del reloj cada 10 minutos, por un silbatazo.</p>	    	
5'	<b>PARTE FINAL.</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estiramientos y respiración de relajación.</li> <li>Charla de despedida y repaso de conceptos y errores técnicos.</li> </ul>		
Observaciones:			
Ausencias			
Lesiones:			

CENTRO ESCOLAR "FLORENCIA RIVAS". 2016.		ENTRENADOR: PABLO RODOLFO AGUILAR TORRES.		
		SESIÓN N° 30-37. FECHA INICIO: 10/10/2016. FECHA FINALIZACIÓN: 27/10/2017.	TIEMPO: 1h. LUGAR: ESTADIO DE FUTBOL "ANASTASIO AQUINO"	 GRADOS: 4ºB, 5ºB y 6ºB. CANTIDAD DE PARTICIPANTES: 30
OBJETIVOS:	Charla.	Importancia de entrenar tres sesiones a la semana.		
	Reglamento de futbol.	Conocer las faltas y amonestaciones-expulsiones.		
	relevos en conducción	Desarrollar el pase, conducción, control y remate de cabeza.		
	Socio-emocional.	Trabajo en equipo y convivencia.		
Material de entrenamiento.		Pelotas, conos, silbato, tabla de apuntes, cronometro, porterías,		
T	DESCRIPCIÓN.		REPRESENTACIÓN GRÁFICA.	
5'	<b>PARTE INICIAL.</b>			
3'	Ejercicios de movilidad articular. Tronco superior e inferior.			
2'	Estiramientos de grupos musculares.			
50'	<b>PARTE PRINCIPAL.</b>			
10 minutos en cada estación. 6 jugadores en cada estación.	<p>Circuito de juegos pre-deportivos.</p> <p><b>Estación 1:</b> Rondós móviles: Este juego se puede hacer como en la imagen, con cuatro jugadores de afuera y un jugador interior. Jugadores de afuera deben ser posicionados como en la imagen, entre dos conos cada uno. Tienen que tomar esto como una referencia, ya que tienen que mantenerse en movimiento hacia arriba y hacia abajo sobre la línea imaginaria de los conos. También pueden moverse a cierta distancia hacia adelante y hacia atrás, dependiendo de las circunstancias. Los jugadores de afuera tienen que mantener la posesión de la pelota, mientras que el jugador interno tiene que llevar el balón de ellos. Una vez que el jugador interno recupera el balón, se intercambia la posición con el jugador que perdió la pelota o cometió el error.</p> <p><b>Estación 2:</b> frontón. ELEMENTOS: 2 balones, una pared (frontón), cal para marcar, un cronómetro. DESCRIPCIÓN: El jugador se coloca en un terreno delimitado por un cuadrado de 5 mts. Y separado 5 mts de la pared con dos balones. Hace rebotar la pelota contra la pared y la deja en el cuadrado; busca el otro balón y repite la acción. Se contabilizan la cantidad de veces que el balón rebota en la pared en 30".</p> <p><b>Estación 3:</b> futbol vóley. Cada equipo se coloca en un lado de una campo previamente delimitado. El juego consiste en pasar el balón al campo contrario con un maximo de tres toques por equipo y un bote en el propio campo. El saque es directo y se realiza con el pie a bote pronto. Un mismo jugador no puede tocar dos veces seguidas el balón. La red debe colocarse a un metro de altura, si no disponemos de ella, podemos sustituirla por bancos suecos, por ejemplo.</p> <p><b>Estación 4:</b> tarjeta roja o tarjeta amarilla. BLANCO Y NEGRO          Descripción : Los jugadores se sitúan sobre dos líneas paralelas trazadas previamente, formando un pasillo, a unos dos o tres metros de distancia. Un equipo es el blanco y el otro el negro. El entrenador nombrará al azar ¡blanco! o ¡negro!. Al oír el nombre de su equipo, los jugadores huyen hacia la línea de fondo mientras sus adversarios intentan atraparlos antes de que logren llegar a ella. Cada jugador tocado supone un punto para el equipo.          Reglas : Se debe correr en línea recta y los jugadores atrapados adoptaran una posición de cuclillas sin poder moverse. Variantes : Podemos efectuar las salidas desde distintas posiciones. Edad : A partir de 6 -7 años</p> <p><b>Estación 5:</b> a sacar del círculo el balón de mi compañero.</p> <p><b>Estación 6:</b> el reloj: - El Reloj Descripción : Distribuiremos los jugadores en dos equipos de igual número de jugadores. Un equipo lo situaremos en círculo a unos 4 metros de distancia entre jugador y jugador y el otro se colocará en fila a un lado del círculo.El equipo A (situado en círculo) deberá realizar el máximo número de pases consecutivos con el balón, mientras el otro equipo realiza una carrera de relevos alrededor del círculo con todos sus jugadores.Ganará el equipo que al terminar la carrera haya realizado el mayor número de pases.Reglas : Los pases no pueden saltarse a ningún miembro del equipo.Podemos realizar el pase con las manos (saque de banda) o con los pies.</p>		     	
5'	<b>PARTE FINAL.</b>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estiramientos y respiración de relajación.</li> <li>Charla de despedida y repaso de conceptos y errores técnicos.</li> </ul>			
Observaciones:				
Ausencias				
Lesiones:				

<b>CENTRO ESCOLAR “FLORENCIA RIVAS”. 2016.</b>			
Entrenador: Pablo Rodolfo Aguilar Torres.			
SESIÓN N° 38. FECHA :21/11/2016	TIEMPO: 1h. Lugar: C.E “Florencia Rivas”.	GRADOS: 4°B, 5°B y 6°B. Cantidad de participantes: 30	
Objetivos:	Charla.	Bienvenida a los estudiantes.	
	Pos-test teórico.	Evaluar a los estudiantes sobre conocimientos de futbol.	
	Socio-emocional.	Importancia de la evaluación sin copiar al compañero.	
Material de entrenamiento.	Cronometro, cámara fotográfica.		
T´	Descripción.	Representación gráfica.	
10´	Parte inicial.		
5´	Charla.		
5´	-Llenar datos: nombre completo, edad, grado, sección, hora de inicio, lugar. -Explicación y demostración de cómo contestar cada pregunta. -Espacio para aclarar dudas de los estudiantes.		
30´	Parte principal.		
	<b>Pos-test teórico.</b>		
15´	Parte final.		
	-Completar el dato de hora de finalización del test. -Entrega del test. -Explicación de cómo se desarrollara el test técnico -Explicación de días de entrenamiento, horarios y lugar de desarrollo. -Despedida y agradecimientos.	     	
Observaciones:			
Ausencias			
Lesiones:			

<b>CENTRO ESCOLAR "FLORENCIA RIVAS". 2016.</b>		
	Entrenador: Pablo Rodolfo Aguilar Torres.	
SESIÓN N° 39. FECHA :30/08/2016	TIEMPO: 2h 20' Lugar: Estadio municipal "Anastasio Aquino"	GRADOS: 4°B, 5°B y 6°B. Cantidad de participantes: 30
Objetivos:	Charla.	Explicación e indicaciones de cómo realizará el test.
	Pos-test técnico.	Evaluación de fundamentos técnicos de fútbol.
	Socio-emocional.	Respeto al compañero y evitar el bulín.
Material de entrenamiento.	Pelotas, conos, silbato, cronometro, porterías de fútbol sala, cuerda, cinta métrica.	
T'	Descripción.	Representación gráfica.
10'	PARTE INICIAL.	
5'	Charla.	
5'	-Ejercicios de lubricación de articulaciones, activación muscular y estiramientos.	
1h 45'	PARTE PRINCIPAL.	
	<p><b>1-TEST DE CONTROL Y RECEPCIÓN CON PIE DERECHO E IZQUIERDO CON BORDE INTERNO DEL PIE.</b>  <b>EXPLICACIÓN:</b> el balón 1 se controla dentro del cuadrado delimitado por un metro de ancho y largo, el balón 2 se deberá controlar fuera del cuadrado. El balón 3 se deberá controlar dentro del cuadrado y el balón 4 se deberá controlar fuera del cuadrado. (Todos los controles deben de ser con borde interno y tal como se indica).</p> <p><b>2-TEST DE PASE CON BORDE INTERNO.</b>  <b>EXPLICACIÓN: SE DEBERÁ REALIZAR.</b>            Un primer pase con borde interno con pie derecho aras de piso el balón y deberá dar con el cono que está ubicado a una distancia de 10 metros.            Se deberá realizar un segundo pase pero con pie izquierdo con borde interno del pie y deberá impactar con el cono que se encuentra a una distancia de 10 metros.</p> <p><b>3-TEST DE TIRO A PORTERÍA CON EMPEINE CON PIE DERECHO E IZQUIERDO.</b>  <b>EXPLICACIÓN:</b> se deberán patear con el pie derecho y con empeine o borde superior del pie 6 balones que se encuentran ubicados en el área que mide 16.50mts de largo X 9.15mts de ancho y luego se deberá hacer lo mismo pero con pie izquierdo.</p> <p><b>4-TEST DE REGATE CON PIE DERECHO Y PIE IZQUIERDO.</b>  <b>EXPLICACIÓN:</b> se deberá conducir una distancia de 5 metros y enfrenar un primer cono pasándolo haciendo el fundamento técnico del regate con pie derecho y luego enfrenar un segundo cono que se encuentra a una distancia de 5 metros enfrentándolo y pasándolo haciendo un regate pero con pie izquierdo.</p> <p><b>5-TEST DE CONDUCCIÓN DE BALÓN.</b>            Primero se realiza un recorrido sin balón al circuito y se toma el tiempo, luego se realiza un recorrido con conducción de balón al circuito y se toma el tiempo al final (luego se realiza este proceso de calificación técnica del jugador: Tiempo de conducción sin balón / Tiempo con balón X 100 = entre más cercano al 100% mayor será la calificación técnica).</p> <p><b>6-TEST DE CABECEO DE BALÓN FRONTAL Y CON SALTO.</b>            Se realizaran tres intentos el instructor lanzara el balón con las manos simulando que es un centro que el jugador deberá cabecear con salto y con la frente.</p>	     
15'	PARTE FINAL.	
	Estiramientos. Refrigerio. Despedida y agradecimientos por su participación en el desarrollo del programa, felicitaciones a alumnos destacados en su conducta disciplina.	
Observaciones:		
Ausencias		
Lesiones:		

## ANEXOS 6 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS DE COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON DE LA CALCULADORA.<sup>134</sup>

Coefficiente de correlación de Pearson mide la fuerza y la dirección de la relación entre dos variables. **El valor de R es: 0.7809.**

Explicación de los resultados: La información de los resultados es detallada, ya que se debe explicar entre sí, y hay algunos datos que se destacan. En primer lugar, los cinco cuadros de texto representan los cálculos que se serían necesarios si se va a calcular el valor de R en etapas. En segundo lugar, hay más de una manera de calcular el valor de R, pero estos son todos matemáticamente equivalentes, por lo que no debe preocuparse sino reconoce la ecuación utilizada aquí. En tercer lugar, en el cuadro de “resultado detalles y cálculos” se en cuenta lo que se llama un valor de comprobación cruzada, que es el valor R calculado usando un algoritmo suministrada por la meta numéricas biblioteca de estadística. Este debe ser idéntico al valor calculado.

PRE-TEST TÉCNICO.							POS-TEST TÉCNICO						
control-recepción	Pase.	tiro	Regate.	Conducción.	Cabeceo	Total de puntos. VALORES DE X.	control-recepción	pase	tiro	regate	Conducción.	cabeceo	Total de puntos. VALORES DE Y
4	0	7	0	43.47	3.39	57.86	6	1	12	1	48	5.93	73.93
3	0	2	0	50	4.23	59.23	6	1	8	2	53	5.49	75.49
3	0	7	1	39.81	4.34	55.15	5	2	11	2	42	7.55	69.55
5	0	8	0	87.71	5.36	106.07	7	2	11	2	93	9.48	124.48
2	0	6	1	79.36	7.72	96.08	6	2	10	2	57	8.04	85.04
4	0	5	0	80	0.29	89.29	6	2	11	1	88	4.85	112.85
1	0	0	0	78.9	3.24	83.14	6	1	7	1	85	3.49	103.49
0	2	5	1	48.51	4.36	60.87	6	2	9	2	87	5.66	111.66
3	0	5	1	83.92	3.77	96.69	8	1	11	2	88	8.03	118.03
4	0	3	0	66.66	8.28	81.94	7	3	10	1	82	9.43	112.43
2	0	0	1	67.79	7.26	78.05	7	1	7	2	76	6.49	99.49
4	0	4	0	63.79	10.28	82.07	8	1	9	1	85	11.39	115.39
5	0	2	1	72.41	2.87	83.28	7	2	7	2	78	5.87	101.87
1	0	2	1	79.84	5.63	89.47	5	1	8	2	85	8.64	109.64
5	0	9	0	68.41	4.48	86.89	7	2	10	2	93	4.18	118.18
2	0	3	1	80.76	4.48	91.24	5	1	12	2	84	7.14	111.14
4	0	4	0	67.79	8.33	84.12	6	1	11	2	76	9.26	105.26
0	0	5	0	75	1.65	81.65	5	1	9	1	78	6.02	100.02
2	2	6	2	84.9	9.05	105.95	8	3	14	2	84.9	12.04	123.94
4	0	7	0	77.55	9.06	97.61	7	1	11	1	93	8.04	121.04
3	0	0	1	72.41	9.74	86.15	8	1	6	2	83	9.82	109.82
3	0	5	0	76.78	3.32	88.1	7	1	10	1	84	6.06	109.06
2	0	6	1	88.67	2.01	99.68	6	1	11	2	98	8.54	126.54
5	0	13	1	84.61	1.3	104.91	7	2	12	1	88	6.12	116.12
1	0	1	0	88.13	4.52	94.65	5	1	8	1	98	7.61	120.61
4	0	4	1	83.67	2.98	95.65	6	1	7	2	90	6.31	112.31
3	0	0	0	78	4.58	85.58	6	3	4	1	85	7.48	106.48
0	0	3	0	89.65	2.61	95.26	4	1	10	1	91	7.32	114.32
3	0	6	2	89.09	1.38	101.47	7	1	8	2	94	5.37	117.37
3	0	2	1	86.2	6.43	98.63	6	2	6	2	91	10.63	117.63

Pearson Resultado de R: 0.7809.

<sup>134</sup> [www.socscistatistics.com/tests/pearson/Default2.aspx](http://www.socscistatistics.com/tests/pearson/Default2.aspx)

Procedimiento.

X-M <sub>x</sub>	Y-M <sub>y</sub>	(X-M <sub>x</sub> ) <sup>2</sup>	(Y-M <sub>y</sub> ) <sup>2</sup>	(X-M <sub>x</sub> )(Y-M <sub>y</sub> )
-29.364	-34.179	862.264	1168.227	1003.653
-27.994	-32.619	783.683	1064.021	913.156
-32.074	-38.459	1028.763	1479.120	1233.557
18.846	16.371	355.159	267.999	308.516
8.856	-23.069	78.423	532.194	-204.294
2.066	4.741	4.267	22.474	9.793
-4.084	-4.619	16.682	21.338	18.867
-26.354	3.551	694.551	12.607	-93.575
9.466	9.921	89.599	98.420	93.906
-5.284	4.321	27.924	18.668	-22.832
-9.174	-8.619	84.168	74.293	79.077
-5.154	7.281	26.567	53.008	-37.527
-3.944	-6.239	15.558	38.929	24.610
2.246	1.531	5.043	2.343	3.437
-0.334	10.071	0.112	101.418	-3.367
4.016	3.031	16.126	9.185	12.170
-3.104	-2.849	9.637	8.119	8.845
-5.574	-8.089	31.073	65.437	45.093
18.726	15.831	350.651	250.610	296.440
10.386	12.931	107.862	167.202	134.294
-1.074	1.711	1.154	2.926	-1.838
0.876	0.951	0.767	0.904	0.832
12.456	18.431	155.144	339.689	229.566
17.686	8.011	312.783	64.171	141.674
7.426	12.501	55.141	156.267	92.826
8.426	4.201	70.992	17.646	35.393
-1.644	-1.629	2.704	2.655	2.679
8.036	6.211	64.562	38.572	49.907
14.246	9.261	202.939	85.760	131.924
11.406	9.521	130.089	90.643	108.590
M <sub>x</sub> : 87.224	M <sub>y</sub> : 108.109	Sum: 5584.395	Sum: 6264.846	Sum: 4615.373

RESULTADO, DETALLES Y CÁLCULO.	
De los valores de X. Σ = 2616.73 Media=87.224 Σ(X-M <sub>x</sub> ) <sup>2</sup> = SS <sub>x</sub> =5584.395	Tecla. X: X valores. Y: Y valores. M <sub>x</sub> : La media de los valores de x. M <sub>y</sub> : Media de los valores de y. X-M <sub>x</sub> y Y-M <sub>y</sub> : Puntuaciones de desviación. (X-M <sub>x</sub> ) <sup>2</sup> (Y-M <sub>y</sub> ) <sup>2</sup> : Desviación al cuadrado. (X-M <sub>x</sub> )(Y-M <sub>y</sub> ): Producto de puntuaciones de la desviación.
Y valores. Σ = 3243.28 Media= 108.109 Σ(Y-M <sub>y</sub> ) <sup>2</sup> = SS <sub>y</sub> =6254.846	
X e Y Combinada. N=30 Σ (X-M <sub>x</sub> ) (Y-M <sub>y</sub> ) = 4615.373	
R Cálculo. r= Σ ((X-M <sub>x</sub> )(Y-M <sub>y</sub> )) / √ ((SS <sub>x</sub> )(SS <sub>y</sub> ))	
r= 4615.373 / √ ((5584.395)(6254.846)) = 0.7809	
Meta numéricos (de la comprobación cruzada) r = 0.7809	



**El valor de R es 0.7809.** Esta es una fuerte correlación positiva, lo que significa que las puntuaciones de las variable x de alta va con puntajes altos variable Y (y viceversa).

El valor de  $R^2$ , el coeficiente de determinación, es 0.6098.

**Valor P de Pearson calculadora (R).**

Puntuación r va en el cuadro de puntuación R, el número de la muestra va en N y el nivel de asignación 0.05.

R puntuación.	0.78
N:	30
Nivel significativo.	0.05
El valor de p es $< 0.00001$ . El resultado es significativo en $p < 0.05$ .	

CORRELACIÓN LINEAL ENTRE DOS VARIABLES.		
VALORES DE r.	TIPO Y GRADO DE CORRELACIÓN.	CORRELACIÓN DE PEARSON (r) =
<b>-1</b>	<b>Negativa perfecta.</b>	
<b><math>-1 &lt; r \leq -0.8</math></b>	<b>Negativa fuerte.</b>	
<b><math>-0.8 &lt; r &lt; -0.5</math></b>	<b>Negativa moderada.</b>	
<b><math>-0.5 \leq r &lt; 0</math></b>	<b>Negativa débil.</b>	
<b>0</b>	<b>No existe.</b>	
<b><math>0 &lt; r \leq 0.5</math></b>	<b>Positiva débil.</b>	
<b><math>0.5 &lt; r &lt; 0.8</math></b>	<b>Positiva moderada.</b>	<b>0.78</b>
<b><math>0.8 \leq r &lt; 1</math></b>	<b>Positiva fuerte</b>	
<b>1</b>	<b>Positiva perfecta.</b>	

## ANEXOS 7 FOTOGRAFÍAS

Pre-test técnico.







Pre-test técnico: control y resección con borde interno del pie.



Pre-test técnico: pase con borde interno del pie.





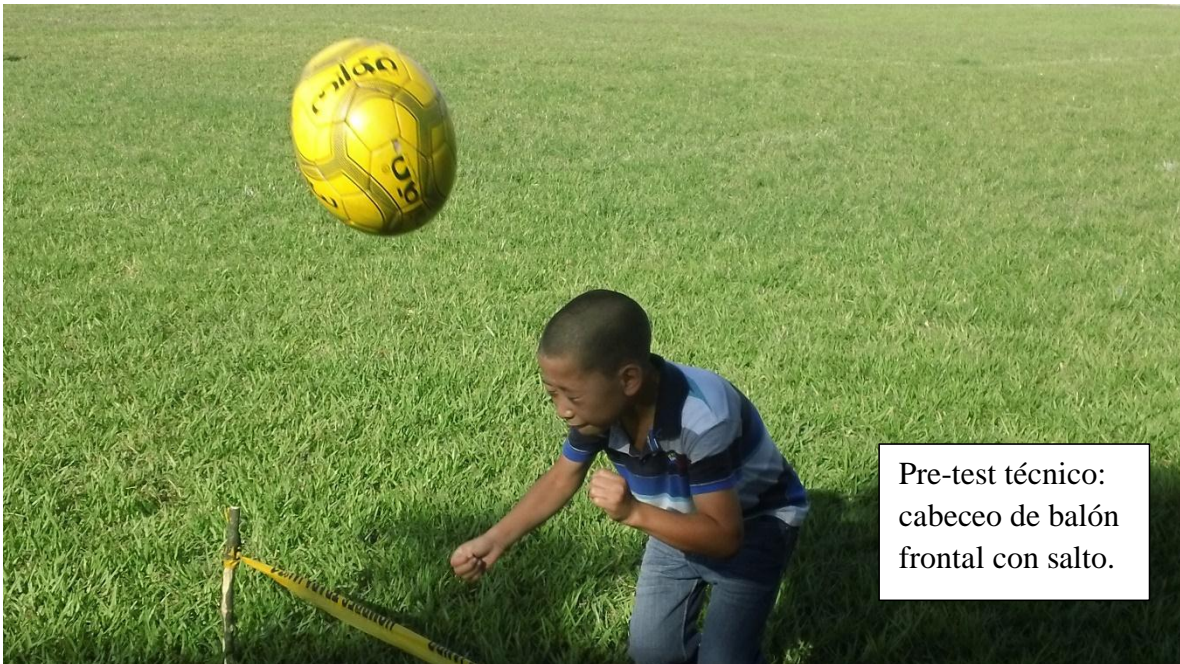
Pre-test técnico conducción de balón: recorrido sin balón.



Pre-test técnico conducción de balón: recorrido con balón.



Pre-test técnico:  
cabeceo de balón  
frontal con salto.



Pre-test técnico:  
cabeceo de balón  
frontal con salto.

## Desarrollo del programa







Circuito de Juegos pre-deportivo: futbol vóley solo con la cabeza.



Circuito de juegos pre-deportivos: futbolito 5 juegan contra 5.



Circuito de juegos pre-deportivos: balón gol de cabeza (7 juegan contra 7).



Circuito de juego pre-deportivo: rondo 4x1.

## Pos-test técnico



Parte inicial del pos-test: ejercicios de lubricación de articulaciones, activación muscular y elongaciones.



Pos-test de fundamentos técnicos: explicación y demostraciones.







Pos-test tiro con borde superior del pie.



Pos-test tiro con borde superior del pie.









Pos-test de cabeceo del balón frontal con salto.



Pos-test de cabeceo del balón frontal con salto.

