



Universidad de Matanzas

Facultad de Ciencias de la Cultura Física

**MANUAL DE JUEGOS PARA FACILITAR EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS
DEL FÚTBOL, EN LAS EDADES DE CUATRO A SEIS AÑOS**

**Trabajo de Diploma para optar por el Título de Licenciado en Cultura
Física**

Autor: Erick L. Denis González

Tutor: Dr. C. José Raúl Hernández Souza

Matanzas, 2019

DEDICATORIA

La dedico a mi madre Irene y a mi abuela Iraida, por la educación que me han dado, por su apoyo para continuar mi formación profesional y por confiar en mí en el transcurso de toda mi carrera.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia por apoyarme incondicionalmente durante estos 5 años, en especial a mi madre y a mi abuela por su infinito amor.

A mi tutor, Dr. José Raúl Hernández Souza, por su paciencia, entrega, conocimientos y orientaciones brindadas.

A mis tíos Liver y Alex por todo su apoyo y ayuda durante esta etapa tan importante de mi vida.

PENSAMIENTO

“A los niños es preciso robustecerle el cuerpo, en la medida en que se le robustece el espíritu.”

José Martí

RESUMEN

Teniendo en cuenta que cada día son más los niños que se acercan a las áreas en busca de la práctica del Fútbol en edades muy tempranas, desde los cuatro a seis años y que ello requiere de un trabajo en condiciones lúdicas, con un lenguaje facilitador. El proceso de enseñanza y aprendizaje del Fútbol en las edades de cuatro a seis años, no tiene en cuenta el método de juego, así como el desarrollo de las habilidades motrices básicas, como un recurso metodológico con mayores posibilidades para hacer más accesible el dominio de los fundamentos técnicos de este deporte. Es por ello que la investigación está dirigida a cómo lograr hacer más accesible el proceso de adquisición de las habilidades motrices básicas y de los fundamentos técnicos del Fútbol, en niños de cuatro a seis años de edad. Para dar respuesta a esta interrogante nos trazamos como objetivo: elaborar un manual de juegos que facilite el desarrollo de las habilidades motrices básicas y los fundamentos técnicos del Fútbol, en las edades de cuatro a seis años. En el diseño metodológico se utilizaron métodos teóricos, el histórico –lógico, el analítico- sintético y el inductivo -deductivo; y como métodos empíricos, la entrevista, la encuesta y el criterio de expertos. Se ofrece un manual de juegos que resume cuarenta y ocho acciones en función del desarrollo de habilidades motrices básicas, contiene juegos pre-deportivos que abarcan técnicas como recepción del balón, pateo con el interior del pie, cabeceo, conducción.

ABSTRACT

Taking into account that every day there are more children who come to the areas looking for the practice of football at very young ages, from four to six years and that this requires a job in playful conditions, with a facilitating language. The process of teaching and learning of soccer in the ages of four to six years, does not take into account the method of play, as well as the development of basic motor skills, as a methodological resource with greater possibilities to make more accessible the mastery of the technical foundations of this sport. That is why the research is aimed at how to achieve more accessible the process of acquisition of basic motor skills and the technical foundations of football, in children from four to six years of age. To answer this question, we set ourselves the goal of: Developing a game manual to facilitate the process of familiarization of the development of basic motor skills and technical foundations of football, in the ages of four to six years. In the methodological design theoretical methods were used, the historical-logical, the analytic-synthetic and the inductive-deductive; and as empirical methods, the interview, the survey and the expert criteria. It offers a game manual that summarizes forty-eight actions based on the development of basic motor skills, contains pre-sports games that include techniques such as reception of the ball, kicking with the inside of the foot, pitch and driving.

ÍNDICE

ÍNDICE	Páginas
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. PROCESO DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y EL DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL FÚTBOL, EN LAS EDADES DE CUATRO A SEIS AÑOS	8
I.1 El juego y sus potencialidades formativas en las edades tempranas	8
I.1.2 Importancia y valor del juego en la niñez	9
I.1.3 El juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje	10
I.1.4 Juegos pre-deportivos	13
I.2 Características básicas del desarrollo psico-evolutivo de la infancia	14
I.2.1 Características motoras desarrolladas durante la infancia	16
I.2.2 La motricidad y su significación en la vida del niño	17
I.3 Características esenciales de los niños del cuarto al sexto año de vida	19
I.4 Características del niño de primer grado (biológicas, psicológicas, motrices y sociales)	19
I.5 El fútbol como deporte sano o formativo en las edades tempranas	22
I.5.1 Aporte del Fútbol en edades tempranas	23
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN Y RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO	25
II.1 Estrategia investigativa	25
II.2 Selección de los sujetos u objetos de investigación	25
II.3. Métodos de investigación	26
II.3.1. Métodos Teóricos	26
II.3.2. Métodos Empíricos	26
II.4 Técnicas y procedimientos estadísticos	27
II.5 Estudio del diagnóstico	27
II.5.1 Planificación del diagnóstico	27
II.5.2 Resultados de la entrevista a entrenadores con mayor preparación en la actividad	28
II.5.3 Resultados de la encuesta realizada a los entrenadores de fútbol que laboran con niños de 4 a 6 años de edad	30
CAPÍTULO III. VALIDACIÓN Y PRESENTACIÓN DEL MANUAL DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y DEPORTIVAS EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD EN EL MUNICIPIO DE UNIÓN DE REYES	36
III.1 Resultados de la consulta a grupo focal para el perfeccionamiento de la propuesta de manual	36

III.2 Validación del manual de juegos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas y deportivas en niños de 4 a 6 años de edad	38
III.3 Manual de juegos para el desarrollo de habilidades motrices básicas y deportivas en niños de 4 a 6 años	42
CONCLUSIONES	49
RECOMENDACIONES	50
BIBLIOGRAFÍA	51
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

Los deportes nacen como juegos con un carácter lúdico y el Fútbol es considerado un deporte con varias dimensiones lúdicas. Se desarrolla de manera espontánea en los espacios públicos: la calle, el campo, la plaza y las playas. A lo largo de la vida, las personas tienen contacto directo o indirecto con el Fútbol y muchas veces se nos presenta como un fenómeno aglutinador, como puede ser la familia, los amigos del barrio, de ahí que cobre un significado especial en la vida del niño.

En la actualidad los jugadores de Fútbol de alto nivel han alcanzado un grado óptimo de virtuosismo, poseen capacidades motoras elevadas, además del empleo de medios cada vez más sofisticados que hace que este deporte posea un arsenal técnico-táctico elevado, el gran desarrollo alcanzado a través de la historia ha provocado que su comienzo a edades cada vez más tempranas deje de ser un hecho singular para convertirse en algo vital para llegar al triunfo.

La obtención de resultados en las categorías de cadetes, es decir, antes de los 16 años, necesita de un trabajo ininterrumpido de 8 a 10 años. Esto supone que la iniciación se sitúe hacia la edad de 5 y 6 años, pero la aparición de competiciones nacionales reservadas a niños de 11 años y de menos, así como la introducción de una categoría infantil hasta los 13 años en diferentes campeonatos del área, han hecho rebajar la edad óptima para la iniciación en la práctica del Fútbol, por lo que su comienzo temprano conlleva a desarrollar un estudio más profundo sobre las aptitudes de los niños, los métodos, medios y formas de enseñanza.

El Fútbol como disciplina deportiva, que corresponde al grupo de deportes con pelota, tiene muchas exigencias técnicas y tácticas para lograr el éxito. Es por ello que se hace necesario iniciar su práctica desde edades muy tempranas. Esto ocurre en nuestro país ya que existen instalaciones creadas para ello como son los estadios y también sistemas competitivos dirigidos a la participación masiva y selectiva, como pueden ser las copas pioneriles, festivales de Fútbol, entre otros.

En las edades tempranas el trabajo con niños va dirigido fundamentalmente a la formación de las técnicas básicas y de una preparación que le permite al niño desarrollar acciones competitivas. Para garantizar estos dos propósitos los especialistas presentan como vía de solución, la utilización de métodos sensorio-perceptivos y métodos prácticos, particularmente el de repetición. Sin lugar a dudas ambos métodos juegan un papel protagónico en esta etapa de aprendizaje del niño, pero se aprecia en la práctica que el método por excelencia indicado para estas edades es “el método de juego”, el que no se utiliza suficientemente y mucho menos con intención pedagógica orientadas a la formación de la técnica deportiva. Durante la consulta bibliográfica realizada se pudo verificar la utilización del método de juego como recurso metodológico en la formación de las técnicas en otras disciplinas y también como estrategia de introducción a la práctica sistemática de las mismas, ejemplo de ello es el Tenis de Mesa, donde la altura oficial de la mesa no permite trabajar directamente las técnicas, así como en la lucha y en la gimnasia artística que utilizan mucho el juego de familiarización.

El presente trabajo pretende utilizar el método de juego como una posibilidad de facilitar la familiarización con las técnicas básicas, ya que cada día son más los niños que se acercan a las áreas en busca de la práctica del Fútbol en edades muy tempranas, como son los cuatro y seis años y ello requiere un trabajo en condiciones lúdicas con un lenguaje adecuado y nada más indicado para ello que el método de juego.

El anterior razonamiento lleva al autor a adecuar y/o crear un grupo de juegos basados en las habilidades motrices básicas, relacionándolas con cinco elementos técnicos que han sido considerados como fundamentos en la práctica del Fútbol, como son: la habilidad de golpear, correr, saltar y atrapar, las cuales guardan una estrecha relación con el pateo, la recepción, el cabeceo, la conducción y la carrera.

Esta posibilidad de facilitar la enseñanza de las técnicas básicas mediante el desarrollo de habilidades motrices básicas no tiene antecedentes en el Fútbol, ya que el trabajo se orienta directamente hacia la formación de las técnicas

mediante métodos tradicionales. De ahí que se haya focalizado como **Situación Problémica** el siguiente planteamiento.

El proceso de enseñanza y aprendizaje del Fútbol en las edades de cuatro a seis años, no tiene en cuenta el método de juego, así como el desarrollo de habilidades motrices básicas, como un recurso metodológico con mayores posibilidades para hacer más accesible el dominio de los fundamentos técnicos de este deporte.

Se propone como **Problema Científico** la siguiente interrogante:

¿Cómo facilitar el proceso de adquisición de habilidades motrices básicas y fundamentos técnicos del fútbol, en las edades de cuatro a seis años?

Objeto de estudio:

El proceso de desarrollo de habilidades motrices básicas y fundamentos técnicos del Fútbol, en las edades de cuatro a seis años.

Objetivo general:

Elaborar un manual de juegos para facilitar el proceso de familiarización del desarrollo de habilidades motrices básicas y fundamentos técnicos del Fútbol, en las edades de cuatro a seis años.

Campo de acción:

El desarrollo de habilidades motrices básicas como: correr, golpear, saltar, atrapar y el de los fundamentos técnicos del Fútbol pateo, recepción, cabeceo y conducción, en niños de cuatro a seis años de edad.

Para orientar la solución del problema científico y el cumplimiento del objetivo se propuso la siguiente **Hipótesis Científica**:

Si se introduce un manual de juegos que conjugue el desarrollo de habilidades motrices básicas, con fundamentos técnicos del Fútbol, facilitará su proceso de desarrollo en estas edades.

Variable Independiente:

Introducción de un manual de juegos que conjugue el desarrollo de habilidades motrices básicas con fundamentos técnicos del Fútbol.

Variable Dependiente:

Se facilitará el proceso de familiarización del Fútbol en niños de cuatro a seis años.

	<u>Variable independiente</u>	<u>Variable dependiente</u>
Definiciones	Introducción de un manual de juegos que conjugue el desarrollo de habilidades motrices básicas con los fundamentos técnicos del Fútbol.	Se facilitará el proceso de familiarización con este deporte en niños de cuatro a seis años.
Conceptuales	Juegos que tengan en cuenta las habilidades motrices básicas en los niños de cuatro a seis años.	Juegos que garanticen su influencia en el proceso de aprendizaje de los fundamentos técnicos deportivos.
Operacional	Juegos concretos de contenidos prácticos. Juegos a implementar por parte del profesor con niños de cuatro a seis años.	Cuando se logre fundamentar teóricamente que los juegos elaborados inciden favorablemente en el proceso de aprendizaje de los fundamentos técnicos deportivos. Cuando el criterio de los expertos se manifieste a favor del manual propuesto.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
INDEPENDIENTE	Juegos de movimientos para las habilidades motrices básicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Tipo de juego • Contribución al desarrollo de habilidades motrices básicas.
	Juegos de movimientos para los elementos técnicos del fútbol	<ul style="list-style-type: none"> • Tipo de juego • Contribución al desarrollo de los elementos técnicos del fútbol.
DEPENDIENTE	Mejoramiento del proceso de familiarización del Fútbol en niños de cuatro a seis años.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de habilidades motrices básicas y elementos técnicos del fútbol
	Criterios de expertos	<ul style="list-style-type: none"> • Validez teórica de la solución.

Objetivos Específicos:

1. Fundamentar los principales criterios expuestos en la literatura especializada, relacionados con el método de juegos como vía de aprendizaje en niños de las edades de cuatro a seis años y sus posibilidades en la enseñanza del Fútbol.
2. Diagnosticar el estado actual del problema que se investiga.

3. Elaborar el manual de juegos que se propone para el desarrollo de habilidades motrices básicas y deportivas, que faciliten la entrada a la práctica del Fútbol en niños de cuatro a seis años.
4. Validar mediante el criterio de expertos la pertinencia del manual de juegos para el desarrollo de habilidades motrices básicas y fundamentos técnicos del Fútbol en niños de cuatro a seis años de edad.

Para el logro de los objetivos propuestos fueron utilizados de los métodos teóricos, el histórico –lógico, el de análisis y síntesis y el inductivo-deductivo y como métodos empíricos, la encuesta, la entrevista y el criterio de expertos.

La investigación tributa al proyecto de la Universidad de Matanzas titulado: “Gestión de la actividad deportiva en el entorno social y universitario.”

Significación Práctica:

Se hace por primera vez un trabajo introductorio a la práctica del Fútbol basado en condiciones lúdicas y se aporta un conjunto de juegos recogidos en un manual de uso, que facilita la adquisición de los fundamentos técnicos del Fútbol y el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de cuatro a seis años de edad.

El informe está estructurado en tres capítulos. En el capítulo I se exponen criterios acerca de las características básicas del desarrollo psico-evolutivo de la infancia, se hacen referencias a las características motoras desarrolladas durante ese período, donde se relacionan con las particularidades esenciales de los niños del cuarto al sexto año de vida, mostrando el desarrollo biológico, psicológico, motriz y social. El autor enfatiza en la trascendencia del desarrollo motriz en la vida del niño, el juego y sus potencialidades formativas en las edades tempranas, así como la importancia y valor del mismo en la niñez. Se fundamenta también acerca del papel del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciendo referencia específicamente a los juegos pre-deportivos y exponiendo como medio de motivación y aprendizaje las situaciones de competición. Se finaliza este capítulo tratando el Fútbol como deporte sano y

formativo en las edades tempranas. En el capítulo II se puede apreciar el diseño metodológico de la investigación y los resultados del diagnóstico y en el capítulo III se presenta la validación y presentación del manual de juegos para el desarrollo de habilidades motrices básicas y deportivas en niños de 4 a 6 años de edad. Finaliza la tesis presentando las conclusiones que se alcanzan, las recomendaciones derivadas de las mismas, la bibliografía utilizada en todo el proceso investigativo; así como los anexos incorporados al cuerpo del informe para facilitar la comprensión de su contenido.

CAPÍTULO I: PROCESO DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y EL DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL FÚTBOL, EN LAS EDADES DE CUATRO A SEIS AÑOS

El presente capítulo refleja los principales presupuestos teóricos sobre el juego y sus potencialidades en edades tempranas, importancia y valor en la niñez, el juego como eslabón importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, las características básicas del desarrollo psico-evolutivo de la infancia, el Fútbol como deporte sano o formativo en las edades tempranas y los aportes de este en estas edades.

I.1 El juego y sus potencialidades formativas en las edades tempranas

El juego es uno de esos intereses, dignos de ser valorados como algo esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje y de maduración del individuo, con posibilidad de ser considerado pedagógicamente como medio y fin en sí mismo del desarrollo humano.

El juego es una actividad propia del ser humano y está presente en todos los niños y niñas, aunque su contenido varía con las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho más allá y sucede durante toda la vida. (1.1)

Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar al juego como una inofensiva "pérdida de tiempo" propia de la infancia. El juego es de gran importancia para el sano desarrollo de la personalidad infantil, por ello aparece como una de las actividades curriculares de las escuelas, tanto en la etapa infantil como de primaria. Por lo que teniendo en cuenta este criterio nos preguntamos: **¿qué es el juego?**

Entre las más completas definiciones está la de Johan Huizinga "Homo Ludens" (15) "El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada `como sí' y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a

reglas, y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual".

Después de haber analizado los diferentes elementos respecto al juego, se puede valorar que existen aspectos importantes que los condicionan:

- ✓ El juego como un medio de preparación para la vida futura.
- ✓ El juego como medio para el desarrollo físico.
- ✓ El juego como medio para reflejar la cultura de generaciones pasadas.
- ✓ El juego como el reflejo de las acciones laborales.

El trabajo que se presenta está relacionado con los dos primeros aspectos y para ello se han seleccionado varios elementos técnicos básicos del Fútbol, los cuales son desarrollados desde habilidades motrices básicas, en condiciones lúdicas, donde el juego como método ocupa el centro de todo el trabajo.

Las diversas teorías del juego proponen diferentes criterios para reconocer esta actividad, a partir de los cuales podríamos decir:

- El juego siempre tendrá sentido, según sus experiencias e intereses particulares.
- La meta del juego es el juego mismo y no el aprendizaje.
- Estimula los sentidos y enriquece la creatividad y la imaginación.
- Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y entretenidas.
- Facilita el desarrollo de las actividades físicas como agarrar, sujetar, balancearse, correr, etc.

1.1.2 Importancia y valor del juego en la niñez

- A través del juego el niño se comunica con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje.
- Siempre tiene sentido, según sus experiencias e intereses particulares.
- Muestra la ruta interior de los niños ya que expresan sus deseos, sus fantasías, temores y conflictos de forma simbólica a través del juego.
- Reflejan su percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que los rodea.
- Lidian con un pasado y presente y se preparan para el futuro.
- Estimula los sentidos, enriquece la creatividad y la imaginación.
- El desarrollo del habla y el lenguaje, desde el balbuceo hasta contar cuentos.

- El juego es entretenido y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo. (1.3)

El juego facilita el desarrollo de:

Habilidades: agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.

Habla y el lenguaje: desde el balbuceo hasta contar cuentos y chistes.

Destrezas sociales: cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.

Inteligencia racional: comparar, categorizar, contar, memorizar.

Inteligencia emocional: autoestima, compartir sentimientos con otros y voluntad

El juego facilita el aprendizaje sobre:

Su cuerpo: habilidades y limitaciones.

Su personalidad: intereses, preferencias.

Otras personas: expectativas, reacciones, relaciones.

Solución de problemas: considerar e implementar estrategias.

Toma de decisiones: reconocer opciones, escoger y lidiar con las consecuencias.

I.1.3 El juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje

El juego tal y como lo ve Huizinga, es la actividad voluntaria que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión, alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente; por lo tanto, es una herramienta más que válida para el proceso de enseñanza – aprendizaje. (18.1)

En las dificultades del neuro-desarrollo el juego supone una herramienta indispensable para estimular el aprendizaje, siendo este el canal que permite al

adulto propiciar situaciones placenteras a través de las cuales buscamos guiar al niño en la conquista de objetivos para enriquecer su desarrollo integral.

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no solo porque los niños sientan necesidad de jugar sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos, ya que el juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta de los mismos: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversas e incluyen incertidumbres, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño. (18.1)

El juego simboliza la oportunidad para adentrarse en el maravilloso mundo del conocimiento. Los juegos representan un conjunto de retos que atraen la motivación y la atención del niño, consiguiendo que los pequeños esfuerzos se traduzcan en grandes logros que les permitan obtener agradables recompensas, dando lugar al aprendizaje.

El Pensamiento Lateral se concibe como un Pensamiento Creativo, una forma de escapar a las ideas fijas. Es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos no ortodoxos, que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico. Los que hoy somos educadores, no tenemos en cuenta las ventajas que ofrece el juego como técnica de aprendizaje:

- Genera placer.
- Moviliza al sujeto.
- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia, etc.

El docente deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz, por lo cual como señala Forence deben cumplir una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas. (18.2)

- Participación.
- Variedad.
- Progresión.
- Indagación.
- Significatividad.
- Actividad.
- Apertura.
- Globalidad.

También es necesario que se den y que se creen una serie de condiciones:

- Potenciar la actividad ya que ofrece al juego más relevancia a la hora de su uso en la enseñanza.
- Debe permitir en primera instancia el desarrollo global del niño.
- Debe eliminar el exceso de competitividad, buscándose más lo cooperativo, dándose más importancia al proceso que al resultado.
- Se evitarán situaciones de jugadores espectadores, evadiendo la marginación y promoviendo más bien un aprendizaje cooperativo.
- Deben ser gratificantes y por lo tanto motivantes y de interés para todos.
- Debe suponer un reto alcanzable para el niño.
- Se debe alcanzar un correcto equilibrio entre la actividad ludo motriz y el descanso.
- Debido al carácter global del juego, el mismo debe ayudar en el desarrollo de todos los ámbitos del niño:

Cognitivo:

- Conoce, domina y comprende el entorno.
- Se descubre a sí mismo.
- Obtiene nuevas experiencias que le permite solucionar problemas.

Motriz:

- Factor de estimulación.
- Desarrolla la percepción y confianza en el uso del cuerpo.

Afectivo:

- Contribuye al equilibrio y dominio de sí mismo.
- Refugio ante dificultades.
- Entretenimiento, placer.
- Le permite expresarse, liberar tensiones.

Social:

- Facilita el proceso de socialización
- Aprender normas de comportamiento.
- Medio para explorar su rol en los grupos. (18.2)

El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía. (Bruner, 1984)

I.1.4 Juegos pre-deportivos

Los juegos pre deportivos son juegos recreativos que contienen reglas simples previamente establecidas a la etapa de desarrollo. Actúa en los tres campos haciendo énfasis en aspectos tanto motrices, cognitivos y sociales, que se hayan presentes en los deportes colectivos.

Estos juegos pre-deportivos son aquellos que requieren habilidades y destrezas propias de los deportes; como lanzamientos, golpes, recepciones, desplazamientos y por ello gustan tanto a los chicos y chicas de esta edad. (25.2)

Además, su práctica es muy aconsejable pues prepara a los chicos y chicas para practicar cualquier deporte y los dota de una serie de recursos físicos que les permite desenvolverse de una manera más efectiva en cualquiera de ellos, fundamentalmente en deportes que se juegan con balón. (25.2)

Los entrenadores que organizan juegos pre-deportivos deben tener una actitud pedagógica, sin olvidar que el centro de atención es el niño y su aprendizaje. Con los juegos pre deportivos, los niños se acercan a la competición y pueden percibir, analizar y tomar decisiones.

Es una forma lúdica motora esencialmente agonista, cuyo contenido, estructura y propósito permite la adquisición de ciertas destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas.

1.2 Características básicas del desarrollo psico-evolutivo de la infancia

El desarrollo es continuo, es decir, acontece a lo largo de la vida y en todos los momentos de la misma.

La descripción del desarrollo de un determinado grupo de edad y ámbito de comportamiento debe basarse en la determinación de los elementos básicos que conceptualizan ese desarrollo. (30.2)

Dado que tenemos que hablar de desarrollo, debemos saber si es susceptible de ser tratado por medio de una división en estadios o fases. En la actualidad, se sigue utilizando el concepto estadio, pero de forma menos ambiciosa de lo que se hacía con anterioridad. Este se usará para describir un perfil general del desarrollo, un recurso descriptivo para hacer referencia a los grandes cambios que se producen en la evolución de los sujetos. (30.2)

En el periodo de los tres a los seis años ajustan de forma progresiva la imagen de sí mismos y amplían las relaciones con los iguales, cada vez más significativas e importantes. Se produce un avance importante en el dominio del lenguaje oral, así como en la función de regulación y planificación de la propia actividad. (30.3)

Es direccional, es decir, va de menor a mayor complejidad, podemos observar como la habilidad del niño para tomar y soltar un juguete se perfecciona y se vuelve precisa en los primeros años.

En este período el pensamiento da un progresivo desarrollo de los procesos de simbolización, aún no integrados en estructuras lógicas. Ciertas limitaciones son típicas del periodo como la ausencia de reversibilidad, pensamiento todavía exclusivamente ligado a los indicios perceptivos y razonamiento intuitivo, ausencia de equilibrio. (30.4)

El desarrollo motor del niño se va integrando y controlando voluntariamente, de manera gradual, mayor número de grupos musculares, con lo que se va haciendo progresivamente más preciso y permite incorporar repertorios psicomotores muy especializados y complejos, que abren nuevas perspectivas a la percepción y a la acción sobre el entorno mediante pequeños gestos que guardan una gran importancia. (30.4)

El desarrollo es organizado. Las acciones de los niños se van organizando poco a poco tanto en motricidad gruesa como en motricidad fina. La coordinación, precisión, rapidez y fuerza para correr, saltar, coger y soltar, supone integración y organización de acciones de diferentes músculos y funciones sensoriales.

El desarrollo psicomotor se ve reflejado en el aumento de la precisión de los movimientos de las piernas, manos y dedos. En este período aumenta la calidad y discriminación perceptiva respecto al propio cuerpo. Se enriquece el repertorio de elementos conocidos, así como la articulación entre ellos, esto dado al efecto acumulativo, dando explicación a que la capacidad de aprender depende en parte de las experiencias previas en situaciones semejantes. El movimiento se comienza a reflexionar. El proceso de lateralización proporciona referentes externos estables.

En este período el desarrollo es holístico, es decir, las adquisiciones diversas están siempre integradas y no aisladas. Los diferentes aspectos del desarrollo cognitivo, social, motriz y lingüístico están relacionados, dependen unos de otros. El habla del niño y el desarrollo del lenguaje, suponen integrar a la vez aspectos del desarrollo físico, cognitivo, social y emocional.

I.2.1 Características motoras desarrolladas durante la infancia

El desarrollo en estas edades básicamente es de tipo psicomotor, el cual comprende las áreas motoras, cognitiva, social y afectiva. El mismo constituye un proceso que se inicia con el nacimiento, donde se ponen de manifiesto cambios marcados con mucha rapidez y variedad, tanto así que son varios los autores que consideran que el niño a la altura del sexto año de vida ya conoce motrizmente el 8% de lo que va a aparecer de adulto

Desde el nacimiento hasta el tercer mes el niño comienza el control de la cabeza, que señala el desarrollo de las reacciones laberínticas de enderezamiento. Controla la cabeza en prono, supino y sentado. En decúbito prono comienza el apoyo en los antebrazos para sostener el cuerpo. En suspensión ventral, la cabeza se sostiene por encima de la línea del cuerpo con caderas y hombros extendidos.

Ya hasta el sexto mes es capaz de mantener la cabeza al mismo nivel que el cuerpo cuando se le tracciona para sentarlo. Se produce enderezamiento de cabeza cuando se inclina al niño y aparecen reacciones de paracaídas (extensión de brazos y manos cuando se le acerca desde el aire hacia el suelo).

Cuando el niño se va acercando a los doce meses de nacido existe un mayor equilibrio en sedestación, aparece el gateo y la bipedestación agarrándose a muebles y caminando estando agarrado.

Desde el primer año hasta el año y medio aprende a andar y a correr, aunque se cae con frecuencia y no puede cambiar la dirección del movimiento. Sube escaleras sin ayuda a gatas o cogido de un pasamano, puede caminar arrastrando o empujando un juguete y se sienta solo en una silla.

A los veinticuatro meses sube y baja escaleras sin ayuda poniendo ambos pies en cada peldaño, mejora el equilibrio al correr, camina hacia atrás como imitación y a los tres años sube escaleras con un pie en cada escalón y baja poniendo los dos en el mismo, sabe andar de puntillas, puede correr con soltura, parar y cambiar de dirección.

Desde el tercer al sexto año camina de forma desenvuelta, salta sobre un solo pie y desaparece el *genus valgum* propio del lactante. El arco plantar longitudinal

deja de ser plano para alcanzar ya su forma fisiológica definitiva sobre los cuatro años de edad.

I.2.2 La motricidad y su significación en la vida del niño

La motricidad, según diferentes corrientes psicomotoras, se define como la capacidad de producir movimientos, los cuales son producto de la contracción muscular que se produce por los desplazamientos de los segmentos del cuerpo, a la vez, que por la actitud y el mantenimiento del equilibrio (Zapata, 1989). De tal manera, es comprensible que Nista-Piccolo (2015) defienda que una educación que no tome en cuenta la motricidad del niño es una educación que no contempla la condición real de este, pues pretende transformar al niño rápidamente en un ser productivo, cuando, verdaderamente, este ejercita su motricidad a medida que va descubriendo el medio que le rodea.

La escuela infantil representa un espacio esencial para el desarrollo de la actividad física y la motricidad, sin embargo, actualmente en España a pesar de que la motricidad forma parte de manera significativa del currículo de Educación Infantil (Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre) y su reconocimiento es importante en la comunidad educativa (Latorre, 2007), gran parte del profesorado en esta etapa no trabaja suficientemente la motricidad. La realidad actual en nuestro país es que la educación motriz recibe un escaso tratamiento en las escuelas infantiles (Gómez, López y Sánchez-Alcaraz, 2015; Pons y Arufe, 2016).

Es más, Le Boulch (1981) critica el hecho de que, un gran número de profesores, y aún más de padres, a pesar de lo escrito por autores sobre el tema, no comprendan que desatender la actividad motriz global en la etapa de Educación Infantil como elemento de prioridad, es crear un grave problema en el niño y detener, a su vez, su desarrollo y progresos escolares. Por tanto, la promoción de la motricidad en la etapa de educación infantil desde el entorno escolar, es esencial para el desarrollo integral en niños.

Conde y Viciano (2001) y Sugrañes y colaboradores (2007), entre otros muchos autores, insisten en que la motricidad debe formar parte de una educación global que interaccione adecuadamente con el resto de áreas o materias del currículum, pues es considerada como sustrato vivencial en el desarrollo de los

diferentes aspectos de la personalidad del niño. Esta idea se hace ver en el Artículo 4. “Áreas”, del Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, cuando dice: “Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social” (p. 474) y en las distintas áreas que conforman el segundo ciclo de Educación Infantil, cuando se explica que el área de “Conocimiento de sí mismo y autonomía personal” pretende que el niño construya gradualmente su identidad (mediante la interacción continua con el medio) y madurez emocional, establezca relaciones afectivas con los demás y consiga autonomía personal y el área de “Conocimiento del entorno” y de “Lenguajes: comunicación y representación”, que el niño descubra, principalmente, sus diferentes contextos y se integre y participe en ellos mediante sus distintas formas de comunicación.

Como podemos observar, queda bastante claro que la motricidad es imprescindible para llevar a cabo, mediante la acción, los métodos de trabajo propuestos en el ciclo y por tanto, para el aprendizaje de los contenidos de cada área, pues la interacción del niño, como ser activo, es predominante en todas y en cada una de ellas. Así lo dejan ver Conde y Viciano (2001) cuando justifican la importancia de la educación motriz en los objetivos y contenidos de cada área del currículum. Al igual que Gil (2006), quien pone de relieve en su trabajo, la posibilidad de aprovechar la motricidad para trabajar los contenidos de la etapa mediante unidades didácticas globalizadas, donde la actividad motriz desempeña un papel protagónico. Es a través de la motricidad donde el niño se desarrolla de manera integral, ayudándole a descubrir sus propias capacidades, a desarrollar sus habilidades motoras, personales y sociales (Gutiérrez y col., 2017).

La motricidad se desarrolla mediante las actividades motrices espontáneas o dirigidas y en este grupo de edad de cuatro a seis años se observa una gran explosión en el desarrollo de las capacidades motrices, manifiesta en las habilidades motrices básicas ejecutadas con mayor calidad, ejemplo: el niño lanza más lejos, corre más rápido y demuestra mayor coordinación, equilibrio, ritmo y orientación, en la ejecución de los movimientos.

Los logros más importantes en éste período son la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral, las cuales posibilitan la orientación espacial y consolidan la estructuración del esquema corporal.

I.3 Características esenciales de los niños del cuarto al sexto año de vida

1. El ritmo de crecimiento y desarrollo es más lento.
2. El juego pasa a ser la actividad rectora.
3. Tienen mejor control muscular dado al desarrollo físico alcanzado.
4. Tienen mayor resistencia física e inmunológica.

I.4 Características del niño de primer grado (biológicas, psicológicas, motrices y sociales)

El niño que cursa el primer grado tiene aproximadamente seis años, en los que ha acumulado determinada experiencia anterior producto de la cual puede encontrarse más o menos preparado para realizar la actividad docente.

La mayoría de los niños y niñas de este país cursan el preescolar tanto por la vía institucional (círculos infantiles, escuelas primarias urbana o rural), como por la vía no institucional, el programa Educa a tu Hijo (en aquellas zonas rurales o montañosas muy intrincadas donde por no haber matrícula no existe el aula de preescolar). Estos niños son atendidos por el maestro de primer grado de conjunto con su familia, como mínimo dos veces a la semana con el objetivo de alcanzar el desarrollo y preparación para el ingreso a la escuela. (36.1)

El primer grado marca el inicio de la vida escolar, lo que exige del niño una actividad diferente a la que venía realizando en los casos en que ha recibido preparación. Generalmente el niño desea ir a la escuela, usar el uniforme, ser un escolar, un pionero. (36.1)

En estas edades tiene lugar sustanciales cambios anatómicos y fisiológicos entre ellos cabe destacar la formación de las curvaturas de la columna vertebral y la osificación del esqueleto que aún no termina, lo que da gran flexibilidad al niño. Esto requiere una atención rigurosa a su postura al escribir y al pararse, a fin de formar hábitos correctos que eviten alteraciones en su desarrollo. (36.2)

Los cambios señalados influyen en la continua movilidad de los niños de estas edades. El movimiento es una necesidad de su cuerpo en crecimiento, que el

niño no siempre puede controlar voluntariamente y que no deben reprimirse, sino atenderse convenientemente, combinando distintos tipos de actividades en el horario, unos más prácticos, otros más intelectuales. Hay pequeños momentos que propician el cambio de postura y favorecen la concentración de la atención en la actividad que posteriormente se va a realizar. (36.2)

En esta etapa continúa el proceso de maduración del sistema nervioso, lo que influye en toda la actividad que el niño realiza, en el control de sus movimientos, en sus coordinaciones, en la fijación y concentración de la atención, en sus procesos cognitivos. En estos se aprecia el tránsito de procesos involuntarios a voluntarios, lo que explica por qué el niño está atendiendo a su maestra.

Las características del sistema nervioso, el tránsito de los procesos psíquicos de involuntarios y el nivel de desarrollo que el niño ha alcanzado hasta ese momento, ejercen una fuerte influencia en su actividad de aprender. (36.3)

La percepción, la memoria, el pensamiento, el lenguaje, la imaginación son proceso de gran importancia para la actividad de aprendizaje del niño, y que al mismo tiempo se desarrollan en el proceso de asimilación de la experiencia. (36.3)

Por la importancia del lenguaje como proceso cognoscitivo y de la comunicación, resulta necesario en este grado el trabajo de expresión oral y la ampliación del vocabulario.

El pensamiento ocupa un lugar fundamental entre los procesos cognoscitivos. A veces erróneamente pensamos que tiene más peso en los grados superiores, sin embargo las bases para el desarrollo futuro del pensamiento se crean desde las primeras edades, así las actividades de analizar, comparar, diferenciar, relacionar, permiten el desarrollo de las posibilidades intelectuales del niño. (36.3)

La relación al crecimiento físico, entre los 6 y 12 años, comienza a disminuir su rapidez. En términos generales, la altura del niño en este período aumentará en 5 o 6% por año, y el peso se incrementará en aproximadamente un 10% por año. Los niños pierden sus dientes de leche y comienzan a aparecer los dientes

definitivos. Muchas niñas comienzan a desarrollar entre los 9 y 10 años las características sexuales secundarias, aun cuando no están en la adolescencia.

Por otro lado, los niños de esta edad se vuelven más fuertes, más rápidos, hay un continuo perfeccionamiento de su coordinación: muestran placer en ejercitar su cuerpo, en probar y aprender nuevas destrezas. Su motricidad, fina y gruesa, en esta edad muestra todas las habilidades posibles, aun cuando algunas de ellas aún sean ejecutadas con torpeza.

Características fundamentales

- Imagen corporal a través de la interacción yo - mundo de los objetos - mundo de los demás.
- Desarrolla las posibilidades de control postural y respiratorio.
- Consigue una independencia de los segmentos corporales.
- Llega a una afirmación de la lateralidad.
- Organiza y estructura el espacio, domina las nociones de orientación, situación y tamaño que se encuentran en la base de todos los aprendizajes escolares.
- Organiza y estructura el tiempo, integrando experiencias personales.
- Adquiere una independencia brazo - mano y una coordinación y precisión óculo manual fundamental para los aprendizajes de la lecto- escritura.

La etapa escolar también está marcada en el área social por un cambio importante. En este período existe un gran aumento de las relaciones interpersonales del niño; los grupos de amistad se caracterizan por ser del mismo sexo. Entre los escolares pequeños (6 y 7 años) hay mayor énfasis en la cooperación mutua, lo que implica dar y tomar, pero todavía está al servicio de intereses propios (nos hacemos favores).

El grupo de pares, en los escolares, comienza a tener una centralidad cada vez mayor para el niño, ya que es en la interacción con ellos donde descubren sus aptitudes y es con ellos con quienes va a medir sus cualidades y su valor como persona, lo que va a permitir el desarrollo de su auto concepto y de su

autoestima. Las opiniones de sus compañeros acerca de sí mismo, por primera vez en la vida del niño, van a tener peso en su imagen personal.

El intercambio con los compañeros permite al niño poder confrontar sus opiniones, sentimientos y actitudes, ayudándole a examinar críticamente los valores que ha aceptado previamente como incuestionables de sus padres, y así ir decidiendo cuáles conservará y cuales descartará. Por otro lado, este mayor contacto con otros niños les da la oportunidad de aprender cómo ajustar sus necesidades y deseos a los de otras personas, cuándo ceder y cuándo permanecer firme.

El niño es el centro de su propio universo. Le interesa que le cuenten su propia infancia y todo lo que se refiere a sí mismo. Quiere y necesita ser el primero, el más querido, quiere ser elogiado y quiere ganar, no acepta perder. Su nombre es importante para él y lo escribe en todos lados. A veces se comporta como un bebé, habla consigo mismo en la media lengua de los primeros años. Es muy expansivo y vivaz y en su afán de vivir al máximo el momento presente llega a extremos como ganar en todos los juegos, tener éxito en lo que inicia y exigir que las cosas sucedan a su gusto. Lo quiere hacer todo a su manera pues está convencido de que es la forma más correcta, no sabe cuándo pedir ayuda y quizás no la acepta cuando la necesita. Está interesado por la buena y la mala conducta de sí mismo y de sus compañeros. Retorna a un marcado uso de los posesivos “mi” y “mío”. (1.2)

Se acerca a la comprensión de su propia personalidad a través de practicar ser algo o alguien diferente, y también a través de su interés por la conducta de sus amigos. (1.2)

1.5 El fútbol como deporte sano o formativo en las edades tempranas

Desde que nacemos aprendemos a caminar, correr y saltar, pero si favorecemos la actividad física en edades tempranas con deportes como el Fútbol, se crearán esquemas motores más potentes que posibilitarán que los peques caminen con más gracia, corran más rápido y salten, más alto. (31.1)

Los niños con el Fútbol se sentirán más dinámicos y receptivos en su proceso de aprendizaje, tanto físico como mental. Este les permitirá conocer su cuerpo y

saber hasta dónde pueden llegar y afianzará no obstante su aspecto socializador. Es fundamental enseñar este deporte tan mágico de una forma apropiada para que llegue a convertirse en un hábito.

Los entrenadores apoyados por los padres deben ver a los niños tales como son y no como adultos en miniatura. Hay que puntualizar que en cada una de las categorías debería conseguirse un objetivo que repercuta positivamente en su desarrollo motor, dejando en un segundo plano el rendimiento deportivo. (31.1)

La práctica del Fútbol es una de los mejores aportes que pueden hacer los padres a sus hijos. Un niño que se mueve, que corre, que le gusta entrenar y jugar al fútbol con sus compañeros, es un niño más sano que otro que tiende siempre a quedarse sentado, enganchado a la tele o jugando videojuegos. Los padres deberán apoyar la práctica deportiva de sus hijos, porque seguramente estarán haciendo una inversión a largo plazo en felicidad y salud. Estos niños al crecer de seguro lo agradecerán mucho. (31.1)

I.5.1 Aporte del Fútbol en edades tempranas

1- Mejora la coordinación motora.

El fútbol es un deporte muy activo que requiere estar en constante movimiento en el terreno, lo cual contribuye a mejorar la resistencia y la velocidad en los niños. También precisa desarrollar habilidades en el manejo del balón, ya sea para llevarlo a través del campo, realizar los pases o marcar un gol, un ejercicio que estimula la coordinación motora y viso espacial, así como la visión periférica, la velocidad de reacción y la agilidad física.

2- Regula el peso corporal.

Al igual que el reto de los deportes, el fútbol es un ejercicio estupendo para activar el metabolismo basal y quemar calorías. De hecho, se trata de un deporte muy intenso que contribuye a reducir el exceso de grasa corporal, sobre todo la que se almacena en el área abdominal baja. Por eso practicar el fútbol reduce las posibilidades de padecer sobrepeso u obesidad a corto o largo plazo en los niños.

3- Fortalece los músculos y huesos.

El Fútbol es un deporte muy completo que involucra diferentes grupos musculares, a la vez que activa todas las articulaciones. De hecho, es un ejercicio estupendo pues incrementa la fuerza de los músculos, sobre todo de

las piernas, a la vez que incrementa los niveles de testosterona haciendo que se forme más tejido muscular.

4- Mejora la salud cardio-respiratoria.

Este deporte es excelente para potenciar el funcionamiento pulmonar y cardiovascular de los niños. Al estar en constante movimiento, se estimula la oxigenación de la sangre y como resultado llega más oxígeno a cada tejido del cuerpo y del corazón, los pulmones también se benefician de ello. Muchos expertos recomiendan la práctica moderada del fútbol para fortalecer la función cardio-respiratoria en los niños desde edades tempranas.

5- Promueve el trabajo en equipo.

El Fútbol es un deporte de equipo, un jugador no puede llegar muy lejos sin el apoyo del resto ya que cada jugada se articula con la participación de los demás, de manera que las posiciones defensivas son tan importantes como las ofensivas. En este deporte el esfuerzo individual debe estar dirigido al beneficio común, una enseñanza que los niños aprenderán poco a poco y que no solo les resultará útil en el Fútbol, sino también en su vida personal.

6- Favorece el desarrollo de habilidades comunicativas.

Otra de las características del Fútbol es la comunicación que debe de existir entre los jugadores. Para que un equipo pueda jugar bien es necesario que cada miembro sea capaz de comunicarse con sus compañeros, interpretar sus intenciones e incluso anticiparse a sus movimientos. Se ha demostrado que los niños que practican fútbol suelen ser más empáticos y comprensivos.

7- Protege la autoestima infantil.

A diferencia de los deportes individuales, en el fútbol los jugadores están menos presionados a destacar de forma individual ya que siempre forman parte de un equipo. Como resultado los pequeños pueden disfrutar más del juego y su autoestima no se ve tan comprometida cuando no logran los resultados esperados.

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN Y RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO.

En este capítulo, se reseña la lógica de investigación seguida por el autor, soportada en el método científico, explicándose el fundamento teórico de la investigación, seguido de la decisión muestral y los resultados de la encuesta y de la entrevista llevada a cabo.

II.1 Estrategia investigativa.

La investigación se desarrolló desde un diseño científico, que contempló el estudio teórico y crítico de la bibliografía relacionada con el trabajo del entrenador de Fútbol, teniendo en cuenta las transformaciones ocurridas en los programas y enfoques de esta materia desde principios de siglo en general. A ello siguió el estudio de la encuesta realizada a entrenadores con experiencia en el trabajo con niños de estas edades y una entrevista realizada a los entrenadores más experimentados del resto de las categorías. Los resultados del diagnóstico permiten confirmar la posición preliminar del autor y sobre esa base la elaboración del Manual de Juegos que finalmente fue puesto a consideración de los expertos para determinar su validez desde la teoría.

II.2 Selección de los sujetos objetos de la investigación.

En función de dar cumplimiento a los objetivos trazados en la presente investigación, el autor asumió un muestreo no pro balístico por conveniencia, considerando la accesibilidad a entrenadores del área en su municipio y profesores de la facultad de Cultura Física, con lo cual pudo consultar un total de 18 profesionales para ser encuestados, 5 entrevistados atendiendo a su mayor experiencia en la actividad y 15 como expertos (estos últimos se detallan en el capítulo III).

II.3 Métodos de la investigación

Los métodos seleccionados para cumplir con los objetivos propuestos en la investigación son los siguientes:

II.3.1 Métodos Teóricos

Los métodos teóricos que se utilizaron para el proceso de búsqueda de información, con el fin de elaborar la base teórica actual para la investigación, de conjunto con los resultados del diagnóstico son los siguientes:

- a) **El método histórico-lógico:** para el estudio de la evolución histórica de las diversas concepciones teóricas y criterios de los autores abordados, sobre el juego, la motricidad y sus manifestaciones en los niños de cuatro a seis años, determinando regularidades, además de establecer la relación entre los aspectos teóricos y metodológicos para la concepción de la propuesta.
- b) **El método inductivo-deductivo:** en la realización del análisis de los resultados, la toma de posición conceptual y las inferencias sobre posibles explicaciones para la caracterización del desarrollo motor de los niños de cuatro a seis años y la determinación del estado actual.
- c) **El método analítico - sintético:** para determinar las concepciones teóricas de la motricidad de los niños en su etapa del desarrollo en edades de cuatro a seis años y valorar las posibilidades de potenciarlas, así como la propuesta de juegos para el desarrollo de habilidades motrices básicas y deportivas.

II.3.2 Métodos Empíricos

Se utilizaron para el análisis y discusión de los resultados. Fueron utilizados los siguientes métodos empíricos:

- a) **La entrevista** a cinco entrenadores de alta calificación y experiencia en la actividad, para la cual se tuvo en cuenta la preparación y conducta adecuada del investigador; en este caso se consideró su realización de forma grupal, para favorecer el análisis de algunos elementos que individualmente no se logran, aprovechando la experiencia de los mismos como entrenadores.
- b) **La encuesta** a dieciocho entrenadores de Fútbol para constatar su opinión sobre el asunto, el uso que realizan de los juegos para el desarrollo de

habilidades motrices básicas y la entrada de los elementos técnicos propios del Fútbol.

- c) **El criterio de expertos:** se realizó con el objetivo de reforzar mediante las opiniones de estos, la pertinencia de los juegos para el desarrollo de habilidades motrices básica y deportiva en niños de cuatro a seis años. Para realizar la selección del grupo de expertos el proceso utilizado fue la especialización en Educación Física y la experiencia pedagógica directa con grupos de niños de estas edades.

II.4 Técnicas y procedimientos estadísticos

En el procesamiento de los datos se utilizó el programa Excel sobre Windows Vista, para el cálculo de los valores de dispersión y tendencia central; así como la elaboración de los gráficos. También, se utilizó el método porcentual y la tabla de significación porcentual. En cuanto a la tabla de significación ("Hoja de Excel para el Cálculo de los Puntos Críticos de la Distribución Binomial" elaborada por Ramón Folgueira (2003) en la que los datos son calculados en EXCEL con el algoritmo: Bukač J. (1975) Critical Values of the Sign Test. Algoritmo AS 85. Applied Statistics. V 24. N 2. Para la cual los valores son: 01 Muy significativo, 05 significativo y 1 Poco significativo.

II.5 Estudio diagnóstico

Primeramente, se explica cómo fue concebido el diagnóstico, luego se presentan los resultados de la entrevista a los entrenadores de mayor experiencia y las respuestas a las preguntas de la encuesta.

II.5.1 Planificación del diagnóstico

La tarea de diagnosticar se desarrolló mediante la aplicación de varios instrumentos para la adquisición y procesamiento de la información necesaria. Se precisó la realización de:

- 1) Entrevista a entrenadores de mayor experiencia.
- 2) Encuesta a entrenadores.

Es menester recordar que este paso, comprende una labor teórica–práctica, dirigida a la obtención de conocimientos rigurosos y científicos de la actividad, con el objetivo de precisar las limitaciones e insuficiencias, así como los logros y fortalezas de su estado actual, con vistas a contribuir al perfeccionamiento y al desarrollo del accionar de los sujetos que intervienen en ella.

Se confeccionó una guía para la entrevista a los entrenadores de mayor experiencia (anexo 1) y un cuestionario para entrenadores de Fútbol (anexo 2).

Inicialmente se tratará la información obtenida con la entrevista y por último, se expone las respuestas al cuestionario.

La realización de la entrevista ocurrió durante una reunión metodológica en la cátedra de Fútbol en la EIDE “Luis Augusto Turcios Lima”, se encontraban presentes entrenadores de municipios. Para registrar criterios, opiniones y sugerencias se utilizó una grabadora, con la cual se pudo agrupar coincidencias en las respuestas de estos que fueron de gran utilidad para la elaboración del manual propuesto.

II.5.2 Resultados de la entrevista a entrenadores experimentados

En virtud de conseguir una información más completa, el autor consideró pertinente aplicar una entrevista a cinco entrenadores con experiencia en el trabajo de Fútbol de la provincia, el objetivo de la misma era el de profundizar en la situación actual y la obtención de informaciones basadas en sus experiencias para abordar el tema en estudio. Para ello se recurre a una guía conformada por 4 preguntas abiertas. Como parte de este proceso, previamente se consideró la preparación adecuada del investigador, lo cual incluyó el conocimiento del tema, la elaboración del plan, consideración de las características de las personas a entrevistar, el dominio de la finalidad de la entrevista; así como la técnica para el desarrollo de la misma. También se tuvo en cuenta la pertinencia de ganar siempre la confianza del entrevistado y establecer comunicación fluida, una relación amistosa con el mismo, darle a conocer el criterio por el cual fue seleccionado, no dejar ver las opiniones de quien entrevista y respetar la privacidad de los criterios del entrevistado. Se trató de mostrar una apariencia personal adecuada al entorno de la entrevista, no inmiscuirse en problemas personales o locales de los entrevistados. En

general se consideró el orden adecuado de las preguntas, evitando tensiones, lo adecuado del horario, lugar y ambiente del encuentro, no se pudo enviar a los entrevistados el cuestionario con anticipación; pero se previó un esquema de trabajo flexible y adaptado a la situación.

Sobre el primer aspecto, vinculado con las posibilidades del juego como un método de enseñanza protagónico en los entrenamientos de Fútbol, todos o sea el 100% coinciden en que el método de juego es el más universal para estas edades, pero se requiere de un buen dominio del escenario para que la actividad pedagógica logre el cumplimiento de los objetivos, el cual no lo tienen todos los entrenadores. También se refieren a que el juego por sí solo no es la solución, sino la manera en como el profesor logre la relación y la integración con el grupo, teniendo la función de facilitador, al mismo tiempo que se convierte en un niño más.

El segundo aspecto que se trató en la entrevista, relacionado este con la preparación de los entrenadores para hacer uso de los juegos como un recurso pedagógico en el desarrollo de habilidades motrices básicas y la entrada a la enseñanza de los elementos técnicos propios del deporte, también los entrevistados coinciden en que los entrenadores tienen dominio de los juegos, pero aún necesitan conocimiento sobre la relación entre capacidades y habilidades en un contexto lúdico. Consideran que lo utilizan pocos entrenadores, y varios no lo enfocan hacia el desarrollo de habilidades motrices básicas, sino que lo utilizan directamente para desarrollar elementos técnicos del deporte.

El tercer aspecto de la entrevista comprendía la no utilización de juegos para el desarrollo del elemento técnico de cabeceo. En esta oportunidad no hubo coincidencia por parte de los entrenadores ya que algunos opinan que en estas edades no se debe de trabajar este elemento técnico. Pero donde todos coincidieron fue en que este elemento técnico es en el que menor desarrollo se alcanza en edades mayores ya se diga cadetes o juveniles.

La cuarta pregunta que se le formuló tenía que ver con la necesidad de un posible manual conformado con juegos que cumplieran la doble condición de: el desarrollo de habilidades motrices básicas, al tiempo que se facilitara la

entrada de los elementos técnicos propios del Fútbol y se cumplieran las dos intenciones y la respuesta fue unánime, ya que los 5 encuestados consideran la utilización de este como un recurso de gran utilidad para la conducción del proceso.

La obtención de conocimientos rigurosos y científicos de la actividad objeto de estudio y de sus protagonistas, permiten al autor señalar como logro el hecho de que en general se aprecia conocimiento por parte de los entrenadores del método de juego.

Finalmente los entrenadores se refieren a que según sus experiencias se denotan insuficiencias en el trabajo con los juegos ya que no todos los entrenadores lo utilizan como protagonista en los entrenamientos y por otra parte, cuando son utilizados los juegos se ve una deficiente variedad de estos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas (HMB) ya que enfatizan en los elementos técnicos del deporte.

II.5.3 Resultados de la encuesta realizada a los entrenadores de fútbol que laboran con niños de 4 a 6 años de edad.

Luego del trabajo de terreno y recolectada la información y tabulados los datos aportados por los 18 entrenadores contactados (tabla 1), se puede precisar los posicionamientos de estos con respecto a las preguntas que fueron elaboradas, siempre en función del propósito de la investigación, precisándose previamente el sistema de codificación y procesamiento a utilizar, se aplicó un cuestionario a la muestra seleccionada a ser encuestada. También en la presentación se explica su finalidad, solicitando colaboración, las preguntas son mixtas (abiertas y cerradas) evitando que recurran a la memoria los encuestados y usando términos bien definidos que eviten malas interpretaciones.

Tabla 1. Características de la muestra encuestada.

Procedencia encuestados	Total	Promedio de años de experiencia
Entrenadores de la base.	14	32
Entrenadores de centros deportivos	4	26
Total	18	29

Encuesta realizada a entrenadores de base.

Análisis de la encuesta aplicada a entrenadores de la base para determinar el estado actual del arte

1. ¿Cómo valora la situación del proceso de familiarización en la entrada a la práctica de los fundamentos técnicos del fútbol en edades tempranas?

Buena () Regular () Mala () Pésima () Tengo dudas ()

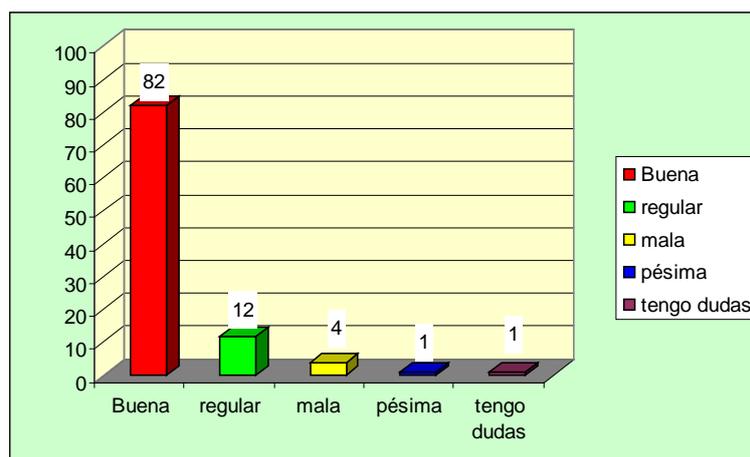


Figura No 1

Al responder a esta pregunta el 82% consideran que los procesos de familiarización a la entrada de los elementos técnicos son buenos, solo el 12% regular, el 4% mala, el 1% pésimo. A pesar de que el grupo de entrenadores encuestados planteó que en el proceso de familiarización la entrada de los

elementos técnicos sea buena, el autor no concuerda con los mismos totalmente ya que los entrenadores manifiestan que el método por excelencia a utilizar es el de juego, pero no lo utilizan como un recurso para la introducción a los elementos técnicos del Fútbol sino fundamentalmente para el trabajo de capacidades.

2. ¿Considera que el proceso de familiarización es un buen escenario para desarrollar habilidades motrices básicas y fundamentos técnicos del deporte?

Si () No ()

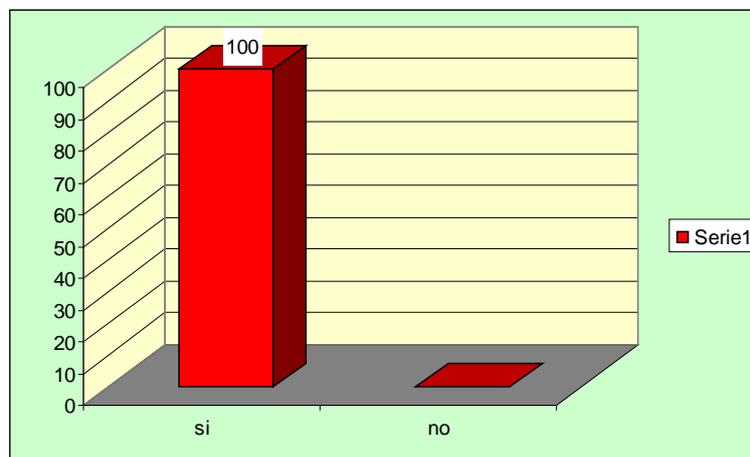


Figura No 2

El 100% de los encuestados expresó considerar el proceso de familiarización como un buen escenario para desarrollar las habilidades motrices básicas y los elementos técnicos en los alumnos. Según el autor, este resultado es de mucho interés si se tiene en cuenta la importancia que se le debe atribuir tanto a la habilidades motrices como a los elementos técnicos en la preparación integral de los alumnos, ya que ambas tiene un papel protagónico en la enseñanza. No obstante, la conjugación de habilidades y capacidades mediante juegos en la práctica no se aprecia.

3. ¿Considera usted que los juegos pre-deportivos como parte de la práctica del fútbol, pueden ser una actividad que propicie el desarrollo de habilidades motrices básicas y de elementos técnicos propios del deporte?

mucho () algo () poco () muy poco () nada ()

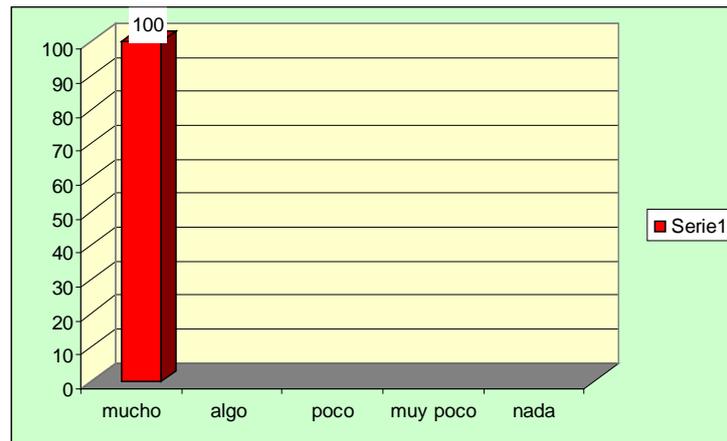


Figura No 3

Es un criterio generalizado entre los profesores que los juegos pre-deportivos, como parte de las prácticas pueden propiciar desarrollo tanto de habilidades motrices como de elementos técnicos, esta opinión es la expresión del 100% de la muestra. Como se aprecia este resultado evidencia el reconocimiento por parte de los profesores de las potencialidades que propician los juegos pre-deportivos en la práctica, como medio de desarrollo de habilidades motrices y de elementos técnicos, coincidiendo con la generalidad de los autores consultados.

4. ¿Cómo valora el trabajo que se realiza con las habilidades motrices básicas y los fundamentos técnicos en las clases de familiarización en edades tempranas?

Muy		Poco	No es	
eficiente	eficiente	eficiente	eficiente	a veces
()	()	()	()	()

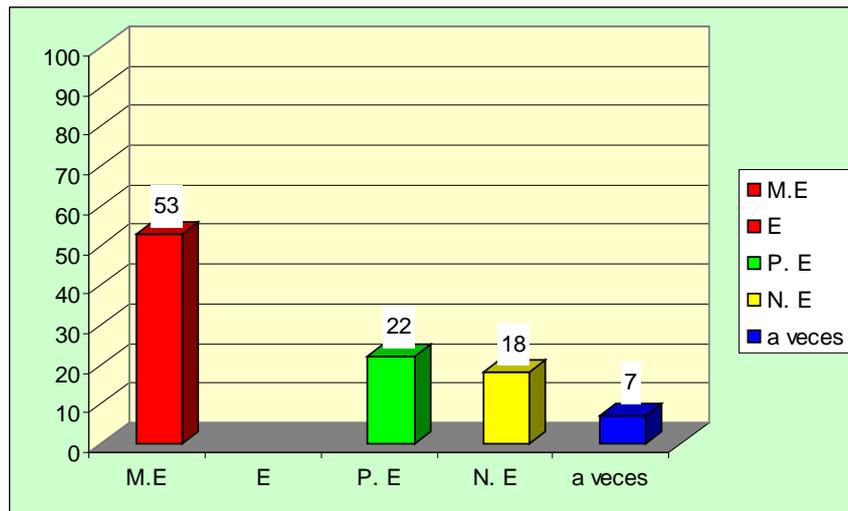


Figura No 4

En lo referido a las opciones sobre el trabajo que se realiza con las habilidades motrices y los elementos técnicos, el 53% dice ser muy eficiente, el 22% lo valora como poco eficiente, el 18% creen que no es eficiente y el 7% lo considera que a veces. Es opinión del autor que las actividades habituales de las prácticas por si mismas generan un mejoramiento de las habilidades y de los elementos técnicos, no obstante, estas opiniones son el reflejo de la inestabilidad que se pone de manifiesto en dichas prácticas, ya que no son el resultado de un producto consiente debidamente orientado y planificado.

5. ¿Cómo valora los conocimientos acerca del término “Juegos Pre-Deportivos” por los entrenadores de Fútbol?

suficiente () algo () poco () muy poco () nada ()

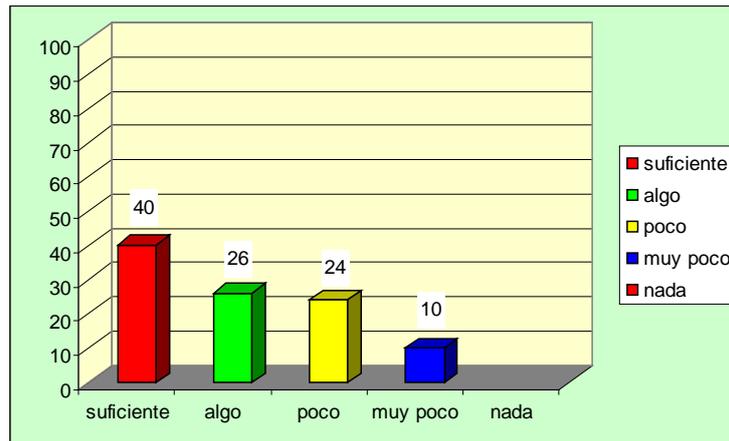


Figura No 5

Entre los profesores encuestados solamente el 40% señalan tener conocimientos suficientes sobre el concepto de Juegos Pre-Deportivos, el 26% algo, el 24% poco y el 10% muy poco. Muchos profesores piensan que los Juegos Pre-Deportivos son solamente recreación y actividades lúdicas. Los Juegos Pre-Deportivos son aquellos que requieren habilidades y destrezas propias de los deportes; como lanzamientos, golpes, recepciones, desplazamientos, ... y por ello gustan tanto a los chicos y chicas de esta edad. Además, su práctica es muy aconsejable pues los prepara para practicar cualquier deporte y les dota de una serie de recursos físicos que les permite desenvolverse de una manera más efectiva, fundamentalmente en deportes que se juegan con balón (fútbol, balonmano, baloncesto, voleibol,)

Con las respuestas emitidas por los entrenadores de la base en la encuesta realizada, el autor pudo percatarse que estos cuentan con conocimientos sobre la utilización del método de juego, pero de igual forma se denotan insuficiencias en el trabajo integrado de habilidades motrices básicas vinculadas al desarrollo de elementos técnicos propios del deporte, ya que el alcance de su influencia está enfocado a uno u otro objetivo, pero no de conjunto en una misma acción.

CAPÍTULO III. VALIDACIÓN Y PRESENTACIÓN DEL MANUAL DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y DEPORTIVAS EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD EN EL MUNICIPIO DE UNIÓN DE REYES

En este espacio se ofrece una explicación más detallada del proceso de validación del manual de juegos y la configuración definitiva de sus componentes como obra central de este trabajo investigativo. Inicialmente se hace una primera ronda de consultas a un grupo focal posteriormente se trata la selección de los expertos y los resultados de la consulta sobre su validez desde la teoría y seguidamente se expone este de manera acabada.

III.1 Resultados de la consulta a grupo focal para el perfeccionamiento de la propuesta del manual.

Ello comprendió una ronda de consulta con un grupo de expertos de alta calificación (tabla 2), que comprendió entrenadores de Fútbol y Profesores de la Facultad de Cultura Física para la puesta a punto del manual, formando un grupo focal. (anexo 3)

Tabla 2. Características de la muestra de expertos del grupo focal

Procedencia de los especialistas.	Total	Promedio de años de experiencia
Entrenadores de Fútbol	3	22
Académicos	4	38
Total	7	30

Estos expertos tuvieron con anticipación el material de partida para el manual y sobre ello vertieron sus opiniones; durante el encuentro el tutor de este trabajo sirvió de facilitador para la intervención de cada experto.

Hubo consenso sobre la importancia y pertinencia de este material para los entrenadores que atienden estas edades; también se hicieron un grupo de sugerencias que se exponen a continuación.

Dr. C. Kenia González Acosta: considera pertinente la elaboración de un manual con tales características; pero hay que trabajar en una introducción que le sustente, prever indicaciones metodológicas para su implementación.

Dr. C. René Perera Díaz: se deben de enumerar los juegos. No tienen orientaciones metodológicas generales. En vez de expresar propuesta de actividades, hacer referencia a propuesta de juegos. Revisar si se explotan todas las posibilidades del juego.

M. Sc. Yasser Carrera Valdés: recomienda en los juegos de cabeceo que se realicen de forma estática y ante lanzamientos suaves para no traer consigo lesiones en los niños, sugiere estar atentos a la forma de realizar los ejercicios porque los niños tienen un bajo desarrollo físico.

M. Sc. Orlando Dihago Domínguez: no tiene señalamientos.

M. Sc. Aida Iris Medina Uribe: considera que no se está en presencia de una estrategia metodológica, sino en una propuesta de juegos. En vez de expresar propuesta de actividades, hacer referencia a propuesta de juegos.

M. Sc. Ramón Varona Nodalce: no existe actualmente un manual con estas características que trabaje las habilidades motrices básicas y los elementos técnicos del deporte de conjunto.

M. Sc. Yordany Alvares Martínez: sugiere que la realización de los juegos de cabeceo se haga de forma suave. Además no se deben de realizar tantas repeticiones en estos juegos. No tienen orientaciones metodológicas generales. Se hace referencia a una propuesta de actividades y solo se incluyen juegos.

III.2 Validación del manual de juegos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas y deportivas en niños de 4 a 6 años de edad.

Para la validación del manual se elaboró una lista de personas candidatas a la denominación de expertos en el tema, se efectuó un análisis sobre el nivel del coeficiente de competencia(K), teniendo en cuenta el coeficiente de conocimiento (Kc) y el coeficiente de argumentación (Ka) que poseen los mismos, permitiendo valoraciones y argumentaciones referentes al manual de juegos propuestos. Para ello el autor seleccionó a 15 candidatos a expertos: entre ellos, entrenadores y profesores de la facultad de cultura física de Matanzas con categoría de Masters y Doctor. Todos con 10 o más años de experiencia (tabla 3), (anexo 4). En este sentido se consideraron varios elementos valorados como condiciones para la determinación del nivel de experiencia, los que se enumeran a continuación:

- a) Ser graduado de nivel superior en Cultura Física y ostentar algún título académico o grado científico.
- b) Tener más de 10 años de experiencia en su labor en la esfera del deporte.
- c) Disponer de un elevado nivel de preparación para poder emitir criterios sobre el objeto de estudio.
- d) Disposición de colaborar con la investigación en cuestión.

Tabla 3. Características de la muestra de expertos

Procedencia de los expertos	Total	Promedio de años de experiencia
Entrenadores de la base.	10	31
Profesores de centros académicos.	5	32
Total	15	31.5

Para la elección de experto se determinó el coeficiente de competencia de los mismos (anexo 5), cuyos resultados se exponen en la tabla 4.

Tabla 4. Coeficiente de competencia de los expertos a partir del coeficiente de conocimiento y de argumentación.

Expertos	Kc	Ka	K
1	0.8	0.8	0.80
2	0.8	0.8	0.80
3	0.8	0.9	0.85
4	0.7	0.9	0.80
5	1.0	1.0	1.00
6	0.8	0.8	0.80
7	0.9	0.8	0.85
8	0.8	0.8	0.80
9	1.0	0.9	0.95
10	0.8	0.9	0.85
11	0.8	0.8	0.80
12	0.8	0.8	0.80
13	0.8	0.8	0.80
14	0.8	0.9	0.85
15	0.9	0.8	0.85
Promedio	0.83	0.84	0.84

Los datos se procesaron a partir de la multiplicación de la suma de los valores indicados por los posibles expertos, por los correspondientes a la tabla patrón asociados a la fórmula $k = \frac{1}{2} k_c + k_a$ (donde k_c : coeficiente de conocimiento; k_a : coeficiente de argumentación). Los resultados muestran que el coeficiente de argumentación de los expertos se sitúa por encima de 0.80 al igual que el coeficiente de conocimientos. Los resultados del coeficiente de competencia de

los expertos con valores situados entre 0,8 y 1 son considerados altos lo que significa que los expertos seleccionados presentan un coeficiente de competencia elevado en la temática.

Después de haber seleccionado a los expertos y disponer de la propuesta del manual con todos sus elementos, se procedió a someter el mismo al criterio valorativo del grupo de expertos seleccionados previamente (anexo 6), sus valoraciones conducen a perfeccionarlo si fuera necesario o asumirlo definitivamente como válido. Se había referido con anterioridad que la variante utilizada fue la comparación por pares.

La valoración del proceso de determinación de cada uno de los coeficientes por áreas del programa comprendió opiniones favorables en todos los casos. Es oportuno precisar que la determinación de los cuatro puntos de corte permitió al autor determinar la evaluación por categoría valorativa que el grupo de expertos asigna a cada elemento de la propuesta (anexos 7, 8, 9 y 10). En este caso el punto de corte que limita las categorías valorativas va desde -0,52 hasta 3,70 (anexo 11).

Es oportuno precisar que la determinación de los 4 puntos de corte permitió al autor determinar la evaluación por categoría valorativa que el grupo de expertos asigna a cada elemento de la propuesta (anexo 12).

El análisis de las opiniones (tabla 5) se realizó siguiendo los pasos estructurados en el método de comparación por pares y sus consideraciones oscilaron entre valores que van de lo muy adecuado a lo bastante adecuado.

Tabla 5. Categorías otorgadas por los expertos al proceso de determinación de los coeficientes calculados por la metodología de comparación por pares a cada uno de los elementos del manual de juegos

Elementos del manual de juegos		Valor de N-P	Categoría otorgada por los expertos
1. Fundamentación		-0,77	Muy adecuado
2. Objetivo general		-0,13	Muy adecuado
3. Juegos seleccionados		-0,67	Muy adecuado
4. Indicaciones metodológicas de los juegos		0,01	Bastante adecuado
5. Sobre el contenido	5.1. La agrupación de los juegos por su influencia en las habilidades motrices básicas y deportivas.	0,06	Bastante adecuado
	5.2. La correspondencia de los juegos con la edad de los niños.	-0,94	Muy adecuado
	5.3. La variabilidad y actualidad de los juegos que integran la propuesta.	-0,09	Bastante adecuado
6. Sobre el aporte que la propuesta da al cumplimiento de los objetivos del manual.	6.1. En cuanto al desarrollo de las HMB en los alumnos.	-0,51	Bastante adecuado
	6.2. En cuanto al desarrollo de los elementos técnicos del deporte en los alumnos.	-0,70	Muy adecuado
7. La factibilidad de aplicación del manual		-0,65	Muy adecuado

En ninguno de los casos analizados las calificaciones emitidas por los expertos fueron de poco adecuado o no adecuado, por tanto se acepta el manual de juegos y no fue necesario un proceso para reformular ninguno de sus componentes. Concluido este proceso de validación desde la teoría, se está en condiciones de presentar de manera acabada el referido manual.

III.3 Manual de juegos para el desarrollo de habilidades motrices básicas y deportivas para niños practicantes de Fútbol en las edades de 4 a 6 años

Introducción

Diagnóstico de la situación

Objetivo del manual

Criterio de selección de los juegos

Funciones principales del profesor al utilizar los juegos

Estructura del contenido

Indicaciones metodológicas

Descripción de los juegos

MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS

A partir de la problemática que origina la investigación, se profundiza en el objeto de estudio y la obtención a través de un diagnóstico de los elementos que fundamentan la necesidad de la misma, obteniendo como resultado científico un manual didáctico.

INTRODUCCIÓN

No se pretende con esta obra lo que ya consiguen los numerosos y completos libros y manuales publicados sobre Fútbol, con una explicación y un análisis detallado del reglamento, una gran documentación sobre su historia, y amplios catálogos de ejercicios. El objetivo es plantear una propuesta de ejercicios que tengan una enseñanza comprensiva, integradora y lúdica de este deporte en

correspondencia con las posibilidades y necesidades de los niños de las edades de 4-6 años.

Tradicionalmente los deportes se enseñaban partiendo de la técnica, esperándose que las habilidades motrices las adquirieran los alumnos (deportistas) practicando el juego real, de manera autónoma y sin las indicaciones y orientaciones oportunas de su profesor (entrenador).

La propuesta siguiente supone al igual que las nuevas corrientes de iniciación deportiva, que en un ambiente lúdico, el alumno (niño) aprenda divirtiéndose y jugando, adquiriendo habilidades motrices a través de actividades atractivas y motivantes en el juego, persiguiendo la familiarización con un deporte como es el Fútbol.

Para ello se ha elaborado un manual de juegos que resume 48 acciones en función del desarrollo de habilidades motrices básicas que condicionan a su vez las habilidades motrices deportivas del Fútbol.

El presente manual es el resultado de una investigación como parte de la tesis de licenciatura del autor con el propósito de hacerle llegar a los entrenadores, profesores de Educación Física y padres, un documento que le sirva como herramienta para facilitar el desarrollo de habilidades motrices básicas como parte de la preparación del niño para la vida, a partir de las bondades y beneficios de este deporte y por otro lado el asegurar un desarrollo adecuado de habilidades deportivas básicas del Fútbol, como son la relación del golpeo con el pateo, , la carrera con el corrido de los jugadores en el juego, etc . Otro aporte puede estar relacionado con la detección temprana de posibles talentos.

A lo anterior se une el carácter práctico de los juegos, ya que están diseñados para que se puedan desarrollar en su mayoría en cualquier contexto educativo y deportivo, independientemente de las instalaciones (pequeñas o grandes, cubiertas o descubiertas) y del número de alumnos. Los mismos pueden aplicarse en clases de educación física, en actividades deportivas extraescolares, así como para la iniciación en el Fútbol.

DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN

El Fútbol como disciplina deportiva, que corresponde al grupo de deportes colectivos y con pelota, tiene muchas exigencias técnicas tácticas para lograr el éxito, es por ello que se hace necesario iniciar su práctica desde edades muy tempranas, en estas edades el trabajo con niños va dirigido fundamentalmente a la formación de las técnicas básicas y de una preparación multilateral que le permite desarrollar acciones competitivas.

Para asegurar estos dos propósitos los especialistas presentan como vía de solución, la utilización de métodos senso-perceptivos y métodos prácticos, particularmente el de repetición, sin lugar a dudas ambos métodos juegan papel protagónico en esta etapa de aprendizaje , pero se aprecia en la práctica que el método por excelencia indicado para estas edades, “El método de juego”, no se utiliza suficientemente y mucho menos con intención pedagógica orientadas a la formación de la técnica deportiva. Por tanto, el proceso de enseñanza y aprendizaje en este deporte no tiene en cuenta el método de juego como un recurso metodológico con mayores posibilidades para introducir al niño en el desarrollo de las técnicas básicas del Fútbol.

Teniendo en cuenta que cada día son más los niños que se acercan a las áreas en busca de la práctica del fútbol en edades muy tempranas, como son los de 4 y 6 años y que ello requiere de un trabajo en condiciones lúdicas, con un lenguaje facilitador, surge el presente trabajo cuyo propósito fundamental es proponer una nueva forma de abordar el proceso de adquisición de capacidades y habilidades, donde el Fútbol como deporte, facilite el desarrollo de algunas habilidades motrices básicas y estas a su vez aseguren una mejor entrada a la práctica del mismo.

OBJETIVO DEL MANUAL

Proponer un conjunto de juegos que faciliten la adquisición de las habilidades técnicas básicas del fútbol y de habilidades motrices básicas, en las edades tempranas, a partir de la introducción del componente lúdico como eje central del proceso de enseñanza.

CRITERIO DE SELECCIÓN DE LOS JUEGOS

1. Que sean juegos eminentemente participativos.
2. Que sean juegos fundamentados en la experiencia práctica, que garantice su viabilidad.
3. Que los juegos gusten y motiven hacia la práctica del fútbol.
4. Que sean juegos sencillos en las reglas, que puedan ser entendidos e interpretados fácilmente.
5. Que sean juegos en los que se involucren el total de los participantes.

FUNCIONES PRINCIPALES DEL PROFESOR AL UTILIZAR LOS JUEGOS

1. Seleccionar los juegos.
2. Establecer la estructura y orden de los juegos.
3. Proponer e incitar el juego de manera no directa.
4. En determinadas ocasiones formar parte de ellos y mantener la motivación del alumnado.
5. Servir de juez imparcial.
6. Observar a los jugadores, su reacción ante el fracaso y el éxito, su nivel de participación e integración, con el objeto de promover una participación más homogénea.

ESTRUCTURA DEL CONTENIDO

1. El número de jugadores puede variar para cada juego.
2. Las reglas del juego deben mantenerse para todos los grupos que participen, aunque si es necesario puede variar para equilibrar las fuerzas.
3. Las indicaciones que se den deben propiciar esclarecimientos, pero debe dejarse espacio a la interpretación de los participantes.

INDICACIONES METODOLÓGICAS

- Utilizar un correcto vocabulario durante la ejecución de los juegos.
- Observar un orden de realización de los juegos haciéndolos siempre de lo simple a lo complejo.

- Evitar que se fuerce al niño durante la actividad y dosificar el tiempo de realización del juego.
- Velar porque el juego sea accesible a los niños.
- Respetar las reglas requeridas por cada juego.
- Seleccionar los juegos previamente a la clase.
- Establecer la estructura y orden de los juegos.
- Evaluar siempre la posibilidad de formar parte de ellos y mantener la motivación del alumnado.
- Servir de juez imparcial.
- Considerar que el número de jugadores puede variar para cada juego.
- Sostener las reglas del juego para todos los grupos que participen, aunque si es necesario pueden variar para equilibrar las fuerzas.
- Ofrecer indicaciones claras; pero debe dejarse espacio a la interpretación de los participantes.

DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y DEPORTIVAS EN NIÑOS DE 4-6 AÑOS DE EDAD

Habilidades motrices básicas(HMB)

Elemento técnico del fútbol(ETF)

HMB-ETF	Juegos	Indicaciones metodológicas
Patear-Golpear	<ol style="list-style-type: none"> 1- A patear el balón. 2- Pateo en relevo. 3- Patea y ganarás. 4- Pateo estático contra la pared. 5- Pateo estático a larga distancia. 6- A patear fuerte. 7- Pateo en parejas. 8- El rombo perfecto. 9- El círculo. 10- Participa y gana. 11- Juega y aprende. 12- Pasando el balón. 	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizar un correcto vocabulario durante la ejecución de los juegos. -Respetar las reglas requeridas por cada juego. -Seleccionar los juegos previamente a la clase. -Servir de juez imparcial. <p>Establecer la estructura y orden de los juegos.</p>
Carrera-Correr	<ol style="list-style-type: none"> 1- Persigue y captura. 2- Escuchando la música. 3- El encantamiento. 4- Persiguiendo sombras. 5- El pillado. 6- Ataca y gana. 7- Persecución en cadena. 8- Atrapando colores. 9- El virus. 10- El circuito. 	<ul style="list-style-type: none"> -Evaluar siempre la posibilidad de formar parte de ellos y mantener la motivación del alumnado. -Velar porque el juego sea accesible a los niños.

	<p>11- La cadena.</p> <p>12-El gato y el ratón.</p>	
<p>Conducción- Carrera</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los paquetes. 2. El balón de nadie. 3. Carrera de relevos. 4. El cuadrado. 5. El número ocho. 6. Conduciendo en zigzag. 7. Conduce y rodea. 8. Conduciendo en círculos. 9. Recorriendo las calles. 10. Conduce y pasa. 11. Las sillas. 12. Conduciendo en triángulo. 	<p>-Ofrecer indicaciones claras; pero debe dejarse espacio a la interpretación de los participantes.</p> <p>-Sostener las reglas del juego para todos los grupos que participen, aunque si es necesario pueden variar para equilibrar las fuerzas.</p>
<p>Cabeceo-Atrape- Salto</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- Ejercitando la cabeza. 2- Cabeceo frontal. 3- Cabeceo en equipo. 4- Cabeceando fuerte. 5- Cabeceando en círculos. 6- Cabeceando en parejas. 7- Cabeceo con dirección. 8- Cabecea y marca. 9- Cabeceando y ganando. 10- Cabeceando arrodillados. 11- Cabeceo contra la pared. 12-Cabeceo con precisión. 	<p>-Considerar que el número de jugadores puede variar para cada juego.</p> <p>-Observar un orden de realización de los juegos haciéndolos siempre de lo simple a lo complejo.</p>

CONCLUSIONES

- Durante el diagnóstico del estado actual del problema, mediante la entrevista y la encuesta se pudo apreciar que el trabajo de los entrenadores va enfocado al desarrollo de habilidades motrices básicas y de los elementos técnicos del deporte sin que estos se relacionen en la misma actividad. Con dicho manual se lograría esta relación tan importante entre las habilidades motrices básicas y los elementos técnicos propios del fútbol.
- Los juegos elaborados son una nueva forma de abordar el proceso de adquisición de habilidades motrices básicas de conjunto con los fundamentos técnicos, donde el Fútbol como deporte facilita el desarrollo de dichas habilidades, y estas a su vez, aseguran una mejor entrada a la práctica del mismo. Con ellos se cubre la insuficiente utilización del juego como vía facilitadora del aprendizaje, específicamente en los niños de cuatro a seis años, con un alto nivel de aceptación, haciendo más accesible el proceso de enseñanza y aprendizaje de los fundamentos técnicos del Fútbol.
- Mediante el criterio de expertos se pudo validar teóricamente el manual de juegos para el desarrollo de habilidades motrices básicas y deportivas en niños de cuatro a seis años y así darle cumplimiento a uno de los objetivos.
- La accesibilidad y fácil comprensión del manual, constituye una herramienta para proporcionar el desarrollo y perfeccionamiento de habilidades motrices como parte de la preparación del niño para la vida, a partir de las bondades y beneficios de este deporte, como son la relación del golpeo con el pateo, el atrape con la recepción, la carrera con la conducción.
- Aunque no es objeto de estudio, otro aporte del mismo está relacionado con la detección temprana de posibles talentos, ya que desde las edades estudiadas se podrá apreciar posibles potencialidades del niño para la práctica de este deporte.

RECOMENDACIONES

- Proponer a la Dirección del INDER, el análisis con los especialistas del contenido del manual, de actividades lúdicas, para la introducción del mismo en el proceso de enseñanza y aprendizaje del Fútbol.
- Sugerir a la Dirección del INDER que el manual de juegos que fue elaborado pueda ser aplicado en todos los municipios y de esta manera demostrar su validez en la práctica.
- Utilizar el manual de juegos como material de apoyo en las disciplinas deportivas que precisen del desarrollo de las habilidades motrices abordadas en esta investigación.
- Utilizar el manual de juegos como material complementario en las clases de Educación Física.
- Trabajar por incorporar nuevos juegos para mejorar el manual existente.
- En los ejercicios orientados al cabeceo se recomienda no utilizar saltos, sino realizarlos estáticos debido a la complejidad de los mismos.

BIBLIOGRAFÍA

1. Abascal, J. (2017). Características psicológicas de los alumnos/as del primer ciclo de educación primaria. Documento en formato digital (PDF). Consultado el 17 de mayo de 2019.
2. Benítez, M. I. (2009). El juego como estrategia de aprendizaje. ISSN 1988-6017 DEP. LEGAL GR: 2922-2007. N 16- marzo 2009. Consultado el 12 de noviembre de 2018.
3. Berger, K. S. y Thompson, R. A. (1998). Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia. Editorial Médica Panamericana. Madrid. Consultado el 18 de enero de 2019.
4. Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. Revista digital Infancia. Consultado el 12 de febrero de 2019.
5. Calvo, S. (2016). Fútbol formativo: ¿Qué beneficios se obtienen?. Revista digital. Disponible en: <http://www.tafadmadríd.es>. Consultado el 22 de enero de 2019.
6. Campo Terner, L. A. (2011). Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla. Disponible en: <http://www.unisimonbolívar.edu.co/>. Consultado el 8 de enero de 2019.
7. Cepeda Ramírez, M. R. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. Consultado el 5 de diciembre de 2018.
8. Chacón Cuberos, R. Martínez Martínez, A. Padial Ruz, R. Viciano Garófano, V. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. Revista digital. Disponible en <https://www.researchgate.net/>. Consultado el 15 de enero de 2019.
9. Chapouille, M. V. (2007). La importancia del juego en el proceso educativo. Revista digital.
10. Conde, Viciano. (2001). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. Revista digital de Educación Física. Consultado el 11 de enero de 2019.
11. Coste, J. C. (1990). Las 50 palabras claves de la psicomotricidad. [Jornal]. - Barcelona : Editorial Científico Médica S.A. Consultado el 25 de noviembre de 2018.

12. Cortegaza, LM. y Hernández Prado, C. (2004). Antología de la Maestría de Ciencias y Juegos Deportivos Universidad Autónoma de Puebla [Relatório]. - Puebla : [s.n.]. Consultado el 15 de noviembre de 2018.
13. Famose, JP. (1992). Aprendizaje Motor y Dificultad de la tarea.- [Jornal]. - Barcelona: : Editorial Paidotribo, S.A. Consultado el 26 de noviembre de 2018.
14. Fernández, AG. Maidana, N. Quesada, S. Sierra, N. (2018). Por el juego y por tus derechos Orientaciones para una transformación cultural a través del fútbol infantil. Consultado el 26 de noviembre de 2018.
15. Fust Masuet, X. (2004). Juegos de iniciación de los Deportes Colectivos – Barcelona. Consultado el 15 de diciembre de 2018.
16. Gil, C. (2017). La importancia del juego en el aprendizaje del niño. ISO 9001 BUREAU VERITAS No: ES089222-1. 14 septiembre, 2017. Consultado el 14 de noviembre de 2018.
17. González Fernández, FT. (2009). El deporte como medio para fomentar los valores educativos. La enseñanza del fútbol en la iniciación. Revista Digital de Educación Física. Disponible en: <http://emasf.webcindario.com>. Consultado el 22 de enero de 2019.
18. Le Boulch, JL. (1978). La Educación por el movimiento en la edad escolar. [Jornal]. - Buenos Aire : Editorial Paidos. Consultado el 28 de noviembre de 2018.
19. Le Boulch, JL. (1984). Hacia una Ciencia del Movimiento Humano [Jornal]. - Buenos Aires : Editorial Paidos. Consultado el 28 de noviembre de 2018.
20. Le Bouch, JL. (1991). El deporte Educativo. Psicocinético y Aprendizaje Motor [Jornal]. - Madrid : Editorial Paidos. Consultado el 25 de noviembre de 2018.
21. Lobato Aragón, CY. (2005). El juego en el proceso de enseñanza aprendizaje. Revista digital- Buenos Aires- Año 10- N 86 julio 2005. Disponible en <http://www.efdeportes.com>. Consultado el 23 de diciembre de 2018.
22. Loscher, A. (2006). Juegos Pre deportivos en grupo. - Barcelona Vol. cuarta edición. Consultado el 25 de noviembre de 2018.

23. Méndez Giménez, A. (2003). Nuevas Propuestas Lúdicas para el desarrollo Curricular de la Educación Física. Juegos con material alternativo, juegos pre deportivos y juegos multiculturales. – Barcelona. Consultado el 26 de noviembre.
24. Morejón, CO (1997). La Creatividad y sus implicaciones. La Habana: Editorial Academia. Consultado el 14 de noviembre de 2018.
25. Ofele, R. (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. Revista Educación No.120. Editorial La Obra. Consultado el 15 de enero de 2019.
26. Orts Delgado, F. (2006). Recomendaciones para los entrenadores en la etapa escolar de primaria. Contenido adaptado de la obra: Grassroots (FIFA): Fort he Game. Fort he World. Consultado el 7 de enero de 2019.
27. Pérez Forest, H. Cruz Tomás, L. Béquer Díaz, G. Morejón, X. (2009). Caracterización del desarrollo de los niños y niñas cubanos en la infancia preescolar. Editorial Educación Cubana. Consultado el 25 de enero de 2019.
28. Pérez Porto, J. (2008). Definición de juegos pre deportivos. Revista digital. Disponible en: (<https://definicion.de/juegos-predeportivos/>). Consultado el 18 de diciembre de 2018.
29. Pérez Porto, J y Merino, M. (2009). Definición de fútbol. Revista digital. Disponible en: <https://definicion.de/fútbol/>. Consultado el 22 de enero de 2019.
30. Petión, A. (2016). Los juegos pre deportivos. Revista digital. Consultado el 18 de diciembre de 2018.
31. Pila Teleña, A. (1988). Didáctica de la Educación Física y los Deportes. Editorial Olimpia. Consultado el 19 de noviembre de 2018.
32. Prado Cortegaza, L. y Hernández, MC. (2004). Antología de la Maestría de Ciencias y Juegos Deportivos Universidad Autónoma de Puebla. Consultado el 15 de noviembre de 2018.
33. Primaria Evolutiva. (2007). Características básicas del desarrollo psico-evolutivo de la infancia. (libro). Consultado el 15 de noviembre de 2018.
34. Rabanal San Román, MA. (2016). El beneficio del fútbol en los niños. Revista digital. Consultado el 10 de noviembre de 2018.

35. Ruiz Aguilera, A. (1988). Gimnasia Básica. - Ciudad Habana : Editorial Pueblo y Educación. Consultado el 26 de noviembre de 2018.
36. Santos, A. (2002). Entrenadores de Fútbol. Disponible en: www.entrenadores.info. Consultado el 26 de enero de 2019.
37. Sagrañes, colaboradores. (2007). Didáctica de la motricidad en la formación de profesores de educación infantil. Revista digital. Disponible en: <https://www.researchgate.net/>. Consultado el 14 de diciembre de 2018.
38. Viciana Garófano, V. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. Revista digital de Educación Física. Consultado el 9 de enero de 2019.
39. _____ . 201? El niño de primer grado. Documento en formato digital. Consultado el 5 febrero de 2019.

ANEXOS**Anexo 1.** Guía para la entrevista al personal de mayor experiencia.

Nombre: _____

Edad: _____ Licenciado _____. Máster _____

Años como profesor: _____ Años como directivo _____

1. ¿Considera al juego como un método de enseñanza protagónico en las clases de Fútbol?

2. ¿Considera usted que los entrenadores tienen los conocimientos necesarios relacionados con la utilización del juego en el desarrollo de algunos de los componentes fundamentales de la técnica del deporte?

3. ¿Considera usted que los juegos para el desarrollo de la técnica de cabeceo se deben de comenzar a realizar en estas edades?

4. ¿Considera usted que sería bueno la creación de un manual de juegos, que oriente al entrenador en cómo lograr el desarrollo de habilidades motrices básicas y elementos técnicos del deporte?

Anexos 2. Encuesta para el diagnóstico del nivel de conocimiento de los entrenadores de base con experiencia en el trabajo con niños de 4 a 6 años de edad.

Experiencia en el nivel de enseñanza_____ años

Experiencia como profesor_____años

Nivel de enseñanza: Medio ____ . Superior ____

Grado: académico____ Científico ____

Años de graduado_____

Compañero profesor:

1. Cómo valora la situación del proceso de familiarización en la entrada a la práctica de los fundamentos técnicos del Fútbol.

2. ¿Considera que el proceso de familiarización es un buen escenario para desarrollar habilidades motrices básicas y fundamentos técnicos del deporte?

3. ¿Cómo valora el trabajo que se realiza con las habilidades motrices y los fundamentos técnicos en los entrenamientos?

4. ¿Considera usted que los juegos pre-deportivos como parte de la práctica del Fútbol, pueden ser una actividad que propicie el desarrollo de habilidades motrices y de elementos técnicos propios del deporte?

5. ¿Cómo valora los conocimientos acerca del término “Juegos Pre-Deportivos” por los entrenadores de Fútbol?

Anexos 3. Características de la muestra de expertos del grupo focal

Expertos	Grado Académico	Cargo Laboral
Kenia González Acosta	Dr. C	Profesor Facultad de Cultura Física
René Perera Díaz	Dr. C	Profesor Facultad de Cultura Física
Orlando Dihago Domínguez	M. Sc	Comisionado provincial de Fútbol
Yasser Carrera Valdés	M. Sc	Sub director INDER municipal Unión de Reyes
Aida Iris Medina Uribe	M. Sc	Profesor Facultad de Cultura Física
Ramón Varona Nodalce	M. Sc	Profesor Facultad de Cultura Física
Yordanys Alvares Martínez	M. Sc	Profesor Facultad de Cultura Física

Anexos 4. Características de la muestra de expertos

Expertos	Grado Académico	Cargo Laboral
Kenia González Acosta	Dr. C	Profesor Facultad de Cultura Física
René Perera Díaz	Dr. C	Profesor Facultad de Cultura Física
Orlando Dihago Domínguez	M. Sc	Comisionado provincial de Fútbol
Yasser Carrera Valdés	M. Sc	Sub director INDER municipal Unión de Reyes
Aida Iris Medina Uribe	M. Sc	Profesor Facultad de Cultura Física
Ramón Varona Nodalce	M. Sc	Profesor Facultad de Cultura Física
Yordany Alvares Martínez	M. Sc	Profesor Facultad de Cultura Física
Pedro Sequeira Noda	Lic.	Comisionado provincial de Fútbol
Louvier Liskander Ramos Aldama	Lic.	Entrenador de Fútbol equipo sub-23
Raúl Fraga	Lic.	Director técnico del equipo primera división matanzas
Juan Oña Morejón	Lic.	Director técnico del equipo primera división matanzas
Heriberto Alfonso Peñalver	Lic.	Director técnico del equipo juvenil matanzas
Jorge Ramírez	Lic.	Director técnico del equipo de cadetes matanzas

Roberto Ponce	Lic.	Entrenador de Fútbol equipo sub-23
Yulio Sardiñas Calvo	Lic.	Director técnico del equipo 12-13 matanzas

Anexo 5. Cuestionario de selección de expertos para la validación del “Manual de juegos para el desarrollo de habilidades motrices básicas y deportivas en niños de 4 a 6 años”.

Estimado colega:

Nos encontramos realizando una investigación que tiene como objetivo elaborar un manual de juegos para el para el desarrollo de habilidades motrices básicas y deportivas en niños de 4 a 6 años y su experiencia puede resultar de gran utilidad, por lo que le solicitamos de la manera más atenta nos trasmita sus criterios dando respuestas a las siguientes interrogantes con la mayor veracidad posible. Gracias por su colaboración

Es nuestro interés someter esta propuesta a criterio de expertos utilizando el Método Delfhy, por lo que atendiendo a sus amplios conocimientos de la actividad es que le solicitamos que participe como uno de los expertos(a) a consultar.

Para ello necesitamos como un paso inicial, después de manifestada su disposición de colaborar en este importante empeño, una AUTOVALORACION de los niveles de INFORMACION y ARGUMENTACION que posee sobre el tema en cuestión (objetiva, real, sin exceso de modestia).

DATOS DEL EXPERTO:

Nombre:	
Centro Laboral:	
Años de experiencia:	
Grado científico y/o académico:	
Cargo que ocupa:	

I.- Marque con una cruz, en una escala CRECIENTE del 1 al 10, el valor que corresponde con el grado de conocimiento o información que tiene sobre el tema de estudio.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

II.- Realice una AUTOVALORACIÓN, según la tabla siguiente, de sus niveles de argumentación o fundamentación sobre el tema:

Grado de influencia de cada una de las fuentes

FUENTES DE ARGUMENTACIÓN	ALTO	MEDIO	BAJO
Análisis teórico realizado por usted			
Su experiencia obtenida			
Trabajos de autores nacionales			
Trabajos de autores internacionales			
Su propio conocimiento del estado del problema en el extranjero			
Su intuición			

Anexo 6. Cuestionario aplicado a los expertos, referentes al sistema organizacional propuesto.

A continuación, se expone el formulario que ha de responder una vez estudiada la propuesta que le adjunto. Le solicito amablemente que responda con la mayor sinceridad posible cada una de las preguntas que aparecen a continuación, lo que será de un gran valor para los resultados finales.

Marque con una cruz la alternativa que considere en cada uno de los siguientes elementos:

ELEMENTOS	C1 MUY Adecuada	C2 BASTANTE Adecuada	C3 Adecuada	C4 POCO Adecuada	C5 NO Adecuada
1. La fundamentación del manual de juegos es :					
2. El objetivo general del manual de juegos es:					
3. Los juegos seleccionados son:					
4. Las indicaciones metodológicas de los juegos son:					
5.- Sobre el contenido de la propuesta					
5.1 La agrupación de los juegos por su influencia en las habilidades motrices básicas y deportivas es:					
5.2 La correspondencia de los juegos con la edad de los niños es:					
5.3 La variabilidad y actualidad de los juegos que integran la propuesta es:					

6- Sobre el aporte que la propuesta da al cumplimiento de los objetivos del manual.					
6.1.- En cuanto al desarrollo de las HMB en los alumnos es:					
6.2.- En cuanto al desarrollo de los elementos técnicos del deporte en los alumnos es:					

Le agradezco cualquier sugerencia o recomendación a la propuesta. Por favor, refiéralas a continuación.

Anexo 7. Resultados de la frecuencia absoluta por cada uno de los elementos a evaluar por los expertos sobre el manual de juegos propuesto.

Elementos del manual de juegos		Categorías					Total
		Muy adecuado (C1)	Bastante adecuado (C2)	Adecuado (C3)	Poco adecuado (C4)	No adecuado (C5)	
1. Fundamentación		8	7	0	0	0	15
2. Objetivo general		6	7	2	0	0	15
3. Juegos seleccionados		5	10	0	0	0	15
4. Indicaciones metodológicas de los juegos		2	12	1	0	0	15
5. Sobre el contenido	5.1. La agrupación de los juegos por su influencia en las habilidades motrices básicas y deportivas es:	9	2	4	0	0	15
	5.2. La correspondencia de los juegos con la edad de los niños es:	5	10	0	0	0	15
	5.3. La variabilidad y actualidad de los juegos que integran la propuesta.	6	7	2	0	0	15

6. Sobre el aporte que la propuesta da al cumplimiento de los objetivos del manual.	6.1. En cuanto al desarrollo de las HMB en los alumnos es:	2	13	0	0	0	15
	6.2. En cuanto al desarrollo de los elementos técnicos del deporte en los alumnos es:	6	9	0	0	0	15
7. La factibilidad de aplicación del manual		4	11	0	0	0	15

Anexo 8. Resultados de la frecuencia absoluta acumulada por cada uno de los elementos a evaluar por los expertos sobre el manual de juegos propuesto.

Elementos del manual de juegos		Categorías				
		Muy adecuado (C1)	Bastante adecuado (C2)	Adecuado (C3)	Poco adecuado (C4)	No adecuado (C5)
1. Fundamentación		8	15	15	0	0
2. Objetivo general		7	13	15	15	15
3. Juegos seleccionados		5	15	15	15	15
4. Indicaciones metodológicas de los juegos		2	14	15	15	15
5. Sobre el contenido	5.1. La agrupación de los juegos por su influencia en las habilidades motrices básicas y deportivas es:	5	11	15	15	15
	5.2. La correspondencia de los juegos con la edad de los niños es:	11	15	15	15	15
	5.3. La variabilidad y actualidad de los juegos que integran la	6	13	15	15	15

	propuesta.					
6. Sobre el aporte que la propuesta da al cumplimiento de los objetivos del manual.	6.1. En cuanto al desarrollo de las HMB en los alumnos es:	2	15	15	15	15
	6.2. En cuanto al desarrollo de los elementos técnicos del deporte en los alumnos es:	6	15	15	15	15
7. La factibilidad de aplicación del manual		4	15	15	15	15

Anexo 9. Resultados de la frecuencia relativa acumulada por cada uno de los elementos a evaluar por los expertos sobre el manual de juegos propuesto.

Elementos del manual de juegos		Categorías			
		Muy adecuado (C1)	Bastante adecuado (C2)	Adecuado (C3)	Poco adecuado (C4)
1. Fundamentación		0,4211	1,0000	1,0000	1,0000
2. Objetivo general		0,3684	0,8947	1,0000	1,0000
3. Juegos seleccionados		0,2632	1,0000	1,0000	1,0000
4. Indicaciones metodológicas de los juegos		0,1053	0,9474	1,0000	1,0000
5. Sobre el contenido	5.1. La agrupación de los juegos por su influencia en las habilidades motrices básicas y deportivas.	0,2632	0,7895	1,0000	1,0000
	5.2. La correspondencia de los juegos con la edad de los niños.	0,6842	1,0000	1,0000	1,0000
	5.3. La variabilidad y actualidad de los juegos que integran la propuesta.	0,3158	0,8947	1,0000	1,0000

6. Sobre el aporte que la propuesta da al cumplimiento de los objetivos del manual.	6.1. En cuanto al desarrollo de las HMB en los alumnos.	0,1053	1,0000	1,0000	1,0000
	6.2. En cuanto al desarrollo de los elementos técnicos del deporte en los alumnos.	0,3158	1,0000	1,0000	1,0000
7. La factibilidad de aplicación del manual		0,2105	1,0000	1,0000	1,0000

Anexo 10. Resultados de la imagen en espejo de la curva normal de los valores Z derivados de la frecuencia relativa acumulada por cada uno de los elementos a ser evaluados por los expertos.

Elementos del manual de juegos		Categorías			
		Muy adecuado (C1)	Bastante adecuado (C2)	Adecuado (C3)	Poco adecuado (C4)
1. Fundamentación		-0,20	3,70	3,70	3,70
2. Objetivo general		-0,34	1,25	3,70	3,70
3. Juegos seleccionados		-0,63	3,70	3,70	3,70
4. Indicaciones metodológicas de los juegos		-1,25	1,62	3,70	3,70
5. Sobre el contenido	5.1. La agrupación de los juegos por su influencia en las habilidades motrices básicas y deportivas.	-0,63	0,80	3,70	3,70
	5.2. La correspondencia de los juegos con la edad de los niños.	0,48	3,70	3,70	3,70
	5.3. La variabilidad y actualidad de los juegos que integran la propuesta.	-0,48	1,25	3,70	3,70

6. Sobre el aporte que la propuesta da al cumplimiento de los objetivos del manual.	6.1. En cuanto al desarrollo de las HMB en los alumnos.	-1,25	3,70	3,70	3,70
	6.2. En cuanto al desarrollo de los elementos técnicos del deporte en los alumnos.	-0,48	3,70	3,70	3,70
7. La factibilidad de aplicación del manual		-0,80	3,70	3,70	3,70

Anexo 11. Determinación de los puntos de corte y los valores de N-P del criterio de expertos.

Elementos	Categorías				Suma	Promedio	N-P	N	
	Muy adecuad o (C1)	Bastante adecuad o (C2)	Adecuad o (C3)	Poco Adecuad o (C4)					
E1	-0,20	3,70	3,70	3,70	10,90	2,73	-0,77	1,95	
E2	-0,34	1,25	3,70	3,70	8,31	2,08	-0,13	1,95	
E3	-0,63	3,70	3,70	3,70	10,47	2,62	-0,67	1,95	
E4	-1,25	1,62	3,70	3,70	7,77	1,94	0,01	1,95	
E5	E5.1	-0,63	0,80	3,70	3,70	7,57	1,89	0,06	1,95
	E5.2	0,48	3,70	3,70	3,70	11,58	2,90	-0,94	1,95
	E5.3	-0,48	1,25	3,70	3,70	8,17	2,04	-0,09	1,95
E6	E6.1	-1,25	3,70	3,70	3,70	9,85	2,46	-0,51	1,95
	E6.2	-0,48	3,70	3,70	3,70	10,62	2,66	-0,70	1,95
E7	-0,80	3,70	3,70	3,70	10,30	2,58	-0,62	1,95	
Punto de corte	-0,52	2,88	3,70	3,70	117,06				

Anexo 12. Consideraciones de los expertos por cada uno de los elementos del manual de juegos.

Elementos del manual de juegos		Valor de N-P	Categoría otorgada por los expertos
1. Fundamentación		-0,77	Muy adecuado
2. Objetivo general		-0,13	Muy adecuado
3. Juegos seleccionados		-0,67	Muy adecuado
4. Indicaciones metodológicas de los juegos		0,01	Bastante adecuado
5. Sobre el contenido	5.1. La agrupación de los juegos por su influencia en las habilidades motrices básicas y deportivas.	0,06	Bastante adecuado
	5.2. La correspondencia de los juegos con la edad de los niños.	-0,94	Muy adecuado
	5.3. La variabilidad y actualidad de los juegos que integran la propuesta.	-0,09	Bastante adecuado
6. Sobre el aporte que la propuesta da al cumplimiento de los objetivos del manual.	6.1. En cuanto al desarrollo de las HMB en los alumnos.	-0,51	Bastante adecuado
	6.2. En cuanto al desarrollo de los elementos técnicos del deporte en los alumnos.	-0,70	Muy adecuado
7. La factibilidad de aplicación del manual		-0,65	Muy adecuado

Anexo 13. Descripción de los juegos para el desarrollo de habilidades motrices básicas y deportivas en niños de 4-6 años de edad

DESARROLLO DEL GOLPEO

1-

Nombre: A patear el balón.

Objetivo: Golpear el balón sin que se salga de la senda.

Influencia al Fútbol: Precisión del pase y del tiro.

Materiales: Balones, tizas, cintas o sogas y bolos.

Organización: Se divide el grupo en 4 equipos que formarán en hileras, 2 equipos formarán uno al frente del otro a la distancia de 5 metros y un ancho de banda de 75 cm y al lado a una distancia que no interfiera con la realización del juego se formarán los otros 2 equipos de igual forma.

Desarrollo: A la señal del entrenador los primeros deben golpear la pelota ubicada en el suelo en línea recta a derribar el bolo, el otro equipo deberá recoger el balón y lanzarla de regreso para iniciar nuevamente el golpeo. Los equipos deberán rotar la ubicación.

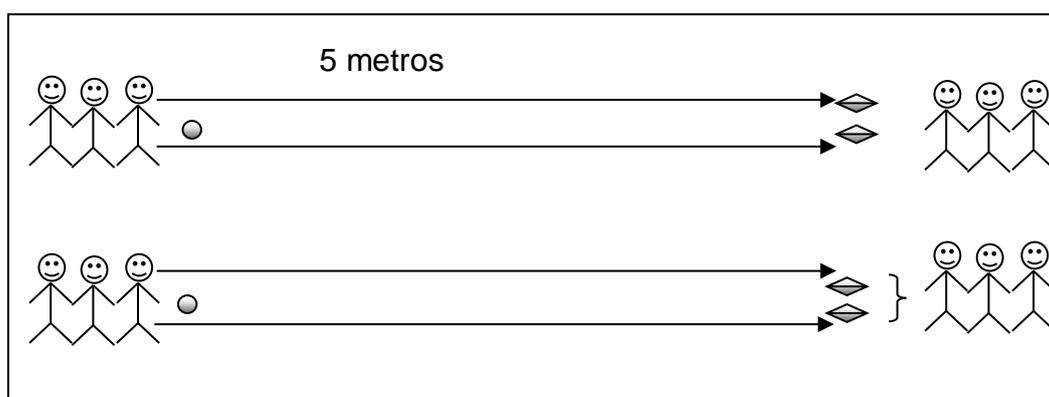
Escala de evaluaciones:

- Si golpea, recorre la senda y hace contacto con el bolo o lo derriba, acumula 5 puntos.
- Si golpea, recorre hasta el final de la senda y no hace contacto con el bolo, acumula 4 puntos.
- Si golpea, recorre y pasa los 3 metros de la senda, acumula 3 puntos.
- Si golpea, recorre y no llega a los 3 metros de la senda, acumula 2 puntos.

Reglas:

1. Cada jugador tendrá 3 oportunidades de golpeo.
2. Gana el equipo que mayor puntuación acumule.

Juego #1



75cm

2-

Nombre: Pateo en relevo.

Objetivo: Patear el balón en diferentes direcciones.

Influencia al Fútbol: Precisión del pase y del tiro, familiarización con la recepción.

Materiales: Balones, tizas y cintas.

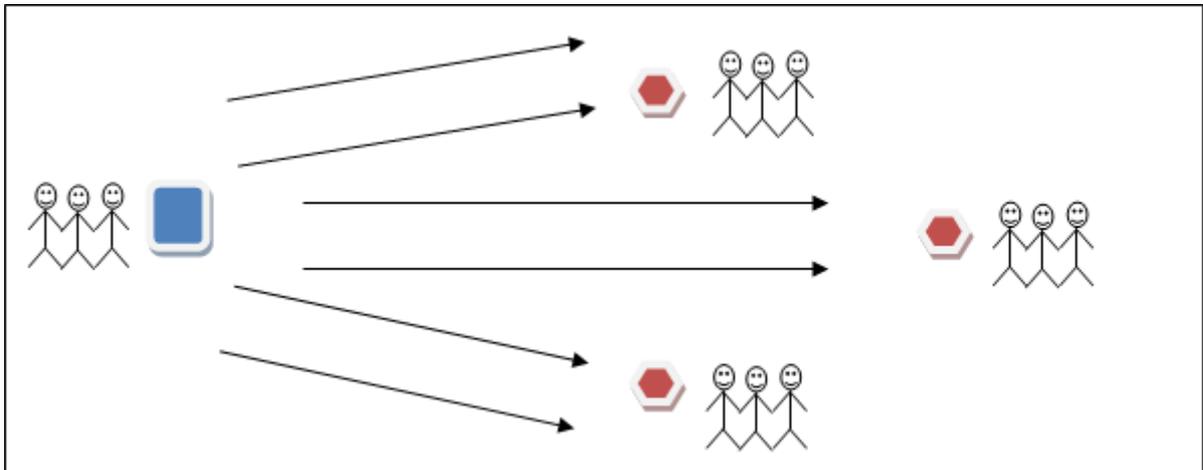
Organización: Se forman 4 equipos, y se asume la estructura aproximada de un diamante de béisbol. El equipo que realizará el golpeo se ubicará en la posición de abajo, el segundo equipo se ubicará a una distancia de 5 metros, el tercer equipo se ubicará en el centro a una distancia de 6 metros y el cuarto equipo se ubicará a 5 metros; un ancho de banda de 50 cm. Entre los equipos números 2, 3 y 4 la distancia será de 5 metros.

Desarrollo: A la señal del entrenador los primeros que patearán serán los ubicados en la posición 1. Patearán primeramente hacia donde está el equipo 2 luego hacia el 3 y por último hacia el 4. Los equipos que reciben deberán recepcionar la pelota. Cada jugador tendrá 3 oportunidades de patear el balón. (Cuando el equipo 1 termine de patear se van a posicionar en la posición número 2, los de la 2 van a la 3, los de la 3 a la 4 y los de la 4 van a la 1. Se realizarán estos recorridos hasta que el total de equipos haya realizado el golpeo).

Reglas:

- Cada jugador tendrá 3 oportunidades de patear.
- 3 puntos para el jugador que patee correctamente y 3 puntos para el jugador que recepcione de igual manera.
- 2 puntos para el jugador que patee de forma incorrecta y 2 puntos para el jugador que no haga la recepción correctamente.
- Gana el equipo que mayor puntuación acumule.

Juego #2



3-

Nombre: Patea y ganarás.

Objetivo: Patear el balón hacia la posición siguiente.

Influencia al Fútbol: Precisión del pase y correcta recepción.

Materiales: Balones, tizas y cintas.

Organización: Se forman 3 equipos, y se asume la estructura de un triángulo a una distancia de 5 metros de distancia aproximadamente y un ancho de banda de 50 cm.

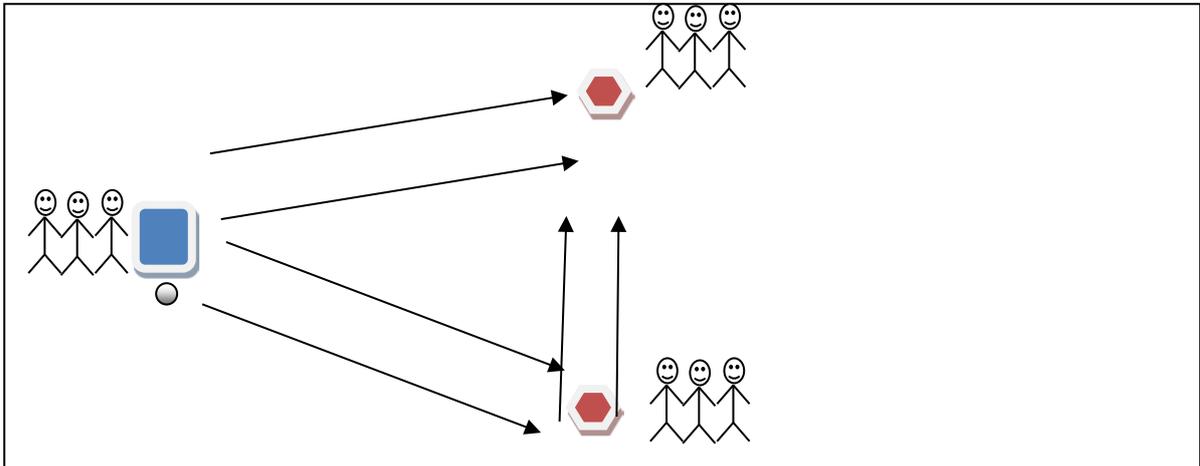
Desarrollo: A la señal del entrenador el primero del equipo 1 deberá patear el balón, (el equipo uno golpea hacia el equipo 2, el equipo 2 golpea hacia el equipo 3 y el equipo 3 golpea hacia el equipo 1). Los que reciben deberán recepcionar el balón y luego patear. Los grupos deben rotar de posición.

Reglas:

- Cada jugador tendrá 3 oportunidades de golpeo y de recepción. Gana el equipo que mayor puntuación acumule.
- 2 puntos para el jugador que patee correctamente e igual puntuación para la correcta recepción.

- 1 punto para el jugador que patee con dificultades e igual puntuación para la recepción con problema.

Juego #3



4-

Nombre: Pateo estático contra la pared.

Objetivo: Conseguir patear el balón.

Influencia al Fútbol: Ganar confianza en el pateo del balón.

Materiales: Balones, tizas y conos.

Organización: Formarán dos o más equipos. Cada uno situado a 5 metros de frente una pared tras una línea delimitada por los conos o banderas, separados los grupos a una distancia segura.

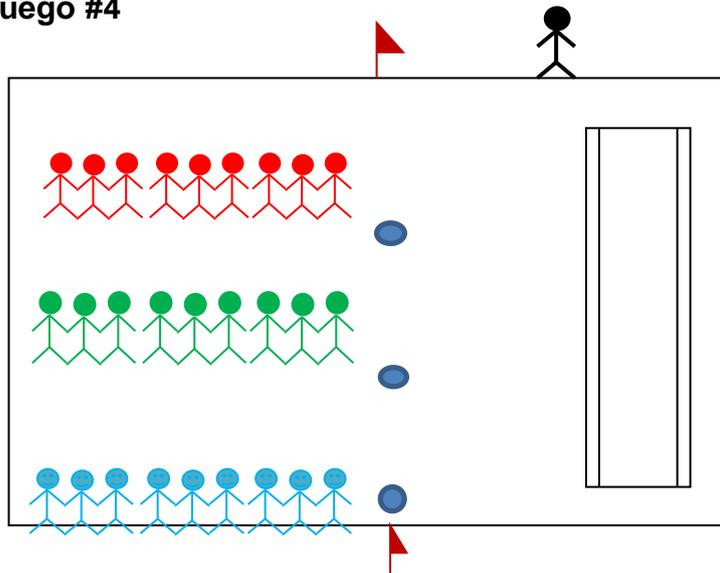
Desarrollo: A la indicación del entrenador los primeros de cada equipo que iniciarán el juego, deberán golpear el balón el cual estará estático en un punto. El compañero que le sigue es el encargado de ponerle el balón en el punto.

Reglas:

- Prohibido comenzar el juego antes de la indicación del profesor.
- Cada alumno realiza 5 golpes seguidos.
- 3 puntos si de los 5 golpes realiza 4 y dan contra la pared.
- 2 puntos si de los 5 golpes realiza al menos 3.

- 1 punto si de los 5 golpes realiza al menos 2.
- Gana el equipo que mayor puntuación acumule.

Juego #4



5-

Nombre: Pateo estático a larga distancia.

Objetivo: Conseguir patear el balón lo más lejos posible.

Influencia al Fútbol: Ganar confianza en el pateo.

Materiales: Balones, tizas, banderas y conos.

Organización: Formarán dos o más equipos. Cada grupo situados a 4 metros de la primera bandera tras una línea delimitada, separados los grupos a una distancia segura. Se ubicarán dos banderas más a continuación de la primera y separadas a la distancia de 1 metro.

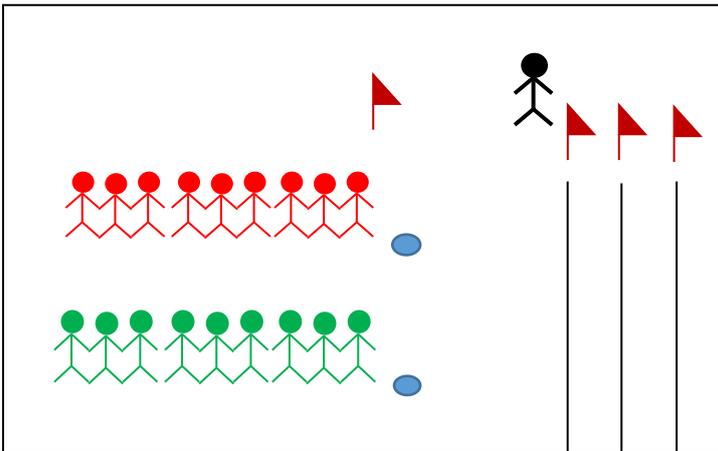
Desarrollo: A la indicación del entrenador los primeros de cada equipo que iniciarán el juego, deberán patear el balón ubicado detrás de la línea. El compañero que le sigue es el encargado de ponerle la pelota en el soporte.

Reglas:

- Prohibido comenzar el juego antes de la indicación del profesor.
- Cada alumno realiza tres golpes seguidos.
- Tres puntos si dos de los pateos llegan a la tercera bandera.
- Dos puntos si realiza al menos un pateo y llega a la tercera bandera.

- Un punto si ningún pateo rebasa la segunda bandera.
- Gana el equipo que mayor puntuación acumule.

Juego #5



6-

Nombre: A patear fuerte.

Objetivo: Patear la pelota en movimiento.

Influencia al Fútbol: Ganar confianza en el pateo.

Materiales: Balones, tizas, banderas y conos.

Organización: Se dividen en dos o más equipos. Estos estarán ubicados detrás de una línea. Se le enviará el balón de forma rasante y el jugador deberá golpear el mismo y tratar de sobrepasar los conos que estarán ubicados a una distancia de 8 metros. El jugador siguiente que le toque patear es el que lanzará el balón a su compañero.

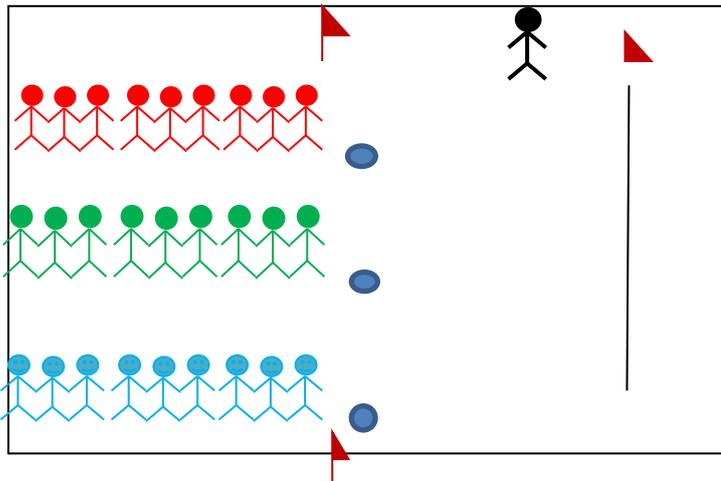
Desarrollo: A la indicación del entrenador los primeros de cada equipo iniciarán el pateo. Se realizarán tres rondas de pateo.

Reglas:

- 3 puntos para el jugador que sobrepase la línea dos veces.
- 2 puntos para el jugador que sobrepase la línea una vez.

- 1 punto para el jugador que no pueda sobrepasar la línea.
- Gana el equipo que mayor puntuación acumule.

Juego #6



7-

Nombre: Pateo en parejas.

Objetivo: Patear el balón en movimiento.

Influencia al Fútbol: Ganar confianza en el pateo.

Materiales: Balones y tizas.

Organización: Se dividen en 4 equipos, 2 de los cuales se ubicarán de frente a otro y los otros dos se ubicarán de igual forma. Están a una distancia de 5 metros y se pintarán unas líneas paralelas a ambos lados de los equipos con un ancho entre ellas de 75 cm.

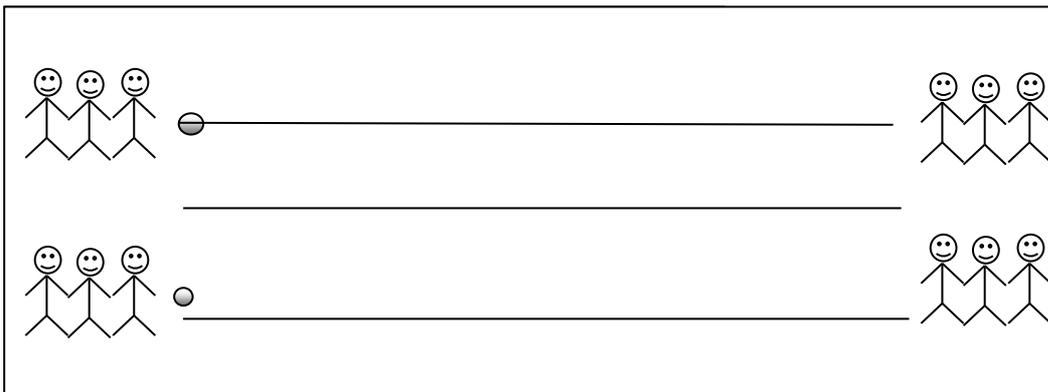
Desarrollo: A la indicación del entrenador comenzará el juego y un jugador pasará el balón al jugador del equipo contrario, el cual deberá patearlo de vuelta (se tratará que el golpeo se haga entre las líneas paralelas). Concluye con la ejecución de todos los jugadores. Se realizarán dos rondas.

Reglas:

- 3 puntos para el equipo que lo realice sin salirse de las líneas paralelas.

- 2 puntos para el equipo que sobrepase la línea en dos ocasiones.
- 1 punto para el equipo que sobrepase la línea en tres o más ocasiones.
- Gana el equipo que mayor puntuación acumule.

Juego #7



8 -

Nombre: El rombo perfecto.

Objetivo: Patear el balón en movimiento.

Influencia al Fútbol: Ganar confianza en el pateo y trabajar la recepción.

Materiales: Balones y tizas.

Organización: Se dividen en 4 equipos y formaran en forma de rombo. Se ubicarán a una distancia de 5 metros entre equipos y se pintarán unas líneas paralelas a ambos lados de los equipos con un ancho entre ellas de 75 cm.

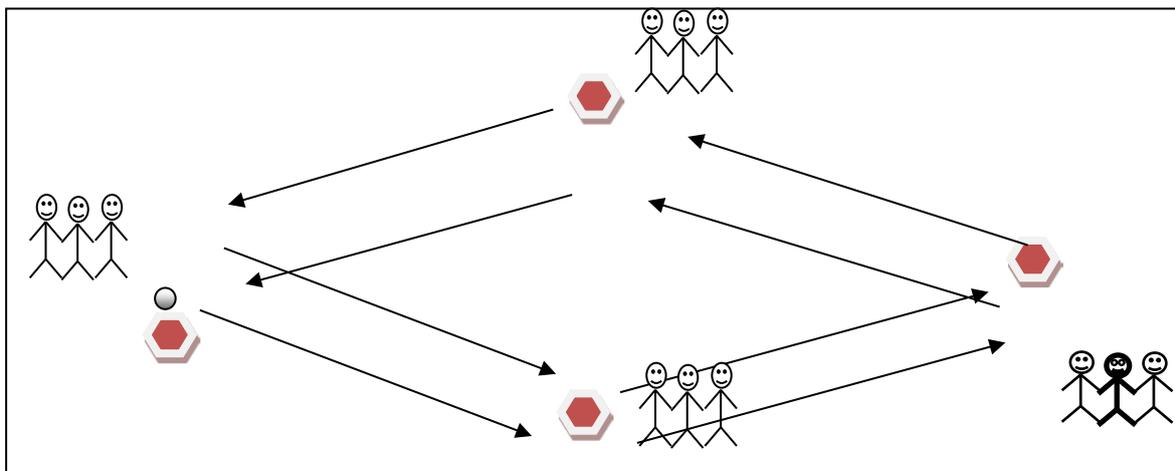
Desarrollo: A la indicación del entrenador comenzará el juego y un jugador pasará el balón al jugador del equipo de su derecha (se tratará que el golpeo se haga entre las líneas paralelas), este recibirá el balón y pasará al de su derecha y así sucesivamente. Concluye con la ejecución de todos los jugadores de todos los equipos. Se realizarán dos rondas.

Reglas:

- 3 puntos para el equipo que lo realice sin salirse de las líneas paralelas.
- 2 puntos para el equipo que sobrepase la línea en dos ocasiones.

- 1 punto para el equipo que sobrepase la línea en tres o más ocasiones.
- Gana el equipo que mayor puntuación acumule.

Juego #8



9 -

Nombre: El círculo.

Objetivo: Patear el balón.

Influencia al Fútbol: Ganar confianza en el pateo y trabajar la recepción.

Materiales: Balones.

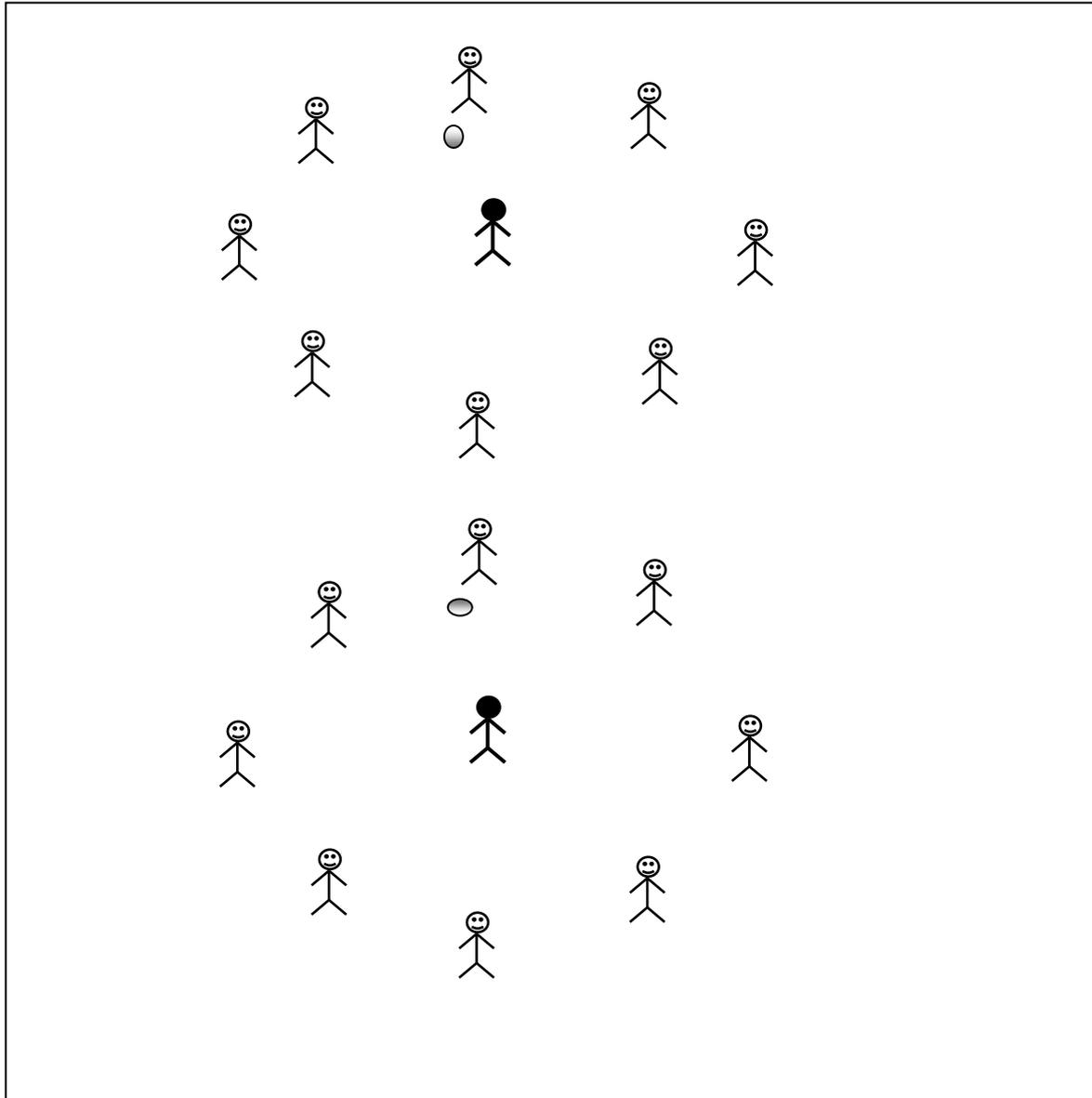
Organización: Se dividen en 2 equipos y formarán en un círculo cada uno. Se ubicarán a una distancia de 1 metro entre cada jugador y 5 metros con el centro del círculo donde estará ubicado el entrenador.

Desarrollo: A la indicación del entrenador comenzará el juego y un jugador pasará el balón al entrenador ubicado en el centro del círculo, este se lo pasará al jugador de al lado, este deberá recepcionarlo y pasarlo al entrenador y así sucesivamente hasta que lo hayan realizado todos los jugadores.

Reglas:

- Gana el equipo que más rápido concluya.
- Se debe mantener la formación en todo momento.

Juego #9



10-

Nombre: Participa y gana.

Objetivo: Patear el balón.

Influencia al Fútbol: Ganar confianza en el pateo y trabajar la recepción.

Materiales: Balones.

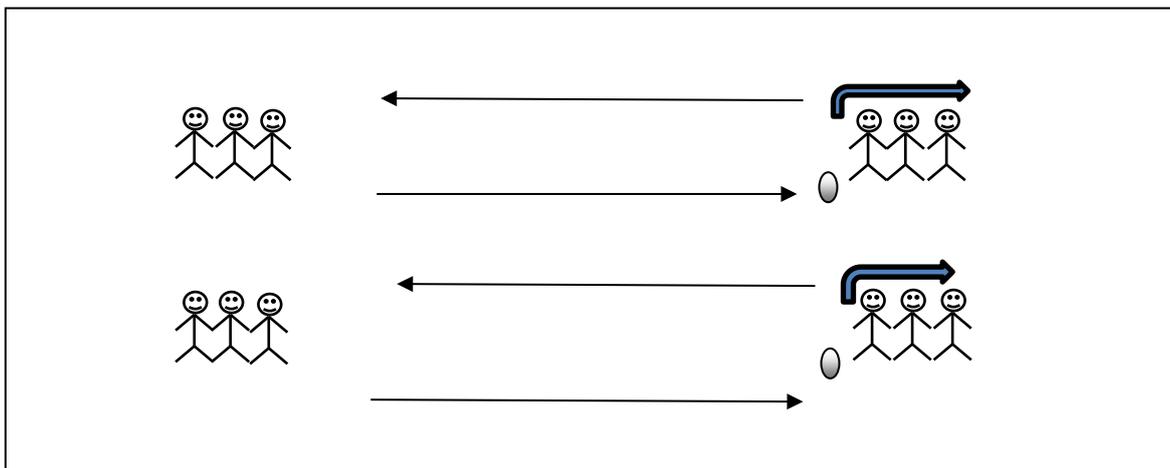
Organización: Se dividen en 2 equipos, posteriormente cada equipo se dividirá y formará dos filas una al frente de la otra. Se ubicarán a una distancia de 5 metros entre filas.

Desarrollo: A la indicación del entrenador comenzará el juego y un jugador pasará el balón al compañero que se encuentra al frente, el que realiza el pase se desplazará al final de fila. El jugador que recibe el pase lo realiza de igual manera y así sucesivamente hasta que lo hayan realizado todos los jugadores.

Reglas:

- Gana el equipo que más rápido concluya.
- Se debe mantener la formación en todo momento.
- No se deben salir de la formación.

Juego #10



11-

Nombre: Juega y aprende.

Objetivo: Patear el balón.

Influencia al Fútbol: Ganar confianza en el pateo y trabajar la recepción.

Materiales: Balones y conos.

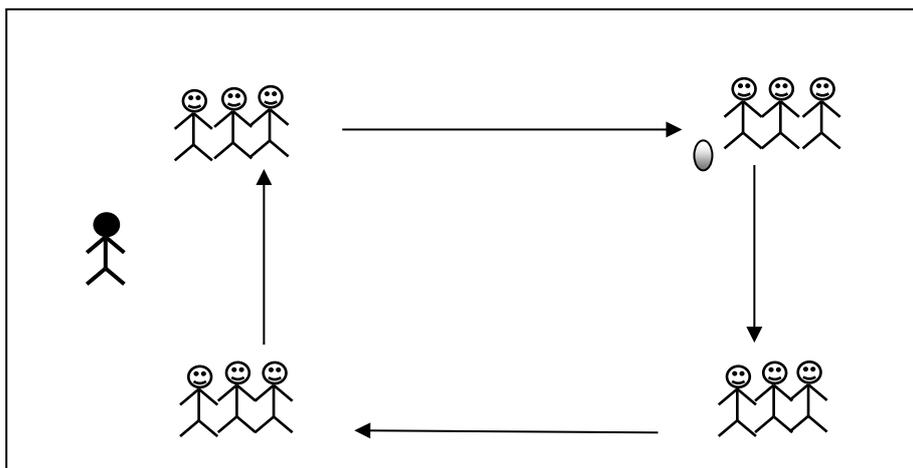
Organización: Se dividen en 2 equipos, posteriormente cada equipo formará un cuadrado tratando de que en cada esquina del mismo haya la misma cantidad de jugadores. Se ubicarán a una distancia de 5m entre cada esquina.

Desarrollo: A la indicación del entrenador comenzará el juego y un jugador pasará el balón al compañero que se encuentra a la izquierda. El jugador que recibe el pase lo recepciona y se lo pasa al compañero de la izquierda. El juego concluye con la ejecución de todos los jugadores.

Reglas:

- Gana el equipo que más rápido concluya.
- Se debe mantener la formación en todo momento.
- Mantener una buena disciplina.
- Se realizarán 2 rondas.

Juego #11



12-

Nombre: Pasando el balón.

Objetivo: Patear el balón.

Influencia al Fútbol: Ganar confianza en el pateo y trabajar la recepción.

Materiales: Balones y conos.

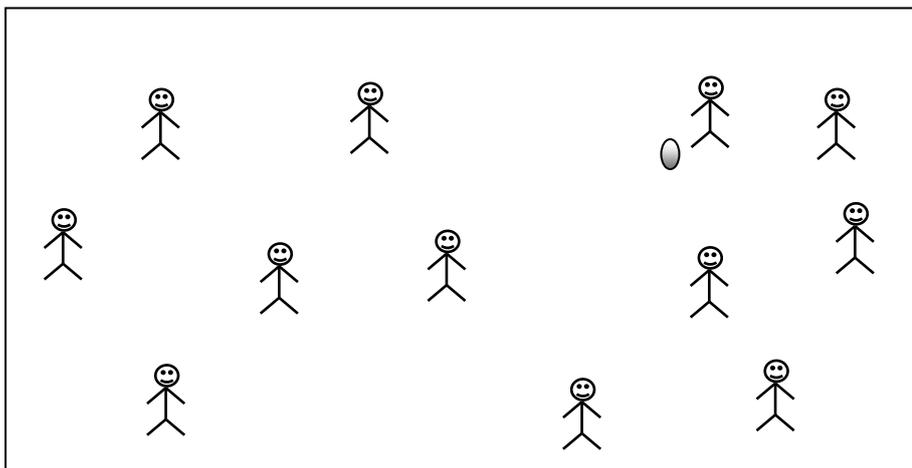
Organización: Se dividen en 2 equipos. Ambos equipos se dispersarán en un cuadrado de 20 metros cuadrados, el cual estará marcado por conos.

Desarrollo: A la indicación del entrenador comenzará el juego y le dará el balón a un jugador de un equipo al azar. Estos deberán tratar de realizar 5 pases sin que el otro equipo lo intercepte. Se realizarán 3 rondas.

Reglas:

- Gana el equipo que más veces logre dar los 5 pases.
- Se debe estar en movimiento en todo momento.
- Mantener una buena disciplina.

Juego #12



DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE CORRER

1-

Nombre: Persigue y captura.

Objetivo: Desplazarse en diferentes direcciones.

Influencia al Fútbol: Desplazamiento a diferentes velocidades para el desmarque.

Materiales: Conos.

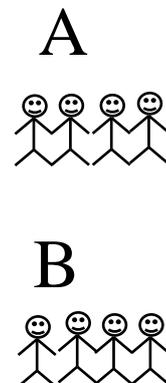
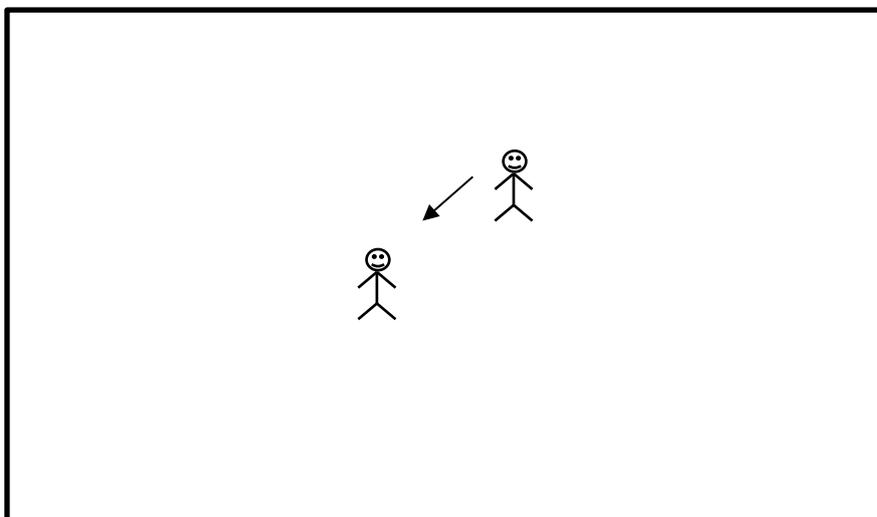
Organización: Se dividen en 2 equipos. Un equipo A y uno B. Cada equipo forma en filas. Estos estarán en una parcela de terreno de 10 metros cuadrados.

Desarrollo: A la indicación del entrenador el primer jugador del equipo A tendrá que capturar al primer jugador del equipo B. En la otra ronda cambiarán los roles y los del equipo B serán los que tendrán que perseguir y capturar a los del equipo A. Para capturar tendrán un tiempo de 10 segundos. Se realizarán 2 rondas.

Reglas:

- Gana el equipo que mayor puntuación alcance.
- Ganará 5 puntos el que logre capturar o el que logre escapar.
- Mantener una buena disciplina.
- Los que no estén participando deben estar en sus filas.
- No se debe salir del área marcada.

Juego #1



2-

Nombre: Escuchando la música.

Objetivo: Desplazarse en diferentes direcciones.

Influencia al Fútbol: Desplazamiento a diferentes velocidades para el desmarque.

Materiales: Conos.

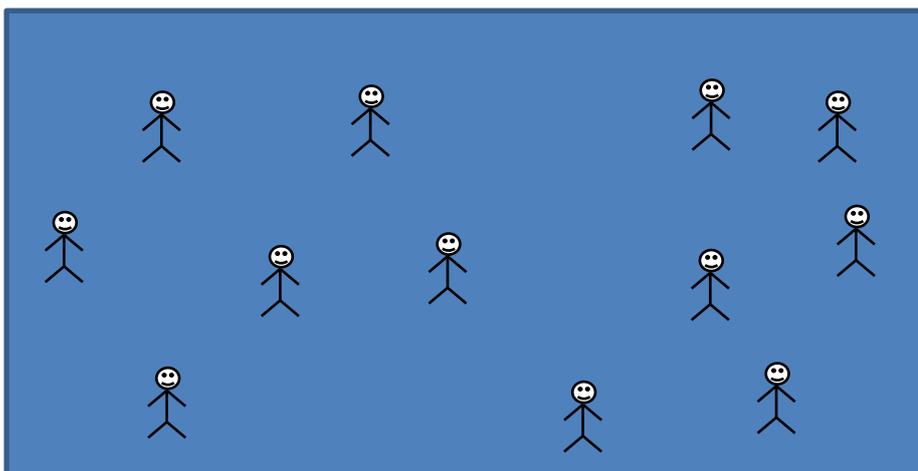
Organización: Se dividen en 2 equipos. Un equipo A y uno B. Cada equipo estará disperso en el terreno. Estos estarán en una parcela de terreno de 20m cuadrados. Cada equipo tendrá una música que los identifique.

Desarrollo: A la indicación del entrenador ambos equipos se prepararán y el entrenador pondrá una música que identifique a uno de los dos equipos, este equipo deberá capturar a los jugadores del otro equipo en un tiempo no mayor a 30 segundos. Se realizarán 4 rondas.

Reglas:

- Gana el equipo que mayor puntuación alcance.
- Al equipo que le toque capturar ganará 5 puntos por cada captura.
- Mantener una buena disciplina.
- No se debe salir del área marcada.

Juego #2



3-

Nombre: El encantamiento.

Objetivo: Desplazarse en diferentes direcciones.

Influencia al Fútbol: Desplazamiento a diferentes velocidades para el desmarque y cambios de ritmo.

Materiales: Conos.

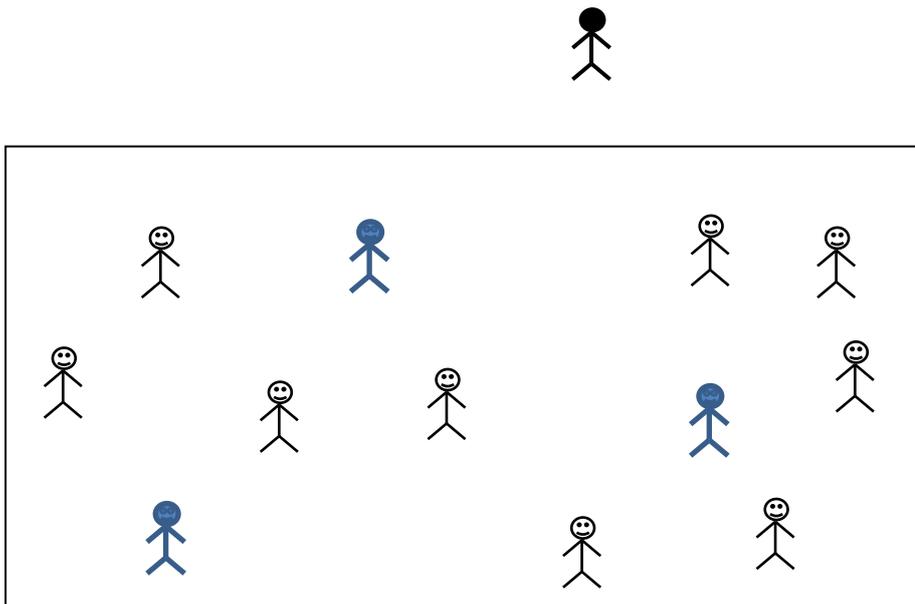
Organización: Se quedarán un total de 3 jugadores, estos tendrán que capturar al resto. Estarán en un terreno de 20 metros cuadrados.

Desarrollo: A la indicación del entrenador los jugadores que les toca capturar tratarán de tocar a sus compañeros y de esta forma quedarán encantados (se deben de quedar estáticos en el lugar donde fueron tocados y en la misma posición), para quitarles el encanto los compañeros deberán pasarle entre las piernas. A los 30 segundos el entrenador cambiará a los jugadores que capturaban por otros.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se debe salir del área marcada.
- Se deben de mantener en movimiento todos los jugadores.

Juego #3



4-

Nombre: Persiguiendo sombras.

Objetivo: Desplazarse en diferentes direcciones.

Influencia al Fútbol: Desplazamiento a diferentes velocidades para el desmarque y cambios de ritmo.

Materiales: Conos.

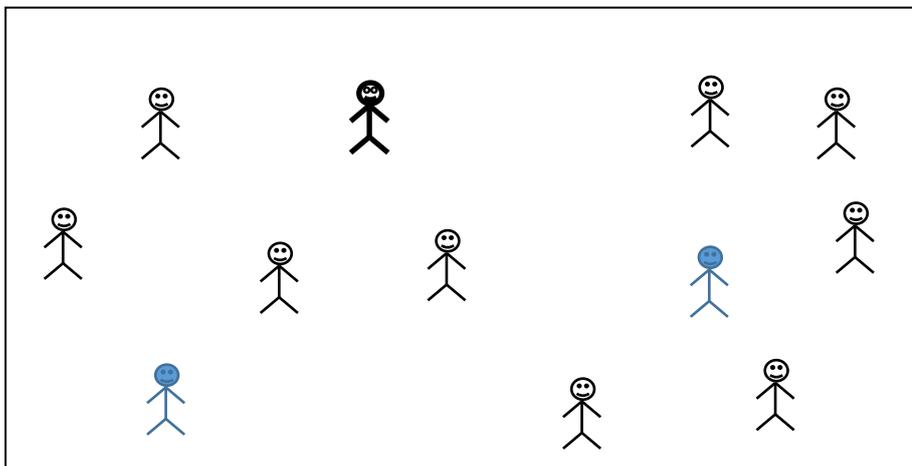
Organización: Se quedarán un total de 2 jugadores, estos tendrán que perseguir al resto. Estarán en un terreno de 20m cuadrados.

Desarrollo: A la indicación del entrenador los jugadores que los toca perseguir tratarán de colocarse sobre las sombras de sus compañeros, a los jugadores que sean capturados se convierten en ayudantes y persiguen también a los demás. Se realizará en un tiempo de 30 segundos. Se harán un total de 3 rondas (se cambian a los jugadores que capturan).

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se debe salir del área marcada.
- Se deben de mantener en movimiento todos los jugadores.
- Ganará el jugador que no sea capturado.

Juego #4



5-

Nombre: El pillado

Objetivo: Desplazarse en diferentes direcciones.

Influencia al Fútbol: Desplazamiento a diferentes velocidades para el desmarque y cambios de ritmo.

Materiales: Conos.

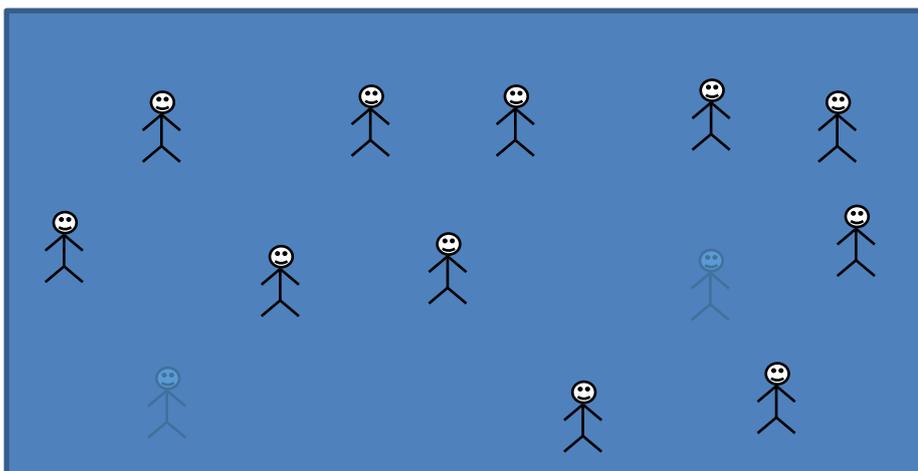
Organización: Se quedarán un total de 2 jugadores, estos tendrán que perseguir al resto. Estarán en un terreno de 15 metros cuadrados.

Desarrollo: A la indicación del entrenador los jugadores que les toca perseguir tratarán de tocar la cintura de sus compañeros, los jugadores que sean tocados se tendrán que hacer una bola en el suelo. Para poder volver a jugar uno de sus compañeros tendrá que saltarle por encima. Se realizará en un tiempo de 30 segundos. Se harán un total de 3 rondas (se cambian a los jugadores que capturan).

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se debe salir del área marcada.
- Se deben de mantener en movimiento todos los jugadores.
- Ganarán los jugadores que no sean capturados.

Juego #5



6-

Nombre: Ataca y gana.

Objetivo: Desplazarse en diferentes direcciones.

Influencia al Fútbol: Desplazamiento a diferentes velocidades para el desmarque y cambios de ritmo.

Materiales: Conos y tizas.

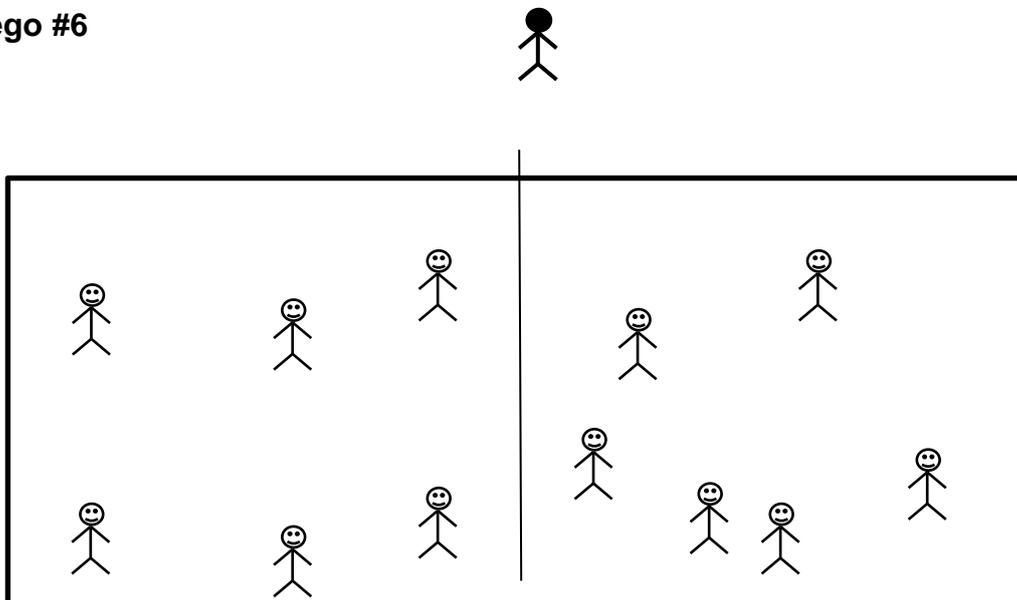
Organización: Se formarán 2 equipos. Cada equipo tendrá en su propiedad la mitad del terreno. El terreno tendrá una dimensión de 30 metros de largo y 10 metros de ancho (cada equipo tiene 15 metros que defender).

Desarrollo: A la indicación del entrenador los jugadores se colocarán dispersos en su parte del terreno y tendrán que tratar de tocar la línea de fondo del área del otro equipo y a la vez tendrán que defender su área del equipo contrario. El jugador que sea capturado en el área del equipo contrario tendrá que regresar a su área para poder realizar un nuevo intento. Se realizarán 5 rondas.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se debe salir del área marcada.
- Se deben de mantener en movimiento todos los jugadores.
- Ganará el equipo que alcance tocar la línea de fondo en más ocasiones.

Juego #6



7-

Nombre: Persecución en cadena.

Objetivo: Desplazarse en diferentes direcciones.

Influencia al Fútbol: Desplazamiento a diferentes velocidades para el desmarque y cambios de ritmo.

Materiales: Conos y tizas.

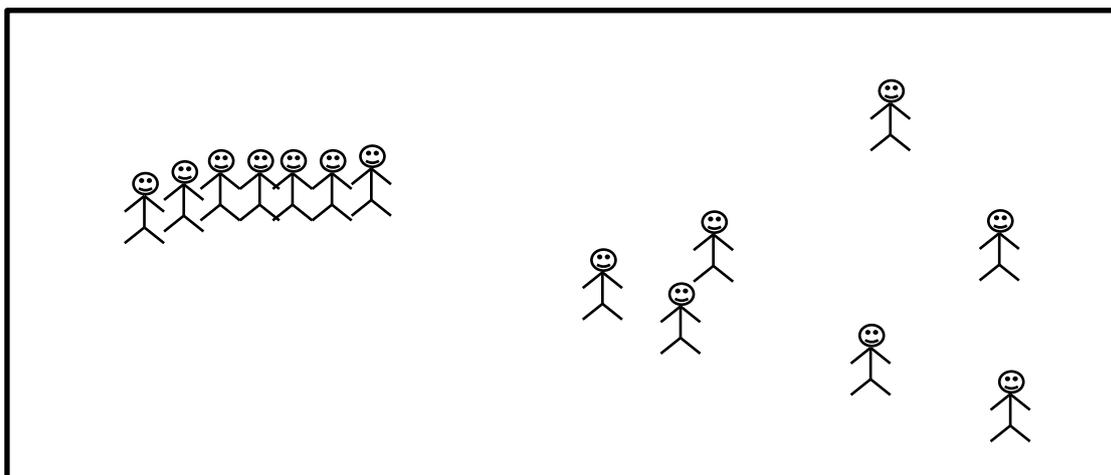
Organización: Se formarán 2 equipos. Un equipo A que serán los perseguidores y un equipo B que serán los perseguidos. Los perseguidores deberán estar unidos como una cadeneta y solo pueden capturar los de las esquinas. Ambos equipos estarán en un área de 30 metros.

Desarrollo: A la indicación del entrenador los perseguidores comenzarán a peinar el área y tendrán que capturar a los perseguidos. Tendrán que capturar a 10 jugadores en el menor tiempo posible. Posteriormente los perseguidos pasarán a ser perseguidores y viceversa.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- Los perseguidores no se deben soltar nunca.
- Se deben de mantener en movimiento todos los jugadores.
- Ganará el equipo que alcance capturar 10 jugadores en el menor tiempo posible.

Juego #7



8-

Nombre: Atrapando colores.

Objetivo: Desplazarse en diferentes direcciones.

Influencia al Fútbol: Desplazamiento a diferentes velocidades para el desmarque y cambios de ritmo.

Materiales: Conos y tizas.

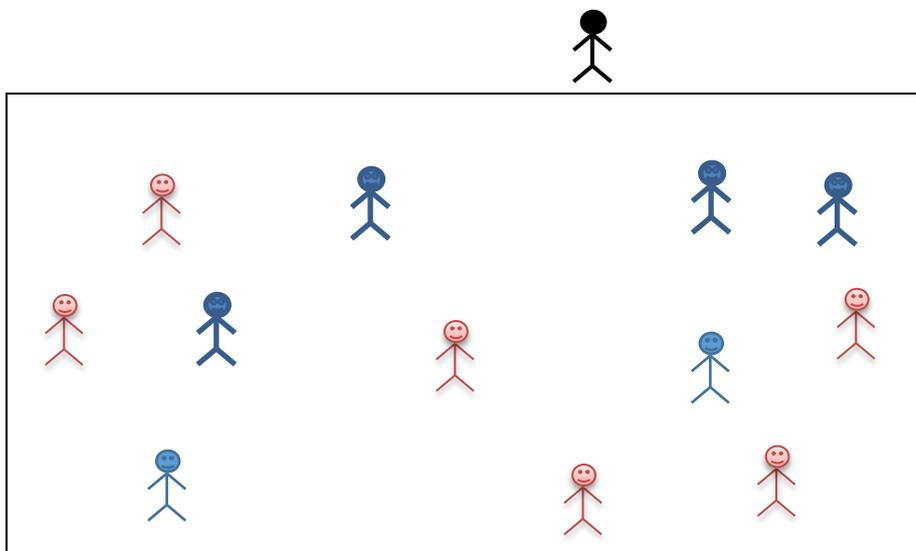
Organización: Se formarán 2 equipos. Un equipo rojo y uno azul. Ambos equipos estarán dispersos en un área de 30 metros.

Desarrollo: A la voz del entrenador (rojo) los jugadores del equipo rojo deberán capturar a los jugadores del equipo azul en el menor tiempo posible, posteriormente el entrenador cambiará el color y cambiarán los roles del juego.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- Se deben de mantener en movimiento todos los jugadores.
- Ganará el equipo que alcance capturar a los jugadores del equipo contrario en el menor tiempo posible.

Juego #8



9-

Nombre: El virus.

Objetivo: Desplazarse en diferentes direcciones.

Influencia al Fútbol: Desplazamiento a diferentes velocidades para el desmarque y cambios de ritmo.

Materiales: Conos y tizas.

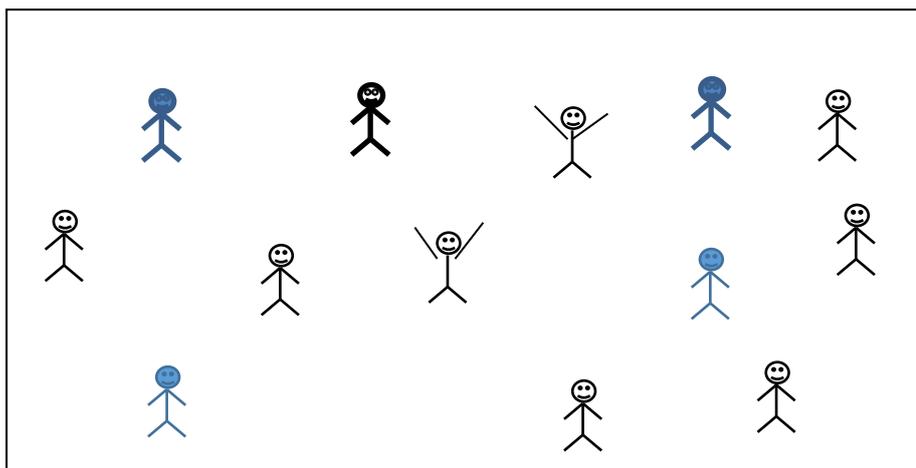
Organización: Se quedarán un total de 4 jugadores infectados con el virus, estos tratarán de regar el virus entre sus compañeros tocándolos. Estarán dispersos en un área de 20 metros.

Desarrollo: A la orden del entrenador los infectados trataran de tocar a los jugadores sanos para infectarlos. Si un jugador es infectado deberá quedarse en el lugar con los brazos hacia arriba y solo será salvado por dos compañeros que se den las manos alrededor de este. Tendrá una duración de 3 minutos.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- Se deben de mantener en movimiento todos los jugadores.
- Ganarán los jugadores que queden sanos y si todos son infectados ganarán los persecutores infectados desde el comienzo del juego.

Juego #9



10-

Nombre: El circuito.

Objetivo: Desplazarse en diferentes direcciones.

Influencia al Fútbol: Desplazamiento a diferentes velocidades para el desmarque y cambios de ritmo.

Materiales: Conos y tizas.

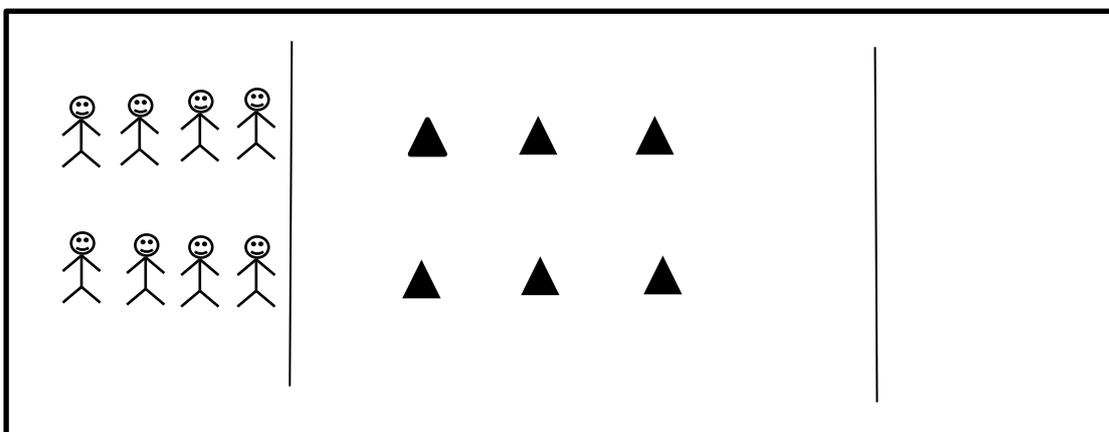
Organización: Se formarán dos equipos y estos formarán en filas una al lado de la otra. En el terreno se pondrán obstáculos que tendrán que ser evitados.

Desarrollo: A la orden del entrenador saldrán los dos primeros de cada fila y tendrán que bordear los conos colocados en el suelo, tocar la línea final y regresar en línea recta. Cuando pasen por al lado del compañero que le toca realizar la carrera le dará una palmada en la mano y así podrá salir el siguiente corredor. Se realizarán 3 rondas.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- Se deben de mantener en la fila.
- Podrán salir solo cuando el compañero les de la palmada en la mano.
- Ganarán el equipo que más veces termine de primero.

Juego #10



11-

Nombre: La cadena.

Objetivo: Desplazarse en diferentes direcciones.

Influencia al Fútbol: Desplazamiento a diferentes velocidades para el desmarque y cambios de ritmo.

Materiales: Conos y tizas.

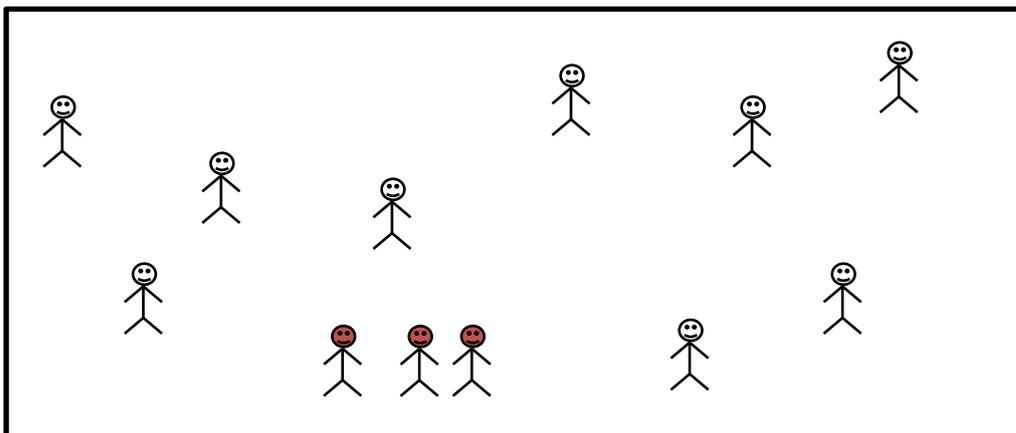
Organización: Un jugador persigue a los demás. El resto se moverá libremente por todo el espacio previamente delimitado.

Desarrollo: El jugador que persigue intenta tocar o atrapar al resto; cuando lo consigue el jugador tocado se coge de la mano del perseguidor y juntos intentan atrapar al resto de los jugadores. A medida que sean tocados, estos se suman a la cadena (puede hacerse cada vez más grande o dividirse en cadenas más pequeñas) que irá persiguiendo hasta que no quede ningún jugador libre.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- Las capturas no son válidas si la cadena se rompe (si los perseguidores se sueltan de las manos).
- Si un jugador sale de los límites queda eliminado (se suma a la cadena).

Juego #11



12-

Nombre: El gato y el ratón.

Objetivo: Desplazarse en diferentes direcciones.

Influencia al Fútbol: Desplazamiento a diferentes velocidades para el desmarque y cambios de ritmo.

Materiales: Conos, tizas y un balón.

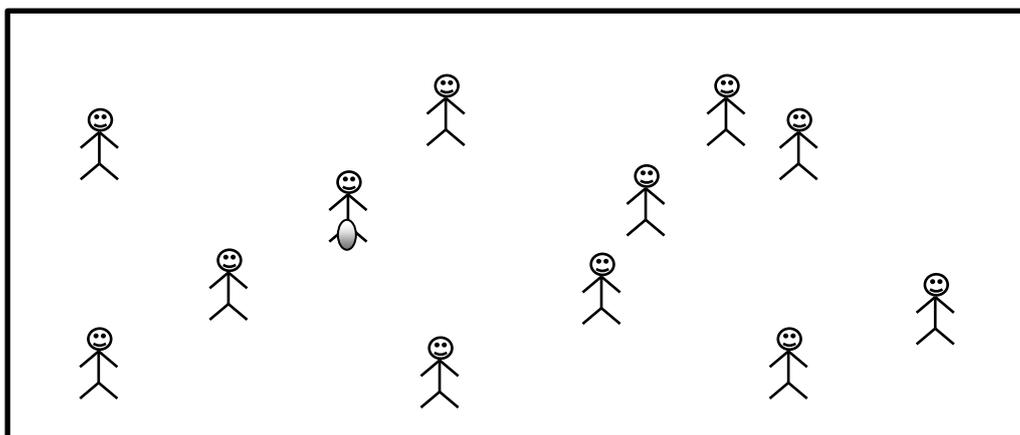
Organización: A un jugador lo denominaremos el gato, que lleva una pelota con las manos y debe atrapar al resto de jugadores tocándolos con ella, pero sin soltarla.

Desarrollo: El jugador que es atrapado se convierte también en gato, a partir de ese momento, los dos gatos pueden pasarse la pelota entre ellos para tocar a otro jugador. El juego termina cuando quede un solo ratón.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- Las capturas no son válidas si la cadena se rompe (si los perseguidores se sueltan de las manos).
- Si un jugador sale de los límites queda eliminado (se suma a la cadena).

Juego #12



DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE CONDUCCIÓN

1-

Nombre: Los paquetes.

Objetivo: Conducir el balón.

Influencia al Fútbol: Conducir el balón en diferentes direcciones.

Materiales: Conos, tizas y balones.

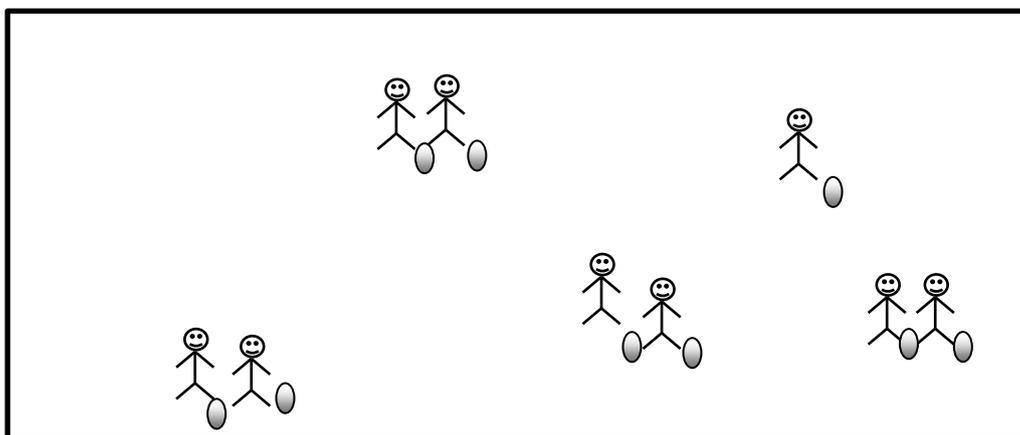
Organización: Cada jugador conduce su balón por el terreno de juego desplazándose libremente. Terreno previamente marcado de 20 metros cuadrados.

Desarrollo: El entrenador cuando lo considere oportuno gritará: ¡Paquetes de...! en ese momento cada jugador y siempre conduciendo su balón deberá formar grupos del tamaño que el entrenador haya nombrado. Por ejemplo, si el entrenador dice paquetes de tres, los jugadores deben formar grupos de tres.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No está permitido desplazarse sin conducir el balón.
- Quien no encuentre un paquete donde integrarse, recibe un punto negativo.
- Quien llegue a 5 puntos pierde.

Juego #1



2-

Nombre: El balón de nadie.

Objetivo: Conducir el balón.

Influencia al Fútbol: Conducir el balón en diferentes direcciones.

Materiales: Conos, tizas y balones.

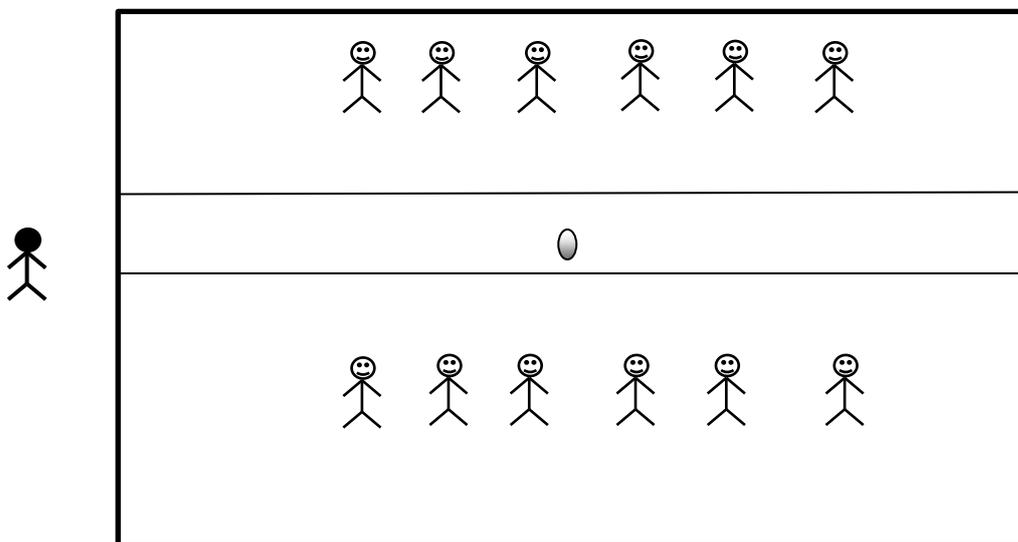
Organización: Los jugadores serán distribuidos en dos equipos y otorgaremos un número del 1 al... de tal forma que cada jugador de un equipo tenga su homólogo en el equipo contrario. Trazaremos dos líneas en el terreno, una para cada equipo, y situaremos un balón en la mitad del terreno de juego.

Desarrollo: El entrenador dirá en voz alta uno de los números, en ese momento los jugadores con el número correspondiente, deberán salir hacia el balón, hacerse con él y conducirlo hasta su línea de meta.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- Cada jugador que consigue regresar a su punto de salida obtiene un punto.
- Ganará el equipo que consiga mayor puntuación.

Juego #2



3-

Nombre: Carrera de relevos.

Objetivo: Conducir el balón.

Influencia al Fútbol: Conducir el balón en diferentes direcciones.

Materiales: Conos, tizas y balones.

Organización: Los jugadores serán distribuidos en dos equipos y formaremos dos filas una al lado de la otra. Situaremos un cono al frente de cada fila.

Desarrollo: El entrenador dará la salida y realizan una conducción de 5 metros hasta un cono, giran en ese lugar y regresan de igual forma, le entregan el balón a su segundo compañero y así sucesivamente.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se deben salir de la formación.
- Ganará el equipo que termine primero.

Juego #3



4-

Nombre: El cuadrado.

Objetivo: Conducir el balón.

Influencia al Fútbol: Conducir el balón en diferentes direcciones.

Materiales: Conos, tizas y balones.

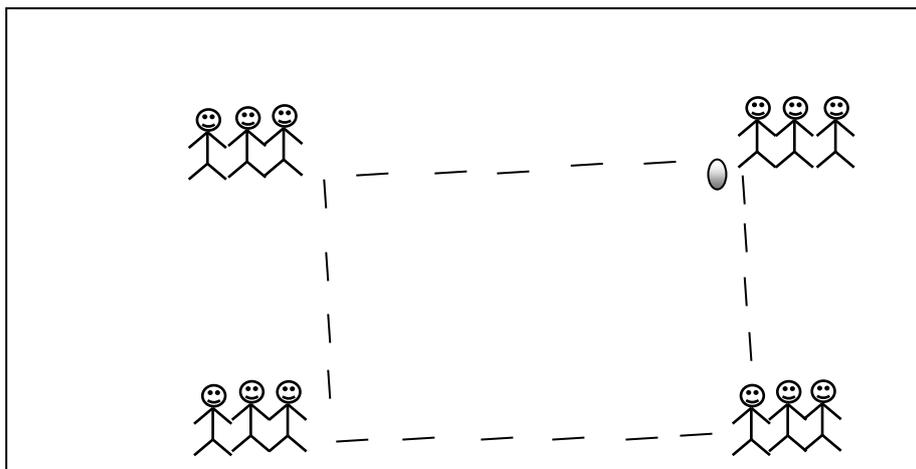
Organización: Los jugadores se distribuyen en grupos, formando un cuadrado. En cada grupo debe de haber la misma cantidad de jugadores.

Desarrollo: El primer jugador conduce hasta el segundo le entrega el balón y se queda en dicha posición. El segundo conduce hasta el tercero y realiza la misma operación y así sucesivamente hasta que lo realicen todos los jugadores.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se debe romper la formación.
- Se debe de hacer lo más rápido posible.

Juego #4



5-

Nombre: El número ocho.

Objetivo: Conducir el balón.

Influencia al Fútbol: Conducir el balón en diferentes direcciones.

Materiales: Conos, tizas y balones.

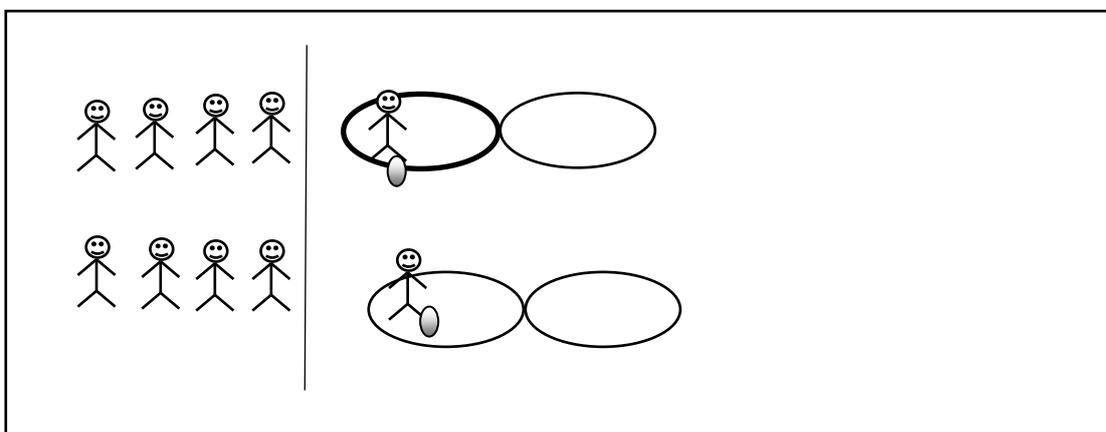
Organización: Distribuiremos los jugadores en dos equipos y formaremos dos filas una al lado de la otra a una distancia de 5 metros. Frente a cada fila se pintará un ocho en el suelo.

Desarrollo: Los primeros jugadores conducen el balón sobre la marca en el suelo tratando de dibujar el ocho en su trayectoria. Cuando termina el recorrido se la entrega a su compañero y así sucesivamente hasta que termine el total de jugadores.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se debe romper la formación.
- Se debe de hacer lo más rápido posible.
- Gana el equipo que termine primero.

Juego #5



6-

Nombre: Conduciendo en zigzag.

Objetivo: Conducir el balón.

Influencia al Fútbol: Conducir el balón en diferentes direcciones.

Materiales: Conos, tizas y balones.

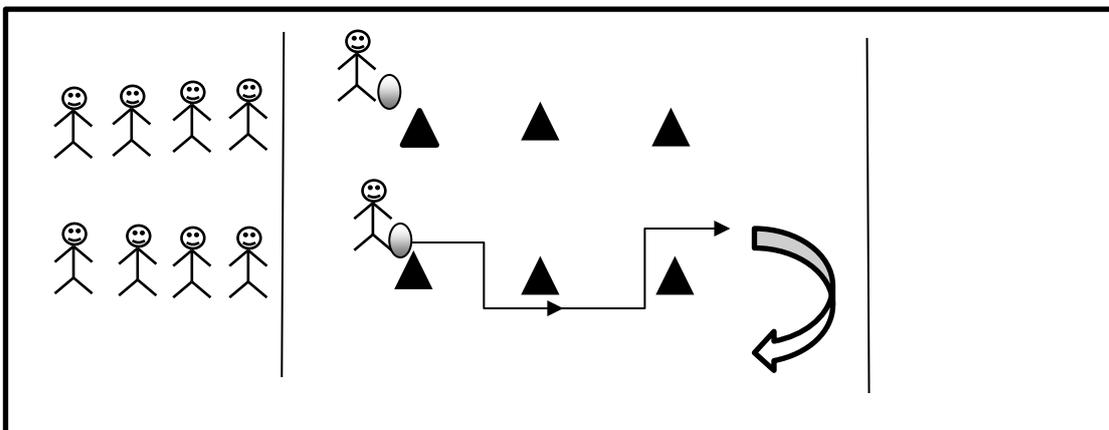
Organización: Los jugadores se distribuyen en dos equipos y formaremos dos filas una al lado de la otra. Frente a cada fila se colocarán un total de 3 conos.

Desarrollo: Los primeros jugadores conducen el balón en zigzag evitando chocar los conos. Cuando llegue al final conduce en línea recta hacia atrás y se la entrega a su compañero y así sucesivamente hasta que termine el total de jugadores. Se realizarán 2 rondas.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se debe romper la formación.
- Se debe de hacer lo más rápido posible.
- Gana el equipo que termine primero.

Juego #6



7-

Nombre: Conduce y rodea.

Objetivo: Conducir el balón.

Influencia al Fútbol: Conducir el balón en diferentes direcciones.

Materiales: Conos, tizas y balones.

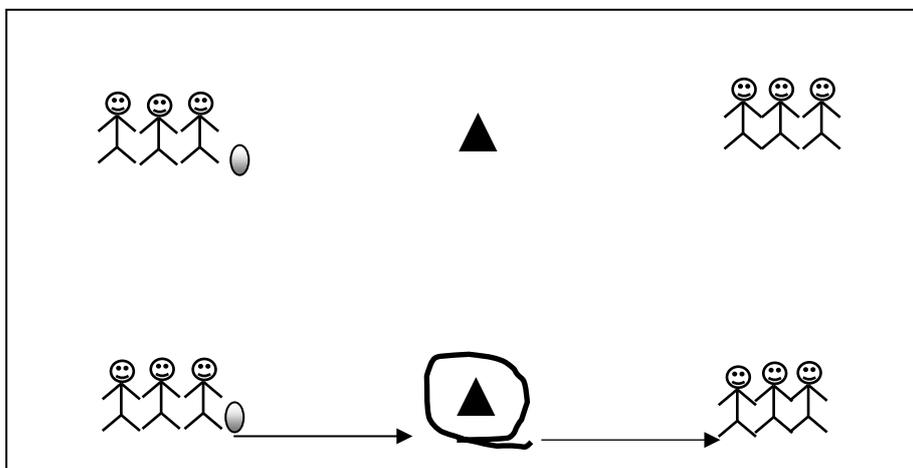
Organización: Los jugadores serán distribuidos en dos equipos, cada equipo se dividirá en dos filas una al frente de la otra (las filas de los equipos formarán una al lado de la otra). Entre las filas de un mismo equipo se colocará un cono.

Desarrollo: El primer jugador conducirá el balón hasta su compañero, dando una vuelta a un cono central que se encontrará por el camino. Al finalizar el recorrido entrega el balón a su compañero quien repetirá el mismo ejercicio y así paulatinamente hasta que todos los jugadores hayan realizado el ejercicio.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se debe romper la formación.
- Se debe de hacer lo más rápido posible.
- El jugador debe de esperar a que le entreguen el balón para salir.
- Gana el equipo que termine primero.

Juego #7



8-

Nombre: Conduciendo en círculos.

Objetivo: Conducir el balón.

Influencia al Fútbol: Conducir el balón en círculos.

Materiales: Conos, tizas y balones.

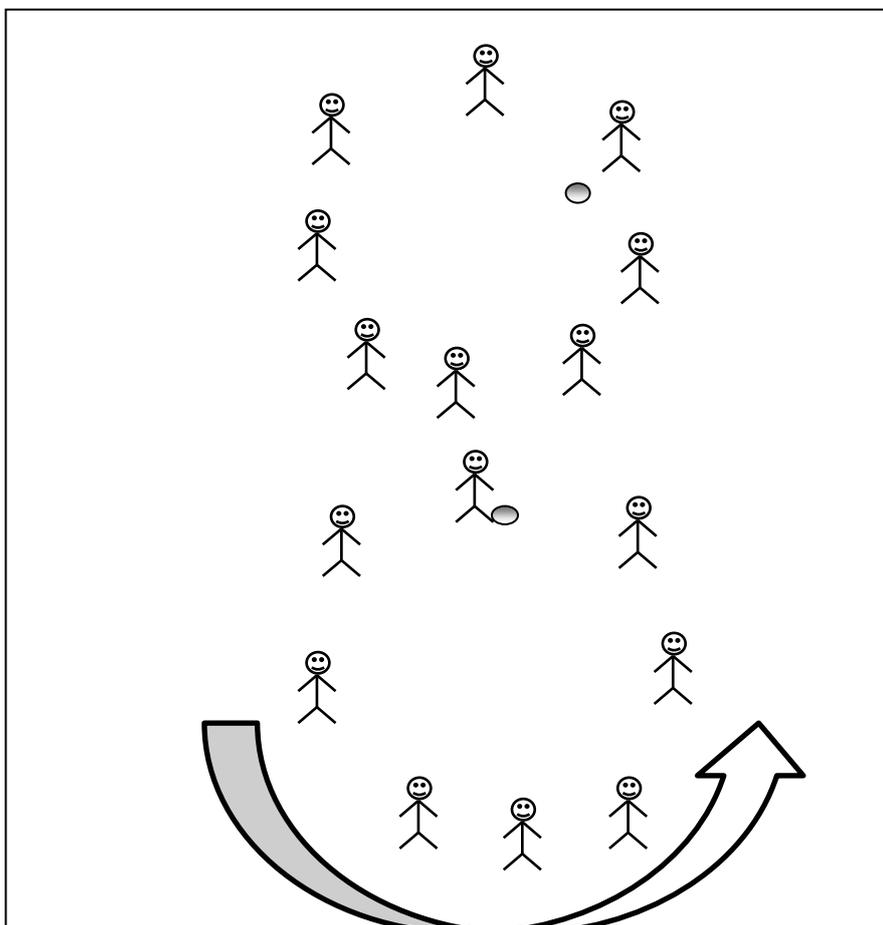
Organización: Los jugadores serán distribuidos en dos equipos, cada equipo formará un círculo.

Desarrollo: El primer jugador saldrá y conducirá el balón alrededor del círculo hasta llegar a su lugar de origen, se lo entregará y este hará el mismo recorrido. Se realizarán 2 rondas.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se debe romper la formación.
- Gana el equipo que termine primero.

Juego #8



9-

Nombre: Recorriendo las calles.

Objetivo: Conducir el balón.

Influencia al Fútbol: Conducir el balón en diferentes direcciones.

Materiales: Conos, tizas y balones.

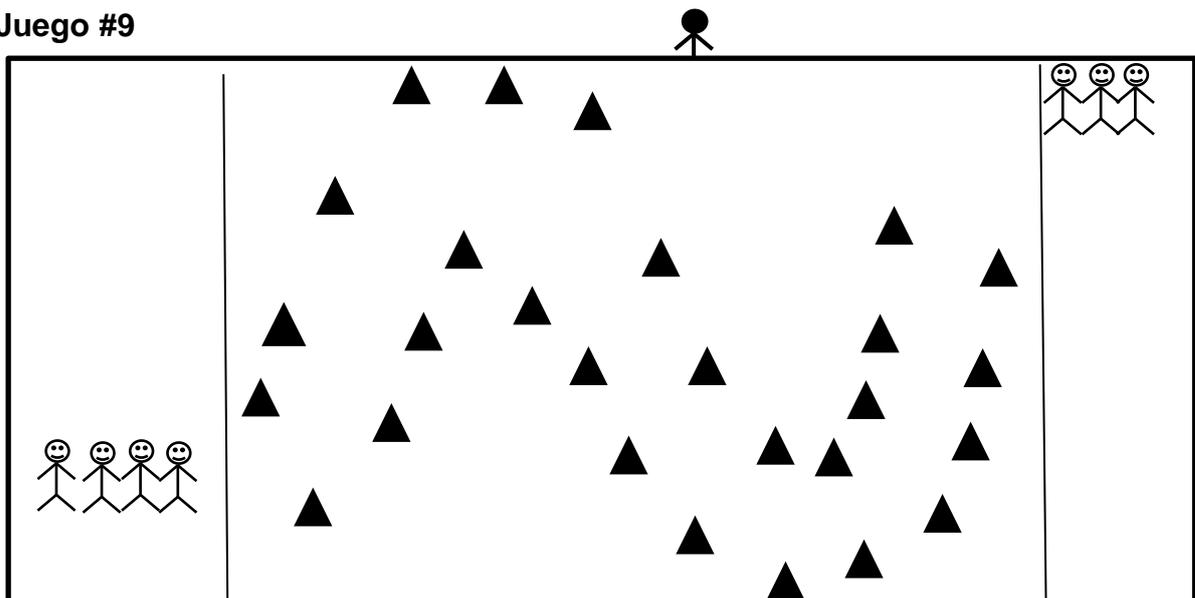
Organización: Formarán todos los jugadores una fila detrás de la línea de salida pintada en el suelo. Se colocarán un grupo de conos que se asemejarán a una carretera con curvas.

Desarrollo: Los jugadores con un balón conducen por el recorrido propuesto pasando por entre los conos que les hemos colocado por el terreno de juego. Al llegar al final del recorrido irán formando una fila, para posteriormente regresar por el mismo recorrido.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se debe romper la formación.
- Ganará 3 puntos el jugador que no se le salga el balón en todo el recorrido.
- Ganará 2 puntos el jugador que se le salga el balón 2 veces en todo el recorrido.
- Ganará 1 punto el jugador que se le salga más de 3 veces el balón en el recorrido.
- Ganará el jugador que acumule más puntos.

Juego #9



10-

Nombre: Conduce y pasa.

Objetivo: Conducir el balón.

Influencia al Fútbol: Conducir el balón en línea recta.

Materiales: Conos y balones.

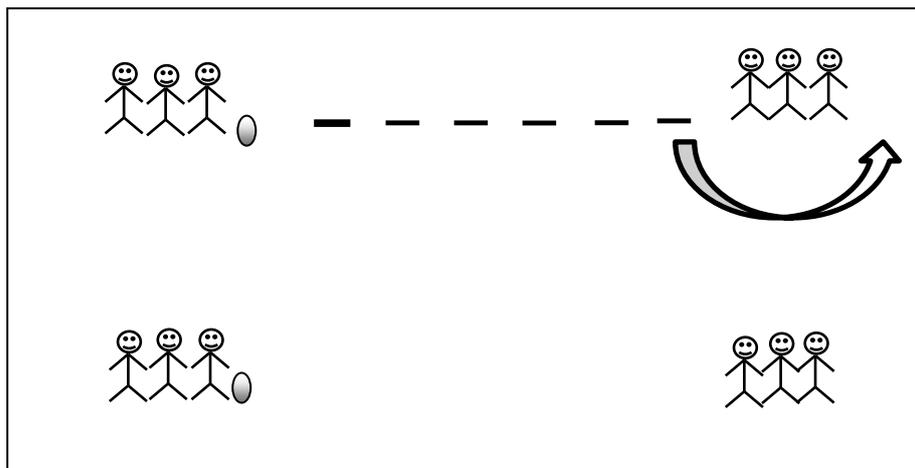
Organización: Los jugadores serán distribuidos en dos equipos, cada equipo se dividirá en dos filas una al frente de la otra.

Desarrollo: El primer jugador conduce el balón hasta la otra fila y ocupa el último lugar de dicha fila. El juego termina cuando cada jugador este en la posición donde comenzó el juego. Se realizarán 2 rondas.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se debe romper la formación.
- La incorporación al final de la fila se debe de hacer corriendo.
- Ganará el equipo que termine primero.

Juego #10



11-

Nombre: Las sillas.

Objetivo: Conducir el balón.

Influencia al Fútbol: Conducir el balón en diferentes direcciones.

Materiales: Conos y balones.

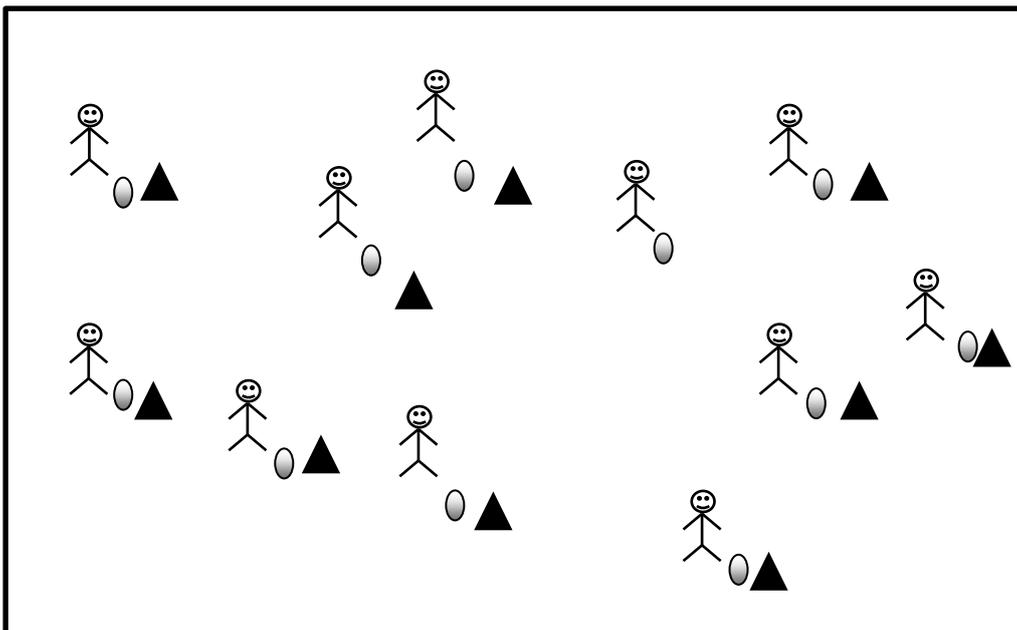
Organización: Distribuiremos a los jugadores dispersos, cada uno con un balón. En el terreno se ubicarán conos. Habrá menos conos que jugadores (siempre habrá un cono menos, por lo que un jugador se quedará sin sitio).

Desarrollo: Los jugadores conducen por el espacio y cuando el entrenador diga "YA" deben ir hasta un cono conduciendo, el que se quede sin cono pierde.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se puede estar parado hay que estar conduciendo en todo momento.
- Ganará el jugador que se quede con el último cono.

Juego #11



12-

Nombre: Conduciendo en triángulo.

Objetivo: Conducir el balón.

Influencia al Fútbol: Conducir el balón en diferentes direcciones.

Materiales: Conos y balones.

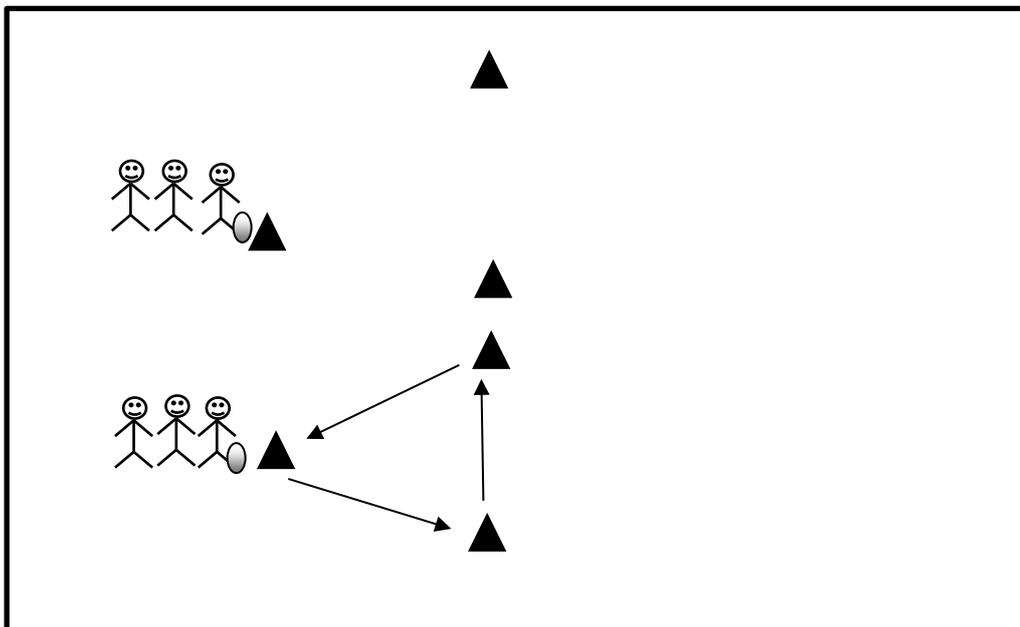
Organización: Distribuiremos los jugadores en dos equipos y formaremos dos filas una al lado de la otra. Frente a cada fila se colocarán un total de 3 conos formando un triángulo. Cada cono estará a una distancia de 3 metros uno del otro.

Desarrollo: Los jugadores conducirán hasta el primer cono, luego irán hasta el segundo cono y regresarán al cono inicial. Le harán entrega del balón a su compañero y este realizará el mismo recorrido.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- La conducción se debe realizar hasta cada cono.
- Ganará el equipo que termine primero.

Juego #12



DESARROLLO DEL CABECEO

1-

Nombre: Ejercitando la cabeza.

Objetivo: Cabecear el balón.

Influencia al Fútbol: Cabecear el balón estando este estático.

Materiales: Balones.

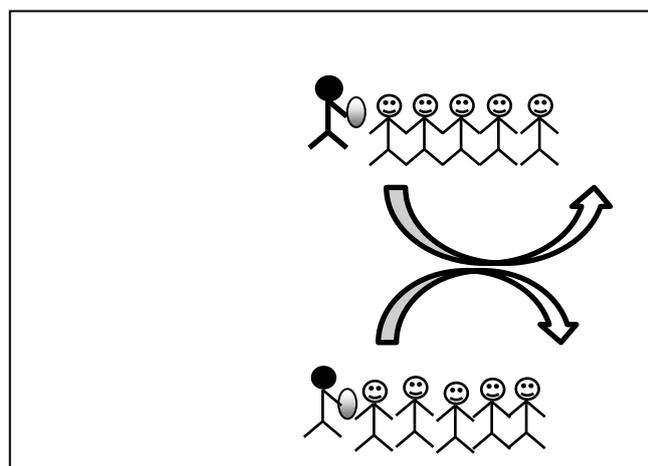
Organización: Organizar los jugadores en dos equipos, cada equipo formará una fila una al lado de la otra. El entrenador se colocará al frente de cada una de las filas.

Desarrollo: El entrenador se parará en frente de la fila, sostiene el balón con sus manos, y los jugadores realizan el gesto del golpe de cabeza. Aquí el entrenador puede explicar cómo se realiza y también hacer las oportunas correcciones. Se utilizará el golpeo sin salto. El jugador que realiza el cabeceo se incorpora al final de la fila.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se debe romper la formación.
- Se debe golpear con la parte frontal de la cabeza.
- Realizar calentamiento con anticipación.
- Ganará el equipo que termine primero.

Juego #1



2-

Nombre: Cabeceo frontal.

Objetivo: Cabecear el balón.

Influencia al Fútbol: Cabecear el balón en diferentes direcciones.

Materiales: Balones.

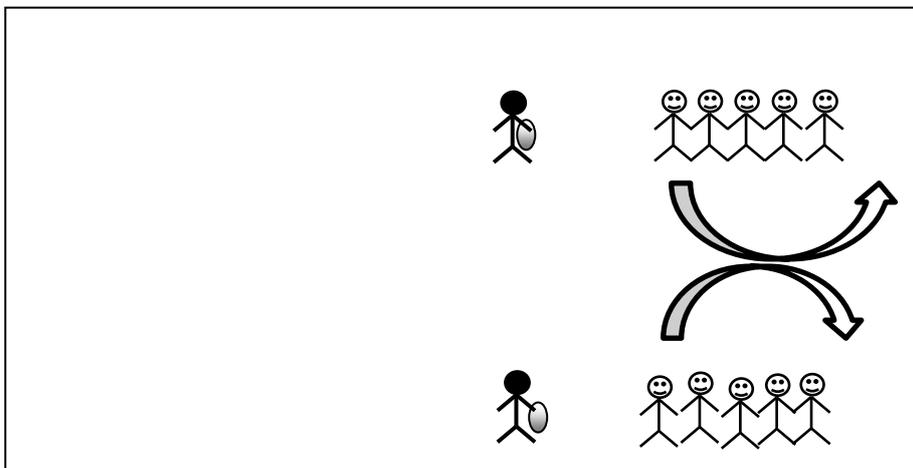
Organización: Organizar los jugadores en dos equipos, cada equipo formará una fila una al lado de la otra. El entrenador se colocará al frente a una distancia de 2 metros.

Desarrollo: El entrenador se parará en frente de la fila y le lanzará el balón a los jugadores para que estos se la devuelvan de cabeza. Al realizar el ejercicio se desplazarán al final de la fila. Se realizarán 2 rondas.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se debe romper la formación.
- Se debe golpear con la parte frontal de la cabeza.
- Ganará el equipo que termine primero.

Juego #2



3-

Nombre: Cabeceo en equipo.

Objetivo: Cabecear el balón.

Influencia al Fútbol: Cabecear el balón en diferentes direcciones.

Materiales: Balones.

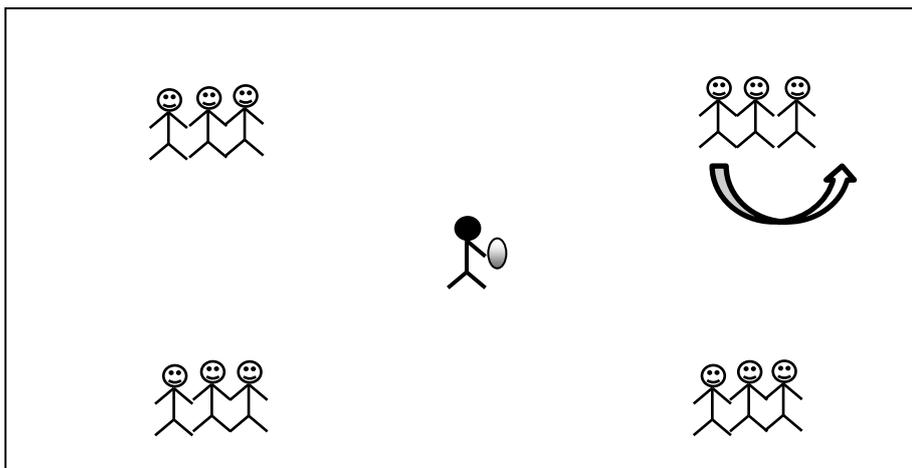
Organización: Organizar a los jugadores en 4 grupos, cada grupo formará una esquina de un cuadrado. El entrenador se colocará en el centro del cuadrado.

Desarrollo: El entrenador pasará el balón a los jugadores y estos se lo devolverán de cabeza, al terminar el cabeceo se incorporarán al final de la fila. Se realizarán 2 rondas.

Reglas:

- Mantener una buena disciplina.
- No se debe romper la formación.
- Se debe golpear con la parte frontal de la cabeza.
- El juego se debe de realizar de forma dinámica.

Juego #3



4-

Nombre: Cabeceando fuerte.

Objetivo: Cabecear el balón.

Influencia al Fútbol: Cabecear el balón en diferentes direcciones.

Materiales: Balones, mayas y un soporte.

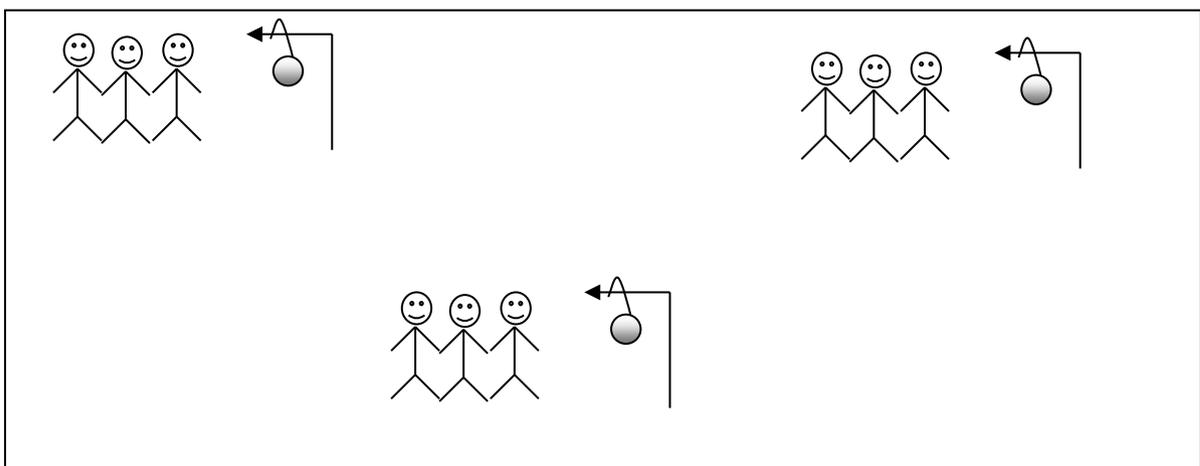
Organización: Se envuelven los balones en la maya y se cuelgan a una base que permita que el niño golpee, de no tener la base se cuelga de un árbol u otro medio disponible. Se divide el grupo en varios equipos. Se contarán los cabeceos por participante, realizando una sumatoria final que permita conocer qué equipo realizó mayor cantidad de cabeceos. El entrenador controla el tiempo para indicar la sustitución de los participantes.

Desarrollo: A la indicación del entrenador los primeros de cada equipo iniciarán el golpeo al balón y realizarán el mismo tantas veces le sea posible en el tiempo de 10 segundos.

Reglas:

- 3 puntos para el jugador que golpee de 8-10 veces.
- 2 puntos para el jugador que golpee de 5-7 veces.
- 1 punto para el jugador que golpee hasta 4 veces.
- Gana el equipo que mayor puntuación acumule.

Juego #4



5-

Nombre: Cabeceando en círculos.

Objetivo: Cabecear el balón.

Influencia al Fútbol: Cabecear el balón en diferentes direcciones.

Materiales: Balones.

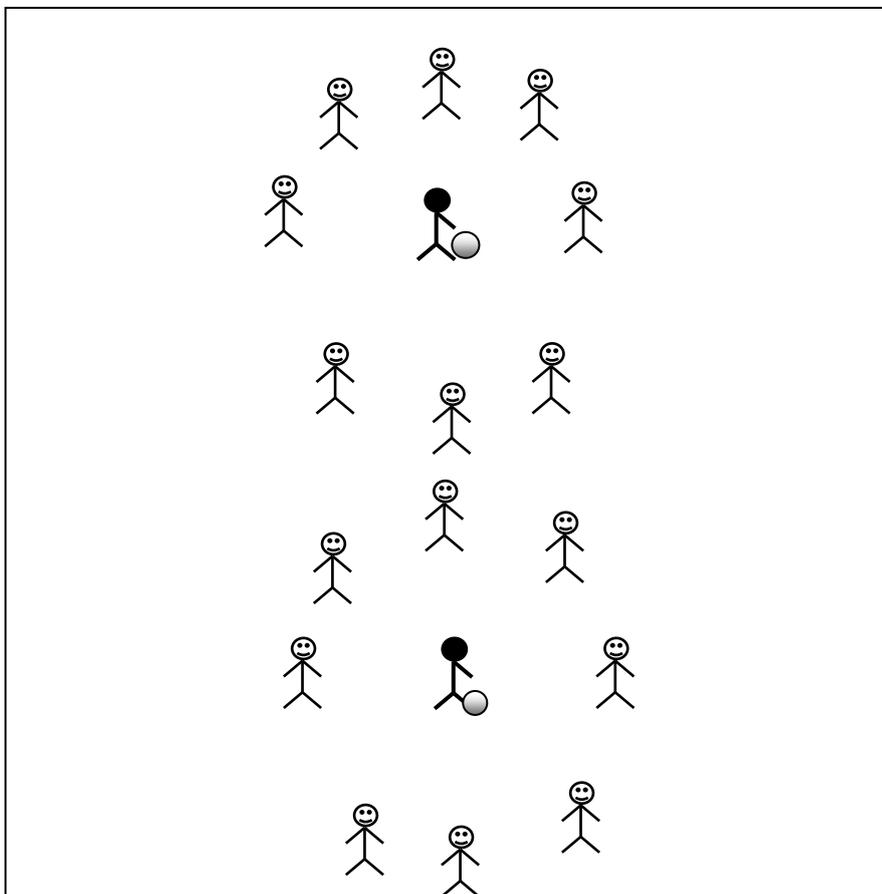
Organización: Se formarán dos equipos, cada equipo formará un círculo con una distancia de 1 metro entre jugadores, el entrenador se colocará en el centro del mismo a una distancia de 3 metros.

Desarrollo: El entrenador comenzará a lanzarle el balón a los jugadores, estos se lo devolverán de cabeza. El ejercicio culmina con la realización del cabeceo por cada uno de los jugadores.

Reglas:

- El ejercicio se debe de hacer de forma dinámica.
- No se debe de romper la formación.
- Gana el equipo que termine primero.

Juego #5



6-

Nombre: Cabeceando en parejas.

Objetivo: Cabecear el balón.

Influencia al Fútbol: Cabecear el balón en diferentes direcciones.

Materiales: Balones, mayas y bases.

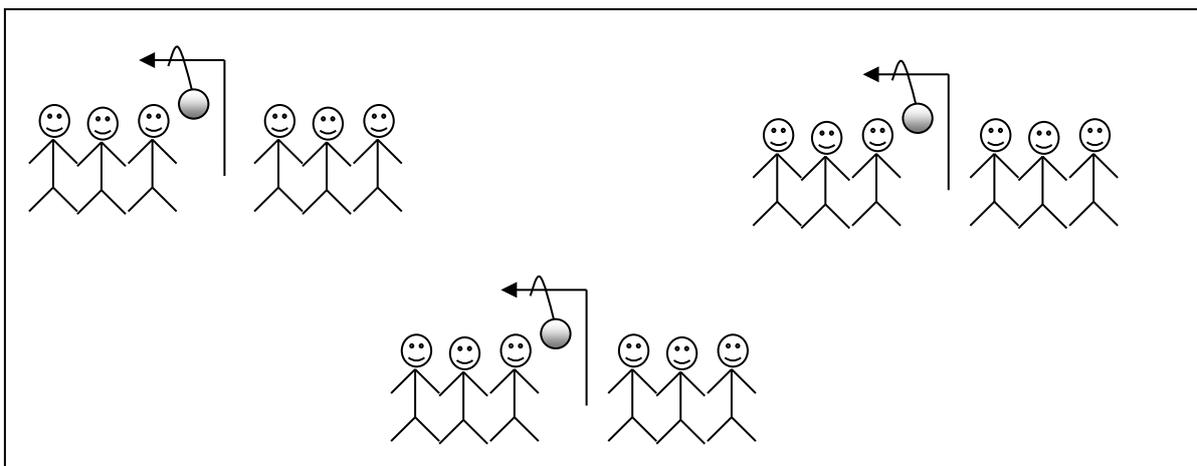
Organización: Se envuelven los balones en la maya y se cuelgan a una base que permita que el niño golpee de no tener la base se cuelga de un árbol u otro medio disponible. Se divide el grupo en varios equipos. Se contarán los cabeceos por participante, realizando una sumatoria final que permita conocer que equipo realizó mayor cantidad de cabeceos. El entrenador controla el tiempo para indicar la sustitución de los participantes.

Desarrollo: A la indicación del entrenador se ubican dos jugadores (de equipos contrarios) por pelota. Se ubican los jugadores uno frente a otro y inician el golpeo dirigido al compañero de enfrente, a la señal del entrenador. El jugador que realice mayor cantidad de golpes en los 10 segundos, anota punto para su equipo.

Reglas:

- 3 puntos para el jugador que golpee de 8-10 veces.
- 2 puntos para el jugador que golpee de 5-7 veces.
- 1 punto para el jugador que golpee hasta 4 veces.
- Gana el equipo que mayor puntuación acumule.

Juego #6



7-

Nombre: Cabeceo con dirección.

Objetivo: Cabecear el balón.

Influencia al Fútbol: Cabecear el balón en una dirección en específico.

Materiales: Balones y conos.

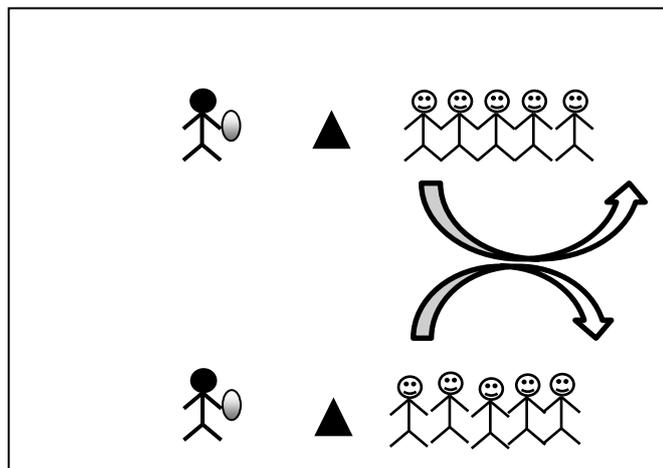
Organización: Se formarán dos equipos. Cada uno formará una fila una al lado de la otra. A 2 metros se colocará un cono que hará función de una diana.

Desarrollo: El entrenador le lanza el balón al jugador, este golpea el balón intentado golpear un cono que está situado entre el jugador y el entrenador. El jugador luego de cabecear se incorpora al final de la fila.

Reglas:

- Se debe mantener la formación en todo momento.
- El jugador que logre dar al cono gana 2 puntos.
- El jugador que no logre dar al cono gana 1 punto.
- Gana el equipo que mayor puntuación acumule.

Juego #7



8-

Nombre: Cabecea y marca.

Objetivo: Cabecear el balón.

Influencia al Fútbol: Cabecear el balón en una dirección en específico.

Materiales: Balones y conos.

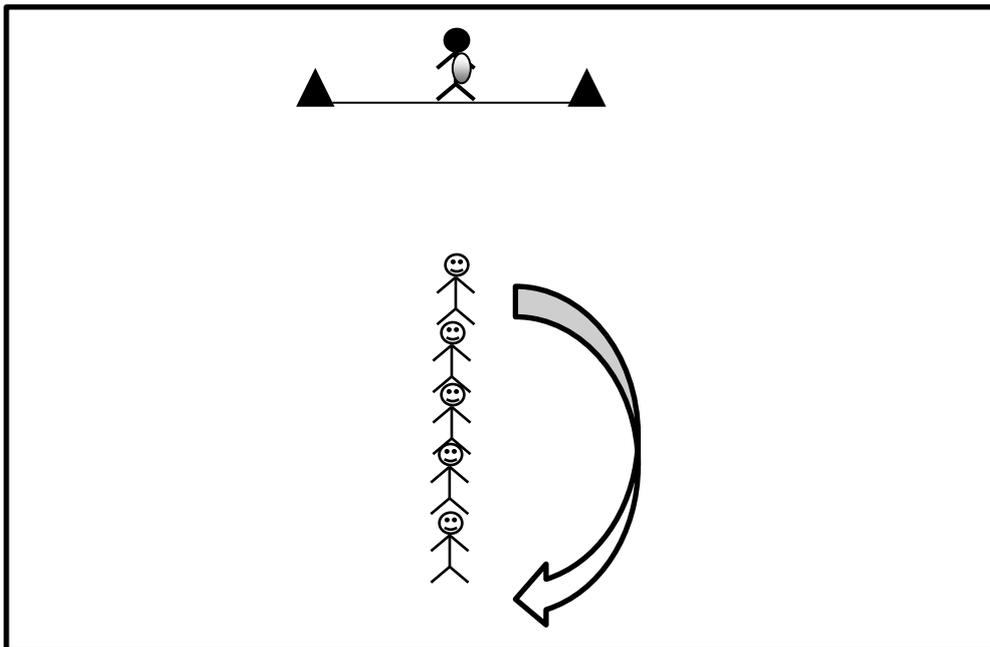
Organización: Se formará una fila con todos los jugadores. Frente a ellos se colocará el entrenador el cual le lanzará los balones. A ambos lados del entrenador se colocarán dos conos que harán función de portería.

Desarrollo: El entrenador le lanza el balón al jugador, este golpea el balón intentando que el balón sobrepase la línea de los conos (se asemejará a una portería y el entrenador hará función de portero). El jugador luego de cabecear se incorpora al final de la fila. Se realizarán 3 rondas.

Reglas:

- Se debe mantener la formación en todo momento.
- El jugador que logre sobrepasar la línea de los conos gana 2 puntos.
- El jugador que no logre sobrepasar la línea de los conos o que salga desviado gana 1 punto.
- Gana el jugador que mayor puntuación acumule.

Juego #8



9-

Nombre: Cabeceando y ganando.

Objetivo: Cabecear el balón.

Influencia al Fútbol: Cabecear el balón en una dirección en específico.

Materiales: Balones.

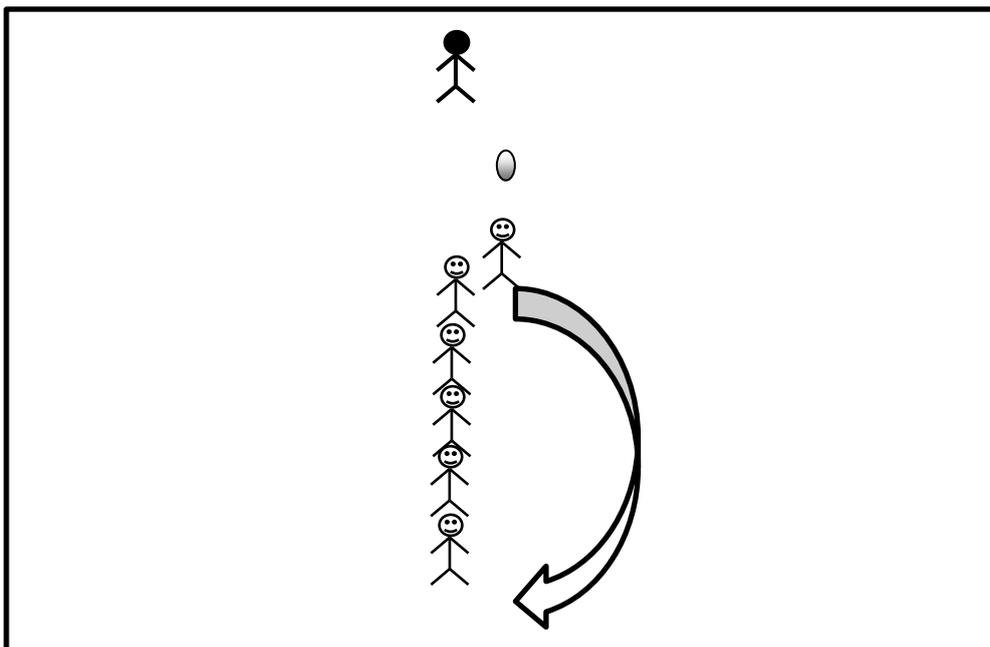
Organización: Se formará una fila con todos los jugadores. Frente a ellos se colocará el entrenador.

Desarrollo: El jugador agarrará el balón con las manos y lo lanzará al aire y tratará de darle el mayor número de toques con la cabeza sin que se le caiga al suelo. El entrenador será el encargado de contar los toques que el jugador da al balón. Se realizarán 2 rondas. Al terminar la ejecución se incorporan al final de la fila.

Reglas:

- Se debe mantener la formación en todo momento.
- El jugador que logre dar tres toques al balón obtendrá tres puntos.
- El jugador que logre dar dos toques al balón alcanzará dos puntos.
- El jugador que alcance dar solo un toque al balón ganará un punto.
- Gana el jugador que mayor puntuación acumule.

Juego #9



10-

Nombre: Cabeceando arrodillados.

Objetivo: Cabecear el balón.

Influencia al Fútbol: Cabecear el balón en una dirección en específico.

Materiales: Balones.

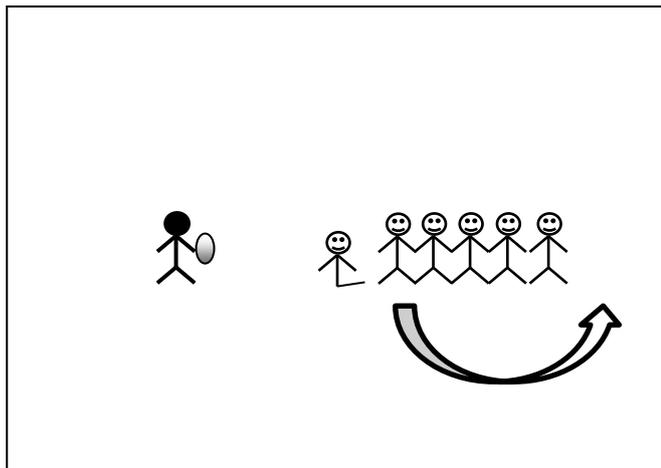
Organización: Se formará una fila con todos los jugadores. Frente a ellos se colocará el entrenador.

Desarrollo: El jugador al que le corresponda hacer la ejecución del ejercicio se colocará de rodillas y desde esa posición deberá cabecear el balón que le lanza el entrenador colocado frente a él. Se realizarán 2 rondas. Al terminar la ejecución se incorporan al final de la fila.

Reglas:

- Se debe mantener la formación en todo momento.
- Se deben mantener ambas rodillas en el suelo a la hora del ejercicio.
- Se deben mantener los ojos abiertos a la hora de hacer contacto con el balón.

Juego #10



11-

Nombre: Cabeceo contra la pared.

Objetivo: Cabecear el balón.

Influencia al Fútbol: Cabecear el balón en una dirección en específico.

Materiales: Balones.

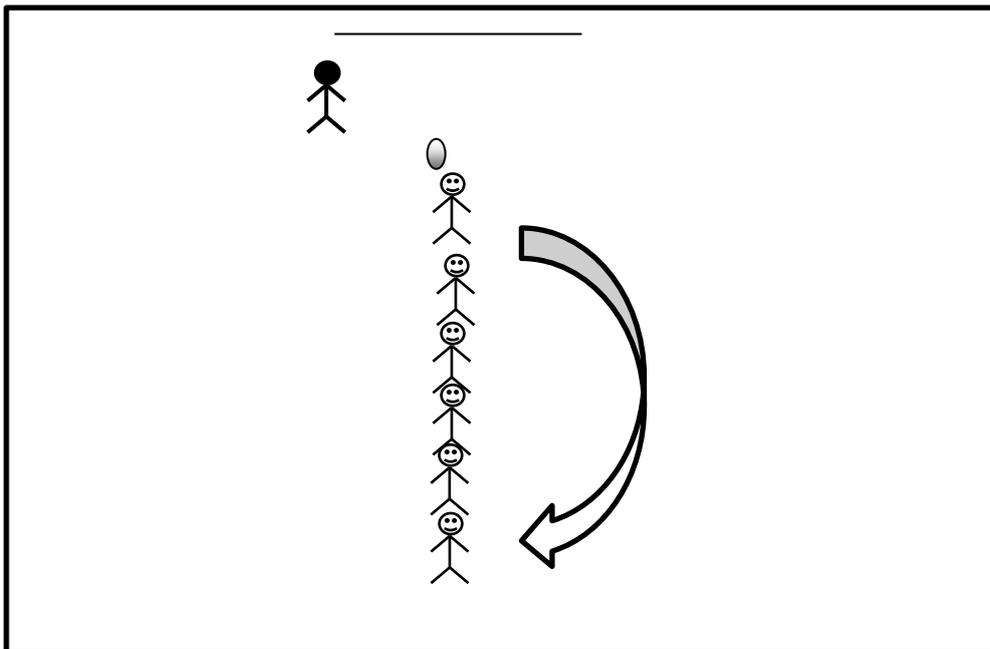
Organización: Se formará una fila con todos los jugadores. Frente a ellos se colocará el entrenador.

Desarrollo: El entrenador lanza el balón al jugador, este golpea el balón intentando que el mismo impacte en la pared. El jugador luego de cabecear se incorpora al final de la fila. Se realizarán 3 rondas.

Reglas:

- Se debe mantener la formación en todo momento.
- El ejercicio se debe de hacer de forma dinámica.
- Se deben mantener los ojos abiertos a la hora de hacer contacto con el balón.

Juego #11



12-

Nombre: Cabeceo con precisión.

Objetivo: Cabecear el balón.

Influencia al Fútbol: Cabecear el balón en una dirección en específico.

Materiales: Balones.

Organización: Se formará una fila con todos los jugadores. Frente a ellos se colocará el entrenador. Detrás del entrenador habrá pintado en una pared un cuadrado de 2 metros.

Desarrollo: El entrenador lanza el balón al jugador, este golpea el balón intentando que el mismo caiga dentro del cuadrado pintado. El jugador luego de cabecear se incorpora al final de la fila. Se realizarán 3 rondas.

Reglas:

- Se debe mantener la formación en todo momento.
- El ejercicio se debe de hacer de forma dinámica.
- Se deben mantener los ojos abiertos a la hora de hacer contacto con el balón.

Juego #12

