



**Los juegos cooperativos en el desenvolvimiento técnico-táctico en el fútbol de los  
adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde**

Quinga Quishpe, Germán Andrés

Vicerrectorado de Investigación Innovación y Transferencia de Tecnología

Centro de Posgrados

Maestría en Recreación y Tiempo libre

Trabajo de titulación, previo a la obtención del título de Magíster en Recreación y Tiempo libre.

Msc. Gibert Ofarril, Alberto Raúl

09 de julio del 2020

Urkund

URKUND

#### Document Information

---

**Analyzed document** TESIS ANDRES QUINGA FINAL urkund.docx (D77336346)  
**Submitted** 7/31/2020 2:20:00 AM  
**Submitted by** Carrasco coca orlando rodrigo  
**Submitter email** orcarrasco@espe.edu.ec  
**Similarity** 5%  
**Analysis address** orcarrasco1.espe@analysis.arkund.com

#### Sources included in the report

---

SA

**Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE / TESIS CESPEDES 2020 REVISIÓN 1.docx**

Document TESIS CESPEDES 2020 REVISIÓN 1.docx (D77311784)

Submitted by: orcarrasco@espe.edu.ec

Receiver: orcarrasco1.espe@analysis.arkund.com

 4



---

**Msc. Gibert Ofarril, Alberto Raúl**

**Director**



**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA DE  
TECNOLOGÍA  
CENTRO DE POSGRADOS  
CERTIFICACIÓN**

Certifico que el trabajo de titulación **"Los juegos cooperativos en el desenvolvimiento técnico-táctico en el fútbol de los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde"**, fue realizado por el señor **Quinga Quishpe, Germán Andrés** el mismo que ha sido revisado y analizado en su totalidad, por la herramienta de verificación de similitud de contenido; por lo tanto, cumple con los requisitos teóricos, científicos, técnicos y metodológicos establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que lo sustente públicamente.

Sangolquí, 09 de julio de 2020

.....  
**Msc. Gibert Ofarril, Alberto Raúl**

**Director**

**C.C. 171723985-7**



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA DE  
TECNOLOGÍA

CENTRO DE POSGRADOS

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Yo, **Quinga Quishpe, Germán Andrés**, con cédula de ciudadanía **Nro. 1716296643**, declaro que el contenido, ideas y criterios del trabajo de titulación: **“Los juegos cooperativos en el desenvolvimiento técnico-táctico en el fútbol de los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde”**, es de mi autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos legales, teóricos, científicos, técnicos y metodológicos establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas.

Sangolquí, 09 de julio de 2020

Firma:

**Quinga Quishpe, Germán Andrés**

**CI: 171629664-3**



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA DE  
TECNOLOGÍA  
CENTRO DE POSGRADOS

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Yo, **Quinga Quishpe Germán Andrés**, con cedula de identidad **Nro. 1716296643**, autorizo a la Universidad de la Fuerzas Armadas ESPE publicar el trabajo de titulación: **"Los juegos cooperativos en el desenvolvimiento técnico-táctico en el fútbol de los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde"**, en el Repositorio Institucional, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi responsabilidad.

Sangolquí, 09 de julio de 2020

Firma:

**Quinga Quishpe, Germán Andrés**

**CI: 171629664-3**

**Dedicatoria**

Me gustaría dedicar el presente trabajo a Dios por todo lo bondadoso que ha sido conmigo.

A mi esposa Daysi, por su amor incondicional, su comprensión, por su apoyo constante, gracias por la darme fuerzas y ánimos para terminar mis estudios de pos grado.

A mis padres María Leonor y José Andrés (+), que siempre estuvieron en los momentos más difíciles de mi vida, por su amor eterno y por su esfuerzo para formarme como un ser humano íntegro, con valores.

A todas/os ellos gracias de todo corazón.

**Agradecimiento**

En estas líneas quiero agradecer a mis hermanos Oscar, Amparito y Katherine y toda mi familia cuñados, cuñadas por su ayuda, por su amor y cariño, por los consejos y por todos los momentos compartidos en familia. A todas/os mis sobrinos que han sido indirectamente un pilar fundamental para realizar actividades recreativas para ellos.

Al Magister Orlando Carrasco, a la PhD. Mariela Santana por haberme orientado en todos los momentos que necesite sus consejos.

## Índice

Los juegos cooperativos en el desenvolvimiento técnico-táctico en el fútbol de los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde .....	1
Certificación .....	3
Urkund.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Responsabilidad de autoría .....	4
Autorización de publicación .....	5
Dedicatoria .....	6
Agradecimiento .....	7
Índice .....	8
Índice de tablas .....	12
Índice de figuras.....	14
Resumen.....	16
Abstract .....	17
Capitulo I .....	18
Marco referencial .....	18
Antecedente .....	18
Planteamiento del Problema .....	21
Formulación problema de investigación.....	23
Objetivos .....	23
Objetivo General .....	23
Objetivos Específicos.....	23
Justificación e importancia de la investigación. ....	23
Proyectos relacionados .....	24
Hipótesis y Operacionalización de las variables.....	25
Hipótesis general.....	25
Hipótesis nula .....	25
Operacionalización de las variables .....	26
Descripción resumida del proyecto .....	27
Metas.....	28
Capitulo II .....	29

Marco teórico .....	29
El Juego .....	29
Característica de los juegos.....	32
El juego como componente pedagógico. ....	35
El juego como instrumento educativo.....	37
La importancia del juego.....	37
Clasificación de los juegos como actividad ludo motriz. ....	39
El Juego Cooperativo.....	44
Características de los juegos cooperativos. ....	47
Clasificación de los Juegos Cooperativos .....	48
Los juegos cooperativos en los deportes en conjunto.....	50
La técnica-táctica del fútbol. ....	52
La técnica en el fútbol .....	52
La táctica en el fútbol. ....	56
La periodización táctica.....	59
Capitulo III .....	60
Metodología de la investigación .....	60
Tipo de Investigación .....	60
Diseño de Investigación .....	61
Población y muestra.....	61
Métodos de Investigación .....	61
Procedimiento metodológico.....	62
Encuesta sobre la Cohesión grupal.....	62
Pregunta .....	64
Escala de valoración. ....	64
Test Técnicos colectivos.....	65
Test Posesión de la pelota. ....	65
Test 3 contra 2 con finalización (posesión de la pelota).....	67
Test 4 x 4 tiro a portería. ....	69
Test de Pressing 4 contra 4 .....	71
Test Transición de zonas en número de toques.....	72

	10
Test Orientación defensiva con progresión ofensiva.....	74
Instrumentos de recolección de datos.....	76
Tratamiento y análisis de los datos .....	77
Capitulo IV.....	78
Análisis de resultados.....	78
Resultados de la investigación .....	78
Distribución de los elementos de estudio .....	78
Análisis de resultados dela Encuesta. ....	78
Evaluación de los elementos técnicos colectivos. ....	94
Test ofensivo. Posesión de balón.....	94
Test Ofensivo. Posesión de balón con finalización.....	95
Test ofensivo 4 x 4 tiro a portería. ....	96
Test Defensivo. Pressing 4 x 4. ....	97
Test defensivo. Transición de zonas .....	98
Test Orientación defensiva con progresión ofensiva. ....	99
Capítulo V .....	101
Propuesta.....	101
Programa de Juegos Cooperativos para el desenvolvimiento técnico – táctico en el fútbol.....	101
Introducción.....	101
Primera parte: Aplicación Del Instrumento. ....	102
Segunda parte: Estructura del Programa de Juegos Cooperativos .....	102
Tercera parte: Elaboración del programa de Juegos Cooperativos. ....	103
Juegos Cooperativos aplicados. ....	104
Justificación.....	105
Objetivos del proyecto .....	106
Objetivo General .....	106
Objetivos Específicos.....	106
Desarrollo del Programa.....	107
Etapa de diagnóstico.....	107
Etapa de diseño .....	108

	11
Etapa de aplicación y validación.....	109
Instalaciones y recursos.....	110
Plan general de actividades.....	110
Fichas de Diagnóstico .....	112
Conclusiones.....	123
Recomendaciones .....	123
Distributivo de actividades de los Juegos Cooperativos.....	113
Bibliografía .....	125

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> <i>Variable Independiente</i> .....	26
<b>Tabla 2.</b> <i>Variable Dependiente</i> .....	26
<b>Tabla 3.</b> <i>Clasificación de los juegos según</i> .....	33
<b>Tabla 4.</b> <i>Clasificación de los juegos según (Caillois, 1958)</i> .....	40
<b>Tabla 5.</b> <i>Clasificación del juego según (Parlebas, 1988)</i> .....	41
<b>Tabla 6.</b> <i>Diferencias entre juegos cooperativos y juegos competitivos.</i> .....	48
<b>Tabla 7.</b> <i>Encuesta de Cohesión Grupal</i> .....	64
<b>Tabla 8.</b> <i>Valoración Test posesión del balón</i> .....	67
<b>Tabla 9.</b> <i>Test 3 contra 2 con finalización</i> .....	69
<b>Tabla 10</b> <i>Test 4 x 4 tiro a portería</i> .....	70
<b>Tabla 11</b> <i>Test 4 x 4 tiro a portería</i> .....	72
<b>Tabla 12.</b> <i>Test Transición de zonas en número de toques.</i> .....	74
<b>Tabla 13</b> <i>Test Orientación defensiva con progresión ofensiva.</i> .....	76
<b>Tabla 14</b> <i>Pregunta 1. Al ayudar al entrenador</i> .....	78
<b>Tabla 15</b> <i>Pregunta 2 Al ayudar a mis compañeros</i> .....	80
<b>Tabla 16.</b> <i>Pregunta 3. Mi cooperación con el entrenador y compañeros</i> .....	81
<b>Tabla 17.</b> <i>Pregunta 4. Logro de objetivos</i> .....	82
<b>Tabla 18</b> <i>Pregunta 5. Trabajo colectivamente con el entrenador</i> .....	83
<b>Tabla 19</b> <i>Pregunta 6. Cumplo las instrucciones del entrenador</i> .....	84
<b>Tabla 20</b> <i>Pregunta 7. Coopero con el entrenador</i> .....	85
<b>Tabla 21</b> <i>Pregunta 8. Si todos cooperamos</i> .....	86
<b>Tabla 22.</b> <i>Pregunta 9. De cooperación durante el partido</i> .....	87
<b>Tabla 23.</b> <i>Pregunta 10. De esfuerzo en los entrenamientos y competencias</i> .....	88

<b>Tabla 24.</b> <i>Pregunta 11. De colaboración con el entrenador y con los compañeros</i> .....	89
<b>Tabla 25.</b> <i>Pregunta12. Ayuda a los compañeros, aunque sean más hábiles que yo</i> .....	90
<b>Tabla 26</b> <i>Pregunta13. Ayudar aunque pueda existir algún que no ayude</i> .....	91
<b>Tabla 27.</b> <i>Pregunta 14. Hay que ayudarse unos a otros en temas personales</i> .....	92
<b>Tabla 28.</b> <i>Pregunta 15. Es muy importante el cooperar en un partido</i> .....	93
<b>Tabla 29</b> <i>Pregunta 16. Mantiene el control del balón ante la marcación del rival</i> .....	94
<b>Tabla 30.</b> <i>Pregunta 17 Mantiene la posesión del balón ante la marcación del rival</i> .....	95
<b>Tabla 31.</b> <i>Pregunta 19. Consigue marcar la mayoría cantidad de goles</i> .....	96
<b>Tabla 32</b> <i>Pregunta 20. Consigue quitar o receptar la mayor cantidad de pases</i> .....	97
<b>Tabla 33.</b> <i>Pregunta 21. Mantiene la posesión con cambio de zonas de juego</i> .....	98
<b>Tabla 34.</b> <i>Pregunta 22. Recupera el balón logrando pasar de zonas</i> .....	99
<b>Tabla 35.</b> <i>Distributivo del programa “Coopera y juguemos juntos”</i> .....	111
<b>Tabla 36.</b> <i>Pauta de registro de evaluación</i> .....	112
<b>Tabla 37</b> <i>Sesión 1. Fase de Socialización</i> .....	113
<b>Tabla 38</b> <i>Sesión 2. Fase de Socialización</i> .....	114
<b>Tabla 39.</b> <i>Sesión 3. Fase de Socialización</i> .....	115
<b>Tabla 40.</b> <i>Sesión 4. Fase de Socialización</i> .....	116
<b>Tabla 41.</b> <i>Sesión 5. Fase de Confianza</i> .....	117
<b>Tabla 42.</b> <i>Sesión 6. Fase de Confianza</i> .....	118
<b>Tabla 43.</b> <i>Sesión 7. Fase de Confianza</i> .....	119
<b>Tabla 44.</b> <i>Sesión 8. Fase de Confianza</i> .....	120
<b>Tabla 45.</b> <i>Sesión 9. Coordinación de acciones</i> .....	121
<b>Tabla 46.</b> <i>Sesión 10. Fase de Coordinación de Acciones</i> .....	122

## Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> <i>Propuesta de valoración técnico-táctico</i> .....	66
<b>Figura 2.</b> <i>Posesión del balón con finalización.</i> .....	68
<b>Figura 3</b> <i>Test 4 x 4 tiro a portería</i> .....	70
<b>Figura 4</b> <i>Test Pressing 4 x 4</i> .....	71
<b>Figura 5</b> <i>Test Transición de zonas en número de toques</i> .....	73
<b>Figura 6</b> <i>Test Orientación defensiva con progresión ofensiva</i> .....	75
<b>Figura 7</b> <i>Pregunta 1. Al ayudar al entrenador</i> .....	79
<b>Figura 8</b> <i>Pregunta 2 Al ayudar a mis compañeros</i> .....	80
<b>Figura 9</b> <i>Pregunta 3. Mi cooperación con el entrenador y compañeros</i> .....	81
<b>Figura 10</b> <i>Pregunta 4. Logro de objetivos</i> .....	82
<b>Figura 11</b> <i>Pregunta 5. Trabajo colectivamente con el entrenador</i> .....	83
<b>Figura 12</b> <i>Pregunta 6. Cumplo las instrucciones del entrenador</i> .....	84
<b>Figura 13</b> <i>Pregunta 7 Coopero con el entrenador</i> .....	85
<b>Figura 14</b> <i>Pregunta 8. Si todos cooperamos</i> .....	86
<b>Figura 15.</b> <i>Pregunta 9. De cooperación durante el partido</i> .....	87
<b>Figura 16</b> <i>Pregunta 10. De esfuerzo en los entrenamientos y competencias</i> .....	88
<b>Figura 17.</b> <i>Pregunta 11. De colaboración con el entrenador y con los compañeros</i> .....	89
<b>Figura 18.</b> <i>Pregunta12. Ayuda a los compañeros, aunque sean más hábiles que yo.</i> ...	90
<b>Figura 19</b> <i>Pregunta13. De ayuda aunque pueda existir alguien que no ayude</i> .....	91
<b>Figura 20</b> <i>Pregunta 14. Hay que ayudarse unos a otros en temas personales</i> .....	92
<b>Figura 21</b> <i>Pregunta 15. Es muy importante el cooperar en un partido</i> .....	93
<b>Figura 22</b> <i>Pregunta 16. Mantiene el control del balón ante la marcación del rival</i> .....	94
<b>Figura 23</b> <i>Pregunta 17 Mantiene la posesión del balón ante la marcación del rival</i> .....	95

<b>Figura 24</b> <i>Pregunta 19. Consigue marcar la mayoría cantidad de goles .....</i>	96
<b>Figura 25</b> <i>Pregunta 20. Consigue quitar o receptor la mayor cantidad de pases .....</i>	97
<b>Figura 26</b> <i>Pregunta 21. Mantiene la posesión con cambio de zonas de juego.....</i>	98
<b>Figura 27</b> <i>Pregunta 22. Recupera el balón logrando pasar de zonas .....</i>	99

## Resumen

La Educación Física constituye un medio formador idóneo entre los alumnos y docentes pues crea hábitos de conducta, convicciones y fortalece los valores los que se aplicarán en la vida diaria, no solo se ve en el aspecto educativo sino también en el instructivo, además posibilita la acumulación gradual de experiencias de toda índole social, motriz y cognitiva las cuales son decisivas en el desarrollo de la personalidad de los profesores y estudiantes. El trabajo final aborda la necesidad de analizar Los juegos cooperativos en el desenvolvimiento técnico – táctico en el futbol de los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde. Con este estudio se quiere demostrar cuales son los ejercicios principales para desenvolvimiento técnico – táctico en el futbol, así como su influencia en los juegos cooperativos. El objetivo es Determinar la incidencia de los juegos cooperativos en el desenvolvimiento de la técnica-táctica del fútbol en los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde. En el mismo se utilizó una muestra de 30 estudiantes del Liceo dicho estudio se le realizo a la totalidad de la matrícula, a los mismos se les aplico un programa de enseñanza de 8 semanas de trabajos.

Palabras claves:

- **TÉCNICO**
- **TÁCTICO**
- **COOPERACIÓN**
- **ALUMNOS**
- **TEST PEDAGÓGICO.**

### **Abstract**

Physical Education is an ideal training medium for students and teachers as it creates habits of conduct, convictions and strengthens the values that will be applied in daily life, not only seen in the educational aspect but also in the instructional one, it also enables the gradual accumulation of experiences of all social, motor and cognitive nature which are decisive in the development of the personality of teachers and students. The final work addresses the need to analyze cooperative games in the technical-tactical development in soccer of adolescents from 16 to 18 years of age at the Campoverde high school. With this study we want to demonstrate which are the main exercises for technical and tactical development in soccer, as well as its influence on cooperative games. The objective is to determine the incidence of cooperative games in the development of soccer technique-tactics in adolescents from 16 to 18 years of age at the Liceo Campoverde. In it, a sample of 30 students from the Lyceum was used, this study was carried out on the entire enrollment, an 8-week teaching program was applied to them.

Key Words:

- **TECHNICAL**
- **TACTICAL**
- **COOPERATION**
- **STUDENTS**
- **PEDAGOGICAL TEST.**

## Capítulo I

### Marco referencial

#### Antecedente

En la década de 1980 particularmente en los años 1982 y 1983, el Ministerio de Educación conformó un equipo Nacional para elaborar los nuevos planes y programas de Educación Física de los niveles educativos. Para ese entonces se efectúa un convenio ecuatoriano-alemán aprobado por el Ministerio de Educación, bajo la dirección del alemán Willibald, del cual tuvo la suerte de formar parte el Dr. José Aguirre Rodas, docente de la Provincia de El Oro.

El alemán Willibald un poco influido por las tendencias europeas y cubanas porque en el equipo había una maestra graduada en Cuba y que formaba parte del equipo de él, llamada Katuska González, una de sus mejores alumnas y luego pasó a ser su esposa, entonces esto influyó para que se llame Cultura Física, que a criterio de los técnicos abarcaba Educación Física, Deporte y Recreación, técnicamente hablando y así fue como se conformó ésta área

En los últimos años se incrementó a la maya curricular de todo el sistema educativo la unidad de Deportes donde ha crecido la afición por la práctica del fútbol en todo el país, es sin duda un fenómeno social; cuando hablamos de este deporte no solo nos referimos al que se práctica de forma profesional, sino también el fútbol aficionado, formativo y escolar. No siempre se logra que este deporte se pueda jugar en equipo; la diferencia de edad, estatus social o de género crean estereotipos y desacuerdos durante

las prácticas, influyendo en su desenvolvimiento durante las competencias y creando división dentro del grupo.

En los diferentes deportes de equipo siempre se presentan problemas entre los integrantes, siendo uno de estos el egocentrismo que pueden tener algunos deportistas así lo afirma (González, 2016) en su investigación “El juego cooperativo como medio para eliminar los estereotipos de género en la práctica de fútbol”. Trata sobre como la práctica de los juegos cooperativos durante la clase es un recurso válido para tratar de minimizar el egoísmo, el logro personal, el ego. Este recurso debe ser imprescindible en la práctica motriz, no solo nos ayuda a tener un mayor grado de comunicación intergrupala y aceptación entre todo el grupo; sino también en ser una herramienta para obtener un gran potencial educativo por sobre todo en el ámbito motor y en la táctica de los juegos.

Según (Carreño, 2015) en su trabajo investigativo realizado en Colombia “El juego cooperativo como estrategia didáctica para incentivar la noción de táctica en un grupo de niños de la escuela de formación deportiva Verona F.C.” relata sobre como incentivar, mejorar y estimular los conocimientos previos de la táctica adquirida utilizando los juegos cooperativos como herramienta metodológica, donde la principal conclusión de la investigación fue que los juegos cooperativos contribuyen de forma significativa en el desarrollo tempo espacial durante el juego ayudando al posicionamiento de la ejecución de acciones técnico-tácticas durante los encuentros, además de contribuir al trabajo en equipo fomentando la solidaridad y respeto entre los participantes. Los juegos cooperativos permiten que se pueda unificar los subgrupos que existen en los equipos de fútbol para conseguir un mismo objetivo, además de promover la táctica colectiva

generando nuevas expectativas dentro de esta disciplina deportiva que requiera condiciones colaborativas significativas.

Los juegos cooperativos aportan signos de comunicación y cooperación sin que se torne arbitrario para los participantes, pues mediante se divierten durante el juego los participantes dejan a un lado comportamientos como la diferencia de género, la pena, discriminación por color de piel, entre otras; contagiándose por el éxtasis que produce la diversión (Rivera & Casas, 2015)). Cooperación como medio para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes en la clase de Educación Física. Deporte y Recreación, 2, 98. Esta investigación trata de como los juegos cooperativos ayuda a integrar de mejor manera a todos los integrantes de un grupo, evitando que se formen subgrupos dentro del mismo grupo, con el fin de ayudar a formar personas integras mediante la práctica de los juegos cooperativos.

Dentro del ámbito local la investigación de (Rivera & Casas, 2015). Los juegos cooperativos en la carrera de velocidad de los niños y niñas de Séptimo grado de Educación Básica General de la Unidad Educativa Cusubamba, del cantón Salcedo.

Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Cultura Física, 1, 21. con su tema “Los juegos cooperativos en la carrera de velocidad de los niños y niñas de séptimo grado de Educación Básica General de la Unidad Educativa Cusubamba, del cantón Salcedo” muestra como los juegos cooperativos influyen efectivamente sobre los niños, mejorando el aspecto técnico de la carrera; concluyendo que, el juego cooperativo proporciona herramientas tanto en el aspecto social como en el aprendizaje de los fundamentos específicos del deporte, afianzando su participación en las diferentes competencias. Los

resultados ayudarán a relacionar los juegos cooperativos en los deportes de equipo donde se utilizará como estrategia este tipo de juegos para mejorar la técnica y la táctica durante los entrenamientos para obtener resultados positivos.

En todas las investigaciones mencionadas se hace hincapié en la influencia positiva que tiene en los participantes tanto a nivel emocional como en la fundamentación técnica-táctica en la práctica de deportes tanto individual como grupal, siendo el juego cooperativo una herramienta que proporciona comunicación, interrelación, trabajo en equipo y mejora las relaciones interpersonales.

### **Planteamiento del Problema**

En la actualidad se debe analizar el comportamiento que mantienen los adolescentes en la práctica deportiva; ellos no son conscientes de como jugar al fútbol y cuáles son los beneficios que busca esta actividad. El egocentrismo, los estereotipos hacen que durante la competencia los participantes no puedan socializar, compartir y disfrutar de la práctica deportiva favorita. En España existe un estudio sobre los clubes deportivos que manejan adolescentes; en esta investigación un 72 % los entrenadores observan que dentro de sus equipos existen problemas, entre los más evidentes están los conflictos de intereses que surgen en los partidos entre jugadores y entrenadores, jugadores que no aceptan las normas y la disciplina lo que conlleva a que los desacuerdos puedan ser duraderos y se transmitan durante más tiempo, incluso ocasionando peleas y discusiones en entrenamientos entre jugadores y entrenadores (Rodríguez, 2012) publicada por la Unicef muestra cifras de comportamientos maltratantes entre pares, entre los más frecuentes se encuentran el insulto y la burla con un 71% siendo la práctica que más utilizan los niños, niñas y adolescentes para humillar; seguido de la discriminación por ser diferentes en un 61% y las peleas en un 60%, esto

se refleja en la cotidianidad escolar. Este tipo de comportamientos no solo se realizan durante las clases, sino que se trasladan también a las actividades deportivas extracurriculares donde los entrenadores deben afrontar esta problemática.

En la mayor parte de las instituciones educativas los alumnos/as optan por practicar el fútbol por ser un deporte muy popular, la mayoría de ellos buscan integrar equipos escolares o escuelas deportivas para aprender a jugar, sin embargo; esa necesidad de jugar con otras personas por un mismo fin se desvirtúa a medida que existen participantes que no quieren trabajar en equipo; sobresale el ego por sobre el juego fomentando conductas agresivas entre pares creando otros inconvenientes que puede ocasionar enfrentamiento no solo entre ellos sino también con sus padres y/o representantes.

Luego de un diagnóstico por observación se puede describir que en los adolescentes del equipo de fútbol entre 16 a 18 años del Liceo Campoverde presentan varios inconvenientes entre los cuales podemos evidenciar que no existe el trabajo en equipo como tal, algunas de las causas son: las diferentes edades, individualidades, los alumnos/as no pertenecen al mismo curso, constantes comportamientos mal tratantes entre pares, no son amigos, no tiene desarrollados los gestos técnicos-tácticos del fútbol, esto se refleja en los pocos resultados positivos que han obtenido en participaciones internas y externas.

Identificando estos problemas surge la necesidad de diseñar y aplicar un programa de juegos cooperativos que puedan contribuir en el desenvolvimiento técnico-táctico en el fútbol de los adolescentes, para que puedan manejar sus relaciones personales, resuelvan conflictos de forma adecuada y puedan jugar en equipo.

## **Formulación problema de investigación**

¿Cómo incide los juegos cooperativos en el desenvolvimiento técnico-táctico en el fútbol de los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Determinar la incidencia de los juegos cooperativos en el desenvolvimiento de la técnica-táctica del fútbol en los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde.

### **Objetivos Específicos**

- Diagnosticar el estado del problema en el contexto bibliográfico y en la opinión de los técnicos de fútbol que laboran en estas edades.
- Elaborar un programa de ejercicios dirigidos a determinar la incidencia de los juegos cooperativos en el desenvolvimiento de la técnica-táctica del fútbol en los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde.
- Determinar el nivel de aprendizaje logrado por los adolescentes de 16-18 años del Liceo Campoverde luego de la aplicación de un programa.

### **Justificación e importancia de la investigación.**

El presente proyecto pretende fomentar la práctica deportiva en los adolescentes del Liceo Campoverde en un ambiente donde los participantes puedan además de desarrollar su técnica y aplicar la táctica disfrutar del juego en sí por medio del juego cooperativo. Este tipo de juegos es de gran potencial educativo porque nos ayuda al

desarrollo motor y a la capacidad de comprender de manera fácil la técnica y la táctica que se aplica en el fútbol.

Los juegos cooperativos adquieren un vínculo especial ya que su objetivo es de formar jóvenes que puedan trabajar en equipo, que sean seres saludables, multivariados en sus capacidades y habilidades físicas; con amplios conocimientos para resolver problemas que se presentan en las competencias, además de transmitir elevados valores morales para no perder la esencia del juego. En esta investigación se pretende mejorar la técnica y táctica colectiva por medio de los juegos cooperativos para que su comprensión sea más fácil y sea aplicada de mejor manera durante las competencias internas y externas, fomentando la actividad deportiva durante su tiempo libre para que se puedan alejar de actividades nocivas para el ser humano.

Este programa es factible, pues, cuenta con el apoyo de las autoridades de la institución, representantes legales de los alumnos/as y de los participantes en el proceso investigativo, cuenta con instalaciones y recursos necesarios para ponerlo en práctica, además, se sustenta en las teorías y metodologías generadas en otras investigaciones.

El programa de juegos cooperativos tendrá un gran impacto para el Liceo Campoverde la misma que se podrá replicarlo en diferentes instituciones educativas inmersas en el desarrollo integral de estos adolescentes.

### **Proyectos relacionados**

Título: "El juego cooperativo como estrategia didáctica para incentivar la noción de táctica en un grupo de niños de la escuela de formación deportiva Verona F.C."

Autor: Daniel Antonio Carreño Padilla.

Título: “Juegos cooperativos: una herramienta para afianzar el trabajo en equipo de la categoría juvenil de la selección de Cundinamarca femenina de voleibol.”

Autor: Laura Ximena Hernández Molina.

Título: “El juego cooperativo como medio para eliminar los estereotipos de género en la práctica del fútbol.”

Autor: Pablo Gil González.

- Proponer y aplicar un programa de juegos cooperativos para mejorar el desenvolvimiento técnico-táctico de los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde.
- Analizar los resultados obtenidos de las evaluaciones iniciales para el logro de niveles de cumplimiento o mejora una vez aplicado los juegos cooperativos.

### **Hipótesis y Operacionalización de las variables.**

#### **Hipótesis general**

**Hi:** Si se aplica en adolescentes futbolistas de 16 a 18 años, un programa de juegos cooperativos para mejorar el desenvolvimiento, se obtendrá un mayor nivel de desarrollo técnico-táctico.

#### **Hipótesis nula**

**Ho:** La aplicación de los juegos cooperativos no inciden en el desenvolvimiento técnico-táctico del fútbol en los adolescentes de 16 a 18 años.

### Operacionalización de las variables

- **Variable independiente:** Juegos cooperativos.
- **Variable dependiente:** Técnica y Táctica del fútbol.

**Tabla 1.**

*Variable Independiente. Elaborada por el autor.*

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Juegos cooperativos	Actividades lúdicas, las cuales demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia grupos en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común. (Fernández, 2008).	Expresión Lúdica Nivel de aplicación de los juegos cooperativos en la muestra de estudio. Tiempo y frecuencia para las actividades	Participación en los juegos cooperativos. Predisposición	Encuesta Programa de juegos cooperativos.

**Tabla 2.**

*Variable Dependiente. Elaborada por el autor.*

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Técnica y táctica del fútbol	Son todas aquellas acciones que es capaz de desarrollar un jugador de fútbol dominando y dirigiendo el balón con todas las superficies de contacto que permite el reglamento (Ruiz, 2002).  Sistema o método que se desarrolla para ejecutar un plan y obtener un objetivo en particular. El término también se usa para nombrar a la habilidad para aplicar dicho sistema (Pérez & Gardey, 2010).	Colectiva.	Tiempos  Efectividad	Pre test y Post test de valoración técnico-táctica.

### **Descripción resumida del proyecto**

La investigación se pretende implementar en el Liceo Campoverde, ubicado en la Avenida Simón Bolívar km2, vía Nayón En la provincia de Pichincha Cantón Quito, cuenta con una matrícula de 700 alumnos, estos incluidos desde la Educación Inicial hasta el Bachillerato, es una institución donde se forman integralmente a los alumnos con un alto nivel de idiomas extranjeros, se fundó en el año 2006 con una matrícula inicial de 200 estudiantes.

El presente aporte investigativo pretende diseñar, desarrollar y evaluar desde un programa de juegos cooperativos que permitan a los 30 estudiantes de entre 16 y 18 años del Liceo Campoverde, mejorar su desenvolvimiento técnico-táctico para que puedan aplicarlo durante las diferentes competencias, evitando la deserción de la actividad deportiva para dedicarse a varias actividades nocivas para la salud.

El desarrollo técnico-táctico del fútbol en los adolescentes ha generado análisis e investigaciones profundas donde se determina las causas y efectos del desenvolvimiento en el fútbol; se ha propuesto varias alternativas entre ellas están los juegos cooperativos como medio para mejorar el desenvolvimiento técnico-táctico de los participantes, además, esta investigación pretende mejorar aspectos colaborativos, sociales y emocionales.

El estudio es de tipo cuasi experimental donde se manipulará la variable independiente no comprobada, la metodología a aplicar será descriptivo, empírico, analítico, sintético y deductivo. La recolección de datos será a través de una encuesta, guía de observación, un pre test y post test, las mismas serán sometidas a un análisis estadístico para poder determinar los niveles de logro de cumplimiento o mejora una vez aplicado el programa.

**Metas**

Al terminar el programa los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde podrán resolver sus diferencias sociales, emocionales de forma acertada, podrán trabajar en equipo y mejorarán el desenvolvimiento técnico-táctico para que puedan disfrutar del fútbol y poderlo practicarle el resto de sus vidas

## Capítulo II

### Marco teórico

#### El Juego

La percepción del juego surge como una necesidad, ya que en los tiempos actuales las diferentes actividades educativas, deportivas y recreativas deben relacionarse con el jugar buscando un objetivo; uno de estos objetivos es que los individuos puedan divertirse ejecutando acciones dirigidas y que al mismo tiempo puedan desarrollar sus habilidades y capacidades físicas. Los juegos sin importar cultura, raza o creencia religiosa forman una parte importante en la vida de cada ser humano, estimula la creatividad, la imaginación, la capacidad de razonamiento, ayuda a descubrir nuevas sensaciones, desarrolla autocontrol, responsabilidad y a regirse a las normas establecidas aumentando la autoestima. Hay varias definiciones de diversos autores sobre el juego, vamos a citar desde la parte etimológica y luego desarrollaremos otros conceptos de acuerdo con varias definiciones de juego.

Históricamente según la (Rae, 2019) el término juego proviene del latín *iocus* que significa acción y efecto de jugar por entretenimiento, además de esta definición según la Rae el juego es el ejercicio competitivo o recreativo en el cual se gana o se pierde y que está sometido a distintas reglas.

Estos conceptos no están alejados de la realidad, pues el ser humano siempre busca diferentes formas de jugar, desde las edades tempranas los niños descubren cómo se juega de forma natural, cuando crece el ser humano busca jugar ya sea en sus tiempos libres o en su tiempo ocupado con el fin de liberar la carga de stress que genera las labores diarias, creando así actividades sencillas para poder divertirse. Estos juegos

por lo general se lo realizan en familia o en grupos de amigos, inclusive con personas desconocidas que se reúnen en algún lugar determinado (parques, canchas deportivas) y necesitan de un rival para poder realizar el juego. La importancia de jugar durante la vida es fundamental ya que nos ayuda a relacionarnos con la sociedad por medio de una actividad que busca el disfrute de sus participantes.

En palabras de (Sanuy, 1998) “juego, procede del vocablo inglés “game” que proviene de la raíz indoeuropea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13).

La concepción de jugar siempre está ligada al disfrute, al placer de realizar las actividades, estas actividades casi siempre se lo realiza en conjunto, buscando una distracción que genere bienestar y descanso de la mente; el cuerpo se agita cuando juega, sin embargo, siente una satisfacción personal porque se ha divertido y siente que ha aprovechado los beneficios del juego para desarrollar las habilidades motrices y cognitivas que tiene cada participante para cumplir con el objetivo del juego. El momento que una persona hace de la práctica del juego una norma o un hábito sus habilidades motrices comienzan a moldearse, es decir, entre más practique un juego o deporte va a ser más ágil para desenvolverse en el mismo juego y tendrá más probabilidades de ganar generando mayores satisfacciones personales. Los niños por lo general siempre asocian la palabra jugar con diversión sin necesidad que ellos identifiquen que juegos son más activos que otros; o qué juegos les ayudarán a desarrollar ciertas habilidades, simplemente buscan divertirse realizando una actividad a la que han llamado juego.

Según (Thío de Pol, 2007) el juego es “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o

negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”.

Los niños son los que marcan las reglas y los objetivos, por ejemplo en un partido de fútbol callejero cada persona que es nombrada o autonombra capitán escoge los jugadores, luego de esto se establecen reglas sencillas como: los goles solo valen a ras de piso (por falta de un arco con dos postes y un travesaño) o el juego se termina cuando un equipo haya marcado 5 goles y de último momento cambian esta regla y se escucha lo más común “mete gol gana”, en estos ejemplos ellos juegan por placer, cuando ellos juegan son los más justos en cuanto se refiere a cumplir con las reglas establecidas. Se puede afirmar que a lo largo de la historia el juego ha sido una herramienta fundamental para el desarrollo social, afectivo y psicomotriz de los infantes.

Otro autor (Montañés, 2000) describen al juego como “Una actividad que está presente en todos los seres humanos, considerada generalmente como una actividad contraria al trabajo y relacionada por tanto con la diversión y el descanso”.

Por otro lado (Huizinga, 1968) citado por (Gutierrez, 2017) afirma que: “El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”. (p.2)

Los anteriores autores coinciden que el juego siempre va a estar presente en todos los seres humanos, se muestra de forma libre y espontánea que no son obligadas pero que siempre buscan un fin, en todo momento se respeta reglas que se establece antes o durante el juego. Cuando el ser humano juega busca distraerse, alejarse de los problemas personales y del mundo para obtener satisfacción al finalizar la actividad.

Todas las personas juegan y esto es esencial en su vida cotidiana más aún en la infancia. Por ejemplo, una persona va con un compañero a jugar baloncesto al parque, ahí encuentran dos personas más y llegan a un acuerdo que van a jugar por un tiempo determinado. En este tipo de juegos es donde más se respeta las reglas sin necesidad que haya una persona que pueda fungir como árbitro, y esto es porque el juego te lleva a que respetes los acuerdos a los que se llegaron al inicio, además de respetar al rival que recién conoces y no forma parte de tus amistades.

La (Unesco, 1980) menciona que “el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y espíritu”.

La Unesco trata al juego como parte fundamental del desarrollo integral del niño desde su infancia hasta la madurez, hemos escuchado la popular frase “mente sana en cuerpo sano” del romano Décimo Junio Juvenal, que quiere decir que debemos cuidar tanto del cuerpo como de la mente, en este caso podríamos decir “cuerpo sano – mente sana” que varía el orden de las palabras pero que quiere decir lo mismo, las actividades lúdicas como el juego nos lleva a un estado de bienestar y satisfacción, cuando el ser humano se encuentra en este estado puede desarrollarse de forma íntegra buscando una armonía con la naturaleza y la sociedad, además que el juego nos ayuda como profilaxis para evitar enfermedades relacionadas con la poca actividad física, sedentarismo y la poca participación en los juegos, además que estos ayudan a desarrollar la personalidad durante las actividades que realice en el presente y en el futuro.

### **Característica de los juegos.**

Con la finalidad de ahondar en el estudio de los juegos recopilamos a continuación las características más significativas.

**Tabla 2.**

*Clasificación de los juegos según*

<b>Característica</b>	<b>Descripción</b>
Voluntario	Al juego hay que entenderlo como una actividad que no es obligada desde el exterior sino libre.
Placentero	El juego no debe suponer motivo de frustración, sino debe producir placer a quién lo practica.
Creador	El juego contribuye a la espontaneidad y a la creatividad, favoreciendo un desarrollo más equilibrado.
Expresivo	Exterioriza sentimientos y comportamientos a partir de la práctica del juego que mantenemos reprimidas en situaciones normales.
Natural y motivador	El niño practica el juego de forma natural es una actividad motivadora.
Mundo aparte	Cuando se juega se alcanza niveles de satisfacción que no se alcanza en la vida real. El juego evita la realidad, se sale del marco de lo habitual, introduciendo al adulto o al niño en un mundo paralelo y de ficción.

Para que una actividad sea considerada como un juego debe cumplir con los anteriores ítems, porque el juego es libre, sin necesidad que alguien obligue a otra persona a jugar, si esto sucediera no estaría jugando por placer sino por cumplir con actividades que le encomendaron sin importar si disfruta de esta actividad o no. Es este instante cuando se presentan problemas entre pares, se deja de respetar los acuerdos,

realizan la actividad de mala manera con mala actitud porque desaparece la esencia del juego que es el regocijo, el placer de jugar.

Según (Gutierrez, 2017) reformulando algunas ideas a varios autores las características y funciones de los juegos se definirían de la siguiente manera:

- **El juego es una actividad vital, es universal y es motor del desarrollo**

**humano:** A través del juego aprendemos a desenvolvernos en el mundo que te rodea no sólo cuando eres pequeño sino también cuando eres adulto, el juego es una actividad eminentemente necesaria; aprendemos a identificar nuestras limitaciones y capacidades mediante la práctica de la actividad lúdica, es decir, que somos capaces de hacer y que no y cómo manejarnos ante los demás. El juego es un imprescindible al momento de socializar, estas actividades lúdicas surgen en todas las culturas.

- **Debemos entender el juego como una actividad placentera, lúdica,**

**divertida y alegre:** Es una actividad que genera alegría, bienestar y diversión. El juego cuando se lo practica produce placer y satisfacción de forma inmediata.

Los niños cuando juegan encuentran placer: porque son protagonistas al ser ellos quienes deciden jugar y no a que jugar, se sienten activos porque experimentan sus habilidades, su fuerza, satisfacen su curiosidad sobre el mundo que los rodea desarrollando su inteligencia, su imaginación, sus afectos y sus emociones. (Antón, 2007).

Tan importante es el juego para los niños como para los adultos, como lo hemos resaltado en los puntos anteriores. Sin embargo, los niños no tienen a su disposición una variedad de actividades para poder distraerse, divertirse y entretenerse como lo tienen los adultos. A pesar de esta falencia los niños son los que más juegan en sus tiempos

libres estableciendo a que van a jugar, motivando a los demás a participar del juego, designando roles, estableciendo reglas y limitaciones; esto a veces en los adultos es más difícil de lograrlo porque son personas que en algunos casos quieren manejar las reglas a conveniencia o por el simple hecho de resalta el ego.

- **El juego es además un fin en sí mismo:** lo que realmente importa es el proceso que se realiza cuando se juega, el participar del juego genera placer en todos los participantes.
- **El juego surge de manera voluntaria y libre:** Las personas que deciden jugar lo hacen de forma voluntaria sin obligaciones de ninguna índole, apegándose a las reglas establecidas del propio juego. Se puede afirmar que el jugar tiene una motivación intrínseca. Tiene que sentirse libre para jugar sino el juego estaría perdiendo su esencia principal.
- **El juego implica actividad:** Cuando jugamos por lo general estamos activos, nos comunicamos, expresamos y nos movemos etc. Inclusive cuando practicamos juegos que no son motores también estamos activos (psíquicamente) cabe destacar que el juego siempre implica cierto esfuerzo.
- **Al mismo tiempo debemos considerar el juego como una actividad seria:** Tanto para un adulto el trabajo es importante como el juego para el niño. Si se utiliza de forma correcta es una herramienta más del aprendizaje.

### **El juego como componente pedagógico.**

El juego se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje, tiene una función potenciadora ya que las personas encuentran una motivación para obtener un aprendizaje significativo a través de la actividad lúdica. Esta actividad se la realiza

mediante la aplicación de la capacidad del individuo con los conocimientos y habilidades que adquirió antes para poder desarrollar nuevas habilidades y nuevos conocimientos. (Gutierrez, 2017).

Otro de los puntos que favorecen al juego como estrategia de aprendizaje es que los niños desarrollan una realidad ficticia, en este momento el temor al fracaso se reduce o desaparece porque el juego está planificado para esto, sin embargo, este miedo a fracasar puede volver aparecer si el adulto “impone” de una u otra manera al niño algún tipo de objetivo. En el campo de la pedagogía es juego es fundamental en las edades tempranas, es cuando empiezan a descubrir su entorno; si lo llevamos a que los infantes descubran de forma sistemática este entorno creo que formaríamos seres humanos que no disfrutan de las cosas que realizan y lo vuelven mecanicistas, es decir que todo lo realizan por el simple hecho de que lo aprendieron y tienen que hacerlo. No serían capaces de formar parte de un equipo escolar con el fin de realizar una actividad que les gusta sino porque tienen que hacerlo porque pertenecen a un determinado grupo.

Para (García, y otros, 2010) “El juego puede proporcionar al niño una gran variedad de experiencias y estímulos, todo un bagaje de vivencias útiles y necesarias para su adecuado desarrollo”.

En el accionar pedagógico el juego nos ayuda a desarrollar de mejor manera sus habilidades motrices, cognitivas y sociales, el niño y el adulto aprende más fácil por medio del juego ya que en la mayoría o todo el tiempo esta relajado, no existen preocupaciones y por sobre todo se está divirtiendo, la actividad lúdica favorece a todo tipo de aprendizaje. Un niño que no juega en los espacios libres es porque puede tener algún tipo de patología que fueron apareciendo en este nuevo siglo, a pesar de que se aíslan, los niños cuando observan que los demás disfrutan de la actividad se animan a

formar parte de la actividad, en algunos casos requiere la ayuda del facilitador para que pueda integrarse, luego que experimenta el juego se refleja los cambios emocionales, motrices y cognitivos.

## **El juego como instrumento educativo**

### **La importancia del juego**

El juego durante el desarrollo del niño supone la actividad más importante de su vida. Mediante el juego el niño puede tomar medida de sí mismo, sentir su cuerpo, conocer su entorno, para poder encontrarse con los demás. (Antón, 2007). Este mismo autor cita que en el medio educativo el juego ayuda para que el niño desarrolle socialización, aprenda conceptos y ayuda para evaluar la personalidad del niño, además de desarrollar las siguientes facultades:

- Recreativas.
- De expresión.
- De conocimiento.
- De Aventura/riesgo.
- De evasión.
- Psicológicas.
- De autoevaluación.

El juego es tan importante para potenciar valores que están incluidos en las cinco áreas de desarrollo. Los valores que se desarrollan y se potencian en el juego se pueden distribuir en algunos aspectos:

### **Valores morales:**

- Compañerismo.

- Espíritu de superación.
- Alegría.
- Perseverancia.
- Responsabilidad.
- Dominio de sí mismo.
- Respeto de las normas.
- Espíritu deportivo.
- Iniciativa.

**Valores físicos:**

- Habilidad-destreza (manual, visual, física,)
- Equilibrio.
- Rapidez.
- Reflejos.
- Fuerza.
- Resistencia.

**Valores intelectuales:**

- Atención.
- Memoria.
- Inteligencia.
- Imaginación.
- Observación.
- Creatividad.

### **Clasificación de los juegos como actividad ludo motriz.**

A lo largo de la historia hay muchos conceptos y clasificaciones del juego y que se puede interpretar de muchas maneras, existen muchos autores especialistas en motricidad, educación física, pedagogía que han intentado encontrar una clasificación del juego, cada uno desde su perspectiva. A continuación, se presenta un resumen de algunas propuestas planteadas por varios autores.

Para (Moreno Palos, 1992) la clasificación de los juegos lo realiza solo desde los que implican “actividad motriz” categorizando al juego desde sus aspectos externos, así los divide en estas categorías:

- De locomoción: carreras, saltos, equilibrios.
- De lanzamiento de precisión: bolos, discos, monedas ...
- De lanzamiento a distancia: con elementos propulsivos o con la mano.
- De lucha: lucha, esgrima.
- De pelota y balón: baloncesto, fútbol.
- De fuerza: de levantamiento, transporte, de tracción y empuje ...
- Náuticos y acuáticos: se refiera al remo, pruebas de nado, vela...
- De habilidad en el trabajo: agrícolas.
- Con animales: caza, luchas...
- Diversos no clasificados.

Otro autor como (García Serrano, 1974) se basa en los juegos tradicionales y populares de la península ibérica, igual que Moreno Palos toma los juegos de características físicas y de localización geográfica. García diferencia las siguientes categorías:

- Juegos y deportes hípicos.
- Juegos atléticos y ejercicios de fuerza.
- Juegos de pelota.
- Juegos de puntería.
- Lucha de animales.

Este tipo de clasificación según los anteriores autores es muy limitado, ya que están dejando a un lado aquellos juegos de actividades expresivas, de representación o juegos de mesa que se los practica en los tiempos libres con la familia o entre amigos y en todas las edades. Varios investigadores de renombre sugieren otro tipo de clasificaciones del juego, podemos describir las siguientes:

**Tabla 3.**

*Clasificación de los juegos según (Caillois, 1958)*

Nombre	Característica
Alea	Su característica es que son juegos de azar, donde se define como su nombre lo indica por azar y no necesariamente de lo que haga el jugador (parchís, ruleta, cara o cruz)
Agon	Son juegos competitivos, donde siempre se enfrenta a un adversario, se define un ganador y un perdedor. Se refleja en los deportes en conjunto, y juegos deportivos (fútbol, cementerio, policías y ladrones...)
Ilinx	Los deportes o juegos de riesgo, donde se busca aumentar la adrenalina mientras se realiza una actividad que, aunque parezca segura dé la impresión de no estarlo (puénting, caminar sobre una cuerda...)
Mimicry	Juegos en los que se puede simular una realidad, se utiliza disfraces, se ambienta escenarios, se puede acompañar de actividades expresivas, dramatización o mimo (jugar a piratas...)

Este autor en su clasificación incluye las demás formas de jugar, aunque su categorización es muy global, por ejemplo, no aparecen los juegos de cooperación y relaciona y compara el juego con los deportes.

Para (Parlebas, 1988) la clasificación del juego se basa en la relación que hay entre los jugadores y el medio en el que se desarrollan, utiliza una lógica interna.

Basando su clasificación en los juegos deportivos y estableciendo tres categorías:

**Tabla 4.**

*Clasificación del juego según (Parlebas, 1988)*

<b>Nombre</b>	<b>Características</b>
Los juegos deportivos institucionales	Hace referencia a los deportes que en sus organizaciones tienen soporte de instituciones sociales para la producción y consumo, son deportes propiamente dichos.
Los juegos deportivos no institucionales o Juegos Tradicionales	Estos juegos no han sido reconocidos institucionalmente a pesar de tener reglas bien elaboradas. Se le conocen como juegos tradicionales y populares.
Los cuasi-juegos deportivos	Son juegos que sus reglas se pueden modificar en cualquier momento y a voluntad y gusto de los participantes.

Esta clasificación de Parlebas sobre los juegos, gira sobre 3 puntos:

1. La cooperación o no (colaboración y presencia de los compañeros)
2. La competencia o no (con adversarios o no)
3. La incertidumbre o no en el medio (medio ambiente estable o inestable)

En el ámbito educativo estos factores son de vital importancia, es por esto por lo que hace referencia a los siguientes ejes:

**Interacción con los demás**

- Contextos **Psicomotrices**: donde el participante actúa el solitario sin interferencia de compañeros o adversarios (la rayuela, juego de peonza o trompo...)
- Contextos **Socio motrices**: donde el participante se interrelaciona con los demás. Estas prácticas pueden ser de tres tipos:
- Contextos de **Cooperación** o **comunicación motriz**: se necesita de la interrelación de por lo menos un compañero/a tratando de cooperar para entre los dos participantes conseguir el objetivo (la torre humana, las sillas cooperativas...)
- Contextos de **oposición** o **contra comunicación motriz**: se necesita de por lo menos un adversario que se oponga a las acciones motoras del otro participante. Este tipo de oposiciones pueden ser instrumental “objeto extracorporal” (Badminton, indaca...) o puede ser corporal (al pulso, gitano...)
- Contextos de **Cooperación-oposición**, se necesita de colaboradores y adversarios, un claro ejemplo pueden ser los juegos tradicionales que son duelos colectivos (el balón-tiro, el marro) u otros juegos que pueden ser contradictorios (zorros-gallinas-culebras, pelota sentada...) estos juegos se los llaman paradójicos porque posibilita que un jugador sea compañero y a la vez adversario presentando una ambivalencia racional. También son considerados los deportes colectivos con duelo (baloncesto, fútbol, balonmano o voleibol)

### **Incertidumbre con el entorno físico**

- Contextos en un **medio estable**: este tipo de juegos se lo realizan en lugares que están adaptados para esta actividad, entre varios ejemplos destacamos los deportes clásicos (gimnasia artística, gimnasia rítmica, atletismo, baloncesto, fútbol, voleibol...)
- Contextos en un **medio inestable**: Los juegos que se realizan en la naturaleza o al aire libre están considerados en este eje. Los participantes deberán adaptarse al entorno o por lo tanto el juego tendrá que hacer lo mismo (parapente, escalada, windsurf, piragüismo en aguas vivas, carreras de orientación en un bosque...).

Según (Blázquez, 1986) la clasificación de los juegos varía de acuerdo con las funciones que se vayan a realizar, entre las cuales podemos citar:

- En función del grado de energía.
  1. Juegos activos.
  2. Juegos muy activos.
  3. Juegos de media intensidad.
  4. Juegos de poca intensidad.
- En función del grado intervención
  1. Juegos de eliminación progresiva.
  2. Juegos de participación total.
- En función del tipo de movimiento
  1. Juegos de marcha.

2. Juegos de carrera.
  3. Juegos de salto.
  4. Juegos de lanzamientos.
  5. Juegos de lucha.
  6. Juegos de equilibrio.
  7. Juegos de coordinación.
  8. Juegos sensoriales.
- En función de su dimensión social
    1. Juegos individuales.
    2. Juegos de grupo.
    3. Juegos de equipos.

Esta clasificación al parecer es una de las más completas, porque abarca la mayoría de los juegos con sus diferentes características, tomando en consideración que sus diferentes funciones y finalidades sin descartar los que no son muy activos.

### **El Juego Cooperativo**

Las actividades que se realiza en la vida diaria por lo general con lleva competencia en todo sentido; pero cuando la competencia no está bien orientada genera entre las personas violencia física y psicológica entre pares o simplemente existe el hecho que no puedan trabajar como un grupo, perdiendo la esencia del juego que es la diversión y el disfrute para des estresarse de las actividades cotidianas. Para poder entender las particularidades de los juegos cooperativos vamos a citar algunos autores que tratan conceptos sobre los juegos basándose en los objetivos y características de estos.

Para (Pérez Olivera, 1998) “Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza”.

Este otro autor (Garaigordobil, 2002) citado por (Callado, 2004) dice que “Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes”.

Estos dos autores afirman que además del disfrutar de jugar, hay que buscar un fin común, la ayuda y la solidaridad entre todos los participantes, en los juegos cooperativos desaparece la competencia entre pares, ayudando a fomentar la comunicación entre los participantes, para que puedan plantear las mejores estrategias para conseguir su meta. No siempre se puede lograr estas actitudes en los seres humanos, porque vivimos en una sociedad donde la competencia es parte de nuestra vida cotidiana, ser el mejor estudiante, el mejor trabajador, el mejor entrenador, el mejor deportista; pero nos olvidamos de algo fundamental, que para alcanzar esos triunfos siempre hubo alguien que nos apoyaba directa o indirectamente. Los juegos cooperativos buscan que todos concienticen sobre la importancia de trabajar en equipo donde deben predominar los objetivos colectivos sobre cualquier meta individual, los participantes juegan con otros para superar obstáculos y desafíos y no para superar a los otros, buscando la armonía con la naturaleza.

Los juegos cooperativos se basan en la diversión, sin el perjuicio de una derrota, con esto se evitaría la eliminación de los participantes del juego con el fin de que siempre participen de forma activa, buscando la relación con la comunicación, la

confianza, la cooperación y el perfeccionamiento de destrezas para una interacción social positiva (Orlick, 1990).

Los juegos planteados para la cooperación deben buscar la participación de todos sin excepción, no relegando a nadie ni siendo elitista, los juegos de eliminación por lo general causa malestar, daños psicológicos en los niños a edades tempranas, por ejemplo: el juego tierra, mar y aire es de eliminación (el que llega al último queda fuera del juego) y si siempre queda eliminado un mismo niño/a por cualquier causa que sea porque no es veloz, por problemas médicos o de sobre peso; el niño/a no participará de forma activa durante todo el juego, quedará aislado/a y pensará que es inútil, que es lento/a (y que ser lento esto es un problema) y lo peor si tiene problemas de sobre peso por poca actividad física este juego siempre le va a relegar y jugaría solo al inicio, por ende la quema de calorías será menor siempre y persistirá el problema de salud. Por esta razón los juegos cooperativos son ideales para todo tipo de persona, cada ser humano siempre tiene que ayudar a otra persona o a un grupo. No hay que tomar las características individuales como una debilidad sino todo lo contrario buscar una estrategia para que esa característica individual sea útil para el grupo y para la consecución de la meta, las habilidades personales o experiencias previas también debe tomarse en cuenta para que cuando se juegue de forma cooperativa sea aporte fundamental donde exista la meta colectiva centrándose en la unión y la suma de cada aporte individual.

En la actualidad estos juegos nos ayudan para integrar de mejor manera a todos los participantes en las actividades diarias, más aún cuando tenemos deportes en conjunto donde el ego de los participantes por lo general se antepone a todo. Es donde aparecen los problemas de individualismo generando malestar en los demás, los

participantes no comprenden que el mejor camino hacia el éxito es trabajar de forma cooperativa, porque todos están buscando una misma meta, no la derrota, no la eliminación de sus compañeros, sino que todos participen de forma activa generando mejorar relaciones personales siendo más solidarios entre pares para llegar a la meta final.

### **Características de los juegos cooperativos.**

Para entender de mejor manera este tipo de juegos vamos a enunciar las características de los juegos cooperativos según el canadiense (Orlick, 1990) primero, y otros autores después (Brown, 1992; Omeñaca y Ruiz, 1999) consideran al juego cooperativo una actividad liberadora ya que:

- Libera de la competición. El objetivo es alcanzar el fin común entre todas las personas.
- Libera de la eliminación. Se busca la inclusión la participación de todos y no la exclusión.
- Libera para crear. Las reglas se pueden cambiar por los participantes para favorecer una mayor diversión y participación.
- Libera la posibilidad de elegir. Los participantes deciden participar, de regular conflictos y de cambiar normas.
- Libera de la agresión. Desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos.
- Además de lograr la liberación los juegos cooperativos se destacan en el papel educativo comparándolos con los competitivos.

**Tabla 5.**

*Diferencias entre juegos cooperativos y juegos competitivos.*

JUEGOS COOPERATIVOS	JUEGOS COMPETITIVOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se divierten todos los participantes.</li> <li>• El triunfo es un sentimiento común, de todos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No todos se divierten, solo unos pocos.</li> <li>• Hay estremecimiento por la derrota.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se fortalece el sentimiento de perseverancia, ya que cuenta con el apoyo del grupo ante las adversidades que se presenta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay poca tolerancia a la derrota generando abandono de la actividad.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos juegan, existen un alto nivel de aceptación mutua, se mezclan los participantes en los grupos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre se excluye del juego a los menos hábiles.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se aprende a confiar y a compartir con todos los integrantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay sentimiento de desconfianza y egoísmo hacia los demás, se pueden sentir amilanados.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos inician y finalizan la actividad, esto no provoca el abandono de la actividad por los jugadores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los perdedores se convierten en observadores o simplemente salen del juego.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son solidarios, se genera un sentimiento de empatía.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No hay solidaridad, son felices cuando algo “malo” le sucede al compañero o rival.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mejora y se gana la autoconfianza, ya que se acepta a todos y no se rechaza a nadie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En muchos casos son rechazados cuando se pierde, generando sentimientos de autoconfianza.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos los participantes se mezclan en diferentes grupos heterogéneos para poder jugar juntos, desarrollando un elevado nivel de aceptación bilateral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se crea división por categorías en función del nivel de destreza generando barreras entre los participantes provocando la exclusión de algunos.</li> </ul>

### **Clasificación de los Juegos Cooperativos**

Antes de analizar la clasificación debemos decir que en estos juegos lo más importante es que todos los participantes aprendan de forma activa, todos los participantes tienen un fin común, que todos la pasen bien, siendo lo más importante el proceso y no el resultado final a diferencia de los juegos competitivos.

Según Otuzi, 1999; Citado por (Callado, 2004) los juegos cooperativos según sus objetivos pueden dividirse en:

- Juegos para conocerse: Estas actividades lúdicas son de gran importancia, porque al no conocerse uno mismo y a los demás participantes crea un ambiente de desconfianza que es negativo para todos.
- Juegos de presentación: son actividades lúdicas que permiten el primer acercamiento entre personas que no se conocen, se utilizan para saber el nombre de todos los participantes. Por lo general se usan al principio de una sesión.
- Juegos energizantes: Son actividades muy activas en los que los participantes se liberan de esa energía que tienen dentro, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les hacen sentirse mejor, además de liberar energía sirven para despertar al grupo.
- Juegos de distensión: Son útiles para romper una situación de estrés o cansancio, nos ayuda a cambiar la monotonía; liberar tensiones es una de las particularidades del juego no competitivo, estas dinámicas sirven para que de forma divertida los miembros del grupo estén juntos deshaciendo cualquier posible tensión existente.
- Juegos de confianza: son actividades cooperativas que, entre algunas cosas, favorecen la resolución de conflictos de forma colectiva, ya que al tener confianza en uno mismo y en los compañeros del grupo contribuye a la relación positiva entre todos/as.

- Juego de contacto: el objetivo de estas actividades es fomentar la confianza, la estima y la colaboración a través del contacto físico. Aquí, el tacto constituye una vía de comunicación entre los alumnos (el que toca y el que es tocado).
- Juegos de estima: son actividades lúdicas que nos ayudan a extraer afectos positivos hacia otras personas.
- Juegos de autoestima: son actividades lúdicas cuyo objetivo primordial es que cada persona observe sus cualidades positivas y seguidamente, se encuentre a gusto de sí mismo.
- Juegos de relajación: estas actividades nos ayudan a calmar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, transportando la energía hacia otros objetivos.

Según estas características y sus objetivos los juegos cooperativos motivan a que la participación de todos/as sea activa, no discrimina a nadie y ayuda a la cohesión grupal, en estos juegos el fin común es el premio para todos porque todos luchan por la misma meta, interrelacionándose, compartiendo ideas, descubriendo nuevas estrategias, dialogando sobre las ideas planteadas, conociéndose a sí mismo y a su grupo, fomentando la confianza. Cuando un participante no puede realizar la actividad o no la entiende, el grupo le ayuda para que todos puedan conseguir la meta, esta característica es fundamental para que puedan participar en los juegos cooperativos en especial en los juegos en equipo donde la comunicación y la ayuda de todos es primordial.

### **Los juegos cooperativos en los deportes en conjunto.**

Se ha tratado los juegos cooperativos como una parte esencial mientras se disfruta de las actividades lúdicas en los tiempos libres u ocupados, hay que mencionar

que también se pueden utilizar para mejorar la técnica-táctica en los deportes en conjunto además de su participación más activa.

Al utilizar los juegos cooperativos en el deporte se puede desarrollar habilidades de distintos tipos que servirán después de base para resolver conflictos entre los miembros del grupo. Durante el juego se puede observar los beneficios y dificultades de hacer cosas en grupo (Carreño, 2014).

Este tipo de juegos nos ayuda a mejorar la táctica en los deportes en conjunto, pero esto va de la mano de la mejora del comportamiento en las clases de los participantes. Teniendo en cuenta que en este tipo de deportes existe mucha competencia entre los miembros del mismo grupo ya que todos quieren jugar desde el inicio, quieren ser los primeros en ser tomados en cuenta por el entrenador y cuando se está participando ellos quieren sobresalir sobre los demás para ser llamados "las figuras de los partidos" sin darse cuenta de que esto puede perjudicar al equipo y a ellos mismos. Es aquí donde la táctica que el entrenador puso en práctica fue olvidada por los participantes creando un clima hostil entre todos. Para Carreño Padilla antes de ganar lo más importante es el desarrollo del niño, si ellos entienden el juego como tal y que a veces se gana y otras se pierde vamos a formar seres humanos que disfruten del juego, y que la idea de todo esto es compartir entre todos a través del juego en equipo. Si a esto le sumamos que cuando se gana o se pierde siempre se aprende le estamos dando realce al juego en equipo, al juego cooperativo.

Para (Hernández Molina, 2014) La interacción cooperativa conduce a los miembros de los grupos a desarrollar y coordinar sus actividades con eficiencia para enfrentar y superar el conflicto socio cognitivo que se presenta con la divergencia, pero

que precisamente es lo que enriquece el conocimiento y genera un mayor desarrollo cognitivo y físico en ellos.

Los juegos cooperativos puestos en práctica durante los entrenamientos en los deportes en conjunto como el voleibol, baloncesto, fútbol; nos brinda la facilidad para que los participantes puedan compartir experiencias que ayudan a mejorar la cohesión grupal, entendiendo que están jugando para un mismo fin (ganar un partido, una clasificación, un campeonato) minimizando los intereses particulares o el ego de cada participante, estas actividades ayudan a que los miembros del mismo equipo puedan mejorar sus relaciones inter personales logrando anteponer el fin común como lo más importante.

En palabras de (Mosquera, Lera, & Sánchez, 2000) los juegos cooperativos son aquellos juegos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos y reglas, que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías.

### **La técnica-táctica del fútbol.**

Estas dos palabras tienen gran relevancia cuando se va a jugar al fútbol, siempre van ligadas en todo momento. Se la utiliza en las escuelas deportivas, en las divisiones formativas, en el fútbol profesional y de forma empírica en el fútbol aficionado, lo que está claro es que de una u otra manera hay que saber tratar la técnica y la táctica para el beneficio del juego del fútbol.

### **La técnica en el fútbol**

Según (Agustín Esteban, 1982) citado por (Ferrández, 1996) la técnica es “el perfecto dominio y manejo del balón”.

En palabras de (Cano, 1973) “la técnica es el empleo con acierto de todos los útiles del juego, es decir, la habilidad de dominar y dirigir la pelota con todas las partes del cuerpo”.

Para poder practicar cualquier deporte los participantes deben adquirir a lo largo de su vida deportiva varios conocimientos, desde su iniciación hasta quizás cuando alcancen un nivel elevado de sus destrezas. Entre estas destrezas se encuentra la técnica, que es la manera de poder controlar, dominar y dirigir la pelota durante el juego de forma efectiva con todas las zonas de contacto permitidas, sin el desarrollo adecuado de la técnica en el fútbol, es casi imposible el poder jugar un deporte donde demanda precisión en el pase, cabeceo, remate entre otros. El juego del fútbol se hace más sencillo cuando el jugador de fútbol posee una técnica selecta, esto ayuda a sus compañeros para que logren realizar la siguiente ejecución en el menor tiempo posible.

Se debe diferenciar entre técnica individual y colectiva. Así para (Vásquez, 1981) la técnica individual es “el conjunto de gestos automáticos que se dan como respuesta precisa, reiterada y eficaz del jugador ante cualquier estímulo, en lucha contra el espacio-tiempo, adecuada al puesto específico”. Mientras que la técnica colectiva es “el máximo rendimiento de dos o más jugadores del equipo en una acción espontánea, natural del juego con el mínimo esfuerzo y desarrollada con el menor número de superficies de contacto útiles”.

En la actualidad el fútbol se lo practica con mayor velocidad, el balón siempre se juega con más rapidez y la marcación de los rivales son más constantes y asfixiantes. La técnica futbolística del jugador es imprescindible para lograr un buen juego colectivo, por este motivo resulta más difícil jugar el balón de forma segura, estilística y técnica. Es imprescindible que el jugador de fútbol tenga una técnica individual depurada y elegante,

esto permitirá que la técnica colectiva pueda ser efectiva durante el juego y que la entrega del balón llegue en menor tiempo a sus compañeros para realizar la jugada correspondiente teniendo mayores posibilidades de marcar el gol que sería la finalidad del juego.

Para (Torres, 2015) “Al fútbol se le debe interpretar como una globalidad en la que influyen aspectos técnico-tácticos individuales, capacidades fisiológicas que se adaptan a una forma de jugar, aspectos psicológicos y emocionales, que algunos llaman juego colectivo”.

En este mundo globalizado, las actividades físicas específicas como las del fútbol también necesitan ser trabajadas de forma global, entendiendo que todas se articulan para lograr un fin que es ser efectivo al momento de jugar al fútbol. En época anteriores la técnica, la táctica se trabajaban de forma individual, es decir, primero la una luego la otra se tenía una idea de individualidad. Sin embargo, la globalidad le ha ido ganando espacio a la individualidad ya que estamos tratando deportes en conjunto donde desde que se juega con otras personas ya se necesita un trabajo donde todas las etapas de entrenamiento se las pueda trabajar al mismo tiempo, teniendo más tiempo para la corrección de errores que se cometen durante las prácticas deportivas o partidos de fútbol.

Además de desarrollar la técnica se debe analizar al participante para saber si él podrá tomar la mejor decisión en una situación de juego real, la senso-percepción es vital en los deportes en conjunto y en cualquier otro deporte, existen tres factores que debemos tomar en cuenta cuando se está participando de un juego en equipo (Blázquez, 1986).

- La calidad de información recibida o la percepción y la amplitud de esta información.
- El acierto con la decisión o la respuesta tomada.
- La independencia del jugador para ejecutar esa decisión.

No por automatizar movimientos los participantes tendrán una técnica correcta, la automatización y la repetición de un ejercicio conlleva a dejar a un lado distintas situaciones de juego que se presentan durante el juego, es en ese momento cuando el participante no sabrá qué hacer cuando una jugada no ha repetido en el entrenamiento; se debe pasar de un juego instintivo a un juego organizado e intencional, es decir, jugar con intención y no por reacción tomando en cuenta tres puntos: ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Cómo? Ha esto se llama la “pedagogía de intenciones” (Bayer, 1987).

Los juegos cooperativos por sus características innatas ayudan a desarrollar la técnica en los deportes en conjunto; lo que se busca es que los participantes puedan realizar acciones por que toman una decisión y no por una reacción que fue provocada en un entrenamiento, todo esto con un único fin, que sean efectivos en la toma de decisiones para poder cumplir con la meta que sería ganar un partido, campeonato o competencia. Para todo esto los juegos cooperativos cuando se pone en práctica en una sesión de entrenamiento nos ayudan a socializar entre todos para llegar acuerdos, ayuda a tomar una decisión cuando se nos presenta una situación de juego y los participantes nos ayudan a resolver este problema que se presenta, este tipo de juegos son importantes al manejar la cohesión grupal que es fundamental en el trabajo en equipo en los deportes en conjunto, sin esta característica no podríamos jugar en equipo sino de forma individual.

## **La táctica en el fútbol.**

Los conceptos tácticos igual que los técnicos se deben trabajar de lleno en los entrenamientos específicos donde se engloba el entrenamiento físico, técnico y psíquico. Este tipo de entrenamiento se centra de forma directa a la competición, es por esto por lo que citaremos algunos autores que tienen conceptos parecidos.

Según (Cano, 1973) se entiende por táctica a “la manera que se dispone en el campo los componentes de distintas líneas de un equipo y dentro de cada uno de estos apartados, se examinan las principales especializaciones que caracterizan el juego de cada elemento de un equipo”.

La táctica es la manera que un entrenador maneja a un equipo de fútbol, es decir, el entrenador a cargo según su criterio ubica en las distintas posiciones de juego a cada uno de sus jugadores de acuerdo con las características individuales o a lo que desea el entrenador en determinado partido o competencia. Es así como para Cano la táctica no es más que saber cómo ubicar a los jugadores en las distintas zonas; zona defensiva, central y ofensiva, además de ubicar al portero en el arco; cuando se trata la técnica individual se reconoce las diferentes especializaciones como son líbero, extremos, centro delantero entre algunos. También hay que tener en cuenta que el fútbol ha evolucionado tanto que estas subdivisiones son puramente indicativas, el futbolista moderno debe ser polivalente, capaz de jugar en cualquier zona del campo de juego teniendo la capacidad de poder cumplir con las funciones defensivas, de centro campista o de delantero, según las exigencias colectivas y de la competencia.

Para (Theodorescu, 1984) la táctica es la totalidad de acciones individuales y colectivas de los jugadores de un equipo, organizadas y coordinadas racionalmente y de

una forma unitaria en los límites de los reglamentos de juego y de la técnica deportiva con el fin de obtener la victoria.

Otro autor como (Guimaraes, 2000) dice que la táctica “son todas aquellas acciones de ataque y defensa que se pueden realizar para sorprender o contrarrestar al adversario en el transcurso del partido con el balón en juego”.

Para estos dos autores la táctica se centra en las acciones individuales y colectivas que se deben realizar durante el juego para contrarrestar las estrategias y tácticas del equipo rival. La principal función que buscan es neutralizar todo tipo de acción contraria que podría provocar que el equipo rival convierta un gol o cuando estamos en posesión del balón como mantenerlo para marcar en la portería contraria, por ejemplo, el apoyo del compañero cuando hayan perdido el balón o cuando lo hayan recuperado para realizar la superioridad numérica; o en qué momento realizar un cambio de orientación preciso para poder ocupar todo el ancho de la cancha, con esto se obliga al equipo contrario a desplazarse por toda la cancha y así producir un mayor desgaste. Es vital el juego cooperativo durante los entrenamientos ya que los participantes aprenden más rápido jugando, esto implica mayor habilidad e iniciativa para tomar decisiones (creatividad) además de la consideración y relación con los demás. Desde el punto de vista específico táctico esto se trata de una visión de ataque y defensa, la recomendación es que se debe incluir una parte del juego libre porque esto permite a los participantes poner en práctica lo aprendido y jugar sin restricciones.

Entonces podríamos definir que la táctica son acciones defensivas y ofensivas para obtener una ventaja sobre el rival durante un juego o un encuentro deportivo.

Para Naglack citado por (Ferrández, 1996) debemos considerar los siguientes puntos para una correcta preparación táctica:

1. Dominio de las diferentes acciones tácticas y de la colaboración con sus compañeros de equipo.
2. Dominio de los esquemas relativamente elásticos, de acción en el curso de las competiciones aplicables a las situaciones típicas de la lucha deportiva.
3. Desarrollo de la capacidad de aplicación elástica y precisa de los esquemas y de las combinaciones tácticas aprendidas, teniendo en cuenta las propias posibilidades de equipo.
4. Desarrollo de los conocimientos exactos para organizar acciones de ataque y defensa en relación con los puntos débiles y fuertes del rival: habilidad para modificar las variantes escogidas.

Para que la táctica sea planificada y organizada debe tener en cuenta una serie de factores:

1. Condiciones: físicas, psíquicas y técnicas de los jugadores.
2. Circunstancias externas: terreno, condiciones climatológicas, dimensiones, viento, lluvia, público.
3. Tipo de competición: internacional, nacional, copa, liga.
4. Conocimiento de los planes tácticos y de las características del rival.
5. Alternativas de juego: dominio a no del juego, tanteo positivo o adverso, trabajos de los jugadores contrarios base.
6. Información: para poder resolver con éxito algunas situaciones que se pueden prever con anterioridad y estar entrenado y capacitado para llevarlo a cabo.

## **La periodización táctica**

El principal referente de esta manera de entrenar es el portugués José Mourinho que según (Rodríguez, 2011) expresa que el equipo ideal es aquel en el que, en cualquier situación y en cualquier momento todos los jugadores piensan de la misma manera. Esta es la manera que piensa Mourinho sobre el trabajo que debe realizar sus equipos a los cuales entrena, donde su trabajo es conocido como el método integrado o globalizado; este trabajo lo viene realizando desde hace diez años atrás cuando entrenó al Porto. Los entrenamientos que realizaba en ese club eran novedosos, enfocados a crear los entrenamientos de acuerdo con las necesidades del grupo o de los equipos a quienes iba a enfrentar evitando así la monotonía y la convencionalidad. El concepto de método integrado se refiere a que trabaja la misma cantidad de tiempo tanto la táctica, la técnica, la parte física y la psicológica, es decir, en un solo entrenamiento ejecuta todos los componentes del entrenamiento y no los divide como los realizan otros entrenadores, además que aumenta un quinto punto que es la motivación. Mourinho utiliza la táctica como su motor para la ejecución de sus entrenamientos, donde la concentración es vital y debe ser entrenada y agilizada, cada jugador debe ser capaz de razonar, tomar decisiones y pensar al momento de su intervención igual que sus compañeros. En este método no existe las individualidades ni las estrellas que por lo general están sobre los demás, sus equipos son solidarios y la única estrella es el conjunto, de ella se desglosa su capacidad de liderar y mantener la unión de grupo estos principios son básicos e innegociables.

## Capítulo III

### Metodología de la investigación

#### Tipo de Investigación

El presente estudio está desarrollado con un enfoque mixto de investigación, en donde se establece las causas y efectos del desenvolvimiento técnico-táctico en el fútbol en un grupo humano estableciendo una realidad objetiva, la recolección, medición, el análisis de datos cuantitativos y cualitativos con el que se pretende lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio. El inicio de esta investigación tiene un alcance experimental, porque no se ha desarrollado un estudio similar en nuestro medio, mediante la aplicación de los Juegos Cooperativos, en el desenvolvimiento técnico-táctico del fútbol en los adolescentes de 16 a 18 años pertenecientes al Liceo Campoverde, investigaciones previas han determinado la influencia de los juegos cooperativos en el comportamiento de los niños/as mejorando su calidad de vida.

Para conocer la situación actual de los adolescentes se realizó un acercamiento previo para recabar información de algunos aspectos como la edad cronológica, sección de escolaridad a los que pertenecen, nivel de aceptación entre pares, problemas personales entre los participantes, nivel de amistad o solo compañerismo, nivel de empatía y demás datos que permitieron establecer algunas pautas para la elaboración de la propuesta recreativa.

Se puede considerar que la investigación es descriptiva porque se indican las características y perfiles de los adolescentes los cuales se someten a un análisis, para determinar el nivel de compromiso que tienen para trabajar en equipo, se realizó test

técnicos colectivos con lo que se pudo determinar el desenvolvimiento técnico-táctico del fútbol de los participantes.

Además, es una investigación correlacional, ya que se determinó la inferencia de la variable independiente Juegos Cooperativos en la variable dependiente Técnica-táctica del fútbol.

### **Diseño de Investigación**

La presente investigación es de tipo fundamental y cuasi experimental, de diseño de pre-prueba y post-prueba, tiene como finalidad analizar los juegos cooperativos en el desenvolvimiento técnico – táctico en el fútbol de los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde.

Es una investigación aplicada, en razón que se utilizaron conocimientos sobre los juegos cooperativos, con el fin de aplicarlos para mejorar la cohesión grupal desarrollando la técnica y la táctica del fútbol en un grupo de adolescentes.

### **Población y muestra**

Se experimentará en la totalidad de la población de adolescentes del equipo de fútbol del Liceo Campoverde que corresponde a 30 participantes con edades entre 16 a 18 años, se desarrolló con toda la población, constituyendo una muestra deliberada.

### **Métodos de Investigación**

- Método Hipotético o deductivo se utilizará la intuición y presunción que nos permitirá confirmar si la hipótesis planteada tiene validez.
- Método dialéctico se utilizará el análisis y síntesis que parte del contexto actual de los adolescentes del Liceo Campoverde, puede no ser la ideal y

busca mejorar esta situación mediante la aplicación del programa de juegos cooperativos.

- Método modelación con el que se planteará un programa de juegos cooperativos para favorecer la cohesión grupal en el desenvolvimiento técnico-táctico del fútbol de los adolescentes.
- Método empírico se utilizará este método ya que es un modelo de investigación científica, que se basa en la lógica empírica y la experimentación, que, junto a la observación de fenómenos y su análisis estadístico, es el más usado.
- Método Cuasi experimental para determinar la funcionalidad de los juegos cooperativos como proceso de mejora de la técnica y táctica del fútbol en los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde. Se realizará un pre experimento con diseño de control mínimo de pre-test y luego un post-test con un solo grupo.
- Encuesta sobre la cohesión grupal, teniendo en cuenta cinco factores que determinan el trabajo en equipo con diferentes componentes al inicio pre-test y otro al final de la intervención post-test.
- Guía de observación directa para medir la asistencia y la participación de los adolescentes en las actividades realizadas en la propuesta de juegos cooperativos.

### **Procedimiento metodológico**

#### **Encuesta sobre la Cohesión grupal.**

Para el programa de Juegos Cooperativos se ha previsto realizar evaluaciones a los adolescentes del Liceo Campoverde para tener resultados convincentes de cómo afectó el programa en el grupo de estudio. Para esto realizamos la pre y post encuesta a los participantes sobre la cohesión grupal, donde ellos expresan su perspectiva sobre el trabajo en equipo que ven en el grupo antes y después del programa.

Se realiza la encuesta tomando como ejemplo la que realizó (García-Mas, y otros, 2006) en su investigación “Un nuevo modelo de cooperación deportiva y su evaluación” teniendo en cuenta cinco factores que determinan el trabajo en equipo con diferentes componentes como:

- La Disposición Cooperación Condicionada (DCC) donde se busca resultados sobre si se reconoce la cooperación de cada uno y sobre la cooperación de los compañeros.
- El segundo factor es el Situacional Cooperación con el Entrenador (SE) preguntas sobre cómo es la cooperación con el entrenador de cada categoría.
- El tercer factor es la Disposición Cooperación Incondicionada (DCI) se refiere a la cooperación de los participantes por voluntad propia.
- El cuarto factor es Situacional, Cooperación con los compañeros de equipo (SC) hace referencia a la cooperación con todas/os los compañeros/as de equipo.
- El último factor es Situacional, cooperación fuera del campo de juego (SF) hace referencia a la cooperación de cada uno de los participantes hacia sus compañeros cuando no están jugando en el equipo de fútbol.

Tabla 6.

*Encuesta de Cohesión Grupal*

<b>Maestría en Recreación y tiempo Libre</b>				
Esta encuesta va dirigida a los adolescentes de 16 a 18 años que participan en los equipos de fútbol del LICEO CAMPOVERDE para saber cuál es su perspectiva del trabajo en equipo de cada participante.				
Edad:	16	<input type="checkbox"/>	17	<input type="checkbox"/>
			18	<input type="checkbox"/>
Género:	Hombre	<input type="checkbox"/>	Mujer	<input type="checkbox"/>
			Prefero no decirlo	<input type="checkbox"/>
Pregunta	Escala de valoración.			
	SIEMPRE	LA MAYORIA DE VECES	ALGUNAS VECES	NUNCA
1. Cuando ayudo al entrenador, esforzándome tanto en el partido como en los entrenamientos y sigo sus instrucciones, espero que me reconozca poniéndome como titular.				
2. Cuando con mi esfuerzo y mi juego ayudo a algún compañero en el campo de juego, espero que me lo reconozcan de alguna forma.				
3. Mi cooperación con el entrenador y con mis compañeros, tanto en los entrenamientos como en los partidos, depende de la ayuda que ellos me dan a mí.				
4. Si todo el equipo se esfuerza, y nos ayudamos unos a otros, el equipo es capaz de lograr mejor sus objetivos y hacer más cosas.				
5. Trabajo colectivamente con el entrenador, tanto si juego regularmente como si soy suplente.				
6. Cumplo y sigo siempre las instrucciones del entrenador y sus decisiones, durante el partido como en los entrenamientos, inclusive sacrificando mis ideas de juego.				
7. Coopero con el entrenador, tanto si juego regularmente como si soy suplente.				
8. Si todos cooperamos, el equipo puede rendir más, hacerlo mejor y estar más unido.				
9. Coopero durante el partido, aunque no se note, por ejemplo, moviéndome sin balón y relevando a un compañero.				
10. Me esfuerzo en los entrenamientos y competencias, aunque no se percaten entrenadores y compañeros.				
11. Colaboro con el entrenador y mis compañeros, en cualquier circunstancia del juego.				
12. Yo ayudo a mis compañeros aunque sean más hábiles que yo.				
13. Yo colaboro con mis compañeros, aunque pueda existir algún grupo que no ayude a los demás.				
14. Hay que ayudarse unos a otros en temas personales, en el vestuario o fuera del campo para lograr el objetivo del equipo.				
15. Es muy importante el cooperar en un partido, aunque yo cuente con valiosas condiciones deportivas, frente a mis compañeros.				

### **Test Técnicos colectivos.**

Para evaluar la técnica colectiva hemos tomado como muestra el test realizado por (Haro, 2007) donde proponen realizar una valoración técnico-táctica mediante una situación de juego colectivo básico en el fútbol de iniciación. Con este test buscan ponderar el desenvolvimiento técnico-táctico de sus jugadores para realizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo mismo que buscamos con el programa aplicado a los adolescentes del Liceo Campoverde, teniendo en cuenta que este test nos ayuda a valorar al mismo tiempo la técnica y la táctica ya que las dos cosas siempre van de la mano.

Para todos los test se va a dividir en grupos de 2, 3 o 4 jugadores según la exigencia del test, el grupo A será el evaluado y el grupo B será el equipo opositor (colaborador), cuando se termine la evaluación se invertirán los papeles y el grupo B será en evaluado y el grupo A se convertirá en colaborador. Al finalizar el primer intento se tomará 2 intentos más y se promediará de acuerdo a las escalas de cada tabla de valoración cualitativa y cuantitativa.

### **Test Posesión de la pelota.**

El test de valoración del juego 2 vs 2 nos permitirá recoger datos del desarrollo de los jugadores en tiempo real, cómo realizan la posesión del balón en el mayor tiempo posible enfrentando a un rival, por otro lado, nos ayuda a medir los conocimientos que tienen los jugadores de los fundamentos básicos del fútbol.

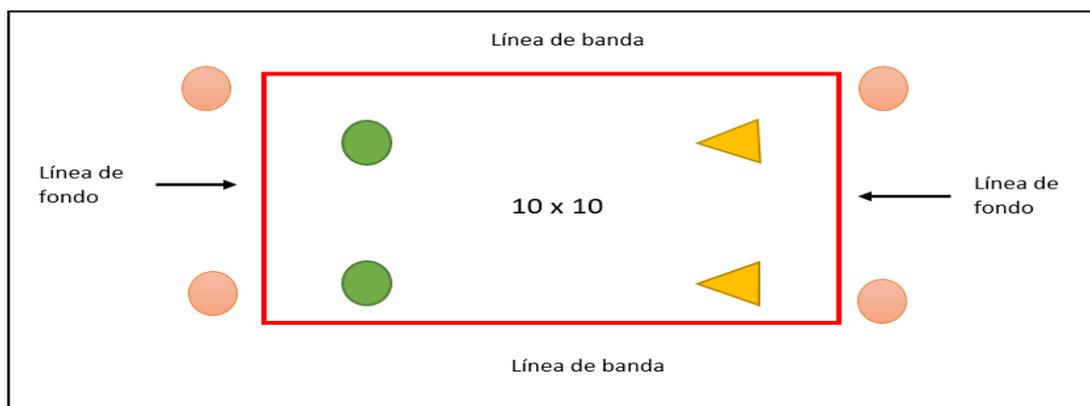
### **Protocolo**

Se desarrollará en un espacio reducido de 10 x 10 m delimitado en el terreno de juego por platos y conos señaladores. Para empezar, se realizará una suelta neutral

(balón a tierra) el juego será libre, respetando las reglas del fútbol, no hay fuera de juego. Todos los saques se lo realizarán con el pie (banda, meta) igual que el reinicio para darle continuidad al juego, al igual que se colocarán jugadores en cada esquina con un balón extra para reponer el balón que haya salido del espacio reducido. El objetivo es tener el mayor tiempo posible el balón y contar cuantos pases (paredes) hizo entre los compañeros. Si el rival intercepta el pase, el jugador que no perdió el balón deberá ir a los extremos de la cancha a pedir otro balón para reiniciar el juego. No hay mínimo de número de toques, se jugará libre pero solo se contará el toque (pase) que hace a su compañero.

### Figura 1.

*Propuesta de valoración técnico-táctica*



### Puntuación

Se concederá un punto cada vez que hayan hecho una pared entre los dos jugadores evaluados y el rival no haya interceptado el balón.

- Se realiza tres intentos, cada intento de 1 minuto, cuando se termine la ronda de evaluación podrán repetir el test.

- El resultado final de cada intento se sumará y se promediará, si existiera decimales sobre 0.50 se subirá al número inmediato superior ( $4,66 = 5$ ).

**Tabla 7.**

*Valoración Test posesión del balón.*

VALORACIÓN CUALITATIVA	VALORACIÓN CUANTITATIVA	1ra repetición	2da repetición	3ra repetición	PROMEDIO $15/3 = 5$
<b>EXCELENTE</b>	10 pases o más	10	10	10	10 (excelente)
<b>MUY BUENO</b>	9 a 8 pases	9	8	8	8 (muy bueno)
<b>BUENO</b>	7 a 6 pases	6	6	6	6 (bueno)
<b>DEFICIENTE</b>	5 pases o menos	4	4	3	4 (deficiente)

### **Test 3 contra 2 con finalización (posesión de la pelota).**

El test de valoración del juego 3 vs 2 nos permitirá recoger datos del desarrollo de los jugadores en superioridad numérica y como se deben desplazar hacia la línea de fondo para marcar un punto.

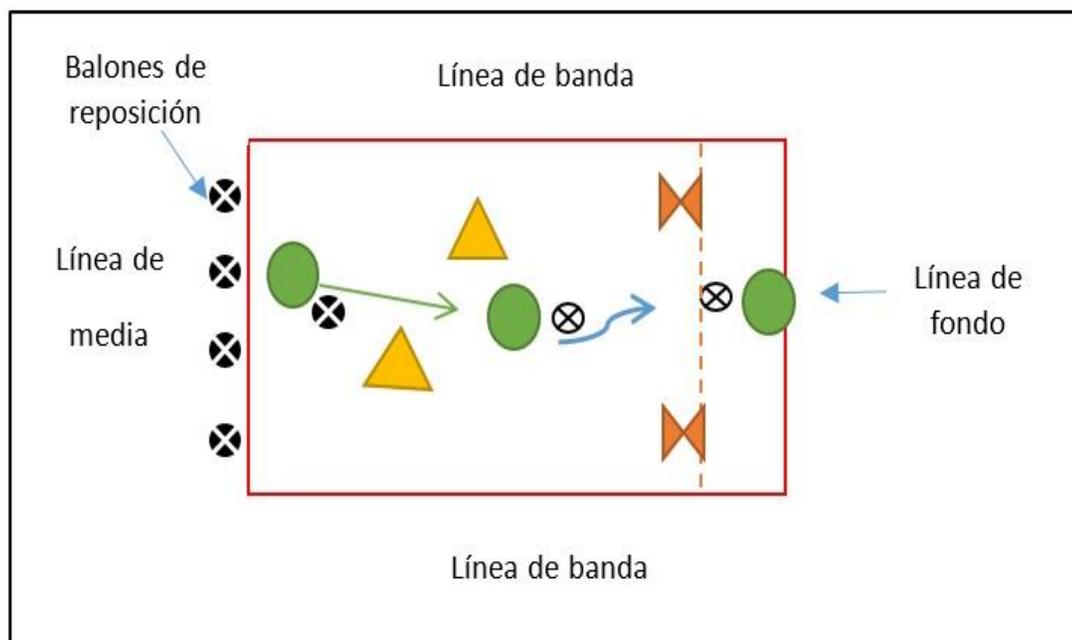
#### **Protocolo**

Se desarrollará en un espacio reducido de 10 x 10 m delimitado en el terreno de juego por platos y conos señaladores. Para empezar, se realizará una suelta neutral (balón a tierra) el juego será libre, respetando las reglas del fútbol, no hay fuera de juego. Todos los saques se lo realizarán con el pie (banda, meta) igual que el reinicio para darle continuidad al juego, al igual que se colocarán jugadores en cada esquina con un balón extra para reponer el balón que haya salido del espacio reducido. El objetivo es realizar el pase a un compañero que se encuentra tras la línea de fondo para que pueda

pararlo totalmente. No existe guardameta y ningún jugador puede asumir ese rol, no se permite jugar con las manos.

### Figura 2.

*Posesión del balón con finalización.*



### Puntuación

- Se concederá un punto cada vez que el jugador pare el balón atrás de la línea de fondo tras un previo pase de su compañero.

Se realiza tres intentos, cada intento de 3 minutos, cuando se haya terminado toda la ronda de evaluación, se tomará el segundo y tercer intento.

**Tabla 8.***Test 3 contra 2 con finalización*

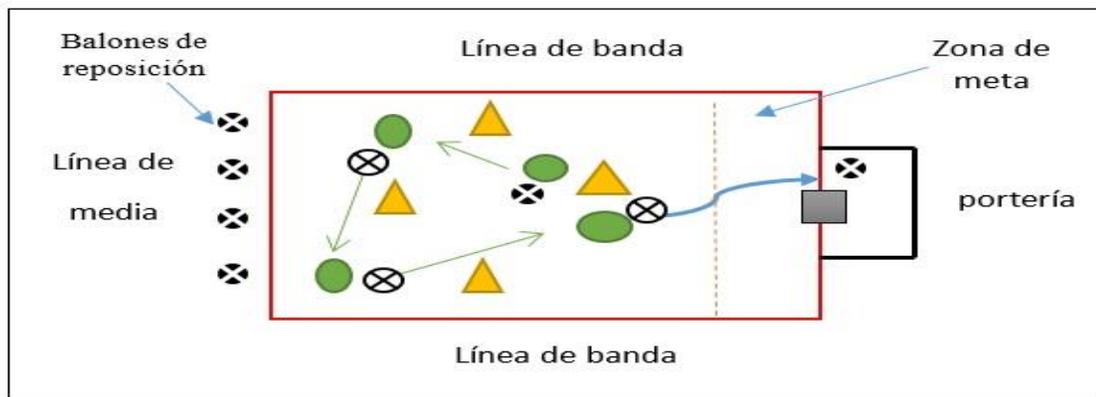
VALORACIÓN CUALITATIVA	VALORACIÓN CUANTITATIVA	1ra repetición	2da repetición	3ra repetición	PROMEDIO 15/3 = 5
<b>EXCELENTE</b>	5 aciertos	5	5	5	5 (excelente)
<b>MUY BUENO</b>	4 aciertos	4	4	4	4 (muy bueno)
<b>BUENO</b>	De 3 a 2 aciertos	4	3	2	3 (bueno)
<b>DEFICIENTE</b>	De 1 o menos aciertos	1	1	1	1 (deficiente)

**Test 4 x 4 tiro a portería.**

El test de tiro a portería 4 vs 4 más un arquero nos permitirá obtener datos verídicos de cómo se asocian los jugadores ofensivos antes de pasar el balón al delantero para que él pueda convertir un gol en portería.

**Protocolo**

Se desarrollará en un espacio reducido de 20 x 15 m delimitado en el terreno de juego por platos y conos. Para empezar el equipo ofensivo tomará el balón después de la suelta neutral (balón a tierra) en mitad de cancha, para poder convertir un gol deberán realizar mínimo tres pases consecutivos entre compañeros, sin que el rival haya quitado el balón. Todos los saques se lo realizarán con el pie (banda, medio campo) igual que el reinicio para darle continuidad al juego, cuando pierdan un balón y no hayan tirado a portería deberán ir al medio campo a tomar otro balón e iniciar el ataque. Si el arquero tapa el tiro, él deberá sacar hasta la mitad de cancha para que el balón lo recupere el equipo ofensivo y empiece el ataque.

**Figura 3***Test 4 x 4 tiro a portería***Puntuación**

- Se concederá tres puntos si logran convertir un gol fuera del área de meta.
- Dos puntos si disparan y el arquero tapa.
- Un punto cuando tiran a portería dentro del área de meta.
- No se concederá puntos cuando el balón sale desviado de la portería.

Tiene 3 intentos, cada intento de 5 minutos con intervalos de 3 minutos de descanso.

**Tabla 9***Test 4 x 4 tiro a portería.*

VALORACIÓN CUALITATIVA	VALORACIÓN CUANTITATIVA	1ra repetición	2da repetición	3ra repetición	PROMEDIO $45/3 = 15$
<b>EXCELENTE</b>	De 15 puntos o más	15	15	15	15 (excelente)
<b>MUY BUENO</b>	De 14 a 13 puntos	14	14	14	14 (muy bueno)
<b>BUENO</b>	De 12 a 11 puntos	11	11	11	11 (bueno)
<b>DEFICIENTE</b>	De 10 puntos o menos	8	10	12	9 (deficiente)

## Test de Pressing 4 contra 4

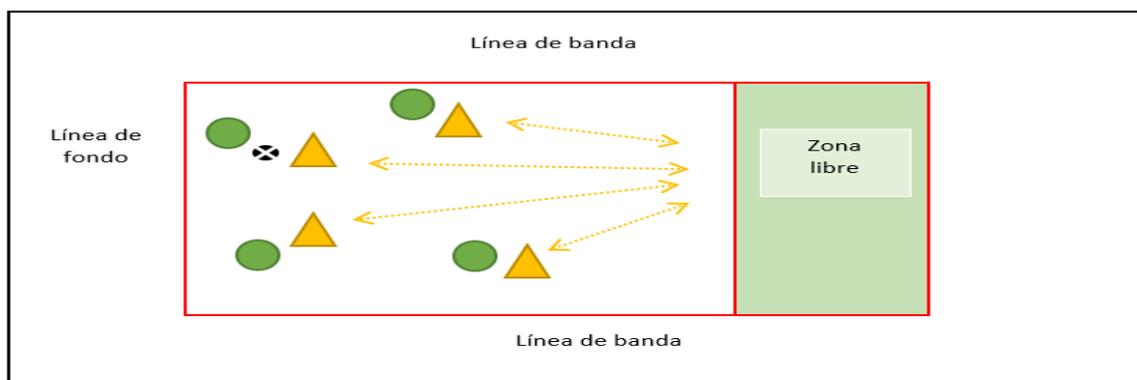
El pressing es una situación o acción táctica de juego, con la cual se intenta recuperar la posesión del balón o que el rival haga mal uso del mismo. Este test permitirá observar el despliegue en el terreno de juego, el marcaje, además de la comunicación y solidaridad que existe entre los defensores para evitar que el equipo contrario marque puntos.

### Protocolo

El test se lo ejecuta en un espacio reducido de 20 x 15 m delimitado en el terreno de juego por platos y conos señalizadores. Para empezar el equipo ofensivo tomará el balón en la línea de fondo y el equipo defensivo empezará en la línea de la zona libre, para poder conseguir un acierto deberá el equipo defensivo impedir que el equipo ofensivo pase a la zona libre ubicada a 15 m paralela a la línea de fondo, el equipo ofensivo tiene 30 segundos para conseguir pasar a la mencionada zona libre con el balón dominado. Todos los saques se lo realizarán con el pie desde la línea de fondo, no habrá saque lateral ni de meta.

### Figura 4

*Test Pressing 4 x 4*



### Puntuación

- Se concederá un punto cada vez que los jugadores defensivos impidan que en 30 segundos pase el equipo ofensivo con el balón dominado a la zona libre.
- Se concederá un punto para el equipo defensor si el equipo ofensivo pierde el balón.
- No se concederá puntos si el equipo ofensivo logra pasar la mitad de la cancha en el tiempo estipulado con balón dominado (pases consecutivos entre jugadores) sin haber perdido la posesión del balón.

Se realiza 10 intentos, cada intento dura 30 segundos con intervalos de 1 minuto de descanso.

### Tabla 10

*Test 4 x 4 tiro a portería.*

VALORACIÓN CUALITATIVA	VALORACIÓN CUANTITATIVA	1ra repetición	2da repetición	3ra repetición	PROMEDIO $10/3 = 10$
<b>EXCELENTE</b>	10 puntos	10	10	10	10 (excelente)
<b>MUY BUENO</b>	De 9 a 8 puntos	9	9	9	9 (muy bueno)
<b>BUENO</b>	De 7 a 6 puntos	7	7	7	7 (bueno)
<b>DEFICIENTE</b>	De 6 puntos o menos	5	5	5	5 (deficiente)

### Test Transición de zonas en número de toques.

El test de Transición en número de toques es una situación de juego que tiene la finalidad de realizar los pases precisos realizando la transición de la zona defensiva a la zona media o de volantes hasta finalizar en la zona ofensiva. Este test permitirá observar la movilidad de los jugadores, la concentración para realizar el desplazamiento en las

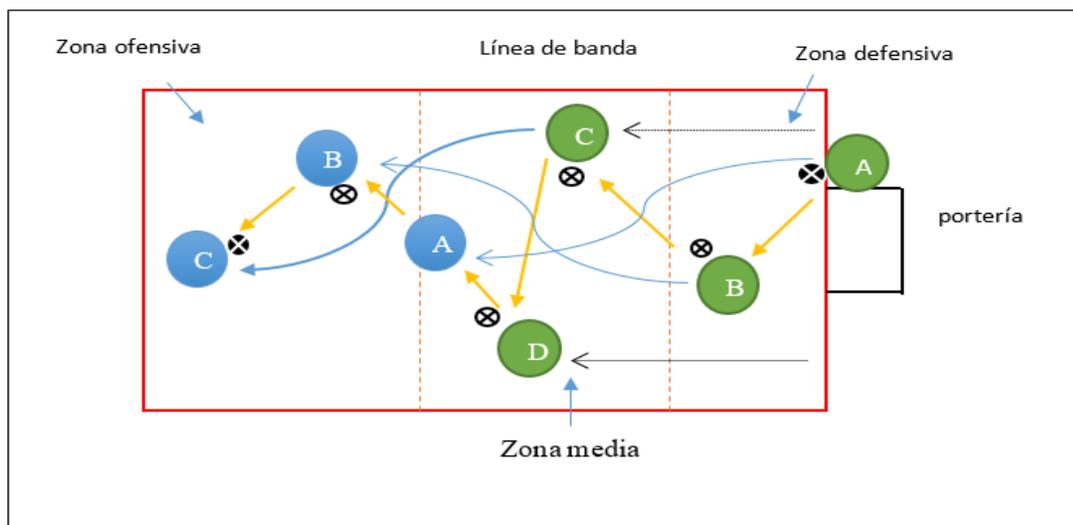
transiciones en todo el terreno de juego además de la precisión de cada uno de los pases.

### Protocolo

El test se lo ejecuta en un espacio reducido de 50 x 20 m delimitado en el terreno de juego por platos y conos señalizadores. El grupo evaluado saldrá desde su propia portería; el jugador A realizará el pase hacia delante al jugador B; el jugador B pondrá un pase hacia la línea lateral para que recepte el jugador C; el jugador C tendrá que receptor el pase y ejecutar un pase en perpendicular al jugador D. Este jugador D realizará el pase al jugador A que se desplazó hasta la zona media de volantes y este jugador A finalizará con un pase hacia el jugador B que se encuentra en la zona ofensiva. Toda la transición deberán realizarlo en un tiempo máximo de 30 segundos, tienen 3 intentos cada grupo vuelve a realizar dos intentos más una vez que todos hayan sido evaluados.

### Figura 5

*Test Transición de zonas en número de toques.*



## Puntuación

- Se concederá 5 puntos si logran ejecutar la transición en 30 segundos o menos.
- Se concederá 4 puntos si logran ejecutar la transición entre 31 segundos y 35 segundos.
- Se concederá 3 puntos si logran ejecutar la transición entre 36 segundos y 40 segundos.
- Se concederá 2 puntos si logran ejecutar la transición entre 41 segundos y 45 segundos.

Se realiza 3 intentos por cada grupo, cuando hayan terminado todos los grupos el primer intento, volverán a repetir el test cada grupo hasta completar los tres intentos.

**Tabla 11.**

*Test Transición de zonas en número de toques.*

VALORACIÓN CUALITATIVA	VALORACIÓN CUANTITATIVA	1ra repetición	2da repetición	3ra repetición	PROMEDIO 15/3 = 10
<b>EXCELENTE</b>	30" 5 puntos	30"	30"	30"	5
<b>MUY BUENO</b>	31" a 35" 4 puntos	32"	34"	35"	4
<b>BUENO</b>	36" a 40" 3 puntos	40"	40"	40"	3
<b>DEFICIENTE</b>	41" a 45" 2 puntos	45"	45"	45"	2

## Test Orientación defensiva con progresión ofensiva.

El test de Orientación defensiva trata de ubicar a los jugadores defensivos en el terreno de juego de acuerdo a su posición en la zona de defensa, tiene la finalidad de realizar la permuta, permanecer entre los dos jugadores ofensivos (flotando) para evitar ser superados y recuperar el balón.

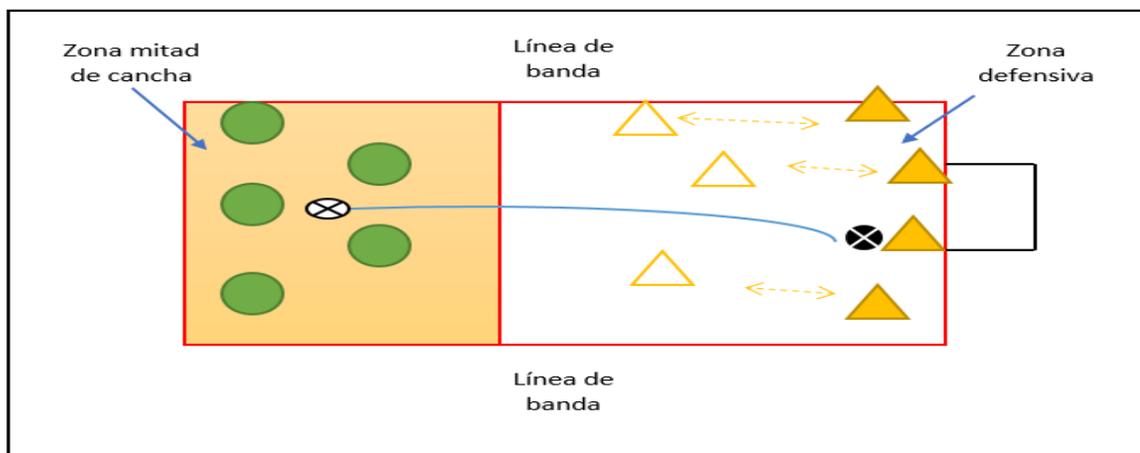
## Protocolo

El test se lo ejecuta con 5 jugadores ofensivos contra 4 jugadores defensivos. En un espacio reducido de 20 x 15 m delimitado en el terreno de juego por platos y conos señalizadores. El grupo evaluado saldrá desde su propia área después de despejar el balón al centro de campo, el equipo ofensivo receptorá el balón y empezará el ataque. el equipo que ataca no puede rematar al arco sin antes haber pasado la zona defensiva. El objetivo es no dejar pasar al equipo ofensivo para que rematen al arco. Se realiza los saques de meta y de banda de acuerdo a las reglas de juego del fútbol.

El test se lo realiza durante 1 minuto, vuelven a realizar dos intentos más una vez que todos hayan sido evaluados.

### Figura 6

*Test Orientación defensiva con progresión ofensiva.*



### Puntuación

- Se concederá un punto cada vez que el equipo defensor recupera el balón y lo despeja fuera del terreno de juego.
- Se concederá 3 puntos si el equipo defensor recupera el balón y mantiene la posesión de balón durante 5 toques consecutivos.

- Se concederá 5 puntos si el equipo defensor recupera el balón, mantiene la posesión de balón durante 5 toques consecutivos y sale jugando hasta la mitad de la cancha sin perder el balón.
- No se concederá puntos si el equipo colaborador logra realizar el tiro al arco y el equipo defensor pudo receptor el balón.

Se realiza 3 intentos, cada intento dura 3 minutos, cuando hayan terminado todos los grupos el primer intento, volverán a repetir el test cada grupo hasta completar los tres intentos.

**Tabla 12**

*Test Orientación defensiva con progresión ofensiva.*

VALORACIÓN CUALITATIVA	VALORACIÓN CUANTITATIVA	1ra repetición	2da repetición	3ra repetición	PROMEDIO 45 / 3 = 15
EXCELENTE	De 14 a 15 puntos	15	15	15	15 (excelente)
MUY BUENO	de 13 a 11 puntos	11	11	11	11 (muy bueno)
BUENO	10 a 8 puntos	8	8	8	8 (bueno)
DEFICIENTE	7 o menos puntos	5	5	5	5 (deficiente)

### **Instrumentos de recolección de datos**

Se utilizará la aplicación de los siguientes instrumentos para determinar el comportamiento de la variable independiente juegos cooperativos:

- **Encuesta cohesión grupal** en el cual se registró los datos de edad, genero, la disposición para cooperar en 5 situaciones diferentes: 1 la La Disposición Cooperación Condicionada (DCC). El segundo factor es el Situacional Cooperación con el Entrenador (SE). El tercer factor es la Disposición

Cooperación Incondicionada (DCI). El cuarto factor es Situacional, Cooperación con los compañeros de equipo (SC). El último factor es Situacional, cooperación fuera del campo de juego (SF).

- **Guía de observación directa** en el cual se pretende evidenciar la asistencia y el nivel de participación de los adolescentes durante el tiempo de aplicación de la propuesta recreativa.
- **Test técnicos Colectivos** en el cuál se pretende evidenciar el desarrollo del trabajo colaborativo de los participantes para el desenvolvimiento técnico-táctico del fútbol de los adolescentes.

#### **Tratamiento y análisis de los datos**

La aplicación en el informe a la recolección, estudio e interpretación de datos, que busca explicar contextos regulares en fenómenos de tipo aleatorio. Se utilizará el Microsoft Excel para la tabulación de los datos que determinan esquemas básicos de tipo representativo; por otra parte, se recurrirá el SPSS v20 para establecer el coeficiente de concordancia de Kendall bajo un nivel de significación de 0,05.

## Capítulo IV

### Análisis de resultados

#### Resultados de la investigación

El presente capítulo trata los resultados obtenidos del estudio, de acuerdo a la descripción y análisis de los datos estadísticos alcanzados tanto en la encuesta de cohesión grupal como el resulta de los test técnicos colectivos.

#### Distribución de los elementos de estudio

La presente investigación incluyó una población de 30 adolescentes, de los cuales todos son hombres en un rango comprendido entre 16 a 18 años. Todos forman parte del equipo de fútbol del Liceo Campoverde.

#### Análisis de resultados dela Encuesta.

Las siguientes tablas presentan las variaciones en el comportamiento cooperativo de los adolescentes en el pre-test y post-test.

Cuando ayudo al entrenador, esforzándome tanto en el partido como en los entrenamientos y sigo sus instrucciones, espero que me reconozca poniéndome como titular.

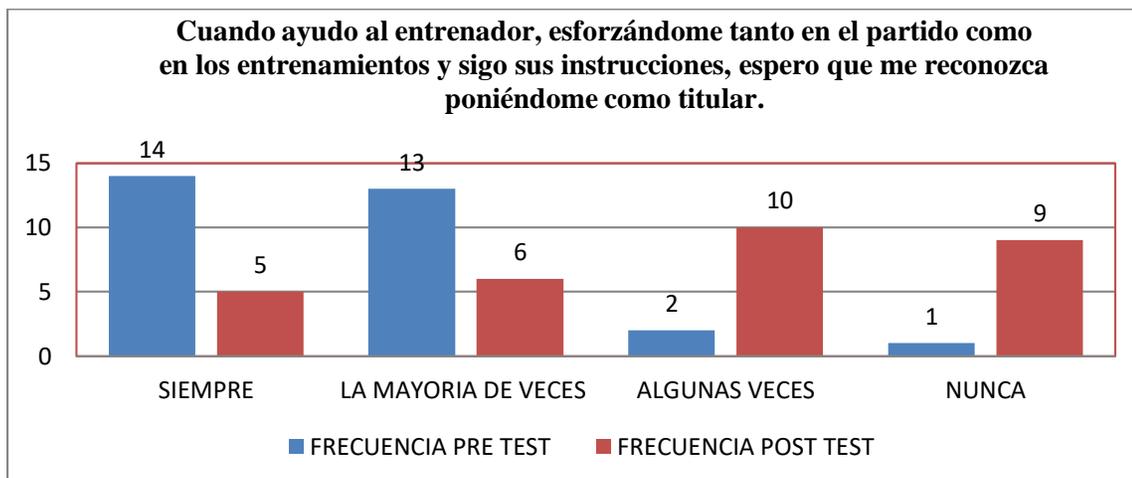
**Tabla 13**

*Pregunta 1. Al ayudar al entrenador*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
SIEMPRE	14	5
LA MAYORIA DE VECES	13	6
ALGUNAS VECES	2	10
NUNCA	1	9
Total general	<b>30</b>	<b>30</b>

**Figura 7**

Pregunta 1. Al ayudar al entrenador



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 1. ¿Cuándo ayudo al entrenador, esforzándome tanto en el partido como en los entrenamientos y sigo sus instrucciones, espero que me reconozca poniéndome como titular? En el criterio de **siempre** una disminución de 9 jóvenes, mientras que en la categoría de la **mayoría de veces** una disminución de 7 jóvenes, así en la respuesta de **algunas veces** un aumento de 8 individuos y como criterio de **nunca** se observa un aumento de 8 jóvenes, lo que se considera que los jóvenes estudiados dan una valoración al desarrollo de equipo con mayor interés e importancia, una vez aplicado la propuesta de trabajo colaborativo con todo el grupo.

Cuando con mi esfuerzo y mi juego ayudo a algún compañero en el campo de juego, espero que me lo reconozcan de alguna forma.

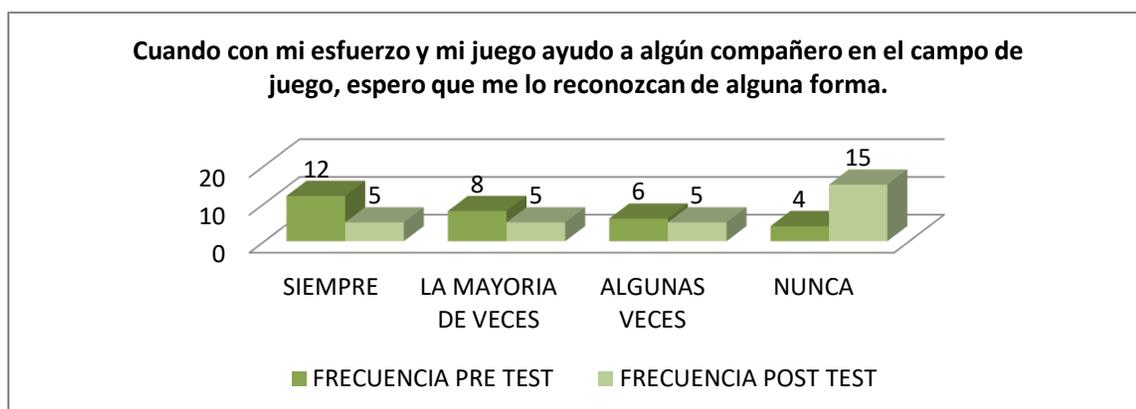
Tabla 14

Pregunta 2 Al ayudar a mis compañeros

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
SIEMPRE	12	5
LA MAYORIA DE VECES	8	5
ALGUNAS VECES	6	5
NUNCA	4	15
Total general	30	30

Figura 8

Pregunta 2 Al ayudar a mis compañeros



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 2. ¿Cuándo con mi esfuerzo y mi juego ayudo a algún compañero en el campo, espero que me lo reconozcan de alguna forma? En el criterio de **siempre** se presentó una disminución de 7 jóvenes, mientras que en la categoría de la **mayoría de veces** una disminución de 3 jóvenes, así en la respuesta de **algunas veces** una disminución de 1 individuo y como criterio de **nunca** se observa un aumento significativo de 11 jóvenes, lo que se considera que los jóvenes estudiados dan una valoración al desarrollo o trabajo de equipo, poniendo en primer lugar como prioridad el interés y beneficio del equipo que de sus propios logros deportivos de forma individual.

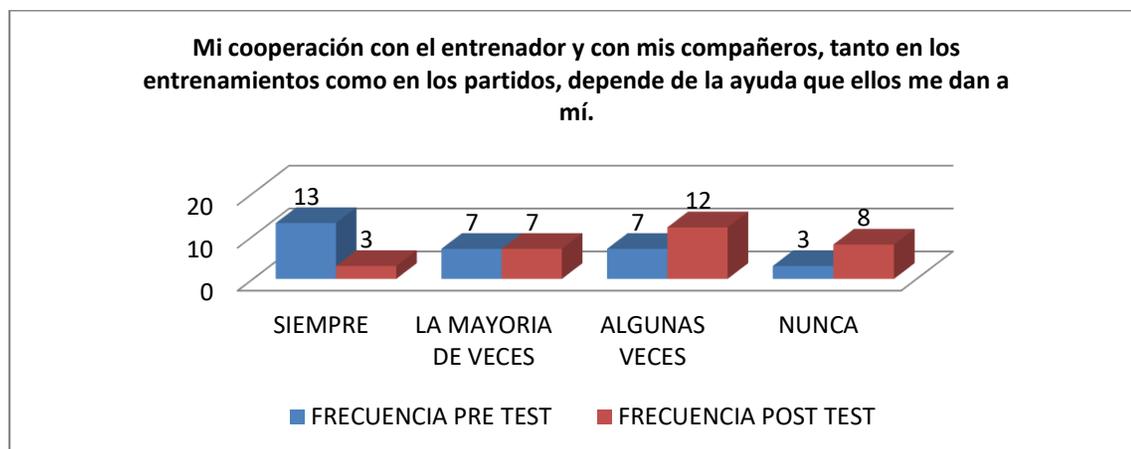
**Tabla 15.**

*Pregunta 3. Mi cooperación con el entrenador y compañeros*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
SIEMPRE	13	3
LA MAYORIA DE VECES	7	7
ALGUNAS VECES	7	12
NUNCA	3	8
Total general	30	30

**Figura 9**

*Pregunta 3. Mi cooperación con el entrenador y compañeros*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 3. ¿Mi cooperación con el entrenador y con mis compañeros, tanto en los entrenamientos como en los partidos, depende de la ayuda que ellos me dan a mí? En el criterio de **siempre** se presentó una disminución de 11 jóvenes, mientras que en la categoría de la **mayoría de veces** no hubo una disminución, así en la respuesta de **algunas veces** un aumento de 5 individuos y como criterio de **nunca** se observa un aumento de 5 jóvenes, lo que se considera que los jóvenes

estudiados dan una valoración al desarrollo o trabajo de equipo, sin depender de la ayuda que puedan recibir, sino que anteponen el esfuerzo común.

**Tabla 16.**

*Pregunta 4. Logro de objetivos*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
SIEMPRE	5	9
LA MAYORIA DE VECES	5	12
ALGUNAS VECES	10	3
NUNCA	10	6
Total general	<b>30</b>	<b>30</b>

**Figura 10**

*Pregunta 4. Logro de objetivos*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 4. ¿Si todo el equipo se esfuerza, y nos ayudamos unos a otros, el equipo es capaz de lograr mejor sus objetivos y hacer más cosas? En el criterio de **siempre** se presentó un aumento de 4 jóvenes, mientras que en la categoría de la **mayoría de veces** un aumento de 7 jóvenes, así en la respuesta de **algunas veces** una disminución de 7 individuos y como criterio de **nunca** se observa una

disminución de 4 jóvenes, lo que se considera que los jóvenes estudiados dan una valoración a la cohesión grupal siendo solidarios entre todos para cumplir con el objetivo.

**Tabla 17**

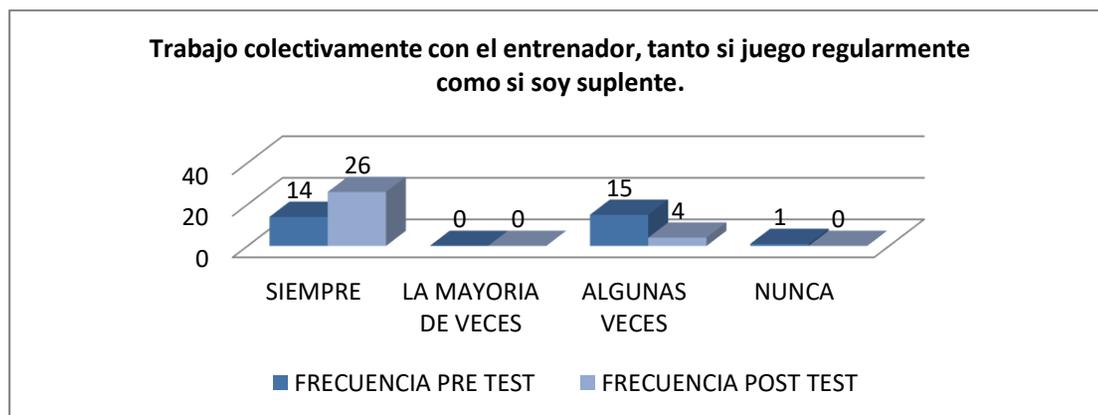
*Pregunta 5. Trabajo colectivamente con el entrenador*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
SIEMPRE	14	26
LA MAYORIA DE VECES	0	0
ALGUNAS VECES	15	4
NUNCA	1	0
Total general	<b>30</b>	<b>30</b>

*Trabajo colectivamente con el entrenador, tanto si juego regularmente como si soy suplente.*

**Figura 11**

*Pregunta 5. Trabajo colectivamente con el entrenador*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 4. ¿Trabajo colectivamente con el entrenador, tanto si juego regularmente como si soy suplente? en el criterio de **siempre** se presentó un aumento significativo de 12 jóvenes, mientras que en la categoría de la **mayoría de veces** no hubo un aumento ni disminución, así en la respuesta de **algunas veces** una

disminución significativa de 11 jóvenes y como criterio de **nunca** se observa una disminución de 1 joven, lo que se considera que los jóvenes estudiados dan una valoración positiva a la colaboración con el entrenador ya que sienten afinidad con él independientemente de que pueda empezar el juego como titular.

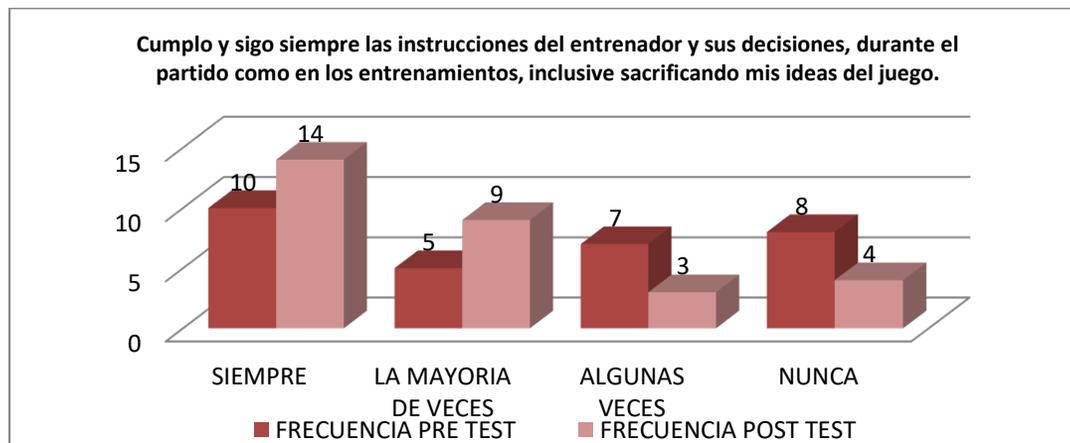
**Tabla 18**

*Pregunta 6. Cumpro las instrucciones del entrenador*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
<b>SIEMPRE</b>	10	14
<b>LA MAYORIA DE VECES</b>	5	9
<b>ALGUNAS VECES</b>	7	3
<b>NUNCA</b>	8	4
<b>Total general</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

**Figura 12**

*Pregunta 6. Cumpro las instrucciones del entrenador*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 6. ¿Cumpro y sigo siempre las instrucciones del entrenador y sus decisiones, durante el partido como en los entrenamientos, inclusive

sacrificando mis ideas de juego? En el criterio de **siempre** se presentó un aumento de 4 jóvenes, mientras que en la categoría de la **mayoría de veces** un aumento de 4 jóvenes, así en la respuesta de **algunas veces** una disminución de 4 jóvenes y como criterio de **nunca** se observa una disminución de 4 jóvenes, lo que se considera que los jóvenes estudiados dan una valoración positiva al trabajo en equipo cambiando la idea del juego individual por el colectivo.

Coopero con el entrenador, tanto si juego regularmente como si soy suplente.

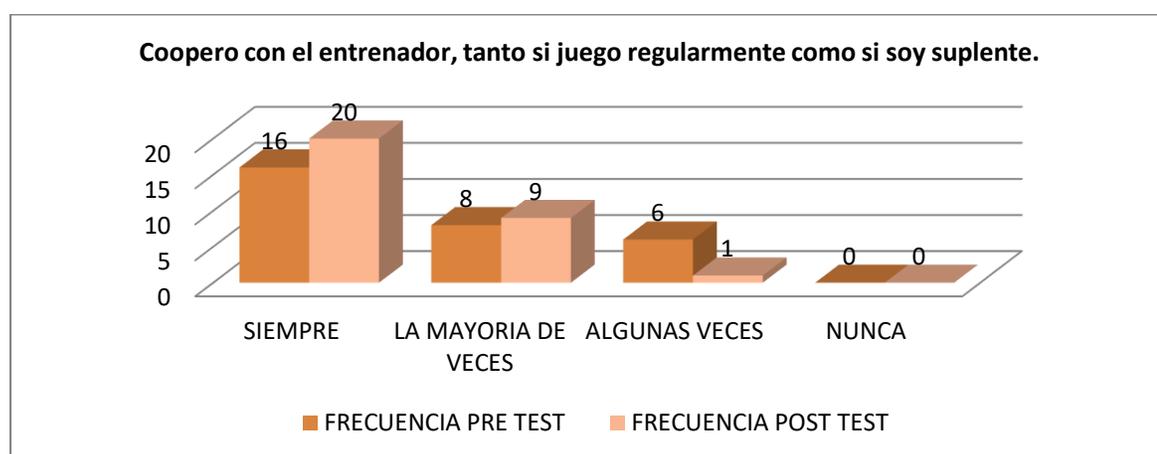
**Tabla 19**

*Pregunta 7. Coopero con el entrenador*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
SIEMPRE	16	20
LA MAYORIA DE VECES	8	9
ALGUNAS VECES	6	1
NUNCA	0	0
<b>Total general</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

**Figura 13**

*Coopero con el entrenador*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 7. ¿Coopero con el entrenador, tanto si juego regularmente como si soy suplente? En el criterio de **siempre** se presentó un aumento de 4 jóvenes, mientras que en la categoría de la **mayoría de veces** un aumento de 1 joven, así en la respuesta de **algunas veces** una disminución de 5 jóvenes y como criterio de **nunca** se observa que se mantiene en 0 jóvenes, lo que se considera que los jóvenes estudiados dan una valoración positiva al compromiso que tienen con las ideas que plantea el entrenador independientemente de si jueguen o no.

Si todos cooperamos, el equipo puede rendir más, hacerlo mejor y estar más unido.

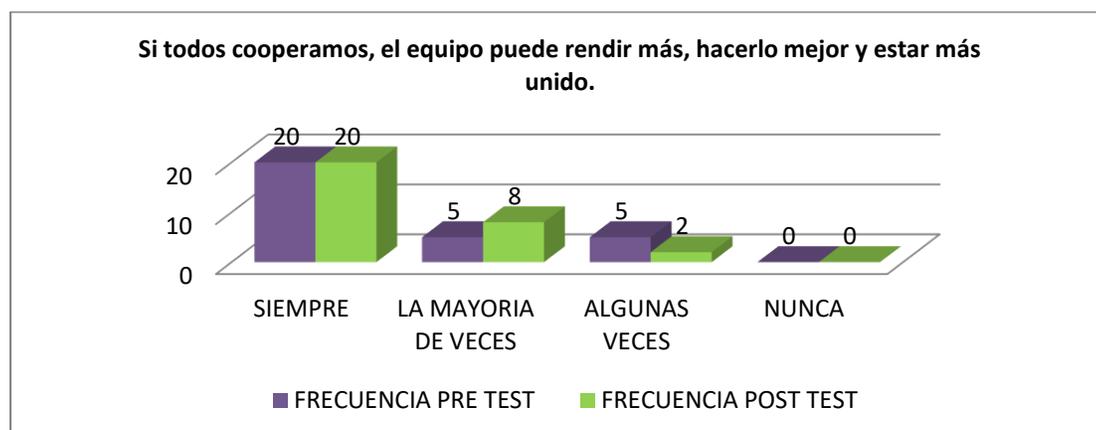
**Tabla 20**

*Pregunta 8. Si todos cooperamos*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
SIEMPRE	20	20
LA MAYORIA DE VECES	5	8
ALGUNAS VECES	5	2
NUNCA	0	0
<b>Total general</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

**Figura 14**

*Pregunta 8. Si todos cooperamos*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 8. ¿Si todos cooperamos, el equipo puede rendir más, hacerlo mejor y estar más unido? En el criterio de **siempre** no hubo aumento ni disminución de jóvenes, mientras que en la categoría de la **mayoría de veces** un aumento de 3 jóvenes, así en la respuesta de **algunas veces** una disminución de 3 jóvenes

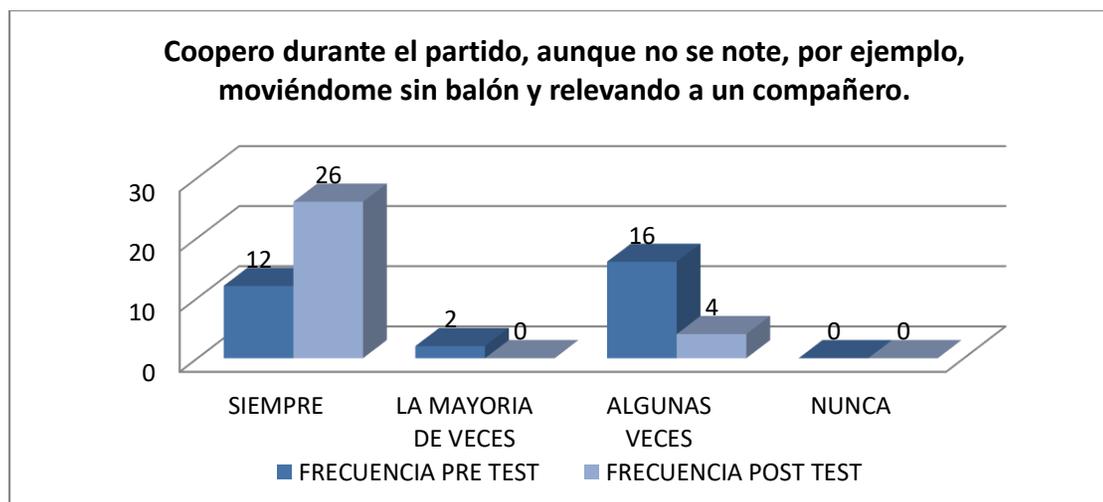
**Tabla 21.**

*Pregunta 9. De cooperación durante el partido*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
<b>SIEMPRE</b>	12	26
<b>LA MAYORIA DE VECES</b>	2	0
<b>ALGUNAS VECES</b>	16	4
<b>NUNCA</b>	0	0
<b>Total general</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

**Figura 25.**

*Pregunta 9. De cooperación durante el partido*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 9. ¿Coopero durante el partido, aunque no se note, por ejemplo, moviéndome sin balón y relevando a un compañero? En el criterio de **siempre** un aumento significativo de 14 jóvenes, mientras que en la categoría de la **mayoría de veces** una disminución de 2 jóvenes, así en la respuesta de **algunas veces** una disminución significativa de 12 jóvenes y como criterio de **nunca** se observa que no hubo aumento

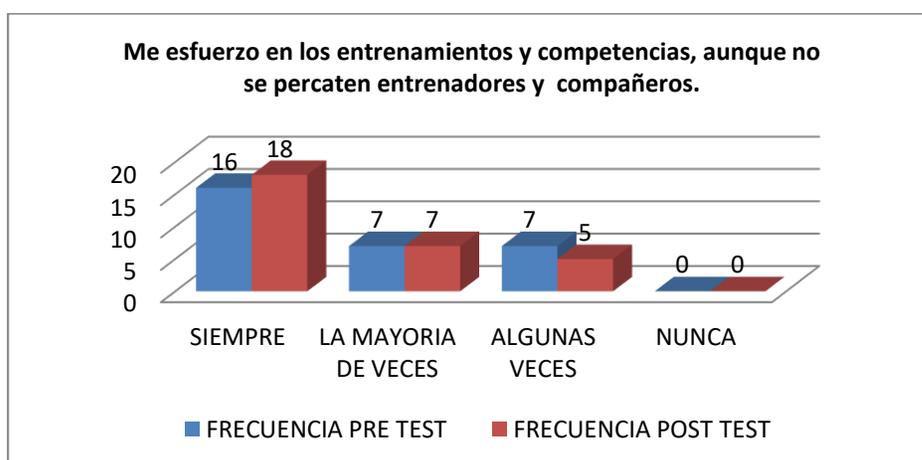
**Tabla 22.**

*Pregunta 10. De esfuerzo en los entrenamientos y competencias*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
SIEMPRE	16	18
LA MAYORIA DE VECES	7	7
ALGUNAS VECES	7	5
NUNCA	0	0
Total general	<b>30</b>	<b>30</b>

**Figura 16**

*Pregunta 10. De esfuerzo en los entrenamientos y competencias*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 10. ¿Me esfuerzo en los entrenamientos y competencias, aunque no se percaten entrenadores y compañeros? En el criterio de **siempre** un aumento de 2 jóvenes, mientras que en la categoría de la **mayoría de veces** se mantiene sin aumentar ni disminuir el número de jóvenes, así en la respuesta de **algunas veces** una disminución de 2 jóvenes y como criterio de **nunca** se observa que no hubo aumento ni disminución de jóvenes, lo que se considera que los jóvenes estudiados dan una valoración al esfuerzo propio sin esperar ninguna recompensa para lograr trabajar para el equipo.

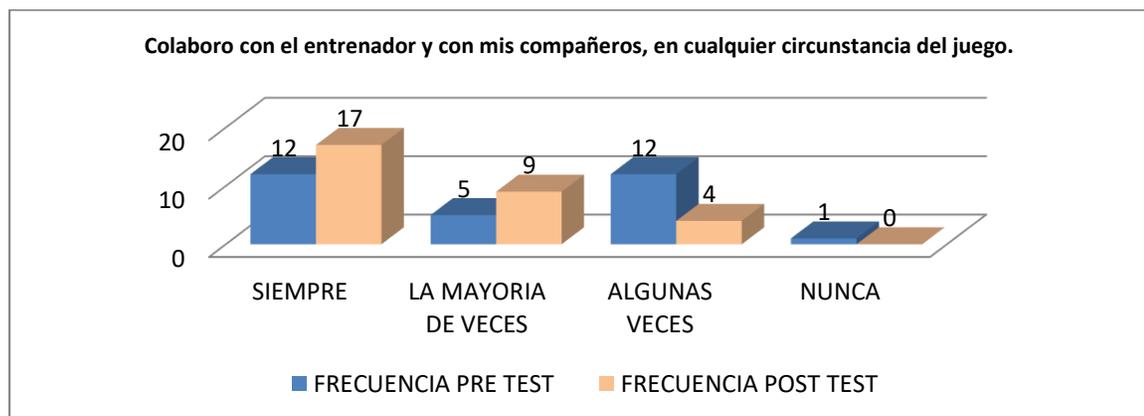
**Tabla 23.**

*Pregunta 11. De colaboración con el entrenador y con los compañeros*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
SIEMPRE	9	13
LA MAYORIA DE VECES	9	10
ALGUNAS VECES	7	7
NUNCA	2	0
Total general	30	30

**Figura 17.**

*Pregunta 11. De colaboración con el entrenador y con los compañeros*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 10. ¿Colaboro con el entrenador y con mis compañeros, en cualquier circunstancia del juego? En el criterio de **siempre** un aumento de 5 jóvenes, mientras que en la categoría de la **mayoría de veces** un aumento de 4 jóvenes, así en la respuesta de **algunas veces** una disminución de 8 jóvenes y como criterio de **nunca** se observa una disminución de 1 joven, lo que se considera que los jóvenes estudiados dan una valoración a la colaboración hacia el equipo independiente que deba jugar en cualquier puesto o se gane, empate o pierda.

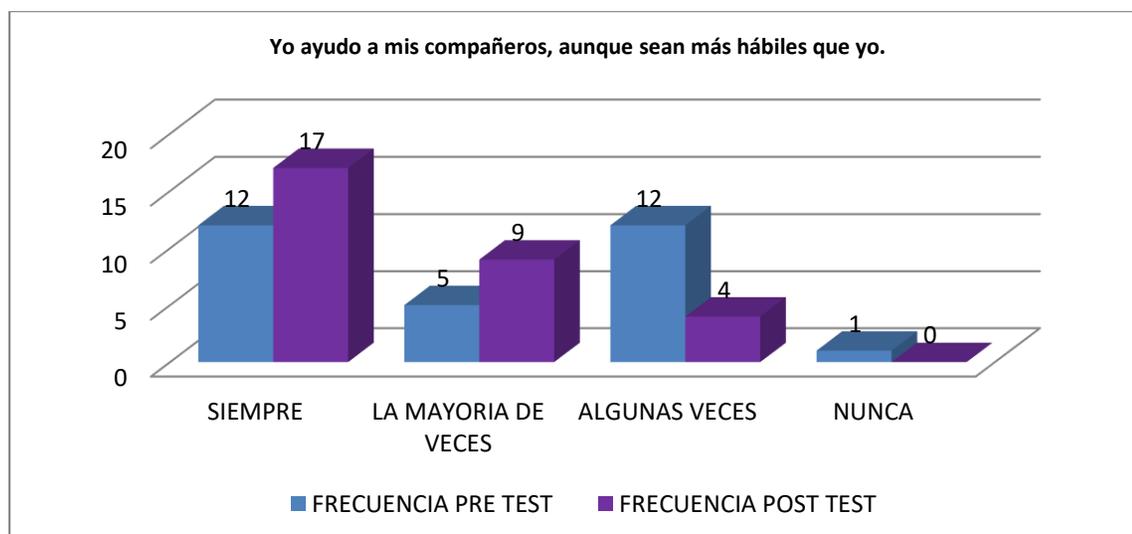
**Tabla 24.**

*Pregunta 12. Ayuda a los compañeros, aunque sean más hábiles que yo.*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
<b>SIEMPRE</b>	12	17
<b>LA MAYORIA DE VECES</b>	5	9
<b>ALGUNAS VECES</b>	12	4
<b>NUNCA</b>	1	0
<b>Total general</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

**Figura 18.**

*Pregunta 12. Ayuda a los compañeros, aunque sean más hábiles que yo.*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 12. ¿Yo ayudo a mis compañeros, aunque sean más hábiles que yo? En el criterio de **siempre** un aumento de 5 jóvenes, mientras que en la categoría de la **mayoría de veces** un aumento de 4 jóvenes, así en la respuesta de **algunas veces** una disminución de 8 jóvenes y como criterio de **nunca** se observa una disminución de 1 joven, lo que se considera que los jóvenes estudiados dan una valoración positiva al cambio de actitud de los participantes, a desechar el individualismo y el egocentrismo y cambiar por la cohesión grupal por el bien común.

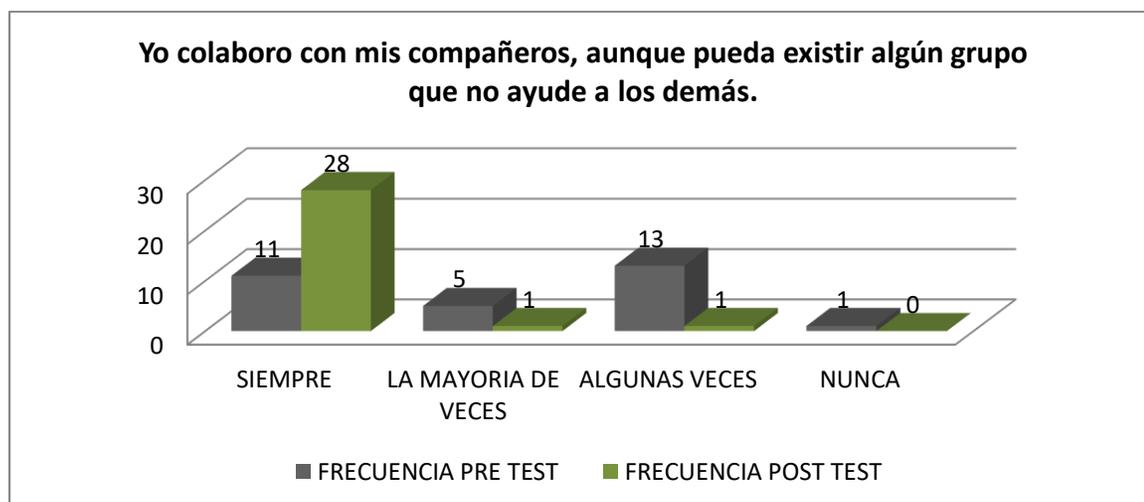
**Tabla 25**

*Pregunta 13. Ayudar aunque pueda existir algún que no ayude*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
<b>SIEMPRE</b>	11	28
<b>LA MAYORIA DE VECES</b>	5	1
<b>ALGUNAS VECES</b>	13	1
<b>NUNCA</b>	1	0
<b>Total general</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

**Figura 19**

*Pregunta 13. De ayuda aunque pueda existir alguien que no ayude*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 13. ¿Yo colaboro con mis compañeros, aunque pueda existir algún grupo que no ayude a los demás? En el criterio de **siempre** un aumento significativo de 17 jóvenes, mientras que en la categoría de la **mayoría de veces** una disminución de 4 jóvenes, así en la respuesta de **algunas veces** una disminución significativa de 12 jóvenes y como criterio de **nunca** se observa una disminución de 1 joven.

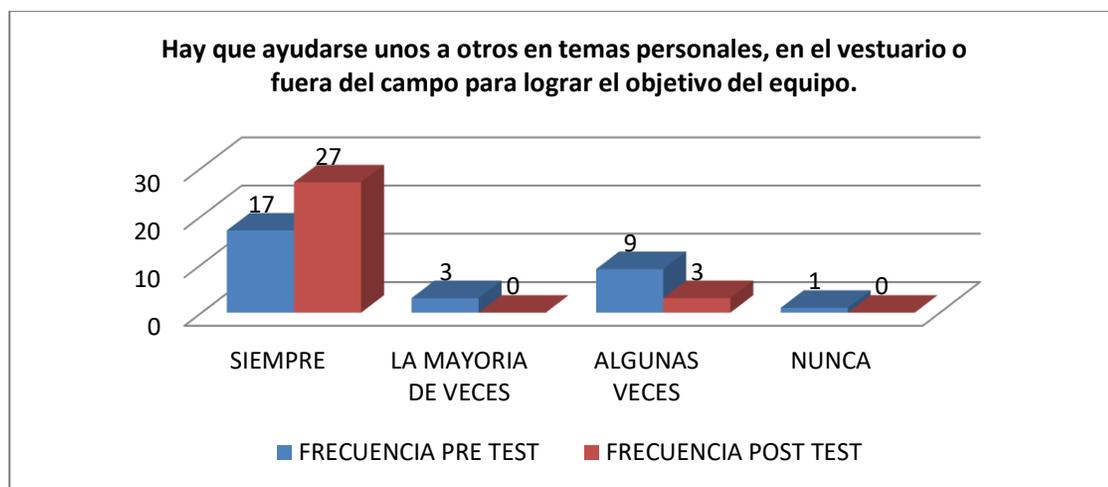
**Tabla 26.**

*Pregunta 14. Hay que ayudarse unos a otros en temas personales*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
<b>SIEMPRE</b>	17	27
<b>LA MAYORIA DE VECES</b>	3	0
<b>ALGUNAS VECES</b>	9	3
<b>NUNCA</b>	1	0
<b>Total general</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

**Figura 20**

*Pregunta 14. Hay que ayudarse unos a otros en temas personales*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 14. ¿Hay que ayudarse unos a otros en temas personales, en el vestuario o fuera del campo para lograr el objetivo del equipo? En el criterio de **siempre** un aumento de 10 jóvenes, mientras que en la categoría de la **mayoría de veces** una disminución de 3 jóvenes, así en la respuesta de **algunas veces** una disminución de 6 jóvenes y como criterio de **nunca** se observa una disminución de 1 joven.

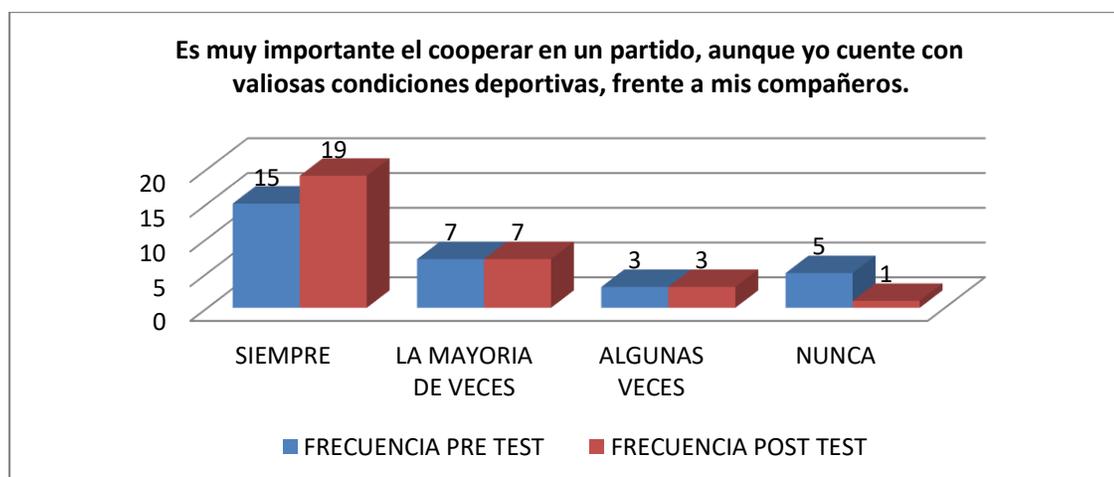
**Tabla 27.**

*Pregunta 15. Es muy importante el cooperar en un partido*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
SIEMPRE	15	19
LA MAYORIA DE VECES	7	7
ALGUNAS VECES	3	3
NUNCA	5	1
Total general	30	30

**Figura 21**

*Pregunta 15. Es muy importante el cooperar en un partido*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 15. ¿Es muy importante el cooperar en un partido, aunque yo cuente con valiosas condiciones deportivas, frente a mis compañeros? En el criterio de **siempre** un aumento de 4 jóvenes, mientras que en la categoría de la **mayoría de veces** no se observó aumento ni disminución de jóvenes, así en la respuesta de **algunas veces** no hubo aumento ni disminución del número de jóvenes y como criterio de **nunca** se observa una disminución de 4 jóvenes,

### Evaluación de los elementos técnicos colectivos.

#### Test ofensivo. Posesión de balón.

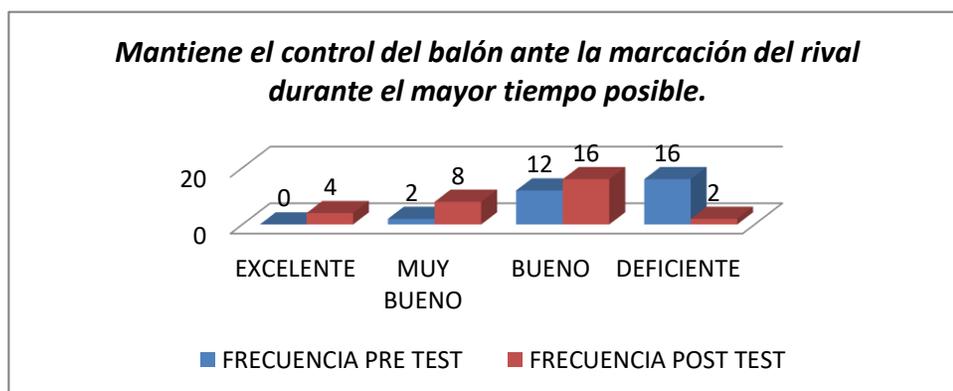
**Tabla 289**

*Pregunta 16. Mantiene el control del balón ante la marcación del rival*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
<b>EXCELENTE</b>	0	4
<b>MUY BUENO</b>	2	8
<b>BUENO</b>	12	16
<b>DEFICIENTE</b>	16	2
<b>Total general</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

**Figura 22**

*Pregunta 16. Mantiene el control del balón ante la marcación del rival*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 16. ¿Mantiene el control del balón ante la marcación del rival durante el mayor tiempo? En el criterio de **excelente** un aumento de 4 jóvenes, mientras que en la categoría de **muy bueno** un aumento de 6 jóvenes, así en la respuesta de **bueno** un aumento de 4 jóvenes y como criterio de **deficiente** se observa una disminución significativa de 14 jóvenes.

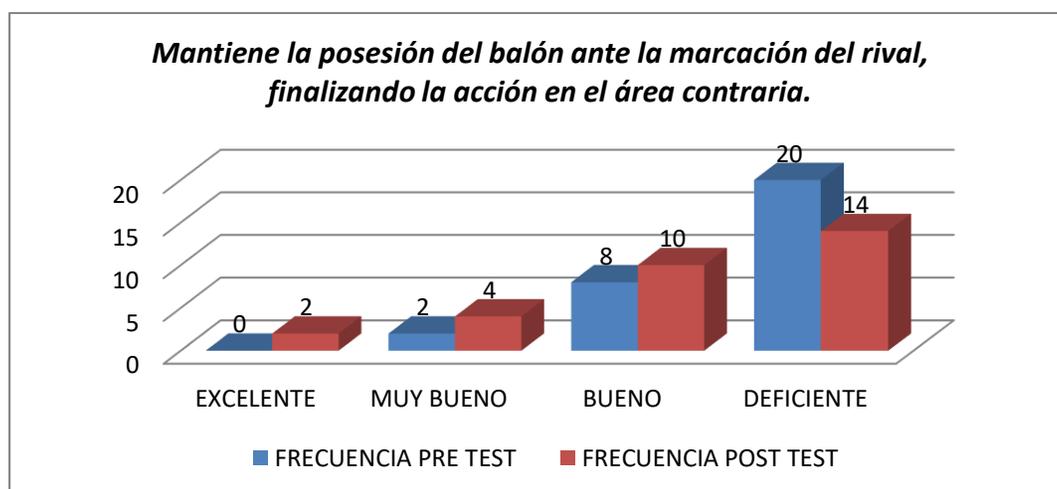
**Test Ofensivo. Posesión de balón con finalización.**

**Tabla 29.** *Pregunta 17 Mantiene la posesión del balón ante la marcación del rival*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
EXCELENTE	0	2
MUY BUENO	2	4
BUENO	8	10
DEFICIENTE	20	14
<b>Total general</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

**Figura 23**

*Pregunta 17 Mantiene la posesión del balón ante la marcación del rival*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 17. ¿Mantiene la posesión del balón ante la marcación del rival, finalizando la acción en el área contraria? En el criterio de **excelente** un aumento de 2 jóvenes, mientras que en la categoría de **muy bueno** un aumento de 2 jóvenes, así en la respuesta de **bueno** un aumento de 2 jóvenes y como criterio de **deficiente** se observa una disminución de 6 jóvenes.

**Test ofensivo 4 x 4 tiro a portería.**

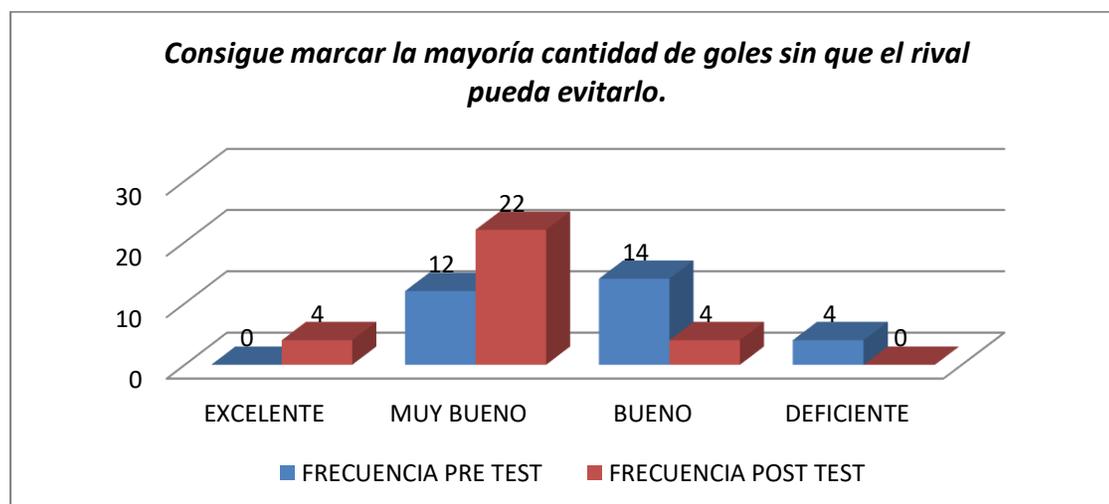
**Tabla 30.**

*Pregunta 19. Consigue marcar la mayoría cantidad de goles*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
EXCELENTE	0	4
MUY BUENO	12	22
BUENO	14	4
DEFICIENTE	4	0
Total general	<b>30</b>	<b>30</b>

**Figura 24**

*Pregunta 19. Consigue marcar la mayoría cantidad de goles*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 19. ¿Consigue marcar la mayoría cantidad de goles sin que el rival pueda evitarlo? En el criterio de **excelente** un aumento de 4 jóvenes, mientras que en la categoría de **muy bueno** un aumento de 10 jóvenes, así en la respuesta de **bueno** una disminución de 12 jóvenes y como criterio de **deficiente** se observa una disminución de 4 jóvenes.

### Test Defensivo Pressing 4 x 4.

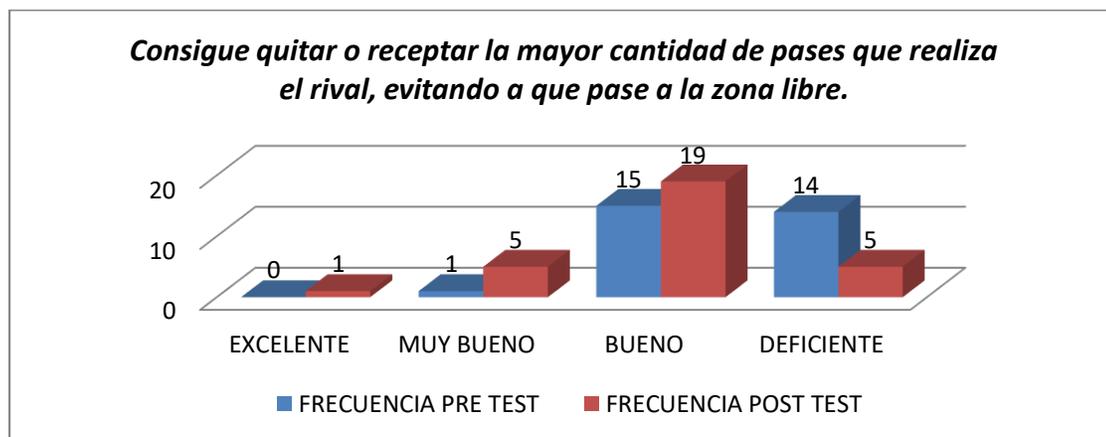
**Tabla 31**

*Pregunta 20. Consigue quitar o receptor la mayor cantidad de pases*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
EXCELENTE	0	1
MUY BUENO	1	5
BUENO	15	19
DEFICIENTE	14	5
Total general	30	30

**Figura 25**

*Pregunta 20. Consigue quitar o receptor la mayor cantidad de pases*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 20. ¿Consigue quitar o receptar la mayor cantidad de pases que realiza el rival, evitando que pase a la zona libre? En el criterio de **excelente** un aumento de 1 jóvenes, mientras que en la categoría de **muy bueno** un aumento de 4 jóvenes, así en la respuesta de **bueno** un aumento de 4 jóvenes y como criterio de **deficiente** se observa una disminución de 9 jóvenes.

### Test defensivo. Transición de zonas

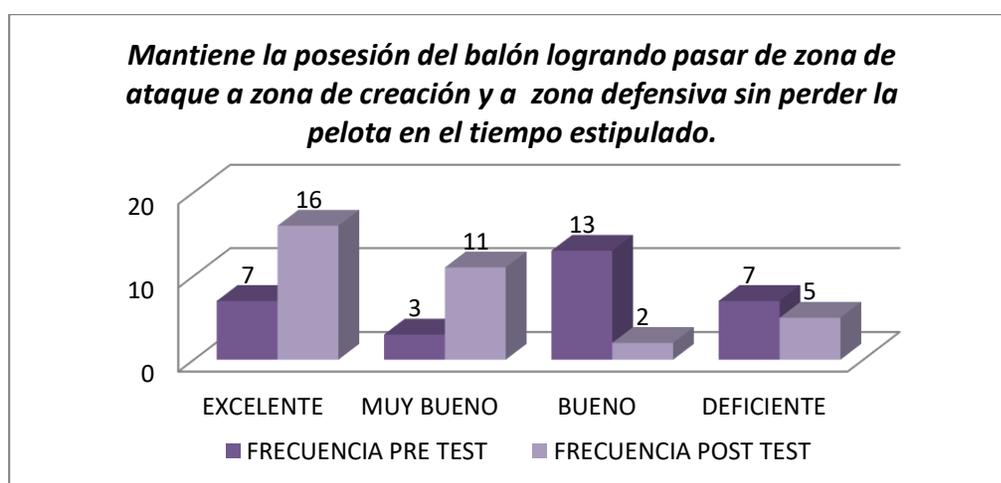
**Tabla 32.**

*Pregunta 21. Mantiene la posesión con cambio de zonas de juego*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
EXCELENTE	7	16
MUY BUENO	3	11
BUENO	13	2
DEFICIENTE	7	5
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

**Figura 26**

*Pregunta 21. Mantiene la posesión con cambio de zonas de juego*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 22. ¿Mantiene la posesión del balón logrando pasar de zona de defensiva a zona de creación y a zona de ataque sin perder la pelota en el tiempo estipulado? En el criterio de **excelente** un aumento de 9 jóvenes, mientras que en la categoría de **muy bueno** un aumento de 8 jóvenes, así en la respuesta de **bueno** un aumento significativo de 11 jóvenes y como criterio de **deficiente** se observa una disminución de 2 jóvenes.

### Test Orientación defensiva con progresión ofensiva.

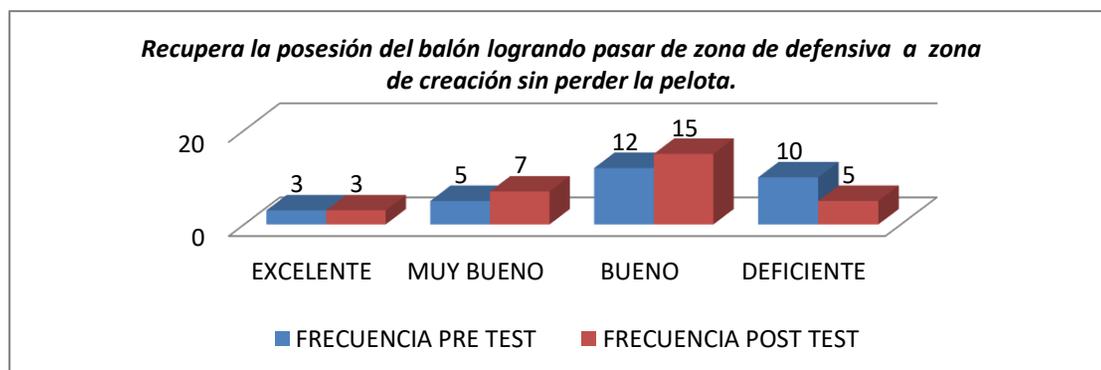
**Tabla 33.**

*Pregunta 22. Recupera el balón logrando pasar de zonas*

CRITERIO	FRECUENCIA PRE TEST	FRECUENCIA POST TEST
EXCELENTE	3	3
MUY BUENO	5	7
BUENO	12	15
DEFICIENTE	10	5
TOTAL	30	30

**Figura 27**

*Pregunta 22. Recupera el balón logrando pasar de zonas*



**Análisis.** - Una vez aplicado la propuesta de trabajo con los jóvenes y posteriormente evaluado, Se observa en la pregunta 22. ¿Recupera la posesión del balón logrando pasar de zona de defensiva a zona de creación sin perder la pelota? En el criterio de **excelente** no hubo ningún aumento ni disminución en el número de jóvenes, mientras que en la categoría de **muy bueno** un aumento de 2 jóvenes, así en la respuesta de **bueno** un aumento de 3 jóvenes y como criterio de **deficiente** se observa una disminución de 5 jóvenes, lo que se considera que los jóvenes estudiados dan una valoración muy buena ya que se logra mantener el balón en los espacios cruciales para la elaboración del juego ofensivo.

## **Capítulo V**

### **Propuesta**

#### **Programa de Juegos Cooperativos para el desenvolvimiento técnico – táctico en el fútbol.**

La propuesta de este programa se basa inicialmente en aplicar un conjunto de acciones necesarias que se exponen a continuación:

1. El diagnóstico de los adolescentes a investigar a partir de las características particulares del grupo de estudio.
2. Análisis de los elementos para la creación del programa de Juegos Cooperativos para los adolescentes con problemas de trabajo en equipo.
3. Elaboración de la propuesta del programa de Juegos Cooperativos para el desenvolvimiento técnico-táctico del fútbol en los adolescentes.

#### **Introducción**

El fútbol es un deporte en el que el aprendizaje de las habilidades motrices deportivas desempeña un papel muy importante en la etapa de adolescentes, en particular en edades 16-18 años. En esta etapa de la adolescencia se plantean didáctica de juego (basada en las propias situaciones que se presentan en el mismo) teniendo en cuenta sus características psicológicas de colaboración e individualización.

Actualmente se plantea que un juego cooperativo es un juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino que colaboran para conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto, En otras palabras, es un juego donde grupos de jugadores pueden tomar comportamientos cooperativos, pues el juego es una competición entre coaliciones de jugadores y no entre jugadores individuales.

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros (Pérez Olivera, 1998) citado por (Ramos Garcia, 2018).

Estas constituyen una motivación para realizar esta investigación, donde pretendemos desarrollar un sistema de juegos cooperativos en el desenvolvimiento técnico – táctico en el fútbol de los adolescentes de 16 – 18 años del Liceo Campoverde.

**Primera parte: Aplicación Del Instrumento.**

Después de la aplicación del instrumento tipo encuesta y obteniendo las debidas respuestas de cada uno de los sujetos de estudio, procederemos a evaluar los resultados desde la perspectiva cualitativa y cuantitativa para poder representarlos en gráficos. Esto nos ayudará a realizar las debidas recomendaciones y conclusiones que será el soporte válido para mejorar el trabajo en equipo de los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde.

### **Segunda parte: Estructura del Programa de Juegos Cooperativos**

Los juegos cooperativos están encaminados a mejorar las capacidades del individuo para desarrollar el trabajo en equipo, incrementando la auto-estima, esto nos ayuda a prevenir problemas entre todos/as como discusiones, peleas y desacuerdos, provee un hábito efectivo a quienes lo practican regularmente. Hay que tomar en

consideración que las diferencias de edades pueden impedir un desempeño adecuado de las actividades diarias en la práctica de los juegos y los entrenamientos.

El propósito del programa es poder brindar herramientas adecuadas a los adolescentes del Liceo Campoverde para que puedan controlar los factores sociales que puedan impedir que trabajen en conjunto, llevándolos a una etapa de enemistad e individualismo que no aporta en nada al objetivo en común que tienen que sería conseguir resultados positivos durante las competencias. Este procedimiento aplica en todos los adolescentes de 16 a 18 años del equipo de fútbol que se encuentran expuestos a factores de riesgo asociados a la poca empatía, a la desunión, entre sí teniendo como causa el estrés inducidos por los desacuerdos entre pares.

En la idea del programa se propone la atención de los alumnos que participan en los equipos de fútbol de 16 -18 años que sin duda presentan problemas sociales entre sí, esto se ha visto reflejado en el rendimiento que presentan en las diferentes competencias que han participado, por este motivo es que dentro de su noción tiene un perfil de socializador, conciliador, ya que no todos se llevan por las diferencias que existen debido a su carácter o modo de vivir y convivir, este proceso repercute en el bienestar social, físico y psicológico de los alumnos.

Además de los beneficios anteriores hay que destacar que las actividades les ayudarán a resolver problemas que tengan en otras áreas, siendo muy importante que los participantes concienticen la manera de resolver problemas que a diario siempre se van a ir presentando no solo con los compañeros/as de equipo, ayudándolos a ser parte de esta sociedad como seres humanos útiles.

**Tercera parte: Elaboración del programa de Juegos Cooperativos.**

El programa de Juegos Cooperativos busca realizar actividades encaminadas a el trabajo en equipo, a comprender que mediante el juego se busca consolidar una idea para llegar a la meta, que todos son importantes para conseguir un fin, también nos ayuda a que debemos respetar el espacio y el rol de cada uno de los participantes que están participando de la práctica de los juegos cooperativos.

Todas las actividades del programa nos ayudan a desarrollar en cada participante una serie de valores que se debe poner en práctica cuando se está jugando. Al principio se aplica juegos para conocerse, interrelacionarse con todos los participantes y no solo con los compañeros que son del aula. Luego de esta fase se aplica juegos que ayude a desarrollar la técnica ofensiva-defensiva y para finalizar la propuesta se realiza juegos para mejorar los sistemas técnicos-tácticos en conjunto.

### **Juegos Cooperativos aplicados.**

Los juegos cooperativos que se van a utilizar se basan de acuerdo la clasificación de (Parlebas, 1988) y a las características del grupo estudio, tomamos en consideración los problemas que presenta el grupo y porque no logran solucionarlo, es así que en la primera fase se aplica los juegos que nos ayude a que se conozcan los juegos de Cooperación o comunicación motriz, donde necesitan la colaboración de por lo menos una persona para ejecutarla, estas actividades nos ayudan a que se interrelacionen y se ayuden de forma colaborativa utilizando actividades como el gusanito, el camino de fuego, simón dice, derriba los conos entre otros.

Una vez que se ha logrado que el grupo se conozca, se utilizará actividades que les ayude a la cohesión grupal, para esto realizamos juegos cooperativos con oposición o contra comunicación motriz como: campo minado, atrapa la cola al conejo, islas y

tiburones. Estas actividades nos ayudarán que por medio de los juegos puedan manejar las emociones, el respeto a los cambios de reglas, a las decisiones de cada integrante, además de respetar el resultado final.

Y por último realizaremos actividades que nos ayude a mejorar la noción técnica-táctica direccionada al fútbol utilizando los juegos de Cooperación-oposición donde necesitamos que la parte contraria sea la que colabora con la actividad como: el handyball, quemados, artzikirol.

### **Justificación**

Este programa está dirigido a los adolescentes de 16 a 18 años que forman parte del equipo de fútbol del Liceo Campoverde; se plantea un programa de juegos cooperativos, entendiendo este programa como un método para solucionar problemas dentro del grupo de estudio, ya que la recreación está en la búsqueda constante del desarrollo humano y en lo deportivo busca una interrelación que nos lleve a la cohesión grupal.

Tomamos en consideración las palabras de (Osornio, 2016) que indica “Favorecer el juego nos permite crear sujetos que se acepten a sí mismos y a sus semejantes, que colaboren, ayuden, cooperen, contribuyendo a formar no únicamente una persona o grupo de personas sino también un ambiente solidario y justo”.

Partiendo de que, los adolescentes pasan la mayor parte de su tiempo en el colegio, por ende, su vida social es muy importante, la mayoría se enfoca a mantener una relación social solo con sus compañeros/as de curso y no con todos los que conforman el equipo. Esto conlleva que la falta de comunicación y la solidaridad entre todos se vea afectado el desenvolvimiento deportivo durante los partidos amistosos o las

competencias oficiales, estas dificultades diarias se reflejan cuando se nota que hay desmotivación, niveles de estrés, poco trabajo en equipo, peleas, insultos entre pares.

Por todas estas afirmaciones se plantea generar espacios de reestructuración, de fortalecimiento, para que todos los participantes puedan alcanzar beneficios personales e institucionales.

El presente programa “COOPERA Y JUGUEMOS TODOS” constituye un cuadro referencial que se pueden implementar primero en todos los grupos deportivos del Liceo Campoverde para utilizar la cooperación como emblema antes de la competición, además que sea un referente provincial y nacional para las demás organizaciones deportivas donde se pueda implementar este tipo de programas desde la niñez, y se logre trabajar en equipo dejando las individualidades aún lado y remando en una sola dirección, así el camino del éxito será más fácil para todos.

### **Objetivos del proyecto**

#### **Objetivo General**

Mejorar la cohesión grupal en los adolescentes de 16 a 18 años del equipo de fútbol del Liceo Campoverde a través de un programa de juegos cooperativos “COOPERA Y JUGUEMOS TODOS”

#### **Objetivos Específicos**

- Mejorar las relaciones interpersonales entre pares mediante dinámicas cooperativas para alcanzar el bienestar social en el grupo.
- Organizar juegos cooperativos durante los entrenamientos, para motivar el trabajo en equipo.

- Fortalecer y desarrollar la solidaridad entre pares para mejorar el desenvolvimiento técnico-táctico en el fútbol.
- Establecer metas grupales durante los entrenamientos y las competencias.

### **Desarrollo del Programa**

Durante todos los días el ser humano realiza diversas actividades, en la edad escolar tienen muchas actividades relacionadas con el juego, sin embargo, a medida que van creciendo y superando cada etapa de desarrollo van dejando de poco el juego como una manera de aprendizaje.

El programa de COOPERA Y JUGUEMOS TODOS está planteado para mejorar niveles de cooperación, solidaridad y compromiso que debe haber cuando eres parte de un equipo, se utiliza estrategias recreativas a través de diferentes acciones a realizarse en periodos oportunos de duración y de acuerdo a las características del grupo de estudio, lo que permitirá alcanzar mejores resultados. Está formado por etapas, las mismas que tienen componentes de carácter vivencial, experiencias nuevas y sobre todo actividades lúdicas que fortalecerán lazos de amistad, compañerismo y trabajo en equipo en los adolescentes.

### **Etapas de diagnóstico**

Es la primera etapa donde se va a establecer de manera general y específica los inconvenientes que presenta el grupo en base a una encuesta realizada a 30 adolescentes de 16 a 18 años del equipo de fútbol del Liceo Campoverde. Esto nos permitirá organizar, plantear, planificar y estructurar las actividades que ellos demandan para las mejoras de los problemas que han presentado como grupo en el transcurso del tiempo.

## **Etapas de diseño**

En esta etapa se diseñarán actividades que ayudarán a los adolescentes a mejorar su cohesión grupal, se ha tomado en cuenta a la Recreación como parte esencial en las actividades, y de la Recreación utilizaremos a la Expresión Lúdica específicamente los Juegos Cooperativos como estrategia metodológica para que el grupo de estudio pueda efectuar las dinámicas y los juegos propuestos para realizarlos en los diferentes días, teniendo como objetivo desarrollar el trabajo en equipo, esto nos beneficia porque a la vez se mejora la técnica-táctica colectiva del fútbol, además se reforzará las fortalezas del carácter que son esenciales para el desarrollo de los participantes como seres humanos de bien.

Los juegos cooperativos está previsto realizar los dos días de entrenamiento al inicio de la sesión de trabajo y siendo una actividad de la parte principal de la sesión de trabajo, para esto se ha llegado a un acuerdo con los participantes del equipo de fútbol.

Estas actividades se realizarán en cuatro fases diferentes buscando al finalizar la cohesión grupal, el tiempo de trabajo en cada etapa es de 4 sesiones:

- La primera fase se llama **SOCIALIZACIÓN**, en esta etapa se busca que los adolescentes logren tener confianza para poder comunicar sus ideas y propuestas a todos los miembros del equipo, esto nos llevaría a que el grupo se complemente y que asuma el compromiso del equipo.
- La segunda fase se llama **CONFIANZA**, en esta etapa se busca romper los miedos que tengan de participar, de colaborar, miedo a la crítica, se busca que tengan confianza sí mismos, en su grupo de trabajo, en los entrenadores para que juntos puedan cambiar el esquema del equipo.

- La tercera fase tiene por nombre COORDINACIÓN DE ACCIONES, después de haber logrado que socialicen y que confíen en los demás se busca que el grupo pueda realizar acciones conjuntas, ya que en el fútbol es primordial las acciones colectivas tanto para el ataque como para la defensa, logrando realizar estas actividades en los tiempos definidos por los entrenadores.
- La última fase se llama COMUNICACIÓN EFECTIVA, como en cualquier equipo la comunicación es el acceso principal de entrada y de salida, un equipo no puede trabajar sin comunicación. Esta comunicación debe ser efectiva para poder tener eficacia durante las competencias, esta comunicación es el enlace es parte del elemento principal que es el trabajo en equipo.

#### Etapa de aplicación y validación

Este programa se aplicará en un período de 8 semanas, cada fase se ejecutará en 2 semanas, cada semana contará con 2 sesiones, completando al final del programa 16 sesiones de trabajo. Las actividades se realizarán los días que los equipos de fútbol tienen previstos entrenar, martes y jueves de 15:00 a 16:30, estos días todos los alumnos pueden participar ya que es su tiempo libre, es voluntario, donde todos se comprometen a formar parte del equipo de fútbol.

#### **Etapa de Evaluación**

La evaluación del programa de juegos cooperativos se establece mediante una encuesta a los adolescentes sobre la satisfacción del programa, además se aplicará una

encuesta a los entrenadores de cada categoría para tener resultados sobre el impacto del programa.

### **Instalaciones y recursos**

El programa se lo aplicará en las instalaciones del Liceo Campoverde, que cuenta con una cancha de fútbol de césped sintético, que se divide a lo ancho en tres canchas de indoor fútbol para que utilicen las diferentes categorías, también cuenta con una cancha de baloncesto, una de voleibol en donde se podrá realizar los juegos cooperativos si existiera problemas con la cancha de fútbol. La institución también cuenta con los implementos lúdicos y deportivos que ayudarán al desarrollo del programa recreativo.

### **Plan general de actividades**

Dentro del plan de actividades del programa de juegos cooperativos para los adolescentes del Liceo Campoverde enumeramos los objetivos de cada fase, ya que entendemos que la cooperación es un proceso sistemático que tiene que ir de a poco incluyéndose en todas las actividades a desarrollarse durante todo el programa, también citamos el tiempo de duración de cada fase y número de participantes.

Tabla 34.

Distributivo del programa "Coopera y juguemos juntos"

		PROGRAMA "COOPERA Y JUGUEMOS TODOS"			
Fase	Objetivo	Actividades	N° de participantes	Edad	Tiempo
SOCIALIZACIÓN	Facilitar la comunicación asertiva entre todos para que puedan desenvolverse en una sana convivencia desarrollando las fortalezas del carácter.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pasa al otro lado si puedes.</li> <li>- El gusanito.</li> <li>- Sapito sapito.</li> <li>- Simón dice.</li> </ul>	30 adolescentes.	16 a 18 años	2 semanas 4 sesiones
CONFIANZA	Fomentar las relaciones de confianza en el grupo permitiendo un ambiente más saludable, integrador y creativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Campo minado.</li> <li>- Islas y tiburones.</li> <li>- Atrapa la cola al conejo.</li> <li>- Derriba los conos.</li> </ul>	30 adolescentes.	16 a 18 años	2 semanas 4 sesiones
COORDINACIÓN DE ACCIONES	Coordinar acciones colectivas del grupo para ser más competentes y alcanzar el objetivo planteado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los Paramédicos.</li> <li>- Puente roto.</li> <li>- Las orugas.</li> <li>- Atrapa el cono.</li> </ul>	30 adolescentes.	16 a 18 años	2 semanas 4 sesiones
COMUNICACIÓN EFECTIVA	Mantener una comunicación efectiva entre todos para ser solidarios y estar comprometidos en cumplir con las estrategias planteadas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El doctor.</li> <li>- Artzikirol.</li> <li>- Helicóptero loco.</li> <li>- Handyball.</li> </ul>		16 a 18 años	2 semanas 4 sesiones

## Fichas de Diagnóstico

**Tabla 35.**

*Pauta de registro de evaluación*

N°	Nombre del Alumno	1	2	3	PUNTAJE TOTAL	OBSERVACIONES
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						

## Distributivo de actividades de los Juegos Cooperativos.

**Tabla 36**

*Sesión 1. Fase de Socialización.*



### **PROGRAMA “COOPERA Y JUGUEMOS TODOS”**

Nombre del juego	Pasa al otro lado si puedes.
Nombre de la fase	SOCIALIZACIÓN
Objetivo	Participar en el juego con el grupo designado, socializando entre todos y respetando las reglas.
Nº participantes	30
Actividad rompehielo	Hola hola cómo estás?
desarrollo del juego	<p>Todo el grupo deberá pasar del punto A al punto B.          Para pasar deberá construir un camino con los ulas para no caer en el abismo.          Se termina el juego cuando hayan pasado todos los integrantes al punto B.</p>
representación gráfica	
Reglas	<p>Todos deberán pasar al otro lado.          No pueden pisar fuera de los ulas.          Puede ayudar una persona para pasar los ulas.          Deben pasar todos en 5 minutos.</p>
VARIANTES	<p>Se puede pasar de un lado al otro (se aumenta la distancia)          No se permite ayuda de nadie para pasar las ulas.</p>

**Tabla 37***Sesión 2. Fase de Socialización.***PROGRAMA "COOPERA Y JUGUEMOS TODOS"**

NOMBRE DEL JUEGO	El gusanito.	
NOMBRE DE LA FASE	SOCIALIZACIÓN	
OBJETIVO	Realizar la dinámica coordinando movimientos con todos los participantes.	
Nº PARTICIPANTES	30	
MATERIALES	Conos señalizadores. Cancha de fútbol.	Silbato. Platos señalizadores.
ACTIVIDAD ROMPEHIELO	Palo, palito, palo.	
DESARROLLO DEL JUEGO	El grupo se sub divide en 2 grupos pequeños. Todos los grupos deberán desplazarse del punto A al punto B. Deberán formar una columna, los brazos de cada persona se ubicará en el hombro del compañero que está adelante. Cada grupo deberá ejecutar movimientos coordinativos indicados por el docente (saltos, derecha, derecha, izquierda, izquierda, adelante, atrás)	
REPRESENTACIÓN GRÁFICA		
REGLAS	No pueden soltarse, ni cambiar de lugares. Deben coordinar todos al mismo tiempo. En el momento de la ejecución no pueden hablar.	
VARIANTES	Se aumenta la distancia. Se permite hablar mientras realizan la actividad. Se permite cambiar de lugares y pueden proponer movimientos.	

**Tabla 38.**

Sesión 3. Fase de Socialización.



**PROGRAMA “COOPERA Y JUGUEMOS TODOS”**

Nombre del juego	Simón dice.
Nombre de la fase	SOCIALIZACIÓN
Objetivo	Participar del juego proponiendo actividades que pueden realizar en el campo de juego.
Nº participantes	30
Materiales	Conos señalizadores. Silbato. Cancha de fútbol. Platos señalizadores.
Actividad rompehielo	Al ritmo, diga usted, nombres de...
Desarrollo del juego	Cada integrante deberá escoger a una persona que va hacer de SIMON. La persona tendrá que decir que hagan ciertas actividades, por ejemplo, “SIMON DICE QUE DEBEN FORMAR UN GRUPO Y HACER UNA COREOGRAFÍA”, el último que lo realice se convierte en SIMÓN. El juego se termina cuando la mayoría haya pasado hacer SIMON.
Representación gráfica	
Reglas	Todos participan. Deben realizarse actividades que se puedan cumplir en la cancha de fútbol.
Variantes	Se puede dividir al grupo en 2 y el grupo que realice más rápida la actividad decide una actividad más.

Tabla 39.

Sesión 4. Fase de Socialización.



**PROGRAMA “COOPERA Y JUGUEMOS TODOS”**

NOMBRE DEL JUEGO	Sapito, sapito.
NOMBRE DE LA FASE	SOCIALIZACIÓN
OBJETIVO	Participar con todo el grupo, proponiendo estrategias para alcanzar el objetivo.
Nº PARTICIPANTES	30
MATERIALES	Conos señalizadores. Silbato. Cancha de fútbol. Platos señalizadores. Ulas.
ACTIVIDAD ROMPEHIELO	Yo tengo un tic.
DESARROLLO DEL JUEGO	Al grupo se lo divide en 2 subgrupos que deberán ponerse un nombre. Deberán cruzar a todo el grupo del punto A al punto B, cada jugador deberá pasar saltando por los ulas. Solo pueden utilizar 3 ulas para poder trasladar a todos los participantes. Se termina el juego cuando hayan pasado todos (incluyendo los ayudantes) al otro lado.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	
REGLAS	Todos participan. Solo puede estar una persona como ayudante.
VARIANTES	Se puede dividir al grupo en más subgrupos 3 o 4. Se puede cambiar los ayudantes. Se aumenta 2 ayudantes.

Tabla 40.

Sesión 5. Fase de Confianza.



### PROGRAMA "COOPERA Y JUGUEMOS TODOS"

NOMBRE DEL JUEGO	Campo minado.
NOMBRE DE LA FASE	CONFIANZA
OBJETIVO	Participar del juego siendo solidario, ayudar a sus pares para avanzar en el camino.
Nº PARTICIPANTES	30
MATERIALES	Conos señalizadores. Silbato. Cancha de fútbol. Platos señalizadores. Ulas.
ACTIVIDAD ROMPEHIELO	Jaooo indio palao llamando.
DESARROLLO DEL JUEGO	El grupo se ubica al inicio de los ulas. Todos deberán encontrar el camino correcto para pasar al otro lado sin pisar las minas ocultas. Hay un diagrama que utiliza el profesor con las minas (bombas) ocultas. Si un participante toca una mina deberá regresar y ubicarse al final, todos deberán recordar el camino y ayudarse para pasar al otro lado.
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	
REGLAS	Todos participan. Pueden ayudar a sus compañeros guiando en el camino, pero desde el punto de partida.
VARIANTES	Cruzan por las minas en parejas, grupos de tres, cuatro.

**Tabla 41.***Sesión 6. Fase de Confianza.***PROGRAMA “COOPERA Y JUGUEMOS TODOS”**

Nombre del juego	Islas y tiburones.	
Nombre de la fase	CONFIANZA	
Objetivo	Trabajar en equipo realizando estrategias para poder cumplir con el objetivo.	
Nº participantes	30	
Materiales	Conos señalizadores. Cancha de fútbol. Pelota.	Silbato. Platos señalizadores. Rodillo de espuma flex.
Actividad rompehielo	Yo tengo una danza bien particular.	
Desarrollo del juego	Se subdivide al grupo en 4 subgrupos, siempre un voluntario se quedará como tiburón. Cada grupo se ubicará en una zona del terreno de fútbol donde hay un plato señalizador. Cuando el docente diga derecha o izquierda, todos deberán desplazarse al lado que les toca sin dejarse atrapar del tiburón. Si alguien es atrapado, se convertirá en otro tiburón y ayudará a atrapar. Si el docente dice maremoto pueden cruzarse a cualquier isla. Se termina el juego cuando sobreviven 4 participantes.	
Representación gráfica		
Reglas	Todos participan. Deben cruzar a las islas que les corresponde (derecha-izquierda). No se puede quedar en la misma isla.	
Variantes	El tiburón puede utilizar materiales extras para atrapar a los participantes como: pelotas, rodillo de espuma flex. Pueden empezar con dos tiburones. Se hunde la isla donde no haya integrante.	

Tabla 42.

Sesión 7. Fase de Confianza.



**PROGRAMA "COOPERA Y JUGUEMOS  
TODOS"**

Nombre del juego	Atrapa la cola al conejo.	
Nombre de la fase	CONFIANZA	
Objetivo	Planificar la estrategia que se va a utilizar para cumplir con el objetivo.	
Nº participantes	30	
Materiales	Conos señalizadores. Cancha de fútbol. Chalecos.	Silbato. Platos señalizadores.
Actividad rompehielo	Te vendo un pollo.	
Desarrollo del juego	El grupo se subdivide en dos. Cada participante deberá tener un chaleco en su cintura, ese chaleco será la cola del conejo. Cuando suene el silbato todos deberán tratar de quitar las colas de los conejos del equipo contrario. se termina el juego cuando todo el grupo quita todas las colas a los otros conejos.	
Representación gráfica		
Reglas	Todos participan. Deben ubicarse las colas en la cintura para que los demás puedan quitar las colas. No pueden tener las colas en la mano.	
Variantes	La persecución se lo realiza con conducción del balón.	

**Tabla 43.***Sesión 8. Fase de Confianza.***PROGRAMA “COOPERA Y JUGUEMOS TODOS”**

Nombre del juego	El ciempiés.
Nombre de la fase	CONFIANZA
Objetivo	Trabajar en equipo para lograr el objetivo.
Nº participantes	30
Materiales	Cancha. Conos señalizadores.
Actividad rompehielos	Alcachofa, chocolate, cacahuete, jitomate.
Desarrollo del juego	Todo el grupo deberá pasar del punto A al punto B. Tienen que desplazarse con las manos en el pie de su compañero de atrás. Se termina el juego cuando el último logra pasar la línea del punto B.
Representación gráfica	
Reglas	Todos participan. No pueden soltar el pie del compañero. No se pueden poner de pie.
Variantes	Formar dos grupos para tener un opositor.

**Tabla 44.***Sesión 9. Coordinación de acciones.*

**PROGRAMA "COOPERA Y JUGUEMOS  
TODOS"**

Nombre del juego	Los Paramédicos.
Nombre de la fase	COORDINACIÓN DE ACCIONES
Objetivo	Ayudar a sus pares para avanzar en el camino.
Nº participantes	30
Materiales	Cancha. Conos señalizadores.
Actividad rompehielos	Alcachofa, chocolate, cacahuete, jitomate.
Desarrollo del juego	Los participantes se subdividen en dos grupos. Cada grupo deberá llevar a cada uno de sus integrantes al hospital. Se realiza por tiempo. Se termina el juego cuando un equipo pasó a la totalidad de su grupo y ellos también fueron transportados.
Representación gráfica	
REGLAS	Todos participan. No pueden dejar caer al compañero.
VARIANTES	Deberán buscar diferentes formas de llevar, no pueden llevar al siguiente compañero de la misma manera que al anterior participante.

**Tabla 45.**

*Sesión 10. Fase de Coordinación de Acciones.*



**PROGRAMA "COOPERA Y JUGUEMOS TODOS"**

Nombre del juego	El puente roto.
Nombre de la fase	COORDINACIÓN DE ACCIONES
Objetivo	Coordinar movimientos y acciones para cumplir con el objetivo.
Nº participantes	30
Materiales	Cancha. Conos señalizadores.
Actividad rompehielos	Todo el mundo en esta casa se tiene que divertir.
Desarrollo del juego	Todos los integrantes deberán sentarse en el piso. Deberán pasar todos los balones del punto A al punto B sin dejarlo caer. No pueden utilizar las manos para coger los balones, si algún balón cae al suelo deberán volver al inicio. Se termina cuando el tiempo haya finalizado, se juega durante 3 minutos o más dependiendo del número de balones que deban pasar de un lugar al otro.
Representación gráfica	
Reglas	Todos participan. No pueden dejar caer al balón. No pueden utilizar las manos, no pueden levantarse.
Variantes	Se subdivide en 2 grupos, cada grupo deberá buscar una estrategia para cumplir con el objetivo.

## **Conclusiones**

- Después de analizar los objetivos formulados en capítulos anteriores se puede concluir que los juegos cooperativos influyen de manera positiva en el trabajo colaborativo en los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde, se ha evidenciado el desarrollo de habilidades sociales teniendo un mayor nivel de interés por realizar actividades cooperativas.
- Se realizó el programa de juegos cooperativos alcanzando altos índice de aceptación por parte de los adolescentes para ejecutar actividades que demanden cohesión grupal, dejando de lado el egocentrismo, cambiando el individualismo por el trabajo en común para lograr un solo objetivo.
- En base al instrumento utilizado para la evaluación de habilidades técnicas colectivas, los adolescentes presentan un incremento significativo en su trabajo colaborativo, en el estado inicial se evidencia que 12 alumnos tienen una valoración de muy bueno, 14 de bueno y 4 deficiente, siendo el principal problema la elaboración de jugadas que puedan terminar en gol. En el estado final hubo un incremento de 22 adolescentes al rango de muy bueno, 4 de bueno y 0 de deficiente, lo que se considera que los jóvenes tienen una valoración positiva incrementando su trabajo en equipo y logrando alcanzar elaborar jugadas colaborativas entre pares.

## **Recomendaciones**

- Continuar realizando programas similares con períodos prolongados que permitan el desarrollo del trabajo colaborativo en grupos de niños, adolescentes y

adultos que tengan relaciones de conflicto por distintas causas para que lleguen al disfrute de la actividad deportiva y recreativa.

- Incorporar los juegos cooperativos en las planificaciones de entrenamiento de los deportes de conjunto de los colegios a nivel provincial y luego a nivel nacional, como una estrategia metodológica nueva que permita establecer lazos de amistad, compañerismo, empatía para mejorar su convivencia escolar y social mientras practican las actividades deportivas recreativas.

## Bibliografía

- Antón, M. F. (2007). *Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Graó.
- Arroyo, A. &. (2017). *Los juegos cooperativos en la carrera de velocidad de los niños y niñas de Séptimo grado de Educación Básica General de la Unidad Educativa Cusubamba, del cantón Salcedo. (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Cultura Física)*.
- Bayer, C. (1987). *Técnica del Balonmano La Formación del Jugador*. Barcelona: Editorial Hispano Europea SA.
- Blázquez, S. D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos (Vol. 130)*. Seix Barral.
- Callado, C. V. (2004). *Las actividades físicas cooperativas: una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Secretaría de Educación Pública. Obtenido de Secretaría de Educación Pública.
- Cano, J. B. (1973). *Manual de fútbol: técnica y táctica*. Barcelona: Hispano Europea.
- Carreño, P. (2014). *El juego corporativo como estrategia didáctica para incentivar la noción de táctica en un grupo de niños de la Escuela de Formación Deportiva Verona FC*. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/7622>
- Carreño, P. D. (2015). *El juego corporativo como estrategia didáctica para incentivar la noción de táctica en un grupo de niños de la Escuela de Formación Deportiva Verona FC. Tesis de Licenciatura. Universidad Libre*.
- Corellar, K. C. (2017). *Los juegos cooperativos: una alternativa para el desarrollo armónico de los escolares*. Luz, vol 3.
- Fernández, L. H. (2008). *El aprendizaje cooperativo como metodología de trabajo en Educación Física. La Peonza: Revista de Educación Física para la Paz, (3), 227*.
- Ferrández, J. (1996). *Fútbol. Entrenamiento físico basado en la táctica y la estrategia. Los sistemas de juego y su evolucion*. Madrid: Gymnos.
- García Serrano, R. (1974). *Juegos y Deportes Tradicionales de España*. Cátedras Universitarias de tema.

- García, L. A., Ruíz, J. F., Gutiérrez, H. F., Marquéz, E. J., Román, G. R., & Sampér, M. M. (2010). *Los juegos en la Educación Física de los 12 a 14 años*. Barcelona, España: INDE.
- García-Mas, A., Olmedilla, A., Morilla, M., Rivas, C., Quinteiro, E. G., & Toro, E. O. (2006). *Un nuevo modelo de cooperación deportiva y su evaluación mediante un cuestionario*. *Psicothema*, 18(3), 425-432.
- Gil González, P. (julio de 2016). *El juego cooperativo como medio para eliminar los estereotipos de género en la práctica de fútbol*. Valladolid, España.
- Guimaraes, T. (2000). *El sistema, la táctica y los jugadores (No. 796.334 G963s)*. San José, Costa Rica.: EUNED.
- Gutierrez, M. R. (03 de 07 de 2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Obtenido de Universidad de Cantabria:  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Haro, G. V. (2007). Propuesta de valoración técnico-táctica mediante una situación de juego colectivo básico en el fútbol de iniciación. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (12), 29-35.
- Hernández Molina, L. X. (2014). *Juegos cooperativos: Una herramienta para afianzar el trabajo en equipo de la categoría juvenil de la selección de Cundinamarca Femenina de Voleibol*. Obtenido de  
<https://repository.unilivre.edu.co/bitstream/handle/10901/7649/HernandezMolinaLauraximena2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Huizinga, J. (1968). *Homo ludens* (1938). 2. Obtenido de *Homo ludens*.
- Montañés, J. P. (2000). El juego en el medio escolar. *Revista ensayos*, 241-270.
- Moreno Palos, C. (1992). *Juegos populares y deportes tradicionales*. Madrid, España.: Alianza.
- Mosquera, M. J., Lera, A., & Sánchez, A. (2000). *No violencia y deporte*. Barcelona: INDE.
- ODNA, S. t. (2010). *Encuesta Nacional de la Niñez y Adolescencia de la Sociedad Civil (ENNA)*. Obtenido de  
[https://www.unicef.org/ecuador/Encuesta\\_nacional\\_NNA\\_siglo\\_XXI\\_2\\_Parte2.pdf](https://www.unicef.org/ecuador/Encuesta_nacional_NNA_siglo_XXI_2_Parte2.pdf)
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar*. Libres para crear, 4.

- Osornio, C. L. (2016). *Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco. Ra Ximhai*, vol. 12 (3), 415-431.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte. Universidad Internacional Deportiva*. Málaga: Unisport.
- Pérez Olivera, E. (Marzo de 1998). *JUEGOS COOPERATIVOS: JUEGOS PARA EL ENCUENTRO*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>
- Pérez, P. J., & Gardey, A. (2010). *Definiciones.de*. Obtenido de Definición de táctica: <https://definicion.de/tactica/>
- Rae. (2019). *Real Academia Española*. Madrid. Obtenido de Diccionario de la Lengua Española: <https://dle.rae.es/juego?m=form>
- Ramos Garcia, M. (2018). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales*. Obtenido de Universidad Nacional de Tumbes.: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/503/RAMOS%20GARCIA%20MARLENY...pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rivera, P., & Casas, O. (2015). Cooperación como medio para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes en la clase de Educación Física.
- Rodríguez, A. C. (2012). *Los conflictos en clubes deportivos con deportistas adolescentes. Apunts. Educación física y deportes*, 2(108), 46-53.
- Rodriguez, M. (25 de abril de 2011). *FoBall 2000*. Obtenido de El método Mourinho: <http://fobal2000.blogspot.com/2011/04/el-metodo-mourinho.html?m=1>
- Ruiz, A. (2002). *Entrenadores.info*. Obtenido de Apuntes de técnica (nivel 1): [http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/ap\\_tecni.htm](http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/ap_tecni.htm)
- Santos, J. A. (1995). *Construcción de situaciones de enseñanza para la mejora de los fundamentos técnico-tácticos individuales en fútbol. Apunts: Educación física y deportes*, (40) 27-33.
- Sanuy. (1998). *Enseñar a jugar*. España: Marsiega.
- Theodorescu, L. (1984). *Problemas de Teoría e Metodología nos Deportes Colectivos*. Lisboa, Portugal.: Livros Horizonte.
- Thío de Pol, C. F. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor del aprendizaje*. de Pol, C. T., Fusté, S., Martín, L., Palou, S., & Masnou, F.

(2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor del aprendizaje. Planificar la etapa 0-6*. Barcelona: Graó: Antón, M. Planificar la etapa 0-6. .

Torres, H. W. (2015). *Incidencia de un programa integrado en el desarrollo de las capacidades físicas en la etapa preparatoria. Club de Fútbol Independiente del Valle, categoría reserva 2014-2015. Dialnet plus*, 1. Obtenido de Lecturas: educación física y deportes, (210), 1.:  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5877915>

Unesco. (1980). *El niño y el juego: planteamiento teorico y aplicaciones pedagogicas. Estudios y documentos de educación.*, 5.

Vásquez, S. (1981). *Fútbol: conceptos de la técnica*. Madrid: Librería deportiva Esteban.