

IMPLEMENTACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO PARA LA
ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DEL FÚTBOL PARA TODOS.

TITLE: IMPLEMENTATION OF THE DIDACTIC MODEL FOR
TEACHING - LEARNING FOOTBALL FOR ALL.

Bello López, Angel Ramiro.

arbello@uij.edu.cu

Máster. Profesor Asistente.

Decano de la Facultad de Cultura Física

Universidad de la Isla de la Juventud “Jesús Montani Oropesa”

Cuba

Soler Cruz, Luis Orlando.

losoler@uij.edu.cu

Máster Profesor Auxiliar.

Facultad de Cultura Física

Universidad de la Isla de la Juventud “Jesús Montané Oropesa”

Cuba

Peraza Zamora, César.

cperazaz@uij.edu.cu

Máster Profesor Auxiliar.

Facultad de Cultura Física

Universidad de la Isla de la Juventud “Jesús Montané Oropesa”

Cuba

Resumen

Este trabajo es el producto de una investigación válida para la obtención del título de Máster en Didáctica de la Educación Física Contemporánea y ha servido de herramienta metodológica para la superación de los profesores de Educación Física y entrenadores de fútbol. En ella se muestra cómo lograr, en el proceso de la enseñanza-aprendizaje del fútbol a través de un modelo didáctico desarrollador, basado en el juego como método y

medio a la vez, donde el profesor resulta el facilitador y los educandos son sujeto y objeto del proceso, que está concebido en temáticas a fines, que se aplican en diferentes momentos de la clase.

Palabras claves: habilidades deportivas, aprendizaje desarrollador, juego y enseñanza – aprendizaje.

Abstract

This word is the product of a valid investigation to obtain the title; Master is in the Didactics of Contemporary Physical Education and has served as a methodological instrument for the advancement of the Physical Education professors in the territory and at national level. In it shows how to achieve the teaching of Football through an apprenticeship developer based in the game as a method and medium at the time, where the professor becomes the facilitates and learning are the subject and objet of the teaching process.

Key words: sportive abilities, apprenticeship developer, game and teaching - apprenticeship (learning).

INTRODUCCIÓN

El juego como medio y método en la enseñanza - aprendizaje del Fútbol.

“Aprender para jugar o jugar para aprender”. No es un juego de palabras. La frase encierra un mensaje, en las escuelas se aprende el ABC de la técnica y del juego. Posterior a esto se le prepara para jugar de forma competitiva; pero por mucho que juegue, si no tiene la orientación adecuada de alguien, jamás logrará dominar las habilidades. El juego como herramienta de aprendizaje, dentro del proceso debe permitir el desarrollo de una serie de capacidades para que cumpla con la función que le queremos asignar.

Podemos asegurar las potencialidades del juego, en el proceso de enseñanza - aprendizaje, sirviendo de fuente de orientación a los docentes, al planificar o concebir la clase. Por lo que nos plantearemos como objetivo de esta investigación: **Diseñar un modelo didáctico para la enseñanza – aprendizaje de las habilidades en Fútbol para todos.**

Existen variados estilos de enseñanza, donde la diferencia estriba en el nivel de independencia que posee el alumno en el proceso de enseñanza: pero también existen modelos donde la diferencia está en los medios en que se apoya el docente para desarrollar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Estos estilos, nos permiten dentro de la misma clase hacer que el alumno descubra las soluciones a las variadas situaciones de juegos que el profesor irá presentando y que debe estructurar a partir de un modelo.

Partiendo de estos modelos elaboramos nuestra propuesta, que consiste en apoyarnos en el modelo vertical centrado en el juego, agregamos los juegos menores y los juegos predeportivos que unido a las acciones simplificadas de juego y el mini deporte, conforman todo un sistema de actividades que permiten alcanzar resultados satisfactorios. Ya en el desarrollo aplicamos el modelo integrado que consiste en retomar el modelo aislado en un momento del proceso de enseñanza – aprendizaje.

DESARROLLO

De los numerosos modelos de enseñanza en la actividad deportiva escogimos el modelo vertical centrado en el juego, para nuestro trabajo porque a través de la observación en diferentes competiciones y a cualquier nivel el problema medular está en el desarrollo del pensamiento lógico de nuestros alumnos.

Después de consultar a varios técnicos, deportivos profesores de educación física, metodológicos y profesores que estudian y profundizan en la teoría del aprendizaje con el

fin de que sea más significativo; nos dimos a la tarea de buscar bibliografía que se relacionara con el tema.

Con gran dificultad llegamos a delimitar dos tendencias, una a través de la ejercitación técnica tradicional y la otra a través de juego, esta última fue la que más nos apasionó, porque desde mis primeros pasos como profesor y hasta hoy me demuestran, que es el motor de motivación mayor para alcanzar un resultado más significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje del Fútbol. Está estrechamente ligado a los intereses personales, donde se necesita un gran esfuerzo individual para alcanzar la victoria del equipo.

Analizamos algunos autores como, Mahlo que resume su tendencia en el desarrollo del pensamiento táctico, a través de juegos técnico – tácticos y con el cual estamos muy identificados. Pero en las Clases de Educación Física de hoy si aplicamos esta receta los alumnos nos harían un cierto rechazo, porque les faltaría la independencia y la auto determinación de las acciones.

Modelos de aprendizaje deportivo.

Aunque Bunker y Thorpe (1982), presentaron los primeros modelos de conceptuales para la enseñanza de los juegos deportivos, no es hasta el (1988) que Brenda Read, plantea de forma más clara esta. La autora muestra dos modelos relativos a la enseñanza de los juegos deportivos. Uno representa la aproximación dominante orientada al desarrollo de la competencia técnica y lo titula modelo aislado, el otro titulado modelo integrado es una alternativa al modelo anterior.

Alejandro López Rodríguez (1999), hace una clasificación de los modelos y detalla algunos de estos de la década de los años 80 y 90 en general se centran en el juego táctico.

El Modelo Aislado se trabaja separadamente la habilidad técnica seleccionada, para posteriormente llevarla en algunos casos a una situación predeterminada de juego, el

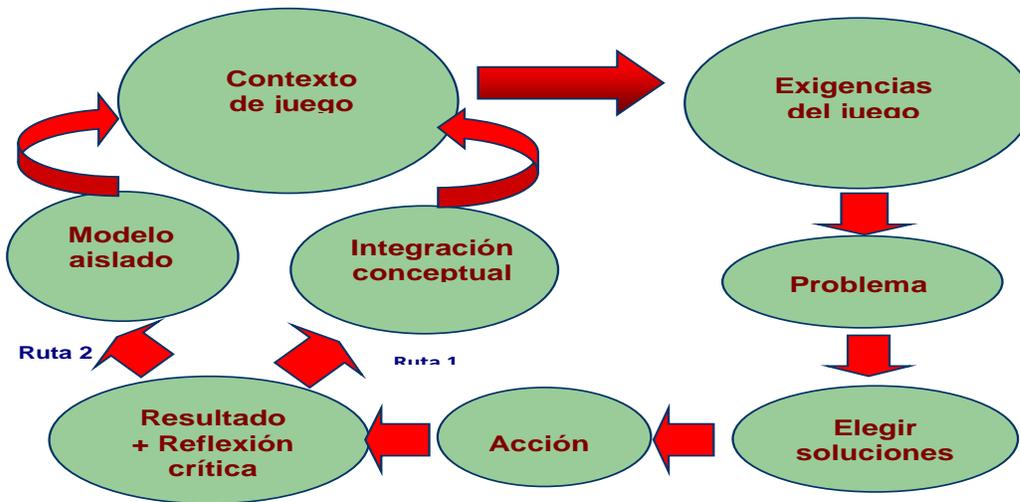
resultado de esta ejercitación más la acción a ejecutar en el juego permite al alumno alcanzar una experiencia técnica que finalmente intentará integrarla al contexto real de juego. Se hace énfasis en la ejecución repetida de una serie de habilidades específicas tácticas sin preocuparse de cómo encajan o se manejan dentro de las exigencias del juego.

En los modelos de enseñanza – aprendizaje el modelo aislado ha sido un modelo tradicional efectivo se basa en, el trabajo de ejercicios físicos – técnicos; pero presenta debilidades con relación al nivel de independencia de los educandos ya que en el predomina el estilo de mando directo.

Se comienza por la ejercitación de los elementos de la técnica, de aquí pasan al contexto aislado predeterminado, el resultado de la acción a ejecutar en el juego, unido a la experiencia técnica lo lleva a alcanzar algunos resultados cuando se lleven al contexto de juego. Esto hace que sea un modelo limitado para transferir el aprendizaje técnico a la situación contextual de juego real.

El Modelo Integrado; que parte de un enfoque global en el contexto de juego. Es integrado porque la toma de decisión del sujeto para dar solución a un problema, es inducida por el profesor a partir de una situación de juego a la vez se considera dentro de la estructura la concepción del modelo aislado cuando la propia práctica evidencia la necesidad de reforzar determinado elemento técnico. Después de que él o los alumnos hayan elegido las posibles soluciones y realizado dichas acciones el resultado más una reflexión crítica llevará al docente a tomar una de las dos rutas en dependencia que logren integrar y aplicar el nuevo conocimiento. Este modelo destaca la importancia de la táctica, el contexto de juego y la dinámica del juego. Ayuda a los alumnos a reconocer los problemas a identificar y generar sus propias soluciones y a elegir las mejores. Para lograr todo esto los participantes en el juego deben comprender la naturaleza del juego y los aspectos tácticos básicos implicados.

Modelo Integrado



Métodos que estimulan la actividad productiva.

Para alcanzar un correcto desarrollo en la ejecución de los juegos debemos tener presente el uso adecuado de cada uno de los métodos para su aplicación. Recordemos algunos muy vinculados con las actividades deportivas:

- Exposición Problémica.
- Búsqueda parcial heurística.
 - Investigativo.
 - Juegos Didácticos.
- Prácticos. Propios de la Educación Física.
- Diferentes tipos de juegos de invasión.
- Juegos modificados (Juegos menores y Juegos predeportivos).
- Juegos.
- Competencias.

Métodos Problémicos.

Es aquel grupo de métodos mediante los cuales, los alumnos guiados por el profesor se introducen en la búsqueda de soluciones de problemas nuevos, gracias a lo cual aprenden a adquirir de forma independiente los conocimientos, así como a aplicar los ya adquiridos en diferentes situaciones.

❖ Juego: Es un medio y un método de la Educación Física y los Deportes.

Como método se utiliza para el desarrollo y perfeccionamiento de hábitos motores, capacidades motrices y coordinativas.

Las reglas son las que determinan la utilización del juego como métodos, ya que a través de ellas se les da cumplimiento a determinados objetivos dentro de la clase.

Como medio se utiliza para motivar, dinamizar la clase, control y evaluación de las habilidades y conocimientos.

❖ Competencia: Es muy empleado tanto en la Educación Física como en el entrenamiento deportivo.

1. Elemental: Consiste en estimular el interés y activarlo durante la ejecución de diferentes ejercicios.
2. Desarrollada: Es una forma relativamente independiente de organización de las sesiones de entrenamiento (de control, de prueba, en competencia oficial).

Un rasgo característico es el enfrentamiento de las fuerzas en condiciones de competición organizada y de lucha por la superación o por logros máximos. El factor del enfrentamiento incrementa la acción del ejercicio físico (con ayuda del estado fisiológico y psíquico) y provoca la manifestación de las posibilidades funcionales del organismo.

Pretende que el alumno sea creador, constructor e independiente en el proceso de enseñanza – aprendizaje; sería colocar al alumno en el centro del proceso con una forma activa y que llegue a un nivel aceptable de las habilidades.

Temáticas para trabajar los Juegos de Fútbol.

- 1) **JUEGOS DE DESPLAZAMIENTOS SIN BALÓN.**
- 2) **JUEGOS DE DOMNIO DEL BALÓN.**
- 3) **JUEGOS DE CONTROL DEL BALÓN.**
- 4) **JUEGOS DE CONDUCCIÓN DEL BALÓN.**
- 5) **JUEGOS DE REGATE DEL BALÓN.**
- 6) **JUEGOS DE PASES.**
- 7) **JUEGOS DE INTERCEPTACIÓN DEL BALÓN.**
- 8) **JUEGOS DE TIRO A GOL.**
- 9) **JUEGOS DE ATRAPE DEL BALÓN, (PORTERO).**
- 10) **JUEGOS DE DESPEJE DEL BALÓN, (PORTERO).**
- 11) **JUEGOS CON TAREAS Y ACCIONES TÁCTICAS.**

Estas temáticas fueron elaboradas a partir de los contenidos de los programas actuales, aunque puede ser utilizado en cualquier programa, ya que contempla los criterios de juego del Fútbol, siguiendo el principio lógico de aspectos en lo que se apoya el juego normal.

a) ¿Cómo llevar un JUEGO MENOR a JUEGO DE FÚTBOL?

La Cadena.

Variante I. “Con pase del balón”

A tumbar la torre.

Variante I. “A pasarla por el Portón”

La Rreja.

Variante I. “Pasándose el balón”

Estos pueden constituir parte del calentamiento, así como las imitaciones de movimientos en grupos y en parejas. El alumno debe conocer que, ante una acción del contrario, él debe hacer la opuesta, de la misma forma él tratará de realizar otras acciones para confundir o engañar a su oponente. Ver el juego “A seguir la silueta.

JUEGOS SIN PORTERÍAS.

No.	Forma de juego	Finalidad
1	1 VS 1	Cobertura del balón, dribling, finta ataje.
2	1 VS 1	Con 4 apoyos en las esquinas. Cambios de dirección control orientado, juego directo, Interceptación de pases.
3	2 VS 2	Desmarcación, juego de posición, interceptación, alternativa entre pase al espacio o al compañero.
4	2 VS 2	Con 4 apoyos en las esquinas. Cobertura, pase con 1 – 2 toques.
5	3 VS 1	Desmarcación, juego en triángulos, juego directo al primer toque anticipación.
6	3 VS 2	Marcar y desmarcarse, juego en triángulo, coordinación de los defensas, juego directo.
7	3 VS 3	Con 2 apoyos en las esquinas. marcar y desmarcarse, pases transversales, cambios de dirección de juego.
8	4 VS 2	Alternancia de pases laterales y diagonales, juego directo coordinación defensiva.
9	4 VS 4	Marcar y desmarcarse, alternancia de pases cortos y largos coordinación defensiva.
10	5 VS 5	Con un jugador neutral. marcar y desmarcarse, cambio de la dirección de juego, devolución de pase, integración de un centro campista clave.
11	7 VS 5	Marcar y desmarcarse, cambios de dirección de juego, juego directo a un toque alternativa entre marcaje individual y zona. Cambios de juego, pressing constante.

Sistema de preguntas para el juego 1 vs 1. (Terreno reducido).

- ¿Cómo e posicionarse el defensa con relación al atacante?
- ¿Cómo conseguir restar velocidad al contrario con el balón?
- ¿Cuándo llega el momento más apropiado para efectuar una interceptación?
- ¿Cuándo se realiza una entrada frontal y cuando una entrada lateral?
- ¿Cómo puede influir la velocidad del atacante en la forma de defender el defensa?
- ¿Qué puede hacer un defensa lento contra un atacante veloz y hábil?

Para el éxito en la aplicación de estos ejemplos hay que tener presente el diagnóstico del grupo, las condiciones materiales e información y conocimientos de la finalidad de cada forma de juego.

El docente puede partiendo de estos ejemplos realizar otros juegos sin porterías o incluirle las metas, cuando observe que han logrado cumplir con la finalidad.

Los ejemplos de juegos con porterías, es necesario hacer énfasis que los alumnos no se aglomeren en la zona cercana a la portería que defiende o ataca. La finalidad hay que dársela como una situación problemática y recalcando el uso del elemento técnico o táctico objeto de estudio o de los ya conocidos.

Preguntar:

¿Qué variante de golpeo puedes utilizar para un pase raso o de aire?

¿Cuándo puedes realizar conducción del balón?

¿En qué dirección tienes que correr para desmarcarse?

Estas y muchas más pueden realizarse para obligar al alumno a pensar en las posibles soluciones. También cuando reducimos el espacio de juego o lo agrandamos, o disminuimos el número de jugadores y reducimos la cantidad de contactos con el balón o el ritmo de juego; contribuimos a que descubran las soluciones y se ejerciten con mayor exigencia e intensidad. Ejemplos: Juego de fútbol caminando a dos contactos y 3 vs 3 con apoyo.

c) JUEGOS CON PORTERÍAS.

Sistema de preguntas para el juego con dos porterías.

¿Cómo debes marcar al atacante? ¿Qué ocurre cuando marcas por delante?

¿Qué ocurre cuando el atacante se desmarca hacia su compañero con el balón?

¿Es mejor marcar desde un lado o por detrás?

¿Cómo el defensa puede obligar al jugador que realiza el pase hacer lo que él quiere?

¿Cómo influye la calidad del pase en la forma de defender?

¿Cómo influye la calidad del control del balón en la forma de defender?

¿Cómo el defensa puede obligar al atacante atacar la portería de un punto?

Juegos con porterías o pequeños marcos.

No.	Forma de juego	FINALIDAD
1	1 VS 1	Con una portería. Orientación (ataque y defensa).
2	1 VS 1	Con dos porterías. Pasar del ataque a la defensa.

3	2 VS 1	Con una portería. Colaboración para el ataque.
4	2 VS 2	Con una portería. Colaboración para la defensa.
5	2 VS 2	Con dos porterías. Marcaje y desmarcaje.
6	3 VS 1	Con una portería. Ataque con apoyo. Trabajo del defensor en la zona.
7	3 VS 2	Con una portería. Marcaje y cobertura.
8	3 VS 3	Con dos porterías. Desmarcaje, cambio de sitio.
9	4 VS 2	Con una portería. Marcaje y cobertura.
10	4 VS 4	Con dos porterías. Alternar las funciones.
11	5 VS 5	Con dos porterías. Juego normal.
12	7 VS 5	Juego en la mitad de terreno, con inferioridad numérica.
13	7 VS 7	Con dos porterías. Juego normal.
14	7 VS 7	Con varias porterías. Trabajar con los porteros.

JUEGOS CON TAREAS TÁCTICAS (más complejas).

Solo se deberá aplicar estos cuando ya exista un trabajo sistemático y los alumnos hayan alcanzado un nivel aceptable en las otras temáticas de juego. Los términos y conceptos aquí empleados ya deben haberse trabajado con antelación, en juegos con tareas.

TRES ATACANTES CONTRA UN DEFENSA. (FUNCIONES)

Jugador sin balón: acérquese al balón.

Jugador con balón: haga su pase – apoye.

Jugador defensor: retardar el avance.

CUATRO ATACANTES CONTRA DOS DEFENSAS. (FUNCIONES)

1 VS 1 CON CUATRO APOYOS EN LAS ESQUINAS. (FUNCIONES).

Jugador con balón: realice pase corto, cruzado o lateral, control orientado, cambio de dirección.

Jugador sin balón: anticipación, interceptación.

2 VS 2 CON CUATRO APOYOS EN LAS ESQUINAS. (FUNCIONES).

ATACANTES:

Jugador con balón: haga pase corto, en cualquier dirección - apoye.

Jugador sin balón: desmárquese, control orientado pase, al espacio libre.

DEFENSAS:

Reduzca el espacio - anticipe - intercepte.

Algunas consideraciones para la implementación del modelo didáctico para la enseñanza - aprendizaje del Fútbol para todos.

Debemos tener presente que una propuesta de cambios en la enseñanza de los juegos deportivos se hará realidad cuando los propios profesores se vean no como simples transmisores de información y actividades, sino como creadores y transformadores de conocimientos.

En la aplicación de esta metodología tendremos presente la tipología de los Juegos Deportivos para su enseñanza, ya que nos apoyaremos en algunos momentos del proceso en ellos, estos se clasifican en:

- Juegos en condiciones sencillas o simplificadas.
- Juegos con reglas especiales.
- Juegos con tareas.
- Juegos en condiciones especiales.
- Juegos de aplicación.
- Juegos de competición oficial.

Se tendrá presente en el proceso de enseñanza - aprendizaje los factores para alcanzar la variabilidad tanto de ejercicios como de juegos. El modelo integrado es continuo y cíclico; existen varias razones para su aplicación que estarán vigentes desde el inicio hasta el final del proceso.

- ❖ Independencia cognoscitiva.
- ❖ Carácter continuo y sistemático del proceso de dirección.
- ❖ Aplicación del método problémico.
- ❖ Enseñanza desarrolladora.

Como bases psicopedagógicas se sustenta en la relación entre lo cognitivo y lo afectivo para el desarrollo de la personalidad. Se apoyará en las actividades extracurriculares, teóricas y prácticas, (trabajo independiente) individual y grupal.

La sistematización de las tareas, estructuradas sobre la base de un aumento gradual de la independencia de los alumnos en su realización. La programación de las distintas formas fundamentales de operaciones lógicas intelectuales; análisis, síntesis, comparaciones y generalizaciones sobre la base de los conocimientos, habilidades y hábitos que poseen los alumnos. La orientación hacia la solución de un problema docente y en interrelación con los objetivos y métodos de la clase, de la unidad y el nivel que se trate.

¿Cuál es su papel como orientador?

ACCIÓN DEL PROFESOR COMO ORIENTADOR EN EL MODELO INTEGRADO

El profesor orienta las premisas en la que se desarrollará el juego con un fin significativo, (situación problémica)

- B) El profesor observa y refuerza los objetivos del juego.
- C) Hace una pausa, para evaluar y hacerlos descubrir las soluciones.
- D) Entonces relanza la actividad con mayor dificultad, observa y refuerza.
- E) De acuerdo a los resultados tiene dos opciones:

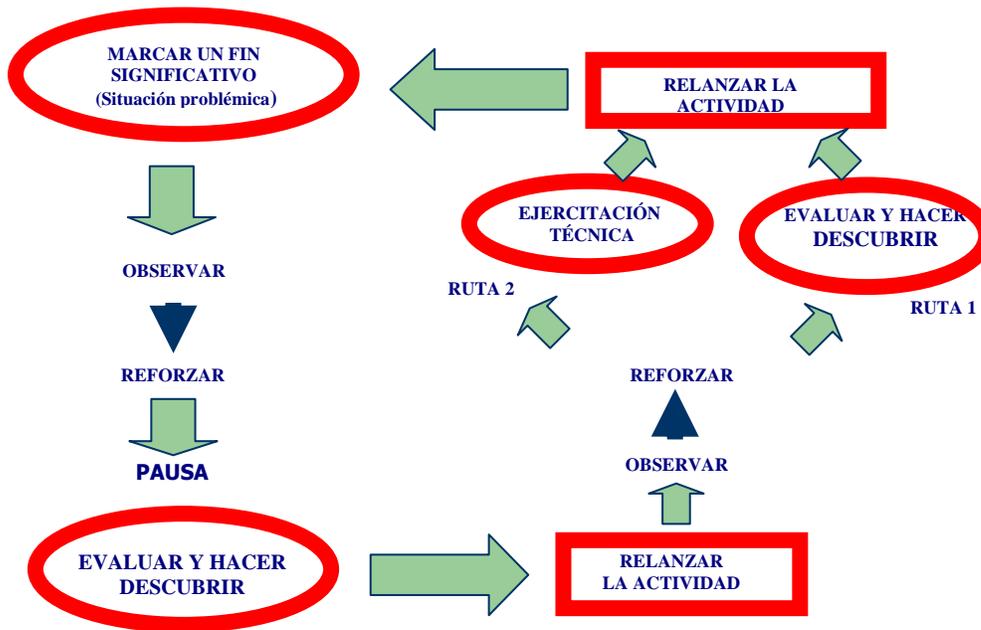
Ruta (1) evaluar y hacer descubrir las soluciones por los alumnos.

Ruta (2) ejercitación aislada de la técnica. Los aspectos técnicos y tácticos llevados al contexto de juego, con un nivel de exigencia aceptable en condiciones problémicas de juego que deben solucionar de la mejor forma posible.

Esta situación es el resultado de años de trabajo con un solo modelo, donde al profesor se le orientaba qué y cómo hacer; la variabilidad se centraba en la forma propia para dirigir sus clases, por ejemplo: más dinámico o no, utilizando algunos medios de enseñanza, tenían

cierta interrelación con los alumnos que favorecían o no la comunicación, entre otras características del docente que diferenciaban sus clases. En este marco se trabajaba y con buena valoración.

¿Cómo actúa el profesor en el modelo integrado? ¿Cuál es su papel como orientador?
ACCIÓN DEL PROFESOR COMO ORIENTADOR EN EL MODELO INTEGRADO.



Sin dudas esta propuesta resulta para los docentes un reto, pero también obtendrán mayores resultados en Fútbol, ya que se marcha para lograr en nuestros alumnos un aprendizaje más significativo y con una metodología centrada en el juego.

Valoración de la aplicación de los instrumentos. Resultados de la entrevista a especialistas.

Se arribó a los resultados siguientes 12 de 17 entienden que es muy positivo el uso de juegos para la enseñanza aprendizaje del Fútbol para un 70,5 %.

- Sobre el conocimiento a las tendencias innovadoras de la Educación Física, solo 9 52,9 % tiene conocimiento y un 41,1 % (7) sí dominan las tendencias y sus potencialidades.
- Sobre el uso de métodos productivos en las clases de Educación Física, solo 9 profesores el 52,9 % plantean opiniones favorables; demostrando el resto desconocimiento de sus potencialidades en el aprendizaje deportivo.
- Sobre los aspectos que son componentes del proceso el 100%, planteo mostró tener ciertos conocimientos.
- Al valorar los inconvenientes de su aplicación plantean la no preparación de los docentes para asumir este reto. Las dificultades con los materiales.

En correspondencia con lo anterior se procedió a realizar una estrategia de superación que contemplara dichas dificultades llevándose a su realización a través de seminarios y talleres, contando con el apoyo del metodólogo de la enseñanza en el territorio. También faltó un mayor dominio por los docentes de los aspectos que enriquecen la clase contemporánea, con una pedagogía no directiva, teniendo presente que, **los alumnos aprenden mejor cuando:**

- Los contenidos son relevantes para el aprendizaje, despertando su interés y motivación.
- Están participando activamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Son capaces de ver su propio progreso y su mejora.
- El objetivo de la enseñanza es alcanzable.
- Son recompensados durante sus esfuerzos.

CONCLUSIONES

- Actualmente se conocen otras tendencias, pero este modelo didáctico para la enseñanza – aprendizaje de las habilidades en Fútbol para todos, que permite

integrar, varios modelos facilitando otras perspectivas del cómo hacer; permitiendo al alumno explorar, seleccionar los medios y llegar a lo que se quiere hoy, alcanzar la independencia del alumno y del profesor, resulta muy novedoso.

- Colocando al alumno en el centro del proceso de enseñanza – aprendizaje. Teniendo entonces que trabajar en función de promover y lograr que los profesores se capaciten en nuevas formas, respondiendo a las demandas de cambios que exige la sociedad, es otro de los fines logrados con este modelo didáctico.

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez Zayas, Carlos M. (1999) La Escuela en la vida. Didáctica. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 1999.

Bangsbo, J., Norregaard, L., & Thorso, F. (1991). Activity profile of competition soccer. Canadian Journal of Sports Sciences, 16, 110–116.

Carling, C. Bloomfield, J. Nelsen, L. & Reilly, T. (2008). The role of motion analysis in elite soccer: Contemporary performance measurement techniques and work rate data. International Journal of Sports Medicine, 38, 839–862.

Charchabal Pérez, D. y Rodríguez Bárcenas G. (2011) Programa de enseñanza para la formación básica del futbolista. Ed. Deportes. 2011.

Colectivo de autores. (2008) Un enfoque productivo en las clases de Educación Física. Editorial Deportes. La Habana, 2008.

Di Salvo, V., Gregson, W., Atkinson, G., Tordoff, P., & Drust, B. (2009). Analysis of high intensity activity in Premier League soccer. International Journal of Sports Medicine, 30, 205–212.

Folleto de gimnasia Básica (2001). Apuntes para la Asignatura. Escuela Internacional de Educación Física y Deportes (EIEFD) 167p

Fusté Masuet, Xavier.(1999) Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Editorial, Paidotribo. Barcelona, España.

Jose txu Linaza y Antonio Maldonado. (1987) Los juegos y el deporte en el desarrollo del niño. Editorial. Anthropos. Barcelona, España. 1987.

Kohan, A. (2010) Análisis del sprint de jugadores de fútbol de élite durante partidos de la Champions League Europea y de la Copa UEFA.

Krustrup, P., & Bangsbo, J. (2001). Physiological demands of top-class soccer refereeing in relation to physical capacity: Effect of intense intermittent exercise training. *Journal of Sports Sciences*, 19,881–891.

Laptev, A y Minj, A (1979) “Higiene de la Cultura Física y el Deporte”. ED Pueblo y Educación. 244p

López Rodríguez, A. y C. Vega Portilla. La Clase de Educación Física Actualidad y Perspectiva, una Propuesta Cubana. México.

Mohr, M., Krustrup, P., & Bangsbo, J. (2003). Match performance of high-standard soccer players with special reference to development of fatigue. *Journal of Sports Sciences*, 21, 519–528.

Muska Mosston. (1986) La enseñanza de la Educación Física. 1986. p.

Soler Cruz, Luis O. “Propuesta metodológica para la enseñanza aprendizaje del Fútbol centrado en el Juego en alumnos de la enseñanza media de la Isla de la Juventud”. Tesis de Maestría. 2002.

Wein Horst. Fútbol. (1999) A la medida del adolescente. Editorial, CEDIFA. España. 1999. p.308.

Zaparo zhanova, L. P. y L. A. Latyshkevich. (1999) Juegos activos Educación Sección Obligatoria. Editorial Paidotribo. Barcelona. España. (1999-).