

JUEGOS PREDEPORTIVOS ADAPTADOS AL GOALBALL

DIEGO LEÓN BUILES ORTIZ

MARÍA TRINY AGUIRRE NAVALES

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LIC. EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES

RIONEGRO

2019

JUEGOS PREDEPORTIVOS ADAPTADOS AL GOALBALL

DIEGO LEÓN BUILES ORTIZ

MARÍA TRINITY AGUIRRE NAVALES

Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Educación física, Recreación y Deportes

Asesor

Juan Alvaro Montoya Gutiérrez

Mg. Motricidad – Desarrollo Humano

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LIC. EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES

RIONEGRO

2019

Nota de aceptación:

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Rionegro, 20 de julio de 2019.

CONTENIDO

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
<i>ANTECEDENTES</i>	5
<i>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</i>	7
<i>PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN</i>	10
<i>JUSTIFICACIÓN</i>	11
OBJETIVOS	12
<i>OBJETIVO GENERAL</i>	12
<i>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</i>	12
MARCO TEÓRICO	14
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	20
RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN	22
<i>JUEGOS PREDEPORTIVOS</i>	26
Generalidades Del Deporte A Tener En Cuenta	26
<i>JUEGOS PREDEPORTIVOS PARA GOALBALL</i>	29
Orientación y desplazamiento	29
Defensa	33
Ataque	37
Manipulación Del Balón	42
Pases	46
Transición Competitiva	51
CONCLUSIONES	56
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

ANTECEDENTES

Los antecedentes aquí presentados, hacen parte de un ejercicio de revisión de investigaciones asociadas al problema de sistematizar los juegos predeportivos adaptados al goalball. Una primera investigación pertenece a Omeñaca (2008), quien indaga por *el Juego Motor Cooperativo ¿Un buen contexto para la enseñanza?* Este trabajo profundiza su atención en el juego motor cooperativo y sus importantes posibilidades pedagógicas.

En esta edición podemos ver como el autor enfatiza el juego motor como posibilidad lúdica de desarrollar actividad física, y, además, como el juego ayuda al desarrollo global de la persona desde un carácter vivencial con el entorno.

Podemos concluir que el autor encuentra el juego motor como creador de autoconcepto positivo, fomentador de comunicación en grupo de iguales, desarrollador de la motricidad, aceptador de compañeros y convivencia intercultural.

Un segundo trabajo corresponde a López (2009), se denomina: *folleto de orientación al profesor de educación física para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje del juego de Golball en escolares con discapacidad visual*. Su objetivo fundamental fue mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje del juego Goalball como propuesta de acciones correctivas compensatorias en el desarrollo de los escolares.

La problemática que aborda este proyecto nace de una suerte de vacíos en los procesos de enseñanza del Golball y se hizo mediante la sistematización de experiencias, lectura de documentos y aportes de profesores de educación física vinculados con el proceso de enseñanza y aprendizaje del juego de Goalball a escolares con discapacidad visual. El trabajo se realiza desde 4 aspectos: primero buscan los referentes teóricos que han caracterizado el proceso mencionado anteriormente. En segundo lugar, se refiere al estado actual de la preparación de los profesores de educación física para el proceso de enseñanza

aprendizaje. Como tercera parte, busca resolver que características debe tener el folleto realizado para el mejoramiento en el proceso de enseñanza aprendizaje. Y, por último, se examina la manera de valorar la efectividad del folleto diseñado.

Este trabajo utiliza una metodología basada en el conocimiento teórico, empírico y en estadísticas matemáticas desarrollada a través de encuestas, documentos y experiencias recopiladas a los profesores de educación física en Cuba a lo largo del proyecto.

Como conclusiones, esta investigación demuestra la importancia del Goalball en escolares con discapacidad visual para mejorar los beneficios en su desarrollo personal. Además, se evidencia la falta de conocimiento de los profesores en el ámbito de la enseñanza con discapacidad, ausencia de bibliografía especializada en orientaciones metodológicas y desconocimiento del material o ayudas creadas para el juego.

Un tercer trabajo pertenece a Turro (2013), lleva por título: *Juegos pre-deportivos. Una alternativa de ejercitación del voleibol para la Educación Primaria*. El objetivo general del trabajo fue proponer un grupo de juegos predeportivos para la ejercitación de las habilidades motrices de voleibol conjuntamente con los conocimientos básicos de este deporte para alumnos de 4to grado de la educación primaria.

Esta propuesta brinda al profesor de educación física una herramienta de riqueza instructiva-educativa que proporcione desenvolvimiento, resolución de problemas y el disfrute de los estudiantes.

La propuesta se realizó a través de encuestas y análisis de observación que aportaron los profesores del municipio de Lisa (Cuba) como aporte a la insuficiencia motriz y cognoscitiva encontrada en las clases de educación física.

Como conclusión principal el análisis arroja la falta de bibliografía y material sobre juegos predeportivos, haciendo evidente la falta de contenidos de ejercitación en conocimientos teóricos o investigativos.

Un cuarto trabajo de Cañon & Castro (2016), quienes realizaron una *caracterización del Goalball*. El objetivo general de la investigación fue analizar el deporte Goalball utilizando

las categorías desde los aspectos técnicos, tácticos, calendario competitivo, marcas nacionales e internacionales y la clasificación funcional, desde sus generalidades sirviendo de referente a próximas investigaciones que deseen profundizar más en el Goalball.

El trabajo propone la realización de un documento que ayude a abordar la ausencia de caracterización del deporte Goalball a nivel nacional, para ejecutarlo se realiza una recopilación de datos desde el año 2000 hasta el año 2016, se revisaron documentos nacionales e internacionales que contribuyen a la obtención de una información recopilada acerca de la clasificación a nivel nacional desde las categorías técnica, táctica, calendario competitivo, marcas nacionales e internacionales y clasificación funcional.

Como resultados de la investigación se concluye que a nivel nacional se han realizado algunas investigaciones sobre el deporte, pero no están publicadas oficialmente. Además, es necesario tener una caracterización que permita realizar procesos deportivos a los entrenadores a nivel nacional

Una quinta investigación pertenece a Gómez Acosta & Tosim (2016), ellos realizaron el *Manual para Entrenadores de Goalball*, este manual tiene como objetivo fortalecer los procesos tanto en rugby en silla de ruedas, como iniciar el proceso de desarrollo y consolidación de equipos masculinos y femeninos de Goalball en seis países de Suramérica y promover las actividades recreo deportivas para las personas en situación de discapacidad en la región.

Como metodología empleada este trabajo propone un repaso en el reglamento y equipamiento para el desarrollo, temas específicos de la modalidad como acciones técnicas y tácticas de este deporte y finalmente, da pautas para la iniciación deportiva en Goalball. Podemos concluir que este manual es una herramienta fundamental para los entrenadores novatos y experimentados en el entrenamiento del Goalball, en el encontrara herramientas que le ayudan a conocer el reglamento, la descripción del deporte y los elementos técnicos y tácticos para el proceso de enseñanza aprendizaje en el Goalball.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Goalball fue inventado en 1946 por Austria, Hanz Lorenzen y German Sepp Reindle, en un esfuerzo por ayudar en la rehabilitación de veteranos de guerra ciegos.

El juego fue presentado al mundo en 1976 en los Juegos Paralímpicos de Toronto, Canadá, y desde entonces se ha jugado en todos los paralímpicos. Además, cada cuatro años se ha celebrado una competición mundial, la primera en Austria en 1978. Desde entonces, la popularidad del Goalball ha aumentado hasta donde se juega de manera competitiva en todas las regiones de IBSA (IBSA, s.f.).z

En el Goalball se enfrentan dos equipos de 3 deportistas en situación de discapacidad visual, y su dinámica de juego consiste en el lanzamiento de un balón sonoro de arco a arco con el fin de anotar un gol.

De manera general el Goalball se diferencia de otros deportes de conjunto para atletas de discapacidad visual por:

- Ser el único deporte que permite la participación en un mismo escenario competitivo a atletas con clasificación B1, B2 y B3.
- Ser el único deporte de conjunto con finalidad táctica para atletas con discapacidad visual en la que además de participar hombres, pueden participar mujeres.

Por lo que se ha observado, al ser el Goalball un deporte con finalidad táctica en donde el éxito del ejercicio competitivo está supeditado a la respuesta acertada del deportista ante las cambiantes situaciones que se presentan en el partido, y la cual es medida a través de la efectividad (Gomez Acosta & Tosim, 2016), da a entender que hay un problema en cómo se planea, habiendo una descontextualización a nivel formativo y en la manera en cómo se propone la actividad, utilizando siempre metodologías tradicionales (repetición), y anulando toda capacidad creativa del atleta, por lo cual genera una mecanización de aprendizajes motrices, pero no siempre una adecuada resolución de problemas en cuanto a la situaciones cambiantes que se presentan durante un partido, que tiene como finalidad la efectividad. Teniendo en cuenta esto, los sentidos son la manera en la que nos informamos del mundo en que vivimos. Aprendemos por los sentidos y es esto lo que informa lo que esta fuera del cuerpo.

El 80% de la información necesaria para nuestra vida cotidiana implica el órgano de la visión.

Esto supone que la mayoría de las habilidades que poseemos, de los conocimientos que adquirimos y de las habilidades que desarrollamos las aprendemos o ejecutamos basándonos en información visual.

En este sentido, cuando se habla en general de ceguera o deficiencia visual se está haciendo referencia a condiciones caracterizadas por una limitación total o muy seria de la función visual. Es decir, se trata de personas que, o bien no ven absolutamente nada, o bien, en el mejor de los casos, incluso llevando gafas o utilizando otras ayudas ópticas, ven mucho menos de lo normal y realizando un gran esfuerzo (ONCE, s.f.)

Es por ello, que se ve la necesidad de intervenir a estos atletas de manera diferente con trabajos más especializados en las capacidades auditivas, perceptivas y de orientación para fortalecer sus habilidades sensitivas y motrices, estimulando de manera diferente por medio de juegos adaptados al Goalball,

Los trabajos como lo son (Gomez Acosta & Tosim, 2016) y (Cañon & Castro, 2016) se centran en el deporte desde los componentes técnicos y tácticos, más no en una propuesta de intervención didáctica en las sesiones de entrenamiento como tal, donde se tenga en cuenta el fortalecimiento del sistema sensorial mediante la audición y el tacto para el atleta con discapacidad visual, permitiendo trabajar de manera alternativa en las sesiones de entrenamiento donde el atleta puede empezar a familiarizarse con el medio y proyectarse hacia nuevos y más complejos contenidos en su proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de juegos adaptados.

Al entrar a intervenir en este deporte, se evidencia una acentuada escasez de los juegos predeportivos, lo cual resulta inquietante si se tiene en cuenta que existe mucha información técnica y táctica asociada al entrenamiento del Goalball, pero con una incipiente aplicación de metodologías dentro de las sesiones de entrenamiento; siendo este un campo descuidado porque se trabaja con personas en situación de discapacidad visual, las cuales tienen las

mismas capacidades físicas, en principio, iguales a las de los videntes, pero una necesidad de aprendizaje diferente, el cual se basa en perder el miedo al espacio, orientarse en el espacio, percibir auditivamente el movimiento e interpretar el resto visual que posee. Los niños pequeños aprenden observando a los alumnos, con el deporte pasa lo mismo, por lo que debemos buscar otros parámetros de aprendizaje diferente.

Partiendo de la experiencia como entrenador y formador deportivo en esta modalidad, se han escrito una cantidad sustantiva de juegos que se encuentran dispersos en los diferentes informes que se han entregado a INDEPORTES Antioquia, y en notas personales; los cuales contienen múltiples juegos predeportivos adaptados al Goalball y que en otros trabajos como (Gomez Acosta & Tosim, 2016), y (Muñoz Jimenez , 2013), solo se centran en factores que condicionan el rendimiento deportivo y sistemas técnicos y tácticos.

Por tal motivo, se propone un ejercicio de sistematización que recupere los múltiples juegos adaptados al Goalball, que sirvan de apoyo a los entrenadores, profesores, monitores y cualquier otro tipo de colegas que deseen implementar estos juegos dentro de la sesión y desarrollo de entrenamiento; ya que no sólo sería una metodología diferente para utilizar, sino que también motivaría a los atletas por medio del juego a desarrollar habilidades o capacidades de una mejor manera, no solo viéndolo desde la parte rigurosa del entrenamiento, sino también desde el disfrute y el goce; favoreciendo un mayor aprendizaje en las habilidades técnicas, tácticas y motrices-deportivas.

Se sabe que a la hora de escoger o elegir algo voluntariosamente, se escoge lo que resulta más satisfactorio, agradable y alegre, y lo que resulta desagradable, aburrido y poco significativo, se abandona siempre que se puede o no se profundiza de una mejor manera como lo sería en el primer caso.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuáles son los juegos predeportivos que emergen de la experiencia como entrenador del Goalball desde el año 2016 al 2019?

JUSTIFICACIÓN

El proyecto desarrollado y que se presenta en este ejercicio investigativo se justifica desde varios criterios. En la actualidad nos encontramos con información que caracteriza el deporte, lo reglamenta y propone el proceso de enseñanza y aprendizaje por medio de pedagogías tradicionales, repetitivas y que se pueden convertir en monótonas para la adquisición de habilidades en el goalball. Siendo este un deporte con una necesidad de resolución de problemas con característica de estimulación sensorial y trabajo cooperativo, se evidencia una carencia de pedagogías lúdicas alternas que ayuden a adquirir destrezas y motiven al deportista a la práctica del deporte. Por tal motivo es importante abordar este proceso de acercamiento y enseñanza, a través, de juegos predeportivos.

La finalidad de esta sistematización es recopilar, organizar y categorizar una serie de juegos predeportivos para goalball que se han propuesto a lo largo de la experiencia como entrenador, que sirvan como guía y referente para profesores, entrenadores o cualquier persona que vaya a abordar el proceso de entrenamiento en goalball. Además, estos juegos proporcionan un esquema diferente al tradicional para los deportistas, ayudándolos a despertar la motivación en el entrenamiento, el fortalecimiento físico, las habilidades sensoriales, la auto confianza, la autosuperación, el trabajo cooperativo, la creatividad y la resolución de problemas.

Mediante este proyecto las instituciones podrán acceder a un material bibliográfico que amplíe los conocimientos y posibilidades de abordar el trabajo con personas en situación de discapacidad visual en el goalball, que les permita cumplir con los objetivos propuestos en programas y/o proyectos recreativos, competitivos o sociales.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Sistematizar los juegos predeportivos que emergen de la experiencia como entrenador del Goalball desde el año 2016 al 2019.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recopilar la información construida en la experiencia vivida como entrenador de Goalball en la selección Antioquia

- Ordenar la información recolectada categorizando los tipos de juegos predeportivos
- Develar los aprendizajes que emergen a partir de la sistematización de los juegos predeportivos
- Disponer material curricular para los entrenadores orientado a la preparación técnico-táctica desde los juegos predeportivos a los deportistas de Goalball.

MARCO TEÓRICO

Dado que esta investigación tendrá como tema central los juegos predeportivos adaptados al Goalball, es necesario abordar algunos conceptos que están inmersos en el deporte de manera que brinden claridad al lector. Para iniciar se va a definir que es la discapacidad, discapacidad visual, su clasificación deportiva, la historia del Goalball, los juegos pre deportivos, las características de los juegos pre deportivos y el material curricular.

La organización mundial de la salud WHO (2018), define la discapacidad como un término genérico que abarca deficiencias, limitaciones de la actividad y restricciones a la participación. Se entiende por discapacidad la interacción entre las personas que padecen alguna enfermedad (por ejemplo, parálisis cerebral, síndrome de Down y depresión) y factores personales y ambientales (por ejemplo, actitudes negativas, transporte y edificios públicos inaccesibles y un apoyo social limitado).

El grupo de investigación en discapacidad Gindis del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, (2009) define la discapacidad visual como una alteración del sistema visual que trae como consecuencia dificultades en el desarrollo de actividades que requieren el uso de la visión. A partir de esta conceptualización se encuentra una amplia gama de limitaciones que van desde la baja visión hasta la ceguera total.

También presenta la clasificación para discapacidad visual desde la ceguera y la baja visión:

La ceguera: es la pérdida total de la capacidad para percibir y discriminar estímulos visuales del medio ambiente. Caracterizada por la ausencia total de visión o la simple percepción de luz. Por su parte, la baja visión tiene que ver con la persona que tiene la visión limitada o disminuida y su agudeza visual está entre 20-70 y 20-200, utiliza letras comunes de diferentes tamaños como principal medio de aprendizaje.

Desde la práctica deportiva se clasifica en:

B1: Ciego total

B2: Agudeza visual escasa

B3: Mayor agudeza visual.

En lo referido al deporte objeto de este trabajo, Torre habla del Goalball como un deporte colectivo específico de personas ciegas y deficientes visuales en el que participan dos equipos de tres

jugadores cada uno (sin contacto personal entre los contrincantes). El juego en sí consiste básicamente en que cada equipo debe hacer que un balón cruce rodando la línea de gol del contrario mientras que el otro equipo trata de impedirlo. Fue inventado en 1946 por el austríaco Hanz Lorenzen y el alemán Sepp Reindle en un esfuerzo por contribuir a la rehabilitación de los veteranos de guerra ciegos. El juego fue presentado internacionalmente en los Juegos Paralímpicos de 1976 en Toronto, Canadá, y los primeros campeonatos mundiales se celebraron en Austria en 1978. Desde entonces, la popularidad de este deporte ha aumentado hasta el punto de que ahora se juega en todo el mundo.

Las reglas para las competiciones internacionales de Goalball son las que ha adoptado la Asociación Internacional de Deportes para Ciegos. Se juega en una instalación deportiva cubierta en un campo rectangular de 9 x 18 metros dividido en seis zonas con una portería de 1,30 metros de altura y 9 metros de ancho en cada extremo (las líneas del campo son perceptibles al tacto). Se utiliza un balón sonoro de 1.250 gramos de peso y 0,76 metros de circunferencia. Son dos tiempos de doce minutos cada uno, con descanso intermedio y prórrogas si fueran necesarias (IBSA, 2019). Teniendo en cuenta que el proyecto se basará en una reconstrucción de información dispersa de juegos predeportivos adaptados al Goalball, se hace necesario aclarar la conceptualización sobre los juegos predeportivos, ya que suelen ser componentes indispensables en las sesiones de entrenamiento, al incluir en sus contenidos destrezas y habilidades básicas empleadas en cada deporte.

“Los juegos predeportivos al requerir habilidades y destrezas propias de un deporte, suelen ser una alternativa pedagógica recurrente en todo proceso docente-educativo, vinculado a la actividad física el deporte y la recreación” (Sanchez , Camacho, Loachamin , & Vaca , s.f.), es por eso que teniendo en cuenta esto, una primera conceptualización sobre los juegos predeportivos, sería la siguiente.

Los juegos predeportivos son modelos simplificados de los deportes, dado que incorporan algunos elementos de estos tales como: habilidades y destrezas específicas, a saber: recepciones, lanzamientos y desplazamientos (Sanchez , Camacho, Loachamin , & Vaca , s.f.).

Por otra parte, estos juegos contienen un destacado nivel de intensidad en general, puesto que suelen presentar las estrategias de colaboración y oposición. Los juegos pueden estar asociados a diversidad de objetivos y propósitos, es el caso de lo que sugiere García y Campillo: “desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que

previamente se establezcan” y “participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que puedan surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales” (García Sola & Campillo Almela, 2011).

También, “la aplicación de los juegos predeportivos sirve como método para introducir a un deportista de iniciación en un deporte específico, implicando ventajas docente-educativa sustanciales que varían en función del objetivo de un proceso de dirección determinado” (Charro Bosmediado , Sailema Torres , Sailema Torres , Cerón Ramirez , & Coral Apolo, 2017).

Los juegos predeportivos suelen ser una fuente primaria para la preparación física y deportiva futura del niño, dado que requieren para su diseño habilidades y destrezas propias del deporte, como es el caso de los lanzamientos, golpes, recepciones y desplazamientos por citar las acciones motrices más comunes (Charro Bosmediado , Sailema Torres , Sailema Torres , Cerón Ramirez , & Coral Apolo, 2017).

De esta manera, los juegos predeportivos son entendidos como la base primaria de la iniciación al deporte que involucra destrezas y habilidades requeridas en este y algunas normas y reglamentos a interiorizar sobre la ejecución como tal del juego.

Las principales características y tipos de los juegos predeportivos son las siguientes, aportando significativamente a la iniciación deportiva:

- Las reglas de juego conforman los problemas de índole motriz que deben superarse en el transcurso del juego, caracterizadas por la gran cantidad de decisiones y juicios que los participantes deben tomar en el desarrollo del mismo.
- El aprendizaje técnico se realiza por medio de la ejecución repetitiva de habilidades específicamente técnicas.
- Las habilidades técnicas globales se ubican dentro del contexto del juego; son el conjunto amplio de experiencias motrices.

De esta forma se concluye, que los juegos poseen unas características, inherentes a ellos, que se pueden describir así:

Poseen una naturaleza problemática; permiten el aprendizaje de técnicas globales de juego; permiten aprender los principios o reglas generales que se encuentran presentes en el contexto del juego y que pueden aplicarse en otras situaciones similares.

Dentro del proceso de aprendizaje, el juego predeportivo debe permitir el desarrollo de una serie de capacidades.

- a) Capacidades motrices presentadas en el desarrollo físico y corporal, donde debe manifestarse, específicamente, la percepción y la respuesta motriz.
- b) Capacidades cognoscitivas palpables en la observación, análisis e interpretación de las diferentes situaciones del juego.
- c) Dimensión social representada en el respeto y aceptación de las normas y reglas de juego, estableciendo una serie de relaciones que, fundamentalmente vienen determinadas por el desarrollo de la actividad (Brigard Merchán, 1998, pág. 90).

Es de aclarar que existe una serie de clasificación de los juegos, los cuales no son definitivas pero que sirven de apoyo a las personas que los vaya a utilizar, ya que orientan claridades a los objetivos que se quieren lograr.

1. Juegos espontáneos: el juego espontaneo es aquel que inventa el niño o la persona en el momento. Algunos podrían involucrar los juguetes o materiales que se tienen a disposición. Se caracteriza por el poco control y la programación; sus reglas son muy sencillas.
2. Juegos organizados: el juego organizado, como su nombre lo indica, es aquel que requiere una organización más elaborada, por medio de reglas más complejas que las de los juegos espontáneos
3. Juegos predeportivos: el juego predeportivo, como los menciona su nombre, es el juego previo a la práctica de un deporte en situación real de juego o competencia, implica la modificación de alguna(s) de las reglas del deporte (Salazar Salas, 2012)

La utilización de material curricular como insumo de formación y apoyo, es de suma importancia en los diferentes procesos educativos y formativos. Ello se convierte en un aliciente para la realización de este proyecto; puesto que se quiere ofrecer a los colegas en la disciplina de la educación física y personas interesadas en este ámbito deportivo del Goalball, este tipo de ayuda.

Es así que se hace necesario ofrecer una aproximación conceptual sobre la denominación de material curricular que permita comprender por consiguiente el objetivo de este trabajo.

La adopción y difusión de la expresión “materiales curriculares” en el contexto educativo español se produce con la implantación de la LOGSE en la década de 1990. Hasta entonces, la expresión equivalente más conocida era la de materiales didácticos. Estas dos expresiones provienen de tradiciones pedagógicas y contextos de procedencia distintos, llevando asociadas diferencias de significado y de orientación educativa e investigadora.

Por una parte, la utilización de materiales curriculares, está directamente vinculada con la tradición pedagógica anglosajona de la teoría del currículum, más preocupado por los fines y los contenidos de la enseñanza, es decir, el qué enseñar. Y, por otra parte, la utilización del término materiales didácticos es más propio de la tradición didáctica centroeuropea más orientada hacia los aspectos metodológicos. (Pere Molina, Devís , & Peiró , 2008).

“Los materiales curriculares o materiales de desarrollo curricular son todos aquellos instrumentos y medios que proveen al educador de pautas y criterios para la toma de decisiones, tanto la planificación, como en la intervención directa en el proceso de enseñanza aprendizaje y en su evaluación” (Pere Molina, Devís , & Peiró , 2008)

“Cualquier instrumento u objeto que pueda servir como recurso para que, mediante su manipulación, observación o lectura, se ofrezcan oportunidades de aprender algo, o bien con su uso se intervenga en el desarrollo de alguna función de la enseñanza. Es decir, los materiales comunican contenidos para su aprendizaje y pueden servir para estimular y dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje, total o parcialmente” (Pere Molina, Devís , & Peiró , 2008).

“Se entenderá por material curricular cualquier tipo de material destinado a ser utilizado por el alumno y los materiales dirigidos al profesorado que se relacionen directamente con aquellos, siempre y cuando estos materiales tengan como finalidad ayudar al profesorado en el proceso de planificación y/o de desarrollo y/o de evaluación del currículum” (Pere Molina, Devís , & Peiró , 2008).

Aran (2006), lo define como todo material que ayude al profesorado a dar respuesta a los problemas y cuestiones que se le planteen en su tarea de planificación, ejecución y evaluación curricular. Evidentemente, entre estos materiales habrá los que serán para uso del alumnado.

Luego de ver las conceptualizaciones anteriores como lo son el goalball, los juegos predeportivos y material curricular; se le da fuerza e importancia al componente de material curricular, puesto

que la finalidad de este trabajo se basa en dejar al profesorado o colegas, un material que ayude u apoye los procesos de planificación, ejecución enseñanza por medio de los juegos predeportivos adaptados al goalball, ayudando a mejorar el rendimiento y desarrollo de las clases, por medio de propuestas diferentes, creativas y de gozo para los deportistas, recolectadas a lo largo del tiempo y plasmadas en fichas deportivas.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Teniendo en cuenta que en este proyecto de investigación plantea la sistematización como camino, se hace necesario aclarar el significado que tiene y los pasos necesarios para llevarse a cabo.

El primer paso, consiste en partir de la propia práctica, es decir de lo que se ha hecho, lo que se siente y lo que se piensa respecto al objeto de estudio. Para ello es necesario:

- a. Haber participado, lo que significa que solamente podrán sistematizar la experiencia quienes hayan formado parte de ella. Esto no implica que en su relación no se pueda contar con el apoyo de alguna persona externa a la experiencia.
- b. Tener registro de las experiencias desarrolladas que nos sirvan, además de apoyo documental, como un testimonio de los hechos. El poder contar con información clara y precisa de lo sucedido es indispensable. Cuando hablamos de “registros” nos referimos a diarios de campos, apuntes personales, borradores de trabajos, papelógrafos productos de los trabajos desarrollados en los grupos, actas de las reuniones, etc.

Otro punto tiene que ver con la recuperación del proceso vivido.

Consta de dos pasos:

- a. Reconstruir la historia. Consiste en recoger una visión global de los principales acontecimientos ordenados cronológicamente, para lo que será indispensable contar con registro de los hechos.
- b. Ordenar y clasificar la información. Tomando como base el punto anterior, el siguiente paso es ubicar los componentes del proceso. Para ello será de gran utilidad usar lo que se llama guía de ordenamiento, o lo que es lo mismo, un cuadro de preguntas que nos permita articular los aspectos básicos que más nos interesan.

Y cómo último, tenemos los puntos de llegada.

Es la última etapa, con ella volvemos al punto de donde partimos con la ordenación, reconstrucción e interpretación de la realidad, para lo cual:

- a. Tendremos que formular las conclusiones, obtenidas como resultado de la reflexión sobre los momentos anteriores. Las conclusiones podrán ser tanto teóricas, que nos permitan poder formular hipótesis a través de la experiencia permitiendo generalizar, como prácticas, que además de enseñar nos permitan ayudar a mejorar y enriquecernos con otras experiencias.

- b. Comunicar los aprendizajes. Consiste en producir materiales que permitan compartir con otras personas lo aprendido. Esto es importante porque facilitará el efecto multiplicador a través de diferentes formas, como es a través de videos, gráficos, historietas, cuentos, radio-drama, etc. (Jairo yesid , s.f.)

El estudio inicia con la recopilación, análisis y selección de la información escrita en notas y diarios de campo realizados en el proceso de entrenamiento de la selección Antioquia de goalball en el equipo masculino y femenino desde el año 2015. Dado que las actividades y juegos se implementaron en su momento para adquirir habilidades en el deporte, la caracterización principal de los juegos se estableció en orden de complejidad y se organizó en las siguientes categorías: orientación y desplazamientos, defensa, ataque, manipulación de balón, pases y transición competitiva.

Como resultado se plasman una serie de juegos predeportivos creados desde las necesidades encontradas en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el goalball, cada juego se realizará en una ficha que está dividida en: nombre, clasificación, número de participantes, materiales utilizados, escenario, objetivo y descripción del juego.

RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

La inclusión de juegos predeportivos en los entrenamientos surge como herramienta experimental para realizar la parte inicial de la sesión de manera divertida y diferente, o para finalizar la sesión de forma entretenida después del entrenamiento riguroso. Se pudo observar que la implementación de este tipo de actividades despertaba sensaciones, comentarios y acciones de satisfacción positiva en los deportistas, por tal motivo se consideró adoptarlas en las practicas no solo como instrumento de variedad sino también de enseñanza y aprendizaje en gestos específicos del deporte.

Inicialmente se recopila toda la información construida en la experiencia vivida como entrenador de Goalball en la selección Antioquia con el apoyo de diarios de campo y apuntes existentes desde el año 2016 hasta el 2019, la figura 1 evidencia un diario de campo recolectado el 7 de marzo de 2018, teniendo todo el material reunido se clasifican todas aquellas actividades que pudieran aportar al desarrollo de juegos predeportivos para el trabajo.

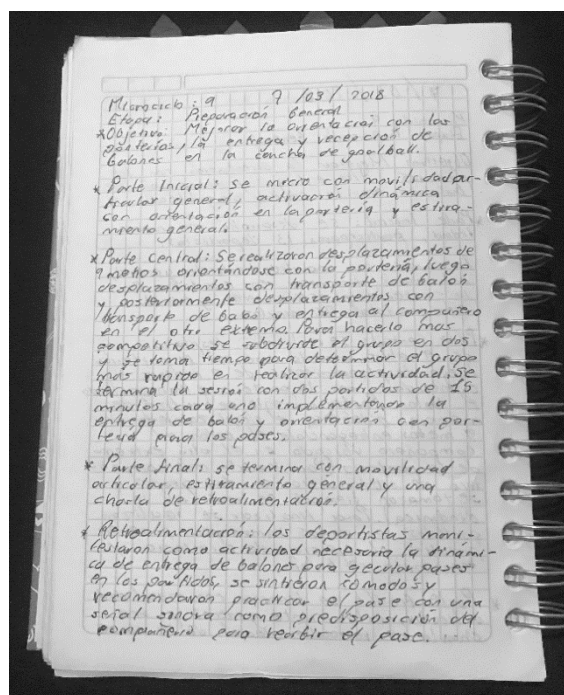


Figura 1. Evidencia Diario De Campo

Para ordenar la información recolectada categorizando los tipos de juegos predeportivos se optó por clasificar dichas actividades en un cuadro temático seleccionando las sesiones en las fechas en que se aplicaron los juegos (ver figura 2), considerando los aspectos relevantes del proceso enseñanza aprendizaje en un deporte que no es adaptado y que nace desde la discapacidad:

Orientación y desplazamiento: conocer el lugar de entrenamiento, diferenciar áreas, líneas y puntos estratégicos de la cancha, desplazarse, orientarse y saber orientar a los compañeros en caso de ser necesario es fundamental para el progreso del deporte.

Defensa: dado que el Goalball es un deporte de defensa ataque, es necesario conocer, adoptar y practicar las fases de defensa para evitar los goles en el área propia.

Ataque: es necesario conocer y realizar los distintos tipos de lanzamientos que se pueden realizar para incrementar las posibilidades de anotar gol.

Manipulación del balón: el balón es el implemento principal en el juego, además, es sonoro y pesa 1250 gramos, realizar juegos que ayuden a manipular, controlar y adaptarse a el balón es necesario en el deporte.

Pases: los pases son necesarios en el transcurso de un partido, ejecutar diferentes pases y recepciones ayudan a un partido dinámico y con diversas alternativas de ataques.

Transición competitiva: estos juegos nos ayudan a conocer el reglamento y adentrarnos sistemáticamente en el deporte.

Temas	SESIONES									
<i>orientación y desplazamientos</i>	31/10/2016	6/02/2017	17/02/2017	7/03/2018	9/03/2018	29/10/2018	31/10/2018	4/02/2019	6/02/2019	8/02/2019
<i>Defensa</i>	25/05/2016	1/06/2016	11/09/2017	15/09/2017	25/10/2017	23/07/2018	27/07/2018	1/03/2019	4/03/2019	6/03/2019
<i>Ataque</i>	16/11/2016	30/11/2016	29/05/2017	24/07/2017	28/07/2017	6/08/2018	10/08/2018	13/03/2019	15/03/2019	18/03/2019
<i>Manipulación de balón</i>	22/07/2016	29/07/2016	15/05/2017	19/05/2017	21/05/2018	25/05/2018	14/01/2019	16/01/2019	18/01/2019	11/03/2019
<i>Pases</i>	20/02/2017	22/02/2017	24/02/2017	12/02/2018	16/02/2018	19/11/2018	21/11/2018	21/01/2019	23/01/2019	25/01/2019
<i>Transición competitiva</i>	17/10/2016	20/03/2017	24/03/2017	4/12/2017	23/04/2018	27/04/2018	3/12/2018	5/12/2018	25/02/2019	27/02/2019

Figura 2. Tabla De Categorías Para Los Juegos Predeportivos

A continuación, a cada tema se le asignó un objetivo y posteriormente la descripción del juego de manera detallada de forma que el lector pueda comprender de forma fácil cómo se desarrolló el juego, consecutivamente se le asigno un nombre, la cantidad de deportistas que pueden participar,

los materiales y recursos necesarios para el desarrollo y para concluir su clasificación (ver figura 3).

Para la elección del nombre de los juegos predeportivos se tuvo en cuenta que, en el proceso deportivo con discapacidad visual, es común encontrar que los deportistas nombren diversos gestos, movimientos o posturas con los símbolos cercanos a su vivencia; ello para una mejor memorización y entendimiento en las ejecuciones, un ejemplo es nombrar *avioneta* al movimiento articular de abducción de hombros. De acuerdo a lo anterior se eligieron los nombres tratando de seguir la particularidad inmersa en la población con discapacidad visual.

Continuando con el tema, se inicia la descripción del juego explicando la ubicación de los deportistas, la división o subdivisión de grupos de ser necesario (para la ubicación tendremos en cuenta los gráficos y conceptos mencionados anteriormente), seguidamente se explica la acción que se debe realizar, el modo de utilización de los materiales para cumplir con el objetivo del juego y algunas posibles variantes que se puedan implementar en los juegos. Como medida preventiva ante alguna acción que afecte la integridad de los deportistas se dará una señal de voz en tono alto (STOP) que inmediatamente detendrá la continuidad del juego y las acciones de todos los deportistas en el momento.

Nombre del juego:	ENTREGA DE BALONES
Clasificación:	Pases
Número de participantes:	10
Materiales:	Portería de goalball o pared, balón de goalball y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer el trabajo cooperativo, la comunicación y la orientación con porterías de goalball.
Descripción del juego:	Divididos en dos equipos los deportistas se sitúan en hilera al lado de cada poste en la misma portería de goalball. Con los ojos tapados un deportista debe desplazarse tocando el travesaño con una mano y en la otra transportar el balón de goalball. El deportista debe recorrer los nueve metros de la portería y entregar el balón al compañero situado en el otro extremo quien lo estará esperando con una señal sonora para la recepción del implemento. Cada deportista debe realizar el recorrido y hacerlo en el menor tiempo posible. Como variante se propone ubicar a dos deportistas en cada poste de la portería y realizar el desplazamiento simultaneo para entregar balón en la mitad de la portería.

Figura 3. Ejemplo De Ficha De Juego Predeportivo

Para finalizar, develamos los aprendizajes que emergen a partir de la sistematización de los juegos predeportivos.

Tener una estructura de planeación, en este caso un macrociclo sirve como guía para desarrollar actividades encaminadas a lograr los objetivos.

Plasmar las actividades desarrolladas durante una sesión y los sucesos que encontramos inmersos en la práctica aportan a generar nuevas propuestas de enseñanza y aprendizaje.

Realizar una charla de retroalimentación en cada sesión incluyendo a todos los participantes nos permite evaluar las acciones realizadas y crear nuevas alternativas de trabajo en las próximas sesiones.

Estos juegos se pueden desarrollar en personas sin discapacidad visual como medio de sensibilización ante la discapacidad visual.

Tener un manual de juegos predeportivos de goalball como material curricular a la hora de abordar personas con situación de discapacidad es una gran herramienta para el fortalecimiento de las capacidades físicas, el trabajo cooperativo, la orientación y la comunicación.

JUEGOS PREDEPORTIVOS

Generalidades Del Deporte A Tener En Cuenta

El goalball se desarrolla en un rectángulo con medidas de 9 metros de ancho por 18 de largo (ver figura 4), la superficie debe ser lisa y sin elementos o imperfecciones que puedan lesionar a los participantes.

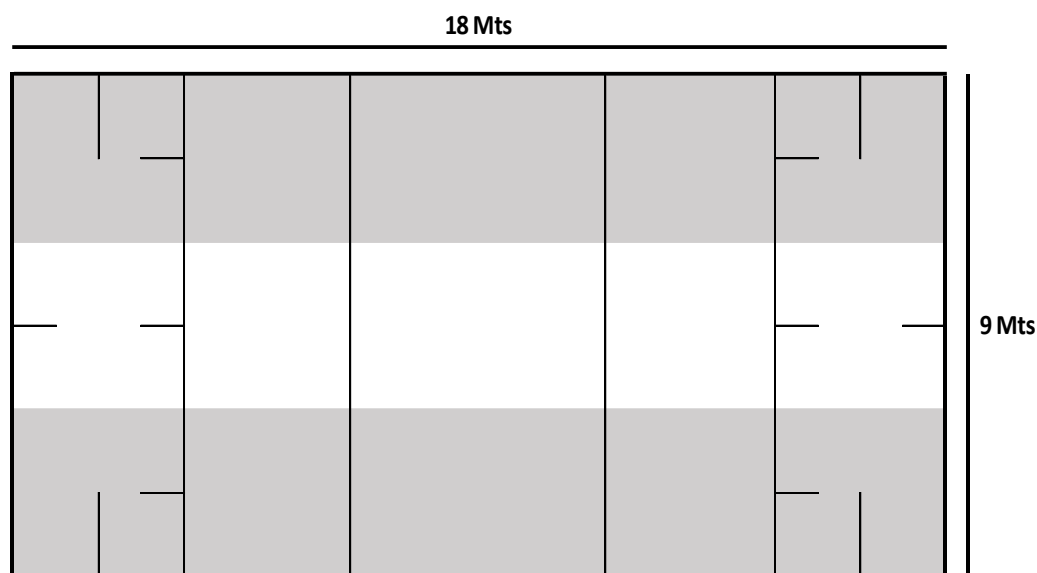


Figura 4. Rectángulo Área De Goalball

En cada extremo del rectángulo va ubicada una portería de 9 metros de ancho por 1,30 metros de alto (ver figura 5). Esta portería debe estar firme para el buen desarrollo del deporte y debe estar debidamente forrada en material que proteja a los participantes de posibles lesiones.

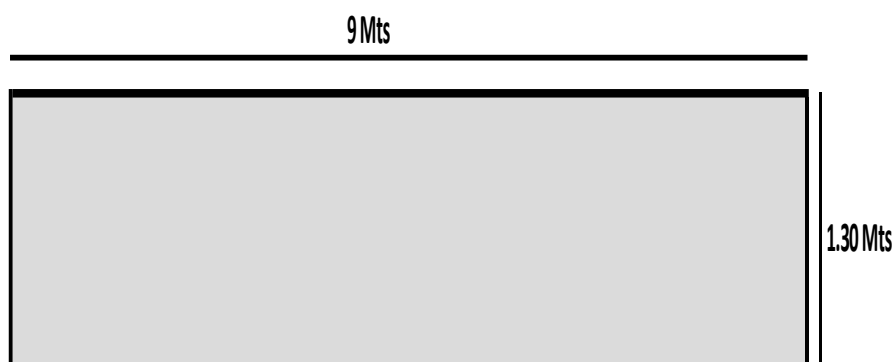


Figura 5. Portería De Goalball

Para un mejor entendimiento y ubicación de los deportistas se ha dividido la cancha en tres zonas de orientación divididas en: derecha, central e izquierda (ver figura 6).

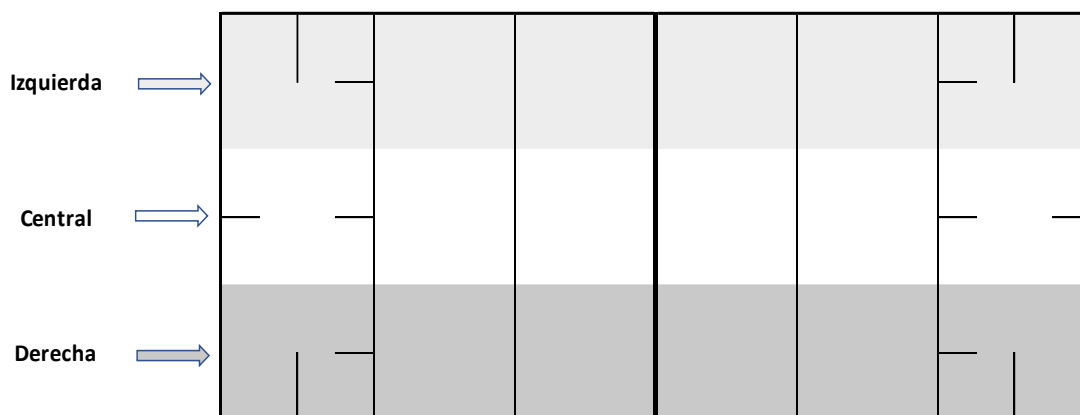


Figura 6. Zonas De Orientación De La Cancha

Las líneas de orientación ubicadas en el área de equipo las enumeramos de 1 a 6 en orden consecutivo de derecha a izquierda iniciando con la línea horizontal ubicada en la lateral derecha, el orden de las líneas será de manera circular contrario al sentido en que giran las manecillas del reloj (ver figura 7).

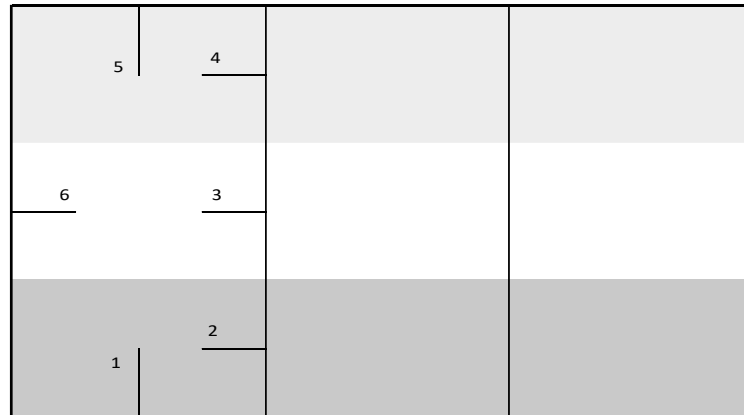


Figura 7. Líneas De Orientación

La cancha está dividida por una línea en el centro, cada mitad tiene tres líneas divididas en: línea de gol, línea de defensa y línea de bola alta (ver figura 8).

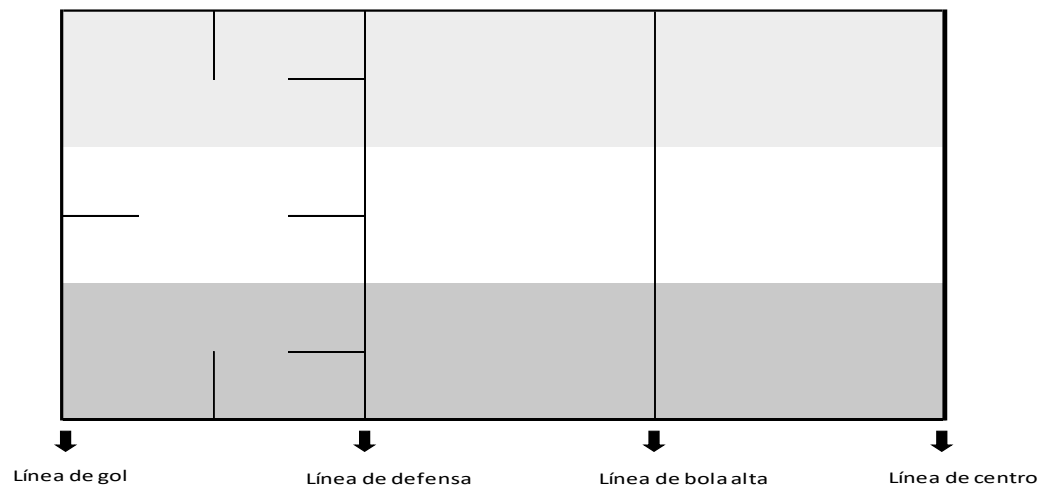


Figura 8. Líneas De División

JUEGOS PREDEPORTIVOS PARA GOALBALL

Orientación y desplazamiento

Nombre del juego:	POR LA LÍNEA
Clasificación:	Orientación y desplazamientos
Número de participantes:	8
Materiales:	Cuerda, cinta adhesiva, cuerda, tapaojos y cinta métrica
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Reconocer la línea de defensa, manejar el equilibrio y el tacto con los pies para el desarrollo del Goalball
Descripción del juego:	Los deportistas deben pasar con los ojos tapados por la línea de defensa que esta demarcada y recorrer la distancia de 9 metros ubicándose con los pies en la línea. Se puede realizar variantes en desplazamientos, de frente, lateral, espalda. Realizar competencias por equipos con dos cuerdas o poner retos para el deportista que se salga de la línea caliente.

Nombre del juego:	RONDA DE ORIENTACIÓN.
Clasificación:	Orientación y defensa.
Número de participantes:	8
Materiales:	Cinta adhesiva, tapaojos y balón sonoro.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Interceptar el balón, antes de los 20 pases.
Descripción del juego:	Alrededor del círculo se ubican 6 jugadores y realizan pases entre sí, procurando pasar sin que el balón sea interceptado por los jugadores que quedan alrededor del círculo. El juego se termina cuando se realicen 20 pases. Si el balón es interceptado por los jugadores del centro, se cambia de rol.

Nombre del juego:	MARINEROS A SUS BARCOS
Clasificación:	Orientación.
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Desplazarse de manera asertiva sobre el terreno de juego, hasta llegar al área de equipo, o área de defensa.
Descripción del juego:	Se divide el grupo en dos equipos, cada uno tiene un capitán que se encuentra fijo en el área de equipo. El área de equipo será el barco. El resto de las personas de cada grupo se encontrarán desplazándose desde la línea de centro hasta la

	<p>línea defensiva correspondientes a cada equipo sin salirse de estas. El mar será desde la línea de entro hasta la línea defensiva. Cuando el entrenador diga marineros a sus barcos, cada uno de los capitanes tratará de ubicar al resto del grupo en el área de equipo por medio de palmoteos. La idea es que el resto del grupo llegue hasta el área de equipo, o sea “el barco” sin ningún tipo de comunicación verbal.</p> <p>El ejercicio puede repetirse varias veces, cambiando de orientación al capitán, o cambiando de capitán.</p>
--	---

Nombre del juego:	LOS TRES AMIGOS
Clasificación:	Orientación y desplazamientos
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer la ubicación en el terreno de juego.
Descripción del juego:	<p>Se divide el grupo en tríos; los miembros del trio se cogen de la mano y se desplazan por el terreno de juego. El objetivo del juego consiste en que el equipo que llegue rápidamente a la línea de ubicación del terreno de juego sin soltarse de manos nombrada por el entrenador lo más rápido posible, obtendrá un punto, y el grupo que menos se logre ubicar, realizará una actividad extra puesta por el profesor como forma de pago.</p> <p>Se puede proponer todo tipo de desplazamientos, carreras, multisaltos, etc.</p>

Nombre del juego:	TOMA DE PELOTAS
Clasificación:	Orientación y defensa
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Tratar de ubicar el balón frente a un ataque lo más rápido posible.
Descripción del juego:	<p>Se divide el grupo en dos equipos, cada equipo está ubicado en su terreno de juego correspondiente. El que dirige el juego junto con un ayudante, tiran varios balones al tiempo en cada uno de los terrenos, la idea es que cada equipo logre ubicar la totalidad de balones agarrándolos en el menor tiempo posible. El grupo que más rápido ubique los balones, obtendrá punto.</p>

Nombre del juego:	ESTATUAS ANIMALES
Clasificación:	Orientación.
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Trabajar la movilidad articular desde distintas posturas.
Descripción del juego:	En parejas, uno frente al otro. Uno de ellos propone una determinada postura animal que el otro debe imitar durante el tiempo en el cual el compañero cambie o diga otras posturas. La postura inicial de partida, debe ser de pie. En las siguientes ejecuciones, se va aumentando la velocidad, de tal forma que al final simule que realiza el cambio postural a cámara lenta. Se puede alternar, con movimientos relacionados en el terreno de juego.

Nombre del juego:	AL RITMO DEL TAMBORCITO
Clasificación:	Orientación y desplazamiento.
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos y un tambor.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer los desplazamientos y la ubicación en el terreno de juego por medio de marcaciones rítmicas.
Descripción del juego:	Se delimita una trayectoria determinada en el terreno de juego y el número de unidades sonoras. Los participantes deben correr la distancia establecida al ritmo de los golpes del tambor y ritmos que se marcan. El participante debe calcular la medida en la que tendrá que desplazarse para que pueda recorrer la distancia en el tiempo establecido. Una vez realizado este ejercicio se amplía o se reduce el número de unidades sonoras y se mantiene la distancia. El recorrido se realiza según los desplazamientos utilizados en el terreno de juego.

Nombre del juego:	STOP THE BALL
Clasificación:	Orientación y manipulación del balón.
Número de participantes:	10
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer la ubicación y manipulación del balón.
Descripción del juego:	Dentro del terreno de juego, lanzarse el balón rodando por el suelo hacia adelante y tratar de ubicarla de nuevo con las

	<p>manos antes que el balón recorra bastante distancia y no se pueda ubicar.</p> <p>Tratar de parar el balón con otras partes del cuerpo, con los pies, con el pecho, etc.</p>
--	--

Nombre del juego:	TRASPOTAR LA PELOTA.
Clasificación:	Orientación, desplazamiento y manipulación del balón.
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer el desplazamiento y la manipulación del balón.
Descripción del juego:	<p>De manera individual, desplazarse en sextupedia conduciendo el balón con las manos sobre las líneas alrededor de la cancha. Utilizar menos de la mitad de la cancha para este ejercicio.</p> <p>Se puede realizar el desplazamiento utilizando varias posiciones.</p>

Nombre del juego:	BOTAR LEJOS
Clasificación:	Orientación y manipulación del balón.
Número de participantes:	Manipulación del balón.
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer la manipulación del balón.
Descripción del juego:	<p>Sentado con las piernas abiertas, botar la pelota con una mano alejándola y acercándola del cuerpo lo máximo posible si dejarla ir.</p> <p>Cambiar de mano o botarla con ambas manos a la vez.</p>

Defensa

Nombre del juego:	LOS ANIMALES
Clasificación:	Defensa –Ataque
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Adoptar la posición del animal propuesta en el momento de la indicación, para trabajar las posiciones de defensa.
Descripción del juego:	<p>Se ubica a cada uno de los grupos dispersos en terreno de juego, y se relaciona nombres de animales con movimientos específicos de defensa del juego. Por ejemplo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gato – defensa baja - León – defensa media - Foca – bloqueo <p>El conductor de la sesión propone una secuencia de nombres para que los participantes la ejecuten lo más rápido posible, cada que éste dé la indicación.</p>

Nombre del juego:	REVOLCÓN DE PELOTAS
Clasificación:	Defensa
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, pito y balones sonoros.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Trabajar la defensa por medio de la localización de los balones atacantes.
Descripción del juego:	Se divide el grupo en dos equipos dentro del terreno de juego, donde se encuentra una portería a cada lado. El objetivo del juego es que cada equipo marque en la portería contraria. Mientras se desarrolla el juego, otro integrante de cada uno de los equipos tiene una pelota que debe botar al tiempo al escuchar las otras rodar. La indicación la da el conductor del juego.

Nombre del juego:	TRIANGULO
Clasificación:	Defensa
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Incorporar una formación de defensa a través del juego

Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en subgrupos de 3 con tapaojos y con la espalda apoyada en la portería, cuando el profesor anuncie una señal auditiva los deportistas deben quedar sentados en las líneas 1,3 y 5. Previamente se les indicaran las líneas con una sensibilización. Si en algún momento los deportistas están expuestos a un factor de riesgo el profesor dirá stop y todos los deportistas se detendrán.
-------------------------------	--

Nombre del juego:	EN LÍNEA
Clasificación:	Defensa
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Incorporar una formación de defensa a través del juego
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en subgrupos de 3 con tapaojos y con la espalda apoyada en la portería, cuando el profesor de una señal auditiva los deportistas deben quedar sentados en las líneas 2,3 Y 4. Previamente se les indicaran las líneas con una sensibilización. Si en algún momento los deportistas están expuestos a un factor de riesgo el profesor dirá stop y todos los deportistas se detendrán.

Nombre del juego:	SUSPENSO
Clasificación:	Defensa
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer la percepción auditiva del implemento
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en subgrupos de 3 con tapaojos y ubicados formando triangulo de defensa, el profesor lanzará el balón sonoro de manera giratoria y lenta, los deportistas deben detectar el balón que va con poco ruido y defenderlo.

Nombre del juego:	ESTATUA
Clasificación:	Defensa
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Concientizar lo posición final en defensa de balón
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en subgrupos de 3 con tapaojos y ubicados formando triangulo de defensa, cuando el profesor de una señal auditiva el deportista en su línea adoptara una posición de cubito lateral con sus hombros en flexión y sus

	rodillas totalmente extendidas tratando de obtener la mayor longitud posible, el deportista debe mantener la posición durante 20 segundos.
--	--

Nombre del juego:	A DESLIZAR
Clasificación:	Defensa
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Concientizar la importancia de los deslizamientos para detener el balón
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en subgrupos de 3 con tapaojos y ubicados formando triángulo de defensa, los deportistas estarán ubicados en sus líneas con sus caderas apoyadas en el suelo y ambas palmas apoyadas al frente al ancho de sus hombros, a esta posición la llamaremos posición inicial de defensa, el profesor dirá derecha o izquierda, los deportistas deben desplazarse rápidamente a la dirección señalada por el profesor y mantener esa posición inicial.

Nombre del juego:	REACCIÓN
Clasificación:	Defensa
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer los estímulos de velocidad y las posiciones en fase de defensa.
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en subgrupos de 3 con tapaojos y ubicados formando triángulo de defensa, estarán ubicados en las líneas de orientación adoptando la posición inicial de defensa, cuando suene un pito deben ponerse de pie lo más rápido posible, cuando suene dos pitazos deben volver a la posición inicial, cuando el profesor diga verde deben deslizarse al lado izquierdo y cuando diga rojo debe deslizarse al lado derecho. Deben mantener la línea de orientación como referencia de ubicación.

Nombre del juego:	BLOQUEO CON COLCHONETA
Clasificación:	Defensa
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos y colchonetas
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer la percepción auditiva para bloquear los balones

Descripción del juego:	Los deportistas forman triángulo de defensa y cada uno sostiene una colchoneta en sus manos, el profesor y los otros deportistas lanzaran balones desde la portería contraria, ellos deben evitar que los balones crucen la línea de gol utilizando la colchoneta que tienen en sus manos.
-------------------------------	--

Nombre del juego:	MEDIA VUELTA
Clasificación:	Defensa
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego y tapa ojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer la percepción auditiva para bloquear los balones
Descripción del juego:	Los deportistas forman triangulo de defensa y están ubicados en posición inicial de frente a su línea de gol. El profesor dará un pito y posteriormente lanzara el balón desde la portería contraria con la intención de meter gol, los deportistas deben dar un giro de 180 grados y defender su portería evitando que el balón atraviese la línea de gol.

Ataque

Nombre del juego:	PÉGUELA A LA COLCHONETA
Clasificación:	Ataques
Número de participantes:	6 a 12
Materiales:	Cuerda, cinta, balón de goalball, tapa ojos y colchoneta
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa, porterías de goalball o pared como variante.
Objetivo:	Mejorar la precisión en los lanzamientos y concientizar a los deportistas en la posición de lanzamiento.
Descripción del juego:	Se dispondrá una colchoneta ubicada en el centro de la portería y una línea resaltada con cuerda y cinta de 50 centímetros de manera vertical a una distancia de 6 metros al frente de la colchoneta. Los deportistas se sitúan en hilera con los ojos tapados y orientados por la línea resaltada de frente a la colchoneta, cada deportista debe realizar un lanzamiento con balón de goalball y tratar de pegarle a la colchoneta, el deportista debe indicar con un comando auditivo que realizó el lanzamiento y salir por el lado derecho de la hilera para que el deportista siguiente entre a ubicarse por el lado izquierdo y realice su lanzamiento. La distancia y la posición de la colchoneta puede variar acorde al objetivo de precisión que se quiera trabajar.

Nombre del juego:	JUEGO DE RELEVOS
Clasificación:	Ataque
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, pito y balones sonoros.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Trabajar los lanzamientos por medio de relevos.
Descripción del juego:	Se divide el grupo en dos o tres equipos formando cada uno una hilera en una de las líneas finales del terreno de juego. El objetivo del juego consiste en que el primero de cada hilera, al escuchar el silbato, salga rápidamente desde la línea final del arco o área de equipo, dando sólo tres pasos para lanzar. El equipo que más logre anotar, será el equipo ganador.

Nombre del juego:	BALONCITO.
Clasificación:	Ataque
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, pito y balón sonoro.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	.
Descripción del juego:	Se divide en dos grupos de partes iguales a los jugadores, ubicados máximo a una distancia de 9 metros uno en frente del otro. Cada jugador tendrá un número asignado por la persona encargada de dirigir el juego y la idea es que, al lanzar el balón en medio de los dos equipos, salga el número mencionado por el coordinador del juego y trate de agarrar el balón lo más rápido posible. El grupo que logre coger el balón más rápido, obtendrá un punto.

Nombre del juego:	RELEVAR
Clasificación:	Ataque
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Lograr ubicarse lo más rápido posible en la zona de defensa después de atacar.
Descripción del juego:	Se distribuye al grupo en diferentes equipos, de forma en que cada uno no haya más de 4 personas. Los jugadores de cada equipo, estarán ubicados en hilera sobre la línea de defensa a una distancia prudente uno del otro, donde al escuchar el silbato del profesor, deberán salir rápidamente hasta la línea de bola alta y volver hasta la línea de defensa tocando la mano del compañero siguiente en la hilera, para este continuar. El equipo que más rápido se logre ubicar y termine obtendrá un punto.

Nombre del juego:	BOLOS
Clasificación:	Ataque
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer el tiro al arco.
Descripción del juego:	Sobre la línea de defensa, ubicar 4 equipos de 3 personas en hilera separados uno del otro a una distancia prudente. El

	<p>primero de cada hilera y según el equipo nombrado por el entrenador, deberá lanzar el balón pudiendo desplazarse hasta la línea de bola alta, donde el objetivo será derribar cualquiera de los conos puestos al otro lado de la línea de gol para realizar una anotación. El grupo que más conos logre tumbar en el tiempo propuesto de juego, será eximido de una actividad extra propuesta por el profesor.</p>
--	---

Nombre del juego:	ROMPER EL MURO
Clasificación:	Ataque y lanzamiento
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer el ataque y lanzamiento por medio de diferentes estrategias de juegos.
Descripción del juego:	<p>Se conforman grupos de 4 personas, tres de los jugadores se sitúan en la línea de defensa, cada uno sobre la línea de orientación 2,3 y 4, y el otro de los jugadores se ubica en la línea de bola alta del terreno contrario de juego dispuesto a lanzar y romper el muro “la barrera de los tres jugadores contrarios”. El objetivo principal del juego, es que obtendrá más puntos el jugador que logre romper más veces el muro (pasar el balón hasta la línea de gol.</p> <p>Se rotan por los puestos todos los jugadores.</p>

Nombre del juego:	LANZAMIENTO EN EQUIPO
Clasificación:	Ataque
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer la estrategia de ataque, realizando varios pases entre sí, para desubicar al equipo contrario y anotar.
Descripción del juego:	<p>Se divide el grupo en equipos de a tres personas; cada equipo al indicar el entrenador, se ubicará en la zona de equipo con el balón, y al escuchar el silbato, deben hacer máximo tres pases entre sí y lanzar el balón a la portería contraria para anotar.</p> <p>El ejercicio puede realizarse también con varios pases si así lo propone el entrenador, y obtendrá punto el equipo que más haga anotaciones según las veces propuestas o el tiempo establecido por el entrenador</p>

Nombre del juego:	LANZAMIENTO REBOTE
Clasificación:	Ataque
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer el lanzamiento adecuado para evitar faltas a favor del equipo.
Descripción del juego:	Se ubica el grupo en hilera dentro del área de equipo, donde el primero de cada hilera al escuchar el silbato debe lanzar el balón tratando de que toque el suelo al menos una vez antes de traspasar la línea de los 6 metros y otra vez o más en el área neutral. El entrenador estará pendiente de que la persona que lance el balón, cumpla con las condiciones, y de no ser así el jugador que no lance de manera inadecuada realizará una actividad extra puesta por el entrenador como (saltos de payaso, flexo-extensiones de codo, abdominales, etc).

Nombre del juego:	PARTIDA Y DEFENSA
Clasificación:	Ataque
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer el ataque por medio de la velocidad de reacción.
Descripción del juego:	Se divide el grupo en parejas y los miembros de cada pareja se ubican frente a frente sobre las líneas de defensa del terreno de juego. En la línea del centro, entre cada pareja, se coloca un balón. Al dar la señal, cada pareja corre hacia el balón el cual será golpeado contra el suelo para que estos puedan ubicarlo. El primero que tome el balón, debe dirigirse en la misma dirección de salida para ejecutar el ataque. El jugador que quedó si balón también deberá desplazarse hacia la misma dirección de salida y preparar la defensa para evitar que el balón pase la línea final de gol.

Nombre del juego:	REACCIÓN
Clasificación:	Ataque-Defensa
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa

Objetivo:	Fortalecer la velocidad de reacción a la hora de atacar y defender de los jugadores.
Descripción del juego:	<p>En parejas, ubicados cada uno de los dos en las líneas de defensa de cada terreno de juego, uno de los dos jugadores dará la espalda mientras el que está al otro lado, al escuchar el silbato o la indicación del entrenador, lanzará el balón para que el otro compañero se voltee lo más rápido posible y logre defender.</p> <p>Cada jugador cumplirá el rol de defensor y atacante, y tendrá tres opciones para lanzar y las mismas tres para defender.</p> <p>Una variante que se puede aplicar al juego, sería ir agregando jugadores hasta quedar 3 con tres, que son los jugadores permitidos según las reglas del juego.</p>

Manipulación Del Balón

Nombre del juego:	LA BOMBA
Clasificación:	Manipulación del balón.
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Trabajar el manejo de balón.
Descripción del juego:	Se ubica al grupo en un círculo sentados en el medio de la cancha, dejando una distancia entre cada uno más o menos de un metro. Uno de los participantes se coloca en el centro del círculo sentado. Cuando dice ¡ya! Se pone la pelota en movimiento y los compañeros que componen el círculo empiezan a pasarse el balón entre ellos sin dejarlo salir de este. Mientras tanto el que está sentado cuenta hasta 30 y entonces exclama: ¡la boba se aproxima! Al llegar a 50 grita ¡bomba! La persona que en ese momento tiene la bomba o “la pelota” realiza un ejercicio extra propuesto por el entrenador ejemplo: saltos de payaso, sentadillas, flexo extensiones de codo, etc. La persona que cuenta lo hace en silencio.

Nombre del juego:	INTERCEPTAR
Clasificación:	Manipulación del balón.
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer los pases asertivos entre jugadores del mismo equipo para ejecutar mejores estrategias de ataque.
Descripción del juego:	Se divide el grupo en dos equipos, el equipo uno realiza un círculo, donde cada uno de los jugadores está a una distancia prudente. El equipo que tiene el balón, debe intentar hacer el mayor número de pases posibles sin que el balón sea interceptado por el equipo contrario. Cuando el balón es interceptado, se cambia de roles. Gana el equipo que logre realizar más pases consecutivos al finalizar el tiempo estipulado.

Nombre del juego:	LA CARRETERA
Clasificación:	Manipulación del balón.
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer la manipulación del balón.

Descripción del juego:	Todos los participantes se desplazan libremente por el terreno de juego conduciendo el balón. El conductor de juego sonará el silbato, donde un solo silbato significará conducir el balón a una velocidad moderada, dos silbatos, a una velocidad media y tres silbatos seguidos una mayor velocidad. Las velocidades se pueden indicar también con la voz o por medio de nombres diferentes propuesto por el entrenador.
-------------------------------	--

Nombre del juego:	MANEJANDO LA PELOTA
Clasificación:	Manipulación del balón
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer la manipulación de la pelota.
Descripción del juego:	De manera individual, al sonar el silbato pasar la pelota alrededor del cuerpo desde los pies a la cabeza con las manos. El que termine primero obtendrá punto.

Nombre del juego:	BOTE CON DOS PELOTAS
Clasificación:	Manipulación del balón.
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer la manipulación del balón.
Descripción del juego:	Por parejas y arrodillados. Al sonar el silbato, botar con las manos dos pelotas a la vez de manera simultánea. Se tendrá un tiempo estipulado para ejecutar la actividad, el que logré permanecer botando de manera adecuada el balón durante ese tiempo, obtendrá punto.

Nombre del juego:	PAÑUELITO
Clasificación:	Manipulación del balón.
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Trabajar la manipulación del balón, por medio de la traspotación.
Descripción del juego:	Los jugadores se dividen en dos equipos en partes iguales (tres y tres). Cada equipo estará ubicado sobre la línea de bola alta de cada terreno de juego. El monitor se coloca en el centro de campo con dos balones. Se asigna a cada miembro de cada equipo un número. El monitor cantará en voz alta "pañuelito,

	<p>pañolito número 2 por ejemplo, de manera que los alumnos que se les asigne el número 2 correrán hacia el monitor para coger uno de los balones, y transportarlo conduciéndolo lo más rápido posible a su punto de partida.</p> <p>El jugador que primero llegue, obtendrá punto para su equipo.</p>
--	--

Nombre del juego:	ROBO DE PELOTA
Clasificación:	Manipulación del balón.
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Trabajar la manipulación del balón, por medio de la conducción del balón.
Descripción del juego:	<p>En parejas, uno de los dos conduce el balón por el espacio determinado por el encargado de dirigir la actividad mientras que el otro compañero trata de perseguirlo para cambiar de posición. La actividad la realizan solo dos personas durante 1 minuto. Todas las personas que participan deben estar en silencio.</p> <p>Una variante, puede ser que se aumente el número de perseguidores, donde el que quite el balón, es el que conduce.</p>

Nombre del juego:	TRANSPORTE SOBRE LA LÍNEA
Clasificación:	Manipulación del balón.
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Trabajar la manipulación del balón, por medio de la conducción y la velocidad de reacción.
Descripción del juego:	<p>Dividir el grupo en dos. Por parejas, ubicarse sobre las líneas laterales de la cancha uno en frente del otro. El objetivo del juego, es transportar el balón ubicándose sobre una de las líneas que divide la cancha a lo ancho hasta llegar al otro extremo donde estará el otro compañero y así poder entregarle el balón para que este realice el mismo ejercicio. El juego se realizará según el tiempo establecido por el que dirige la actividad.</p> <p>Una variante podría ser que mientras llega el compañero que conduce el balón, el que está al otro extremo de la línea, realice un ejercicio extra propuesto por el entrenador y sea cambiado cada que sea necesario.</p>

Nombre del juego:	RONDA CON CAMBIO DE POSICIÓN.
Clasificación:	Manipulación del balón.
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Trabajar la manipulación y conducción del balón por medio de una ronda con cambios de posición.
Descripción del juego:	Ubicados en círculo a una distancia prudente uno del otro, se da el balón a uno de los participantes para que al sonar el silbato conduzca el balón hasta uno de los compañeros, ocupe su puesto, y el otro salga y haga lo mismo. El juego terminará cuando el que está dirigiendo la actividad, así lo proponga. Debe ejecutarse totalmente en silencio para que la persona que está conduciendo el balón pueda ubicarse de manera adecuada.

Nombre del juego:	CHUCA
Clasificación:	Manipulación del balón.
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Trabajar la manipulación y conducción del balón.
Descripción del juego:	Se ubica todo el grupo de manera dispersa en la mitad de la cancha. Todos los jugadores, deberán desplazarse en forma de arrastre bajo. Uno de los jugadores estará ubicado en el centro del espacio con el balón. El objetivo del juego, es que, al sonar el silbato, el jugador que está en el centro con el balón, trate de alcanzar conduciéndolo, a cualquiera del resto de los jugadores. El jugador que sea alcanzado por el que en el momento está quedando, toma su posición.

Pases

Nombre del juego:	ENTREGA DE BALONES
Clasificación:	Pases
Número de participantes:	10
Materiales:	Portería de goalball o pared, balón de goalball y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer el trabajo cooperativo, la comunicación y la orientación con porterías de goalball.
Descripción del juego:	Divididos en dos equipos los deportistas se sitúan en hilera al lado de cada poste en la misma portería de goalball. Con los ojos tapados un deportista debe desplazarse tocando el travesaño con una mano y en la otra transportar el balón de goalball. El deportista debe recorrer los nueve metros de la portería y entregar el balón al compañero situado en el otro extremo quien lo estará esperando con una señal sonora para la recepción del implemento. Cada deportista debe realizar el recorrido y hacerlo en el menor tiempo posible. Como variante se propone ubicar a dos deportistas en cada poste de la portería y realizar el desplazamiento simultaneo para entregar balón en la mitad de la portería.

Nombre del juego:	PELOTA CALIENTE
Clasificación:	Pases
Número de participantes:	15
Materiales:	Balón de goalball o sonoro
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer el trabajo cooperativo, la concentración auditiva y los pases al compañero
Descripción del juego:	Los deportistas con los ojos tapados y sentados formando un círculo a una distancia de tres metros de los compañeros laterales. No se pueden desplazar del punto donde están, el jugador debe lanzar el balón en menos de cinco segundos a alguno de sus compañeros que no sean los vecinos laterales, el participante debe intentar ser lo más preciso posible en el pase. Puede nombrar al compañero al que va a lanzar el pase para que el compañero haga una señal sonora y este predispuesto a recibir el balón. Como variante se puede poner un reto al que se demore más de cinco segundos, lance el pase al compañero equivocado o no tenga la suficiente precisión, se pueden aumentar el número de balones.

Nombre del juego:	VUELTA AL CUERPO
Clasificación:	Pases
Número de participantes:	15
Materiales:	Balón de goalball o sonoro y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer el trabajo cooperativo, la concentración auditiva y los pases al compañero
Descripción del juego:	Los deportistas tendrán sus tapaojos puestos, estarán de pie formando un círculo a una distancia de dos metros de sus compañeros. Se le entrega el balón a un deportista que debe darle la vuelta por la zona media del cuerpo sin dejar caer el balón y realizar un pase sonoro al compañero del lado. Como variante se propone aumentar la cantidad de balones e ir cambiando dirección en los pases.

Nombre del juego:	EL GUSANO
Clasificación:	Pases
Número de participantes:	15
Materiales:	Balón de goalball o sonoro y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer el trabajo cooperativo, la concentración auditiva y los pases al compañero
Descripción del juego:	Los deportistas se sitúan en hilera con sus ojos tapados tomando distancia con las manos en los hombros del compañero del frente. El profesor entrega el balón al deportista que está de primero, este será la cabeza del gusano, el debe realizar un pase hacia atrás por encima de su cabeza con ambas manos y comunicando a sus compañeros, el objetivo es que el balón llegue lo más rápido posible a la cola y se devuelva a retornar a la cabeza del gusano. Como variante se propone realizar pases entre piernas y por los laterales.

Nombre del juego:	PASES EN LA MITAD
Clasificación:	Pases
Número de participantes:	15
Materiales:	Balón de goalball o sonoro, cancha de goalball, portería y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer el trabajo cooperativo, la concentración auditiva y los pases al compañero
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en dos equipos con los ojos tapados y se sitúan en cada línea de gol con la portería como

	<p>guia. Uno de los dos equipos tendrá el balón en posesión, cuando suene un pito debe salir un deportista de cada equipo hacia la mitad de la cancha a entregarle el balón al compañero del otro equipo. Para esta actividad se requiere comunicación de los dos equipos. Para disminuir los factores de riesgo la actividad se detendrá en el momento que el profesor diga stop.</p>
--	--

Nombre del juego:	PASE BOTE
Clasificación:	Pases
Número de participantes:	15
Materiales:	Balón de goalball o sonoro, cancha de goalball, portería y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer el trabajo cooperativo, la concentración auditiva y los pases al compañero
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en dos equipos con los ojos tapados, un equipo estará situado en la línea de gol y el otro equipo en la línea de bola alta. A continuación, el equipo de la línea de gol debe realizar un pase lanzando el balón con bote y en dirección al equipo situado en la línea de bola alta, el otro equipo debe recepcionar el balón y devolver el pase.

Nombre del juego:	PASES EN FILA.
Clasificación:	Pases
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Trabajar los pases por medio de un trabajo de velocidad.
Descripción del juego:	<p>Se divide el grupo en dos equipos. Cada equipo está ubicado en filas uno en frente del otro a una distancia de 10 metros en posición de sextupedia.</p> <p>El objetivo de la clase, es que el primero de cada fila al escuchar el silbato, debe pasar el balón al compañero del lado lo más rápido posible hasta llegar al final, donde el último compañero que recibe, debe devolver el balón de nuevo para hacer una roda de pases completa ida y vuelta. El balón se debe pasar con las manos.</p> <p>Una variación, es que se pueden realizar por tiempo, o haciendo varias rondas.</p>

Nombre del juego:	CIRCULO DE PASES
Clasificación:	Pases
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer los pases, por media de una ronda de orientación.
Descripción del juego:	<p>Se ubican los jugadores en círculo en posición de sextupedia. Se coloca un compañero con la pelota dentro del círculo y todos los del círculo se enumeran; el del centro dice un número y el compañero que tiene este número realiza una señal de ubicación para que este le lance el balón. El jugador que está en el centro, toma la posición del compañero al cual lanzo el balón, y el otro pasa al centro.</p> <p>El juego se puede realizar por tiempo, o también cuando todos los jugadores hayan realizado el pase desde el centro.</p> <p>Una variación del juego, puede ser que el compañero que está en el centro lance el balón a cada uno, siendo el balón devuelto después de cada pase hasta terminar la ronda y después ubicar otro en el centro.</p>

Nombre del juego:	AUTOPASES
Clasificación:	Pases
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Trabajar los pases de manera individual.
Descripción del juego:	<p>De manera individual, cada jugador tendrá un balón.</p> <p>El objetivo de la actividad, es realizarse autopases continuamente, lanzando el balón a una distancia corta para poder tener control y tomar de nuevo el balón.</p> <p>El ejercicio se puede realizar por tiempo, o por repeticiones.</p>

Nombre del juego:	CAZADORES CON PELOTA.
Clasificación:	Pases
Número de participantes:	12
Materiales:	Demarcación de la cancha de juego, tapa ojos, balón y pito.
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Trabajar los pases, por medio del control del balón.

Descripción del juego:	<p>Los jugadores se ubican formando un círculo, separados a una distancia de 30 centímetros cada uno. Se elige un jugador que queda por fuera del círculo.</p> <p>Los jugadores del círculo se pasan el balón, uno a continuación del otro. El jugador que está fuera del círculo, persigue el balón y trata de adelantarlo con el fin de interceptar el balón. Los pases se pueden cambiar de dirección, pero no saltar a ningún jugador; si un jugador no controla el pase, éste reemplaza el jugador de afuera. Del mismo modo se procederá, cuando un jugador no reciba el balón, por haberlo interceptado el corredor.</p>
-------------------------------	---

Transición Competitiva

Nombre del juego:	LANZAMIENTO EN DIEZ SEGUNDOS
Clasificación:	Transición competitiva
Número de participantes:	6
Materiales:	Balón de goalball o sonoro y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Concientizar al deportista del tiempo reglamentario para realizar los lanzamientos
Descripción del juego:	El ejercicio inicia de manera individual. Los deportistas se ubicarán en la línea 1 o 5 del área de equipo con los ojos tapados. A continuación, el profesor dejara caer el balón de manera que emita un sonido y quede por delante de la línea 1 o 5, dirá quiet please, pitara una vez y luego dirá play. El deportista podrá apoderarse del balón una vez caiga en el área, dispondrá de 10 segundos para lanzar y que en su recorrido atraviese la mitad de la cancha. Los deportistas realizarán el gesto consecutivamente y luego se efectuarán partidos poniendo en práctica el lanzamiento con conteo de diez segundos.

Nombre del juego:	ÁREA DE LANZAMIENTO
Clasificación:	Transición competitiva
Número de participantes:	6
Materiales:	Balón de goalball o sonoro, demarcación de la cancha y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Concientizar al deportista del área permitida para realizar un lanzamiento durante la competencia
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en dos subgrupos, cada subgrupo en un área de equipo de la cancha, los deportistas estarán ubicados en las líneas 2, 3 y 4 de su área respectiva con los ojos tapados y de frente a la cancha contraria. Los deportistas estarán atentos a recibir el balón y ejecutar el lanzamiento de modo que el primer bote del balón este dentro del área de equipo. Cada deportista realizara el lanzamiento, el profesor le informara verbalmente cuando es un lanzamiento valido dentro del área o cuando es nulo por botar en el área neutra o por fuera de la cancha. Posteriormente se pondrá en práctica en los partidos.

Nombre del juego:	BALANCE
Clasificación:	Transición competitiva
Número de participantes:	6
Materiales:	Balón de goalball o sonoro, demarcación de la cancha y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Coordinar y reducir el espacio en defensa
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en dos subgrupos, cada subgrupo en un área de equipo de la cancha, los deportistas estarán ubicados en las líneas 2, 3 y 4 en posición inicial (posición trabajada anteriormente en los juegos de defensa) de su área respectiva con los ojos tapados y de frente a la cancha contraria, cada subgrupo debe elegir un capitán que será el encargado de dirigir el equipo. El profesor estará situado en la mitad de la cancha con el balón sonoro, lo hará rebotar desplazándose en la línea que divide el campo de juego, el capitán de cada equipo debe detectar y decir rápidamente en que parte de la cancha suena el balón (derecha, centro o izquierda), sus compañeros de equipo deben estar atentos y realizar un desplazamiento corto a la orientación del capitán manteniendo la posición inicial. Posteriormente se pondrá en práctica en los partidos.

Nombre del juego:	¡TIRALE RÁPIDO!
Clasificación:	Transición competitiva
Número de participantes:	6
Materiales:	Balón de goalball o sonoro, demarcación de la cancha y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer la velocidad en los contras ataques
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en dos subgrupos, cada subgrupo en un área de equipo de la cancha, los deportistas estarán ubicados en las líneas 2, 3 y 4 en posición inicial (posición trabajada anteriormente en los juegos de defensa) de su área respectiva con los ojos tapados y de frente a la cancha contraria. El profesor inicia lanzando un balón desde la portería contraria, el trio debe defender el balón y devolverlo en un lanzamiento lo más rápido posible. Posteriormente se pondrá en práctica en los partidos.

Nombre del juego:	ACELERO Y FRENO
Clasificación:	Transición competitiva
Número de participantes:	6
Materiales:	Balón de goalball o sonoro, demarcación de la cancha y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Interiorizar los ritmos de velocidad en un partido
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en dos subgrupos, cada subgrupo en un área de equipo de la cancha, los deportistas estarán ubicados en las líneas 2, 3 y 4 en posición inicial (posición trabajada anteriormente en los juegos de defensa) de su área respectiva con los ojos tapados y de frente a la cancha contraria. A cada subgrupo se le lanza un balón, el profesor dirá la palabra acelero, deben defenderlo y realizar un lanzamiento rápido, a continuación, el profesor lanzará el balón y dirá freno, en el balón defendido deben repetir la acción, pero lanzando el balón de manera lenta utilizando los diez segundos como recurso. Posteriormente se pondrá en práctica en los partidos.

Nombre del juego:	RECUPERA BALÓN
Clasificación:	Transición competitiva
Número de participantes:	6
Materiales:	Balón de goalball o sonoro, demarcación de la cancha y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer la recuperación de balón durante los partidos.
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en dos subgrupos, cada subgrupo en un área de equipo de la cancha, los deportistas estarán ubicados en las líneas 2, 3 y 4 en posición inicial (posición trabajada anteriormente en los juegos de defensa) de su área respectiva con los ojos tapados y de frente a la cancha contraria. El profesor rebotará el balón en el área neutra y dirá el nombre de un deportista, este debe salir desde la posición inicial, ponerse de pie e ir por el balón rápidamente, posesionarse de él y lanzar un pase a uno de sus compañeros. Posteriormente se pondrá en práctica en los partidos.

Nombre del juego:	CAMBIO
Clasificación:	Transición competitiva
Número de participantes:	6
Materiales:	Balón de goalball o sonoro, demarcación de la cancha y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Realizar cambios rápidos de posición en defensa.
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en dos subgrupos, cada subgrupo en un área de equipo de la cancha, los deportistas estarán ubicados en las líneas 2, 3 y 4 en posición inicial (posición trabajada anteriormente en los juegos de defensa) de su área respectiva con los ojos tapados y de frente a la cancha contraria. El profesor estará situado en la línea de mitad de cancha, cuando diga triangulo los deportistas deben quedar situados en posición inicial en las líneas 1, 3 y 5 formando un triángulo defensivo. Cuando el profesor diga línea los deportistas deben situarse en la formación que iniciaron 2, 3 y 4. Esta actividad la deben realizar en el menor tiempo posible. Posteriormente se pondrá en práctica en los partidos.

Nombre del juego:	TRIPLE CARRERA
Clasificación:	Transición competitiva
Número de participantes:	6
Materiales:	Balón de goalball o sonoro, demarcación de la cancha y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Distorsionar el origen del balón para el equipo contrario
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en dos subgrupos, cada subgrupo en un área de equipo de la cancha, los deportistas estarán ubicados en las líneas 2, 3 y 4 en posición inicial (posición trabajada anteriormente en los juegos de defensa) de su área respectiva con los ojos tapados y de frente a la cancha contraria. El profesor lanzara el balón a un subgrupo, el equipo debe defender el balón y posteriormente en un movimiento coordinado los tres deportistas van a ponerse de pie y realizar el gesto de lanzamiento, solo uno de ellos lanza el balón. Posteriormente se pondrá en práctica en los partidos.

Nombre del juego:	PUNTO DE ORIGEN
Clasificación:	Transición competitiva
Número de participantes:	6
Materiales:	Balón de goalball o sonoro, demarcación de la cancha y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Variar el punto de origen
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en dos subgrupos, cada subgrupo en un área de equipo de la cancha, los deportistas estarán ubicados en las líneas 2, 3 y 4 en posición inicial (posición trabajada anteriormente en los juegos de defensa) de su área respectiva con los ojos tapados y de frente a la cancha contraria. El profesor lanzara el balón a un subgrupo, el equipo debe defender el balón, el deportista que quede con posesión de balón no puede lanzar, se lo debe pasar a un compañero para que efectúe el lanzamiento. Posteriormente se pondrá en práctica en los partidos.

Nombre del juego:	DE PALO A PALO
Clasificación:	Transición competitiva
Número de participantes:	6
Materiales:	Balón de goalball o sonoro, demarcación de la cancha y tapaojos
Escenario:	Coliseo o cancha de voleibol con superficie lisa
Objetivo:	Fortalecer los lanzamientos cruzados en los partidos.
Descripción del juego:	Los deportistas se dividen en dos subgrupos, cada subgrupo en un área de equipo de la cancha, los deportistas estarán ubicados en las líneas 2, 3 y 4 en posición inicial (posición trabajada anteriormente en los juegos de defensa) de su área respectiva con los ojos tapados y de frente a la cancha contraria. El profesor lanzara el balón a un subgrupo, el equipo debe defender el balón, el deportista que defienda el balón debe dirigirse hasta alguno de los dos postes guiándose por la portería, a continuación, realizara el lanzamiento tratando de hacer una diagonal hasta el poste del equipo contrario. Posteriormente se pondrá en práctica en los partidos.

CONCLUSIONES

El objetivo de esta tesis, era crear una guía curricular para entrenadores, colegas y demás personas expertas en el área, la cual permitiese tener como material, juegos predeportivos adaptados al Goallbal. Este objetivo se quería lograr en primera instancia, porque en el medio no se encuentra material suficiente con el cual se pueda contar para un mejor desarrollo de la sesión o práctica deportiva, por lo cual se puede concluir al extraer las informaciones y los análisis presentados en los capítulos precedentes, el desarrollo y cumplimiento de los objetivos planteados en la investigación, los cuales serían los siguientes:

- Tal como se expresó anteriormente en este trabajo, una de las finalidades, era sistematizar los juegos contruidos a través de la experiencia como entrenador de Goallbal, esto evidenció una experiencia de la cual se hizo parte y también se contó con un apoyo externo el cual tuvo conocimiento de los procesos como tal, proporcionando un esquema diferente organizando un conjunto de elementos que se encontraban dispersos a lo largo del tiempo en un material archivado, el cual realizaba parte de alguna de las sesiones de entrenamiento plasmadas en el campo deportivo.
- Realizar un proceso de sistematización permite identificar los aportes realizados durante el tiempo de ejecución, igualmente, el material arrojado puede ser el punto de partida para evaluar el trabajo realizado e implementar nuevas intervenciones.
- El proyecto realizado ha contribuido de manera importante en el hallazgo e identificación de ausencia en estrategias didácticas en la enseñanza y aprendizaje del goalball, lo cual ha permitido reunir textos que se encontraban dispersos como; juegos y formas de intervención diferentes a la tradicional.

- Teniendo como base la reconstrucción de la historia la cual cuenta con un registro de información plasmado en el trabajo anterior, se ubican los componentes utilizados en el proceso según la necesidad en la enseñanza utilizando una guía de ordenamiento y permitiéndonos articular los aspectos básicos que más nos interesan a la hora de trabajar, a los cuales se le dan un orden y una clasificación.

- La sistematización de experiencias en el goalball ofrece una oportunidad de recolectar información valiosa que posteriormente se puede compartir, socializar y perfeccionar de acuerdo a las necesidades requeridas en población con discapacidad visual.

- Los juegos propuestos en sesiones de entrenamiento crean un ambiente de diversión y goce para los participantes que pueden ser utilizados paralelamente para el fortalecimiento de aspectos técnicos y tácticos en el deporte.

- El material curricular creado en este trabajo proporciona una herramienta en los procesos de enseñanza y aprendizaje para profesores, instituciones o personas que incursionan o se desempeñan en el ámbito de la discapacidad visual, además, podrán utilizar los juegos predeportivos de goalball para fortalecer capacidades físicas, trabajo cooperativo y el entorno social.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aran, A. P. (2006). *Materiales Curriculares* (6 edición ed.). Barcelona: GRAÓ.
- Brigard Merchán, J. E. (1998). *Manual del Movimiento*. Santa Fe de Bogotá: El instituto Colombiano de Bienestar Familiar.
- Cañon, W. J., & Castro, J. C. (2016). *Caracterización del Goalball*. Bogotá.
- Charro Bosmediado, B. A., Sailema Torres, Á. A., Sailema Torres, M., Cerón Ramirez, J. C., & Coral Apolo, E. G. (s.f. de 02 de 2017). *Juegos predeportivos y perfeccionamiento técnico en conducción del balón. Educación Física y fútbol*. Recuperado el 26 de 04 de 2019, de efdeportes.com: <https://www.efdeportes.com/efd225/juegos-predeportivos-y-conduccion-del-balon-futbol.htm>
- García Sola, F. J., & Campillo Almela, F. J. (s.f. de 04 de 2011). *Unidad didáctica: 'Los juegos predeportivos como fase previa a la iniciación deportiva en el área de Educación Física*. Recuperado el 26 de 04 de 2019, de efdeportes.com: <https://www.efdeportes.com/efd155/iniciacion-deportiva-en-educacion-fisica.htm>
- Gomez Acosta, D. O., & Tosim, A. (s.f. de s.f. de 2016). *MANUAL DE GOALBALL*. Recuperado el 18 de 03 de 2019, de [file:///C:/Users/TRINY/Downloads/manual%20goalball%20maximus%20projet%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/TRINY/Downloads/manual%20goalball%20maximus%20projet%20(3).pdf)
- IBSA. (s.r. de s.r. de 2019). *IBSA*. Obtenido de IBSA: <http://www.ibsasport.org/sports/goalball/>
- IBSA. (s.f.). *Goalball - Información general*. Recuperado el 12 de 03 de 2019, de Web oficial de IBSA: <https://translate.google.com/translate?hl=es-419&sl=en&u=http://www.ibsasport.org/&prev=search>
- Jairo yesid. (s.f. de s.f. de s.f.). *¿Cómo sistematizar una experiencia?* Recuperado el 18 de 05 de 2019, de 02 Manual para la introducción de las perspectiva de género y juventud al desarrollo rural: https://www.academia.edu/35201228/02_Manual_para_la_introducci%C3%B3n_de_la_perspectiva_de_g%C3%A9nero_y_juventud_al_desarrollo_rural
- LÓPEZ, J. M. (2009). *FOLLETO DE ORIENTACIÓN AL PROFESOR DE EDUCACION FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL*

JUEGO DE GOAL BALL EN ESCOLARES CON DISCAPACIDAD VISUAL. CIUDAD DE LA HABANA.

Muñoz Jimenez , J. (s.f. de s.f. de 2013). *ANALISIS DE LOS INDICADORES DEL RENDIMIENTO COMPETITIVO EN GOALBALL.* Recuperado el 18 de 03 de 2019, de Goalball tesis doctoral:

file:///C:/Users/TRINY/Documents/Documentos%20Goalball/Tesis%20doctoral%20analis%20goalball%202013%20(3).pdf

Omeñaca, J. V. (s.r de s.r de 2008). *Revista Educación Física y Deporte Universidad de Antioquia.* Obtenido de Revista Educación Física y Deporte Universidad de Antioquia: <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/304/229>

Pere Molina, J., Devís , J., & Peiró , C. (s.f. de 07 de 2008). *MATERIALES CURRICUALRES: CLASIFICACIÓN Y USO EN EDUCACIÓN FÍSICA.* Recuperado el 11 de 04 de 2019, de Revista de Medios y Educación: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/22578>

Ruiz Perez, L. (15 de Febrero de 2019). <http://www.mec.es/csd>. Obtenido de Nuevas Perspectivas Didácticas y Educativas de la Educación Física.

Salazar Salas, C. G. (24 de 07 de 2012). *Juegos: tipos y características.* Recuperado el 29 de 04 de 2019, de Portal de Revistas Académicas: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/481>

Sanchez , F., Camacho, F., Loachamin , E., & Vaca , M. R. (s.f. de s.f. de s.f.). *Influecia de los juegos predeportivos enla preparación teórica y técnico-táctica de karatecas infantiles.* Recuperado el 25 de 04 de 2019, de www.efdeortes.com: <https://www.efdeportes.com/efd223/influencia-de-los-juegos-pre-deportivos-en-karatecas.htm>

Torre, A. L. (s.r. de s.r. de s.r.). *Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, Universidad de León.* Obtenido de Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, Universidad de León: <http://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/3592/Goalball%20Alejandro%20de%201a%20Torre.pdf?sequence=1>

Turro, L. B. (s.r de Agosto de 2013). *Juegos pre-deportivos. Una alternativa de ejercitación del voleibol para la Educación Primaria*. Obtenido de efdeportes: <https://www.efdeportes.com/efd183/juegos-del-voleibol-para-la-educacion-primaria.htm>