

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES
DE MONTERREY
UNIVERSIDAD VIRTUAL



**TECNOLÓGICO
DE MONTERREY**

TESIS PRESENTADA
COMO REQUISITO PARA OBTENER EL TÍTULO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN

AUTOR: Joel Enrique Pedraza Juárez

ASESORA: Josefina Bailey

Lugar: Monterrey N.L. México

Fecha: Mayo 2008

LOS BENEFICIOS EN EL ÁREA DEL DESARROLLO SOCIAL Y
MORAL OBTENIDOS EN EL ADOLESCENTE POR MEDIO DE LA
PRÁCTICA DEL DEPORTE DE FÚTBOL 7

Tesis presentada

Por: Joel Enrique Pedraza Juárez

Ante la Universidad Virtual

del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

como requisito parcial para optar

por el título de

MAESTRO EN EDUCACIÓN

Mayo, 2008

Dedicatorias y Agradecimientos

A mis padres, familia y amigos les dedico esta tesis, les agradezco profundamente por todo su apoyo, comprensión y confianza que me han brindado desde siempre, pero especialmente, durante el desarrollo de la presente especialidad, por haber compartido conmigo los momentos difíciles y agradables a lo largo de esta etapa, brindándome en todo momento consejos que me permitieron llegar al final de este camino.

A la preparatoria Eugenio Garza Sada del ITESM, a la Vicerrectoría de Enseñanza Media precedida por la Lic. Victoria L. Medina Duarte, al departamento de Educación Física a través de su director el Lic. Ramón Morales Anaya y compañeros en general, por darme la oportunidad de seguir preparándome y haber confiado en mí durante el largo proceso de estos estudios, apoyándome con las herramientas necesarias para el aprendizaje.

A mi asesora, la maestra Josefina Bailey Moreno, mi agradecimiento por guiarme, darme todo su apoyo, dedicación y paciencia, presentada durante todo el proceso de investigación, esclareciendo mis dudas y compartiendo sus conocimientos y experiencias, que me permitieron generar el desarrollo del presente análisis, en base a los postulados científicos.

Finalmente agradezco a Dios por darme vida y salud, por acompañarme y guiarme en todo momento. Por darme la fortaleza de seguir siempre adelante ante la diversidad de situaciones vividas.

**LOS BENEFICIOS EN EL ÁREA DEL DESARROLLO SOCIAL Y MORAL
OBTENIDOS EN EL ADOLESCENTE POR MEDIO DE LA PRÁCTICA DEL
DEPORTE DE FÚTBOL 7**

Resumen

La actividad física representa un estilo de vida que tiene como resultado el beneficio de la salud física y mental en nuestro organismo, pero al mismo tiempo, tiene una gran influencia durante el desarrollo social y moral entre los jóvenes, es por ello que se realizó esta investigación de carácter cualitativo con enfoque etnográfico, el objetivo fue conocer los beneficios que produce en el desarrollo social y moral en los jóvenes la práctica de la actividad deportiva denominada fútbol 7.

El estudio se realizó a un grupo de 8 alumnos pertenecientes a un equipo de fútbol 7, en donde se utilizaron las herramientas de la investigación etnográfica, señalando 4 dimensiones para su desarrollo (inductiva, subjetiva, generativa y constructiva), se maneja también, la observación participativa y no participativa a los alumnos dentro del desarrollo de su clase, laboratorios y en la práctica del deporte, se realizaron entrevistas semi-estructuradas a los 8 alumnos pertenecientes al equipo deportivo, 8 maestros de cátedra y 6 entrenadores deportivos, y entrevistas a profundidad a los alumnos aplicando a todos ellos diferentes tipos de entrevistas para cada área, que permitieron la recogida de datos para el posterior análisis en esta investigación.

Se encontró que la práctica del fútbol 7 si contribuye al desarrollo social y moral de los jóvenes, esto a consecuencia de las relaciones que se producen en el interior del grupo y entre los jugadores participantes debido a las constantes interacciones generadas durante el proceso de juego. Se encontró además que las interacciones no solo se desarrollan durante el partido, sino que se trasladaran a diferentes escenarios. El practicar un deporte bajo el sustento de un reglamento, permite que el jugador actúe en virtud de los estatutos y decisiones arbitrales, generándole beneficios en el aspecto moral.

Índice de contenidos

	Página
Dedicatoria y Agradecimientos.....	iii
Resumen.....	iv
Índice de contenidos.....	v
Índice de tablas y figuras.....	viii
Introducción.....	1
Capítulo 1 Planteamiento del Problema	3
1.1 Contexto.....	3
1.1.1 Organización de la Prepa Tec.....	7
1.1.2 Estudiantes participantes.....	11
1.2 Definición del problema	12
1.3 Preguntas de Investigación.....	13
1.4 Objetivo General.....	14
1.5 Justificación	14
1.6 Beneficios esperados.....	15
1.7 Delimitación y limitaciones de la investigación	15
Capítulo 2 Fundamentación teórica.....	17
2.1 Antecedentes.....	18
2.2 Marco Teórico.....	24
2.2.1 Descripción del fútbol 7	25
2.2.2 Beneficios generales del deporte	25
2.2.3 Definición y tipos de integración social	26
2.2.4 Aprendizaje cooperativo entre iguales	31
2.2.5 Trabajo en equipo en el deporte	32
2.2.6 Características del adolescente	34
2.2.6.1 Proceso biológico	34
2.2.6.2 Proceso c3ognitivo	37
2.2.6.3 Proceso socio-emocional	39
2.2.7 Construcci3n de relaciones sociales	41
2.2.8 Las amistades en la pr3ctica del deporte	43
2.2.9 Teor3a contempor3nea socio-emocional	44
2.2.10 Relaciones con iguales.....	46
2.2.11 Como se socializa en la escuela	47
2.2.11.1 ¿Com3 conocemos a otros?	48
2.2.11.2 ¿Privaci3n del juego?	48
2.2.12 Escuelas y contextos cambiantes	49
2.2.12.1 Escuelas efectivas.....	50

2.2.13 Las inteligencias múltiples en el deporte.....	50
2.2.13.1 La inteligencia corporal-cenestésica.....	51
2.2.13.2 La inteligencia interpersonal.....	54
2.2.14 Desarrollo moral	56
Capítulo 3 Metodología.....	58
3.1 Enfoque metodológico	58
3.1.1 Recolección de datos	59
3.2 Método de recolección de datos	61
3.2.1 Herramientas para la recolección de datos	62
3.2.2 Procedimiento seguido en la recolección	68
3.3 Escenario.....	68
3.4 Participantes	69
Capítulo 4 Análisis de resultados	71
4.1 Sentido de pertenencia.....	74
4.1.1 Descripción de los acontecimientos en clase.....	74
4.1.2 Durante la cafetería	75
4.1.3 Durante el laboratorio	76
4.1.4 Durante el juego.....	78
4.1.5 Percepción de alumnos, maestros y entrenadores	82
4.1.6 Interpretación del constructo.....	84
4.2 Plataforma de oportunidades.....	85
4.2.1 Descripción de acontecimientos	85
4.2.2 Percepción de alumnos, maestros y entrenadores	90
4.2.3 Interpretación del constructo.....	91
4.3 Campo de práctica cívica.....	93
4.3.1 Descripción de acontecimientos	93
4.3.2 Percepción de alumnos, maestros y entrenadores	96
4.3.3 Interpretación del constructo.....	97
Capítulo 5 Conclusiones y recomendaciones	100
5.1 Conclusiones	100
5.2 Recomendaciones	100
5.3 Trabajos futuros	103

Referencias	106
Apéndice 1 Reglamento del fútbol 7.....	108
Apéndice 2 Tipos de bachillerato.....	126
Apéndice 3 Entrevista semi-estructurada alumnos.....	134
Apéndice 4 Entrevista semi-estructurada maestros.....	138
Apéndice 5 Entrevista semi-estructurada entrenadores.....	141
Apéndice 6 Entrevista a profundidad alumnos.....	145
Apéndice 7 Formato de bitacora	147
Currículum Vitae	148

Índice de tablas y figuras

	Página
Figura 1- Mapa de la Prepa Tec.....	6
Figura 2- Organigrama de la institución.....	8
Figura 3- Posibles interacciones.....	87

Introducción

La presente investigación se centró en una actividad deportiva y tuvo como objetivo conocer si la práctica de fútbol 7 es un medio que favorece el desarrollo social y moral durante el período formativo de los jóvenes que estudian preparatoria. El tema seleccionado representa un área de estudio que puede ser la puerta de salida para muchos de los problemas sociales que se viven hoy en día.

La idea de investigar sobre este tema se originó dadas las inquietudes del investigador por conocer los beneficios en el aspecto social y moral que obtienen los jóvenes que gustan de practicar deporte de manera cotidiana, como parte de un estilo de vida saludable.

El presente trabajo está conformado por cinco capítulos, que se describen a continuación:

En el capítulo 1 se describe el escenario general donde se realizó la investigación, se detalla el problema y el objetivo que se formularon como base para el presente análisis, así como la descripción de los alumnos, maestros, entrenadores, se establece también la justificación, las delimitaciones y limitaciones del estudio.

En el capítulo 2 se presenta la construcción del marco teórico, que incluye información relativa a modelos, teorías y conceptos de diferentes autores que dan sustento teórico al estudio, así como conocimientos acerca de los beneficios en el área social y moral que los jóvenes pueden encontrar por medio de la práctica deportiva.

En el capítulo 3 se detalla la metodología utilizada que tuvo como base, los postulados de la investigación cualitativa con enfoque etnográfico que permitieron obtener información valiosa mediante la observación participativa y no participativa de los personajes inmersos en esta situación en diferentes contextos. Se aplicaron entrevistas semi-estructuradas a alumnos, maestros y entrenadores y entrevistas a profundidad solo a los alumnos.

En el capítulo 4 se realizó el análisis de los datos, para ello se crearon tres constructos que tuvieron como origen un proceso inductivo ya que fueron elaborados por el investigador partiendo de los datos recabados en el trabajo de campo mediante las observaciones y entrevistas. En este capítulo se describen los resultados que el investigador encontró relativos a los beneficios obtenidos a nivel social y moral por medio de la práctica.

En el capítulo 5 se describen las conclusiones a las que el investigador llegó con base a las observaciones de los fenómenos señalados y con el apoyo de los fundamentos científicos presentados en esta investigación, se plantean algunas interrogantes que el investigador considera pertinentes para posibles investigaciones futuras.

Capítulo 1

Planteamiento del Problema

En este capítulo se describe el contexto general en que se realizó la investigación, el escenario es la Prepa Tec Campus Garza Sada, se presentan las características de los alumnos, profesores y entrenadores, las instalaciones educativas e instalaciones deportivas donde se llevaron a cabo las actividades investigativas.

De igual forma se describe la definición del problema, con la pregunta de investigación que se generó para dar origen al objetivo general que tiene como base esta investigación, así mismo se describen los beneficios esperados que pretende dicho estudio. Se presenta la justificación del problema planteado, sin dejar a un lado las limitaciones y delimitaciones que se presentaron durante la realización.

1.1 Contexto

La investigación tiene como marco la Prepa Tec Campus Eugenio Garza Sada (CEGS), perteneciente al Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, y se ubica en la colonia Dinamarca, del municipio de Monterrey N.L. México. (Figura No. 1)

El Campus Eugenio Garza Sada se localiza en un terreno de 44,519 m² y consta de 7 edificios los cuales albergan:

- 44 aulas con capacidad para 35 alumnos cada una y equipadas para el uso de la tecnología más moderna.

- 153 oficinas de trabajo, entre las que se encuentran:
 - La Vicerrectoría de Enseñanza Media.

- Direcciones de Apoyo.
- Direcciones Académicas.
- Cubículos de profesores.
- Departamentos de servicio a los alumnos.

La preparatoria es del sector privado, y se rige bajo el Modelo Educativo del Tecnológico de Monterrey, con el claro objetivo de encaminar a los alumnos hacia la misión 2015 que el propio instituto ha implantado para todos sus estudiantes y trabajadores.

La Prepa Tec, cuenta con 44 aulas de trabajo con capacidad para 35 alumnos, y equipadas para el uso de la tecnología más moderna:

- Tres salas de cómputo y una sala de Learning Space.
- Centro de Evaluación.
- Aula Colaborativa con conexiones a la red del campus.
- Biblioteca con un amplio acervo bibliográfico.
- Cafetería con capacidad para 160 personas.
- Cafetería Cybercafé.
- Sala Cultural con capacidad para 250 personas.
- Auditorio con capacidad para 50 personas

La preparatoria también cuenta con espacios que le brindan una mayor comodidad al alumno y la posibilidad de realizar actividades deportivas, culturales y sociales, sin salir de campus para su seguridad.

- Estacionamiento.
- Áreas verdes.
- Áreas deportivas, entre las que se encuentran
 - Gimnasio de aparatos.
 - Canchas polivalentes de básquetbol y voleibol.
 - Cancha de frontón y tenis.
 - Cancha de fútbol soccer y fútbol 7
 - Cancha de softbol



Figura No. 1 Mapa del Campus Eugenio Garza Sada

1.1.1 Organización de la Prepa Tec Campus Eugenio Garza Sada

La Prepa Tec CEGS, mantiene una administración enfocada en diferentes áreas, con personal especializado en cada departamento con el grado de licenciatura o maestría para un mejor desarrollo educativo de cada disciplina. En la figura No 2 se aprecia el organigrama de la institución.

La Preparatoria se divide en las siguientes áreas:

Administrativa

- Vicerrectoría de Enseñanza Media
- Dirección del Campus Garza Sada
- Coordinación y logística de eventos
- Coordinación de atención a padres y alumnos de nuevo ingreso
- Coordinación académica
- Centro de asesoría y consejería para el mejoramiento de la salud
- Coordinación de servicios administrativos y escolares
- Coordinación de informática

Clases

- Idiomas
- Desarrollo Integral
- Matemáticas
- Ciencias Sociales
- Español
- Computación
- Ciencias

Asuntos Estudiantiles

- Difusión cultural
- Relaciones estudiantiles
- Educación física

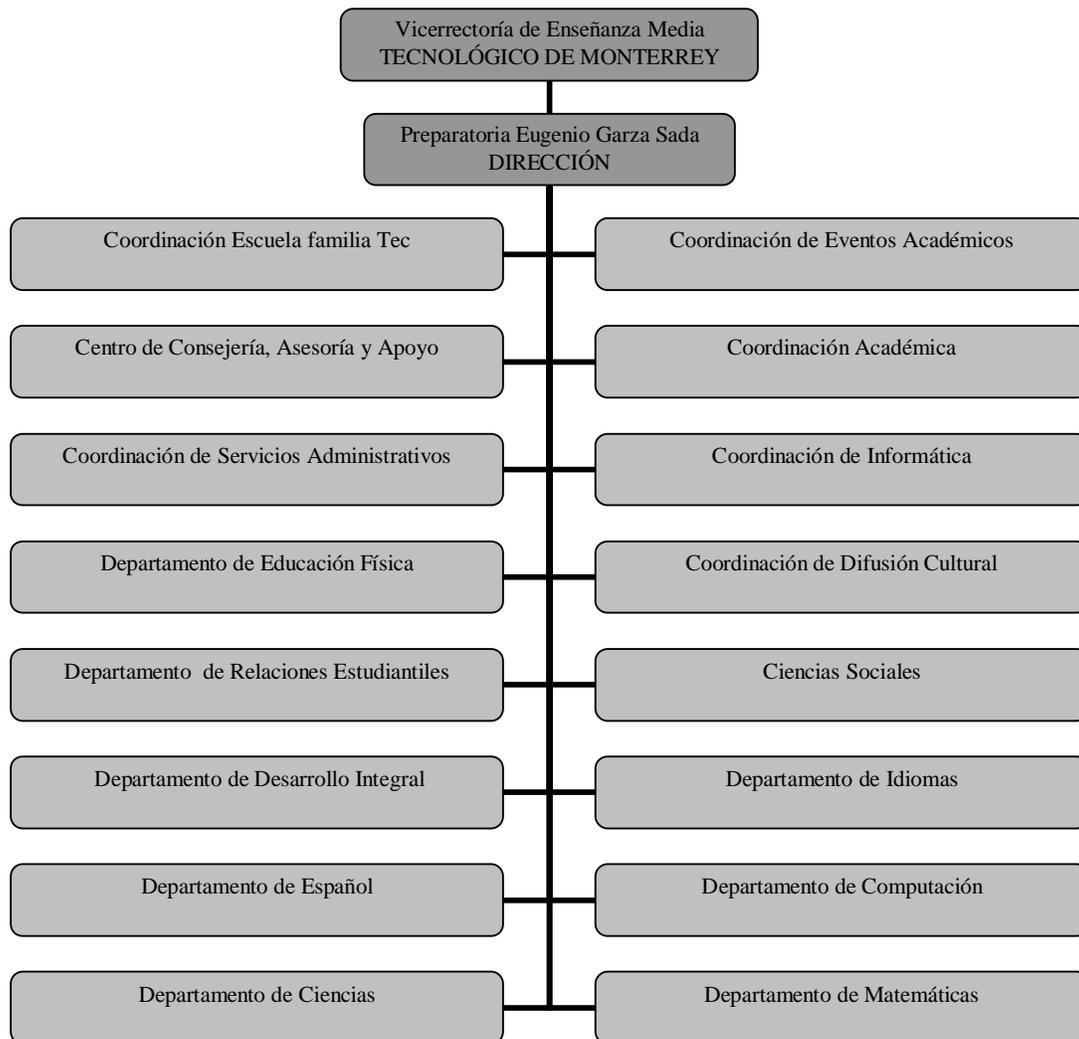


Figura No. 2 Organigrama del Campus Eugenio Garza Sada

El programa educativo de la preparatoria, consta de 6 semestres, y tres tipos de bachillerato que son, Bilingüe, Bicultural e Internacional cuenta con las materias académicas de base, dependiendo de su bachillerato (apéndice No. 2) las cuales se desarrollan en el horario matutino de 7:30 a.m. hasta las 1:30 p.m. de lunes a viernes.

El proceso de enseñanza aprendizaje de la Prepa Tec Campus Garza Sada, se basa en el Modelo Educativo del Tecnológico de Monterrey, el cual tiene el objetivo de formar personas integrales, éticas y con una visión humanística y competitivas internacionalmente en su campo profesional y que al mismo tiempo sean ciudadanos comprometidos con el desarrollo económico, político, social y cultural de su comunidad y con el uso sostenible de los recursos naturales (misión 2015, ITESM).

El Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), tiene dentro de su plan educativo un departamento que se encarga de promover actividades para el buen uso del tiempo libre llamado Asuntos Estudiantiles y a su vez se divide en tres departamentos, con la idea de abarcar el mayor número de actividades que el joven pueda realizar y sean de su gusto: ya sean deportivas, culturales y sociales.

Las actividades que se ofrecen en la Prepa Tec, denominadas cocurriculares, son del área deportiva, cultural y social, enfocada para todos los semestres, con un horario vespertino comprendido a partir de las 3 p.m. después de sus clases académicas.

Solo durante el primer y segundo semestre, los alumnos toman la clase de manera obligatoria, ya que es parte de la materia de Orientación a la Vida

Académica, donde su contenido se enfoca en el cuidado y bienestar de la salud a través de buenos hábitos y actividades recreativas (culturales, sociales y deportivas), los jóvenes deciden en que actividad participar y la cursan durante el semestre con una frecuencia de 50 minutos por sesión dos días a la semana.

Las actividades llamadas cocurriculares, se presentan como actividades donde el alumno no tiene ninguna obligación de tomarlas, a excepción de los semestres mencionados, son mas bien por su propia voluntad y su objetivo principal es de recreación y esparcimiento, pero del mismo modo actúa como formadora, se desarrollan con un horario vespertino comprendido desde las 3:00 p.m. hasta las 8.00 p.m. y estas son llevadas acabo por tres departamentos que ofrecen diferentes actividades.

El departamento de Difusión Cultural, ofrece actividades culturales como lo son talleres de pintura, fotografía, manualidades, clases de hip hop, yoga el desarrollo de obras de teatro y conciertos musicales. Las actividades culturales, se llevan acabo en las aulas de la propia preparatoria, acondicionadas con el material necesario, para su buena realización.

El departamento de Relaciones Estudiantiles, promueve actividades de liderazgo, como lo son la organización de las planillas, debates de la ONU, actividades de bienvenida y propias del mes en curso, a si como el apoyo en actividades de servicio comunitario, diferentes actividades deportivas y culturales.

Para su desarrollo se cuenta con aulas dentro de la misma prepa, acondicionadas con el material necesario para su buena ejecución, de la misma forma se cuenta con transporte para el servicio comunitario, que los lleve al lugar indicado y de igual forma que los regrese a las instalaciones de la prepa.

El departamento de Educación Física, tiene la tarea de organizar las clases deportivas (básquet, acondicionamiento físico, soccer, sala de pesas y voleibol) los torneos interiores de ambas ramas (soccer, fútbol 7, tochito tercias, voleibol, softbol, futbolito) y el entrenamiento de los equipos representativos de la Prepa Tec, que participa a nivel nacional (soccer, natación, atletismo, básquetbol, voleibol, americano).

Las actividades deportivas son llevadas acabo en las propias instalaciones deportivas del la preparatoria y se cuenta con material suficiente de buena calidad, para el perfecto desarrollo de la actividad.

1.1.2 Estudiantes participantes en actividades deportivas

Los jugadores seleccionados en la investigación son 8 alumnos pertenecientes a un equipo del torneo interior de fútbol 7, tienen entre 15 y 18 años de edad, son estudiantes del bachillerato de bicultural. La Prepa Tec Campus Eugenio Garza Sada cuenta con una población total de inscritos de 775 alumnos, de los cuales los que participan en actividades deportivas son un total de 454 alumnos registrados como alumnos regulares, que representa el 60% de la participación total en actividades deportivas.

La cantidad total de jugadores en la actividad del fútbol 7 son 175 alumnos y se dividen en ambas ramas y dos categorías, la definición de su categoría tiene lugar en su nivel futbolístico presentado durante los primeros dos semestres en su estancia en la preparatoria y en la participación del torneo de fútbol 7, de los cuales se desprenden los siguientes equipos en ambas categorías y ramas.

1ra Fuerza	2da Fuerza	Femenil
1- Panteras	1-Roma	1- Las Flowers
2- Vodka Jrs	2- Lazio	2- Panteritas
3- Naranja	3- Tec Astro	3- Chicas Tururu
4- Chivos	4- Chiles Toreados	4- Angels
5- Gallos	5- Sayayins	5- Las Chukis
6- Ángeles	6- Cascarita	
7- Kappa	7- Carmen Boys	

Quienes participan en la actividad de fútbol 7, son jóvenes del género masculino y femenino, del nivel social media alta y alta, presentan una edad entre 15 y 18 años, todos los inscritos en esta preparatoria pueden participar en las actividades deportivas siempre y cuando estén interesados y su estado de salud se lo permita, la mayor parte de los alumnos, vienen de escuelas privadas donde las actividades deportivas, también formaron parte de su desarrollo académico,

El fútbol 7 se define como una actividad deportiva, semejante al fútbol soccer, tiene algunas variantes dentro de su desarrollo, como las dimensiones de la cancha, el número de jugadores, saques laterales, etc. que se describen detalladamente (Apéndice No1)

1.2 Definición del problema

Tanto la Prepa Tec como el Tecnológico de Monterrey, son instituciones comprometidas con el desarrollo académico de sus egresados, para ello se han creado estrategias que se busca mejorar día a día el compromiso que se tiene con la sociedad y con el país. Una de las estrategias que el Tecnológico de

Monterrey a reforzado para cumplir con sus objetivos y sabiendo sobre el gran potencial que pueden desarrollar los jóvenes al participar en actividades cocurriculares, es el seguir apoyando al Departamento de Asuntos Estudiantiles (DAE) en la diversidad de actividades que se presentan durante todo el semestre por parte de los tres departamentos que lo integran, los cuales son, Difusión Cultural, Relaciones Estudiantiles y Educación Física.

La inquietud de investigar las actividades deportivas se genera por los múltiples beneficios (salud, recreación y socialización) que el investigador a observado en los alumnos al participar en dichas actividades. Particularmente en la actividad de fútbol 7 se pretendió encontrar de qué manera el desarrollo de la práctica de este deporte, le puede generar al adolescente beneficios en el área social y moral.

Se ha elegido la practica del fútbol 7 ya que es un deporte que se trabaja en equipo, y debido a ello se genera una gran comunicación, primeramente en los miembros del equipo, y posteriormente se traslada a lo jugadores contrarios, en donde se genera un círculo de comunicación entre todos los equipos participantes y con ello se presenta una gran oportunidad de socializar e interactuar entre alumnos de todos los semestres.

1.3 Pregunta de Investigación

¿Cuáles son los beneficios en el desarrollo social y moral que obtienen los adolescentes al practicar el fútbol 7?

1.4 Objetivo General

Considerando la importancia que tiene la formación y desarrollo integral de los jóvenes que cursan la preparatoria, y partiendo de las cuestiones planteadas en esta investigación, se estableció como objetivo general:

Conocer si la práctica de fútbol 7 es un medio que favorece el desarrollo social y moral durante el período formativo de los jóvenes que estudian preparatoria.

1.5 Justificación

Sin duda alguna las actividades denominadas cocurriculares, hoy en día ya forman parte del desarrollo integral de las personas y del programa educativo, esto debido a los resultados positivos que se han encontrado al momento de practicar actividad física, por mencionar algunos beneficios; según los autores Bronson y Merky (2003) el deporte favorecer la convivencia, aumenta la capacidad de expresión, reduce la tensión, la ansiedad y sin dejar a un lado, los beneficios físicos y sociales que el ser humano necesita, para un mejor funcionamiento y desarrollar una mejor calidad de vida.

La realización de este estudio pretendió poner de manifiesto los beneficios en el desarrollo social y moral que pueden adquirir los jóvenes al momento de practicar actividades deportivas dentro y fuera de la institución, en una etapa fundamental en sus vidas llamada la adolescencia, en la que los cambios físicos y hormonales están presentes día con día y que gracias a este tipo de actividades pueden llegar a desarrollar mejores aptitudes y actitudes para una vida integral.

1.6 Beneficios esperados

El aporte de esta investigación, pretende dejar como evidencia el reconocer la importancia de contar con este tipo de actividades deportivas dentro del plan de estudios en las instituciones educativas, gracias a los enormes beneficios a niveles físicos, psicológicos y sociales que el joven puede desarrollar por medio de esta práctica. Descartar que las actividades cocurriculares son materias de relleno y sin ningún valor para los jóvenes, al contrario, se les debe de otorgar un lugar dentro de las materias primarias de la educación básica y exigir una continuidad durante todo el camino de su vida, con el claro objetivo de mantenerse en forma y alejarse de los problemas.

1.7 Delimitación y limitaciones de la investigación

La investigación se realizó en la Prepa Tec Campus Eugenio Garza Sada, perteneciente al Tecnológico de Monterrey, ubicada en la colonia del Carmen, en la ciudad de Monterrey N.L. México. Se consideró para el estudio las instalaciones deportivas donde se desarrolla la actividad de fútbol 7, y el aula, participaron 8 alumnos que practican este deporte con una edad promedio entre los 15 y 18 años cumplidos. También se contó con la participación de maestros (8), y entrenadores deportivos (6) del propio campus que dieron su opinión en cuanto el desarrollo educativo en clases y durante el desarrollo de la practica deportiva.

El estudio es de tipo cualitativo con enfoque etnográfico y se limitó a observar e indagar mediante entrevistas semi-estructuradas las conductas dentro del salón de clases (materia de inglés), laboratorio (inglés) cafetería y al

momento de la práctica deportiva del fútbol 7, con la intención de conocer de qué manera la práctica de fútbol 7 favorece el desarrollo social de los jóvenes.

Capítulo 2

Fundamentación teórica

En este capítulo se presentan las bases teóricas que diferentes autores han desarrollado sobre el tema expuesto en la presente investigación: *Los beneficios en el área del desarrollo social y moral obtenidos en el adolescente por medio de la práctica del deporte de fútbol 7.*

El objetivo se sitúa en determinar los beneficios a nivel social y moral que el joven puede encontrar por medio del desarrollo de la práctica deportiva durante el proceso educativo, en el periodo de la adolescencia.

Primeramente se mencionan los antecedentes relacionados con la actividad física que se da mediante la integración en la práctica deportiva, describiendo las diferentes facetas que se presentan al momento de presentarse una actividad deportiva. Enseguida se desarrolla el marco teórico que fundamenta teóricamente la investigación; se señalan los beneficios generales del deporte, la definición del concepto integración, posteriormente se desarrollan 3 procesos donde se explican las características por las que atraviesa el joven durante el periodo de la adolescente que pueden influir en él proceso señalado, conocimientos sobre el desarrollo social, así como aspectos sobre el desarrollo moral en los adolescente.

2.1 Antecedentes

De acuerdo con Santrock (2004), desde tiempos remotos los beneficios del deporte han sido factor de investigación, en la antigua Grecia, pensadores destacados como Platón y Aristóteles, hacían comentarios sobre la naturaleza de la juventud, argumentaban que el razonamiento no es una característica de los niños, sino que aparece en la adolescencia, es por ello que pensaban que los niños deberían invertir su tiempo en el deporte y en la música mientras que los adolescentes deberían estudiar ciencias y matemáticas. Aristóteles tenía la creencia de que la calidad de vida de muchos adolescentes, estaba determinada por las actividades que se practicaban, durante su desarrollo.

Uno de primeros psicólogos que empezó a estudiar los beneficios que el juego llega a producir, fue Friedrich Froebel (1895) y lo define como “la más alta expresión del desarrollo humano” (pág. 200) posteriormente lo señala en identificar el juego como el instrumento y auxiliar oportuno de la educación. Froebel en sus estudios resalta la importancia del juego como un factor importante en el desarrollo de habilidades físicas, uso del lenguaje y la expresión personal como bases de la educación. (Gispert, 1998).

Los juegos proporcionan en los jóvenes sus primeras experiencias sobre las ideas de justicia, ley, equidad y falsedad, se desarrollan aspectos importantes del aprendizaje y del desarrollo social, recordando que el estadio sensorio-motor del desarrollo está constituido principalmente por actividades lúdicas, donde se adquieren cogniciones importantes tales como la permanencia de objetos, el concepto causa efecto y la conciencia de las relaciones espaciotemporales.

Una de las investigaciones mas impresionantes que se han demostrado sobre los efectos sociales del juego, fueron realizados por Harry y Margaret Harlow, (1962), en el laboratorio de investigación de la Universidad de Wisconsin, donde llevaron acabo una serie de experimentos de aislamiento social con monos. El estudio trataba sobre la ausencia del juego en el macaco rhesus (*macacus rhesus*), el experimento se realizo mediante el aislamiento de ocho macacos que fueron asignados al momento de nacer, el tratamiento dio comienzo cuando los monos tenían 6 mese de edad, momento en el cual los cuatro monos asignados, a la condición de aislamiento habían experimentado tres separaciones sucesivas (Gispert, 1998).

A los monos se les permitió un contacto físico limitado con su madre, pero se les concedieron oportunidades limitadas de interacción o juego con sus iguales, la última semana el aislamiento se manejó de forma total e inclusive con su madre, los resultados en dos semanas fueron de protesta y desesperación de los monos. Se consideran las amenazas, agresiones y vocalizaciones de aflicción como signos de protesta, en cambio las palmadas, balanceos, quejas y muecas se interpretaron como índices de desesperación.

El experimento trajo como resultado que el juego no es una respuesta natural o automática, como el respirar, comer o dormir, si no que se necesitan de factores externos, como la madre y la interacción entre iguales, para que se produzca lo que llamamos juego, y en base a ello genere los beneficios que se citan mas adelante durante el análisis.

Los investigadores Harry y Margaret Harlow han observado conductas en el ser humano, en donde se relaciona las actividades lúdicas y las capacidades cognitivas, de igual forma manejan que las variables ambientales influyen en las conductas del juego, y que esta actividad no solo es exclusiva de los mas pequeños, si no que influye en todas la etapas de la vida, del ser humano (Gispert, 1998).

En estudios realizados en Estados Unidos, por expertos en la salud han encontrado que la televisión es un factor importante por el cual los jóvenes adolescentes norteamericanos, tiene un mala condición física, cuanto más horas pasaban viendo el televisor, mas probabilidad tenia de tener sobre peso (Santrock, 2004).

Un estudio realizado en la ciudad de los Ángeles, California, a 365 adolescentes entre 12 y 17 años, demostraron que la actividad física actúa como una válvula de escape para el estrés. Otro estudio constató, que los adolescentes que realizaban ejercicio de manera regular, afrontaban el estrés de manera mas eficaz y desarrollaban identidades mas positivas sobre los adolescentes que no hacían tanto ejercicio , finalmente otro estudio realizado mas reciente en el mismo país con jóvenes de 16 a 18 años, encontraron que los jóvenes que practicaban ejercicio de manera frecuente, obtenían mejores calificaciones, consumían menos droga, sufrían menos depresiones y se llevaban mejor con sus papas. (Santrock, 2004).

Ceballos (2006) menciona que la sociedad actual tiene una tendencia a desarrollar ciudadanos con un estilo de vida mas sedentario y esto derivado de impacto del uso de las tecnología que han reducido la actividad física en mucha

personas, esto sin duda alguna ha repercutido mas en los jóvenes, que se ven mas vulnerables por encontrarse en un periodo de formación. La realización de estudios epidemiológicos, han señalado los grandes beneficios que se generan durante la práctica de una actividad física, dentro de los cuales se encuentran beneficios a nivel fisiológicos, biológicos, psicológicos y sociales.

Entre los efectos a nivel psicológicos que se pueden encontrar derivados de la actividad física son la mejora del rendimiento académico, la personalidad, la confianza, la estabilidad emocional, la memoria, la independencia, la percepción, la imagen positiva de su propio cuerpo, satisfacción sexual, el bienestar, eficacia en el trabajo o escuela y la popularidad, esto mismo permite disminuir el ausentismo laboral o educativo, la confusión, la cólera, la depresión, la cefalalgia, las fobias, la conducta psicópata, y la tensión emocional.

Estados Unidos es uno de los países que mas invierte en el estudio de la actividad física de los adolescentes, se generó un análisis con 8.800 individuos de 10 a 18 años, donde se descubrió que los escolares americanos realizan un promedio de 1.5 a 2 horas diarias de actividad física. Otro estudio con una muestra de 11.631 adolescentes americanos, indicaron que la mitad de los jóvenes y la cuarta parte de las chicas realizaban actividad física vigorosa tres o mas veces por semana, con ese mismo estudio se examino la relación que podía existir entre la actividad física y otras conductas de salud y se descubrió que el bajo nivel de actividad física estaba ligado con conductas negativas de la salud como los son el fumar, marihuana, nutrición desequilibrada, y ver televisión (Ceballos, 2006).

En un estudio con jóvenes Australianos se encontró que el 20% de los chicos y que el 25 % de las chicas, no realizaban actividad física fuera de la escuela, el 50 % de los chicos y el 61% de las chicas afirmaron que no realizaban ejercicio o actividad física vigorosa durante 3 a 4 veces por semana. El estudio de Canadienses con una muestra de 4.000 niños y jóvenes de 10 a 19 años, se observó que el 72% de los chicos y el 49 % de las chicas entre 10 y 14 años se clasificaban como activos, el siguiente grupo de 15 a 19 años su clasificación fue de activos el 69% de los chicos y el 39% de las chicas, el 15% era considerado inactivo en los dos grupos de edad, el porcentaje de inactividad aumentaba en las chicas 23% en el grupo de 10 a 14 años y 30% en el grupo de 15 a 19 años (Ceballos, 2006).

En Noruega se realizó un trabajo con niños y adolescentes, donde se observó que existía una asociación entre la intención de ser activo y la práctica de la actividad física, los alumnos que practicaban de un deporte, eran alumnos que solían realizar otras actividades deportivas. Un estudio en Irlanda con una muestra de 3.211 estudiantes de secundaria, señalaron que el 33% de los chicos y que el 34% de las chicas no realizan ejercicio fuera de la escuela, los hombres practican más ejercicio que las mujeres. (Ceballos, 2006).

La Comunidad Europea también ha generado estudios sobre la actividad física que realizan los adolescentes, señalan que los motivos que generaban a los adolescentes a participar en las actividades físicas son la salud, el goce y las relaciones sociales y se encuentra que los jóvenes de 12 años son más activos con respecto a los de 15 años y que los hombres son más activos que las chicas. En los países de Bélgica, Finlandia y Gran Bretaña los escolares de más edad

realizan más actividad de tipo moderado y bajo nivel que los de menor edad en cuanto en los países de República Checa, Estonia y Alemania, ocurría lo contrario (Ceballos, 2006).

En los jóvenes Holandeses se observa que las chicas realizan mayor actividad de tipo moderado que los hombres, aunque los chicos desarrollan una actividad de tipo vigorosa, según la edad. En cambio los jóvenes Finlandeses encontraron que la disminución de la actividad física, esta relacionada con la edad, y se muestra una disminución después de los 12 años, los jóvenes son más participativos, que las chicas, pero la disminución del ejercicio fue más marcada en los hombres que en las mujeres. El estudio en España con una población de 2.838 jóvenes de 11 a 13 años, se encontró que los jóvenes practicaban más actividad física fuera de las horas de colegio, el segundo estudio se realizó en 1994 con una muestra de 4.393 jóvenes de 11 a 15 años, y se descubrió que el 28% no realiza actividad física, mientras que el 14% lo hacía diariamente, el 22% no realizaba ejercicio físico intenso, y el 26% sí lo hacía con una frecuencia de de 4 a 6 días por semana, también se constató que las chicas desarrollan menos actividad física que los chicos y la práctica del ejercicio físico disminuye con la edad (Ceballos, 2006).

En México existen muy pocos estudios sobre la actividad física en la población mexicana, sin embargo la CONADE, (2006) dentro de su página de Internet, despliega unas características sobre los hábitos deportivos que son:

- El 80% de los niños y jóvenes mexicanos, no realizan actividades físicas suficientes para alcanzar los niveles mínimos de desarrollo físico.

- Menos del 7% de la población mayor de 15 años realiza alguna actividad física o deporte que sea significativo para su salud.
- Los hábitos de actividad física y deporte de los mexicanos, se reducen cuando mucho a una hora, un día a la semana.
- Existen pocos programas de recreación e integración familiar con base en actividad física.
- No se cuenta con los espacios suficientes y adecuados para que la comunidad tenga acceso a la actividad física, la recreación y el deporte, los existentes resultan inoperantes o son subutilizados (Ceballos, 2006)

En la ciudad de Monterrey no se tienen conocimiento alguno sobre la realización de algún estudio sobre la actividad física o que se relaciones con la condición física, es por ello que resulta importante realizar un estudio de esta naturaleza para crear conciencia en los habitantes y con ello incrementar los programas de educación física a nivel nacional, con el firme propósito de elevar la calida de vida de los mexicanos (Ceballos, 2006).

2.2 Marco Teórico

El presente análisis, se desarrolló con base en los factores que se consideró contribuyen al desarrollo social que se generan durante la práctica de una actividad deportiva (fútbol 7) durante un tiempo prolongado, y específicamente en el periodo de la adolescencia, que representa una etapa de grandes cambios a nivel físico y cognitivo, que se pueden ver favorecida con grandes cambios a nivel psicológico y emocional por el hecho de practicar un actividad deportiva.

2.2.1 Descripción del Fútbol 7

La actividad denominada como Fútbol 7, es un deporte que consta de un reglamento por el cual se rige todo el desarrollo del juego para el sano beneficio de quien practica esta actividad, el encargado de hacer valer este reglamento es un árbitro parcial, que en base a los postulados del reglamento regulará las sanciones que se puedan cometer durante en el partido, el juego se desarrolla en una superficie de pasto, limitado por líneas en color blanco que conforman un rectángulo, y áreas de juego donde se llevaran a cabo las acciones de los dos equipos contrincantes. Separado por dos tiempos de 25 minutos cada uno, con un descanso entre cada tiempo de 5 minutos, cada equipo requiere estar formado por 10 ó mas jugadores, pero solo 7 estarán en la cancha, los jugadores deberán estar identificados por un uniforme que lo distinga del otro equipo, y necesitan utilizar para su protección espinilleras con medias largas, así como un zapato deportivo. El objetivo final de esta práctica es introducir el balón en la portería del contrario, procurando anotar la máxima cantidad de goles y no permitir que su equipo reciba goles, acatando en todo momento de juego el reglamento por el cual se rige este deporte, en caso de no ser así, el árbitro sancionara la falta y su decisión será inapelable.

2.2.2 Beneficios generales del deporte

El deporte desempeña un papel de gran trascendencia en la vida de los adolescentes, ya que puede tener un flujo tanto positivo como negativo. Las actividades deportivas mejoran el bienestar y salud de los adolescentes, la

confianza en si mismos, la motivación para destacar y la capacidad de trabajar en equipo (Santrock, 2004).

Otra definición que manejan los autores Bronson y Merki (2003) es que la práctica de un deporte puede servir para descubrir desviaciones sociales, y de igual forma corregir tales desviaciones, también lo describe como un importante medio para adquirir habilidades cognitivas y sociales durante el periodo de formación.

La actividad física ha demostrado tener un impacto positivo en una gran diversidad de esferas como el fortalecimiento de la autoestima, el aumento de la sensación de control, y del funcionamiento mental, los cambios señalados tiene una explicación en las áreas psicológicas, fisiológicas y sociales que están relacionados con el ejercicio físico (Santrock, 2004).

2.2.3 Definición y tipos de Integración social

Partiendo por la definición de integración social, según el autor Houde (2003), la define como las relaciones interpersonales que intervienen entre los individuos que se identifican por parámetros personales y funcionales entre las relaciones del seno de un grupo humano o entre grupos, los agentes sociales que intervienen en este proceso son: Comunicación + Contexto + Situación + Interacción

Se define cada uno de los términos de la siguiente manera:

Comunicación: se designa como un proceso mediante el cual una información es transmitida a otro, es una interacción entre los organismos vivientes en cualquiera de sus niveles y formas (mensajes químicos, sensoriales,

codificados), se definen 3 niveles de comunicación, el primer nivel es una comunicación expresiva con efectos esperados sin que haya planificado mentalmente los efectos. El segundo nivel corresponde a la comunicación instrumental que supone una búsqueda de efectos precisos de la emisión a partir de una planificación de sucesos tangibles. El tercer nivel es la comunicación pragmática, en la que los efectos de la emisión son buscados y organizados sobre la base de una planificación de hechos mentales. Una particularidad de la comunicación humana es que se vale del lenguaje que se distingue de los sistemas de comunicación en los diversos planos, la comunicación no se reduce entonces al lenguaje pues que existen diversos temas de comunicación.

Contexto: se define como un conjunto delimitado de dimensiones relevantes para la actividad en curso, es centrar la atención en un objeto de estudio, esta varía de un marco teórico a otro, como las prácticas sociales y cognitivas, la noción del contexto es el entorno que lo rodea, se reconoce eventualmente en términos de influencia de factores exteriores y secundarios que modifican los sentidos literales y virtuales. La importancia del contexto radica en una dimensión periférica, pues implica una redefinición de objetos de análisis de sus modos de aprehensión, la primera concepción es estática, la segunda dinámica. El contexto no se reduce a los aspectos psicoperceptivos ni a los aspectos cognitivos sino que se constituye por las actividades de los participantes y se transforma con las acciones, el contexto no es dado, si no que es construido por los participantes en su esfuerzo por hacerlo disponible.

Situación: es el conjunto de las dimensiones potencialmente disponibles en el momento de una actividad, conjunto de factores o circunstancias que afectan a

alguien o algo en un determinado momento, conjunto de las realidades o circunstancias que se producen en un momento determinado y que determinan la existencia de las personas o de las cosas

Interacción: la interacción puede ser verbal o no verbal entre los individuos, se considera como una forma de construir las formas sociales, cognitivas y lingüísticas, sobre todo la interacción personal social, que puede concebirse como el lugar donde se ratifica el lazo social. La interacción es una forma elemental de la sociabilidad, pero sus procesos intervienen en la estructuración de las formas más complejas de organización social, desde un punto de vista educativo, el aprendizaje no se reduce a un proceso de interiorización de conocimientos existentes, sino que se realiza a través de los procesos de producción participativa, es el lugar adecuado para el uso del lenguaje, ya que no se actualiza como un sistema preexistente, sino que se necesita la elaboración de los hablantes, ajustándose unos a otros, y adaptando su actividad al contexto (Houde, 2003).

Estos factores constituyen una cognición social que se caracteriza por un componente pragmático y que trata en efecto situaciones de la vida real, de conocer, y de actuar para alcanzar un objetivo. Por otro lado se reconocen normas, convenciones y escenarios que permiten comprender y controlar la vida social en todos los niveles que son: la inteligencia social, competencia psicológica, y competencia interpersonal, quienes son las que integran estas diferentes dimensiones y se refieren al conocimiento resultante de la acción exitosa.

Existen cuatro enfoques independientes entre sí que se ocupan del estudio de la integración social y son: psicología social cognitiva, psicología del desarrollo, medida de la inteligencia y psicología social del desarrollo cognitivo, y se definen de la siguiente manera:

La psicología social cognitiva: considera a las personas en su relación con otras personas, grupos y marcos sociales, concebidos como estímulos particulares del entorno sobre los que se deben operar los procesos cognitivos para dilucidar propiedades y establecer lazos de causalidad (Houde, 2003).

La psicología del desarrollo: se interesa por el conocimiento de sí mismo, el conocimiento de otros, la adaptación de las integraciones a las situaciones sociales tales como la comunicación, los juegos, las relaciones de poder y el conocimiento de los fenómenos psicológicos (Houde, 2003).

Existen diferentes modelos que argumentan la conducta humana (Teoría de la Mente) los procesos que subyacen la construcción de esta representación, son objeto de diversos modelos (modularistas, pospiagetanos, centrados en emparejamiento de uno mismo/otro, ínter subjetividad precoz).

El modelo modularista, trata de la maduración y activación de mecanismos cognitivos especializados, principalmente en la detección de la intencionalidad. Según los modelos pospiagetanos que mantiene la idea de Jean Piaget sobre la coordinación de las perspectivas, los saberes psicológicos se apoyan en primer lugar en la experiencia del joven y en sus propias actitudes psicológicas. Los modelos centrados en los procesos de emparejamiento uno mismo, considera que gracias a la experiencia de las similitudes del funcionamiento y de la contingencia o de la reciprocidad de sus conductas con respecto a la de otros

(imitación y coordinación) puede compartir precozmente estados mentales y luego progresivamente tomar conciencia de las relaciones psicológicas, por último según los modelos de ínter subjetividad precoz, existe una capacidad innata para responder y actuar sobre ellos en el plano psicológico (emociones y motivaciones) a través de conductas expresivas, esta capacidad sirve de base para la comprensión de las relaciones entre las personas y el mundo. (Houde, 2003).

Medida de la inteligencia: la tradicional psicometría no considera generalmente el componente social a excepción de Edgard Thorndike, quien diferencia tres clases de inteligencia que son la social, mecánica y abstracta, Joy Guilford remite a actitudes intelectuales con base a contenidos comportamentales, escalas de madures social como la de Edgar Doll o la de Marie Claude Hurting y Rene Zasso, miden el componente adaptativo de la inteligencia social para una serie de conductas sociales de la vida cotidiana (Houde, 2003).

Selman propone en base a teorías Piagetanas de las estrategias de negociación interpersonal, cinco niveles que son sucesivos en el curso de la adolescencia, esta descripción puede coexistir y predominar según la personalidad de los actores sociales y las circunstancias. (Houde, 2003).

La negociación por recurso de la fuerza física, por el poder, y la negociación poniendo en practica estrategias de persuasión, estos niveles se caracterizan por las relaciones de dominio, sumisión, y por el recursos a procedimientos como el chantaje, la seducción etc. Sigue la negociación por la colaboración interpersonal, donde la empatía, la comunicación, la consideración de los diferentes puntos de vista, dirigen el resultado y la negociación por la integración,

síntesis de las diferentes perspectivas y modos de razonamiento o resolución concebible.

La psicología social del desarrollo cognitivo: estudia al individuo en vías de adquisición de conocimiento en contextos sociales, estos contextos proveen marcos para la selección y modalidad de procesamiento de la información a partir de representaciones colectivas y ocasiones de confrontación de puntos de vista diferentes, que conducen a desequilibrios de origen social, este enfoque tiene una doble origen, el estudio de aprendizaje social y el de interiorización de de las competencias adquiridas en integraciones sociales (Houde, 2003).

2.2.4 Aprendizaje cooperativo entre iguales

Según González (s/a), el trabajo en grupo de los alumnos representa un aprendizaje cooperativo. El concepto clave es la dimensión social del aprendizaje mediante la relación entre iguales. Se trata de un grupo de alumnos que trabajen de forma conjunta para llegar a metas comunes, esta se debe dar mediante el proceso de comunicación y las cuatro distintas pautas de integración, las cuales no son excluyentes entre si, se explican a continuación:

Quando el otro se toma como referencia: se aprende tomando el ejemplo de lo que hacen los compañeros, pero no es reproduciéndolo en forma mecánica sino de manera reelaborada. Se observan no solo los procedimientos, acciones que realiza el otro sino que en ocasiones, se copian también valores y actitudes.

Quando se enfrentan diferentes puntos de vista: es una forma de interactuar inversa a la anterior, pues se basa en la distinción oposición y confrontación de puntos de vista, da origen a actividades como la elaboración y clarificación del

punto de vista y se compara con los demás, correcciones o nuevas argumentaciones que se den, siendo todas ellas muy positivas para el aprendizaje y la retroalimentación.

Cuando se distribuyen roles: consiste en repartirse la carga cognitiva y afectiva que supone resolver una tarea que requiere esfuerzo, los roles suelen ser recíprocos y estas situaciones facilitan la toma de conciencia y la autorregulación.

Cuando se comparte para avanzar: se adopta una organización basada en la mutualidad y el esfuerzo conjunto para llegar a una solución compartida, los alumnos establecen lazos de interrelación que conducen a una verdadera construcción conjunta, exploran proponen, rectifican, argumentan, integran la opinión del otro para alcanzar la meta común.

Las ventajas del aprendizaje cooperativo se ubican en dos áreas, que son la cognitiva y la socio afectiva, se manejan como las ventajas socio afectivas la mejora de las relaciones sociales, aumento de la tolerancia, de la integración y la cohesión grupal, y del control individual derivado de la interacción social, y en le área cognitiva los beneficios son, clarificar ideas, desarrollo de destrezas y comunicación, control de su propio aprendizaje en un contexto social (González, s/a).

2.2.5 El trabajo en equipo en el deporte

La palabra equipo según Mahieu (2002), se define como un agrupación de personas, sin embargo se trata de un grupo particular ya que sus miembros tienen razones comunes para estar unidos. El término aplica a realidades de

agrupamiento como lo pueden ser, equipo de investigación, equipos deportivos, equipo de televisión, equipo psico-pedagógico, etc.

Cada miembro de tales equipos, según su nivel y capacidad, participa en la realización de una acción en común, el compromiso y la implicación de los diferentes compañeros es de manera total. Se dispone de estructuras de funcionamiento que permiten la coordinación de sus acciones y especialmente en momentos de encuentro destinados a analizar y reajustar sus prácticas, también se tiene una autonomía considerable desde el punto de vista de toma de decisiones.

El número de participantes varía según el tipo de intervención, no obstante por lo general el equipo reúne una cantidad restringida de personas, estas alusiones a las prácticas deportivas subrayan simplemente que la elasticidad del funcionamiento es algo posible e incluso indispensable para todo buen desarrollo de acciones colectivas

Dentro de un equipo, al momento que se establece un intercambio entre dos o incluso mas individuos, se producen reacciones y se crean integraciones, al hombre le resulta imposible el no poder comunicarse, ya que la comunicación y la integración están estrechamente ligadas, por lo que la escuela debe de favorecer en lo mas posible ese proceso indispensable para el hombre. (Mahieu, 2002).

El deporte en la etapa de la adolescencia representa un papel importante en sus vidas ya sea de manera positiva o negativa, muchas actividades desarrollan un mejoramiento en la salud, bienestar físico, confianza en si mismos, motivación y trabajo en equipo. La práctica del deporte contribuye a la salud mental y ayuda reducir el estrés emocional, de igual forma es un escape para el enfado y la

frustración, estar en forma te da un sentido de orgullo y de logro al tomar cuidado de si mismo, contribuye al desarrollo una autoestima positiva por que te veras y sentirás mejor. (Tenti, 2000).

2.2.6 Características del adolescente

Las características de los adolescentes que se presentan durante ese periodo se inicia con la transición de la infancia a la adolescencia e implica una serie de cambios biológicos, cognitivos y socio-emocionales, entre los cuales podemos observar cambios hormonales y maduración sexual, pensamiento abstracto, idealista y lógico, deseo de independencia de los padres con la idea de tener un mayor tiempo con sus amigos de la misma edad (Santrock 2003).

La presente investigación se centra en los estudiantes adolescentes de preparatoria, con edades promedio entre los 15 y 18 años, es por ello que se consideró necesario referir las características que se presentan durante esa etapa, así como 3 procesos involucrados en este momento evolutivo que son biológicos, cognitivos y socio- emocionales, que se describirán a continuación:

2.2.6.1 Procesos Biológicos

La adolescencia en un periodo en el que se inicia una maduración física rápida asociada a los cambios corporales y hormonales que tiene lugar durante esta etapa, entre los principales factores relacionados a los biológicos se encuentra la herencia las hormonas el peso, grasa corporal y leptina.

La pubertad no es un incidente ambiental, Santrock (2004) menciona que existen factores relacionados con ello, se incluye la herencia, las hormonas, el

peso, la grasa corporal y la leptina. Todo ser humano tiene programado en sus genes en qué momento aparecerá la pubertad, tiene un margen entre los 9 y 16 años de edad, los factores ambientales pueden influir sobre el inicio y la duración de la pubertad.

Las hormonas: son sustancias químicas muy potentes secretadas por la glándula endocrinas y que el torrente sanguíneo transporta por todo el cuerpo, son las responsables de la aparición del primer pelo del bigote en los hombre y del ensanchamiento de las caderas en las mujeres, los andrógenos son el principal tipo de hormona masculina y los estrógenos son el principal tipo de hormona femenina, es importante saber que aunque estas hormonas predominan mas en un sexo que en el otro, están presentes en ambos sexos.

La testosterona es un andrógeno que desempeña un papel primordial en el desarrollo puberal masculino, los niveles de testosterona se asocian a una serie de cambios físicos en los hombre, desarrollo de los genitales externos, aumenta la estatura y se da el cambio de voz (Santrock, 2004).

El estradiol es un andrógeno que desempeña un papel importante en el desarrollo femenino, conforme va aumentando los niveles de estradiol en las chicas, se desarrollan los senos, el útero y se producen cambios esqueléticos.

Durante los primeros años de la infancia los niveles de hormonas sexuales son bajos, como se menciona anteriormente, durante la pubertad estos niveles se elevan considerablemente de manera acelerada.

El sistema endocrino: La función que se desarrolla en este sistema durante la pubertad implica la interacción entre el hipotálamo, la hipófisis y las gónadas, el hipotálamo es una estructura ubicada en la parte superior del cerebro que regula

la ingesta de alimentos, la bebida y el sexo, la hipófisis es una importante glándula endocrina que controla el crecimiento y regula el funcionamiento de otras glándulas, las gónadas son glándulas sexuales, los testículos en los hombre y las ovarios en la mujer, los niveles de hormonas sexuales están regulados por dos hormonas secretadas por la glándula pituitaria, que son la hormona folículo estimulante (FSH) y la hormona luteinizante (LH), la FSH regula el desarrollo folicular en el sexo femenino y la producción de esperma en el sexo masculino, la LH regula la secreción de estrógenos y el desarrollo del ovulo en el sexo femenino y la producción de testosterona en el sexo masculino (Santrock, 2004).

La adrenarquía y la gonadarquia: La pubertad consta de dos fases que están vinculadas a los cambios hormonales, la adrenarquía y la gonadarquia. La primera se asocia con los cambios hormonales en los cambios suprarrenales, la segunda consiste en la maduración sexual y el desarrollo de la madurez reproductora, la culminación de este periodo se denomina en las niñas la menarquía (primer periodo menstrual) y en los niños la espermaquía (primera eyaculación).

Conforme pasa el desarrollo de la infancia el crecimiento se va haciendo lento hasta que se inicia con la pubertad aumentando de manera rápida desde la primera infancia, el estirón asociado a la pubertad ocurre dos años antes en las niñas que en los niños, la edad promedio de inicio se da a los 9 años en niñas y los 11 en niños.

El desarrollo puberal de un adolescente se asocia a múltiples cambios hormonales, se cree que estos factores permiten explicar por lo menos parte del aumento de las emociones negativas y la variabilidad que caracteriza el

comportamiento de los adolescentes, se ha comprobado que los factores sociales permiten explicar un porcentaje de varianza que dobla o cuadruplica el porcentaje explicado por los factores hormonales, como lo es el estrés, la conducta alimentaria, la actividad sexual, y la depresión, que pueden activar o inhibir aspectos del sistema hormonal

La combinación de la inmadurez social, cognitiva, y un desarrollo físico precoz, hace que los jóvenes sean más proclives a presentar conductas problemáticas al no ser capaces de reconocer los posibles efectos negativos a largo plazo sobre su desarrollo (Santrock 2004).

2.2.6.2 Procesos Cognitivos

Los adolescentes no solo son seres de carácter biológico, también son seres mentales, que durante el proceso de la adolescencia se producen grandes cambios que tienen lugar en el pensamiento, que les permite resolver problemas difíciles en áreas académicas, y la toma de decisiones

Palacios (1998) señala que en la adolescencia, los espacios donde son posibles los intercambios e interacciones sociales se expanden de manera extraordinaria, mientras que por otra parte se debilita mucho la referencia con la familia, durante la adolescencia se abre la puerta a un nuevo mundo que conlleva importantes y profundos cambios en la propia imagen del individuo, en la manera de interactuar con sus iguales y el resto de las personas.

Los alumnos alcanzan un nuevo y superior nivel de pensamiento que va a permitirles concebir los fenómenos de manera distinta de cómo lo habían hecho hasta entonces. Este pensamiento es caracterizado por una mayor autonomía y

rigor en su razonamiento que se denomina “Pensamiento Formal” y representa el estadio de las operaciones formales. Estas se pueden definir como una serie de características que se han denominado características estructurales y funcionales. La primera se refieren ha las estructuras lógicas utilizadas en diferentes tareas básicas, las segundas se caracterizan por un tipo de pensamiento que representa formas, enfoques y estrategias para resolver el problema y se dividen en tres partes que son:

La realidad concebida como un subconjunto de los posible: el sujeto es capaz de pensar sobre los elementos del problema tal y como se le presentaron, es decir no solo plantea los datos reales, si no que además prevé todas las situaciones y relaciones causales posibles entre los elementos, estas relaciones lógicas que plantea el sujeto, tratara posteriormente de contrarrestarlas con la realidad a través de la experimentación. Es la capacidad potencial de concebir y elaborar todas o casi todas las situaciones posibles que podrían coexistir en la situación dada, conceptualizando una mayor precisión en el planteamiento y resolución del problema, será capaz de relacionar cada causa aisladamente con el efecto, sino también considerar todas las combinaciones posibles entre las distintas causas que determinen dicho efecto (Palacios, 1998).

El carácter hipotético –deductivo: se considera como el tiempo en que el sujeto logra un pensamiento abstracto o teórico, es decir que utiliza una estrategia que consiste en formular un conjunto de explicaciones posibles y posteriormente, someterlas aprueba para comprobar su confirmación empírica, es capaz de comprobar sistemáticamente el valor de cada una de las hipótesis que se le ocurren de manera simultanea ó sucesivamente (Palacios, 1998).

El carácter proposicional: tiene una estrecha relación con los dos anteriores, se maneja proposiciones verbales como el medio ideal en el que se expresan sus hipótesis y razonamientos, así como los resultados que se obtienen. Las proposiciones son afirmaciones sobre lo que puede ser posible, son de naturaleza abstracta e hipotética independientes de la realidad concreta, así el joven no solo trabaja con objetos reales sino con representaciones proposicionales de los objetos (Palacios, 1998).

Además de las características señaladas hasta el momento, se generan otras posiciones respecto al desarrollo del pensamiento formal que se describen como:

El pensamiento formal es universal: el estadio aparece en todos los adolescentes a partir de los 11 y 12 años y se consolida de los 14 y 15 años en los jóvenes que hayan accedido a niveles de escolarización (Palacios, 1998).

El pensamiento formal es uniforme y homogéneo: todo se constituye en un sistema de conjunto mediante el cual el joven accede de modo simultáneo a todos los aspectos de operacionales formales.

Dado que el carácter proposicional de este pensamiento, atiende la estructura de las relaciones entre los objetos antes que su contenido: la actuación del sujeto en este estadio no se vera afectado por el contenido de las tareas, si no por la complejidad de sus relaciones lógicas. (Palacios, 1998)

2.2.6.3 Procesos Socio-emocionales

Tenti (2000), define a la sociedad no como un orden, una jerarquía o un organismo. Dice que esta hecha de relaciones sociales, de actores definidos al

mismo tiempo por sus orientaciones culturales, valores y de relaciones de conflicto de cooperación o compromiso con otros actores sociales.

La infancia y la adolescencias son concebidas como una época de desarrollo efectivo y progresivo de la autonomía personal, social y jurídica, en esta misma etapa, se representa el momento en el que se va dando una reestructuración de la identidad y se van diversificando con mayor fuerza que en la infancia, la referencia de otro grupo de personas más allá de los padres.

El agrupamiento juvenil es un espacio sobre el cual la sociedad tradicional, a partir de sus instituciones ejerce control, la necesidad de pertenencia, el ser parte de algo como un equipo deportivo o grupo de baile, música teatro, etc., estos tipos de agrupaciones juveniles, se expresan en múltiples formas, la grupabilidad se desarrolla en estos ámbitos y se organiza a partir de actividades que estimulen la convivencia (Tenti, 2000).

Se define el sentido de pertenencia como la seguridad que un individuo desarrolla al estar dentro de un grupo, mientras más a gusto se sienta, sus sentimiento hacia el grupo se irán desarrollando gradualmente, con base a las relaciones intergrupales que se generen en los diferentes contextos. (Vargas, s/a).

Lozano (2005), considera que la escuela es la institución socializadora por excelencia, y es la encargada de brindar un espacio de aprendizaje para niños jóvenes y adultos, para incorporar nuevos conocimientos y habilidades durante todo el proceso de la vida. Considera que la socialización parte de entender la cultura de una herencia social más no biológica y consiste en un conjunto de técnicas, herramientas y formas de organización que ha desarrollado la

humanidad para transformar su entorno y satisfacer sus necesidades, menciona tres procesos por el cual se da la socialización que son:

Proceso de socialización de la conducta: incluye las técnicas básicas del uso del cuerpo, hasta las habilidades de combinar los las extremidades para fines mas complejos con objetivos distintos.

Proceso de socialización afectivo: contempla la identificación de los estados fisiológicos del cuerpo, ante los estímulos del cuerpo y su interpretación a partir de un patrón emocional que se orienta por las relaciones del sujeto con sus semejante y entorno social.

Proceso de socialización cognitivo: busca incorporar al sujeto en un conjunto de representaciones, que son el resultado de un esfuerzo colectivo de un grupo para clasificar la realidad y facilitar la comunicación de la ideas.

Como se ha mencionado, la escuela representa un agente socializador por excelencia y no solo cumple un papel fundamental en el proceso de socialización, afectivo, cognitivo, y de la conducta, si no que adicionalmente tiene un papel primordial en la creación de espacios colectivos para la desocialización y resocialización (Lozano, 2005).

2.2.7 La construcción evolutiva de relaciones sociales

Las relaciones sociales se muestran con mayor interés en la medida en que vamos creciendo, los individuos adquieren diferentes formas de relacionarse con los demás. Existen dos formas para poder entender este enfoque, una se enfatiza en la continuidad y la estabilidad de las relaciones a lo largo del ciclo vital y la otra

se presenta en la discontinuidad y en los cambios que se producen en las relaciones a largo del ciclo vital (Santrock, 2004).

Enfoque Continuista: se define como la importancia del papel que desempeñan las relaciones paterno-filiales tempranas entre los padres e hijos, esta relación se mantiene durante toda la vida influyendo sobre las relaciones que se establecen posteriormente con los iguales, amigos, profesores y parejas. Las relaciones que se generan con los padres son importantes en el desarrollo del adolescente, ya que actúa como un modelo que permanece a lo largo de la vida, influyendo sobre la construcción de nuevas relaciones. Las relaciones sociales no se repiten sistemáticamente durante el periodo infantil o adolescente, ya que las características de cualquier relación dependen de la persona específica con quien se establezca la relación.

Es de esperar que la relación que se ha mantenido entre padres e hijos, influya en cierto grado sobre las relaciones que los adolescentes establezcan con sus compañeros, amigos y parejas. La evaluación de este comportamiento revela que los adolescentes con una historia de apego con sus iguales, desarrollaban más confianza en sí mismos en situaciones sociales, y mostraban una mayor capacidad de liderazgo (Santrock, 2004).

Enfoque no Continuista: menciona la importancia del cambio y del crecimiento en las relaciones a largo tiempo, conforme pasa el tiempo, las personas establecen muchos tipos de relaciones distintas con los padres, amigos y parejas, en las actividades cotidianas como en clases, reuniones familiares y sociales, actividades deportivas o de ocio, cada una de estas relaciones es estructuralmente diferente, en cada nuevo tipo de relación las

personas encuentran nuevas formas de integración. Las relaciones entre padres e hijos son más unilaterales, debido a que los padres imponen su autoridad a los hijos, sin embargo en las relaciones con los iguales son más simétricas, ya que la relación se da más igualitaria. Las relaciones que se generan entre iguales son voluntarias en vez de obligatorias a diferencia de la familia, los niños y jóvenes que no adquieren las habilidades sociales necesarias para relacionarse de una manera mutua e igualitaria son rechazados por sus iguales.

Los procesos cognitivos se consideran fundamentales para desarrollar una integración y socialización sana durante el desarrollo de la adolescencia, para ello se recomienda mantener relaciones entre iguales en actividades compartidas ya sea de índole social, cultural, deportiva o de ocio. Cada periodo del desarrollo contribuye de una forma diferente a la construcción de conocimientos sobre las relaciones sociales y el desarrollo a lo largo de ciclo vital, no está determinado exclusivamente por un periodo sensible o crítico. (Santrock, 2004).

2.2.8 Las amistades en la práctica de una actividad deportiva

La importancia de relacionarse y establecer amistades, cumple 6 funciones importantes que ayudan a desarrollar la integración y la motivación, este tipo de amistad y de relación, se favorece al momento de practicar una actividad deportiva, y sus beneficios son los siguientes: (Santrock, 2004).

Compañerismo: la amistad proporciona en los jóvenes, compañeros con quienes están familiarizados y que desean pasar tiempo con ellos y participar.

Estimulación: la amistad proporciona a los adolescentes información interesante, diversión y disfrute

Apoyo Físico: la amistad proporciona tiempo, recursos y asistencia

Autoestima: la amistad proporciona una expectativa de apoyo, ánimo y una retroalimentación que ayuda a los adolescentes a percibirse como personas competentes, atractivas y valiosas.

Comparación Social: la amistad proporciona a los adolescentes información sobre en que posición se encuentra en comparación con otros adolescentes y de si lo están haciendo bien.

Intimidad y Afecto: la amistad proporciona a los adolescentes una relación calida, cercana y de confianza con otra persona, una relación que implica abrirse al otro. (Santrock, 2004)

Los autores Bronson y Merki (2002), señalan que la práctica de ejercicio durante el periodo, escolar puede mejorar la salud social si se es miembro de un equipo recreativo ó deportivo de la escuela, se tiene la oportunidad de conocer nuevas personas ya que se relaciona con otros alumnos que comparten los mismos intereses, el ejercicio hace ver y sentir mejor, realza la autoestima y aumenta la disposición para conocer gente nueva.

2.2.9 Teorías Contemporáneas del Desarrollo Socio- emocional

Existen dos teorías que explican de forma más amplia y comprensiva los contextos sociales en que se desarrollan los niños y adolescentes, así como los mayores cambios socio-emocionales que se presentan, las teorías que se analizaron son la Teoría ecológica de Bronfenbrenner y la teoría del ciclo de vida de Ericsson (Santrock, 2004).

La Teoría Ecológica de Bronfenbrenner: considera cinco sistemas ambientales que van desde las interacciones personales, hasta las extensas influencias de la cultura.

Microsistema: es el escenario en que el individuo pasa un tiempo considerable, como lo son la familia, los amigos, la escuela y el vecindario.

Mesosistema: involucra los vínculos entre los microsistemas, como por ejemplo las conexiones entre la familia, experiencias escolares y con los pares.

Exosistema: trabaja cuando las experiencias de un escenario influyen en lo que los alumnos y maestros experimentan el contexto inmediato, como por ejemplo la calidad de la escuela, la biblioteca, instalaciones recreativas y deportivas.

Macrosistema: involucra la extensa cultura en la que tanto alumnos como maestros viven incluyendo los valores y costumbres de la sociedad.

Cronosistema: se refiere a las condiciones socios históricos del desarrollo de los alumnos.

La teoría de Bronfenbrenner se enfoca en escenarios más amplios donde no solo se considera lo que pasa en el salón de clases sino también lo que pasa en la familia, el vecindario y la relación con los pares.

La teoría del ciclo de Vida de Erickson: esta teoría despliega un ciclo de vida de la persona en 8 etapas diferentes a través de la vida del ser humano. En este caso se considera una, la que corresponde a la edad adolescente y es la Identidad versus confusión de rol (10 a 20 años): en esta etapa los adolescentes tratan de descubrir quiénes son y hacia dónde va en la vida confrontando nuevos

estatus y roles de adultos, los adolescentes necesitan explorar diferentes caminos para lograr una identidad sana.

La teoría de Erickson captura algunas claves de las tareas socio emocionales de la vida, el concepto de identidad resulta útil para entender los adolescentes tardíos y estudiantes universitarios, esta teoría es nos da una visión actualizada del desarrollo humano a lo largo de toda la vida (Santrock, 2004).

2.2.10 Relaciones con iguales en la adolescencia

Se entiende por iguales, a aquellos jóvenes niños ó adolescentes que tienen aproximadamente la misma edad o nivel madurativo, existen importantes aspectos en la vida de un adolescente y están relacionados con el desarrollo social y de la personalidad. Son cuestiones como la construcción de su yo y de su identidad, el género, la sexualidad, el desarrollo moral, y la motivación de un logro académico, deportivo o cultural. En este periodo la motivación de un logro se convierte en algo mucho mas serio debido a que existen factores que puedan tener un influencia en él, como estar motivado, planificar, fijarse metas, auto controlarse y tener la capacidad de superarse a si mismo.

Es probable que para tener un desarrollo social normal, es necesario establecer buenas relaciones con los iguales durante su etapa de adolescencia, el aislamiento social o la incapacidad de conectarse con un grupo social, tiene como consecuencia trastornos o problemas que van relacionados desde la delincuencia hasta abuso del alcohol y depresión. Estudios en adolescentes han comprobado que las relaciones entre iguales positivas se relaciona con un buen

ajuste social, mientras que las malas relaciones entre iguales se asociaba a mayores índices de abandono de estudio, y delincuencia. El hecho de mantener relaciones positivas con los iguales, durante el desarrollo de la adolescencia, se asocia a altos niveles de salud mental durante la etapa adulta. (Santrock, 2004).

2.2.11 ¿Como se socializa en la escuela?

Según Fernández (2003), el sistema educativo es sobre todo, un agente de socialización que a medida que crece en complejidad, las sociedades adquieren un papel más decisivo, pero sobre todo es empezar a entender la escuela como un ámbito de experiencia, de prácticas vitales concretas, donde elementos como el llamado currículo oculto, las relaciones sociales, o los métodos de trabajo y de evaluación, pasan a ser lo fundamental, porque es lo que nos explica la formación o producción de identidades que hace la institución escolar, como la tarea más importante. La escuela socializa por la manera en que esta socialmente estructurada, esto con el objetivo de hacer que los alumnos vivan ciertas experiencias que les hará acceder a ciertos significados que les ayudaran al desarrollo de su identidad.

La sociología define al concepto de estructura social, como al hecho de que los contextos sociales de nuestra vida, no solo están compuestos de una colección aleatoria de acontecimientos y acciones, si no que además están estructuradas por la forma de comportarnos y las relaciones que mantenemos unos con otros (Fernández, 2003).

2.2.11.1 Cómo conocemos a otros y nos relacionamos con ellos

Para el autor Meece (2000), el ser humano es por naturaleza un ser social y debe de aprender los patrones de la vida en sociedad, como el iniciar una integración social, interesarse por los otros, afirmar su personalidad y controlar su temperamento, aunque los jóvenes empiezan aprender las habilidades sociales antes de entrar a la escuela, es ahí donde se constituye un campo de entrenamiento para que las practique y mejore, los jóvenes que poseen buenas habilidades sociales generalmente hacen amigos en la escuela, los que no las poseen, corren el riesgo de ser ignorados o rechazados por sus compañeros, sin embargo los primeros tienden a ser más exitosos.

Investigaciones señalan que las buenas relaciones con los compañeros son necesarias para el desarrollo psicológico normal, los jóvenes más expuestos a sufrir problemas académicos y de conducta antisocial, son aquellos que tienen relaciones insatisfactorias con sus compañeros, la relación que se genera con los compañeros suele ser más igualitaria y equilibrada con la relación con los padres y otros adultos, esta igualdad crea en el joven un contexto para adquirir nuevas habilidades para la aparición de la sensibilidad interpersonal, el joven aprende a tomar decisiones y resolver conflictos sin la ayuda de los padres, el grupo le brinda la oportunidad de tomar varios papeles e identidades (Meece, 2000).

2.2.11.2 ¿Qué sucede cuando se priva a los jóvenes de la relación con sus compañeros?

Los jóvenes que presentan relaciones insatisfactorias muestran poca autoestima, depresión, deficiente rendimiento en la escuela, deserción y conducta

delictiva, en la etapa de la adultez, presentan a veces problemas mentales, inestabilidad conyugal, y una vida laboral inestable (Meece, 2000).

Una base sólida de entrenamiento en las habilidades sociales, consiste en ofrecer oportunidades de juego, el cual deberá estar presente desde niños como en jóvenes y adultos durante el largo proceso de la vida, a través del juego se aprende a conocerse unos a otros, expresar emociones, crear relaciones y resolver problemas, con ello se genera un aprendizaje cooperativo que contribuye a crear una cultura positiva, que favorece las conductas de compartir, cooperar, logro y motivación. (Meece, 2000).

2.2.12 Escuelas, Contextos Cambiantes del Desarrollo Social

Los contextos sociales cambian a lo largo de la infancia durante los años escolares y en la adolescencia, el escenario de los jóvenes es un ambiente protegido que tiene límite en el salón de clase, los alumnos interactúan con sus amigos y maestros, en los grupos mas grandes se aumenta su complejidad y competencia. La escuela entera conforma el campo social, y ya no solo son los salones, si no que ahora se incluyen actividades culturales, deportivas y sociales, los grupos de pares ahora son importantes y muestran un gran interés por generar amistad.

En los adolescentes su comportamiento se dirige hacia los pares, donde interactúan con maestros y amigos provenientes de un amplio rango de ambientes culturales y diversidad de intereses, su comportamiento social se dirige hacia las actividades cocurriculares como actividades culturales, deportivas y sociales (Santrock, 2004).

2.2.12.1 Escuelas Efectivas

Un estudio realizado en mejores escuelas del nivel medio superior, consideradas como la mejores del país (EUA), con base a recomendaciones de expertos en educación y en observaciones realizadas a lo largo de la nación, se escogieron 4 escuelas de las cuales se caracterizaron por 3 aspectos:

1-Estaban dispuestas y eran capaces de adaptar las actividades escolares, para el desarrollo físico, cognitivo y socio-emocional, a través de una diversidad de actividades (culturales, deportivas, sociales)

2- Tomaban muy en serio todo lo relacionado al desarrollo del adolescente, como los cambios físicos, cognitivos y sociales.

3- Estas escuelas hacen énfasis en el desarrollo socio-emocional de los estudiantes, como un desarrollo cognitivo. (Santrock, 2004).

2.2.13 Las Inteligencias Múltiples para el deporte

Investigaciones realizadas por el Dr. H. Gardner acerca del desarrollo de la capacidad cognitiva humana respecto a la inteligencia humana, se basan en dos fundamentos que son: la cognición humana es unitaria y es posible describir adecuadamente a los individuos como poseedores de una inteligencia única y cuantificable (Campbell y Dickerson, 2000).

La mayor parte de las personas cuenta con una totalidad de inteligencia. Cada individuo revela características cognitivas y particulares, se poseen diversos grados de ocho inteligencias y se combinan de manera personal para desarrollar alguna habilidad que se desee.

La inteligencia se define como el lenguaje que hablamos todas las personas, y se encuentran influenciadas en gran parte por la cultura a la que cada persona pertenece, constituye herramientas que todos los seres humanos podemos utilizar para diferentes razones, como el aprender, resolver problemas y crear nuevas cosas, la descripción de las 8 inteligencias es la siguiente: (Campbell y Dickerson, 2000).

1. la inteligencia lingüística
2. la inteligencia lógico – matemática
3. la inteligencia espacial
4. la inteligencia corporal – cinestésica
5. la inteligencia musical
6. la inteligencia interpersonal
7. la inteligencia intrapersonal
8. la inteligencia naturalista

Las inteligencia que tienen una relación con la practica de la actividad deportiva, son: la inteligencia corporal – cinestésica, y la inteligencia interpersonal. Ya que permite al individuo manipular objetos, perfeccionar las habilidades físicas y mantener una comunicación para relacionarse con los demás (Campbell y Dickerson, 2000).

2.2.13.1 Inteligencia corporal-cinestésica

Esta inteligencia se define como la relación que se tiene con la práctica de la actividad deportiva, ya que permite al individuo manipular objetos y perfeccionar las habilidades físicas. Los alumnos que presentan un desarrollo con

características cinestésicas incorporan la totalidad del cuerpo a las actividades ó prefieren tomar parte en experiencias concretas y vinculadas con la vida cotidiana. Estas personas aprenden mediante el “hacer” y por medio de las experiencias multisensoriales (Campbell y Dickerson, 2000).

Desafortunadamente, la escuela no otorga demasiada importancia en los procesos de aprendizaje cinestésico, debido a que se valoran mas otros enfoques para la solución de problemas, y debido a ello se advierte una tendencia emergente de la separación de la mente y el cuerpo, en las tradiciones culturales, haciendo caso omiso al ideal griego de “mente sana en cuerpo sano” en donde la mente esta entrenada para utilizar el cuerpo adecuadamente y el cuerpo esta entrenado para responder a los poderes expresivos de la mente.

La inteligencia corporal cinestésica sienta las bases del conocimiento, ya que es por medio de las experiencias sensomotoras que experimentamos la vida, las actividades físicas concentran la atención del alumno en el aula y ayudan a la memoria en el aprendizaje por medio del sistema corporal neuromuscular (Campbell y Dickerson, 2000).

Es probable que una persona con un buen desarrollo de la inteligencia cinestésica, sea capaz de:

- Explorar el entorno y los objetos por medio del tacto y movimiento
- Desarrollar su coordinación y sentido de ritmo
- Aprender por medio de la experiencia directa y la participación
- Disfrute de las experiencias concretas de aprendizaje
- Demuestre destreza en tareas que necesitan motricidad fina o gruesa
- Sea sensible y responda a las características de diferentes entornos

- Demuestre condiciones para la actuación, danza, deportes, etc.
- Exhiba equilibrio de gracias, destreza y precisión en actividad física
- Comprenda y viva con hábitos físicos saludables
- Demuestre interés por carreras como de atleta, bailarín, cirujano, etc.,
- Invente nuevas formas de abordar las habilidades físicas, danza u otra.

El aprendizaje multisensorial prácticamente no se produce en el aula, debido a que los docentes desconocen dicho proceso, y es precisamente el aprendizaje cinestésico el que con frecuencia proporciona la experiencia educativa más poderosa, placentera y memorable para todos los alumnos (Campbell y Dickerson, 2000).

La enseñanza basada en el juego cuenta con numerosos adeptos, los juegos deben ser parte integral de la escolaridad, debido a que proporcionan experiencias positivas de aprendizaje activo y gracias a ello se reconoce una saludable socialización de los niños, es a través del juego donde los niños y jóvenes aprenden a imitar y asumir diversos roles sociales. Se destaca la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo cognitivo, los juegos proponen a los alumnos situaciones imaginativas y desafíos que les permiten aumentar sus conocimientos, tomar decisiones y desarrollar habilidades interpersonales, cuando el aprendizaje se produce a través del juego, la mayoría de los alumnos encuentran un estímulo y motivación para continuar los estudios (Campbell y Dickerson, 2000).

El movimiento es fundamental para el aprendizaje, sin embargo, las escuelas tienden a inmovilizar a los niños y jóvenes detrás de su pupitre en lugar de utilizar el potencial de su tremenda vitalidad natural. Para poder comprender símbolos y

letras o conceptos en el ámbito de la ciencia, los jóvenes no solo pueden emplear sus ojos y oídos, si no todo su ser, los niños y jóvenes experimentan las nociones de distancia y cercanía desde la perspectiva de su propio cuerpo, y es por medio de tales relaciones que las abstracciones se vuelven más concretas y el aprendizaje se transforma en un proceso interno (Campbell y Dickerson, 2000).

2.2.13.2 Inteligencia Interpersonal

Esta inteligencia permite comprender a los demás y comunicarnos con ellos, teniendo en cuenta los diferentes estados de ánimo, temperamentos, motivaciones y habilidades, incluye también la capacidad para establecer y mantener relaciones en diversos roles dentro de grupos, ya sea como miembros o como líderes (Campbell y Dickerson, 2000).

Los alumnos con este tipo de características interpersonales, disfrutan de la interacción de los demás, tanto en su grupo de pares como con personas de diferentes edades, desarrollan la habilidad para poder influir en los demás y suelen destacarse en el trabajo grupal, esfuerzos conjuntos y proyectos en colaboración.

Se menciona que la inteligencia social, es la característica mas importante del intelecto humano, señala que el mayor uso creativo de la mente humana consiste en mantener eficazmente a la sociedad humana. Debido a la comprensión social muchas personas son capaces de determinar las consecuencias de sus propios actos, anticipar el comportamiento de los demás, determinar los beneficios, perdidas potenciales y abordar cuestiones

interpersonales satisfactoriamente en su entorno y fuera de él (Campbell y Dickerson, 2000).

Es probable que una persona con una inteligencia interpersonal bien desarrollada, presente alguna de las siguientes características:

- Esta ligado a sus padres e interactúa con los demás
- Establece y mantiene relaciones sociales
- Reconoce y utiliza diversas formas de relacionarse
- Percibe sentimientos, pensamientos, motivaciones, conductas y estilos
- Participa en emprendimientos colaborativos y asume diversos roles
- Influye sobre las opiniones y acciones de los demás
- Comprende mensaje verbales y no verbales, se comunica a través de ellos de manera eficaz
- Adapta su conducta a diferentes medios u grupos a partir del feedback
- Percibe diversas perspectivas en toda la cuestión social o política
- Desarrolla habilidades para la mediación, organización de grupos con fines comunes
- Expresa interés por carreras de orientación interpersonal (docencia, asesoría, trabajo social, administración, política)
- Desarrolla nuevos procesos y modelos sociales.

La sociedad actual se caracteriza por sus acelerados cambios, y esto trae como resultado que muchos alumnos se vean privados de mantener relaciones sociales estrechas y estables. Aunque los jóvenes pasen su etapa escolar en grupo no se ha creado una plena conciencia acerca de los beneficios potenciales de la vida grupal. El aprendizaje resulta mas productivo y placentero cuando los

alumnos experimentan una sensación de pertenencia y el aula funciona como una comunidad protectora.

La inteligencia interpersonal, resulta esencial para vivir y poder trabajar con los demás en nuestro entorno inmediato, en nuestra comunidad, y en el mundo, la habilidad de aprender a vivir de manera cooperativa, y manejar conflictos de manera eficaz son cuestiones necesarias tanto para los individuos como para las naciones (Campbell y Dickerson, 2000).

2.2.14 Desarrollo Moral: El deporte y las reglas del juego

Menciona Barone (2005), que a través del juego se pone en práctica parte de lo que se ha aprendido por medio de la participación y competencias que aparte de generar un entretenimiento, se aprende a competir, respetar las reglas de juego, saber ganar y saber perder. Mediante el juego y el deporte los participantes deben de manejarse con una serie de reglas que se establecen de antemano gracias a ello es posible que se genere la convivencia social, las reglas ponen límites a las conductas humanas con el objetivo de evitar conflictos entre los miembros de un grupo, el deporte en una de las actividades donde su desarrollo es evaluado por una persona imparcial que decidirá en caso de presentarse una situación donde no halla acuerdos entre si (Barone, 2005).

Comenta Palacios (1998), que el desarrollo de la moralidad se produce mediante mecanismos de condicionamiento y a través del aprendizaje de reglas y valores. Se concibe la moralidad como una conjunción de hábitos de conducta y representaciones mentales directas de los valores y las reglas. Las normas y los principios básicos de la moralidad nacen de las experiencias de interacción social,

más que de interiorización de tal ó cual regla ya elaborada externamente. El nivel estructural del razonamiento moral surge del sistema cognitivo fruto de la interacción con los demás. En el contexto de las relaciones con los compañeros, descubren que la reciprocidad es necesaria para actuar conforme a las reglas, tomando en cuenta que las reglas son efectivas si las personas están de acuerdo en aceptarlas, su procedencia ya no se deriva de una autoridad externa y el resultado de las convenciones acordadas entre los individuos, pueden ser modificadas.

La adopción de valores tiene que ver con la identidad personal, la moralidad propia de la etapa, de cooperación y de reciprocidad, se enlaza con el establecimiento de relaciones de igualdad con los compañeros de iguales, todo depende del desarrollo cognitivo que implica el concepto y el razonamiento abstracto, así como la posibilidad de distanciarse respecto al propio punto de vista y asumir la perspectiva del otro (Palacios, 1998).

Capítulo 3

Metodología

Con el propósito de dar a conocer la manera en que se llevó a cabo la presente investigación, se describe en este capítulo la naturaleza y las caracterizan que engloban a la metodología que se eligió para dar sustento al estudio. La investigación se realizó bajo los principios del enfoque cualitativo y etnográfico ya que se buscó entender los fenómenos sociales desde la propia perspectiva de los actores participantes, mediante la observación y la entrevista (Taylor y Bogdan, 1984).

3.1 Enfoque metodológico

Hernández (2006), describe el método cualitativo como una investigación naturalista, fenomenológica, interpretativa o etnográfica, donde se utiliza la recolección de datos sin medición numérica, para descubrir ó afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. Este enfoque evalúa el desarrollo natural de los sucesos, es decir no existe ninguna manipulación, ni estimulación de la realidad. Se define como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierte en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, y documentos. La investigación es naturalista porque estudia a los personajes en sus contextos o ambientes naturales, de igual manera es interpretativa porque intenta encontrar sentido a los fenómenos en términos de los significados que las personas otorguen.

3.1.1 Recolección de datos

La presente investigación se basó en las características que de acuerdo con Taylor y Bogdan (1984), son propias de la investigación de enfoque cualitativo y se explican a continuación:

- **Es Inductiva:** el investigador siguió un diseño de manera flexible, sujeto a cambios que dependieron de la información recolectada, comenzando los estudios con interrogantes que se formularon, para después de eso, partir de lo que se había observado en el grupo estudiado e iniciar con el análisis de los datos obtenidos.
- **Es Holística:** se estudio a las personas en el contexto de su pasado, en las situaciones en que se encontraron las personas, los escenarios y los grupos no se redujeron a variables, sino que se consideraron como un todo.
- **Es Naturalista:** se interactúo con los informantes de un modo natural y no intrusivo, durante la observación se pretendió no desentonar en la estructura hasta llegar a una comprensión del contexto, las entrevistas siguieron el formato de una conversación normal y no de un intercambio formal de preguntas y repuestas.
- **Es Comprensiva:** para el investigador fue esencial experimentar la realidad tal y como los alumnos lo experimentaron, se identificó con las personas estudiadas, para poder comprender como ven las cosas desde su punto de vista.

- **No se anticipa a los hechos:** el investigador vio las cosas como si estuvieran ocurriendo por primera ocasión, por lo cual nada se dio por sobrentendido, la información obtenida es un tema de investigación.
- **Es equitativa:** para el investigador todas las perspectivas que se generaron fueron valiosas, no solo se buscó la verdad ó la moralidad, sino una comprensión a detalle de las perspectivas de la otra persona.
- **Es Humanista:** el investigador llegó a conocer a las personas estudiadas en diferentes aspectos, como en lo personal y experimentó lo que ellos sienten durante la práctica de su deporte y al momento de tomar clases, se pretendió descubrir sus inquietudes sobre su vida interior, luchas morales, éxitos y fracasos.
- **Es Sistemático:** se aseguraron las relaciones entre los datos y la información que la gente realmente dijo e hizo, se realizó por medio de procedimientos rigurosos.
- **Diversidad de escenarios y personajes:** en la investigación cualitativa no existe ningún aspecto de la vida que se pueda considerar frívolo o trivial ya que todos los escenarios y personas son únicos para su estudio. En la investigación se presentaron alumnos, maestros y entrenadores en escenarios dentro del aula educativa, canchas deportivas y espacios de esparcimiento de la preparatoria.
- **Es Arte:** fue el reflejo de la naturaleza de los métodos en si mismos, el investigador se mostró como un artífice, alentado por su propio método, siguiendo lineamientos orientados, pero no reglas, el investigador no fue esclavo de un procedimiento o técnica. (Taylor y Bogdan, 1987).

3.2 Método de recolección de datos

Tomando en cuenta que la investigación presentada se basó en el método de investigación etnográfica se explica a continuación su naturaleza y principales características. De acuerdo con Goetz y Lecompte (1988), trata de una descripción ó reconstrucción analítica de escenarios y grupos culturales intactos, donde se recrea el comportamiento de un grupo de personas que conviven habitualmente, permitiendo apreciar aspectos generales como a detalle, necesario para lograr credibilidad en la investigación.

El diseño etnográfico requirió estrategias de investigación que permitieron reconstruir los hechos. Para su realización se dividió en tres pasos, el primero proporcionó datos fenomenológicos para la concepción del entorno de los participantes que fueron estudiados con el propósito de estructurar la investigación. El segundo paso correspondió a la observación participante y no participante, al diseño y aplicación de entrevistas para obtener datos empíricos de primera mano de los fenómenos tal como se dieron en el escenario real en el que se llevó a cabo el estudio, procurando evitar la manipulación intencional del mismo. El tercer paso pretendió describir los fenómenos globales en su diversidad de contextos y con ello realizar el análisis (Goetz y Lecompte, 1988).

Esta investigación consideró en su realización las dimensiones inductiva, generativa, constructiva y subjetiva que caracterizan a la investigación etnográfica de acuerdo a Goetz y LeCompte (1988). Se explican en seguida:

Inductivo: se empezó con la recolección de datos, mediante la observación participativa y no participativa y entrevistas después se construyeron a partir de

las relaciones descubiertas las categorías y proposiciones teóricas, con el propósito de poder desarrollar mediante un análisis de fenómenos semejantes, una teoría explicativa del fenómeno observado.

Generativo: se refiere al lugar de la evidencia de la investigación, se basó en el descubrimiento de constructos y proposiciones a partir de las bases de datos ó fuentes de evidencia.

Constructivo: se orientó en el descubrimiento de los constructos analíticos, o categorías que pudieron obtenerse a partir de continuo comportamental, fue un proceso de abstracción en el que la unidad de análisis se revela en el transcurso de la observación y descripción,

Subjetivo: se describen las pautas culturales y el comportamiento del grupo, su propósito consistió en reconstruir las categorías específicas que los participantes emplean para la conceptualización de sus propias experiencias y la concepción del mundo que ellos ven.

3.2.1 Herramientas para la recolección de datos

En el ambiente escolar la etnografía se centra en descubrir lo que allí acontece, en este caso se observó la actividad que se desarrolla en el aula y en la cancha deportiva de fútbol 7. Mediante la ayuda de herramientas para la recolección de los datos más significativos, para más adelante poder interpretar los resultados y de esta forma poder sustentar de manera científica, los beneficios de la práctica deportiva en el desarrollo social y moral de los adolescentes.

Esta investigación se basó en la recolección de datos no estandarizados, consistió en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes

(emociones, experiencias, opiniones) mediante las interacciones que se dan entre los individuos y grupo (participantes). El investigador recabó los datos expresados a través del lenguaje verbal y no verbal, los cuales se describieron y analizaron para convertirlos en temas de investigación. La preocupación directa se basó en recoger las vivencias de los participantes tal como fueron sentidas y experimentadas.

Los instrumentos que utilizó el investigador para la recolección de datos y que corresponden al método cualitativo y etnográfico son: la entrevista semi-estructurada, entrevista a profundidad, la observación participante y no participante.

Observación Participante: el investigador utilizó esta herramienta durante los partidos de fútbol 7 y durante la estancia en la cafetería, esta técnica se define como la principal técnica etnográfica para la recolección de datos, el investigador necesita pasar parte de su tiempo viviendo lo mismo que ellos (los participantes), tomó parte en su existencia cotidiana y reflejó sus interacciones en notas de campo en el momento inmediato o después de producirse los fenómenos, esta sirvió para obtener de los individuos las definiciones de realidad y los constructos que organiza (Goetz y Lecompte, 1988).

En los últimos tiempos la observación participante se ha utilizado para estudios en la evaluación, descripción e interpretación en el ámbito educativo. El investigador contempló la actividad de los individuos escuchó las conversaciones e interactuó con ellos para convertirse en uno más, y a su vez socializó en el grupo para un mejor entendimiento. (Goetz y Lecompte, 1988).

El investigador realizó 4 observaciones de tipo participativas durante el desarrollo de los juegos del fútbol 7 del equipo investigado, las observaciones se hicieron los días Miércoles con horario de 3:30 p.m. a 4:30 p.m. del mes de Agosto y durante la estancia en cafetería se realizaron 3 observaciones del mismo tipo durante el mes en curso, con horario de 1:30 p.m. a 2:30 p.m.

Observación no participante: Consiste en contemplar lo que está aconteciendo y registrar los hechos sobre el terreno, se da de una manera reflexiva y requiere que los investigadores se estudian a sí mismos como al resto de los participantes de un escenario social. Este diseño exige que los investigadores adopten una serie de decisiones reflexivas, donde las unidades de análisis se especifiquen en la obtención de datos, los medios de registro se eligen según su adecuación a estas unidades, se determinan las estrategias de selección y muestreo que deben ser precisas y estar bien delimitadas, este método requiere que el observador intente elaborar un registro completo y exacto de los datos observables (Goetz y Lecompte, 1988).

El investigador asistió a la clase y el laboratorio de inglés (básico III), donde los alumnos toman clase, con un horario de 12:00 a 13:00 hrs. de lunes a viernes, impartida por su maestra tutora del equipo estudiado. Se analizó el comportamiento de los alumnos mediante la realización de bitácoras de observación, registrando lo que el investigador consideró pertinente para el estudio, el investigador permaneció en todo momento como observador no participativo y nunca intervino en los procesos educativos, su principal función fue registrar los fenómenos que se producían al momento de la clase, analizando y

comparando el desenvolvimiento de los jóvenes deportistas, para mas adelante interpretar los resultados y generar una teoría explicativa del fenómeno observado.

Se realizó el mismo procedimiento durante la realización de los torneos deportivos del equipo estudiado, los cuales inician, el miércoles con horario de 15:30 a 16:30 hrs. El investigador asistió como observador no participativo, realizando anotaciones mediante las bitácoras, sobre los comportamientos que los alumnos presentaban durante el desarrollo de la práctica deportiva, analizando y comparando de igual forma las actitudes que tomaban en su actividad deportiva contra las presentadas en el salón de clase

Se realizaron 3 observaciones no participativas en el salón de clase durante el mes de Agosto en la materia de ingles básico III, con horario de 12:30 p.m. a 1:30 p.m. y durante el laboratorio se realizaron 2 observaciones del mismo tipo en los mismos horarios.

Bitácora de observación: Esta técnica se utilizó para el registro de los datos durante las observaciones participativas y no participativas. Consiste en el registro sistemático, valido y confiable de comportamientos ó conductas que se manifiestan durante la actividad (Hernández, 2006).

Durante el desarrollo de esta investigación, esta herramienta llamada bitácora de observación fue utilizada para la recolección de los datos dentro del salón de clases, en el laboratorio, en los juegos de fútbol 7, y en la cafetería con ello se pudo obtener información valiosa que junto con los datos recabados en las

entrevistas permitió la construcción de los constructos que se presentan mas adelante. (Capítulo 4) (Apéndice No 7)

Entrevista semiestructurada: La forma en que se diseñaron las preguntas para las entrevistas semi-estructuradas consistió en combinar preguntas cerradas con preguntas abiertas, de acuerdo con Hernández, (2006), se utilizaron las preguntas cerradas cuando el investigador tenía información sobre las posibles respuestas, y las preguntas abiertas se utilizaron cuando el investigador no tenía información y necesitó profundizar más en el tema para tener una mayor comprensión de los fenómenos investigados.

Este tipo de entrevista tuvo el propósito de obtener información general en diferentes áreas sobre las personas involucradas en la investigación, se aplicó la entrevista a los 8 alumnos del equipo, 8 maestros de cátedra, y 6 entrenadores deportivos, con el objetivo de conocer datos generales que fueron relevantes para el análisis. Se realizaron 3 diferentes tipos de entrevista: Una para alumnos, maestros y entrenadores.

En la entrevista a los alumnos, se obtuvo información general sobre la edad, escuelas de procedencia, estatus social, el número de ocasiones en que practican deporte en la semana, antecedentes familiares en relación al deporte, la causa de la practica deportiva y los beneficios que ellos consideraron les produce la actividad deportiva a nivel, físico, mental y social. (Apéndice No.3)

En la entrevista a los maestros, se obtuvo información sobre su preparación académica, las diferencias que notan sobre alumnos que practican deporte, a los que no lo hacen, los beneficios a nivel físico, mental y social que

consideran que el deporte les genera a los alumnos que lo practican, y la opinión general sobre la practica del deporte en la vida del ser humano. (Apéndice No. 4)

En la entrevista a los entrenadores, se obtuvo información sobre su preparación académica, los beneficios que el deporte les genera a los alumnos a nivel físico, mental y social, las características de un alumno que practica deporte, el beneficio de las relaciones sociales por medio de la practica deportiva y la opinión general sobre el deporte en la vida del ser humano. (Apéndice No 5)

Entrevista a profundidad: Se define como el aprendizaje sobre acontecimientos y actividades que no se pueden observar directamente, al contrario de la entrevista estructurada, las entrevistas a profundidad cualitativas son flexibles y dinámicas, se describen como no directivas, no estructuradas, no estandarizadas y abiertas. (Taylor y Bogdan, 2002).

Con el objetivo de esclarecer, aumentar y profundizar las respuestas obtenidas mediante la primera entrevista semiestructurada, se realizó un segundo cuestionamiento, bajo el formato de la entrevista a profundidad, aplicada de igual forma a los integrantes del equipo deportivo, reiterando en preguntas que el investigador consideró necesarias para la búsqueda de nueva información.

Las preguntas en las que el investigador hizo énfasis, estuvieron relacionadas en virtud de la observación en clase, las actividades deportivas y las entrevistas aplicadas, con lo cual se analizó la información antes obtenida y se opto en profundizar en los temas siguientes: cual es la razón por la cual permanecen sentados de manera agrupada en el salón de clase, en que otras actividades también se agrupan de la misma forma, consideran que el deporte los

ayuda a tener nuevos amigos, creen que el deporte los ayuda a generar confianza y seguridad, las relaciones entre los integrantes del equipo son las mismas comparadas con otros jóvenes que no pertenecen al mismo. Las entrevistas a profundidad solo se realizaron a los 8 jugadores del equipo investigado en el presente análisis.

3.2.2 Procedimiento seguido en la recolección y análisis de los datos

En primera instancia se eligió al equipo deportivo para el análisis, donde el investigador tomo como requisito que la mayoría de los jugadores coincidieran en los mismos horarios de clase para facilitar la observación de un solo grupo, se eligió una materia que de igual manera pudiera coincidir con la mayoría de los jugadores y con el tiempo disponible del investigador, se formularon las entrevistas y se buscó a los integrantes del equipo para la aplicación de la misma. De igual manera se buscó a los maestros y entrenadores en sus horarios libres para la aplicación de las entrevistas específicas de cada área, una vez aplicadas todas las entrevistas se analizaron los datos por áreas específicas para la interpretación y creación de los constructos que se definen en el capítulo 4.

3.3 Escenario

El presente trabajo se realizó en la Preparatoria Eugenio Garza Sada, del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, situada en la ciudad de Monterrey N.L., la preparatoria es del sector privado, cuenta con una población estudiantil de 888 alumnos, con edades promedio entre 14 y 18 años, el nivel socioeconómico se sitúa entre medio y alto.

La investigación se centra principalmente en el equipo deportivo del fútbol 7 (Roma) que esta conformado por 8 alumnos, se contó con la participaron de manera secundaria de 8 maestros que les imparten clases en la preparatoria, a si como los 6 entrenadores deportivos.

Los lugares donde se realizaron las observaciones y bitácoras fueron directamente en el salón educativo, donde se desarrollo la clase de ingles básico III y el laboratorio con un horario de 12:00 a 13:00 hrs. Y en la cancha deportiva de fútbol 7, con un horario de 15:00 a 16:00 hrs, para la realización del partido del equipo estudiado, las instalaciones mencionadas se encuentran ubicadas dentro del terreno comprendido por la Prepa Tec CEGS.

3.4 Participantes

Alumnos (8): el grupo seleccionado para esta investigación, consta de 8 alumnos regulares (todos hombres), con edades promedio entre los 15 y 18 años, cursan el 3er grado de preparatoria, y conformaron de manera voluntaria, un equipo deportivo de fútbol 7 llamado Roma, con la finalidad de participar en los torneos interiores de la preparatoria en donde ellos estudian.

Los maestros (8): los maestros de la preparatoria mencionada, cuentan con el grado de licenciatura y maestría, solo uno de ellos cuenta con el grado de doctorado, su edad oscila entre los 27 a 50 años, todos ellos con experiencia en la docencia académica. Pertenecen a diferentes departamentos como los son Español, Desarrollo Integral, Cams, Extensión y Dirección.

Los entrenadores deportivos (6): los entrenadores cuentan con el grado de licenciatura, ninguno de ellos con el grado de maestría, su edad promedio oscila

ente los 20 a 56 años, todos ellos con experiencia en equipos deportivos. Tienen licenciatura en Organización Deportiva y Ciencias del Ejercicio, tienen experiencia en el ramo del arbitraje a nivel local y nacional, mediante cursos avalados por la Federación Mexicana de Fútbol Rápido. Quienes tienen la función de entrenar a los equipos representativos de la preparatoria Garza Sada, y darles el seguimiento sobre su desarrollo deportivo son los mismos maestros que apoyan en la labor como árbitros de los torneos interiores.

Capítulo 4

Análisis de resultados

El propósito principal de este capítulo es dar respuesta al objetivo de la investigación que consistió en conocer la manera en que la práctica del fútbol 7 contribuye al desarrollo social y moral de los adolescentes.

Con la finalidad de organizar los datos recabados en la presente investigación se formularon 3 constructos que sirvieron para clasificar los diferentes tipos de información que se obtuvieron de las observaciones, entrevistas a alumnos, maestros y entrenadores que participaron en la investigación.

La formulación de los 3 constructos tiene la finalidad de describir y explicar los diferentes fenómenos observados, mediante las cuatro dimensiones que Goetz y Lecompte (1998) señalan: inductiva, subjetiva generativa y constructiva, que son características del análisis en la investigación etnográfica. La investigación presentada, responde a las características antes señaladas. Es inductiva ya que se observaron los fenómenos para después de ahí generar una teoría explicativa de los acontecimientos, es subjetiva porque se percibió tal y como sucedieron los acontecimientos y se investigó desde la perspectiva de los participantes, por último es generativa y constructiva, debido a la creación de constructos y proposiciones por medio de los datos recolectados.

El grupo de deportistas estudiado comprende a 8 jóvenes del sexo masculino, con edades entre los 15 y 17 años, pertenecientes al bachillerato

bicultural, todos los jóvenes tienen antecedentes de haber practicado deporte en la secundaria como parte de programa académico de la institución, actualmente realizan actividad deportiva en mas de 4 ocasiones por semana, pertenecen a grupos de amigos donde coinciden en el gusto de la práctica deportiva y sus familias también tienen antecedentes de realizar ó haber realizado deporte.

Se recopilaron los datos por medio de las observaciones no participativas dentro del salón de clase y en el laboratorio, en la cafetería escolar y en las actividades deportivas se realizo la observación de manera participativa. La observación dentro del salón de clase se realizó en la materia de ingles básico III, que se desarrolla de lunes a viernes con horario de 12:30 hrs. a 13:30 hrs. incluyendo un laboratorio el día martes en el horario establecido, por otra parte las observaciones de la actividad deportiva se desarrollaron durante los juegos de fútbol 7, realizados en las canchas deportivas, los días lunes y miércoles con horario de 15:30 hrs. a 16:30 hrs. Las entrevistas fueron de tipo semi-estructurada, aplicadas a maestros, entrenadores y jugadores complementando con entrevistas a profundidad solo a los jugadores

El primer constructo se define como “**Sentido de pertenencia**” tiene la finalidad de describir y explicar de qué manera los alumnos generan una relación a profundidad con sus compañeros de equipo, trasladada con igual efecto a los diferentes contextos de sus vidas. Se tomo como herramienta principal la observación participativa dentro del salón de clase (inglés) y en la realización de los partidos de fútbol 7, así como en la cafetería de la escuela, complementando con las entrevistas semi-estructuradas a maestros, alumnos y entrenadores. Se realizó una segunda entrevista a profundidad a los alumnos, con el propósito de

incrementar la información obtenida para la realización de análisis. La descripción de los acontecimientos se presenta en cuatro escenarios: durante la clase, durante el laboratorio de inglés, durante la estancia de los jugadores en la cafetería y durante el juego de fútbol 7. Primeramente se presenta la descripción de los acontecimientos y en seguida la interpretación de los fenómenos encontrados, sustentados con el desarrollo de las teorías aplicadas a la investigación.

El segundo constructo se define como **“Plataforma de oportunidades”** en el se describe y explica la manera en que los alumnos tienen la posibilidad de interactuar y conocer a nuevas amistades con base a la práctica del deporte señalado, para ello se utilizó la observación participativa en la realización de los torneos de fútbol 7, realizando entrevistas semi-estructuradas a maestros, alumnos y entrenadores. Se complemento con la entrevista a profundidad aplicada solo a los alumnos.

El tercer constructo se define como **“Campo de practica cívica”** en el se da a conocer, de qué manera la practica de un deporte sustentado bajo un reglamento, ayuda a que los alumnos pongan en practica los valores aprendidos, para ello se utilizó la observación participativa en los torneos de fútbol 7, realizando las entrevistas semi-estructuradas a maestros, alumnos y entrenadores. Se complemento con la entrevista a profundidad aplicada solo a los alumnos.

4.1 Sentido de Pertenencia

Se describen los acontecimientos durante los diferentes contextos estudiados en esta investigación que posibilitaron explicar el significado del sentido de “pertenencia”.

4.1.1 Descripción de los acontecimientos durante clases

En el salón de clase, la maestra se presenta con anticipación al aula designada, los alumnos van llegando para tomar sus lugares correspondientes, 3 de los 5 jugadores seleccionados llegan de manera grupal, la maestra no les exige mantener una formación establecida para el desarrollo de su clase, y los jóvenes optan por mantener el mismo orden, ocupando lugares subsecuentes. Cinco minutos después de la hora establecida para el inicio de la clase la maestra inicia con la asistencia, donde los jóvenes responden al llamado de su maestra, al momento en que la maestra nombra a los jugadores que faltan por llegar al salón de clase, el jugador #4 responde “vienen en camino, se quedaron sacando el libro de locker”, la maestra solo voltea a ver al jugador que le respondió y continua con la toma de la lista. Pasado varios minutos, los jugadores ausentados se presentan a la puerta de salón de clase, con el libro en mano y le piden acceso a la maestra para poder entrar al desarrollo de la clase, la maestra accede al pedido y los jugadores entran, ocupando lugares cercanos a los miembros del equipo.

La maestra inicia con las indicaciones de las actividades establecidas y en conjunto van realizando los ejercicios, los jóvenes realizan el trabajo, pero aprovechan para hacer comentarios entre ellos, tanto personales como de la clase, se alcanza a escuchar que el jugador #2 hace una pregunta en voz baja,

sobre una cuestión que no entendió del desarrollo de la clase, respondiendo el jugador #5 a la duda que tenía para continuar con la clase.

El jugador #3 le pregunta a su compañero “¿contra quien nos toca jugar esta semana?” le contesta el jugador #1 “vamos contra Kappa y después jugamos contra los del equipo de Marco”.

Los integrantes del equipo inician un diálogo entre ellos sobre las cuestiones numéricas del desarrollo de los equipos adversarios (goles, puntos, etc.) desatendiendo el desarrollo de la clase, por lo cual la maestra opta por llamar la atención del equipo, seguido de esto, la maestra se percata de que el jugador #2 no siguió el desarrollo del ejercicio y le hace una pregunta sobre un cuestionamiento del libro, el jugador #2 se queda en silencio al no saber la respuesta a la pregunta, en ese momento el jugador #5 que si había cumplido con el desarrollo del ejercicio, en voz baja le pasa la respuesta al cuestionamiento planteado por la maestra para que su compañero responda la pregunta y poder continuar con el ejercicio. La maestra les pide guardar silencio y seguir el desarrollo de los ejercicios, al termino de la clase, los alumnos recogen sus mochilas y abandonan el salón de clase, de nueva cuenta de manera grupal, para después de ahí, trasladarse a la cafetería y ocupar una mesa, con el propósito de alimentarse y reposar para la hora del partido programado a las 15:30 hrs.

4.1.2 Durante la cafetería: La asociación trasladada a otros contextos

Durante su estancia en la cafetería, los jugadores repiten su asociación grupal, manteniéndose la mayor parte del equipo e integrándose con otros compañeros, algunos de ellos forman parte de otros equipo de fútbol 7, su comportamiento es de comunicación, interacción y esparcimiento, el investigador

observa que dentro de la cafetería se repite este mismo fenómeno, pero con los diferentes miembros de los equipos contrarios, tanto de la rama varonil como de la rama femenil.

El investigador encontró que las relaciones entre los jugadores no solo son dentro del campo de juego, se trasladan a otros contextos, el jugador # 2 señala “nos juntamos en equipo a realizar tarea”, esto sucede cuando en el desarrollo de una materia el maestro les pide que se reúnan en equipo, si el maestro les da la oportunidad de elegir a sus compañeros de equipo, los jugadores reinciden en agruparse para la realización de la tareas escolares. Cuestionando el por qué mantienen las misma agrupación, el jugador #5 señala “me siento más en confianza y trabajamos mejor” en tanto el jugador #2 que “tengo mas seguridad para preguntar, si no se del tema”.

La agrupación que forman los jugadores no solo se presenta en las actividades deportivas y escolares, se trasladan a situaciones sociales fuera de los contextos anteriores, debido a las relaciones amistosas que se establecieron con éxito en las actividades practicadas. Los jugadores señalan que se agrupan para actividades sociales, el jugador #5 menciona: “nos juntamos para salir a fiestas” el jugador #1 mencionó: “nos vamos al cine ó plazas comerciales”, el jugador 7 dice: “vamos a casa de alguien para ver juegos deportivos”.

4.1.3 Durante el Laboratorio

El día que se tiene marcado para asistir al laboratorio, el observador se anticipa a la hora señalada para observar de nueva cuenta los sucesos dentro de la materia seleccionada, los alumnos empiezan a llegar al laboratorio, para después ocupar los asientos, en este caso tienen una peculiaridad y son bancas

para dos personas, debido al espacio del salón educativo. Continúan llegando los alumnos y aparecen en escena 5 de los jugadores, en esta ocasión todos los miembros del equipo arriban en grupo, el investigador entra a la escena y cuestiona a los jugadores, preguntando: ¿de dónde vienen? el jugador #1 respondió “estábamos en la placita” de nueva cuenta el investigador pregunta ¿quiénes estaban?, respondió a este nuevo cuestionamiento el jugador #1: “pues los de la Roma” haciendo referencia a los 5 jugadores que conforman el equipo de fútbol 7, después de esto se disponen a ocupar los asientos que en este caso son por parejas, por lo cual deciden mantenerse en binas de manera subsecuente, solo el jugador #4 queda fuera de las parejas, pero mantiene una posición cercana al grupo compartiendo el lugar con otro alumno del salón.

La maestra entra al salón de clase, dice: “hoy tenemos un quizz, guarden sus cosas y mantengan el orden”. Los jóvenes se muestran sorprendidos, pero atienden las indicaciones establecidas, la maestra reparte los exámenes y da nuevas explicaciones. Durante el desarrollo del quizz, los jugadores se muestran concentrados, contestando de manera individual las preguntas señaladas, al termino del quizz la clase continua, pero ahora deben de ocupar una computadora para el desarrollo de los ejercicios, debido al gran número de alumnos en clase y a la falta de computadoras en el laboratorio, la maestra les pide que se mantengan en equipos de dos personas por computadora.

Los jóvenes acceden al llamado y pasan a ocupar las computadoras, manteniendo el orden establecido para compartir las actividades señaladas, de nueva cuenta se agrupan, de tal forma que puedan estar cercanos unos de otros, solo que ahora el jugador #2 queda fuera de los equipos y pasa a compartir la

computadora con otro alumno de clase. La maestra indica los trabajos que se tienen que realizar y los jóvenes comienzan el desarrollo de las actividades. Durante el transcurso de la clase, los jugadores se mantienen trabajando sobre la actividad de manera participativa y ordenada, cuestionándose entre ellos sobre las posibles respuestas a los ejercicios. El observador detecta que existe una mayor comunicación entre los jugadores del equipo que comparten la computadora, en relación al jugador que se encuentra con otra persona que no es miembro del equipo, ya que no participaban de manera conjunta, su comunicación no mantenía mucha interacción y solo se dedicaron a responder los cuestionamientos planteados de manera solitaria.

4.1.4 Durante el Juego

Antes de la hora establecida para el inicio del juego, los alumnos se presentan a la cancha deportiva con el material necesario y con la ropa adecuada para su desarrollo. El observador aprecia una similitud entre todos los equipos participantes, ya que la mayoría de los jugadores que arriban a las canchas deportivas para la realización de su partido, lo hacen de manera conjunta entre los miembros de su equipo.

Al inicio del juego, los alumnos registran sus nombres en una cédula, donde el árbitro lleva el control de los datos generados durante el partido, al terminar con el llenado, los equipos contrincantes se preparan para el desarrollo del partido. El equipo se reúne en círculo para hacer ajustes sobre su alineación, el jugador #4 les pide: “mantengan el orden en la formación”, con el objetivo de evitar contragolpes de equipo contrario, el jugador #6 exclama: “pasen el balón y apóyense rápido” el observador aprecia que la reunión de los jugadores se

desarrolla bajo un ambiente de comunicación insistente y mucho animo entre jugadores.

El árbitro da la señal para que inicie el partido y los equipos adversarios comienzan por la disputa del balón, con el objetivo de hacer la mayor cantidad de goles posibles y evitar que reciban goles, durante la disputa del balón, el jugador #6 recibe una falta y es derribado al suelo, el arbitro señala la infracción y dice “es falta, saca el equipo rojo” el jugador #4 auxilia al jugador que estaba derribado ayudándole a ponerse de pie para continuar con el desarrollo del juego. Las acciones continúan y el equipo seleccionado realizó una acción ofensiva, donde el portero contrario ataja un disparo del jugador #2, haciendo que los jugadores de la Roma exclamen por la opción que no pudo terminar en gol, el jugador #5 se acerca para darle un mensaje, le dice: “buen intento a la próxima sale”, por otro lado el jugador # 7 exclama de manera airada “acomódense cada quien en su posición”. El arbitro indica la reanudación del juego permitiendo que los contrarios inicien con la ofensiva hacia el equipo de la Roma desarrollando una jugada, uno de los jugadores contrarios realiza un centro a media altura, para que otro jugador salte a rematar el balón, estrellando el balón en un costado de la portería, el jugador #1 reclama a sus jugadores “no lo dejen solo, sigan la marca” haciendo que todos los jugadores reaccionen ante la posible anotación a su portería y a la petición del jugador #1.

Continúan con las acciones defensivas y ofensivas, permitiendo de nueva cuenta al equipo Roma generar acciones que pongan en peligro al equipo contrario, hasta que en una jugada desarrollada por el jugador #3, quien a base de velocidad y agilidad burla a dos contrarios para después mandar el pase al

jugador #4 quien se encontraba sin marca alguna dentro del área, remata el pase y provoca que el balón termine dentro de la portería del equipo contrario, generando el gol que los mantenía con ventaja parcial hasta ese momento.

Los jugadores se muestran con alegría por la consecución del gol. El observador analiza que durante el festejo, los jugadores se agrupan para felicitar al jugador #3 que fue quien metió el gol, y aprovechan para hacer ajustes en su alineación, dialogando sobre el desarrollo del juego, y acomodando la alineación de nueva cuenta para evitar el gol en su portería, minutos mas tarde el arbitro señala la culminación del primer tiempo, dando paso a que los jugadores tomen un descanso de 5 minutos para la reanudación del segundo tiempo de juego.

Durante el tiempo de descanso, los jugadores abandonan el terreno de juego de manera simultanea, se dirigen al bebedero para tomar agua, durante el trayecto se mantuvieron en comunicación grupal, enfatizando sobre el desarrollo del juego, el jugador #6 comenta, “necesitamos pasar el balón más, rápido” el jugador #2 argumenta “no hay que perder el orden” el jugador #5 dice “vamos por mas goles, si se puede”. Después de haber tomado agua, los jugadores se reúnen en otra área para descansar, agrupándose de nueva cuenta los 8 miembros del equipo, los jugadores hacen los últimos ajustes para el juego y el arbitro indica la reanudación de la segunda mitad del partido, los jugadores se van acercando al terreno de juego para tomar su posición dentro de la cancha, el observador analiza que el equipo contrario también se agrupó en un lugar diferente y se mantuvieron en equipo dialogando e interactuando entre ellos, de igual manera otros equipos que también estaban jugando en el mismo horario pero en diferente cancha, mantenían el mismo orden grupal mencionado.

Para la segunda mitad del juego el equipo repite su alineación inicial, el árbitro indica el inicio del juego, se continuó con las jugadas defensivas y ofensivas por parte de ambos equipos, hasta que las acciones se vieron interrumpidas por una falta que le comenten al jugador #5 derribándolo al suelo, los jugadores # 3 y # 6 se acercan al arbitro para pedirle una sanción de tarjeta amarilla al jugador que hizo la falta, argumentando “esa falta es de amonestación” “ese jugador ya tiene varias faltas” el resto de los jugadores el # 1, #2, #4 y # 7 se acercan al jugador lesionado para auxiliarlo, se muestra adolorido por el golpe que sufrió y deciden sacarlo del terreno de juego para que sea valorado por el paramédico, el jugador #5 es ayudado por sus compañeros para salir de la cancha. El observador identificó la participación de todos los integrantes del equipo, se manifestó el trabajo de equipo que se puede llegar a desarrollar. Para continuar con el juego el jugador #8 entra en sustitución del jugador lesionado, las acciones continúan y el equipo contrario aprovecha el rebote de un balón disputado para hacer un tiro desde fuera del área y de esta forma anotar el gol que emparejaba el marcador. Los jugadores de la Roma se muestran descontentos por la mala fortuna del rebote, pero a pesar de ello los jugadores no perdieron la calma, el jugador #1 saca el balón de la portería y comenta a los compañeros “animo, vamos por otro gol”, el jugador #3 también les pide reaccionar para darle la vuelta al marcador, diciendo “vamos, si se puede, con todo”, los jugadores se acomodan para reiniciar con el juego y comenzar de nueva cuenta con las acciones ofensivas y defensivas que a su vez traerían otra acción de gol, el jugador #2 realiza en un saque de banda, pasando el balón al jugador # 4 quien hace la recepción y tira a la portería, venciendo al portero y

conseguir de nueva cuenta el gol que los ponía en ventaja en el marcador. Los jugadores de la Roma se agrupan para felicitar al jugador #4, manifestando su alegría por medio de felicitaciones, al mismo tiempo aprovechan el tiempo para dar indicaciones y pedir mayor concentración, el jugador #6 exclama “no se desacomoden, ya falta menos” el jugador # 4 pide orden a la defensiva, para no recibir el gol que los empate “no salgan los defensas, presionamos en media cancha”. Vuelve a reanudarse el partido con el saque inicial del equipo contrario, generando nuevas llegadas que no concluyeron en gol, minutos después, el arbitro señala el fin del partido, decretando el triunfo para el equipo de Roma con un marcador de 2 goles contra 1. Los jugadores se muestran contentos por haber conseguido el triunfo, se felicitan unos con otros, el ambiente que se percibe es de alegría, los jugadores se reúnen para hablar de lo sucedido en el partido, el jugador #1 dice “estuvo difícil este juego” el jugador #3 comenta “fallamos mucho” los jugadores continuaron platicando por un lapso de 15 minutos, para después retirarse de las canchas de manera agrupada y arribar al transporte que los llevaría de regreso a sus casas.

4.1.5 Percepciones de los alumnos, maestros y entrenadores

Los alumnos consideraron que la realización de un deporte los ha ayudado a mantener un buen estado salud físico y mental, los libera del estrés de clases, los mantiene despiertos en el salón educativo, les permite mantener un tiempo de ocio positivo, ponen en marcha la práctica de valores y consideran que el deporte los ha ayuda a establecer una identidad con jóvenes que comparten gustos similares a ellos, permitiéndoles establecer lazos de amistad para identificarse con un grupo en si, retomando el sentido de pertenencia. El jugador

#6 considera que el deporte “te permite identificarte con un equipo” en tanto el jugador #3 piensa que la practica de un deporte “te integra a un grupo que comparte los mismos gustos”

Los maestros consideraron que los jóvenes que practican deporte muestran una actitud mas positiva en relaciona los jóvenes que no lo hacen, una de las características en que coincidieron los maestros de cátedra fue que los jóvenes se presentan mas despiertos en clase, tienen un mejor desarrollo a la hora del trabajo en equipo, no se ven estresados, su comportamiento es mas sociable con los compañeros de equipo, solo uno de lo 8 maestros dijo: “es difícil generalizar este comportamiento de los jóvenes deportistas, ya que también otras actividades permiten que se den este tipo de comportamientos durante su desarrollo”. Dejaron claro que el deporte es un factor que debe de estar presente en la vida de todos los alumnos e inclusive para todas las edades por la infinidad de beneficios físicos y mentales que la practica deportiva genera. El maestro #1 considera que el deporte “fomenta la actividad en grupo, debido al trabajo colectivo”, por otro lado el maestro #3 piensa que el deporte “desarrolla la convivencia, permitiéndoles formar parte de un grupo”.

Los entrenadores consideraron que la practica del deporte ayuda a los jóvenes a mantener una mentalidad positiva, a liberarse del estrés, a desarrollar un mejor sentido del trabajo en equipo, adquieren un mayor compromiso de responsabilidad y sin duda alguna les permite establecer relaciones personales que a la vez los integra con nuevas amistades, el entrenador #5 señala que la practica del deporte “les permite fomentar la convivencia y el compañerismo” por

otro lado el entrenador #2 menciona que “el deporte te permite integrarte a un equipo y desarrollar el trabajar en equipo

4.1.6 Interpretación del constructo

El sentido de pertenencia se desarrolla cuando los jóvenes se agrupan en sociedad, ya sea dentro de equipo deportivo, grupo musical, artístico, social, etc. Esta agrupación se deriva por la similitud de gustos que el grupo desarrolla sobre algún área ó temas específicos. Su relación pasará de lo general a lo específico estableciendo fuertes lazos de amistad que le permita sentirse parte del grupo, respetando y siguiendo las normas establecidas por el grupo.

Se define el **sentido de pertenencia** como la seguridad que un individuo desarrolla al estar dentro de un grupo, mientras más a gusto se sienta, sus sentimiento hacia el grupo se irán desarrollando gradualmente, con base a las relaciones intergrupales que se generen en los diferentes contextos. (Vargas, s/a).

Los integrantes del equipo de fútbol 7 van generando fuertes lazos conforme pasa el tiempo y las situaciones vividas. Como resultado se obtiene el poder identificarse y establecer relaciones más sólidas para crear amistades duraderas que puedan trasladar a diferentes contextos de sus vidas.

El deporte a comparación de otras actividades representa un medio en el cual el jugador llega a desarrollar una pertenencia a un equipo, esto debido a las relaciones originadas hacia el interior del grupo, genera en el joven una seguridad en sí mismo para ayudarlo a descubrir una identidad que lo haga sentir reconocido por los miembros del equipo, respetando e identificándose con los

valores y actitudes que el grupo estableció. Menciona Mahieu (2002), que los grupos dan lugar a que los seres humanos puedan resolver sus necesidades psicológicas y sociales de una manera más eficaz.

En conclusión, el investigador consideró que el deporte favorece las relaciones entre pares, lo que permite una relación de igualdad que tiene como consecuencia la creación de asociaciones grupales. El grupo permite desarrollarse bajo las políticas establecidas y si el joven encuentra una satisfacción hacia el interior del grupo, desarrolla un sentido de pertenencia. Tal es el caso del equipo de fútbol 7 estudiado, las observaciones realizadas y los datos recabados mediante las entrevistas apuntan a la importancia que para los jugadores tiene el ocupar un lugar dentro de un grupo con el cual se identifican. El grupo le permite al joven descubrir una plataforma distinta de cómo ver el mundo, le ofrece un lugar estable en la que encuentra relaciones simétricas de amistad e igualdad, compartiendo problemas, deseos, preocupaciones y gustos. Le permite establecer relaciones sociales, que a su vez le generaran amistades que le ayudan a afrontar sus conflictos y construir su identidad (Mahieu, 2002).

4.2 Plataforma de oportunidades

Se describe la manera en que los jóvenes llegan a interactuar de manera directa e indirecta con base a las diferentes situaciones presentadas durante el desarrollo del juego y otros contextos.

4.2.1 Descripción de los acontecimientos durante los torneos de fútbol 7

Indagando sobre el origen del equipo Roma, los alumnos argumentaron que se conocieron en primer instancia mediante una actividad deportiva realizada en

la inducción a los alumnos de nuevo ingreso, el proceso de inducción consiste en realizar actividades donde los alumnos conocen las instalaciones que conforman la preparatoria mediante actividades propias de cada materia, en este caso el departamento de educación física organizó un torneo de fútbol 7 en ambas ramas como promoción de las actividades deportivas. Esta actividad representó uno de los primeros encuentros entre los alumnos seleccionados, lo que generó el diálogo entre los jugadores para después establecer amistades entre los integrantes del equipo,

A partir de la actividad deportiva realizada durante el proceso de inducción a la preparatoria, los jugadores del equipo Roma, señalan que tuvieron un contacto más directo, donde en un principio se establecieron las relaciones que ahora se traducen en amistades, señalan que en los días posteriores a la actividad, empezaron a agruparse debido a la confianza que se había generado, trasladando este afecto a diferentes contextos de la preparatoria, como en el desarrollo de clases, donde se agrupan para estar cercanos unos de otros, y la creación del equipo de fútbol 7, que hasta hoy en día sigue vigente, permaneciendo los jugadores que desde un principio fundaron el equipo bajo el nombre de la Roma.

Retomando el número de equipos participantes en la especialidad del fútbol 7, se tiene que existen dos categorías en la rama varonil que son primera fuerza y segunda fuerza, cada una conformados por 7 equipos dando como resultado un total de 14 equipos participantes, el número de integrantes por equipo es de 10 jugadores, lo que genera una interacción entre 140 competidores.

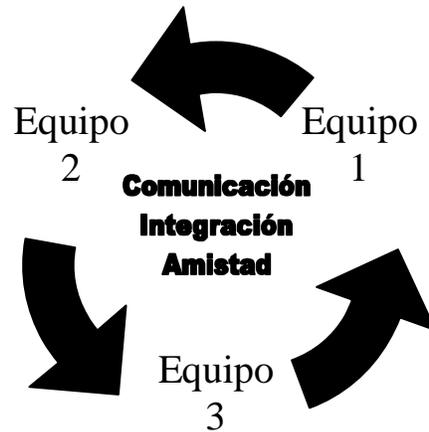


Figura No 3. Esquema ilustrativo de las posibilidades de interacción entre los equipos.

La práctica de un deporte rompe las barreras para poder integrarse a jóvenes que ni si quiera conoce, los acerca a jóvenes de diferentes edades y grupos debido a la interacción generada entre todos al momento del juego, les permite sentirse parte de un grupo que convive bajo los mismos objetivos. El maestro numero #2 señala que “el deporte los ayuda a encontrar nuevos amigos ó amistades” en tanto el maestro #6 comenta que “el deporte les permite encontrar amigos que compartan los mismos intereses”

El primer paso para participar en los torneos interiores es el de registrar a su equipo en la oficina de deportes, después los jugadores deberán esperar la publicación del rol de juego para informarse sobre el día y la hora donde enfrentaran al equipo contrario para disputar el triunfo. Esto representa la primera incógnita para el equipo, ya que al momento de observar el rol de juegos, los

jugadores expertos ya tienen noción sobre algunos equipos participantes durante el torneo, y al momento de ver un nombre de equipo nuevo, surge la inquietud por saber qué jugadores son y de qué semestre.

El jugador #2 del equipo Roma, observa el rol de juego y le comenta al jugador #6 “jugamos el miércoles contra los amarillos” el otro jugador preguntó ¿y quiénes juegan con ellos ó de qué semestre son? respondiendo a esta nueva pregunta el jugador “yo creo que son de 1ro porque el nombre no me suena”. El investigador ha observado que los equipos participantes en los torneos interiores, mantienen el mismo nombre para su equipo durante el tiempo de estancia en la preparatoria, con ello se genera una mayor identificación de los jugadores participantes solo por medio del nombre del equipo, haciendo más rápido el identificar a los jugadores, este fenómeno se da con mayor frecuencia en los jugadores expertos (2do a 6to semestre) debido a la interacciones que se han presentado en semestres pasados bajo las mismas circunstancias.

El jugador #4 observa la tabla general de los equipos participantes y logra identificar a 5 equipos de 7, cuestionando a otro jugador por el origen de los equipos restantes “¿quiénes son los del equipo Chivos y Amarillos?”, el jugador #2 responde “los Chivos son los del equipo de Manolo de 5to y los Amarillos no se, yo creo de primero”. El jugador #4 cuestionó de nuevo “¿Adrián y Missael, juegan con los chivos también? Responde el jugador #2 “si ellos están en ese equipo junto con Miguel, Arturo, Daniel y Ricardo” de nueva cuenta vuelve a responder el jugador #4 “ya me acorde quienes son ellos, si los conozco, estaba confundido con otro equipo”.

Otro de los primeros encuentros donde el jugador interactúa con otros jóvenes de diferentes equipos, se desarrolla antes del juego, ya que los jugadores se reúnen en un mismo lugar, en este caso son las canchas deportivas de fútbol 7, de esta forma se genera una agrupación general entre jugadores y aficionados de todos los semestres, permitiendo que el diálogo y la interacción lleguen a tener un mayor éxito.

Las actividades deportivas generan entre los jugadores interacciones físicas y verbales durante el desarrollo del juego, algunas de ellas se extienden fuera de la cancha y continúan en el proceso de la comunicación, generando con el tiempo relaciones que al paso se traducen en amistad. Al inicio de un juego entre el equipo de Roma contra el equipo de Amarillos (equipo de primer semestre) un jugador se acerca para preguntar sobre el reglamento al jugador #5 de Roma, debido a que durante una acción el jugador no distinguió el motivo de la sanción del arbitro, dando paso a los primeros contactos entre jugadores expertos contra jugadores novatos. Estos fenómenos no solo se presentaron en un solo jugador, varios del mismo equipo mantuvieron durante y después del juego diálogos con los jugadores expertos sobre situaciones arbitrales, de equipos y aspectos relacionados con la prepa en general.

Las interacciones no solo se encuentran dentro del campo, el investigador ha observado que durante el desarrollo del partido los jugadores que están por iniciar otro juego ó que terminaron su partido se mantienen alrededor de la cancha estableciendo diálogos sobre los partidos realizados ó sus estadísticas deportivas, generando de esta forma diálogos entre jugadores de diferentes equipos, lo que les permite un acercamiento a nuevas opciones de amistad.

El jugador #4 de la Roma, al no saber quienes son los jugadores contra los que se iban a enfrentar, decide acercarse a un grupo de jóvenes que permanecían a un costado de la cancha donde se encontraban preparando para disputar también un partido de fútbol 7, el jugador les pregunta “¿ustedes son los del equipo de Amarillos?” un jugador respondió: “si nosotros somos, ustedes son los de la Roma verdad” le responde el jugador #4 “así es, somos la Roma, ¿son de primer ingreso ustedes?” le responde “si todos somos de 1ro”. El observador identifica que en esa misma instancia, los jugadores de la Roma al identificar que es el equipo contra los que se van a enfrentar, se acercan para conocer a su rival. No solo se hacen comentarios en relación al deporte, los jugadores novatos aprovechan para preguntar sobre cuestiones académicas de la preparatoria, pregunta el jugador #3 de la Roma “¿quién es su tutor?” le responde un jugador “es la maestra Yolanda” comenta el jugador #3 “ella me dio clases también, es muy buena maestra”. El diálogo se mantiene por un tiempo prolongado entre jugadores expertos y novatos, compartiendo experiencias e inquietudes sobre diferentes contextos dentro de la preparatoria, de esta manera se presentan los primeros contactos para conocerse unos con otros entre la diversidad de equipo participantes.

4.2.2 Percepciones de los alumnos, maestros y entrenadores

Los alumnos mencionaron que el deporte les permite establecer nuevas relaciones entre jugadores de diferentes semestres, ya que se presenta una convivencia en diferentes circunstancias, ya sea antes, durante ó después del partido, la practica del deporte les ha permitido encontrar a nuevas amistades que coinciden en el gusto de jugar fútbol, permitiéndoles desarrollar fuertes lazos de

amistad entre los integrantes de sus equipos, el jugador #7 señala que “por medio de los torneos interiores he conocido a muchos amigos de todos los semestres” el jugador #4 menciona que “del deporte me ha ayudado a conocer mucha gente”.

Los maestros consideraron que el hecho de practicar un deporte, les permite estar en contacto con muchos jóvenes, les fomenta el trabajo en grupo debido a la convivencia que llegan a desarrollar de una manera directa e indirecta, las actividades deportivas les permiten relacionarse y forma parte de un equipo donde comparte gustos e intereses.

Los Entrenadores argumentaron que el deporte favorece las relaciones sociales, ya que se trabaja en grupos donde el diálogo y la comunicación se manifiestan de manera natural, debido al contacto e integración presentada por el desarrollo del juego, permitiéndoles conocer a nuevos compañeros de diferentes edades y lugares, la práctica de un deporte favorece la convivencia y el compañerismo, que a la larga se traduce en amistades. En entrenador # 2 señala que “el deporte te ayuda a encontrar amistades con los mismos gustos” el entrenador #5 dice que “el deporte te permite relacionarte e integrarte con otros alumnos y poder socializar”.

4.2.3 Interpretación del constructo

El investigador señala que el deporte representa una gran oportunidad donde el joven puede encontrar un medio para llegar a conocer a otros jóvenes con los mismos gustos permitiéndole una interacción entre la comunidad que practica el fútbol 7, generado en primer instancia relaciones competitivas que se pueden convertir en amistades.

La práctica de un deporte, representa un medio por el cual el alumno puede llegar a conocer nuevas amistades, menciona Palacios (1998), que en la adolescencia, los espacios donde son posibles los intercambios e interacciones sociales se expanden de manera extraordinaria. El deporte le permite estar en contacto con una gran diversidad de jóvenes, sin importar las cuestiones sociales, religiosas ó económicas.

Los autores Bronson y Merki (2002), señalan que la practica de ejercicio durante el periodo escolar puede mejorar la salud social si se es miembro de un equipo recreativo ó deportivo de la escuela, se tienen la oportunidad de conocer nuevas personas ya que se puede relacionar con otros alumnos que comparten los mismos intereses. El ejercicio hace ver y sentir mejor, realza la autoestima y aumenta tu disposición para conocer gente nueva.

Una base sólida de entrenamiento en las habilidades sociales consiste en ofrecer oportunidades de juego, el cual deberá estar presente desde niños como en jóvenes y adultos durante el largo proceso de la vida, a través del juego se aprende a conocerse unos a otros, expresar emociones, crear relaciones y resolver problemas, con ello se genera un aprendizaje cooperativo que contribuye a crear una cultura positiva, que favorece las conductas de compartir, cooperar, logro y motivación. (Meece, 2000)

Es probable que para tener un desarrollo social normal, sea necesario establecer buenas relaciones con los iguales durante su etapa de adolescencia, el aislamiento social o la incapacidad de conectarse con un grupo social, tiene como consecuencia trastornos o problemas que van relacionados desde la delincuencia hasta, abuso del alcohol y depresión, estudios en adolescentes han

comprobado que las relaciones entre iguales positivas se relacionaba a un buen ajuste social, mientras que las malas relaciones entre iguales, se asocia a mayores índices de abandono de estudio, y delincuencia. El hecho de mantener relaciones positivas con los iguales, durante el desarrollo de la adolescencia, se asocia a altos niveles de salud mental durante la etapa adulta. (Santrock, 2004)

Dados los datos obtenidos mediante las observaciones y entrevistas el investigador concluye que la práctica del deporte a estos jugadores les ha permitido tener una **plataforma de oportunidades** para conocer a otros jugadores y tener amistades. La importancia de relacionarse y establecer amistades, cumple funciones importantes que ayudan a desarrollar la integración y la motivación, este tipo de amistades y relaciones se favorece al momento de practicar una actividad en conjunto. (Santrock, 2004),

4.3 Campo de práctica cívica

Se describen las acciones y comportamientos que llevaron a cabo los jugadores durante el desarrollo de los partidos y que permitieron el análisis de los fenómenos observados.

4.3.1 Descripción de los acontecimientos durante el torneo de fútbol 7

Durante el desarrollo del juego entre los equipos de Roma contra Kappa, se presentaron varias situaciones donde los jóvenes tuvieron la oportunidad de ejercer sus valores de manera directa e indirecta en algunas situaciones durante el juego. Durante el desarrollo se presentó una acción donde el jugador #4 disputa un balón contra un adversario, el balón abandona la cancha de juego y da paso a que se realice un saque de banda, los dos jugadores consideran que el saque les

pertenece, porque cada uno piensa que no fue el último jugador que tocó el balón, el árbitro sanciona el saque de banda y considera que el jugador que sacó el balón en última instancia fue el #4, por lo que el saque le pertenece al equipo contrario, el jugador de la Roma quien ya tenía el balón en sus manos para la realización del saque, al percatarse de la decisión arbitral opta por entregar el balón al equipo contrario respetando la sanción del juez, de igual manera mantiene tolerancia ante la situación donde no se vio favorecido, retirándose del área para tomar su lugar en la cancha.

Siguiendo con el desarrollo del juego, un jugador del equipo contrario en su deseo de quitarles el balón, realiza varias acciones dentro de la cancha donde el juego se ve interrumpido por las faltas cometidas de este jugador. El árbitro sanciona de nueva cuenta la falta y le argumenta “ya son varias faltas, póngase a jugar” el árbitro le muestra una tarjeta amarilla, lo que implica que en caso de recibir otra tarjeta de amonestación deberá de salir expulsado del terreno de juego por no haber cumplido los estatutos del reglamento, a partir de ello el jugador cambia su actitud de juego, disputando el balón mediante acciones de manera apegada al reglamento de juego.

El trabajo de equipo se ve reflejado al momento en que los jóvenes se apoyan unos con otros al pasar el balón, los jugadores deben de trabajar en conjunto para poder concretar acciones de peligro en la portería contraria, las tareas dentro de la cancha se definen bajo sistemas de juego que los alumnos adoptarán con el propósito de culminar con la anotación.

Continúa el juego mediante acciones ofensivas y defensivas, se presenta una oportunidad de gol por parte del jugador #5 de la Roma, pero en su intento de

anotar el gol, su acción se ve frenada por la oportuna barrida de un jugador contrario que impide que el balón salga con dirección a la portería, los dos jugadores quedan tendidos en el pasto de juego debido a la rapidez y fuerza implicada en la acción de juego, el jugador mas perjudicado es el #5 quien se duele de la pierna por consecuencia del golpe sufrido, el jugador contrario se levanta rápidamente para continuar protegiendo su portería, ya que el balón no ha salido del terreno de juego y las acciones deben de continuar hasta que el balón abandone la cancha, después del rebote del balón, la posesión le pertenece a un jugador del equipo contrario, pero al percatarse de que hay un jugador rival que no se ha levantado y que muestra gestos de dolor, el jugador decide sacar intencionalmente el balón de juego para que las acciones se detengan y el jugador rival pueda ser auxiliado por el cuerpo medico para su valoración, el jugador argumenta “chocaron muy fuerte, que lo cheque el paramédico” otros jugadores tanto del equipo de la Roma como del equipo contrario se acercan para preguntar cómo se encuentra preguntando “cómo estas, qué te duele” otro dice “puedes continuar o hacemos tu cambio” el paramédico entra a la cancha y decide que es necesario que el jugador debe de salir del campo de juego por el insistente dolor que presenta en la pierna y es necesario que se supla su lugar, el jugador lastimado no es capaz de levantarse por si solo y salir del terreno de juego, por lo que dos jugadores del equipo contrario lo auxilian para que el jugador se apoye en sus hombros y pueda salir del terreno de juego para continuar con el desarrollo del partido, de esta forma se pude mostrar el compañerismo que se pude generar en situaciones difíciles entre jugadores del mismo equipo y adversarios.

Ante la salida del jugador #5 por la lesión presentada, entra en su lugar el jugador #2, quien para reiniciar las acciones de juego toma el balón para hacer un saque de banda y poder continuar el desarrollo del partido, el jugador #4 le comenta “entrégales el balón” ya que los jugadores rivales en la acción pasada en lugar de continuar con las acciones ofensivas, decidieron sacar de manera intencional el balón para que fuera auxiliado el jugador rival, el jugador #2 procede a realizar el saque de banda y entrega el balón al equipo contrario para iniciar el juego y continuar de manera pareja las acciones entre los dos equipos, con ellos se manifiesta un sentido de responsabilidad y el sentido de juego limpio bajo situaciones de igualdad.

4.3.2 Percepciones de los alumnos, maestros y entrenadores

Los alumnos consideraron que por medio de la práctica de un deporte ponen en práctica sus valores, ya que en primera instancia el deporte es trabajo de equipo y te permite desarrollarte en grupo. Mencionaron que durante el desarrollo del juego pasan por una diversidad de acciones que están involucradas directamente con los valores como son el, respeto, disciplina, tolerancia, trabajo de equipo, honestidad y confianza. El jugador #2 menciona que “en el deporte hay reglas que se tienen que seguir, lo que te hace ser respetuoso” en tanto el jugador #5 dice “debes de ser tolerante, al momento que el árbitro marque una sanción”.

Los maestros mencionaron que el deporte favorece las cuestiones cívicas, ya que los jóvenes que participan en un torneo deportivo están siendo juzgados bajo un reglamento previamente establecido que los muchachos deben de conocer y actuar bajo los estatutos señalados, en caso de no ser a sí, recibirán sanciones por no cumplir los lineamientos del juego, este tipo de situaciones le

permite al jugador controlarse bajo las diferentes situaciones que se presenten en el desarrollo del juego, de lo contrario será castigado. El maestro #4 señala que “el jugador debe de seguir el reglamento, para poder continuar con el partido” el maestro #3 dice que “el deporte desarrolla en los jóvenes respeto, compromiso, responsabilidad y tolerancia, dependiendo de las circunstancias del juego”.

Los entrenadores argumentaron que el deporte les permite mantener vigente y en práctica sus valores, ya que durante el deporte se viven situaciones favorables y desfavorables donde el alumno deberá actuar conforme el reglamento para no ser sancionado, durante el desarrollo del partido el jugador no solo debe de atender los lineamientos al reglamento, también deberá atender las indicaciones arbitrales. El entrenador # 1 señaló que “el deporte te ayuda a entender el verdadero significado del trabajo de quipo” el entrenador #5 dice que “el deporte se desarrolla bajo un reglamento que el jugador deberá respetar al igual que las decisiones arbitrales, lo que permite que el juego forje tus valores”

4.3.3 Interpretación del constructo

Los juegos proporcionan en los jóvenes sus primeras experiencias sobre las ideas de justicia, ley, equidad y falsedad, se desarrollan aspectos importantes del aprendizaje y del desarrollo social (Gispert, 1998).

El investigador considera que por medio de la práctica de un deporte, el jugador se ve envuelto en una infinidad de contextos, donde aparte de actuar conforme el reglamento, deberá de atender las indicaciones arbitrales, esto le permitirá hacer uso de sus valores durante las diferentes situaciones presentadas, en caso de no ser así el jugador será sancionado, enfrentándose a un castigo, de

este forma se generará un aprendizaje que puede ser relacionado con otras situaciones de la vida real.

A través del juego se pone en práctica parte de lo que se ha aprendido por medio de la participación y competencias que además de generar un entretenimiento, se aprende a competir, respetar las reglas de juego, saber ganar y saber perder. Mediante el juego y el deporte los participantes deben de manejarse con una serie de reglas que se establecen de antemano. Gracias a ello es posible que se genere la convivencia social, las reglas ponen límites a las conductas humanas con el objetivo de evitar conflictos entre los miembros de un grupo. El deporte es una de las actividades donde los jóvenes son evaluados por una persona imparcial que decidirá qué hacer en caso de presentarse una situación donde no haya acuerdos entre los grupos (Barone, 2005).

Comenta Palacios (1998), que el desarrollo de la moralidad se produce mediante mecanismos de condicionamiento y a través del aprendizaje de reglas y valores, se concibe la moralidad como una conjunción de hábitos de conducta y representaciones mentales directas de los valores y las reglas. Las normas y los principios básicos de la moralidad nacen de las experiencias de interacción social, más que de interiorización de tal ó cual regla ya elaborada externamente. El nivel estructural del razonamiento moral surge del sistema cognitivo fruto de la interacción con los demás. En el contexto de las relaciones con los compañeros, los adolescentes descubren que la reciprocidad es necesaria para actuar conforme a las reglas, tomando en cuenta que las reglas son efectivas si las personas están de acuerdo en aceptarlas, su procedencia ya no se deriva de una autoridad externa y el resultado de las convenciones acordadas entre los

individuos, pueden ser modificadas. La adopción de valores tiene que ver con la identidad personal, la moralidad propia de la etapa, de cooperación y de reciprocidad, se enlaza con el establecimiento de relaciones de igualdad con los compañeros de iguales, todo depende del desarrollo cognitivo que implica el concepto y el razonamiento abstracto, así como la posibilidad de distanciarse respecto al propio punto de vista y asumir la perspectiva del otro.

El investigador concluye que la práctica del fútbol 7 es un escenario que por el hecho de estar sujeto a un reglamento que se aplica por la deliberación de un juez imparcial, propicia la práctica de valores como el respeto, la tolerancia, el compañerismo no solo entre los integrantes de un equipo sino entre los equipos contrarios entre sí, debido a la diversidad de situaciones presentadas, tanto positivas como negativas donde se ven inmersos durante el desarrollo de las actividades del juego de fútbol 7.

Capítulo 5

Conclusiones y recomendaciones

Con fundamento en la investigación cualitativa-etnográfica realizada durante el proceso de recolección de datos y análisis, que permitieron dar respuesta al objetivo del estudio que consistió en conocer *cuáles son los beneficios que en el desarrollo social y moral obtienen los adolescentes por medio de la práctica del deporte fútbol 7*. En el presente capítulo se describen las conclusiones y recomendaciones resultantes de la investigación que se realizó.

La presente investigación permitió estudiar a una pequeña población de estudiantes de preparatoria, quienes participan en la actividad deportiva del fútbol 7, los resultados demuestran que existen beneficios en el desarrollo social y moral que se generan por las interacciones entre jugadores del mismo equipo y jugadores contrarios, de igual manera se generan beneficios por la diversidad de contextos en donde el joven se ve envuelto durante el desarrollo del juego.

5.1 Conclusiones

Se logró identificar el **sentido de pertenencia** que los jóvenes llegan a desarrollar cuando forman parte de un grupo deportivo, esto se genera en primera instancia cuando un grupo de jóvenes decide formar un equipo de manera voluntaria, en donde las características principales de sus integrantes es la coincidencia en gustos y similitudes por el deporte que le permiten estar a gusto dentro de ese grupo y sentirse parte de ellos, esto a su vez genera una diversidad de interacciones que les permite fortalecer sus lazos de amistad,

pasando de una relación amistosa, hacia un sentimiento mas profundo entre sus compañeros.

El ser parte de un equipo deportivo les permite establecer una relación mas estrecha entre los integrantes de su equipo, dentro de este grupo se crean políticas y filosofías internas creadas entre los propios integrantes, con ello se genera un sentimiento de pertenencia y protección entre todos los compañeros, permitiéndoles que se desenvuelven con mayor naturalidad en su vida cotidiana, trasladando este sentimiento hacia otros contextos fuera de lo deportivo, donde comparten nuevas actividades, pero con la peculiaridad de permanecer organizados de igual manera en las situaciones donde sea posible.

El investigador constató que los integrantes del equipo deportivo, llegan a mantener la mayor parte del tiempo agrupados entre si, tanto en el salón de clase, en el laboratorio de ingles, cafetería, y actividades de tipo social (cine, fiestas, trabajos, reuniones), con esto se pone de manifiesto que el formar parte de un equipo deportivo les permite identificarte con un grupo en especial, donde podrá encontrar amistades duraderas y de confianza.

Se pudo constatar que el deporte es una **Plataforma de oportunidades** que permite centralizar a un número de personas con un gusto en común, con ello se tiene un área específica en donde los jóvenes tienen la oportunidad de poder interactuar de manera directa e indirecta entre las diferentes personas que compartan ese gusto y encontrar por este medio a nuevas amistades en los diferentes equipos participantes y espectadores que se puedan presentar a la hora de la realización de un partido de fútbol 7.

Las interacciones generadas a través del juego representan uno de los primeros contactos entre los jugadores que no se conocen, con esto se rompe una barrera de miedo e incertidumbre permitiendo que se puedan llegar a concretar de manera exitosa, nuevas oportunidades de dialogo e interacción entre la diversidad de jugadores que participan dentro del torneo interior de fútbol 7, tanto en la rama varonil como femenil.

El investigador encontró que por medio de la práctica del deporte de fútbol 7, los jóvenes tienen una mayor oportunidad de establecer nuevas relaciones entre los jugadores desconocidos, esto debido a que el deporte del fútbol 7, atrae a una gran cantidad de personas, tanto a jugadores como espectadores, permitiendo que se puedan llegar a presentar nuevas relaciones personales, que puedan traer como consecuencia a nuevas amistades.

De la misma manera el investigador encontró que el deporte representa una oportunidad de **práctica cívica** ya que es actividad que se rige bajo el sustento de un reglamento de normas y sanciones debido a la diversidad de contextos que envuelve al deporte. Se pudo constatar que la practica del fútbol 7 permite que el alumno tome conciencia sobre sus acciones y comportamientos a la hora del juego, permitiendo que el desarrollo de la practica deportiva señalada se apegue a los estatutos estipulados por el reglamento del deporte practicado y en dado caso de no seguirlos, deberá ser sancionado para la corrección de su comportamiento. Con ello se genera un aprendizaje moral en relación a las actitudes tomadas durante el partido.

El desarrollo de la un partido de fútbol 7, permite que el alumno se vea envuelto en una diversidad de situaciones tanto positivas como negativas, esta

pluralidad de escenarios contribuye a que el comportamiento presentado durante las acciones deportivas sean llevadas a cabo de manera reglamentaria para el sano desarrollo de la justa deportiva. El jugador actúa con base a sus valores aprendidos, con apoyo de los estatutos del reglamento de la práctica deportiva del fútbol 7.

El investigador encontró que por medio de esta practica deportiva, los jugadores se involucran en situaciones donde la práctica de valores cívicos se manifiesta de manera directa e indirecta dependiendo de la situación de juego, la practica de este deporte permite que los jugadores actúen y tomen conciencia sobre las posibles acciones que puedan ser llevadas acabo durante el partido, tomando en cuenta las sanciones que se generaran y que podrán llegar hacer acreedores, si no se cumple con el reglamento y las decisiones arbitrales del juez.

5.2 Recomendaciones

Con el objetivo de crear un beneficio en la mayor cantidad de jóvenes adolescentes, quienes pasan por una etapa de grandes cambios y procesos, el investigador realiza las siguientes recomendaciones:

Es necesario que el adolescente encuentre durante su proceso formativo una diversidad de actividades tanto deportivas, culturales o sociales que le permitan relacionarse con otros jóvenes, no solo durante un tiempo específico, sino durante lo largo del periodo formativo. Para el autor Meece (2000), el ser humano es por naturaleza un ser social y debe de aprender los patrones de la vida en sociedad, como el iniciar una integración social, interesarse por los otros,

afirmar su personalidad y controlar su temperamento. Aunque los jóvenes empiezan a aprender las habilidades sociales antes de entrar a la escuela, es ahí donde se constituye un campo de entrenamiento para que las practique y mejore, los jóvenes que poseen buenas habilidades sociales generalmente hacen amigos en la escuela, los que no las poseen, corren el riesgo de ser ignorados o rechazados por sus compañeros, sin embargo los primeros tienden a ser más exitosos.

Con el propósito de que los jóvenes mantengan vigentes los valores cívicos es necesario que se involucren en actividades donde se presenten situaciones que pongan en práctica sus valores. Con el objetivo de reafirmarlos y constatar la formación en valores, que permita que el ciudadano apege su comportamiento y actitud con base a ellos para el sano desarrollo y crecimiento de la sociedad. Los juegos proporcionan en los jóvenes sus primeras experiencias sobre las ideas de justicia, ley, equidad y falsedad, se desarrollan aspectos importantes del aprendizaje y del desarrollo (Gispert, 1998)

Como resultado de las reflexiones realizadas por el investigador durante el desarrollo de este estudio. Se concluye que el deporte además de ser fuente de una gran diversidad de beneficios en diferentes áreas del ser humano es un ámbito de estudio con muchas posibilidades por explorar, por ello se plantean nuevas incógnitas para futuras investigaciones:

¿Cuáles son las diferencias en el desarrollo del fútbol 7 a nivel público y privado?
¿Cuáles son los beneficios de la práctica del fútbol 7 en los adolescentes que cursan las materias básicas (obligatorio) del plan de estudio?

¿Cuáles son las diferencias y semejanzas en la práctica de fútbol 7 en México, comparada con otros países?

Desde el punto de vista psicológico ¿Qué factores intervienen para que se de el proceso de pertenencia y acción cívica durante la práctica de fútbol 7?

Desde un punto de vista sociológico ¿Cuáles son los beneficios al practicar fútbol 7?

¿En qué circunstancias la práctica del fútbol 7 puede provocar acciones negativas entre los jugadores?

Referencias

- Barone L. (2005) *Valores y Actitudes*, 1ra edición, México D.F. editorial Eman.
- Bronson M. y. Merki D, (2003) *Salud una guía para el bienestar*, 7ma edición D.F México, editorial Mc Graw Hill,
- Cambell L. y Dickerson D. (2000) *Inteligencias múltiples*, 1ra edición, Buenos Aires Argentina, editorial Troquel.
- Ceballos O. (2006) *Actividad física y calidad de vida*, 1ra edición, editorial tendencias
- Fernández F. (2003) *Sociología de la Educación*, 1ra edición, Madrid España, editorial Prentice Hill.
- Gispert C. (1998) *Enciclopedia psicopedagógica*, 1ra edición, D.F México, editorial Océano
- Goetz J. y Lecompte M. (1988) *Etnográfica y diseño cualitativo en investigación educativa*, 1ra edición, Madrid España, ediciones Morata.
- Gonzáles A. (s/a) *Aprendizaje cooperativo*, Cataluña España, Recuperado en Marzo 11 del 2007 de la WWW:
http://www.ice.urv.es/modulos/modulos/metodolo/apr_coop.html
- Hernández R. (2006) *Metodología de la investigación*, 4ta edición, D.F México. editorial Mc Graw Hill
- Houde O. (2003) *Diccionario de ciencias cognitivas* 1ra edición , Buenos Aires, Argentina, editorial Amorrortu.

- Lozano A. (2005) *El éxito en la enseñanza*, 1ra edición, D.F. México, editorial Trillas
- Mahieu P. (2002) *Trabajar en equipo*, 1ra Edición, D.F México, editorial siglo veintiuno.
- Meece J. (2000) *desarrollo del niño y del adolescente para educadores*, 1ra edición, D.F México, editorial McGraw Hill.
- Palacios J. Marchesi A. y Coll C. (1998) *Desarrollo psicológico y educación*, 12va edición, Madrid España, editorial Alianza.
- Pozo I. (1999) *Aprendices y maestros*, 1ra edición, Madrid España, editorial Alianza.
- Santrock J. (2004) *Adolescencia, psicología del desarrollo*, 9na edición, D.F México, editorial Mc Graw Hill,
- Taylor J. y Bogdan R. (1987) *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*, Barcelona España, editorial Paidós.
- Tenti E. (2000) *Una Escuela para los adolescentes*, 1ra edición, Buenos Aires, Argentina, editorial Lozada-UNICEF
- Vargas A. (s/a) *Sentido de pertenencia*, Habana Cuba, recuperado en Octubre 16 del 2007, de la WWW:
<http://www.crim.unam.mx/Cultura/ponencias/1CultDesa/CDIDE02.htm>

Apéndice 1

Reglamento de Fútbol 7

REGLA NO.1 EL TERRENO DE JUEGO

1.1 Dimensiones:

El terreno de juego será rectangular. La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud: mínimo 50 mts. máximo 60mts

Anchura: mínimo 25mts máximo 40 mts.

a) 1.2 Marcación del terreno

1. 1.2.1 El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.

2. 1.2.2 Las dos líneas de marcación más largas se denominan *líneas de banda*. Las dos más cortas se llaman *líneas de meta*.

3. 1.2.3 Todas las líneas tendrán una anchura de 12 cm como máximo.

4. 1.2.4 El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media.

5. 1.2.5 Las dos líneas punteadas paralelas y a 13 metros de la línea de meta se denominan *líneas de los 13 metros*.

6. 1.2.6 El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 6 m.

7. 1.2.7 El área de meta

El área de meta, situada en ambos extremos del terreno de juego, se demarcará de la siguiente manera:

se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 2 m de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 4 m en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de meta.

8. 1.2.8 El área penal

El área penal, situada en ambos extremos del terreno de juego, se demarcará de la siguiente manera:

se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 5 m de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 9 m en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área penal.

En cada área penal se marcará un punto penal a 9 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante a éstos.

9. 1.2.9 El área de esquina

Se trazará un cuadrante con un radio de .5 m desde cada banderín de esquina en el interior del terreno de juego.

10. 1.2.10 Las metas

Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta.

Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño).

La distancia entre los postes será de 5 m y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2.10 m.

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12 cm. Las líneas de meta tendrán las mismas dimensiones que los postes y el travesaño. Se podrán colgar redes enganchadas en las metas y el suelo detrás de la meta, con la condición de que estén sujetas en forma conveniente y no estorben al guardameta, los postes y los travesaños deberán ser de color blanco.

REGLA NO.2 EL BALÓN

b) **2.1** Propiedades y medidas

1. 2.1.1 Se jugará con un balón del No. 5

2. 2.1.2 El balón será esférico, de cuero u otro material adecuado, tendrá una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm, tendrá un peso no superior a 450 g y no inferior a 410 g al comienzo del partido, y tendrá una presión equivalente a 0,6 - 1,1 atmósferas (600 - 1100 g/cm²) al nivel del mar

c) **2.2** Antes del inicio del partido cada equipo debe de presentar al arbitro DOS balones del No.5 en buen estado y que cumplan con la regla 2.1 Propiedades y medidas (2.1 Propiedades y medidas). Dichos balones deben estar disponibles en la banca de cada equipo . El árbitro decidirá cuál de los balones será utilizado.

d) **2.3** El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

Contravenciones / sanciones

e) **2.4** A falta de presentación de los balones por parte de un equipo se decretará vencedor del partido (por default) al equipo contrario. El equipo que sí trajo su balón puede autorizar que inicie el juego aunque el rival no halla presentado sus balones, sin embargo en caso de que el juego no pueda continuar por falta de balón (ej. pinchadura / pérdida) el equipo que sí trajo su balón podrá solicitar al árbitro que se le se marque default a su favor o podrá dar tolerancia para conseguir el balón.

REGLA NO.3 EL NÚMERO DE JUGADORES.

- f) **3.1** Numero de jugadores
1. 3.1.1 El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de SIETE jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará si uno de los equipos tiene menos de CINCO jugadores.
 2. 3.1.2 Cada equipo deberá de registrar por lo menos a 10 jugadores para la fecha 2. A falta de presentar 10+ inscripciones el equipo quedará descalificado del torneo sin derecho a reembolso.
 3. 3.1.3 Si un equipo que inicia con sus 7 jugadores quedase reducido a cuatro jugadores en el terreno de juego por expulsiones o lesiones, se dará por terminado el encuentro dándose como perdedor al equipo que, a juicio del árbitro, motivó la suspensión.
 4. 3.1.4 Si un equipo inicia su partido con menos de 7 jugadores, tendrá hasta el término de la primera mitad para completarse. Los jugadores que no jugaron en la 1ra mitad no podrán jugar la parte complementaria. (POR CONCESO ESTA REGLA ESTA INHABILITADA POR EL MOMENTO)
 5. 3.1.5 A uno de los jugadores de cada equipo le será confiada la función de capitán, correspondiéndole:
 - b) a) Representar a su equipo durante el juego, siendo responsable de la conducta que deben observar tanto sus jugadores como la porra antes, en el transcurso y después del partido.
 - c) b) Suministrar a voluntad del árbitro, antes, durante y después del partido, el nombre y número de cada jugador de su equipo .
 - d) c) Solamente a este dirigirse al árbitro para la información esencial cuando ésta sea necesaria, y siempre en términos corteses. Nunca para reclamar o exigir explicaciones. El capitán deberá identificarse como tal ante el arbitro antes de dirigirse a él.
- a) **3.2** Sustitución de Jugadores
1. 3.2.1 Los equipos podrán sustituir cuantos jugadores deseen sin ningún tipo de límite, siempre y cuando la pelota no esté en juego y el árbitro lo autorice.
 2. 3.2.2 Los jugadores deberán de entrar y salir del terreno de juego por el área de cambios, ubicada en el medio campo.
 3. 3.2.3 Un jugador que haya sido reemplazado, puede volver a participar en el partido sustituyendo a otro jugador.
 4. 3.2.4 El guardameta podrá cambiar su puesto con otro jugador siempre y cuando el árbitro haya sido previamente avisado, deteniéndose el juego para realizar dicho cambio.
 5. 3.2.5 Si tras un cambio no autorizado del portero, su "substituto" toca el balón con la mano, el árbitro dejará correr la jugada, y una vez que el balón este fuera de juego amonestará a ambos jugadores.
 6. 3.2.6 No será permitida la substitución del portero en caso de incurrir en falta de penalti, salvo en caso de grave lesión, comprobada por el árbitro.

7. 3.2.7 Cuando el jugador expulsado fuera el capitán del equipo, corresponderá al mismo designar nuevo capitán, dando conocimiento el árbitro.
8. 3.2.8 Un sustituto está sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea o no llamado a participar en el encuentro.
9. 3.2.9 La sustitución se completa cuando el sustituto entra y el sustituido abandona completamente el terreno de juego. Si esto no se produce, el árbitro puede aplicar todavía la expulsión sin cambio por motivos disciplinarios. De ser este el caso para el jugador supuestamente sustituido se anula su derecho de sustitución
10. 3.2.10 El entrenador podrá estar a nivel de cancha, dentro de su área técnica para impartir instrucciones a los jugadores. Sólo UNA persona podrá fungir como entrenador. Los demás funcionarios oficiales y auxiliares deberán permanecer fuera de los límites del campo, y deberán comportarse en forma correcta. Ninguna persona del público podrá estar a nivel de cancha.

Contravenciones / sanciones

- b) **3.3** Si un sustituto entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro:
- se interrumpirá el juego
 - se sancionará al sustituto con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga del terreno de juego
 - se reanudará el juego mediante balón a tierra en el lugar donde se interrumpió el juego
- c) **3.4** Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización previa del árbitro:
- se continuará jugando
 - los jugadores en cuestión serán sancionados con la tarjeta amarilla en la siguiente interrupción del juego.
- d) **3.5** Reanudación del juego:
Si el árbitro detiene el juego para pronunciar una amonestación: el partido se reanudará por medio de un tiro libre indirecto ejecutado por un jugador del equipo contrario y en el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que se detuvo el juego

REGLA NO.4 EQUIPAMIENTO DE JUGADORES

- e) **4.1** Los jugadores deberán de vestir ropa deportiva UNIFORME consistente de shorts, medias y playera con su respectivo número en la espalda en correlación a su registro de jugador. El empleo de calzado DE SUELA LISA y de espinilleras es obligatorio (QUEDA PROHIBIDO EL USO DE TACOS, MULTITACOS, MINITACOS O CUALQUIER VARIEDAD DE TACOS)

- f) **4.2** El portero usará uniforme de color diferente al de los otros jugadores, y es el único elemento que podrá usar pants.
- g) **4.3** No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto que, a criterio del árbitro, sea peligroso para la práctica de deporte, tal como relojes, aretes, pulseras, anillos, cadenas, etc.
- h) **4.4** El jugador que no se presente debidamente equipado, esto es, observando las disposiciones de este artículo, será retirado temporalmente del terreno de juego. Sólo podrá retornar en el momento en que el balón estuviere fuera de juego, una vez verificadas por el árbitro las condiciones normales del equipo.

REGLA NO.5 EL ÁRBITRO

- i) **5.1** Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado.
- j) **5.2** Poderes y deberes del Arbitro:
 1. 5.2.1 Hará cumplir las Reglas de Juego
 2. 5.2.2 Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2
 3. 5.2.3 Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4
 4. 5.2.4 Actuará como cronometrador y tomará nota de los incidentes en el partido
 5. 5.2.5 Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego
 6. 5.2.6 Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa
 7. 5.2.7 Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego
 8. 5.2.8 Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzga que un jugador está sólo levemente lesionado
 9. 5.2.9 Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. El jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la herida haya dejado de sangrar
 10. 5.2.10 Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento
 11. 5.2.11 Castigará la falta más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo
 12. 5.2.12 Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometen faltas merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a

tomar las medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego

13. 5.2.13 Tomará medidas contra la afición (porra) y/o los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y con respeto hacia jugadores, cuerpo arbitral o público en general. El árbitro podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores, e inclusive dar por terminado el partido favoreciendo al equipo contrario.
 14. 5.2.14 No permitirá que personas que no sean jugadores entren en el terreno de juego entre partidos ni en los medios tiempos.
 15. 5.2.15 Reanudará el juego tras una interrupción
 16. 5.2.16 Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido
- k) **5.3** Decisiones del árbitro
1. 5.3.1 Las decisiones del árbitro sobre hechos en relación con el juego son definitivas.
 2. 5.3.2 El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o si lo juzga necesario.
 - 3.

REGLA NO.6 ÁRBITROS ASISTENTES

En el fútbol 7 no hay árbitros asistentes

REGLA NO.7 DURACIÓN DEL PARTIDO

- l) **7.1** Periodos de juego: el tiempo de duración del juego es de 45 minutos, dividido en dos períodos de 20 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Habrá un breve descanso de 5 minutos para el cambio de lado.
- m) **7.2** En el medio tiempo se puede producir la revisión de registros por parte del árbitro.
- n) **7.3** El tiempo es controlado personalmente por el/los árbitros, y es a "tiempo corrido".
- o) **7.4** La duración de cualquiera de los dos períodos deberá ser prorrogada para permitir la ejecución del penalti o de un tiro libre directo sin barrera.
- p) **7.5** El tiempo de tolerancia es de 5 minutos para el inicio de cada periodo de juego.
- q) **7.6** La tolerancia se puede extender en periodos de 5 minutos cada vez, si uno de los equipos lo solicita y el otro da su consentimiento. En este caso, el arbitro aplicará dos partes iguales con tiempos reducidos. Si el equipo puntual desea marcar el default deberá notificarlo al árbitro al vencimiento de los últimos 5 minutos de tolerancia.

- r) **7.7** La información sobre el tiempo del partido sólo podrá ser solicitada al árbitro por los capitanes de los equipos cuando el balón no esté en juego. A los técnicos o entrenadores no podrán ser suministradas estas informaciones.

REGLA NO.8 EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO

Saque de salida

- El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:
- al comienzo del partido
 - tras haber marcado un gol
 - al comienzo del segundo tiempo del partido

 - al comienzo de cada tiempo suplementario, donde sea el caso
 - se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.
- s) **8.1** Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá si sacar o escoger la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido. El equipo que no realizó el saque de salida para iniciar el 1er tiempo lo hará para iniciar el 2do tiempo.
- t) **8.2** Procedimiento del saque de salida:
1. 8.2.1 todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo
 2. 8.2.2 los jugadores del equipo contrario a aquél que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 6 m del balón hasta que sea jugado
 3. 8.2.3 el balón se hallará inmóvil en el punto central
 4. 8.2.4 el árbitro dará la señal
 5. 8.2.5 el balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva HACIA ADELANTE
 6. 8.2.6 el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador
- u) **8.3** Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.
- v) **8.4** El jugador que ejecute el tiro inicial no podrá anticiparse al balón hasta que no fuese tocado por otro jugador. En caso de que se produzca esta infracción, se concederá al bando adversario falta antirreglamentaria en la zona donde se produjo .
- w) **8.5** Después de cualquier interrupción por motivos no previstos en este reglamento el árbitro reiniciará el juego mediante *saque neutral* mediante "balón al suelo" el lugar donde se encontraba el balón. Si el balón se hallara en el área de penalti el saque deberá ser ejecutado fuera del área, en el punto más cercano a dónde se encontraba el balón. El balón será considerado en juego hasta que toque el suelo.
Ningún jugador podrá anticiparse al balón sin que el mismo alcance el suelo. Si hubiese reiteración, se pitara falta al infractor.

- x) **8.6** Si en el momento de ser ejecutado un saque neutral un jugador comete cualquier infracción antes de que el balón toque el suelo, deberá ser sancionado de acuerdo con su naturaleza, repitiéndose nuevamente el saque neutral.
- y) **8.7** Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área de meta podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.
- z) **8.8** Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante en el área de meta adversaria será lanzado desde la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

REGLA NO.9 BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

- aa) **9.1** El balón estará fuera de juego:
 - e) d) Cuando atraviere enteramente, sea por suelo o por alto, las bandas laterales o de fondo.
 - f) e) Cuando el partido fuere interrumpido por el árbitro.
- a) **9.2** Las líneas pertenecen a las zonas que delimitan, por lo tanto las líneas de banda y meta forman parte del terreno de juego.

REGLA NO.10 EL GOL MARCADO

- b) **10.1** Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.
- c) **10.2** El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcaron el mismo número de goles o no marcaron ningún gol, el partido terminará en empate.

REGLA NO.11 EL FUERA DE JUEGO

- d) **11.1** En el fútbol 7 NO EXISTE EL FUERA DE JUEGO
- e)

REGLA NO.12 FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Las faltas y conducta antideportiva se sancionarán de la siguiente manera:

- f) **12.1** Tiro libre directo: Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario (desde el lugar donde se cometió la falta) si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:
 1. 12.1.1 dar o intentar dar una patada a un adversario

2. 12.1.2 poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
 3. 12.1.3 saltar sobre un adversario
 4. 12.1.4 cargar por la espalda a un adversario
 5. 12.1.5 golpear o intentar golpear a un adversario
 6. 12.1.6 empujar a un adversario

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cuatro faltas:
 7. 12.1.7 dar una patada al adversario antes de tocar el balón
 8. 12.1.8 sujetar a un adversario
 9. 12.1.9 escupir a un adversario
 10. 12.1.10 tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)
- g) **12.2** Tiro libre indirecto: Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario (desde el lugar donde se cometió la falta) si un jugador comete una de las siguientes faltas:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta si un **guardameta** comete una de las siguientes faltas dentro de su propia área penal:

1. 12.2.1 tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos
2. 12.2.2 vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado
3. 12.2.3 toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
4. 12.2.4 toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero
5. 12.2.5 despeja el balón, y éste traspasa la línea de los 13 metros del lado contrario (ya sea por aire o por tierra) sin haber sido tocado por otro jugador. El tiro libre se cobrará desde el punto donde el balón cruzó la línea de los 13 metros

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un **jugador**, en opinión del árbitro:

6. 12.2.6 se barre intencionalmente en disputa del balón (NO SE PERMITEN LAS BARRIDAS)
7. 12.2.7 juega de forma peligrosa
8. 12.2.8 obstaculiza el avance de un adversario
9. 12.2.9 impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos
10. 12.2.10 lanza el balón (con el pie o en saque de banda) desde su propia área de los 13 metros hasta el área de los 13 metros del lado contrario (ya sea por aire o por tierra) sin haber sido tocado por otro jugador. El tiro libre se cobrará detrás de la línea de los 13 metros

11. 12.2.11 comete cualquier otra falta que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

Sanciones disciplinarias

- h) **12.3** Faltas sancionables con una amonestación
 Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes faltas:
1. 12.3.1 ser culpable de conducta antideportiva
 2. 12.3.2 desaprobar con palabras o acciones
 3. 12.3.3 infringir persistentemente las Reglas de Juego
 4. 12.3.4 retardar la reanudación del juego
 5. 12.3.5 no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre
 6. 12.3.6 entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro
 7. 12.3.7 abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro
- i) **12.4** Faltas sancionables con una expulsión
 Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes faltas:
1. 12.4.1 ser culpable de juego brusco grave
 2. 12.4.2 ser culpable de conducta violenta
 3. 12.4.3 escupir a un adversario o a cualquier otra persona
 4. 12.4.4 impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)
 5. 12.4.5 malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal
 6. 12.4.6 La conducta antideportiva y la violencia tanto dentro como fuera del terreno de juego se sancionara a criterio de la administración de la liga. Estas sanciones pueden ir desde suspensión temporal hasta definitiva del torneo.
- j) **12.5** En el caso de aplicar la ley de la ventaja, el árbitro podrá disponer de cinco segundos para rectificarla.
- k) **12.6** Se concederá un tiro penal si un guardameta golpea o intenta golpear a un adversario en su área penal lanzándole el balón mientras el mismo está en juego.
- l) **12.7** Si un jugador comete una falta sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, un árbitro asistente o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la falta cometida.

- m) **12.8** El guardameta será culpable de perder tiempo si retiene el balón en sus manos durante más de 6 segundos.
- n) **12.9** En virtud de las estipulaciones de la Regla 12, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta utilizando su cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para evadir la Regla, mientras el balón está en juego, el jugador será culpable de conducta antideportiva. Será amonestado, recibirá la tarjeta amarilla y se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta.
- Un jugador que emplee un truco para burlar la Regla mientras ejecuta un tiro libre, será sancionado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla. Se volverá a lanzar el tiro libre.
- En tales circunstancias, será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La falta es cometida por el jugador que intenta burlar tanto la letra como el espíritu de la Regla 12.
- o) **12.10** Una entrada tacle por detrás que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser sancionada como juego brusco grave.
- p) **12.11** Toda simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro será sancionada como conducta antideportiva.

REGLA NO.13 LOS TIROS LIBRES

Los tiros libres son directos o indirectos.

- q) **13.1** Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

El tiro libre directo

- r) **13.2** si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo, se concederá un gol
- s) **13.3** si se introduce directamente en la propia meta un tiro libre directo, se concederá un saque de esquina al equipo contrario

El tiro libre indirecto

- t) **13.4** Señal: El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto. Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señal hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del juego.
- u) **13.5** El gol será válido si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.
1. 13.5.1 si se introduce directamente un tiro libre indirecto en la meta contraria, se concederá un saque de meta
 2. 13.5.2 si se introduce directamente un tiro libre indirecto en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario

Posición en el tiro libre

- v) **13.6** Tiro libre dentro del área penal
- Tiro libre directo o indirecto para del equipo defensor:
1. 13.6.1 todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a SIETE METROS del balón
 2. 13.6.2 todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego
 3. 13.6.3 el balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente más allá del área penal
 4. 13.6.4 un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado de cualquier punto de dicha área
- Tiro libre indirecto para del equipo atacante
5. 13.6.5 todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a SIETE METROS del balón hasta que esté en juego, salvo que se encuentren ubicados entre los postes sobre su propia línea de meta
 6. 13.6.6 el balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento
 7. 13.6.7 un tiro libre indirecto concedido en el área de meta se lanzará desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cercana al lugar donde se cometió la falta
- w) **13.7** Tiro libre fuera del área penal
1. 13.7.1 todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 7 m del balón hasta que esté en juego
 2. 13.7.2 el balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento
 3. 13.7.3 el tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta
- x) **13.8** Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria se repetirá el tiro
- y) **13.9** Si el equipo defensor lanza un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón entre directamente en juego se repetirá el tiro
- z) **13.10** Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta
1. 13.10.1 Si el balón esta en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
 2. 13.10.2 Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor

- aa) **13.11** Tiro libre lanzado por el guardameta
1. 13.11.1 Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
 2. 13.11.2 Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta
- bb) **13.12** Cuando se señale una falta el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del tiro libre siempre que el beneficiario pida pasos para distanciar la barrera. En caso contrario el juego se podrá reanudar sin necesidad de señalarlo el árbitro.

REGLA NO.14 EL PENALTI

- cc) **14.1** El máximo castigo es un penalti y en ese momento todos los jugadores, excepto el portero y el encargado de realizarlo, deberán estar detrás de la línea de los 13 metros.
- dd) **14.2** El penalti se marcará cuando ocurra una falta dentro del área de meta del defensor
- ee) **14.3** En el caso de la rama varonil se cobrará un penalti cuando un equipo sume sus 6 primeras faltas (de contacto o tarjeta), y cada que sume 3 faltas más después de las 6 primeras. Las faltas de contacto son aquellas que derivan del contacto físico, a diferencia de faltas como la mano, 3 líneas, mal saque, etc.
- ff) **14.4** El portero deberá permanecer sin mover los pies, sobre su línea de fondo entre los postes de la portería, hasta que el tiro sea ejecutado.
- gg) **14.5** El jugador encargado deberá chutar el balón hacia adelante y no le será permitido tocar el mismo por segunda vez antes de que otro jugador que no sea el portero contrario lo haga.
- hh) **14.6** El balón está en juego una vez chutado, después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.
- ii) **14.7** Si la pelota es rechazada por el portero, cualquier jugador (incluso el que lo ha ejecutado) puede intervenir de nuevo tocando el balón.
- jj) **14.8** Si es necesario será prorrogada la duración del primer o segundo tiempo para la ejecución de un penalti.
- kk) **14.9** En los tiempos de prórroga en la ejecución de un penalti no hay posibilidad de rechace y el penalti es dado como finalizado:

- g) a) Cuando termina la trayectoria del balón.
- h) b) Si el balón traspasa la línea de portería es gol.
- i) c) El portero defiende el tiro.
- j) d) Ejecutando el tiro, el balón toca a uno de los postes o el travesaño y va a las redes, sale o retorna al terreno de juego.

REGLA NO.15 EL SAQUE DE BANDA

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

- a) **15.1** No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.
- b) **15.2** Se concederá saque de banda:
 1. 15.2.1 cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire
 2. 15.2.2 desde el punto por donde franqueó la línea de banda
 3. 15.2.3 a los adversarios del jugador que tocó por último el balón
- c) **15.3** Procedimiento - En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:
 1. 15.3.1 estar de frente al terreno de juego
 2. 15.3.2 tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma
 3. 15.3.3 servirse de ambas manos
 4. 15.3.4 lanzar el balón desde detrás y por encima de la cabeza
- d) **15.4** El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.
- e) **15.5** El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.
- f) **15.6** No podrá lanzar el balón de saque de banda sobre el cuerpo de otro jugador con intención de volver a jugarlo él mismo si el árbitro considera que aquel no tenía intención de participar en la jugada por estar de espaldas o caído en el suelo.
- g) **15.7** Si el saque de banda no ha sido efectuado correctamente el saque de banda pasará al equipo contrario
- h) **15.8** Si el saque de banda es ejecutado desde otra posición se repetirá el saque, a menos de que sea una acción repetida, en cuyo caso el saque pasará al equipo contrario.
- i) **15.9** Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón entra en la misma sin haberlo tocado nadie, se lanzará un saque de meta.
- j) **15.10** Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería propia y el balón entra sin haberlo tocado nadie, se efectuará un lanzamiento de esquina desde el lugar más cercano a donde penetró el balón en la portería.

- k) **15.11** Un jugador que efectúa un saque de banda hacia su propia portería, el portero no podrá jugar el balón con las manos.

Contravenciones / sanciones

- l) **15.12** Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta
1. 15.12.1 Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
 2. 15.12.2 Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor
- m) **15.13** Saque de banda ejecutado por el guardameta
1. 15.13.1 Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
 2. 15.13.2 Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta
 3. 15.13.3 Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque será amonestado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla
 4. 15.13.4 Para cualquier otra contravención a la Regla el saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario

REGLA NO.16 SAQUE DE META

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

- n) **16.1** Se concederá saque de meta cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10

- o) **16.2** Procedimiento
1. 16.2.1 el balón será lanzado desde cualquier punto del área de meta por un jugador del equipo defensor
 2. 16.2.2 los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego
 3. 16.2.3 el ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador
 4. 16.2.4 el balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal

Contravenciones / sanciones

- p) **16.3** Si el saque de meta o despeje de portero pasa la línea de los 13 metros del lado contrario de la cancha, ya sea por tierra o por aire, se otorgará tiro libre indirecto que se cobrará desde la línea de los 13 metros, en el punto donde el balón cruzó la línea.
- q) **16.4** Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal: se repetirá el saque
- r) **16.5** Saque de meta ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta
1. 16.5.1 Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
 2. 16.5.2 Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor
- s) **16.6** Saque de meta lanzado por el guardameta
1. 16.6.1 Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
 2. 16.6.2 Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta

- t) **16.7** Para cualquier otra contravención a la Regla se repetirá el saque
- u) **16.8** El portero puede salir de su área pero en el momento en que lo haga pierde todas sus atribuciones especiales y se convierte en un jugador más.
- v) **16.9** Cuando es saque de meta, el portero debe plantar la pelota en cualquier punto de su área y despejar con el pie más allá de su área.
- w) **16.10** El lanzamiento del portero con la mano que no traspase el balón su propia área de portería no colocará en impedimento al contrario que intercepte la jugada. Tendrá así el atacante condición legal para proseguir la jugada y hasta conseguir gol.

REGLA NO.17 CORNER O TIRO DE ESQUINA

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

- x) **17.1** Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.
- y) **17.2** Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10
- z) **17.3** Procedimiento
 1. 17.3.1 el balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano
 2. 17.3.2 no se deberá quitar el poste del banderín en caso de que lo haya
 3. 17.3.3 los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 9,15 m del balón hasta que esté en juego
 4. 17.3.4 el balón será lanzado por un jugador del equipo atacante
 5. 17.3.5 el balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento
 6. 17.3.6 el ejecutor del saque no deberá volver a jugar el balón hasta que no haya tocado a otro jugador

Contravenciones / sanciones

- aa) **17.4** Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta
 1. 17.4.1 Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
 2. 17.4.2 Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre directo al equipo

contrario desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor

- bb) **17.5** Saque de esquina lanzado por el guardameta
1. 17.5.1 Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
 2. 17.5.2 Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta
- cc) **17.6** Para cualquier otra contravención a la Regla se repetirá el saque

Apéndice 2

Prepa Tec Bicultural (BBC)

Plan de estudio

Primer Semestre				
Clave	Nombre de materia	C	L	U
PD1003	Calidad de vida I	3	2	6
PD1004	Creatividad	3	0	4
PH1001	Historia de la civilización I	3	0	6
PL1003	Lenguaje y expresión I	3	0	8
PM1005	Álgebra I	3	2	10
PS1004	Computación	0	3	6
PT1002	Tópicos de bicultural I	3	0	8
		18	7	48

Segundo Semestre				
Clave	Nombre de materia	C	L	U
PC2002	Ciencias de la tierra I	3	2	7
PD2002	Calidad de vida II	3	2	6
PH2001	Historia de la civilización II	3	0	6
PL2003	Lenguaje y expresión II	3	2	8
PM2005	Álgebra II	3	2	10
PS2003	Multimedia	0	3	6
PT2002	Tópicos de bicultural II	3	0	8
		18	11	51

Tercer Semestre				
Clave	Nombre de materia	C	L	U
PC3002	Ciencias de la tierra II	3	2	7
PD3001	Ética ciudadana	3	0	4
PH3001	Historia de México	3	0	6
PH3006	Historia y apreciación del arte	3	2	8
PL3001	Lenguaje y comunicación	3	0	6

PM3006	Trigonometría	3	2	10
PT3002	Tópicos de bicultural III	3	0	8
		21	6	49

Cuarto Semestre

Clave	Nombre de materia	C	L	U
PC4003	Ciencias de la vida	3	2	7
PD4001	Relación humana	3	0	6
PD4002	Orientación profesional	1	2	5
PH4007	Economía y Estado	3	0	6
PL4001	Clásicos de la literatura	3	0	6
PM4005	Geometría analítica	3	2	10
PT4002	Tópicos de bicultural IV	3	0	8
		19	6	48

Quinto Semestre

Clave	Nombre de materia	C	L	U
PC5003	Ciencias físicas	3	2	10
PD5002	Liderazgo y acción comunitaria	1	2	6
PH5001	Panorama internacional	3	0	6
PL5001	Literatura moderna	3	0	6
PM5005	Cálculo diferencial	3	2	10
PT5001	Tópicos de bicultural V	3	0	6
TO5001	Tópicos I	3	0	6
		19	6	50

Sexto Semestre

Clave	Nombre de materia	C	L	U
PD6001	Espíritu emprendedor	3	0	6
PH6001	Filosofía	5	0	8
PH6002	Estructura socioeconómica de México	3	0	6
PM6006	Cálculo integral	3	2	10
PT6001	Tópicos de bicultural VI	3	0	6
TO6001	Tópicos II	2	2	5

TO6002	Tópicos III	3	2	8
		22	6	49

Tabla No. 1 Plan de estudios

Prepa Tec Bilingüe (TBC)

Plan de estudio

Primer Semestre				
Clave	Nombre de materia	C	L	U
LE1002	Lengua extranjera I	3	2	8
PD1003	Calidad de vida I	3	2	6
PD1004	Creatividad	3	0	4
PH1001	Historia de la civilización I	3	0	6
PL1003	Lenguaje y expresión I	3	0	8
PM1005	Álgebra I	3	2	10
PS1004	Computación	0	3	6
		18	9	48
Segundo Semestre				
Clave	Nombre de materia	C	L	U
LE2002	Lengua extranjera II	3	2	8
PC2002	Ciencias de la tierra I	3	2	7
PD2002	Calidad de vida II	3	2	6
PH2001	Historia de la civilización II	3	0	6
PL2003	Lenguaje y expresión II	3	2	8
PM2005	Álgebra II	3	2	10
PS2003	Multimedia	0	3	6
		18	13	51
Tercer Semestre				
Clave	Nombre de materia	C	L	U

LE3002	Lengua extranjera III	3	2	8
PC3002	Ciencias de la tierra II	3	2	7
PD3001	Ética ciudadana	3	0	4
PH3001	Historia de México	3	0	6
PH3006	Historia y apreciación del arte	3	2	8
PL3001	Lenguaje y comunicación	3	0	6
PM3006	Trigonometría	3	2	10
		21	8	49

Cuarto Semestre

Clave	Nombre de materia	C	L	U
LE4002	Lengua extranjera IV	3	2	8
PC4003	Ciencias de la vida	3	2	7
PD4001	Relación humana	3	0	6
PD4002	Orientación profesional	1	2	5
PH4007	Economía y Estado	3	0	6
PL4001	Clásicos de la literatura	3	0	6
PM4005	Geometría analítica	3	2	10
		19	8	48

Quinto Semestre

Clave	Nombre de materia	C	L	U
LE5001	Lengua extranjera V	3	0	6
PC5003	Ciencias físicas	3	2	10
PD5002	Liderazgo y acción comunitaria	1	2	6
PH5001	Panorama internacional	3	0	6
PL5001	Literatura moderna	3	0	6
PM5005	Cálculo diferencial	3	2	10
TO5001	Tópicos I	3	0	6
		19	6	50

Sexto Semestre

Clave	Nombre de materia	C	L	U
LE6001	Lengua extranjera VI	3	0	6

PD6001	Espíritu emprendedor	3	0	6
PH6001	Filosofía	5	0	8
PH6002	Estructura socioeconómica de México	3	0	6
PM6006	Cálculo integral	3	2	10
TO6001	Tópicos II	2	2	5
TO6002	Tópicos III	3	2	8
		22	6	49

Prepa Tec Internacional (PBI)

Plan de estudio

Primer Semestre				
Clave	Nombre de materia	C	L	U
AO1001	Curso I del área optativa 1	3	2	10
PD1005	Desarrollo del potencial humano I	2	2	4
PD1006	Pre CAS	3	0	6
PH1002	Historia I	3	0	8
PI1003	Idioma extranjero I	3	0	8
PL1002	Lenguaje y literatura I	5	0	8
PM1002	Matemáticas I	5	0	10
		24	4	54

Segundo Semestre				
Clave	Nombre de materia	C	L	U
AO2001	Curso II del área optativa 1	3	2	10
PC2003	Métodos y técnicas de investigación	3	0	6
PD2003	Desarrollo del potencial humano II	2	2	4
PH2002	Historia II	3	0	8
PI2003	Idioma extranjero II	3	0	8
PL2002	Lenguaje y literatura II	5	0	8
PM2002	Matemáticas II	5	0	10

		24	4	54
--	--	----	---	----

Tercer Semestre

Clave	Nombre de materia	C	L	U
AO3001	Curso III del área optativa 1	3	2	10
PC3003	Investigación documental I	2	0	2
PD3002	Teoría del conocimiento I	3	0	4
PE3001	Temas selectos I	3	0	6
PH3002	Historia y apreciación del arte	3	0	6
PI3003	Idioma extranjero III	3	0	8
PL3002	Lenguaje y literatura III	3	0	8
PM3002	Matemáticas III	5	0	10

Cuarto Semestre

Clave	Nombre de materia	C	L	U
AO4001	Curso I del área optativa 2	3	2	10
AO4002	Laboratorio I del área optativa 2	3	0	6
PC4004	Investigación documental II	1	0	1
PD4003	Teoría del conocimiento II	1	2	3
PH4002	Historia III	3	0	8
PI4003	Idioma extranjero IV	3	0	8
PL4002	Lenguaje y literatura IV	3	0	8
PM4002	Matemáticas IV	5	0	10
		22	4	54

Quinto Semestre

Clave	Nombre de materia	C	L	U
AO5001	Curso II del área optativa 2	3	2	10
AO5002	Laboratorio II del área optativa 2	3	0	6
PC5004	Investigación documental III	1	0	1
PD5003	Teoría del conocimiento III	1	2	3
PH5002	Historia IV	3	0	8
PI5002	Idioma extranjero V	3	0	8
PL5002	Lenguaje y literatura V	3	0	8

PM5002	Matemáticas V	5	0	10
		22	4	54

Sexto Semestre				
Clave	Nombre de materia	C	L	U
AO6001	Curso III del área optativa 2	3	2	10
AO6002	Laboratorio III del área optativa 2	3	0	6
PE6001	Temas selectos II	3	0	4
PH6003	Historia V	3	0	8
PI6002	Idioma extranjero VI	3	0	8
PL6001	Lenguaje y literatura VI	3	0	8
PM6002	Matemáticas VI	5	0	10

Requisitos de admisión por bachillerato

Prepa Tec Bicultural (BBC)

Requisitos de admisión:

"Obtener al menos 980 puntos en la Prueba de Aptitud Académica (PAA), y
Tener al menos un promedio de 80 puntos en las calificaciones de las materias correspondientes al ciclo de secundaria, y
Presentar un carta de buena conducta de la escuela de procedencia, y
Ser entrevistados por un directivo del Tecnológico de Monterrey" (Correo del Sistema 1106)

El establecimiento de un puntaje mínimo general en el examen para la admisión al Sistema Tecnológico de Monterrey no limita a las rectorías regionales la libertad de exigir puntajes superiores o de establecer requisitos particulares para determinados programas o carreras (Art. 3o, Políticas y normas académicas generales del ITESM).

Materias en inglés:

* Al menos 19 materias de contenido impartidas en inglés. ("Claves B")

* Seis cursos de tópicos de bicultural orientados principalmente a la cultura Norteamericana

Prepa Tec Bilingüe (TBC)

Requisitos de admisión:

"Obtener al menos 980 puntos en la Prueba de Aptitud Académica (PAA), y
Tener al menos un promedio de 80 puntos en las calificaciones de las materias correspondientes al ciclo de secundaria, y
Presentar un carta de buena conducta de la escuela de procedencia, y
Ser entrevistados por un directivo del Tecnológico de Monterrey" (Correo del Sistema 1106)

El establecimiento de un puntaje mínimo general en el examen para la admisión al Sistema Tecnológico de Monterrey no limita a las rectorías regionales la libertad de exigir puntajes superiores o de establecer requisitos particulares para determinados programas o carreras (Art. 3o, Políticas y normas académicas generales del ITESM).

Materias en inglés:

- * Al menos diez materias de contenido impartidas en inglés.
- * Seis cursos de Lengua Extranjera

Prepa Tec Internacional (PBI)

Requisitos de admisión

Este programa contempla los lineamientos de la Organización de Bachillerato Internacional (OBI): Obtener un puntaje igual o superior a 1,250 en la Prueba de Aptitud Académica (PAA) y un puntaje igual o superior a 500 en el examen Toefl
El establecimiento de un puntaje mínimo general en el examen para la admisión al Sistema Tecnológico de Monterrey no limita a las rectorías regionales la libertad de exigir puntajes superiores o de establecer requisitos particulares para determinados programas o carreras (Art. 3o, Políticas y normas académicas generales del ITESM).

Simbología

Carga académica	
C	Número de horas de clase por semana
L	Actividad experimental y/o vivencial supervisada por un docente
U	Horas de estudio que se deben dedicar a la materia (incluye horas de clase)

Apéndice 3

Entrevista semi-estructurada para Alumnos

Se está trabajando en un estudio que servirá para elaborar una tesis de maestría en educación en el ITESM. Solicitamos su ayuda para contestar algunas preguntas. Tu respuesta será confidencial y anónima. Gracias.

I.- Marque su respuesta con una X dentro del paréntesis:

1).- Edad:

- () 15 años
- () 16 años
- () 17 años
- () 18 o más años.

2).- Sexo:

- () Femenino
- () Masculino

3).- Vivo con:

- () Mi familia
- () Amigos
- () Solo
- () Otros

4).- Soy Foráneo:

- () Si
- () No

5).- Secundaria de Procedencia:

- () Pública
- () Privada

6).- En cuantas ocasiones prácticas deporte por semana

- 1 vez
- 2 veces
- 3 veces
- 4 veces ó más
- Nunca he practicado deporte

7).- Cuantos integrantes de tu familia practican deporte

- 1 persona
- 2 personas
- 3 personas
- 4 personas ó más personas
- Nadie practica deporte

8).- Cuantos integrantes de tus amigos practican deporte

- 1 persona
- 2 personas
- 3 personas
- 4 personas ó más
- Nadie practica deporte

En referencia a tu actual practica deportiva:

9).-¿ Por que practicas deporte?

10).-¿Desde cuando practicas deporte, por que?

11).- ¿Por que practicas deporte y no otra actividad cultural o social?

12).- ¿Por que practicas en especial el fútbol 7 y no otro deporte?

13).- ¿Que beneficios físicos te ha traído el deporte, por que?

14).- ¿Consideras que el deporte te ayuda a integrarte ó socializar con un grupo de personas, por que?

15).- ¿Consideras que el deporte de ayude desarrollar la autoconfianza, por que?

16).- ¿Consideras que el deporte de ayude a tener un mejor rendimiento educativo, por que?

7)- Consideras que los jóvenes que practican deporte, tiene un mejor desarrollo educativo en la clase, por que? _____

8)-Consideras que la práctica de un deporte, ayude al alumno a integrarse o socializar, por que? _____

9)-Consideras que la practica de un deporte ayude a los jóvenes a desarrollar ó reforzar sus valores sociales, por que? _____

10)- Consideras que la practica de un deporte ayude a los jóvenes a desarrollar una mejor calida de vida, por que? _____

Apéndice 5

Entrevista semi-estructurada a Entrenadores Deportivos

1).- Edad: _____

2).- Sexo: _____

3).EstudiosRealizados: _____

4).- Cursos tomados: _____

5).- Experiencia con equipos deportivos _____

6).- ¿Nota alguna diferencia entre impartir clases de fútbol a otro deporte?

Cuáles son éstas diferencias? explica ampliamente. _____

7).- En referencia al equipo de Fútbol 7, puede darnos una opinión sobre los siguientes temas:

- Actitud de los alumnos antes del juego: _____

- Trabajo en equipo: _____

- Comunicación grupal (durante el juego): _____

- Faltas y sanciones: _____

Ambiente dentro de equipo al ganar ó perder un juego: _____

- Valores practicados en la practica deportiva: _____

- Actitud de los alumnos después del juego: _____

- Relaciones personales : _____

8).- En general, ¿cuál cree usted que sea el reto más importante a cumplir como maestro del área deportiva? _____

Apéndice 6

Entrevista a Profundidad (Alumnos)

¿Por que motivos al momento de estar en clase, procuran sentarse de manera agrupada, que razones existen (confianza, amistad, etc.)

R _____

¿Los integrantes del equipo deportivo, también se reúnen en otras actividades como trabajos de escuela, ó actividades sociales?

R _____

¿Consideras que el deporte te ayude a generar nuevas amistades, por que razones?

R _____

Durante la primera entrevista la mayoría de ustedes comento que la práctica del deporte les ayuda a desarrollar seguridad y auto-confianza, ¿me puedes explicar como se adquiere?

R _____

¿Las relaciones que se dan dentro del equipo deportivo (amistad, compañerismo, trabajo de equipo, pertenencia), se da con mas fuerza entre los propios jugadores, comparado con otros compañeros que no participan en el equipo, por qué?

R _____

Apéndice 7**Bitácora de observación (cancha deportiva y aula)**

Fecha, tiempos, comentarios del observador	Comentarios de los alumnos observados	Comentarios del maestro (entrenador)