	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAar113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
		PAGINA: 1 de 6

16.

FECHA	Lunes, 18 de Noviembre del 2019
--------------	---------------------------------

Señores
UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
 BIBLIOTECA
 Ciudad


UNIDAD REGIONAL	Extensión Soacha
TIPO DE DOCUMENTO	Trabajo De Grado
FACULTAD	Ciencias Del Deporte Y La Educación Física
NIVEL ACADÉMICO DE FORMACIÓN O PROCESO	Pregrado
PROGRAMA ACADÉMICO	Ciencias del Deporte y La Educación Física.

El Autor(Es):

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS	No. DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN
Cuadros Niño	Andrés Felipe	1012438311
Otálora Peñalosa	Brahyan Camilo	1013664210

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
 Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000
 www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
 NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
 Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
		PAGINA: 2 de 6

Director(Es) y/o Asesor(Es) del documento:

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS
Navia Burbano	Luis Gerardo

TÍTULO DEL DOCUMENTO
Implementación de juegos y deportes alternativos que permitan la inclusión deportiva en niños y niñas entre las edades de siete a doce años de la fundación (FUNDAR), ubicada en la localidad de Suba de la ciudad de Bogotá.

SUBTÍTULO (Aplica solo para Tesis, Artículos Científicos, Disertaciones, Objetos Virtuales de Aprendizaje)

TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Aplica para Tesis/Trabajo de Grado/Pasantía
Profesional en Ciencias del Deporte y la Educación Física

AÑO DE EDICIÓN DEL DOCUMENTO	NÚMERO DE PÁGINAS
14/11/2019	79

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS (Usar 6 descriptores o palabras claves)	
ESPAÑOL	INGLÉS
1. Exclusion	Exclusion
2. Deportes	Sports
3. Alternativos	Alternatives
4. Inclusion	Inclusion
5. Valores	Values
6. Cultura	Culture

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
 Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000
 www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
 NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
 Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*



MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
	PAGINA: 3 de 6

RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS

(Máximo 250 palabras – 1530 caracteres, aplica para resumen en español):

RESUMEN

En este estudio se examina la exclusión deportiva como una problemática que ha estado emergente durante varios siglos en la práctica de los deportes mayoritarios o tradicionales como lo son (fútbol, Baloncesto, tenis, patinaje entre otros, es por eso que a raíz de esta gran problemática social nace está propuesta de incluir un programa de Juegos y Deportes Alternativos que tienen como base fundamental el "Espíritu de Juego" que se hace llamar el valor de oro, de allí se desprende varios valores que son importantes en la formación ético-moral del ser humano, se pretende que a partir de estos deportes y valores la sociedad cambie su cultura deportiva para así generar un impacto a nivel nacional en cuanto a la inclusión deportiva ya que todos somos iguales al momento de practicar algún deporte.

ABSTRACT

This study examines sports exclusion as a problem that has been emerging for several centuries in the practice of majority or traditional sports such as (football, basketball, tennis, skating among others, that is why it has been the root of this great Social problems born is proposed to include a program of Alternative Games and Sports that have as a fundamental basis the "Spirit of the Game" that calls itself the value of gold, hence there are several values that are important in the ethical-moral formation of Being human, it is intended that from these sports and values society changes its sports culture in order to generate an impact at the national level in terms of sports inclusion since we are all equal when practicing a sport.

AUTORIZACION DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente escrito autorizo (Autorizamos) a la Universidad de Cundinamarca para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre mí (nuestra) obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que, en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autoriza a la Universidad de Cundinamarca, a los usuarios de

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*



MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
	PAGINA: 4 de 6

la Biblioteca de la Universidad; así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la Universidad tenga perfeccionado una alianza, son: Marque con una "X":

AUTORIZO (AUTORIZAMOS)	SI	NO
1. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer.	x	
2. La comunicación pública por cualquier procedimiento o medio físico o electrónico, así como su puesta a disposición en Internet.	x	
3. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previa alianza perfeccionada con la Universidad de Cundinamarca para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas facultades que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones.	x	
4. La inclusión en el Repositorio Institucional.	x	

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso mi (nuestra) obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los derechos patrimoniales y morales correspondientes, de acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

Para el caso de las Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, de manera complementaria, garantizo(garantizamos) en mi(nuestra) calidad de estudiante(s) y por ende autor(es) exclusivo(s), que la Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi(nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mí (nuestra) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.



MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
	PAGINA: 5 de 6

Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “*Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores*”, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. En consecuencia, la Universidad de Cundinamarca está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

NOTA: (Para Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía):

Información Confidencial:

Esta Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de la investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado.

SI ___ NO x.

En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos), en carta adjunta tal situación con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

LICENCIA DE PUBLICACIÓN

Como titular(es) del derecho de autor, confiero(erimos) a la Universidad de Cundinamarca una licencia no exclusiva, limitada y gratuita sobre la obra que se integrará en el Repositorio Institucional, que se ajusta a las siguientes características:

a) Estará vigente a partir de la fecha de inclusión en el repositorio, por un plazo de 5 años, que serán prorrogables indefinidamente por el tiempo que dure el derecho patrimonial del autor. El autor podrá dar por terminada la licencia solicitándolo a la Universidad por escrito. (Para el caso de los Recursos Educativos Digitales, la Licencia de Publicación será permanente).

b) Autoriza a la Universidad de Cundinamarca a publicar la obra en formato y/o soporte digital, conociendo que, dado que se publica en Internet, por este hecho circula con un alcance mundial.

c) Los titulares aceptan que la autorización se hace a título gratuito, por lo tanto, renuncian a recibir beneficio alguno por la publicación, distribución, comunicación



**MACROPROCESO DE APOYO
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL
REPOSITORIO INSTITUCIONAL**

**CÓDIGO: AAAr113
VERSIÓN: 3
VIGENCIA: 2017-11-16
PAGINA: 6 de 6**

pública y cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente licencia y de la licencia de uso con que se publica.

d) El(Los) Autor(es), garantizo(amos) que el documento en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro(aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos es de mí (nuestro) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

e) En todo caso la Universidad de Cundinamarca se compromete a indicar siempre la autoría incluyendo el nombre del autor y la fecha de publicación.

f) Los titulares autorizan a la Universidad para incluir la obra en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

g) Los titulares aceptan que la Universidad de Cundinamarca pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

h) Los titulares autorizan que la obra sea puesta a disposición del público en los términos autorizados en los literales anteriores bajo los límites definidos por la universidad en el “Manual del Repositorio Institucional AAAM003”

i) Para el caso de los Recursos Educativos Digitales producidos por la Oficina de Educación Virtual, sus contenidos de publicación se rigen bajo la Licencia Creative Commons: Atribución- No comercial- Compartir Igual.



j) Para el caso de los Artículos Científicos y Revistas, sus contenidos se rigen bajo la Licencia Creative Commons Atribución- No comercial- Sin derivar.



Nota:



MACROPROCESO DE APOYO PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	CÓDIGO: AAAr113
	VERSIÓN: 3
	VIGENCIA: 2017-11-16
	PAGINA: 7 de 7

Si el documento se basa en un trabajo que ha sido patrocinado o apoyado por una entidad, con excepción de Universidad de Cundinamarca, los autores garantizan que se ha cumplido con los derechos y obligaciones requeridos por el respectivo contrato o acuerdo.

La obra que se integrará en el Repositorio Institucional, está en el(los) siguiente(s) archivo(s).

Nombre completo del Archivo Incluida su Extensión (Ej. PerezJuan2017.pdf)	Tipo de documento (ej. Texto, imagen, video, etc.)
1. Implementación de juegos y deportes alternativos que permitan la inclusión deportiva en niños y niñas entre las edades de siete a doce años de la fundación (FUNDAR), ubicada en la localidad de Suba de la ciudad de Bogotá.pdf	Texto
2.	
3.	
4.	

En constancia de lo anterior, Firmo (amos) el presente documento:

APELLIDOS Y NOMBRES COMPLETOS	FIRMA (autógrafa)
Cuadros Niño, Andrés Felipe	Andrés Felipe Cuadros Niño
Otálora Peñalosa, Brahyán Camilo	Brahyán Camilo Otálora P.

12.1.4.1

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
 Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000
 www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
 NIT: 890.680.062-2

Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
 Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional

Implementación de juegos y deportes alternativos que permitan la inclusión deportiva en niños y niñas entre las edades de siete a doce años de la fundación (FUNDAR), ubicada en la localidad de Suba de la ciudad de Bogotá

Autores:

Andrés Felipe Cuadros Niño
Brahyan Camilo Otálora Peñaloza

Universidad de Cundinamarca

Facultad de Ciencias del Deporte y la Educación Física

Soacha, Cundinamarca

2019

Implementación de juegos y deportes alternativos que permitan la inclusión deportiva en niños ii
y niñas entre las edades de siete a doce años de la fundación (FUNDAR), ubicada en la localidad
de Suba de la ciudad de Bogotá

Autores:

Andrés Felipe Cuadros Niño
Brahyan Camilo Otálora Peñaloza

Proyecto de grado de investigación para optar el título de profesional en ciencias del deporte y la
educación física

Asesor:

Docente. Luis Gerardo Navia Burbano

Universidad de Cundinamarca

Facultad de Ciencias del Deporte y la Educación Física

Soacha, Cundinamarca

2019

Nota de aceptación

Presidente Jurado

Jurado 1

Jurado 2

Agradecimientos

iv

Expresamos un verdadero agradamamiento a:

La UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA, a todos los docentes y director del Programa Ciencias del Deporte y la Educación Física, los cuales facilitaron y compartieron sus conocimientos, con el tutor del proyecto desde el inicio de semestre de esta carrera, por inculcarnos los valores y conocimientos necesarios para ejercer la profesión más ardua pero satisfactorio, como Científicos del Deporte.

La fundación FUNDAR de la ciudad de Bogotá, por concedernos el privilegio de desarrollar el proyecto de investigación en tan honorable identidad.

A los niños y niñas del grupo de estudio, por la participación, colaboración y motivación de forma incondicional del proyecto y lo más importante para el conocimiento de nuevos deportes alternativos para la práctica.

Dedicatoria

v

Este es un sueño hecho realidad que permite trascender en mi vida profesional, dedico este logro a mis padres por su comprensión, paciencia y apoyo que me han brindado durante este camino, a mi esposa e hijo que han sido un factor importante para la culminación de este logro.

Andrés Felipe Cuadros.

Primeramente, quiero dedicar y agradecer a Dios a mi familia por su amor, paciencia y el apoyo porque sin ellos no sería lo que soy hoy, un sueño hecho realidad que accede a enriquecerme tanto personal como profesional.

Brahyan Camilo Otálora.

Tabla de Contenidos

Introducción.....	1
Justificación.....	3
1. Planteamiento del problema.....	5
1.1 Descripción del problema.....	5
1.2 Pregunta problema.....	7
2. Objetivos.....	8
2.1 Objetivo general.....	8
2.2 Objetivos específicos.....	8
3. Marco referencial.....	9
3.1 Marco conceptual.....	9
3.2 Marco teórico.....	15
Antecedentes.....	15
3.3 Marco legal.....	20
4. Diseño metodológico.....	23
4.1 Tipo de investigación.....	23
4.2 Enfoque de investigación.....	24
4.3 Muestra.....	24
4.4 Instrumento.....	25
Deportes alternativos.....	25
Croquet.....	25
Kin-Ball.....	27
Kabaddi.....	30
Dodgeball.....	32
5. Propuesta.....	34
5.1 Programa de juegos y deportes alternativos.....	34
5.2 Valores deportivos.....	35
5.3 Recursos.....	36
Talento humano:.....	36
Materiales o físicos:.....	36
6. Resultados.....	36
6.1 Análisis de encuestas.....	36
6.2 Análisis de la práctica.....	47
7. Discusión.....	50
8. Conclusiones y recomendaciones.....	52
9. Bibliografía.....	54
Anexos.....	57

Lista de tablas

Tabla 1. Interrogantes. Creación propia35

Gráfico 1. Valores positivos y negativos. (Soto, 2009)	13
Gráfico 2. ¿Práctica algún deporte?	37
Gráfico 3. ¿Cuál de estos deportes práctica?	37
Gráfico 4. ¿Cuántas veces práctica a la semana?.....	38
Gráfico 5.¿Qué es lo más importante antes de realizar un deporte?.....	38
Gráfico 6.¿Alguna vez sintió rechazo para practicar los anteriores deportes?.....	39
Gráfico 7.¿Creé que su condición física es adecuada para practicar algún deporte?	39
Gráfico 8.¿Conoce qué es un deporte alternativo?	40
Gráfico 9.¿Qué deportes alternativos conoce?	40
Gráfico 10.¿Está interesado en conocer nuevas tendencias deportivas?.....	41
Gráfico 11.¿Cree que el nivel de participación sea más alto que los deportes practicados en la fundación FUNDAR?.....	41
Gráfico 12.¿Cuál de los deportes alternativos mencionados en la presentación prefiere practicar?	42
Gráfico 13.Seleccione cuatro deportes alternativos que hallan llamado la atención para la práctica	43
Gráfico 14.¿Por qué escogió estos deportes alternativos para la práctica?.....	43
Gráfico 15.¿Qué tan probable es que participé en las prácticas de estos deportes alternativos? ...	44
Gráfico 16.¿Hubo suficiente tiempo para pensar los deportes que llamaron la atención?.....	44
Gráfico 17. ¿Cómo conoció el deporte que esta practicando en la fundación?.....	45
Gráfico 18. ¿Qué motivos tuvo para practicar este deporte?.....	45
Gráfico 19. ¿Tiene intención de seguir practicando estos deportes alternativos?	46
Gráfico 20. ¿Ha recomendado la práctica de estos deportes alternativos?	46
Gráfico 21.¿Ésta de acuerdo que dicten clases en la fundación de estos deportes alternativos? ...	47

Implementación de juegos y deportes alternativos que permita la inclusión deportiva en niños y niñas entre las edades de siete a doce años de la fundación (fundar), ubicada en la localidad de suba de la ciudad de Bogotá

Resumen de Estudio

Programa Académico: Ciencias del deporte y la Educación Física

Fecha de Elaboración: Octubre del 2019

Autores: Andrés Felipe Cuadros Niño; Brahyan Camilo Otálora Peñaloza.

Asesor: Maestrante en educación Luis Gerardo Navia Burbano

Título: Implementar programa de deportes alternativos en niños y niñas entre las edades de siete a doce años de la fundación (fundar), ubicada en la localidad de suba de la ciudad de Bogotá.

Palabras Claves: Deporte, juego, alternativo, practica, valores éticos, nuevas tendencias, fundación, integración, inclusión, participación social y familia.

Descripción: Este trabajo investigativo se realizó con quince niños y niñas entre las edades de siete a doce años de la fundación FUNDAR, surge a partir de una motivación de incentivar nuevas tendencias deportivas que en nuestra ciudad no son conocidas, debido a que en Bogotá practican los deportes del común como son; futbol, ciclismo, baloncesto, voleibol, patinaje entre otros. A través del juego y la práctica se promoverá estas nuevas tendencias partiendo de un punto importante que no importa las habilidades y capacidades por el contrario permite inducir valores éticos que aporten a la formación personal y a la sociedad.

En tal sentido, para cumplir los objetivos propuestos se desarrollaron tres pasos fundamentales: primero se da a conocer las nuevas tendencias deportivas para que los niños y niñas tengan claro que esperan practicar, luego de la presentación de algunos deportes

alternativos se comparte una encuesta para que los niños y niñas escojan que deportes que x
anhelen practicar, posteriormente se adaptan los lugares y escenarios deportivos para que los
niños y niñas de la fundación ejecuten y tengan nuevas experiencias deportivas.

Línea de Investigación: Didáctico, práctico.

Introducción

Teniendo en cuenta que el juego es una forma de expresión y manifestación del ser humano y que inmersos a estos encontramos una gran cadena de valores que se pueden implementar tanto en la parte física, social, psicológica y cognitiva., decidimos trabajar en conjunto con la fundación FUNDAR con el fin de implementar juegos y deportes alternativos que permita la inclusión deportiva a partir del juego en ella y así brindar a los niños, niñas y participantes opciones diferentes para la recreación y prácticas deportivas que motive e incentive a las nuevas generaciones a transformar su cultura deportiva.

Con este proyecto se pretende realizar un acercamiento orientado hacia el fomento de los valores éticos, morales y sociales que ayuden a la formación integral de los beneficiarios del proyecto, mediante la práctica de estos deportes se ve reflejado el espíritu de juego y el sentido de pertenencia tanto individual como colectivo, esto genera que los beneficiarios adopten nuevos estilos de comunicación y relaciones con la sociedad.

Para desarrollar los juegos alternativos que implementaremos debemos identificar las capacidades y habilidades de las personas que van a practicarlo, es por eso que se pretende realizar una práctica en donde identificaremos las destrezas de cada uno para así comenzar con su debida ejecución; estos juegos presentan un fácil aprendizaje desde su iniciación en donde no es de suma importancia la perfección de los mismos, ya que se incentiva la recreación de los participantes; se pueden practicar sin distinción de sexo y

edad, ya que el nivel de todo el grupo suele ser bastante homogéneo siendo la coeducación uno de los valores a destacar en el empleo de estos contenidos.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente se recurre a desarrollar una metodología de investigación mixta que permite aclarar de mejor forma el problema de investigación utilizando tanto información cuantitativa como cualitativa, en vez de una u otra por separado, debido a esto se establece el instrumento “encuestas semiestructuradas” con el fin de conocer el interés de los niños para practicar tales deportes para finalmente hacer un análisis y concluir que juegos y deportes alternativos son importantes para la formación ética, moral y deportiva dentro la sociedad, así fomentar nuevos hábitos para la construcción de un modelo diferente de cultura deportiva.

Justificación

La implementación de juegos y deportes alternativos adaptados en escenarios que no son deportivos o que no son aptos para su práctica permitirá cumplir los objetivos de este proyecto destacando el valor de la inclusión, la integración social, la masificación y el aprovechamiento del tiempo libre, los cuales son problemáticas actuales y comunes en nuestro entorno socio-cultural, con el propósito de cambiar paradigmas ligados a deportes convencionales, desarrollar nuevas prácticas deportivas y nuevos estilos de vida en la sociedad.

La mayoría de los autores coinciden que los juegos y la recreación son importantes para las prácticas de los “deportes alternativos” para la formación y el desarrollo integral de la persona; estos deportes han evolucionado al nivel tecnológico, social, administrativo, cultural y ambiental. Se debe reconocer que estos deportes existen en la actualidad y se practican en distintos países del mundo, por lo cual se debe compartir y enseñar con la ayuda de los profesionales del deporte.

Por esta razón se propone un programa de juegos y deportes alternativos en la fundación (fundar), con el propósito de masificar en colegios, universidades y en otras fundaciones que deseen experimentar otras prácticas deportivas. Esto permite fortalecer los valores moralistas para formar desde edades muy pequeñas personas éticas, honestas, tolerantes, así minimizar o mitigar la corrupción, la exclusión, la discriminación, el morbo, conductas anti deportivas, entre otros factores dentro de las prácticas deportivas que hace que se pierda el espectáculo como es común en los deportes convencionales, a causa de esto, quienes son víctimas de estas situaciones recurren a otras modalidades

deportivas, por esto queremos dar a conocer nuevas tendencias deportivas que los usuarios podrán practicar por comodidad y gusto al ver que estas disciplinas tienen como aspecto principal el valor de oro denominado “espíritu de juego” lo que hace que los juegos y deportes alternativos sean la opción más acertada para formar una sociedad de cambio en pro de la misma.

1. Planteamiento del problema

1.1 Descripción del problema

La fundación FUNDAR es una Entidad sin Ánimo de Lucro dedicada a la planeación y ejecución de actividades recreo-deportivas y culturales con todo tipo de poblaciones. Cuenta con una trayectoria de 12 años en el mercado y una amplia experiencia de contratación con entidades públicas y privadas, la cual se ve representada con 111 proyectos ejecutados con éxito, este factor permite que la fundación FUNDAR sea catalogada como una de las entidades con mayor recorrido contractual e idoneidad en el desarrollo de actividades deportivas y recreativas con énfasis en la ejecución logística de las mismas a nivel local, departamental, nacional e internacional. Teniendo en cuenta que la fundación no tiene conocimiento de los deportes alternativos; debido a que esta solo se basa en la práctica de deportes especializados en la formación y recreación como El fútbol, Fustal, Baloncesto, Voleibol, Tenis de campo entre otros; lo cual en algunos casos genera exclusión de las personas en los mismos deportes, la finalidad de dar a conocer este tipo de deportes es poder lograr la inclusión de género, habilidades motrices etc., haciendo énfasis en que estos deportes son de fácil acceso, aprendizaje, y desarrollo sin embargo en la actualidad encontramos algunos factores de exclusión como las clases sociales esto se debe a la falta de participación social, económica, tecnológica, de educación, de salud y cultura. Estos componentes permiten que incida la exclusión en el deporte, otro factor que hace presencia en la exclusión de los deportes especializados es la diferencia de edades; es por esta razón que buscamos que en los deportes alternativos se tengan en cuenta a los adultos mayores, y los niños de todas las edades.

Las habilidades y capacidades de una persona o niño se diferencian de las demás; por esta razón se presentan exclusiones en el juego o en la práctica del deporte, ya que si no se cuenta con algunos de estos requisitos no se tendrá presente, es por esto que se genera poca participación o hasta la discriminación en el deporte.

Los deportes alternativos surgen en España como resultado de la preocupación de los educadores físicos por renovar los programas académicos en la educación física de los colegios en la década de los noventa, para lo cual se generaron una serie de seminarios, considerados como espacios de reflexión y discusión; en ellos se elabora el programa deportes alternativos (2000), el cual, dos años más tarde se denominó juegos y deportes alternativos. (Noy, 2013).

Los juegos y deportes alternativos seleccionados en ese entonces apuntaban a ser deportes “de por vida”, es decir que se pudiesen practicar activos. Cualquier edad, “de familia”, para que se fortaleciera el vínculo entre adultos, jóvenes y niños, y “de tiempo libre”, con el fin de promover las actividades recreativas ejecutadas en sitios que no requirieran de un espacio o infraestructura específica, además de utilizar escenarios como playas, parques naturales o simplemente el patio de la casa. (Noy, 2013).

La real academia de la lengua, al definir alternativa, en su tercera acepción, hace referencia a “opción entre dos o más cosas”. Por lo tanto, vemos que no hay una definición clara si no que viene a ser” las que no se hacen habitualmente”. Realmente hay diferentes razones, que aconsejan su inclusión dentro del Primer Tiempo Pedagógico (clases regulares), entre otras: Instalaciones fáciles de improvisar,

materiales y equipos baratos, son fáciles de aprender, nivel homogéneo de iniciación, coeducativos, esfuerzos relativamente moderados, nuevos recursos didácticos educativos, alternativas a los deportes tradicionales y múltiples aplicaciones. (Pérez, 2012).

1.2 Pregunta problema

¿Cuál es la incidencia de promover “juegos” y deportes alternativos en la fundación FUNDAR ubicada en la localidad de suba en la ciudad de Bogotá?

2. Objetivos

2.1 Objetivo general

Implementar los deportes alternativos para que niños y niñas entre las edades de siete a doce años de la Fundación (FUNDAR), ubicada en la localidad de Suba de la ciudad de Bogotá, desarrollen la inclusión deportiva y refuercen el conocimiento de los participantes acerca de dichos deportes, llevando a cabo un programa de entrenamientos y actividades relacionadas, buscando que se descubran deportes poco conocidos y practicados.

2.2 Objetivos específicos

Conocer cuáles son los deportes alternativos y socializarlos por medio de charlas y presentaciones digitales.

Escoger los deportes alternativos preferidos, por medio de encuestas con el fin de saber cuáles son los deportes en los que más interesada se encuentra la comunidad.

Adaptar lugares y escenarios para así poder llevar a cabo la práctica de dichos deportes mediante el juego, actividades lúdicas y recreo-deportivas.

3. Marco referencial

3.1 Marco conceptual

En este apartado se tratarán conceptos relacionados, que permiten al lector comprender de la mejor manera las diferentes teorías en torno a la problemática sobre el transcurso del texto.

Como se mencionó anteriormente, “se entiende por juego toda actividad donde implicara un goce se relacionaba con el juego, se disponían de objetos diferentes a los cotidianos para divertirse y olvidarse un poco de sus compromisos u obligaciones” (Garzon, 2011). El juego tiene incidencia en la cultura y en la supervivencia, “El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras” (Garzon, 2011). Por lo anterior cabe resaltar con el paso de la historia, el juego poco a poco ha cobrado vida, y ha empezado a entrar en la escuela. Se empieza a considerar como el medio lúdico por el que los niños y las niñas pueden llegar a la adquisición de sus conocimientos. Como se da en la explicación del modelo aristotélico, “el juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Garzon, 2011).

Existen diversas teorías sobre el origen del deporte, entre ellas enfatizamos en las siguientes:

La teoría de Carl Diem (1966). Para este autor el deporte moderno en Inglaterra debe vincularse a las características peculiares de sus habitantes. En efecto, este autor

destaca las características del pueblo inglés, las cuales, desde su punto de vista, han influido directamente en el surgir del deporte moderno, como, por ejemplo, su carácter emprendedor, el gusto por las apuestas, el aprecio e importancia otorgada a la fuerza física y a su demostración. (Salguero, 2010).

Mandell (1986), por su parte, se aleja del planteamiento propuesto por Diem al descartar expresamente la idea de que las causas de la génesis y la relevancia que ha adquirido el deporte inglés puedan atribuirse a las características idiosincrásicas de los ingleses. Para este autor la explicación de tales hechos debe situarse, sobre todo, en torno a las características geo-políticas de Inglaterra, las cuales determinaron unas condiciones sociales y económicas especiales respecto al resto de los pueblos de Europa. (Salguero, 2010).

Norbert Elias (1992) arguye que el origen y génesis del deporte se debe a la aparición del proceso civilizador de la sociedad inglesa, y más concretamente, considerando la vinculación entre el desarrollo de la estructura de poder en la Inglaterra del siglo XVIII y el modo en que evolucionaban los pasatiempos tradicionales e iban incorporando las características de lo que hoy conocemos como deporte. (Salguero, 2010).

Bordieu (1993) las principales causas de la génesis y del desarrollo del deporte se debe a partir de las necesidades educativas de las clases sociales dominantes y del significado con que se concibió la práctica deportiva entre las mismas. (Salguero, 2010).

El deporte, actividad caracterizada por la realización de ejercicio físico, la presencia de competición con uno mismo o con los demás, la exigencia de unas reglas para su desarrollo, y su componente lúdico, se convierte en un excelente medio educativo para el individuo durante su período formativo, ya que desarrolla la capacidad de movimiento, habitúa a la relación con los demás y a la aceptación de las reglas, a la vez que estimula la superación. (Salguero, 2010).

Es evidente que desde el principio entenderemos el deporte como un contenido más de la Educación Física, por lo que debe ayudar a cumplir los objetivos de ésta, situarse dentro de cualquiera de los bloques de contenidos y respetar la metodología a seguir. Para poder utilizar el deporte como un contenido más en la formación motriz en la escuela, éste debe cumplir una serie de características que le harán ser un gran instrumento educativo. (Salguero, 2010).

El deporte es educativo y eso depende de la metodología que se maneje, a partir de la enseñanza como instrumento educativo para incentivar al niño por los valores, el trabajo en equipo, la integración e inclusión para que se pueda tener en cuenta como un contenido educativo.

“Los valores son el principio de la educación formal del ser humano, la educación en valores, los valores son principios normativos que regulan el comportamiento de la persona en cualquier momento, situación o circunstancia” (López-Pastor, Monjas y Pérez-Brunicardi, 2003). Desde este concepto, podemos considerar la educación en valores como el proceso sistémico, pluridimensional, intencional e integrado que garantiza la formación y el desarrollo de la personalidad consciente; se concreta a

través de lo curricular, extracurricular y en todos los ámbitos de la vida. La educación en valores ha de permitir que el sujeto ejerza opciones responsables dentro del pluralismo característico de la sociedad moderna, respetando al propio tiempo los valores y las creencias de otras personas y otros grupos sociales (Morón, 1997).

Los valores básicos para el funcionamiento de una sociedad y que deben ser promovidos desde todos los ámbitos son la escuela, la familia, la institución, etc.

Desde esta perspectiva, el deporte, como agente socializador aporta su granito de arena en la construcción social y si se le da una orientación adecuada, lo hará de forma positiva hablamos de educación en valores como un proceso global en el que intervienen muchos factores. En una sociedad como la actual la familia, la escuela, los medios de comunicación, etc. Todos ejercen su influencia a la hora de educar en valores. Desde esta perspectiva podemos considerar el deporte un factor más, en muchos casos de gran importancia y es necesario que su incidencia se lleve a cabo en sentido positivo (Roberto Monja, 2015).

Como anteriormente se menciona el deporte influye en los valores básicos y creencias de una sociedad, por esta razón se quiere reforzar valores como el respeto, honestidad, amabilidad, entre otros, en nuevas tendencias deportivas.

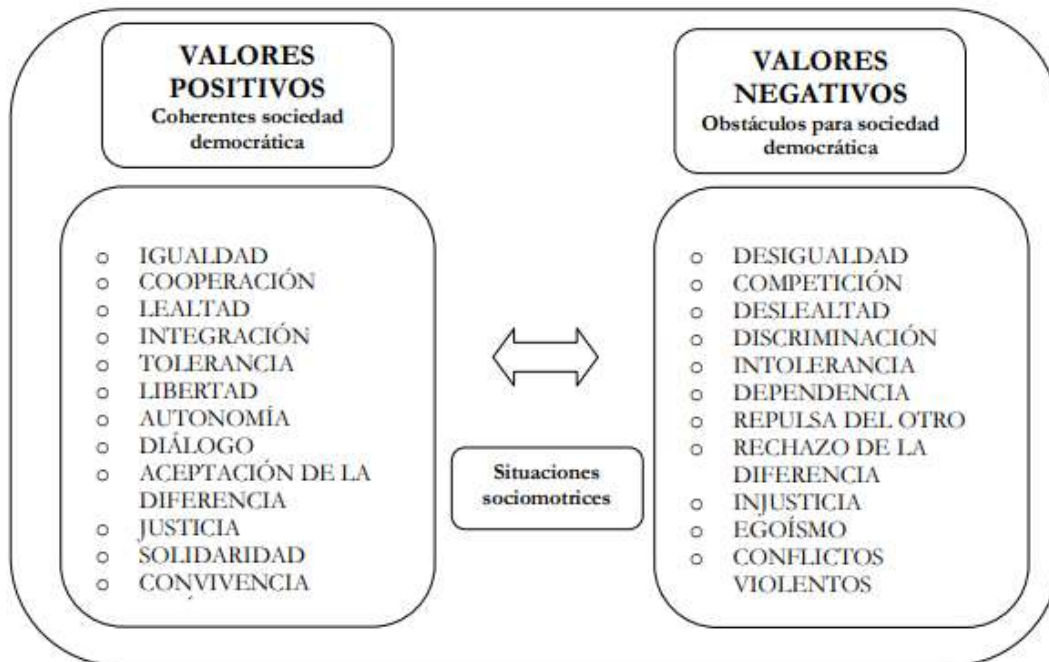


Gráfico 1. Valores positivos y negativos. (Soto, 2009)

En este esquema se representa los valores positivos y negativos que puede tener un individuo en la sociedad. Por esta razón se promoverán los valores positivos mediante estas nuevas disciplinas deportivas mediante el juego y la práctica de esta forma aplicarán estos en ámbito de vida causando una mejora en la sociedad.

Igualdad: El concepto de igualdad también significa equidad, igual, justo y equitativo esto hace referencia a la comparación de dos cosas o sujetos en lo cual deben concordar en su cantidad y calidad.

Cooperación: Se denomina cooperación al conjunto de acciones o esfuerzos que colectivamente con otro u otros individuos se llevaba a cabo con el objetivo de alcanzar una meta en común.

Lealtad: Es la virtud de cumplir con lo que se ha prometido lo cual se desarrolla a partir de la conciencia esto permite mantener y generar confianza.

Integración: Es la acción o efecto de integrar o integrarse a algo, esto constituye a completa un todo con las partes que hacía falta sea bien un objeto o persona.

Tolerancia: Es el respeto y la aceptación que se tiene hacia las ideas, creencias y sentimientos de otras personas, esto considera a una cuestión moral y de la vida en sociedad.

Libertad: Se relaciona con aquella potestad que tienen las personas de poder proceder de acuerdo a su propia voluntad.

Autonomía: En una persona es la capacidad o condición de realizar labores de una manera independiente.

Diálogo: Se refiere al saber del discurso como modo de expresión oral, el diálogo es utilizado como conversación entre dos o más personas sobre diferentes temáticas.

Justicia: Es la virtud de dar a cada cual lo que se merece y corresponde, estableciendo lo equitativo en base a lo razonable a cada individuo o de la comunidad.

Solidaridad: Es una condición del ser humano que complementa las actitudes sociales de individuo, por lo cual es la colaboración que se puede brindar para culminar una labor en especial.

Convivencia: Es la acción de convivir, esto hace referencia al compartir contante con otra persona, vinculado con coexistir de manera pacífica y armoniosa cuando comparten un mismo espacio.

Por otro parte existen otros valores que también son importantes y que se tienen en cuenta para la ejecución de estas nuevas disciplinas como lo son: honestidad, respeto, amistad, sacrificio entre otros que aporten en su ética y formación personal.

3.2 Marco teórico

Antecedentes

A continuación, se presentan una serie de antecedentes que dan soporte al trabajo de grado, éstos son tomados a partir del año 2013 debido a su reciente vigencia, cabe resaltar que los aportes encontrados son artículos y trabajos de pregrado de orden local, nacional e internacional.

A nivel local se tuvo en cuenta el artículo de Carrillo Brugos, Granados López, Jiménez Gómez (recibido el 8 de octubre 2016, evaluado 19 de octubre 2016, aceptado 28 de octubre 2016), denominado “Deporte alternativo: una mirada sociológica ejemplificada desde el tchoukball”. Realizado en ciudad Bolívar. El tipo de investigación o técnica de trabajo es mixta debido a que cuenta con una encuesta y una entrevista, en la población y la muestra de estudio se encuentra dividía en dos grupos, un grupo de 5 a 19 años que están integrados por practicantes de tchoukball y entrenador, el otro grupo está conformado por los padres de los practicantes entre las edades de los 30 y 60 años, los instrumentos de recolección de información utilizados fueron la encuesta y la entrevista.

Este artículo publicado en la universidad de Santo Tomas no tiene un objetivo general pero si cuenta con unos específicos los cuales son:

Identifica cuáles son los aspectos sociológicos más importantes en el deporte alternativo de tchoukball.

Establece las diferencias entre deporte alternativo y deporte convencional.

Analiza los extractos socioeconómicos que predominan en la práctica de tchoukball.

La conclusión a la cual llega el autor de su artículo es que se encuentra unos aspectos sociológicos dentro de la práctica de este deporte alternativo las cuales son: diversión, participación social, integración e inclusión y mentalidad. Esto permite que se construya relaciones para corregir, aprender y educar a las personas que practican nuevas tendencias deportivas.

Incluimos este artículo publicado en la revista Santo Tomas porque encontramos una relación sobre los deportes alternativos desde un punto de vista sociológico enfocado en algunos aspectos importantes los cuales mencionaba el autor, que permiten promover y masificar nuevas culturas deportivas, logrando adaptar estos deportes en escenarios que no son totalmente deportivos, por otra parte es importante generar inclusión social e integración a todos aquellos que no se encuentran identificados con algún deporte en específico.

La persona al practicar un nuevo deporte por medio de la lúdica, el juego y la recreación encuentra que es incluido sin importar ciertos aspectos y se integra a las demás personas estrechando relaciones de comunicación en donde tenga una participación social que respeten sus pensamientos y mentalidad aportando cambios a su cultura deportiva y a la sociedad.

El material que se presenta en este documento será tratado frente a diferentes teorías que nos dan un punto de vista y aproximación a la definición de juegos y deportes alternativos, a mediados del siglo XIX comienzan a iniciarse desde diferentes áreas de estudio una serie de estudios teóricos sobre el juego que pretenden analizarlo y dotarle de una significación, estos múltiples estudios han sido reconocidos con el nombre de teorías de juego debido a que el juego es el contenido sobre el que versan los mismos. (Ferrerres, 2004).

Teoría número uno: juego como origen de la cultura humana:

El antropólogo holandés Johan Huizinga considera que:

La cultura humana surge en forma de juego siendo este predecesor de la misma, aunque ella no suponga que la cultura surja del juego mediante un proceso evolutivo. Es decir, el juego no es sustituido por la cultura, si no que la cultura en sus inicios adquiere una forma lúdica así, la ciencia, la poesía, la filosofía etc., tienen un origen lúdico, aunque con el paso del tiempo debido al incremento de la complejidad de las mismas acaban perdiendo este aspecto lúdico característico de sus orígenes, aunque ello no significara la pérdida total o imposibilidad de su recuperación. Por tanto, el juego tiene una importancia social fundamental debido a que la cultura ha tenido su origen en forma de juego. Se acaba por comentar que el niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello y en esto consiste precisamente su libertad (huizinga, 2004).

Teoría número dos: la inmadurez infantil:

Al igual que Groos, W. Stern: “piensa que el juego sirve como preparación para la vida adulta debido a esto permitirá al niño ser dueño y protagonista del mundo, el niño desea ser protagonista del mundo real pero el adulto le arrebatara este protagonismo, por lo que gracias al juego puede recuperar el protagonismo y con ello su liberación” (Stern, 2004).

Teoría número tres: teoría freudiana:

Dentro de las teorías psicológicas debemos destacar el planteamiento psicoanalítico del médico vienés Sigmund Freud, el cual se fue gestando a lo largo de las últimas décadas del siglo XIX y a inicios del siglo XX. Las teorías freudianas psicoanalíticas pretenden explicar el comportamiento humano a partir de la libido. La libido no es más que el deseo manifestado desde el nacimiento para conseguir todo aquello que produce un intenso placer y afectividad. Mediante el juego el niño puede manifestar sus deseos, conflictos e impulsos los cuales no puede expresar en el mundo real. Así, el juego provocara placer en el niño debido que le permitirá solucionar sus conflictos, dar salidas a sus impulsos y conseguir aquellos deseos insatisfechos (Freud, 2004).

Teoría número cuatro: juego como actividad inherente del hombre:

El poeta alemán Shiller, allá por el siglo XVII, considera que el juego expresa la emergencia de un estado interior, específico y característico del hombre. El hombre solo tiene acceso a la libertad a través de la belleza. Para poder alcanzar la

libertad, el hombre debe abandonar la realidad objetiva, la necesidad material, elevándose a la razón pura, es decir, a la idea. Pero en el hombre podemos encontrar una doble determinación instintiva: el instinto sensible, que tiene a situar al hombre en los límites del tiempo y a convertirlo en materia; y el instinto formal, que parte de la naturaleza racional del hombre y tiende a ponerlo en libertad. Así, mientras el instinto sensible inclina al hombre a cubrir sus necesidades biológicas inmediatas, el instinto formal le dirige a la armonía, a la ley y al orden. A partir de ambas surge el impulso de juego, que alude a todo lo que ni objetiva ni subjetivamente es contingente y, sin embargo, no coacciona ni al exterior ni al interior. Es por ello, que el juego es inherente al hombre. Por tanto, “el hombre es hombre y solamente hombre completo cuando juega (Schiller, 2004).

El psicólogo Harvey A. Carr (1902) asigna al juego una función catártica, es decir, el juego servirá al ser humano para canalizar aquellos comportamientos que actualmente son considerados antisociales. Así, cuando el niño simula juegos de lucha o de combate está descargando sus instintos agresivos de una forma pacífica sin superar las normas de la sociedad actual.

Teoría número cinco: piagetiana o teoría de la estructura del pensamiento:

Dentro de la psicología encontramos una vertiente denominada psicología evolutiva en la cual encontramos a Jean Piaget como uno de los máximos exponentes de la misma. Para Piaget e Inhelder (1984) el juego evoluciona conjuntamente con el niño. Es por ello que esta teoría parte de la creencia de que

las diversas manifestaciones del juego son reflejo de las estructuras intelectuales propias de cada momento del desarrollo intelectual del niño, por lo que a partir del conocimiento de que la formación del pensamiento sigue un proceso evolutivo basado en estadios, podemos apreciar como estos aparecen reflejados en los diversos tipos de juegos. Por tanto, podemos establecer que la dedicación a un tipo u otro de juego tiene gran relación con el nivel de desarrollo del pensamiento porque es este el que, junto con las propias circunstancias adaptativas, condiciona el comportamiento lúdico. Así pues, el niño desarrollara su pensamiento utilizando el juego como vehículo de entrenamiento de la mente (Piaget, 2004).

Basados en estas teorías podemos determinar el juego y la actividad lúdica dentro del deporte como procesos necesarios en el desarrollo personal y social de las personas sin llegar a afectar a otros individuos, ya que este estimula la formación del carácter, la expresión del ser, la interrelación con otros individuos, estabilidad emocional y el desarrollo de personas autosuficientes y capaces de liderar y trabajar en equipo para contribuir en la construcción de una sociedad justa, equitativa, empática y con buenos valores. Con la aplicación de estos deportes alternativos y su fácil adaptación será mucho más sencilla la implementación de valores los interpersonales y para con la comunidad y así generar sentido de pertenencia, respeto, igualdad e inclusión entre todos.

3.3 Marco legal

1. Ley 181 (1995). Plantea que es función obligatoria de todas las instituciones públicas y privadas de carácter social, patrocinar, promover, ejecutar, dirigir y controlar actividades de recreación.

2. Art 46 de la Ley 181 (1995). Sistema Nacional del Deporte es el conjunto de organismos, articulados entre sí, para permitir el acceso de la comunidad al deporte, a la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física.

3. Ley 80 (1905). Creación de la comisión nacional de educación física y funciones para dirigir el deporte nacional, las asociaciones deportivas, las plazas de deporte, la proyección y práctica del plan nacional de educación. Crea la sección de educación física en el ministerio de instrucción pública y las comisiones departamentales de educación física, con fines de fomento en salud, recreación física, mejoramiento de energía mental y educación del carácter.

4. Decreto 2216 (1938). Por el cual se reglamenta la organización del deporte en el país.

5. Decreto 1391 (1939). Creación de ligas deportivas constituidas por clubes y comités deportivos municipales.

6. Decreto 2743 (1968). Creación de Coldeportes. Le asignan las funciones de la dirección nacional de educación física, de las comisiones nacional y departamental de educación física. Crea el consejo nacional de la juventud del deporte.

7. Decreto 1387 1(1970) Reglamenta la organización deportiva del país. En su artículo decimo, literal b. Presidir, cuando se le solicite, el jurado de honor en los certámenes deportivos nacionales e internacionales, que se celebren en el territorio de la República.

8. Decreto 1387 (1970), Artículos 58 a 91, sobre las ligas deportivas, sus comités y asamblea.

9. PND (2018-2022), Pacto III, literal I: Deporte y recreación para el desarrollo integral de los individuos, para la convivencia y la cohesión social.

10. El Plan Decenal del Deporte, Recreación, Educación Física y Actividad Física “contiene los lineamientos de la política pública sectorial que deberá implementarse desde los municipios, distritos y departamentos con el concurso de las organizaciones deportivas...”

11. Decreto 1743 (2003), aprovechamiento del tiempo libre.

12. Art. 52 C.P. (1991) “El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano”

4. Diseño metodológico

4.1 Tipo de investigación

El presente documento se presenta bajo los criterios de una investigación mixta la cual se está verificando actualmente, que a través de los estudios mixtos se logra una perspectiva más amplia y profunda del fenómeno, la investigación se sustenta en las fortalezas de cada método (cuantitativo y cualitativo) y no en sus debilidades; formular el planteamiento del problema con mayor claridad, así como las maneras más apropiadas para estudiar y teorizar los problemas de investigación; producir datos más ricos y variados mediante la multiplicidad de observaciones, ya que se consideran diversas fuentes y tipos de datos, contextos o ambientes y análisis; potenciar la creatividad teórica por medio de suficientes procedimientos críticos de valoración.

Para Cameron (2009), la investigación con métodos mixtos ha ido generando cambios metodológicos entre los investigadores y académicos en una variedad de áreas disciplinarias. Creswell y Plano (2007), citados por Cameron (2009), definieron cuatro etapas en la evolución histórica de las investigaciones mixtas, a saber: período formativo (años de los 50 a los 80), período del debate paradigmático (de los años 70 a los 90 tardíos), período del desarrollo procedimental (de los años 80 tardíos al 2000), y la advocacy como un periodo separado del diseño (del 2000 en adelante). Las investigaciones con complementación metodológica de enfoques cualitativos y cuantitativos fueron evolucionando hasta llegar a conceptualizarlas en función de diseños denominados como de modelo y método mixto. Para Driessnack, Sousa y Costa (2007):

“(…) los métodos mixtos se refieren a un único estudio que utiliza estrategias múltiples o mixtas para responder a las preguntas de investigación y/o comprobar hipótesis”.

4.2 Enfoque de investigación

La metodología adoptada se inició al analizar los datos recopilados. En octubre 12 del 2019, se aplican unas presentaciones audio visual para que conozcan sobre los juegos y deportes alternativos. Se realiza una investigación más detallada de los cuatro deportes escogidos por los niños y niñas de la fundación FUNDAR, a partir de las diferentes investigaciones y de revisiones documentales de las teorías de juego.

Como resultado de este trabajo, se propone realizar el programa de juegos y deportes alternativos en la fundación FUNDAR, fomentar a la práctica de nuevas tendencias deportivas e inculcar a los valores que se han perdido actualmente por la sociedad y construir el espíritu deportivo, de esta forma recibir beneficios a la población involucrada directa o indirectamente de la fundación FUNDAR.

4.3 Muestra

Se selecciona muestreo de tipo no probabilístico por conveniencia el cual se determina mediante un esfuerzo voluntario de obtener muestras típicas o específicas a través de la inclusión de muestras de grupos representativos o que el investigador seleccione directa e intencionalmente los individuos de la población que requiera.

En un primer momento de la presentación audio visual la encuesta de diagnóstico se realiza a quince (15) personas con las que se tuvo contacto fácilmente de la fundación FUNDAR, posteriormente y con la observación que se realizó, se concluyó que los niños y niñas no tenían conocimiento alguno que existían estos deportes alternativos y

finalmente se efectúa una última encuesta para conocer la satisfacción que se ha logrado en la intervención de los juegos y deportes alternativos.

4.4 Instrumento

Se utiliza encuestas semiestructuradas, por ser más flexible, abierta y porque el problema de estudio es fácil de observar. Mediante preguntas y respuestas se obtiene una comunicación y construcción conjunta de significados respecto al tema. De estas podemos evidenciar qué aspectos de los deportes presentados llamarán más la atención de los niños y por qué motivos. Esta tiene dos momentos, la primera se realiza en septiembre de 2019 con la intención de conocer qué deportes practican y sus conocimientos deportivos a la fecha; la segunda en octubre de 2019 ya habiendo dado a conocer los deportes alternativos, de estas encuestas determinamos qué deportes son los más aceptados por los niños y su nivel de interés para seguir practicándolos. Para complementar el estudio se realizan las últimas encuestas, las cuales nos permitirán medir el nivel de satisfacción de los niños, a través de esta nos damos cuenta de la necesidad de crear el programa de juegos y deportes alternativos para que se lleve a cabo la práctica de estos, no solo en la fase del proyecto de investigación, también para que la fundación FUNDAR lo mantenga como parte de su programa de actividades.

Deportes alternativos.

Croquet.

Es un juego de destreza y precisión en el golpeo. Se juega en un campo liso, con un número variable de argollas (de 6 a 10), dos postes, jalones o estacas, mazos y bolas de distinto color. Los mazos son de madera. El juego individualmente o por equipos.

Consiste en hacer un recorrido haciendo pasar la bola a través de unos arcos, mediante golpes de mazo, hasta llegar a la estaca de meta, con el menor número de golpes posibles. Detrás de los aros primero y último se clava una estaca de poca altura, que también debe tocarse con la bola. Alcanzada la meta, el jugador o la jugadora deben recorrer el campo en sentido inverso. Gana el jugador o jugadora que llega antes al punto de partida.

Reglas del juego:

1. Al comienzo la pelota debe ponerse en un punto, a un tercio de la distancia entre el poste de comienzo y a la mitad del primer arco, (a medio metro).
2. La bola debe ser golpeada y no empujada o acompañada y siempre con la fuerza del mazo.
3. Cada jugador/a tiene derecho a otra tirada después de hacer que su bola pase a través de un arco, golpee a otra bola o al jalón o estaca de salida o llegada.
4. Cada golpe se cuenta, aunque se mueva ligeramente. Si no la toca puede intentarlo hasta golpearla.
- 5.- Si un jugador juega sin ser su turno, la bola se colocará dónde estaba al principio, al igual que todas las demás si las tocó, además perderá su turno.
6. Al pasar los dos primeros arcos se conceden dos turnos adicionales, los demás serán con uno extra.
7. Si una bola enroca a otra (golpea) y la hace pasar a través de un arco, no se considerará traspasado y tendrá que volver para pasarlo en el sentido correcto.
8. Los arcos solo se consideran traspasados cuando se hace en un sentido previamente señalado en el recorrido como el válido.

9. Ninguna bola, excepto una "Rover" (cuando la bola ha pasado a través de todos los arcos y golpea el poste, estaca a jalón de dar la vuelta y se dedica a ayudar a su propio equipo, golpeando las de los contrarios para entorpecer su juego) puede enrocar la misma bola dos veces, hasta que no pase por otro arco o golpee un poste.

10. Las bolas una vez golpeada después de la salida ya están en activo para todas las demás.

11. Si una bola golpea a otra (enroca) y pasa a través de un arco, solo se le concederá un único golpe extra.

12. Si una bola se sale del terreno de juego delimitado, se debe poner en el borde del área donde se salió.

13. Para que se considere que una bola ha pasado a través de un arco debe hacerlo completamente.

14. Si una bola enroca (golpea) a más de una a la vez, puede croquear tantas bolas como golpes, pero recibirá sólo un golpe adicional. Si una de las bolas enrocadas es croqueada, todas deben serlo.

15. Los arcos pueden ser de 8 a 10 distribuidos de formas diversas

Kin-Ball

El profesor Mario Demers, que en 1986 ideó una fórmula para conjugar la salud, la cooperación, el trabajo en equipo y la competitividad. Así nació el kin-ball, un deporte que se juega con un gran balón y en el que participan tres equipos a la vez. (Jorge Martin, 2013) .

Entre otras cualidades, el Kin-Ball promueve la cooperación, el juego limpio y facilita la integración de los menos hábiles. También promueve el compañerismo y la igualdad de género ya que una de sus características es la competición de equipos mixtos. Además, es un deporte muy sencillo de aprender (Jorge Martin, 2013)

Reglas del juego:

1. Duración: un partido dura 3 periodos de 15 minutos a reloj corrido, con una pausa de 5 minutos. El equipo con menor puntuación reinicia el partido.

2. Desarrollo del partido: - Saque inicial: desde el centro y el equipo elegido al azar. No se pueden desplazar. - Reinicio de jugadas: puede haber desplazamiento, rectilíneo, unidireccional de no más de 1.80 m.

3. La llamada: Un lanzamiento siempre debe ir precedido de la palabra “Omnikin” seguida obligatoriamente del color del equipo que debe recibir el balón (Ej: Omnikin negro).

4. Lanzamiento del balón: Para que un saque sea válido:

a) El balón puede ser golpeado o empujado con cualquier parte del cuerpo por encima de las caderas. El contacto con los pies se acepta solo en defensa (para elevar).

b) Los cuatro miembros del equipo deben estar en contacto con el balón durante el golpe del árbitro señalará una falta (falta un contacto) si durante el saque esta condición no se respeta.

c) Trayectoria: Debe ser horizontal o ascendente al menos en alguna parte de su trayectoria antes de tocar el suelo.

- d) Distancia mínima horizontal que debe recorrer el balón en su desplazamiento: 1,83 m e) Una vez haya sido efectuado el golpeo, el mismo jugador no puede hacer otro seguido dentro del mismo período. (Jorge Martin, 2013)

5. Recepción del balón:

a) Debe lograrse sin que el balón toque el suelo o los límites del área de juego, incluyendo los obstáculos fijos dentro del campo. Uno, dos, tres o cuatro jugadores pueden recibir el balón con cualquier parte del cuerpo.

b) El balón no puede ser recibido o retenido por la tela o la boquilla durante el juego.

c) Aprisionamiento del balón: Nunca puede ser aprisionado el balón por un solo jugador. Un aprisionamiento del balón es considerado cuando hay una inmovilización completa con dos partes del cuerpo (mano-mano, pie-mano). Esta acción es una falta y se anotará un punto a los equipos no infractores.

6. Defensa ilegal: Un jugador defensor no puede estar a menos de 1.83 m de balón en el momento del golpeo.

7. Regla de “pasos”:

Cuando uno o dos jugadores reciben el balón, pueden moverse sobre el campo con el balón hasta que un tercer jugador del mismo equipo toque el balón en un tiempo inferior a 10 segundos. Después de tres contactos de diferentes jugadores los otros jugadores que entran en contacto con el balón solamente podrán pivotar. En otras palabras, los jugadores que estén en contacto físico con el balón y tengan al menos un pie sobre el campo pueden pivotar. En cualquier caso, los jugadores en cualquier otra posición, tal

como de espaldas, tumbado, etc., no pueden mover ninguna parte de su cuerpo por debajo de sus caderas. (Jorge Martin, 2013)

Kabaddi.

El kadaddi es un juego de persecución y lucha sin elementos. Se han encontrado referencias pictóricas a él desde hace más de 4.000 años. Su carácter rural y relativamente sencillo permitió que su desarrollo se ampliara en diferentes culturas de India, Pakistán, Irán y Bangladesh y es el juego estatal de los estados indios de: Haryana, “Punjab” (norte), Tamil Nadu y Andhra Pradesh (sur). Existen al menos tres variantes del Kabaddi: Regular Kabaddi, Circle Kabaddi y Beach Kabaddi. (Cesaro, 2015).

Destacamos que toda práctica lúdica y deportiva es una experiencia cultural. De este modo el Kabaddi en India se inscribe dentro de los juegos más tradicionales y populares. Estos juegos tradicionales se caracterizan precisamente por estar sustentados en los desarrollos culturales de cada pueblo que lo practica: por la transmisión oral de las reglas, por la eficacia de sus técnicas adquiridas a través del tiempo, y por contener importantes elementos de asimilación cultural a partir 3 de la fusión con otros juegos, como así también de las transformaciones que la mercantilización del deporte espectáculo exige. (Cesaro, 2015)

Reglas del juego:

1. Una incursión comienza cuando un jugador ingresa a la mitad del oponente. Dura treinta segundos dentro de los cuales el asaltante tiene que intentar anotar un punto, ya sea un punto de contacto o un punto de bonificación, y volver a su mitad. Si no regresa en 30 segundos, el asaltante queda descartado (Sathish, 2017).

2. Cada incursión está restringida a 30 segundos (en ambas mitades). Los relojes se configurarán o restablecerán cuando el asaltante cruce la línea central o cuando termine la incursión. Los relojes se detendrán cuando. (Sathish, 2017)

3. Raider sale de la arena después de ser declarado 'OUT', o sale de los límites y es declarado fuera. Hacer o morir en una incursión Si un equipo tiene dos incursiones vacías consecutivas, entonces su incursor en la próxima incursión tiene que sumar un punto. Si no lo hace, entonces está descartado. Muy acertadamente se llama la incursión de "hacer o morir". Por lo tanto, un equipo no puede tener tres incursiones vacías seguidas. Una incursión de hacer o morir, por lo tanto, a menudo sirve como un punto de inflexión en el juego. (Sathish, 2017)

4. Un Super Tackle es cuando un oponente atrapa a un atacante que solo tiene tres o menos defensores en la cancha. En el caso de un súper tackle, el equipo defensor obtiene un punto adicional aparte del punto del tackle. Sin embargo, solo revive a un miembro perdido; a pesar de la cantidad de puntos ganados es dos. Un súper tackle sirve a los equipos en un momento de molestia, dándoles una buena oportunidad de regresar en el encuentro, manteniendo así el juego en equilibrio. (Sathish, 2017)

5. Categoría de peso HOMBRES: no debe ser mayor de 85 Kg JUNIOR Niños: no debe ser mayor de 70 Kg MUJERES: no debe ser mayor de 75 Kg JUNIOR Niñas: no debe ser mayor de 65 Kg SUB-Junior: no debe ser mayor de 65 Kg niños y niñas (Sathish, 2017).

Dodgeball.

→→En España tenemos juegos populares muy similares al Dodgeball, que en cada pueblo o en cada barrio se juegan con unas reglas y con unos nombres distintos. Los más conocidos son, el Balón Prisionero, el Balón Tiro, Sangre, Brile... En todos los casos se juega con un solo balón y el jugador golpeado cambia de zona, o cementerio. Se pueden introducir varios cementerios, lo cual ayuda cuando se juega sin paredes. En todos los casos existe el concepto de pases entre cementerios y zona de los vivos. En función de la variante, las capturas al vuelo daban vida al capturador o se resucitaba a una jugadora o. Si uno de los equipos se queda con un solo jugador o jugadora y éste esquiva siete lanzamientos su equipo suma un punto. (Colmenarejo, 2017).

El Dodgeball es un deporte colectivo de colaboración-oposición y de cancha dividida en el que se enfrentan dos equipos mixtos de 6 componentes. El objetivo del juego es eliminar al equipo contrario al completo, golpeándolos con los balones (Colmenarejo, 2017).

Reglas de juego:

1. Dodgeball es un juego autorregulado, no precise árbitros. Al jugar en torneos, se necesitan 4 árbitros/os, 2 en la línea central y dos en las de ataque. Su función es comenzar el juego, confirmar los impactos, las recepciones y llevar el tiempo de posesión.

2. Para comenzar el juego las 6 pelotas se colocan en dos grupos de 3 en los extremos de la línea central. Solo se pueden ir a coger los balones de la derecha.

3. Una pelota muerta se activa para poder atacar, regresando con ella a la línea de fondo.

4. Estarás eliminado en el caso de que: 1 te salgas del campo, 2 un lanzamiento golpee tu cuerpo o 3 una oponente coja al vuelo tu lanzamiento.

5. Cada lanzamiento solo puede eliminar a un jugador o jugadora. Los balones que golpeen a un participante, pero previamente han tocado el suelo, las paredes, a otra jugadora/o u otra pelota; se consideran balones muertos y no pueden eliminar.

6. Se puede utilizar una pelota como escudo. Si se te escapa la pelota con la que bloqueas o no eres capaz de hacer un bloqueo limpio (sin tocar con ninguna parte del cuerpo) estás fuera.

7. Al eliminarse se puede volver a jugar cuando tu equipo coge una pelota al vuelo. Se vuelve al juego en el orden de eliminación y hay que tocar la línea de fondo para volver al juego.

8. Solo se puede mantener un balón en posesión durante 10 segundos. Al superar ese tiempo hay que pasar rodando ese balón al campo del equipo contrario.

9. En el caso de quedar una jugadora o jugador en cada equipo, transcurridos 10 segundos se produce un “Showdown”, una muerte súbita, en la que las jugadoras/os empiezan con dos balones en posesión y desde su línea de fondo. La línea central desaparece y ganará el primero en golpear al contrario sin tiempo de posesión.

(Colmenarejo, 2017).

5. Propuesta

5.1 Programa de juegos y deportes alternativos

Una vez identificados los problemas que poseen los niños y niñas de la fundación FUNDAR cuando practican deportes convencionales como la exclusión, falta de participación social, discriminación entre otros, esto se debe a la falta de capacidades y habilidades para desarrollar dichos deportes, por esta razón se procede a diseñar un programa de juegos y deportes alternativos con el fin de que conozcan y practiquen nuevas tendencias deportivas orientadas a formar los valores principales de cada persona, resaltando el valor más importante el cual es el espíritu deportivo que reúne algunos valores.

Este es el paso a seguir teniendo en cuenta que se llevó a cabo una presentación para conocer los diferentes deportes alternativos, después se adaptaron en escenarios deportivos ejecutando la práctica de estos, teniendo en cuenta que obtuvo la satisfacción de todas las personas. Por esta razón el anhelo es diseñar un programa de juegos y deportes alternativos estructurado en la fundación FUNDAR, formalizando estas nuevas tendencias deportivas y fomentando culturas y estilos de vidas deportivas.

Se establece un cuadro con distintas interrogantes que nos permitirán organizar el programa.

Tipo de actividad	Deportes alternativos: Croquet, kabaddi, kin-ball y dodgeball
Problemas que suscita	Exclusión, discriminación de la mujer, desarrollo de habilidades y capacidades.
Objetivo del programa	Incentivar la práctica de las nuevas tendencias deportivas en distintos escenarios como lo son fundaciones, colegios,

	universidades, instituciones, entre otros.
Objetivo en forma cuantitativa	Expandir este programa a nivel nacional.
Localización	Fundación FUNDAR. Localidad suba, Bogotá, Colombia
Cuando	En un plazo de 6 meses a 1 años.
A quien va dirigido	Niños y niñas de la fundación.
Recurso humano	Profesionales de ciencias del deporte y la educación física, entrenadores y colaboradores de la fundación.

Tabla 1. Interrogantes. Fuente: elaboracion propia

5.2 Valores deportivos

Espíritu de juego:

Enseñar a los niños y niñas de la fundación FUNDAR sobre uno de los valores más importantes que puede existir en el deporte que es el espíritu deportivo, esto quiere decir que debemos emplear la norma de oro en los diferentes deportes que se practiquen, tratar a los deportistas como quisiera ser tratado. Es decir, ser honesto, respetoso, justo, entre otros valores mencionados anteriormente, el espíritu deportivo se puede incentivar de tal forma que se pueda enseñar desde los hogares, colegios universidades, etc.

El espíritu deportivo influye la mayor parte en el deporte cuando se encuentra en una situación de ganar, perder o empatar con el competidor, este factor ayuda a entender estos comportamientos de forma aceptable en una competencia deportiva. Por esta razón se requiere de los deportes para que los niños y niñas fortalezcan su disciplina, autoestima y personalidad.

5.3 Recursos

Es importante resaltar los elementos o medios que permitieron llevar a cabo el actual trabajo de investigativo y la obtención de los objetivos planteados, a partir de desarrollo, implementación y práctica de forma adecuada para alcanzar óptimos resultados.

Talento humano:

Manifiestar por el gran aporte y colaboración que realizaron los integrantes que conforman la familia de la fundación FUNDAR en la localidad de Suba de la ciudad de Bogotá, a la universidad de Cundinamarca por aprobar la ejecución de la investigación y al funcionamiento administrativo de ambas entidades, los quince niños y niñas, al coordinador en cargo, a los padres de familia y trabajadores, al valioso aporte del tutor, docentes, maestros de la faculta de Ciencias del Deporte y la Educación Física.

Materiales o físicos:

Es un fundamental dejar constancia que para llevar a cabo esta investigación en la fundación FUNDAR se contó con las instalaciones que tienen en la sede de la localidad Suba, un escenario deportivo en donde se adaptara las nuevas tendencias deportivas; un aula para realizar la presentación audiovisual y dar a conocer los deportes alternativos.

6. Resultados

6.1 Análisis de encuestas

Encuesta 1: Esta encuesta nos permite saber qué conocimientos tienen los niños sobre el deporte en general, en qué actividades deportivas se encuentran involucrados y saber si han vivido rechazo al momento de querer jugar o practicar algún deporte.



Gráfico 2. ¿Práctica algún deporte?

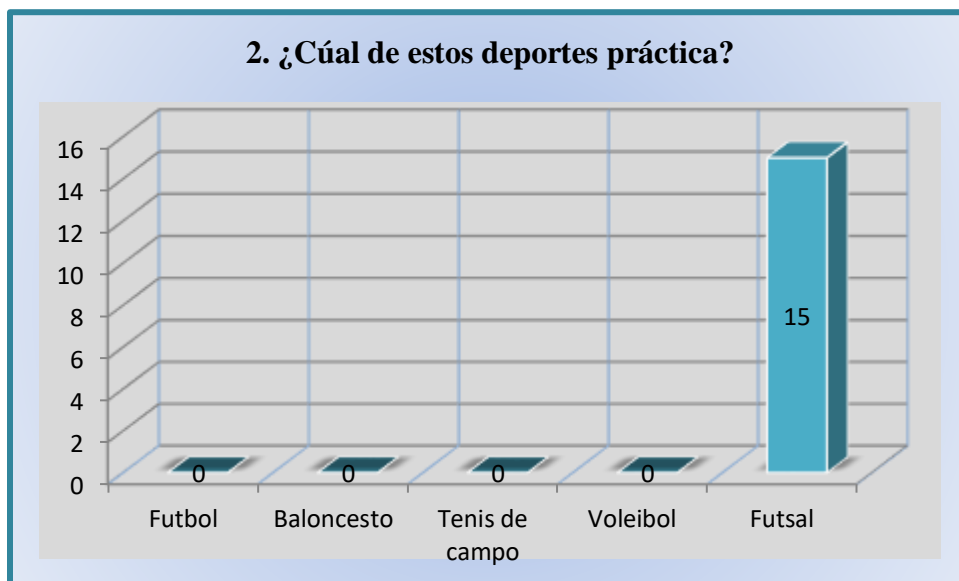


Gráfico 3. ¿Cuál de estos deportes práctica?

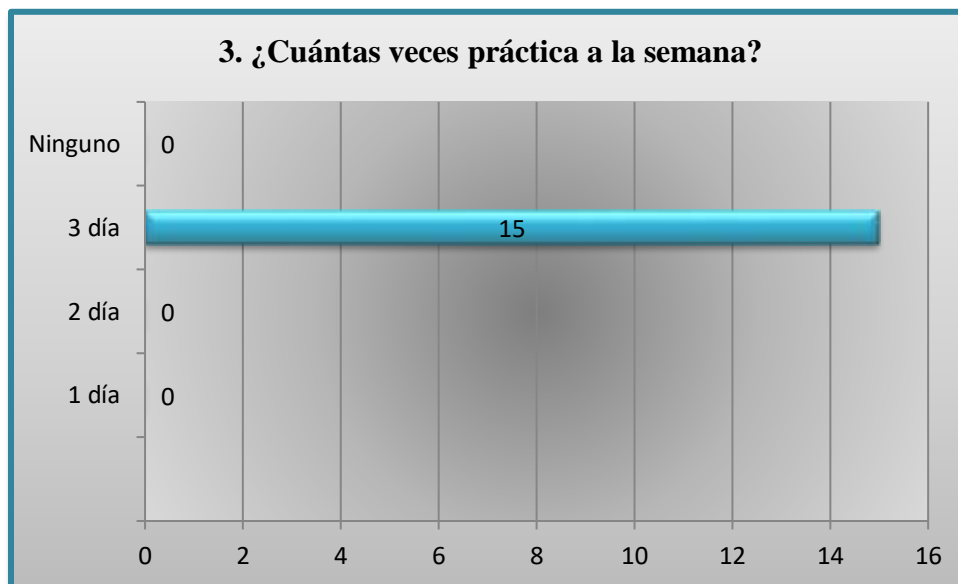


Gráfico 4. ¿Cuántas veces práctica a la semana?

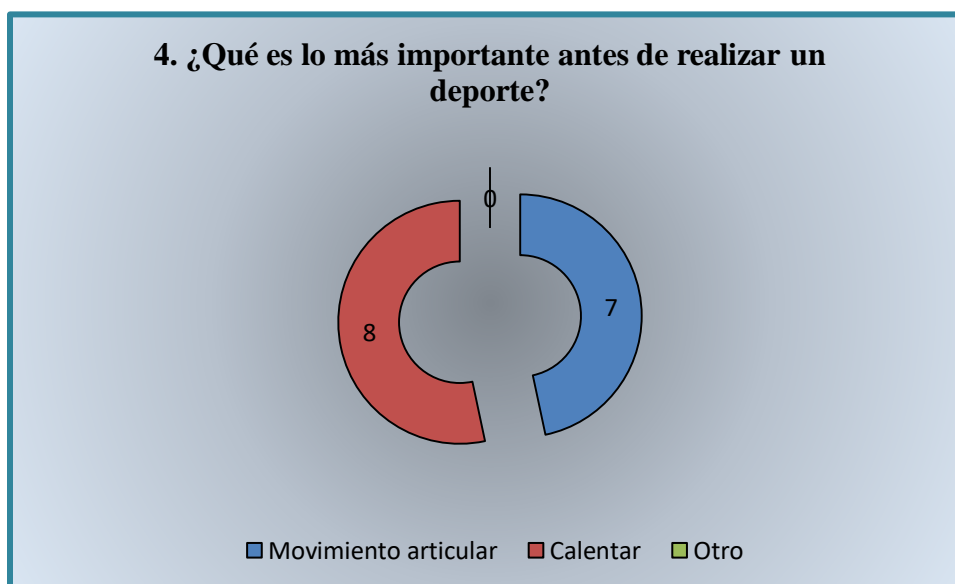


Gráfico 5. ¿Qué es lo más importante antes de realizar un deporte?

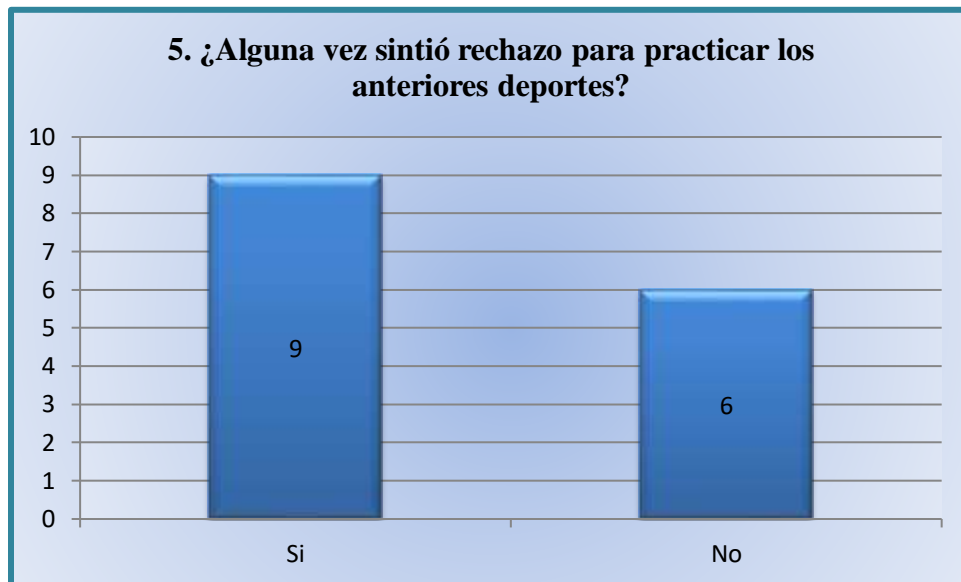


Gráfico 6: ¿Alguna vez sintió rechazo para practicar los anteriores deportes?

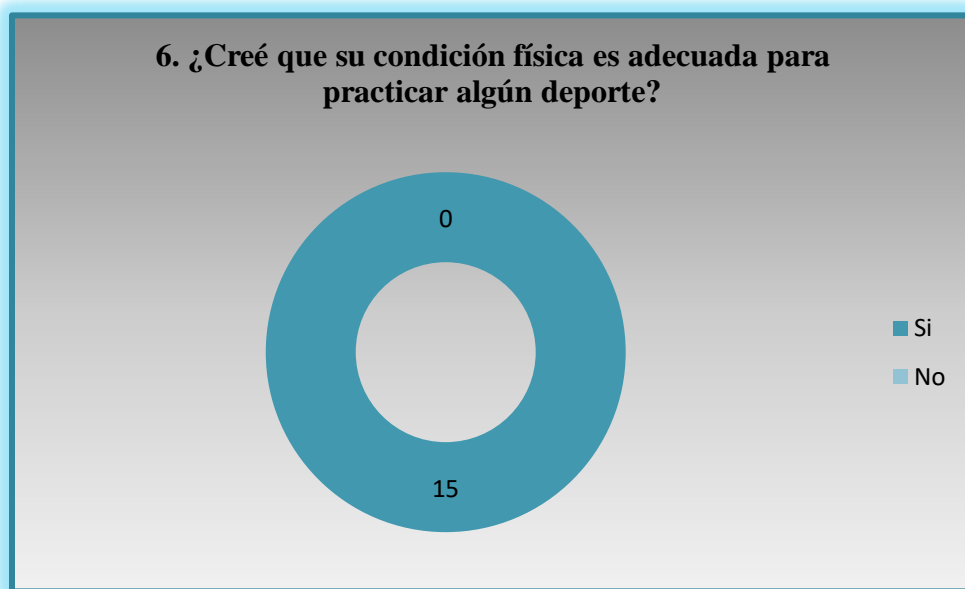


Gráfico 7: ¿Creé que su condición física es adecuada para practicar algún deporte?

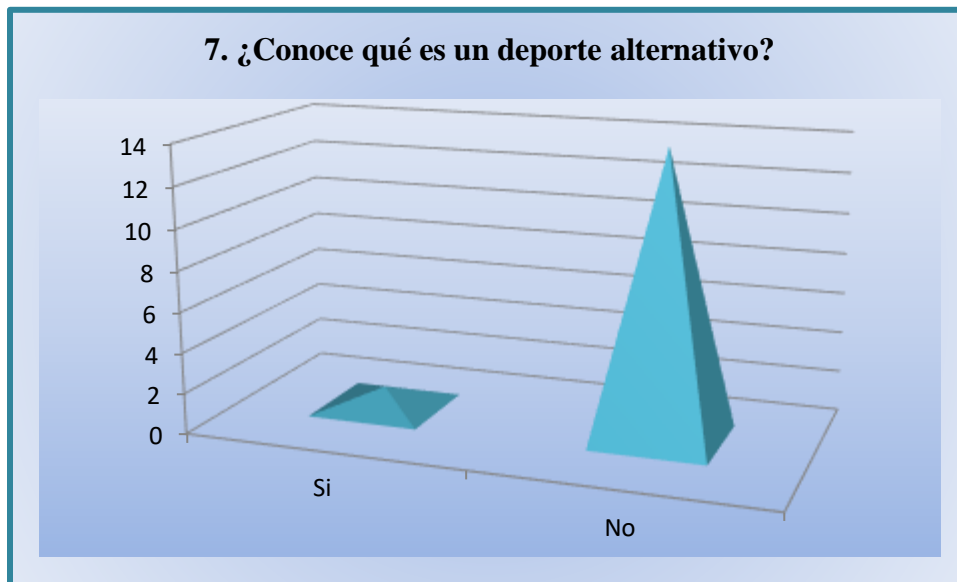


Gráfico 8; Conoce qué es un deporte alternativo?

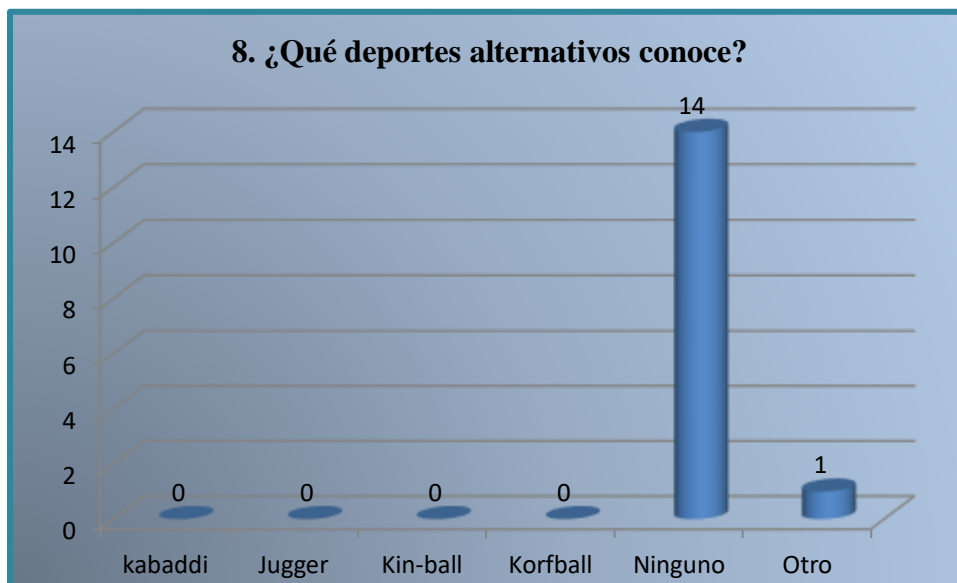


Gráfico 9; ¿Qué deportes alternativos conoce?

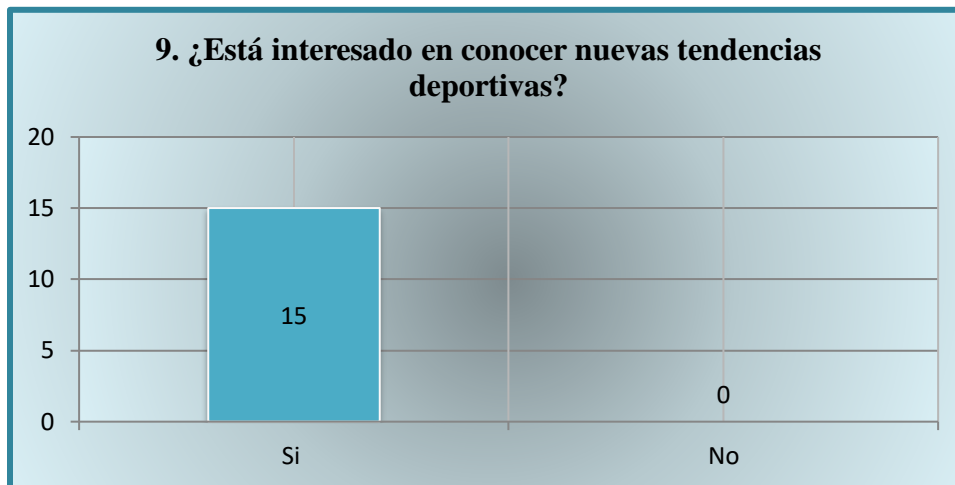


Gráfico 10 ¿Está interesado en conocer nuevas tendencias deportivas?



Gráfico 11 ¿Cree que el nivel de participación sea más alto que los deportes practicados en la fundación FUNDAR?

De los resultados de esta encuesta percibimos que los niños son disciplinados, pues practican deporte tres (3) veces por semana sin falta. Los deportes que practican son

todos deportes convencionales, por lo que sienten algo de presión al practicarlos, ya que si no se desenvuelven bien en estos son discriminados por sus compañeros o competidores, de ahí el rechazo que el 47% de los niños están sintiendo.

Encuesta 2: Esta encuesta nos permite conocer el interés generado en los niños hacia los deportes alternativos luego de presentárselos a ellos, elegir cuatro juegos/deportes para poner en práctica en la fundación FUNDAR y posteriormente medir resultados de desempeño y aceptación por los niños.

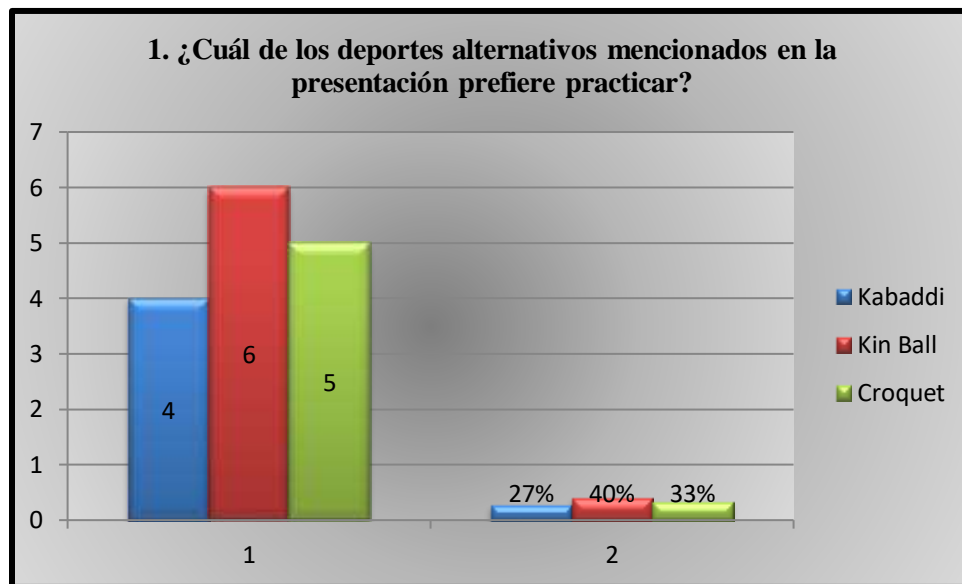


Gráfico 12 ¿Cuál de los deportes alternativos mencionados en la presentación prefiere practicar?

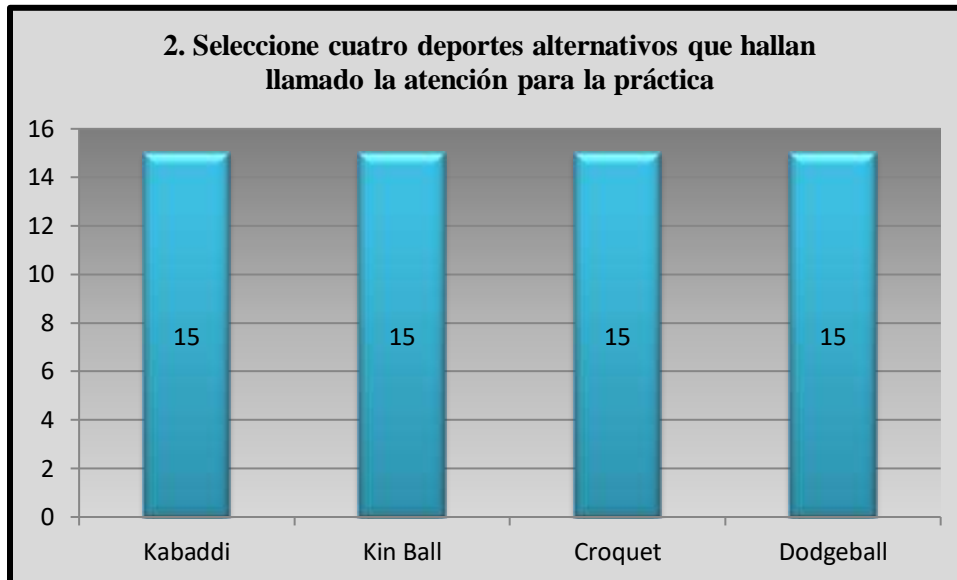


Gráfico 13 Seleccione cuatro deportes alternativos que hallan llamado la atención para la práctica

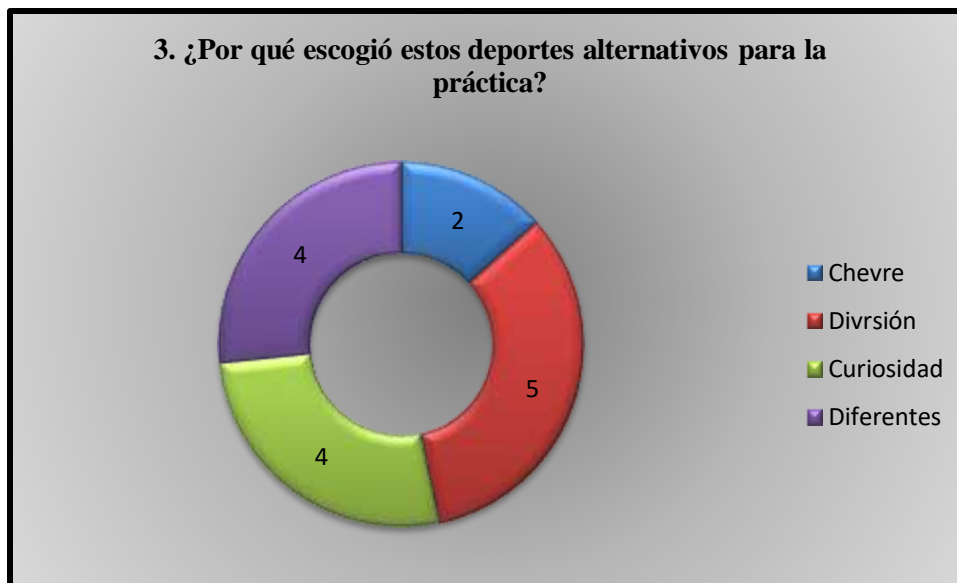


Gráfico 14 ¿Por qué escogió estos deportes alternativos para la práctica?



Gráfico 15; ¿Qué tan probable es que participé en las prácticas de estos deportes alternativos?

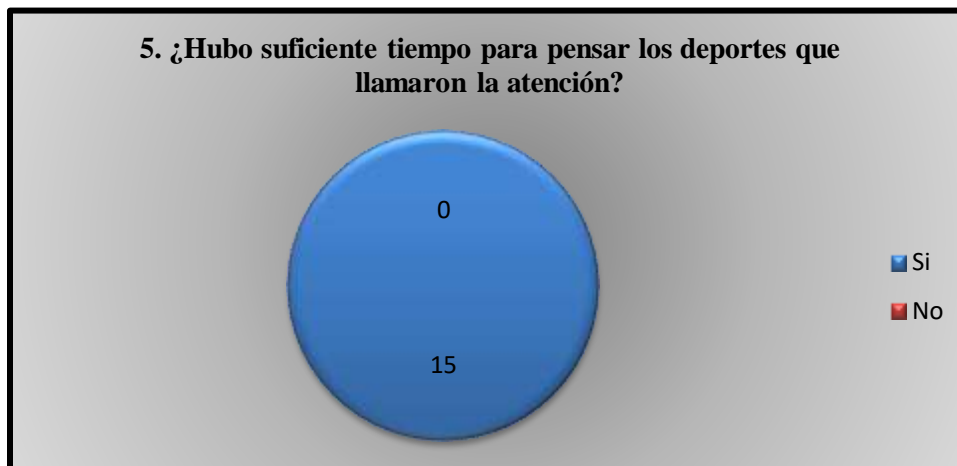


Gráfico 16; ¿Hubo suficiente tiempo para pensar los deportes que llamaron la atención?

La totalidad de los niños encuestados escogió practicar deportes alternativos por diversión, curiosidad y términos asociados a la integración y participación dentro del juego, de esta encuesta se destacaron cuatro deportes a trabajar dentro de la propuesta del proyecto de investigación, los cuales fueron Kabaddi, Kin-Ball, Croquet y Dodgeball.

Encuesta 3: En esta encuesta medimos y evidenciamos el grado de aceptación de los niños frente a los deportes luego de practicarlos.

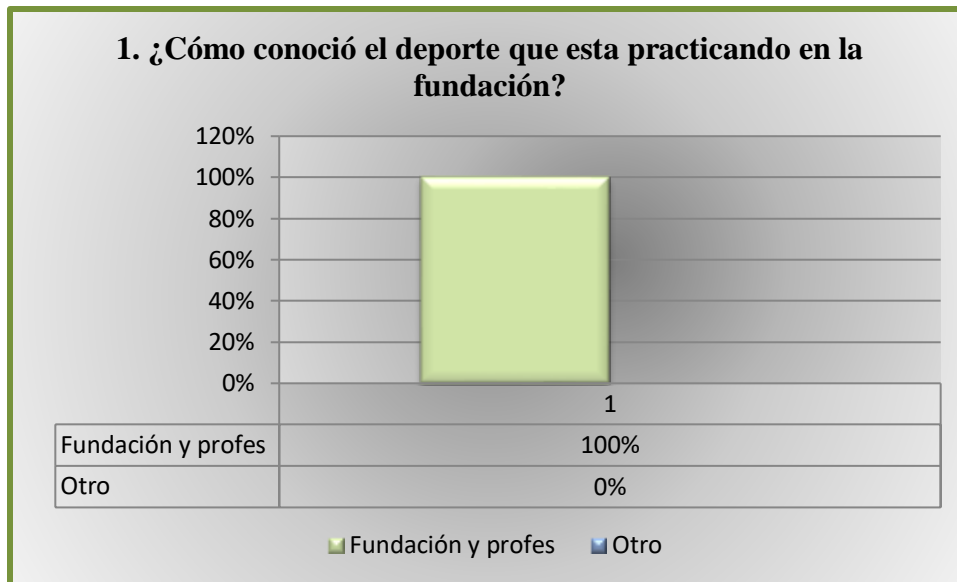


Gráfico 17 ¿Cómo conoció el deporte que esta practicando en la fundación?

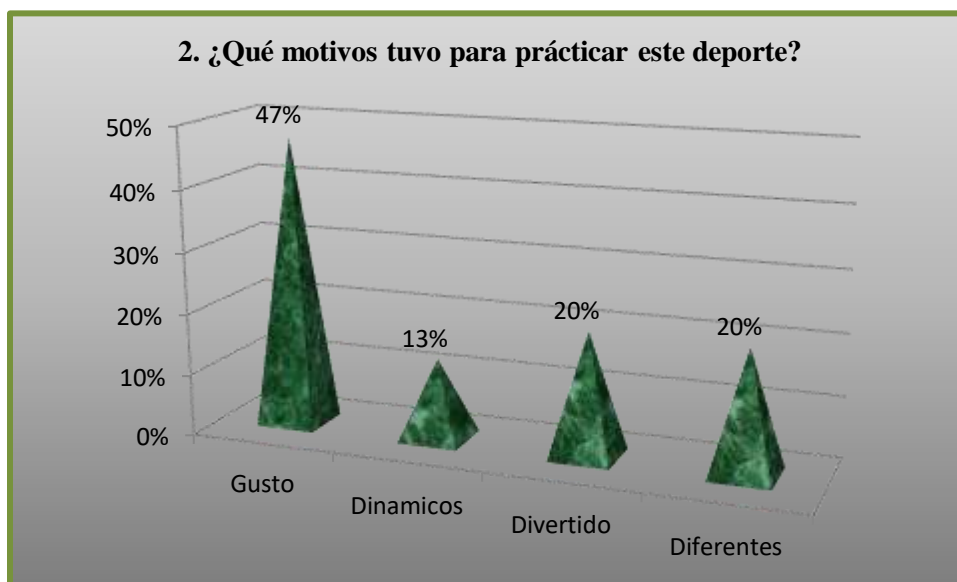


Gráfico 18 ¿Qué motivos tuvo para practicar este deporte?

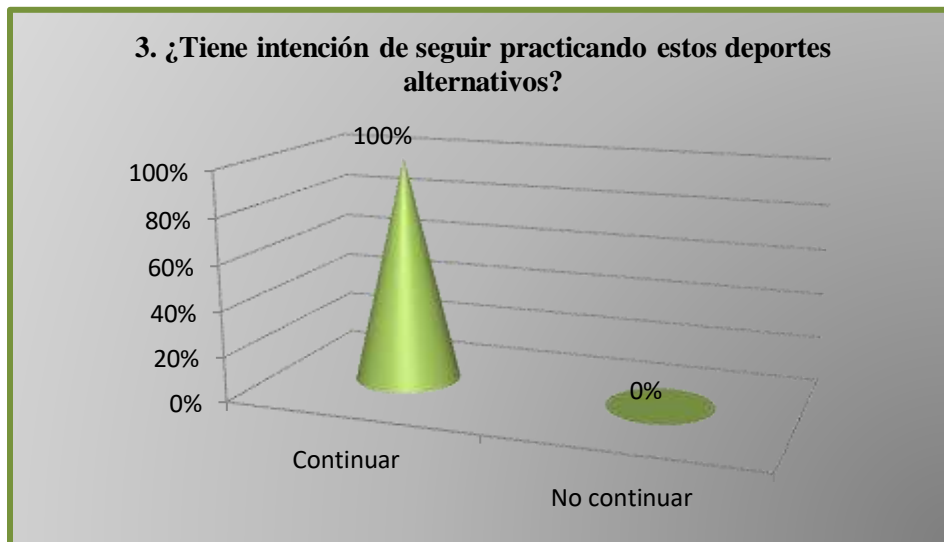


Gráfico 19 ¿Tiene intención de seguir practicando estos deportes alternativos?



Gráfico 20 ¿Ha recomendado la práctica de estos deportes alternativos?



Gráfico 21 ¿Esta de acuerdo que dicten clases en la fundación de estos deportes alternativos?

Luego de la práctica de los juegos y deportes alternativos se nota el agrado y la aceptación por parte de los niños de la fundación FUNDAR, quienes están motivados por seguirlos practicando debido a los valores que desarrollaron durante esta última etapa del proyecto, pues todos los niños desarrollaron destrezas tales como trabajo en equipo, empatía, respeto y el espíritu de juego, ya que su visión durante las prácticas fue más de divertirse que de ganar o competir.

6.2 Análisis de la práctica

Gracias a la credibilidad que genera la fundación FUNDAR a través de la participación y servicio en diferentes eventos, permite que se lleve a cabo este proyecto de investigación de deportes alternativos.

Partimos de la fase de observación de una primera práctica deportiva para evidenciar las problemáticas dentro de los deportes convencionales, en la cual notamos

que la totalidad de los niños han desarrollado diferentes habilidades y capacidades desde la misma participación en la fundación FUNDAR, pero aun así es evidente la preferencia de algunos niños de jugar con quienes han desarrollado mejor esas destrezas, también se notó el rechazo hacia algunos participantes por sus condiciones físicas como lo son la estatura, condiciones de obesidad, género de sexo y motrices.

Luego de presentar a los niños los distintos juegos y deportes alternativos y de conocer a través de las encuestas y entrevistas los intereses de los niños frente a estos deportes, desarrollamos cuatro prácticas, una por cada uno de los cuatro deportes escogido por los mismos niños con el fin de que ellos pudiesen conocerlos a profundidad, jugar e interactuar; de esta manera conocer y medir el nivel de satisfacción de los niños y así mismo mostrarles que cualquier persona puede participar y divertirse sin afectar el resultado competitivo del juego.

Para la práctica determinamos aspectos importantes, como lo son:

- Generar estrategias en la práctica de cada deporte para incentivar el valor de oro “espíritu deportivo” a nivel personal y social.
- Dar a conocer los beneficios que se obtuvieron a partir de la práctica de estos deportes, para lograr evidenciar la relación deporte y valores.
- Promover estas nuevas tendencias deportivas a nivel local para que las personas conozcan y ejerzan los deportes alternativos.
- Motivar a las personas para que continúen con estos nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje deportivos.

Actualmente existen profesionales que pueden asumir el rol de enseñar estas nuevas tendencias deportivas, de esta forma cerciorar que estos tengan conocimientos a nivel local y nacional.

7. Discusión

En cuanto a la implementación de los juegos y deportes alternativos en la Fundación FUNDAR, notoriamente se identifica el favoritismo por los deportes convencionales, los cuales son los pilares de esta organización (fútbol, futsal, baloncesto, tenis y patinaje) esto se debe a partir que la mayoría escenarios deportivos que encontramos en la Ciudad de Bogotá, D.C., y fundamentalmente en la localidad de Suba, están adaptados para la práctica de los deportes anteriormente mencionados.

Añadido a lo anterior la formación de casa e instituciones educativas, entre otros, contribuye a que no se aborde otras prácticas deportivas, sin dejar de lado la información transmitida por los medios de comunicación que se centran en los deportes convencionales haciendo de ellos una cultura de nuestra nación, esto ha conllevado a que no se tenga conocimiento de otras prácticas deportivas y no se le de el valor a las nuevas tendencias deportivas.

Con el propósito de mostrar e incentivar la práctica de estas nuevas tendencias deportivas que permiten la inclusión, la participación, igualdad de género, entre otros, motivando a los niños y jóvenes a hacer parte de su vida los principios del espíritu deportivo. Se realizó este proyecto que presento a los niños de la Fundación FUNDAR estas nuevas tendencias, como también medir su aceptación y la posibilidad de continuar con estas prácticas deportivas, las cuales fueron recibidas con gran éxito, aceptación y compromiso por parte de los niños, niñas, padres de familia y demás entes involucrados quienes se mostraron muy a gusto. Este proyecto permitió sobreponerse a la cultura de los deportes convencionales, enseñar e incrementar el conocimiento en estas nuevas

disciplinas deportivas, además que los niños descubrieran sus habilidades y aptitudes para realizar otras actividades como afianzar sus destrezas en ellas.

8. Conclusiones y recomendaciones

Se evidenció una aceptación favorable del proyecto en los participantes, logrando un efecto positivo en los niños fomentando en ellos valores como la equidad de género, ya que las niñas y niños se sintieron a gusto con las disciplinas que ellos mismos seleccionaron, el respeto por el otro, sana competencia, entre muchos otros que permitieron aportar a su desarrollo de forma positiva, teniendo en cuenta como principio el espíritu deportivo que nos permite actuar con justicia, honestidad y “tratar al otro como yo quiero ser tratado”.

En el desarrollo de este proyecto se logró iniciar de cero con todos los niños permitiendo que todos partieran con las mismas actitudes y aptitudes. Los niños de la Fundación FUNDAR tuvieron la oportunidad de conocer estas nuevas disciplinas y escoger con las que se sintieron más afín lo que dio como resultado un notable compromiso y esfuerzo con el proyecto que dio paso a un crecimiento mutuo. Es de rescatar que este proyecto pretendía mostrar e impulsar estas nuevas disciplinas deportivas, objetivo logrado con éxito, hecho que se evidencio con la participación, compromiso de los competidores y el crecimiento de sus capacidades deportivas. Esperamos que nuestros participantes puedan continuar con su proceso mediante el programa de juegos y deportes alternativos y llegar a aportar una gloria más a nuestra nación.

La implementación de estas prácticas no solo en fundaciones, sino también en colegios, universidades, entre otros, permitirá formar personas para su adultez, como lo vemos identificado en las diferentes teorías mencionadas páginas atrás, en donde el

individuo aprende a prepararse para su futuro como pilar de una sociedad educada por los valores de la igualdad, el respeto, la responsabilidad tanto en la toma de decisiones como al ejecutar acciones que no van a agredir a otros y que por el contrario genera una cultura participativa donde todos pueden involucrarse sin importar su género, procedencia, raza, condición física, aptitudes o habilidades

9. Bibliografía

- Cesaro, R. (2015, 28 de septiembre). circle kabaddi: juego tradicional y deporte espectáculo, *memoria academica*. recuperado de http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7389/ev.7389.pdf
- Colmenarejo, D. M. (2017, 6 de octubre). rules of dogeball, *Word dodgeball federation*. Recuperado de <http://www.worlddodgeballfederation.com/rules/>
- Congreso de Colombia. (1969). decreto 1387. reglamentación organización del deporte. Bogotá, Colombia
- Congreso de la Republica de Colombia. (1905). Ley 80. comisión nacional de Educación Física. Bogotá, Colombia
- Congreso de la Republica de Colombia. (1995). Ley 181. Sistema Nacional Del Deporte. Bogotá, Colombia.
- Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del Tiempo Libre. (2009). Plan Decenal del Deporte, la Recreación, la Educación Física y la actividad física. Bogotá, Colombia: Editorial ABC Ltda.
- Dirección de Planeación Nacional. (2014). Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018. Bogotá, Colombia: Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del Tiempo Libre.
- Ferreres, J. O. (2004). *La animacion Deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona, España: INDE publicaciones.

- Garzon, A. M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* (tesis de pregrado). recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Gobierno de Colombia. (1668). COLDEPORTES. Decreto 2743. Bogotá, Colombia.
- Gobierno de Colombia. (1939). Decreto 1391. Ligas Deportivas. Bogotá, Colombia. Gobierno de Colombia. (25 de Junio de 2003). Decreto 1743. Bogotá, Colombia.
- Gomez, J. G. (s.f.). *Curso kin ball, Educacion fisica*. Recuperado de <http://jorgegarciagomez.org/documentos/kinballguiadidac.pdf>
- huizinga, J. (2004). Teoria del juego como origen de la cultura humana. En J. O. Ferreres, *La animacion deportiva, el juego y los deportes alternativos* (pág. 50). España: INDE publicaciones.
- Jorge Martin, J. C. (2013). *Actividades fisico deportivas en equipo*. Recuperado de file:/
- Piaget, I. (2004). Teoria piagetiana o teoria de la estructura del pensamiento. En J. O. Ferreres, *La animacion deportiva, el juego y los deportes alternativos*. España: INDE publicaciones.
- Roberto Monja, A. P. (2015). *La transmisión de valores a través del deporte. Deporte escolar y deporte federado: relaciones, puentes*. Recuperado de <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/viewFile/35650/19675>
- Salguero, A. R. (5 de 2010). *Revista Digital de Educacion Fisica*. Recuperado de [ElDeporteComoElementoEducativoIndispensableEnElAre-3233220.pdf](#)
- Sathish, A. (10 de 6 de 2017). traditional kabaddi VS techno kabaddi, *International Journal of Physical Education, Fitness And Sports*. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/318556024_Traditional_Kabaddi_Vs_Techno_

Kabaddi

Schiller. (2004). La animacion deportiva,el juego y los deportes alternativos. En J. O. Ferreres, *La animacion deportiva,el juego y los deportes alternativos* (pág. 50). España: INDE publicaciones.

Soto, C. A. (2009). *Introduccion general del deporte,un reflejo de la vida social*. Recuperadode [http://www.dipalme.org/Servicios/Informacion/Informacion.nsf/1C9C7FA4EB0BD193C1257E54002B5648/\\$file/Cornelio%20Aguila.pdf](http://www.dipalme.org/Servicios/Informacion/Informacion.nsf/1C9C7FA4EB0BD193C1257E54002B5648/$file/Cornelio%20Aguila.pdf)

Stern, G. W. (2004). Teoria de la inmadures infantil. En J. O. Ferreres, *La animacion deportiva, el juego y los deportes alternativos* (pág. 53). España: INDE publicaciones.

Anexos

ANEXO 1: Presentación audiovisual



UNIC
UNIVERSIDAD NACIONAL DE
COSTA RICA

JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS

JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS

Andres Felipe Cuadros
Brahyan Camilo Otalora



UNIC
UNIVERSIDAD NACIONAL DE
COSTA RICA

JUGGER





korfball



www.ihicivisi.edu.tr



KABADDI



www.ihicivisi.edu.tr



ULTIMATE



www.ultimate.ca



DODGEBALL



KIN-BALL



www.kinball.ca



BALONMANO



FUTBOL TENIS



CROQUET



Esta es la presentación audiovisual que se realizó con los diez deportes alternativos en donde los niños y niñas de la fundación FUNDAR conocían de estas nuevas tendencias y elegían cuatro deportes los cuales se iban a llevar a la práctica

ANEXO 2. Encuestas

Encuesta 1

Nombre: _____

Edad: _____

Fecha: _____

1. ¿Practica algún deporte?

Si

No

2. ¿cuál de estos deportes practica?

Futbol

Baloncesto

Tenis de campo

Voleibol

Fustal

3. ¿Cuántos veces practica a la semana?

1 día

2 días

3 días

Ninguno

Otro ¿Cuál? _____

4. ¿Qué es lo más importante antes de realizar un deporte?

Movimiento Articular

Calentar

Otro ¿Cuál? _____

5. ¿Alguna vez sintió el rechazo para practicar los anteriores deportes?

Si

No

6. ¿Cree que su condición física es adecuada para practicar algún deporte?

Si

No

7. ¿Conoce que es un deporte alternativo?

Si

No

8. ¿Qué deportes alternativos conoce?

Kabaddi

Jugger

Kin- ball

Korfbal

Otro ¿Cuál? _____

Ninguno

9. ¿Está interesado en conocer nuevas tendencias deportivas?

Si

No

10. ¿Cree que el nivel de participación sea más alto que los deportes practicados en la fundación FUNDAR?

Encuesta 2

Nombre: _____

Edad: _____

Fecha: _____

1. ¿Cuál de los deportes alternativos mencionados en la presentación prefiere practicar?
2. ¿Seleccione cuatro deportes alternativos que hallan llamado la atención para la práctica?
3. ¿Porque escogió estos deportes alternativos para la práctica?
4. ¿Qué tan probable es que participe en las prácticas de estos deportes alternativos?
5. ¿Hubo suficiente tiempo para pensar los deportes que llamaron la atención?

Esta encuesta se establece con el fin de determinar cuáles son los deportes alternativos de preferencia entre los niños y niñas de la fundación FUNDAR, es por esto que se implementaran las opciones escogidas por los beneficiarios para llevarlos a la práctica por medio de la adaptación de juegos y actividades relacionadas, debido a esto, se analiza cual es la importancia e influencia de los deportes alternativos en la inclusión, integración y participación social de la fundación FUNDAR.

Encuesta 3

Nombre: _____

Edad: _____

Fecha: _____

1. ¿Cómo conoció el deporte que está practicando en la fundación?

2. ¿Qué motivos tuvo para practicar estos deportes alternativos?

3. ¿Tiene intención de seguir practicando estos deportes alternativos?

4. ¿Ha recomendado a la práctica de estos deportes alternativos?

5. ¿Está de acuerdo que dicten clases en la fundación de estos deportes alternativos?

Anexo 3. Carta de autorización

Bogotá D.C 11 de septiembre de 2019

Señor

FERNANDO ARDILA PATIÑO

Coordinador Programa Ciencias del Deporte y la Educación Física

Extensión Soacha

Cordial saludo.

Yo **LUIS GERARDO NAVIA BURBANO** identificado con c.c. 13040828 de Albán (N) docente del programa de Ciencias del Deporte y la Educación Física presento formalmente a los estudiantes **ANDRÉS FELIPE CUADROS NIÑO** identificado con c.c No 1012438311 y **BRAHYAN CAMILO OTÁLORA PEÑALOZA** identificado con c.c No 1013664210 pertenecientes de programa Ciencias del Deporte y la Educación Física, para quienes solicito se otorgue la carta de presentación formal y puedan hacer las intervenciones necesarias en su trabajo de investigación en la Fundación FUNDAR ubicada en la localidad de Kennedy.

Agradezco su atención y colaboración prestada

Atentamente,

LUIS GERARDO NAVIA BURBANO

Docente Asesor.

Anexo 4. Evidencia fotográfica







