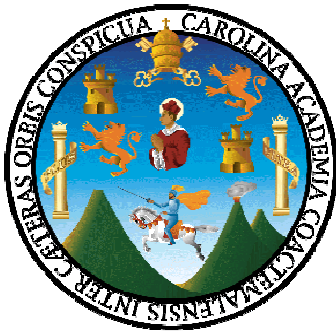


CORA GIOCONDA DALIA PICOT RAMIREZ

GUÍA DIDÀCTICA DEL BALON MANO PARA MAESTROS DE EDUCACIÓN FÍSICA,
DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN FÍSICA, GUATEMALA,
GUATEMALA

ASESOR. M.A. Mario Enrique Serech Santizo



FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Guatemala, Septiembre de 2009

ÍNDICE

Introducción i

CAPÍTULO I

1. DIAGNOSTICO

1.1. Datos Generales de la institución	1
1.1.1. Nombre de la institución	1
1.1.2. Tipo de institución	1
1.1.3. Ubicación geográfica	1
1.1.4. Visión	1
1.1.5. Misión	1
1.1.6. Objetivos	2
1.1.7. Metas	2
1.1.8. Políticas institucionales	2
1.1.9. Estructura institucional	4
1.1.1. Recursos humanos	5
1.2. Técnica utilizada para el diagnostico de la institución	6
1.3. Lista carencias	6
1.4. Análisis del problema	6
1.5. Análisis y viabilidad y factibilidad	7
1.6. Problema encontrado	9
1.7. Problema según propuesta	9

CAPÍTULO II

2. PERFIL DEL PROYECTO

2.1. Aspectos generales	10
2.1.1. Nombre de proyecto	10
2.1.2. Problema	10
2.1.3. Localización	10
2.1.4. Unidad ejecutora	10
2.1.5. Tipo de proyecto	10

2.2.	Descripción del proyecto	10
2.3.	Justificación	10
2.4.	Objetivos del proyecto	11
2.4.1.	Generales	11
2.4.2.	Específicos	12
2.5.	Metas	12
2.6.	Beneficiarios	12
2.6.1.	Directos	12
2.6.2.	Indirectos	12
2.7.	Fuentes de financiamiento	13
2.7.1.	Recursos financieros	13
2.7.2.	Recursos materiales	13
2.7.3.	Recursos humanos	13
2.8.	Cronograma de actividades del proyecto	14
2.9.	Recursos	15

CAPÍTULO III

3.	PROCESO DE EVALUACION	
3.1.	Actividades y resultados	16
3.2.	Productos y logros	17

CAPÍTULO IV

4.	PROCESO DE EVALUACION	
4.1.	Evaluación del diagnóstico	66
4.2.	Evaluación del perfil	66
4.3.	Evaluación de la ejecución	67
4.4.	Evaluación final	67

CONCLUSIONES 68

RECOMENDACIONES 69

BIBLIOGRAFIA.

APENDICE

ANEXOS

Este informe fue presentado por la autora como trabajo de EPS, previo a optar al grado de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa.

Guatemala, septiembre de 2009

CAPÍTULO I

DIAGNÒSTICO

1.1. Datos Generales de la Institución

1.1.1. Nombre de la Institución

Dirección General de Educación Física (–DIGEF–)

1.1.2. Tipo de Institución

Pública

1.1.3. Ubicación Geográfica

Colonia Granai I 32 calle 9-10 zona 11 Ciudad de Guatemala Departamento de Guatemala.

1.1.4. Visión¹

“Población escolar guatemalteca sana, activa y unida a través de la Educación Física, el Deporte y la Recreación Física, con calidad de vida, principios, valores y convicciones que fundamenta su conducta dentro de la diversidad”.

1.1.5. Misión²

“Formar a la población escolar por medio de procesos educativos y programas de calidad y excelencia que promueven la cultura física, asegurando su desarrollo integral y convivencia pacífica”.

1.1.6. Objetivo General³

“Contribuir al desarrollo de la sociedad proporcionando una Educación Integral con formación técnica que capacite a los egresados a incorporarse a la vida productiva.

1. Dirección General de Educación Física, 2007”D Sección Pública Funciones y Definición (Física, Guatemala 2004)
2. Idem pag. 2
3. Idem pag. 3

1.1.7 Objetivos Específicos⁴

- “Brindar una educación de calidad”.
- “Establecer la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje”.
- “Cultivar los valores fundamentales del estudiante, mediante conductas observables para la integración de su personalidad”

1.1.8 Metas⁵

- “Cobertura Universal en cada nivel”
- “Reforma Educativa en el área practica”
- “Participación Interinstitucional”
- “Educación en un modo competitivo”
- “Orgullosos de ser Guatemalteco”

1.1.9 Políticas Institucionales⁶

Educación Física Artículo No. 59. Definición

Artículo 32 de la “Ley Nacional para el Desarrollo de la Cultura Física y el Deporte” Decreto No. 76-97 del Congreso de la República, publicado en el Diario Oficial el cinco de septiembre de mil novecientos noventa y siete. El Departamento de Educación Física fue creado en el año 1940 como parte de la estructura organizativa de la Oficina de Extensión, Cultura y Deportes, del Ministerio de Educación Pública.



La Dirección General de Educación Física, fue creada en la administración Presidencial del Dr. Juan José Arévalo Bermejo, por Acuerdo Gubernativo No.368, del 26 de noviembre de 1947, con categoría de Dirección General.

4. Idem pag. 3

5. Idem pag. 4

6. Idem pag. 4

El 8 de Octubre de 1986, por acuerdo Gubernativo No.756-86, se modificó su denominación a Dirección de Educación Física, Recreación y Deporte Escolar, esta disposición representó la pérdida de la categoría de Dirección General.

El 15 de Enero de 1990, se sancionó el Decreto No.75-89 Ley del Deporte, la



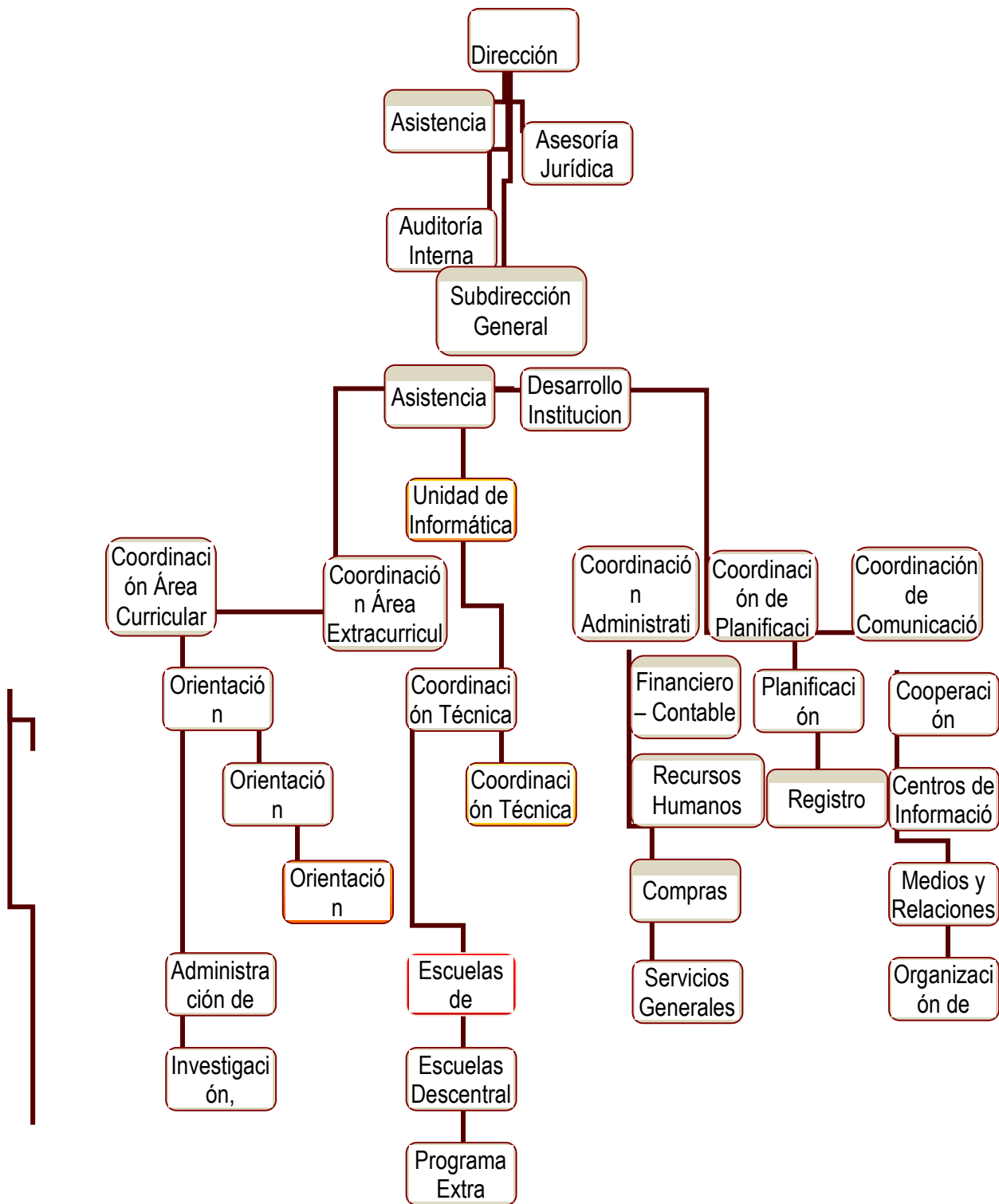
Educación Física y Recreación, en esta disposición nuevamente se le otorgó el reconocimiento de “Dirección General de Educación Física, Recreación y Deporte”. El 28 de Agosto de 1997, el honorable Congreso de la República emite el Decreto 76-97, “Ley Nacional para el Desarrollo de la Cultura Física y el Deporte”; es así como en el Título II del

referido Decreto en su Capítulo I decreta: El Estado crea y reconoce a través del Ministerio de Educación la necesidad de darle vida a la Dirección General de Educación Física (-DIGEF-); con esta denominación se conoce de nuevo en la estructura organizativa del Ministerio de Educación. “Buscar la excelencia en la gestión, administramos los recursos de forma eficaz, eficiente y transparente. Contribuimos al desarrollo de la sociedad formando ciudadanos con carácter, capaces de aprender por sí mismos y orgullosos de ser Guatemaltecos”.

1.1.10 Estructura Organizacional⁷

Ver página adjuntó

1.1.10 Estructura Institucional de la Dirección General de Educación Física⁷



7. Idem pag. 5

1.1.10 RECURSOS⁸

1.1.11 Humanos

En la Dirección General de Educación Física cuenta con 1,400 trabajadores en los diferentes reglones presupuestarios: cero once (011) presupuestados, cero veintidós (022) y cero veintinueve (029) por contrato, distribuido en personal administrativo, personal docente por áreas; curricular y extracurricular, área operativa; recursos humanos, asesores, personal técnico especializado, personal de servicio conserjería y pilotos.

1.1.12 Físico

Edificio propio compartido, con la Secretaria de Bienestar Social de la Presidencia, Proyecto de Desarrollo Integral de Comunidades Rurales -DICOR-, Dirección de Asentamiento Humanos y Vivienda -DAHVI-, Consejo Nacional de la Juventud INAJU. Oficinas Administrativas Salón de Sesiones, de Conferencias Informática, Biblioteca, Comedor, Áreas Deportivas: al aire libre dentro de ellas las piscinas, vestidores y gimnasio mayor, gimnasio menor para tenis, alberges, bodegas y parqueos.

1.1.13 Financiero

Recurso económico otorgado por medio del presupuesto de la nación a través del Ministerio de Educación, por lo que se puede catalogar como una institución solvente. El presupuesto se distribuye para el pago de salarios de los docentes, para suministros de materiales, reparaciones, construcciones, mantenimiento y servicios generales. Se maneja una auditoría interna por parte del Ministerio de Educación -MINEDUC-, además de una auditoría externa por parte de la Contraloría General de Cuentas de la Nación.

8. Idem pag. 6

1.2 Técnica utilizada para el diagnóstico de la Institución

Se utilizó la Matriz de sectores así como la técnica: lluvia de ideas, auxiliada por la técnica de la observación, entrevistas, análisis documental y encuestas, instrumento dirigido A estudiantes, maestros y público en general, este tiene por objeto cuantificar y demostrar la existencia de consumidores y usuarios potenciales del centro de información, sector relaciones en cada una de las áreas a investigar, conteo de mobiliario y equipo.

1.3 Lista de Carencias

1. Insuficiencia de fuentes de información acerca del balonmano en la Dirección General de Educación Física.
2. Omisión de estrategias de planificación curricular para el balonmano.
3. Escasez de guías didácticas de balonmano.
4. Falta de instrumentos de evaluación de balonmano.

1.4 Análisis de problemas

Problemas	Factores que los producen	Soluciones
Desinformación	Acceso a las fuentes de información del balonmano. Omisión de estrategias de planificación curricular para el balonmano. Escasez de guías didácticas de balonmano. Falta de instrumentos de evaluación de balonmano.	Actualización de fuentes bibliográficas del balonmano. Plan de contingencia para la implementación del balonmano. Creación de las guías de balonmano. Crear los instrumentos evaluación de balonmano.

1.5 Análisis de factibilidad y viabilidad

Opción 1: Actualización de fuentes bibliográficas del balonmano.

Opción 2: Plan de contingencia para la implementación del balonmano.

Opción 3: Creación de las guías de balonmano.

Opción 4: Crear los instrumentos evaluación de balonmano.

.5 Análisis de factibilidad y viabilidad

INDICADORES		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
FINANCIERO		Opción 1		Opción 2		Opción 3		Opción 4	
1	¿Se cuenta con suficientes recursos financieros?	X		X		X		X	
2	¿Se cuenta con financiamiento externo?		X		X	X			X
3	¿El proyecto se ejecutará con recursos propios?		X	X		X			X
4	¿Se cuenta con fondos extras para imprevistos?		X	X		X		X	
5	¿Existe posibilidad de crédito para el proyecto?	X			X		X		X
6	¿Se ha contemplado el pago de impuesto?		X		X		X		X
ADMINISTRATIVO LEGAL									
7	¿Se tiene la autorización legal para realizar el proyecto?	X		X		X		X	
8	¿Se tiene estudio de impacto ambiental?		X		X		X		X
9	¿Se tiene representación legal?	X		X		X		X	
10	¿Existen leyes que amparen la ejecución del proyecto?	X		X		X		X	
11	¿La publicidad del proyecto cumple con leyes del país?	X		X		X		X	
TÉCNICO									

12	Se tienen las instalaciones adecuadas para el proyecto?	X						
13	¿Se diseñaron controles de calidad para la ejecución del proyecto?	X		X		X		X
14	¿Se tiene bien definida la cobertura del proyecto?	X		X		X		X
15	¿Se tienen los insumos necesarios para el proyecto?	X		X		X		X
16	¿Se tiene la tecnología apropiada para el proyecto?	X		X		X		X
17	¿Se han cumplido las especificaciones apropiadas en la elaboración del proyecto?	X		X		X		X
18	¿El tiempo programado es suficiente para ejecutar el proyecto?	X		X		X		X
19	¿Se han definido claramente las metas?	X		X		X		X
20	¿Se tiene la opinión multidisciplinaria para la ejecución del proyecto?	X		X		X		X
MERCADO								
21	¿Se hizo estudio mercado lógico en la región?	X		X		X		X
22	¿El proyecto tiene aceptación de la región?	X		X		X		X
23	¿El proyecto satisface las necesidades de la población?		X		X		X	X
24	¿Puede el proyecto abastecerse de insumos?	X		X		X		X
25	¿Se cuenta con canales de distribución adecuados?	X			X	X		X
26	¿El proyecto es accesible a la población en general?	X			X	X		X
27	¿Se cuenta con el personal capacitado para la ejecución del proyecto?		X		X	X		X
POLÍTICO								
28	¿La institución será responsable del proyecto?	X		X		X		X
29	¿El proyecto es de vital importancia para la institución?	X		X		X		X
CULTURAL								

30	El proyecto está diseñado acorde al aspecto lingüístico de la región?			X		X		X	
31	El proyecto responde a las expectativas culturales de la región?	X		X		X		X	
32	El proyecto impulsa la equidad de género?	X		X		X		X	
SOCIAL									
33	El proyecto genera conflictos entre los grupos sociales?		X		X	X		X	
34	El proyecto beneficia a la mayoría de la población?		X		X	X		X	

1.6. EI PROBLEMA ENCONTRADO

No se cuenta con una guía de enseñanza del balonmano para los maestros de educación física.

1.7 SOLUCIÓN SEGÚN PROPUESTA

Elaboración de una guía del balonmano para maestros de educación física en la dirección general de educación física y dar respuesta a una de las necesidades que enfrenta la unidad curricular y puesto que la solución numero uno tiene más viabilidad y factibilidad se propone la elaboración de la guía de balonmano.

CAPÍTULO II

PERFIL DEL PROYECTO

2.1 Aspectos generales

2.1.1 Nombre del proyecto

GUÍA DEL BALON MANO PARA MAESTROS DE EDUCACIÓN FÍSICA, EN LA DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACION FISICA, GUATEMALA, GUATEMALA”

2.1.2 Problema

Desinformación por parte de la comunidad docente Educación Física en el área del balonmano falta de acceso a información actualizada.

2.1.3 Localización

Colonia Granai I 32 calle 9-10, zona 11 Interior de las oficinas de la Dirección General de Educación Física (-DIGEF-)

2.1.4 Unidad ejecutora

Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala.

2.2 Características del proyecto

2.2.1 Tipo de proyecto

De producto.

2.2.2 Descripción del proyecto

La guía del balonmano es una propuesta para la clase de educación física que permitirá la fluidez del ejercicio; esto a través de una planificación dosificada tomando en cuenta aspectos como: el grado y la cantidad de los alumnos/as, el material, la dosificación de las cargas de trabajo, proceso metodológico que permitirá la intervención de los alumnos, por medio de actividades lúdicas.

Contiene los siguientes elementos; Concepto, historia del balonmano, características, reglamento básico análisis estructural, reglas básicas, ejercicios sugeridos, asimilación técnica, aprendiendo jugando, aspectos a determinar en la planificación de la clase.

2.3. Justificación

Educación física posee un contenido programático a nivel nacional que ha sufrido cambios en los últimos años que han afectado los contenidos programáticos de la clase de educación física desapareciendo el balonmano; este contenido programático permite unificar la aplicación a nivel nacional el maestro de educación física puede de acuerdo a sus necesidades disponer los contenidos de su clase este es flexible, pero no puede descartar los contenidos propuestos.

Según Hernández Moreno, experto en el balonmano, define este como “un deporte de cooperación-oposición en el desarrollo de la acción de un equipo es de colaboración entre sus oponentes, pero se da siempre ante la oposición directa de otro equipo.

Es decir que la práctica del balonmano crea una acción lúdica, sana y saludable, permite valorar el esfuerzo propio destacando la importancia del trabajo grupal, solidario y colaborativo para el logro de metas comunes en las diferentes acciones de juego propiciando un espíritu deportivo de juego limpio.

Desde esta perspectiva la guía didáctica de balonmano, constituye una herramienta que puede ser utilizado en la planificación de la clase de educación física y ser una herramienta indispensable para el maestro, cuenta con elementos metodológicos de fácil aplicación en su enseñanza en los niveles de educación primaria, básica y diversificada.

2.4. Objetivos del proyecto

2.4.1. Objetivo general

Dotar al maestro de Educación Física y al futuro maestro del material que le permitirá el desarrollo de habilidades compuestas y complejas a través de sus métodos creando un programa de fundamento técnico, táctico y didáctico orientado hacia un balonmano educativo en edades escolares.

2.4.2 Especifico

- Conocer la diferencia del balonmano como deporte y juego y ver el aporte educativo, recreativo que se da en la clase de Educación física.
- Utilizar los recursos de la guía para diseñar una planificación adecuada y poder ser aplicada con alumnos de los diferentes centros educativos
- Que los alumnos disfruten de la práctica del balonmano y les resulte gratificantes a través de las vivencias de las situaciones reales del juego.

2.5. Metas

- Proveer del material didáctico para el mayor número de docentes y entrenadores del balonmano en los veintidós departamentos de la capital.
- Capacitar a un número determinado de docentes para que sirvan de multiplicadores.
- Crear procesos de actualización y puesta en práctica de la guía para 100 docentes.

2.6. Beneficiarios

2.6.1. Directos

- Los maestros de Educación Física.
- Los entrenadores de Balonmano.
- Los alumnos de las escuelas normales para maestros de Educación Física.

2.6.2. Indirectos

- Alumnos de diferentes centros educativos de Guatemala
- Los jugadores del Balón Mano.

2.7. Fuentes de financiamiento y presupuesto

Instituciones, organizaciones	DESCRIPCION
Dirección General Educación Física Apoyo financieros diferentes instituciones de donación de fotocopias del material bibliográficos y el acceso a las paginas Web	Q. 3,000.00
total de recursos financieros	Q. 3,000.00

2.8. Fuentes de financiamiento y presupuesto:

Recursos materiales:	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
Cartuchos de impresora Color		Q. 175.00	Q 350.00
Blanco y negro		Q. 145.00	Q. 590.00
Resmas de hojas		Q. 50.00	Q. 250.00
Carta sin líneas	2	Q. 5.00	Q. 25.00
CDS regrabables	4	Q. 3.00	Q. 9.00
CDS en blanco	5	Q. 0.25	Q. 25.50
Fotocopias	5	Q. 40.00	Q. 1000.00
Encuadernación	3	Q. 10.00	Q 200.00
Transporte	100	Q. 800.00	Q. 800.00
Colectivo	25		
Gasolina		Q. 25.00	Q. 1300.00
Carro	1000		
Depreciación de vehículo		Q. 900.00	Q. 900.00
Alimentación Diaria			
Total de recursos materiales:			Q. 5,499.50

2.9 Fuentes de recursos humanos

Recursos humanos	DESCRIPCION
Digitador de datos	Q. 500.00
Levantado de texto	Q. 830.00
total de recursos humanos	Q. 1330.00

2.10 Cronograma de actividades en la elaboración de la guía

No	Mes/2006	Enero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Sep.			
	Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Presentación del proyecto	x	x	x																													
2	Análisis de la propuesta			x	x	x	x																										
4	Depuración de la propuesta					x	x	x																									
5	Presentación del proyecto									x																							
6	Aprobación del proyecto elegido									x																							
7	Impresión de ejemplares aprobación Preliminar										x																						
8	Impresión y empastado de la Guía											x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
10	Socialización del Proyecto											x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
11	Presentación aceptación del proyecto											x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

2.11 Recursos

a. Recursos materiales

Escritorio

Silla

Computadora

Fotocopiadora

Laptop

Internet

Impresora

Mesas



b. Recursos humanos

Personal de la institución

Colaboradores

Epesista

Digitalizador

c. Recursos financieros

Donación de la Dirección General de Educación Física. Gestión del Epesista a diferentes instituciones para el apoyo financieros.

CAPÍTULO III

PROCESO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO

3.1 Actividades y resultados

Actividades	Resultados
Presentación del Proyecto	Dentro del cronograma se estableció la fecha para la presentación de los diferentes proyectos, el área curricular de la DIGEF selecciona uno de ellos la guía didáctica del balonmano puesto que era el proyecto de mayor viabilidad.
Gestionar con la DIGEF el apoyo económico	Se solicitó el apoyo financiero para la realización del proyecto, el cual fue positivo, ya que las autoridades mostraron el interés al proyecto, ya que fortalecerá una de las carencias que se encontraron en el estudio de mercadeo.
Gestionar con otras entidades el apoyo económico	Se solicitó el apoyo económico a diferentes entidades donde se obtiene el material de reproducción, acceso a Internet ilimitado, algunas impresiones, tres empastados y materiales de oficina.
Investigar	La DIGEF facilita la mayor parte del material bibliográfico así como el uso de páginas Web.
Ejecución del proyecto	Elaboración de la Guía Didáctica del Balonmano
Análisis y selección del material bibliográfico	Este es de acuerdo al material que proporcionará la teoría de la guía programática, de acuerdo a los objetivos trazados en el proyecto, que fue autorizado por la DIGEF
Digitalizar el informe	Esta se realiza en cada una de las etapas lo que da el orden documental que sustenta esta investigación y la evaluación en todo proceso. Se establece antes, durante y después, para verificar que los objetivos que se plantearon en cada fase se hayan cumplido.

3.2 Productos y logros

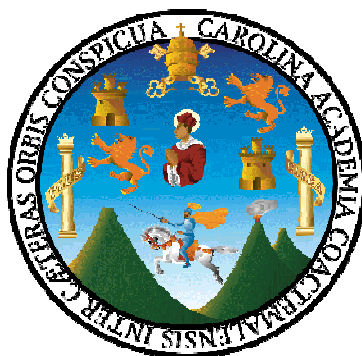
3.2.1 Productos

Guía del balón mano para maestros de educación física, en la dirección general de educación física, Guatemala, Guatemala

3.2.2 Logros

En el capítulo I detección de los problemas, el logro el tema seleccionado
En el capítulo II se recaba toda la información que sustenta la investigación
En el capítulo II es donde se realiza la ejecución de la investigación
En el capítulo IV proceso de evaluación realizada antes, durante y después.

GUÍA DEL BALÓN MANO



CORA GIOCONDA DALIA

PICOT RAMIREZ

educación
Física
Para Toda La Vida

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA

INDICE

1.	Introducción	i
2.	Objetivos	1
3.	Que es el Balón Mano	2
4.	Historia del Balón Mano	3
5.	Características	4
6.	Nociones básicas del reglamento	5
7.	Cancha	8
8.	Portería	8
9.	Pelota	9
10.	Uniforme	9
11.	Duración del partido	10
12.	Fundamentos básicos del balonmano	10
13.	Mecánica del bote	11
14.	Técnicas	12
15.	Pases	12
16.	Cadenas de acción en unión con el pase del balón	15
17.	Recepción	15
18.	Principios fundamentales	17
19.	Cadenas de acción en unión con la recepción del balón	17
20.	Posiciones	18
21.	Ubicación de los Jugadores	18
22.	Las etapas	19
23.	Como se ataca / como se defiende	20
24.	Como se aplica la guía	22
25.	Calentamiento	23
26.	Calentamiento general	24
27.	Metodología del calentamiento	25
28.	Reglamento	25
29.	Técnicas para defender	26
30.	Ejercicios recomendados	27
31.	Conclusiones	43
32.	Recomendaciones	44
33.	Bibliografía	45

INTRODUCCIÓN

Los deportes se han arraigado en la sociedad actual como elemento de relación en todas sus facetas surgiendo el juego elemento fundamental educativo gratificante para los maestros de educación física, ya que es un principio educativo y formativo.

Es por que se propone la enseñanza del balonmano a través de actividades lúdicas ya que se ha demostrado que los alumnos que lo practican se consolida con factores positivos en el comportamiento de solidaridad; las particularidades que tiene la acción motriz de la práctica del balonmano es coordinativa a través del trabajo en equipo.

Al profundizar en los beneficios de la práctica del balonmano en quienes lo practican por las cualidades físicas que se desarrolla; hacen que sea imperante programar al balonmano en el ámbito educativo de la clase de educación física.

La guía didáctica del balonmano propone una metodología global en la enseñanza del balonmano dando paso a nuevas dimensiones que emergen en su aplicación.

OBJETIVOS

CONCEPTUALES

Descubrir las múltiples posibilidades que nos ofrece el balonmano de forma integral y general así como las que cada uno/a de los participantes.

PROCEDIMENTALES

Informar todo lo concerniente del balonmano a los alumnos/as que muestren un interés especial por su práctica.

Señalar las distintas reglas fundamentales de las disciplinas deportivas que se desarrollen para un conocimiento objetivo y real de estas.

ACTITUDINALES

- Valorar el esfuerzo propio y colectivo en las diferentes prácticas.
- Rechazar actitudes antideportivas e insolidarias con los compañeros/as a fin de cultivar el espíritu deportivo.

CONCEPTO

QUÉ ES EL BALONMANO¹¹

El Balonmano según Hernández, J (2000: 4):

"Es un deporte de cooperación/oposición en el que el desarrollo de la acción de un equipo es la colaboración entre sus integrantes, pero se da siempre ante la oposición directa de otro equipo", por lo tanto como rasgo significativo la cooperación/oposición se efectúa de forma simultánea y bajo incertidumbre".

El balonmano (del inglés handball) es un deporte de pelota en el que se enfrentan dos equipos. Cada equipo se compone de 12 jugadores, los cuales deben inscribirse en el acta de partido. De cada equipo salen al terreno de juego 7 jugadores (6 jugadores y 1 portero). El objetivo del juego es conseguir marcar gol (el gol se consigue al introducir totalmente el balón en la portería contraria), en la meta del equipo rival. El equipo que después del partido, que consta de dos partes de 30 minutos entre los cuales hay un descanso de diez minutos., haya logrado más goles resulta ganador, pudiendo darse también el empate.

Es un deporte que se practica en tiempo real, lo que supone que el reloj no se detiene salvo en los cinco minutos finales de cada período, durante los cuales el árbitro para el cronómetro cada vez que se produce una interrupción en el juego.

Los jugadores pueden parar, lanzar, coger, botar o golpear la pelota con sus manos, específicamente aunque pueden utilizar cualquier parte del cuerpo excepto los pies. Al portero se le permite usar los pies para defender su portería. El área de portería sólo puede ser pisada por el portero, y los lanzamientos a puerta o portería deben realizarse desde fuera de ella. Los jugadores pueden retener la pelota un máximo de tres segundos y pueden dar un máximo de tres pasos mientras la tengan en su poder. Estas restricciones no se aplican al portero. A continuación se grafica las posiciones de jugadores y árbitros.

11- Copyright © 2000 - 2007 SERINEX.NET & Alejandro Ruiz

HISTORIA DEL BALONMANO¹²

El Balonmano es un deporte de reciente creación, aunque hay expertos que señalan que sus orígenes se remontan a la antigüedad. Sin embargo, los orígenes modernos del balonmano datan de finales del siglo XIX, cuando se utilizaba como complemento para entrenar y preparar a los gimnastas. En 1892, un profesor de Gimnástica, Konrad Koch, creó el "Raffballspied", con características muy parecidas al actual balonmano.

En un Instituto de Enseñanza Media de Dinamarca, un profesor de Gimnasia, Holger Nielsen, en 1898 introducía un juego nuevo con un balón pequeño, al que se llamó "Haandbol". En ese tiempo, en Checoslovaquia se practicaba en las escuelas un juego en el que cada equipo estaba formado por siete alumnos.

Se denominaba "Hazena" y su primer reglamento apareció en 1905. Pero los pocos historiadores que se han atrevido a profundizar en los orígenes del actual balonmano apuntan a un profesor de Educación Física, arraigado en Berlín, llamado Max Heiser, como el verdadero y legítimo "padre" de esta modalidad deportiva. Jugaba con sus alumnas en una de las principales avenidas de Berlín, en 1907. El juego que el creó se denominó "Torball", basado en otros juegos parecidos. Dos años más tarde, un compatriota de Heiser, Carl Schelen, "inventa" un nuevo juego, al que le puso el nombre de "Handball", inspirado principalmente en el fútbol. Las reglas eran idénticas, con la diferencia de que se jugaba con la mano.

En Guatemala el balonmano ha tenido un desarrollo paulatino y corresponde a la Escuela Normal de educación Física y a un grupo muy reducido maestros de esa escuela el haber iniciado y difundido este deporte en Guatemala. Esto se debió a que algunos maestros de Educación Física se le otorgaron becas para especializarse en el extranjero entre estos países están México, Chile, Brasil y Alemania y de alguna manera se relacionaron con el Balonmano, a su regreso a Guatemala y por razones del medio, se dedicaron a trabajar sobre los deportes más populares, limitando en la totalidad de los casos a mencionar y dar charlas sobre un deporte que habían conocido que se llamaba balonmano o Handball como deporte ágil, activo y emocionante.

12- Copyright © 2000 - 2007 SERINEX.NET & Alejandro Ruiz

En 1980 se funda la primera Liga de Balonmano el 20 de septiembre de 1980 se celebra en Guatemala el primer campeonato de Liga de Guatemala o Campeonato Libre el cual se le dedica al Banco de Guatemala, participando 8 equipos y cuando suena el silbato el señor árbitro inicia la historia del Balonmano en Guatemala.

CARACTERISTICAS¹⁴

En la actualidad es handball, también llamado balonmano es un juego muy practicado en el viejo continente, el cual surgió después de la Primera Guerra Mundial, gracias a que el alemán Karl Schellenz popularizó un juego similar al futbol, con la gran diferencia se que éste se jugaría con las manos... Así, para los años 20, el handball adquirió gran popularidad en gran parte de Europa, constituyéndose así la Federación Internacional de Balonmano Amateur en 1927. Posteriormente, en los Juegos Olímpicos de Berlín '36, esta disciplina se incluyó en el calendario de la competencia. Si bien al principio se practicaba en sitios al aire libre, a partir de los años 50 comenzaron a jugarse partidos bajo techo, gracias a las dimensiones del terreno de juego.

El Balonmano presenta en su estructura elementos que lo diferencian de otros deportes; estos son:

El balón: Este móvil es pequeño y puede medir de 54 – 60 cm de diámetro dependiendo de la categoría y sexo. El balón es el objeto por el cual se lucha y a partir de poseerlo se construyen todas las situaciones de juego.

El terreno de juego: Este es de forma rectangular con una dimensión de 40 x 20 m, en su interior posee áreas que lo estructuran y que los jugadores deben utilizar acorde a las reglas.

La portería: Su dimensión es de 3 m de largo por 2 m de alto; es defendida por un portero y será en todo momento el objetivo a franquear por los jugadores de cada equipo.

El tiempo: Todo partido oficial tiene una duración de dos tiempos de 30 minutos, con un descanso de 10 minutos, además de las interrupciones temporales reglamentarias de 1

14 (html.rincondelvago.com, 2007

minuto de juego por cada equipo.

El reglamento de juego: Las reglas hacen del Balonmano una convención que posee un carácter y determina el comportamiento de los jugadores, pero no la manera en que estos puedan o no hacer las cosas.

Los compañeros: En el terreno de juego pueden participar hasta 7 jugadores incluyendo al portero, es decir que la composición del equipo en el terreno es de 6 jugadores de campo y un portero.

En esta ocasión, hemos acudido a la Wikipedia y a la Federación Internacional de Balonmano para averiguar los detalles a sí que aquí vamos a repasar cuales son las principales reglas de un deporte que, sin duda, gusta y mucho.

NOCIONES BÁSICAS REGLAMENTO¹⁵

Aspectos a tomar en cuenta en el momento de la práctica:

1. Desplazamiento: Se puede avanzar con el balón en las manos hasta un máximo de tres pasos. A partir de ese momento el jugador dispone de 3 segundos para lanzar, pasar el balón o botar. Si se bota el balón, sólo con una mano por cada bote y con la palma de la mano extendida a diferencia del baloncesto, se puede continuar en movimiento hasta que se deje de botar. A partir de ese momento se pueden dar otros tres pasos y obligatoriamente hay que lanzar o pasar antes de tres segundos, ya que no está permitido a un jugador botar de nuevo el balón sin que este toque a otro jugador o la portería.

2. El área de la portería: no puede ser invadida por ningún jugador excepto el portero que defiende la portería. Si un jugador atacante lo hace, la jugada es inválida y el balón pasa a manos del equipo que defendía. Si un jugador del equipo que defiende invade el área, se señalará 7 metros.

3. Área de 7 metros: Un jugador no puede sobrepasar la línea de lanzamiento al ejecutar 7 metros y por lo menos alguna parte de un pie tiene que permanecer en contacto con el suelo hasta después del lanzamiento. Si el pie se separa del suelo o se desliza se tiene que sancionar falta de pie. En la ejecución del penalti, todos los

15 Copyright © 2000 - 2007 SERINEX.NET & Alejandro Ruiz

jugadores, excepto lanzador y portero, deberán permanecer por detrás de la línea de m.

4. Marcaje: Si el equipo atacante no demuestra una actitud ofensiva, se le pitará 'juego pasivo' y se le dará el balón al equipo que defendía. No hay un tiempo definido para pitar 'juego pasivo' así que suele haber controversia ya que el criterio arbitral, en este caso, hace mucho. Un equipo sólo puede recibir 3 tarjetas amarillas, la siguiente falta que el árbitro crea que merece sanción, esta será de 2 minutos de exclusión, no pudiendo sacarse ya más tarjetas amarillas.

5. Golpe franco, Las acciones más duras, agarrones por detrás, agresiones, etc. pueden ser sancionadas primero con una amonestación (tarjeta amarilla). Excepto aquellas que son una clara ocasión de gol, que son sancionadas con Lanzamiento de 7 metros. Esta sanción quiere decir que el equipo debe jugar durante 2 minutos con un hombre menos en pista. Un jugador que acumula tres exclusiones recibe la tarjeta roja (descalificación) y no puede volver al terreno de juego.

En su lugar, a los 2 minutos podrá entrar un compañero. La tarjeta roja puede ser directa, a consideración de los árbitros (Casos de agresiones que pongan en peligro al jugador contrario). Si una exclusión con tarjeta roja a un jugador se realiza en el último minuto del partido, este jugador no podrá jugar en el siguiente partido oficial que vaya a disputar su club.

ANÁLISIS ESTRUCTURAL DEL BALONMANO¹⁶

Por lo tanto, el Balonmano posee una serie de características comunes a otros deportes que nos permite clasificarlo como un deporte de equipo. No obstante, existen una serie de condicionantes que lo diferencia de los otros deportes de equipo y que definen sus posibilidades de desarrollo.

Los elementos diferenciadores más importantes que determinan la estructura del juego del Balonmano son:

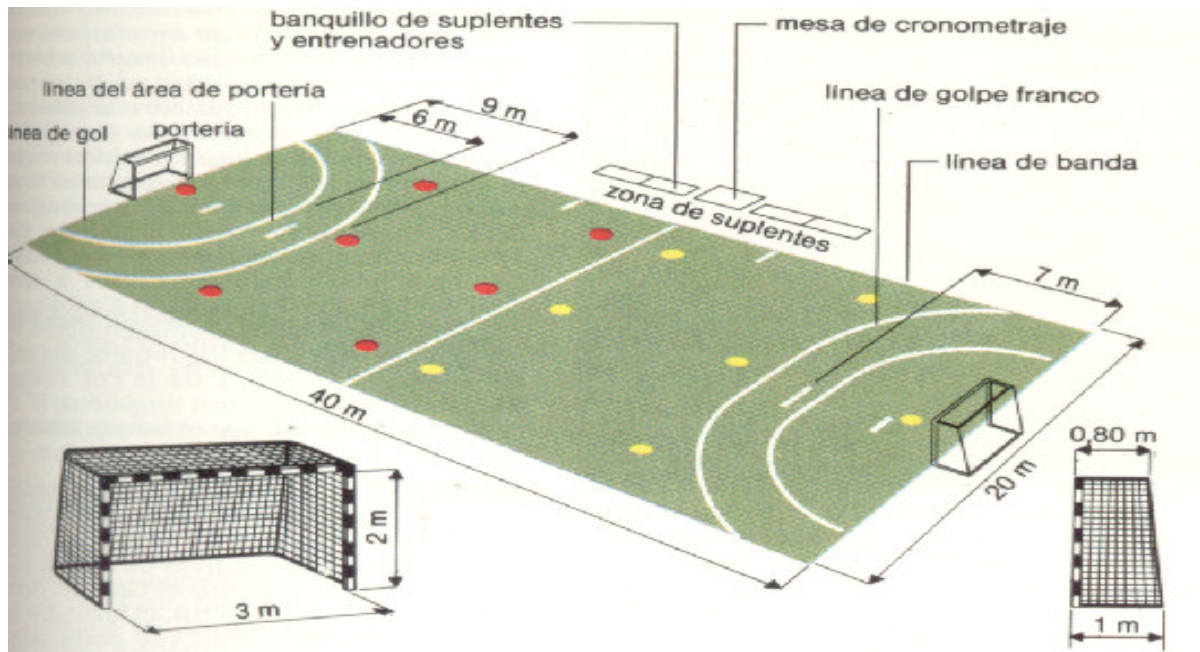
- **El móvil.** Es un balón pequeño (de entre 54 y 60 cms de diámetro dependiendo de la categoría) cuya característica principal es que se puede manejar con una mano ya que su tamaño permite adaptarlo a ésta. Constituye el objeto por el cual se lucha y en

16 (html.rincondelvago.com, 2007)

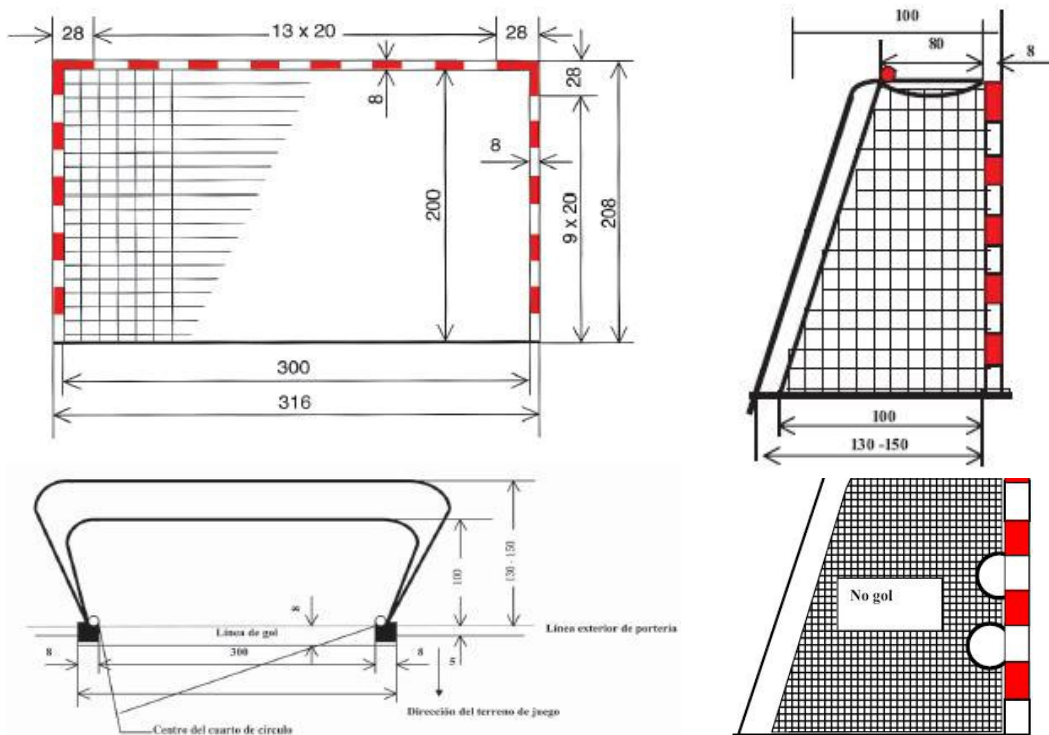
torno al cual se desarrollan todas las acciones de juego.

- **El terreno de juego.** Es un rectángulo de 40x 20 metros en cuyo interior se produce el desarrollo del juego.
- **Área de portería.** Es un espacio que tiene la forma de un semicírculo de 6 metros de radio, que es para uso exclusivo del portero y cuya función principal es impedir que penetren el balón para obtener un gol el resto de jugadores penetren o puedan desplazarse a través de ella obteniendo alguna ventaja competitiva.
- **La portería.** Sus dimensiones son de 3 metros de largo por 2 de alto. Esta defendida directamente por el portero. Supone el espacio en el que se intenta hacer
- **El tiempo.** Cada encuentro de Balonmano se distribuye en dos periodos de duración variable dependiendo de la categoría (30 minutos cada tiempo en el caso de categoría senior) con un descanso entre ellos de 10 minutos. Durante el encuentro solo se para el cronometro en circunstancias excepcionales tales como lesión de un jugador, el balón salió muy lejos del terreno de juego...
- **El reglamento de juego.** Determina las condiciones en las que puede desarrollarse el juego. Regula aspectos como el comportamiento con el contrario, las diversas formas o posibilidades de jugar la pelota...
- **Los compañeros.** Cada equipo está formado por 7 jugadores (6 de campo y un portero). Son los participantes de cada equipo que deben colaborar para conseguir un objetivo común, ganar el encuentro.
- **Los adversarios.** Participantes del juego que se oponen al otro equipo para que no consiga su objetivo.

CANCHA 17



PORTERÍA 18



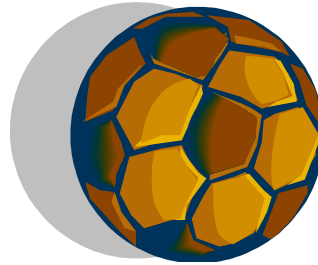
17 fg.2html.rincondelvago.com

18 Idem fg.2

PELOTA¹⁹

Las dimensiones de la pelota de balonmano deben poseer una circunferencia que se adaptan a los distintos usuarios.

- Masculino mayores de 16 años
No. 3 58 – 60 cm. Y 425 - 474 gramos
- Femenina de más de 14 años
- Masculino de 12 a 16 años
- No. 2 54 - 56 cm. Y 325 - 375 gramos
- Femenina de 8 a 16 años
- Masculina de 8 a 12 años balón
- No. 2 50 – 52 cm. Y 290 – 330 gramos



UNIFORME²⁰:

Los alumnos visten camiseta (con un número o dorsal identificativos visible en su parte delantera y trasera), pantalones cortos y calzado deportivo. La indumentaria del portero ha de ser claramente diferenciada de la del resto.



18 fg.2html.rincondelvago.com

19 Idem fg. 2

20 Idem fg. 2

DURACIÓN DEL PARTIDO²¹

Alumno de más de 16 años de edad 2 tiempos de:

- 30 minutos con 10 minutos de descanso.

Alumno de 12 a 16 años 2 tiempos de:

- 25 minutos con 10 minutos de descanso.

Alumno de 8 a 12 años 2 tiempos de:

- 20 minutos con 10 minutos de descanso.

FUNDAMENTOS BÁSICOS DEL BALONMANO²²

El balonmano reúne una amplia gama de gestos técnicos donde la coordinación, la potencia de salto, la fuerza general y específica, la habilidad etc. se entre mezclan.

Se puede:

- Correr con el balón botando continuamente con una mano.
- Pasar, fintar y recibir el balón cuando se quiera.
- Saltar y adentrarse en el área contraria y antes de pasarlo tirar a la portería.

De las prohibiciones

- Tocar el balón con las piernas o con los pies.
- Arrojar sobre el balón que rueda y lanzar el balón por la línea de banda o sobre la portería de su propio equipo.
- Arrebatar el balón con una o dos manos, y también golpearlo cuando lo tiene en sus manos, lanzar intencionalmente el balón al contrario; obstruir el paso al adversario con las manos, los brazos y las piernas. Comportarse de forma peligrosa con el contrario, saltar sobre él, cargar contra él, empujarlo o golpearlo.

No se puede:

- Botar el balón después de cogerlo con las dos manos.
- Tirar si has pisado el área con el balón en tu posesión.
- Botar con las dos manos.

Idem pag 25

Idem pag 25

- Dar más de tres pasos sin botar.
- Acercarse a la portería.
- Desobedecer al árbitro.

PORTERO

El portero es un jugador que debe dominar una técnica totalmente distinta al resto de los jugadores de un equipo de balonmano, excepto los pases, las acciones del portero necesitan un entrenamiento especial. Son movimientos que se hacen a gran velocidad pues los lanzamientos a portería suelen ser muy potentes y el guardameta debe reaccionar rápidamente para rechazar la pelota. Por lo tanto, una de las características fundamentales del portero es la velocidad de reacción de sus extremidades y su flexibilidad.

Entre las técnicas del portero encontramos:

- Que sigue el balón de un lado a otro de la portería.
- Intentará no tirarse al suelo.
- Jugará un poco adelantado para cubrir más ángulo.
- Rechazará casi todos los lanzamientos con sus extremidades.
- Recogerá la pelota en su área después del rechace.
- Bloqueará la pelota cuando sea posible, en vez de despejar.
- Pasará a los compañeros que más cerca y en mejor situación se encuentren.

MECÁNICAS DEL BOTE O DRIBLE²³

Elemento básico del balonmano. El drible puede realizarlo la persona, en una ocasión dando varios botes al balón para ganar terreno, se puede hacer a cualquier altura. Por lo general lo usan los principiante, lo que para los avanzados constituye pérdida de tiempo; se permite el primer bote con ambas manos. El drible puede ser bajo, medio y alto. Pero al botar una vez no se puede botar nuevamente. Un alumno no puede darse el pase a si mismo.

23 (html.rincondelvago.com, 2007)

TÉCNICAS

Para jugar hay que saber:(la técnica)

1. Botar: Imprescindible para poder correr sin que el árbitro te pite
- Correr: Para acercarse velozmente a la portería contraria o ir rápidamente a defender tu portería.
 - Saltar: Imprescindible para adentrarse lo máximo en la portería contraria.
 - Fintar: Sirve para engañar al contrario y librarse de él.
 - Tirar: Sirve para engañar al portero y meter gol.
 - Pasar: Se utiliza para avanzar, descolocar al contrario y moverse más rápidamente.
 - Quitar la pelota: Muy importante para pasar de la defensa al ataque rápidamente gracias a la recuperación del balón.

PASES²⁴

Por el pase podemos alcanzar el movimiento más rápido del balón de un sitio a otro.

El más fácil es el pase sin impulso pero durante el juego sobretodo tenemos que hacer los pases saltando o en movimiento a los compañeros de juego los cuales corren.

CLÁSICO O POR ARRIBA DE LA CABEZA

Puede ser en suspensión(o en el aire) o en el piso.

El brazo y el antebrazo forman un ángulo recto y obtuso, nunca cerrado o agudo. Se inicia con un paso hacia delante (contrario ala mano que tira); se sigue en los pasos; izquierdo, derecho, izquierdo y tiro.

PASE A LA ALTURA DEL HOMBRO

Se recibe el balón; luego se realiza un movimiento continuo, pie-cadera-hombro-codo-muñeca-y dedos, siendo estos últimos los que le den dirección al balón.

PASES POR ABAJO DEL HOMBRO

Misma progresión del anterior; un pase, dos pases o tres pases, pie-cadera-hombro-

24 (html.rincondelvago.com, 2007)

codo-muñeca-dedos, el brazo y el cuerpo forman un ángulo agudo, el último paso tiene un ligero desplazamiento, bajando como consecuencia, el centro de gravedad.

PASE A LA ALTURA DE LA CADERA

Misma progresión del anterior, la abertura al tercer paso más grande y la mano al momento del tiro casi rozando el piso.

PASE POR DETRÁS DE LA CADERA

Después de recibir el balón, se prepara llevándolo al laso con movimiento pendular que regresa por detrás de la cadera, dándole dirección con las muñecas y los dedos. La posición de practicar es: pies paralelos, al momento del tiro el pie contrario a la mano hábil se adelanta.

DE REVÉS

Después de hacer la recepción se inicia el movimiento de la mano hábil y un movimiento ligero semicírculo con la semiflexión del brazo. Se hace estando de espaldas a la portería, pies paralelos apoyando el balón a la muñeca.

Este pase se utiliza en distancias cortas tanto en el boleo como para entradas rápidas, se realiza dando un pequeño movimiento de muñeca hacia fuera impulsando el balón con el dedo pulgar.

BLOQUEA

El tiro: Se evita el choque frontal con el tirador dirigiendo las manos hacia el lado ñeque este tiene la pelota, esa dirección sigue también el cuerpo

Para conseguir el balón: Ir directamente al balón y en ningún momento tener contacto físico con los alumnos.

TIROS ESPECIALES

Tanto los defensores como los atacantes se colocan frente afrente y si el atacante salta el defensor lo hace igual se encuentran variantes.

Es el fundamento técnico que el alumno utiliza con el objetivo de combinar el balón a un compañero de equipo, en dependencia de la distancia y situación de juego para que

éste sea efectivo, debe realizarse de forma precisa, con la dirección y la fuerza necesaria.

PASE POR ARRIBA DEL HOMBRO:

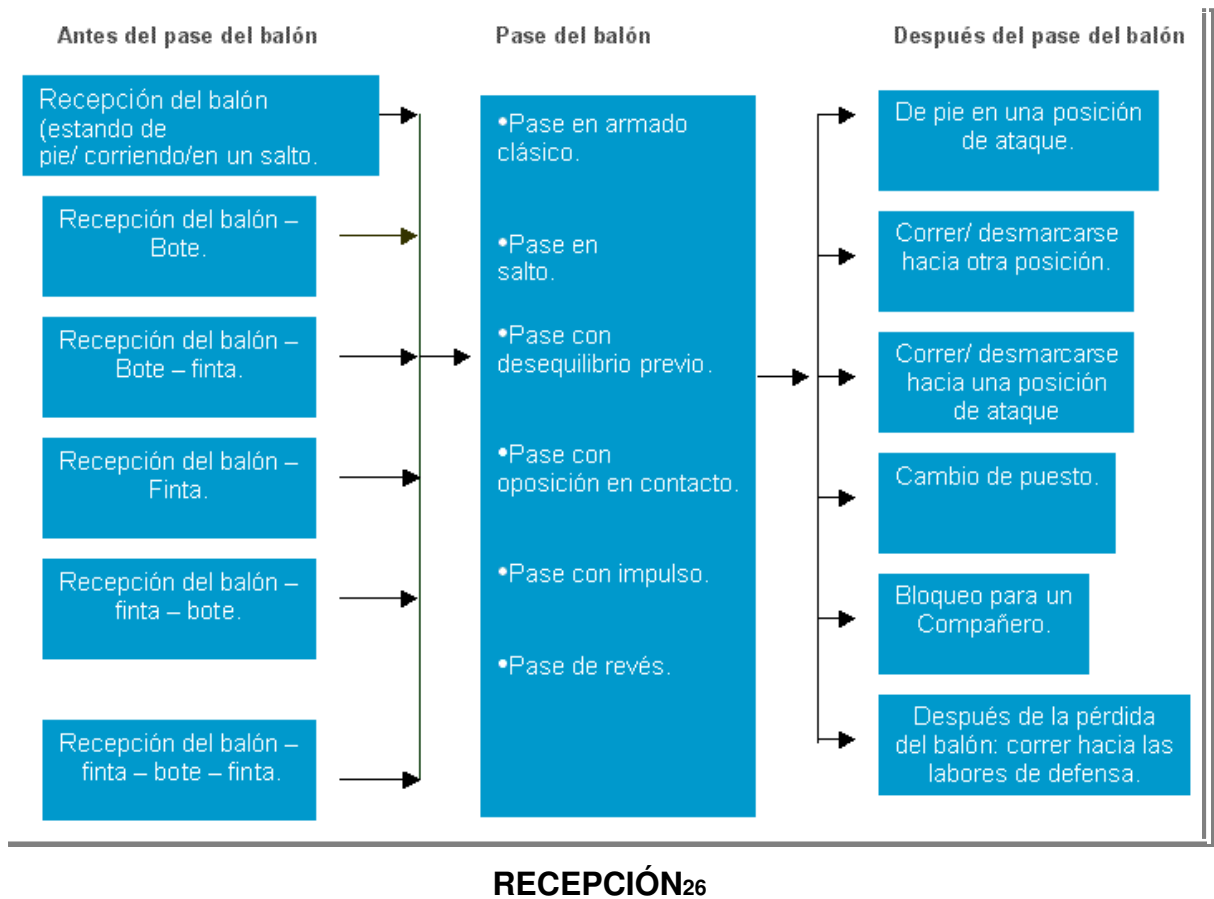
El fundamento más frecuente del pase es por arriba del hombro, puede ejecutarse de forma simple o con pique pueden ser cortos o largos y se realiza con apoyo siendo su gesto técnico el siguiente:

El movimiento corporal debe ser de forma cruzada es decir que la pierna que estará adelantada será opuesta al brazo (diestro) que realiza el pase, por ejemplo si el brazo diestro que realiza el pase es el izquierdo, la pierna derecha deberá estar adelantada, el cuerpo tiene que dirigirse hacia donde el alumno enviará el pase, el brazo izquierdo se lleva hacia atrás ligeramente flexionado por sobre el hombro y al ejecutarse el pase la pierna que queda atrás debe acompañar al movimiento total. (Quien haga el pase con el brazo derecho colocara la pierna izquierda adelantada)

PASE EN LA CARRERA:

Puede ser por arriba del hombro o de revés y su objetivo es hacer la mayor cantidad de pase para desplazarse lo más rápido posible en el terreno de juego.

CADENAS DE ACCIÓN EN UNIÓN CON EL PASE DE BALÓN



La base de todo el juego es la recepción del balón. Si no podemos recibir el balón con seguridad vamos a perder la confianza de nuestros compañeros de equipo y ellos van a lanzar el balón a nosotros raramente. Se puede recibir el balón con ambas manos y en cualquier dirección. La recepción puede ser estática (sin desplazamientos), o dinámica (con desplazamientos). Debe coordinarse en los entrenamientos muy estrechamente con el pase (pase-recepción) (recepción-pase).

Según la trayectoria del balón puede ser alta y baja. Según la potencia del pase el balón puede amortiguarse llevándolo al pecho.

²⁵<http://www.efdeportes.com/>
²⁶ Idem

Posición correcta para la recepción del balón:

REPCIÓN ALTA:

Se colocan las manos en forma de caja o estuche. Para las recepciones altas de la cintura para arriba, las manos salen de abajo y se colocan al frente, los dedos pulgares quedan separados a corta distancia uno del otro ligeramente flexionados y dirigidos hacia arriba, en el momento de recepción

balón los brazos realizan un suave movimiento de flexión hacia atrás y abajo como amortiguación.

RECEPCIÓN BAJA:

Los pulgares e índices casi en contacto. La recepción debe ser de la cintura hacia abajo las manos se colocan en forma de pala; los dedos meñiques quedan separados a corta distancia uno del otro, los dedos ligeramente flexionados y dirigidos hacia abajo, en el momento de recepción del balón los brazos realizan un suave movimiento de flexión hacia atrás y arriba como amortiguación.

RECEPCIÓN CON PARADA:

Los meñiques son los que establecen contacto. Un alumno puede "repcionar " o controlar un pase mal dado (muy alto, bajo, fuerte o mal dirigido) dejando rebotar el asegurarlo con ambas manos después que rebota contra el suelo.

Una vez que se ha realizado la recepción compete y el balón se encuentra dominado por el alumno tiene que llevarlo al punto adecuado para la acción siguiente; para lo cual adaptar el balón a su mano hábil separando la otra hace una extensión de la muñeca y esta preparado para la siguiente acción.

CICLO DE TRES Y DOBLE CICLO:

Este fundamento técnico permite aventajar espacio y realizar fintas dentro del área de ataque, pues se tiene la oportunidad de desplazarse dando un máximo de tres pasos con el balón cargado ya sea con una o ambas manos , lo que facilita acomodar y cubrir el balón para efectuar cualquier jugada ofensiva.

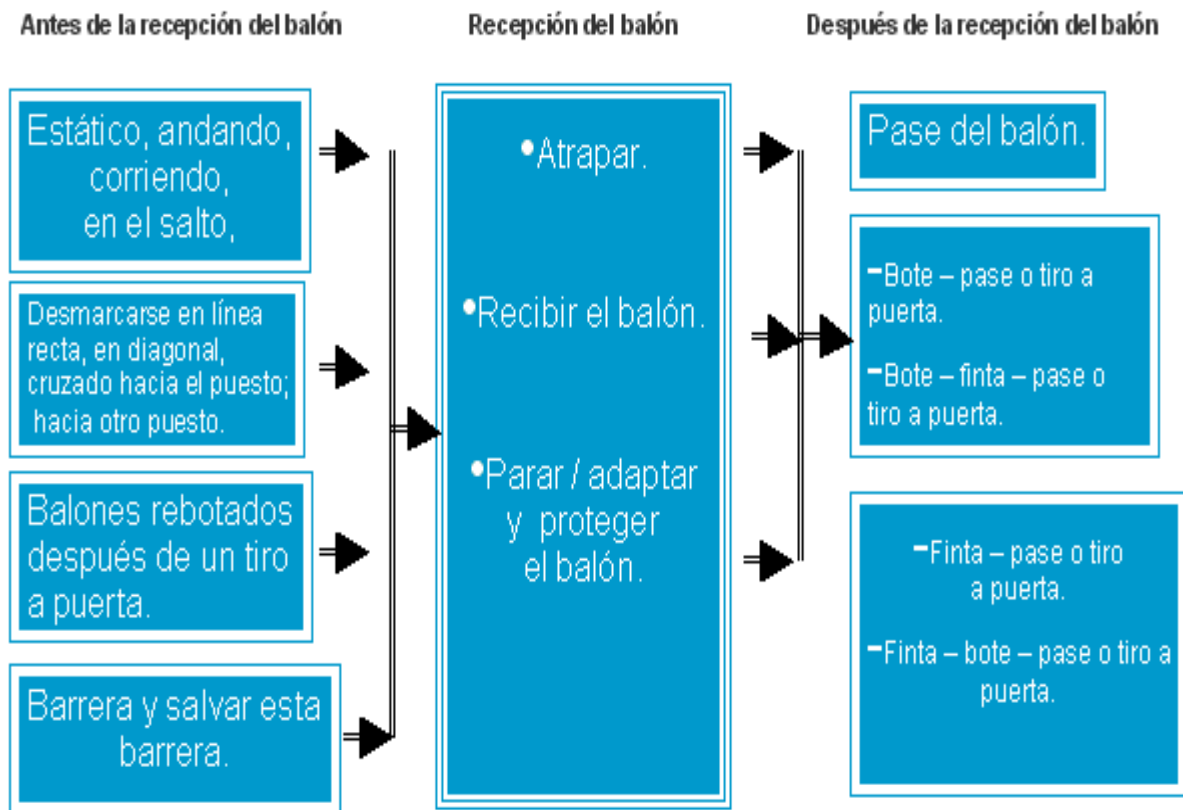
Para realizar el doble ciclo debe haber un bote de balón como máximo entre un ciclo y otro para poder dar otros tres pasos, no pudiendo realizarse más de dos ciclos de tres.

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES²⁷

Cuando la distancia del alumno es mayor de tres pasos. Evitar la retención del balón cuando no se tiene compañero a quien pasar. Cuando se requiere por ajuste espacial. El uso de las dos manos es imprescindible en el bote del balón, atendiendo al principio de alejamiento del balón con respecto al defensor.

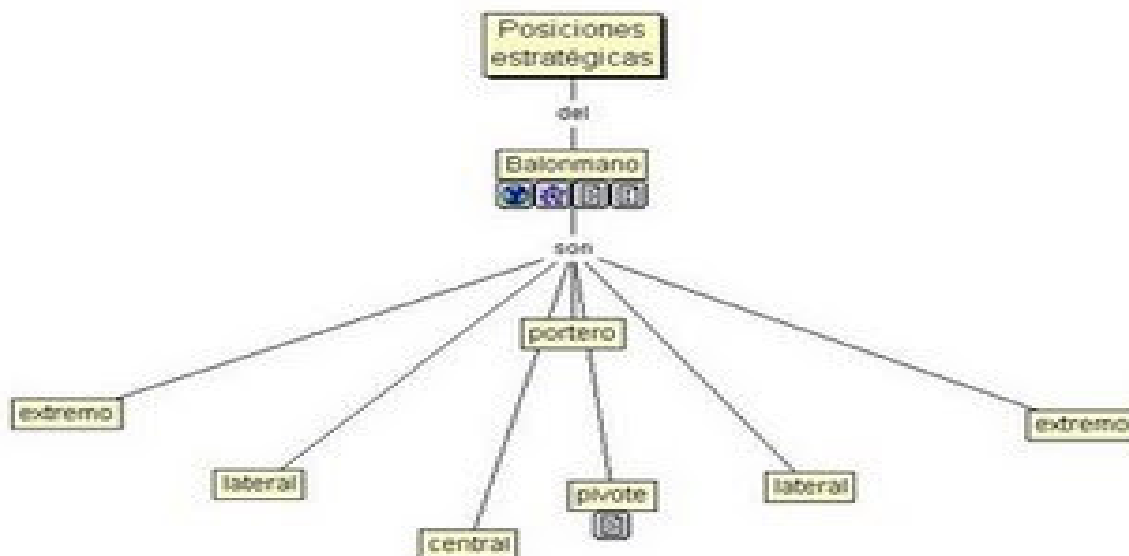
Básicamente, el alumno no debe mirar el balón para mantener el principio permanente del campo visual. En ningún caso el uso del bote debe disminuir, innecesariamente, el ritmo colectivo.

CADENAS DE ACCIÓN EN UNIÓN CON LA RECEPCIÓN DEL BALÓN²⁸



28 <http://www.efdeportes.com/>

POSICIONES²⁹



Ubicación de los jugadores³⁰

Portero (ante un lanzamiento de 7 metros)

El guardameta de balonmano es el único jugador, que dentro del área de 6 metros, puede dar los pasos que quiera con la pelota en las manos, sin necesidad de hacerlo botar. También es el único que puede tocar la pelota con sus piernas, aunque sólo para parar los tiros. No puede patearla ni dar pases con ellas.

Fuera de dicha área debe comportarse como cualquier otro jugador del campo.

Usualmente llevan protección en la entepierna y pantalones largos para protegerse de los lanzamientos.

Extremo

Los extremos se colocan uno a cada lado de los laterales. Suelen ser jugadores rápidos, ágiles, poco pesados y con gran capacidad de salto. Aprovechan al máximo el terreno de juego para abrir las defensas y generar huecos. Comienzan las jugadas de ataque estático desde su posición. Pueden convertirse en una fuente constante de goles cuando se juega contra defensas abiertas (como el 3-2-1).

²⁹ <http://www.efdeportes.com/>

³⁰ Idem

Lateral

Los laterales se sitúan uno a cada lado del central. Suelen ser jugadores altos y corpulentos con un potente lanzamiento. Se utilizan para romper defensas cerradas desde la línea de 9 metros. Son los que asisten en la mayoría de ocasiones a los extremos por su proximidad.

Central

El central es el eje del equipo. Él es el que manda en ataque y defensa: marca las jugadas, coloca a los jugadores e indica desde donde deben comenzar los ataques estáticos. Además suele ser un jugador rápido de reflejos y con mucha táctica.

Pivote

Finalmente, el pivote es el encargado de internarse en la muralla defensiva y abrir huecos donde sea posible. Son jugadores robustos, que funcionen bien en el cuerpo a cuerpo. Sus movimientos pueden dejar paso libre a los laterales, pero también se convierten en goleadores cuando reciben un buen pase y se giran con velocidad hacia la portería.

LAS ETAPAS

Las etapas de formación del jugador de Balonmano van a determinarse condicionadas por la capacidad del jugador para aprender y de la concepción que el niño tiene del juego. En principio

Concepción general: Metodología global

Concepción específica: Metodología específica.

Objetivo: obtener las Bases más amplias del contenido del juego.

Con respecto a las etapas que vamos a ver a continuación es necesario tener en cuenta que no son actividades que se abren y se cierran al llegar a una edad sino que se aseguran en el tiempo y se entrelazan de una manera continua.

JUAN DE DIOS ROMAN:

Propone la siguiente configuración de etapas:

INICIACION MULTIDEPORTIVA (8-10/11 AÑOS)

Balonmano/Otros deportes

Actividad física: clases de Educación Física
Iniciación deportiva global

INICIACION DEPORTIVA (10-12 AÑOS) (ALEV.-1º INF.)

Balonmano solamente (ojo a las transferencias negativas)
Educación física = Preparación Física
Metodología global

1ª FASE DE PERFECCIONAMIENTO (13-14 AÑOS) (2º INFANTIL-1º CADETE)

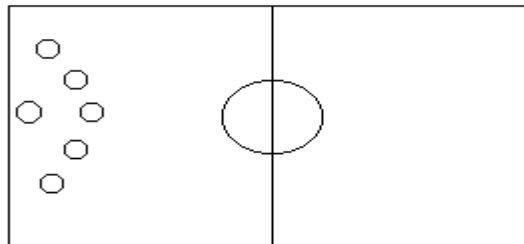
Inicio metodología específica
Comienzo desarrollo factores de condición física de manera general
Comienzo puestos específicos, todos en todos los puestos.

2ª FASE DE PERFECCIONAMIENTO (15-17 AÑOS) (2º AÑO CADETE-JUVENIL)

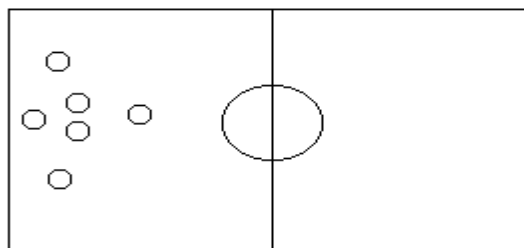
Especialización por puestos específicos
Desarrollo de la condición física general y específica
Comienzo de exigencias en cuanto a rendimiento.

COMO SE ATACA / COMO SE DEFIENDE (la Táctica)³¹

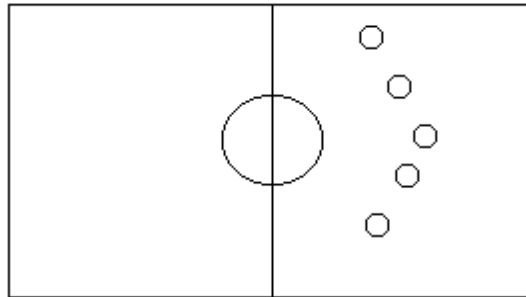
Algunas posibilidades de defensa:



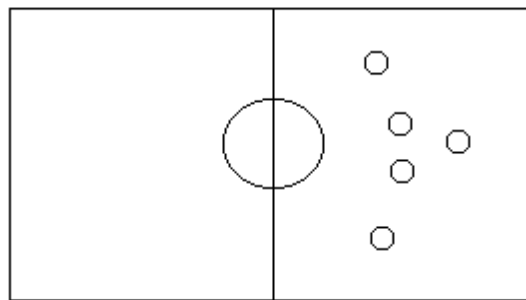
La defensa ideal es un 5-0 como se ve en el dibujo, aunque hay otras variedades. Por ejemplo: Un 5-1 para poder quitar al contrario la pelota con mayor facilidad y así pasar rápido al contraataque.



Algunas posibilidades de ataque:



Esta es una de las tácticas más utilizadas, un 0-6 que sirve para mover rápidamente la pelota y así descolocar al contrario y aprovechar para tirar a portería.

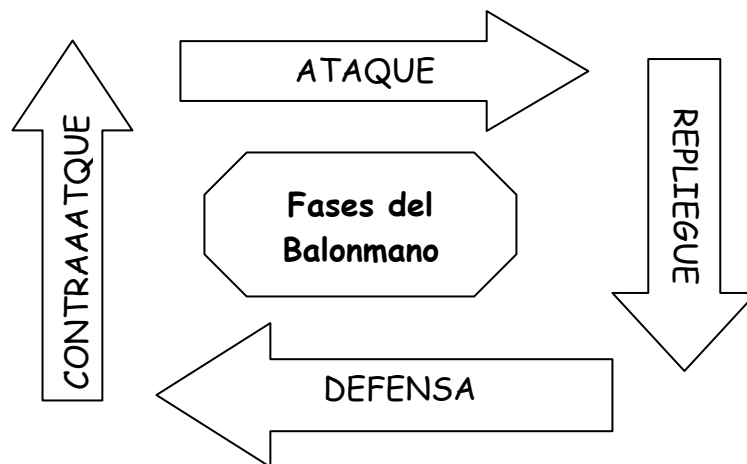


El ataque con pivote, consiste en que un alumno se meta en la línea de defensa del contrario y así tendrá un hueco para que al pasarle tire más fácilmente, o, en caso de que no pueda tirar, devolver el pase.

COMO SE APLICA LA GUÌA DEL BALÒN MANO³²

“Las condiciones de las tareas diseñadas deben permitir una práctica que vaya más allá de la simple ejecución de modelos técnicos y tácticos. La experiencia propuesta debe dejar opciones abiertas a las libres decisiones de la reflexión individual y permitir satisfacer la exigencia de crear una propia visión personal de esa experiencia motriz, no en vano cada alumno vive y reacciona de modo personal ante los distintos estímulos del entorno pedagógico, en función de sus propias necesidades (Florence, 1991).”

- **¿Qué enseñar?** En nuestro caso, pretendemos enseñar Balonmano dentro del marco de la Reforma educativa y más concretamente abordaremos la enseñanza de los fundamentos y conceptos tácticos del juego.
- **¿Cómo enseñar?** Esto es, ¿cómo plantear la intervención didáctica? Basándonos en 3 aspectos fundamentales: las características evolutivas del niño, la propia estructura y dinámica del Balonmano y en las directrices que marca la Reforma educativa.
- **¿Cuándo enseñar?** En nuestro caso, supone determinar la etapa educativa en la que se va a llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje (E.S.O) y en consecuencia las características evolutivas de los alumnos a estas edades.
- **¿Tomar en cuenta las fases del balonmano párale proceso de la planificación?**



- **¿Qué, cómo cuándo evaluar?** Supondrá marcar las líneas de actuación para llevar a cabo una evaluación ajustada a las características de nuestra propuesta.

³² BALONMANO3º ESO Profesor: Miguel Gual Pérez-Templado

EL CALENTAMIENTO

Definición

El calentamiento es el conjunto de ejercicios que se realizan antes de toda actividad física en que la exigencia del esfuerzo sea superior a la normal, con el fin de preparar al organismo ante el esfuerzo.

Objetivos

- Prevenir lesiones: el calentamiento va a aumentar la temperatura en el músculo y en el ligamento. Un músculo que ha sido calentado puede ser estirado mejor.
- Prepara a los músculos y articulaciones, para el ejercicio, posibilitando un mayor rendimiento. El aumento de temperatura mencionado, permite una contracción más eficaz (mayor velocidad y fuerza de contracción).
- Permite un aumento progresivo de la frecuencia cardíaca y respiratoria: Es fundamental en actividades físicas intensas va que si comenzamos una actividad de forma brusca se produce una disminución de sangre en el músculo cardíaco en los primeros momentos.
- Aumento de la coordinación: por la repetición de un gesto técnico durante el calentamiento.

Factores a tener en cuenta

- El calentamiento debe ser progresivo, es decir, de menor a mayor intensidad.
No se deben incluir ejercicios complejos, ni que impliquen un esfuerzo considerable.
- Se debe hacer hincapié, en las zonas más débiles o lesionadas, así como en las partes que utilizemos en el ejercicio posterior en mayor medida.
- El número de repeticiones oscilará entre cinco y diez.
- La duración estará en función de:
- La actividad que queremos realizar:
 - Muy intensa.....Mayor duración.
 - Poco intensa.....Menor duración.

- Del nivel de condición física de cada persona.
Aproximadamente en una persona no entrenada dura 10-15 minutos, mientras que en una persona entrenada puede durar hasta 30 minutos.
- No deben transcurrir más de cinco minutos desde que finaliza el calentamiento hasta que iniciamos la actividad.
- La intensidad del calentamiento también deberá ajustarse a la forma física de cada sujeto.
- Estiramientos: Son ejercicios en los cuales mantenemos una postura, un mínimo de seis segundos. Esta postura se debe alcanzar muy lentamente. Debemos notar tensión en el músculo estirado, pero nunca dolor. No de deben de realizar rebotes.

CALENTAMIENTO GENERAL

MOVILIDAD ARTICULAR

Son ejercicios en los que movemos una parte del cuerpo por medio de una articulación, con movimientos más o menos amplios y que se repiten varias veces.

Calentar: Para tener menos riesgo de lesión en el partido.

Carrera: Debe ser a ritmo suave.

Luego pueden incluirse diferentes tipos de desplazamiento (carreras laterales, hacia atrás...) y algún ejercicio de fuerza.

CALENTAMIENTO ESPECÍFICO.

Ejercicios propios de la actividad que vayamos a realizar. Por ejemplo:

Tiros a portería, pases, remates de cabeza.

Pases, botes de balón, entradas a canasta, tiros.

Por último, para terminar el calentamiento, realizaremos Aceleraciones-sprint.

ENFRIAMIENTO O VUELTA A LA CALMA:

Consiste en realizar ejercicios suaves, después de una actividad física. Es recomendable realizarlo siempre y especialmente si la actividad física no ha sido intensa. Nos permite volver al estado normal de reposo de forma progresiva. Además la recuperación es más rápida. Los ejercicios más utilizados son el trote, los estiramientos y los de relajación y de soltura.

METODOLOGÍA DEL CALENTAMIENTO:

"la norma general que debe seguir un buen calentamiento es la naturalidad, la progresión y la variedad, respetando las características que determinan a cada sujeto y a cada especialidad deportiva". Por otro lado, se ha de considerar también si el calentamiento se realiza con vistas a una competición o a un entrenamiento, cuyo caso puede variar la duración e intensidad del mismo". Álvarez del Villar

El calentamiento es una parte del todo que configura el trabajo deportivo a realizar.

En realidad no puede haber unas líneas fijas, ya que cada caso obliga a estudiar unos factores que hemos visto anteriormente.

Pero como norma general el calentamiento podrá seguir los siguientes procesos:

- Un trote inicial, para despertar al organismo y aumentar la temperatura muscular.
- Movilización segmentaria de las diferentes palancas del deportista, para activar todo el organismo.
- Realizar ejercicios de elasticidad-flexibilidad, siempre de manera progresiva y aumentando la intensidad a medida que nos integramos en el trabajo.
- No hacer muchas repeticiones del mismo ejercicio, ni hacer ejercicios de dificultad significativa.

REGLAMENTO BÁSICO

Esta mezcla de fútbol (marcaje de goles) y de baloncesto (el manejo del balón) se juega entre dos equipos de siete alumno con cinco suplentes que pueden ir sustituyéndose sin detener el juego. Los alumno se diferencian según la función que realizan y la situación que ocupan (portero, extremos, segundos líneas, pívot, central). El partido se divide en dos tiempos de 30 (o 25 minutos según la categoría). Es muy importante la rapidez, la velocidad y la potencia de salto. Dos árbitros son los encargados de dirigir el partido.

Una vez tengamos el balón no podemos retenerlo más de tres segundos permaneciendo inmóviles. Podemos realizar un máximo de 3 pasos antes de botar, tirar o pasar. Si decidimos botar podemos progresar cuanto queramos pero una vez

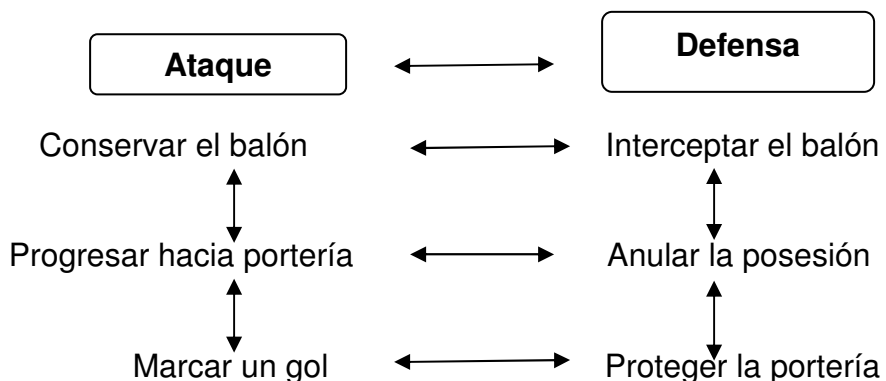
hayamos consumido el bote sólo podemos pasar o tirar (disponemos de otros 3 pasos como máximo). Si el equipo atacante trata de conservar la pelota sin ánimo de tirar a gol (para mantener un resultado favorable, por ejemplo), puede ser sancionado con la pérdida de la pelota (pasivo), que pasará al equipo contrario.

Los agarrones al contrario, los empujones violentos y demás acciones punibles son sancionadas con golpe franco (falta), penalti (defensa dentro del área), o tarjeta amarilla y 2 minutos de exclusión (faltas graves). El fin último es conseguir el gol, pero este objetivo pasa primero por conseguir y aprovechar una situación de ventaja frente al oponente mediante la lucha por los espacios eficaces (tanto del atacante con o sin balón como de los defensores).

Los gestos técnicos básicos en el balonmano son el bote, el pase a otro alumno, la recepción o control de la pelota y el tiro o lanzamiento a portería (que puede ser en suspensión). El gol no es válido si, antes de soltar el balón, el alumno se apoya en el área de portería.

El equipo sólo puede tener 3 tarjetas amarillas, la siguiente falta que el árbitro crea que merece sanción, esta será de 2 minutos, no pudiendo sacarse ya más tarjetas amarillas. Esta sanción quiere decir que el equipo debe jugar durante 2 minutos con hombre menos en pista. Un alumno que acumula tres exclusiones recibe la tarjeta roja (descalificación) y no puede volver al terreno de juego. En su lugar, a los 2 minutos podrá entrar un compañero. La tarjeta roja puede ser directa, a consideración de los árbitros (Casos de agresiones que pongan en peligro al alumno contrario). También existe la Expulsión en casos de agresiones muy grave.

TÉCNICAS PARA DEFENDER EN EL BALONMANO



EJERCICIOS RECOMENDADOS^{33/34}

33 Pérez Gómez, A. (1992). La función y formación del profesor en la enseñanza para la comprensión: Comprender y transformar la enseñanza. Madrid: Ediciones Morata. 34 Gand-ball.org/es/.../mini_balonmano/indexa

CALENTAMIENTO "YO Y EL BALÓN"

1.- Noche y día

Dos equipos de pie frente a frente situados a cada lado de una línea. AL grito de "día", el equipo "día" persigue al equipo "noche" el cual entonces deberá tratar de cruzar una línea para salvarse.

2.- Atrapar pañuelos de color

Cada jugador sujeta el extremo de un pañuelo de color en su cinturón. ¿Quién podrá agarrar la mayor cantidad de pañuelos al término del juego? El monitor controla y decide el tiempo y las pautas.

3.- Atraparse por parejas

Una pareja trata de atrapar a los otros en el gimnasio. Cuando la pareja atrapa a otro estos forman un trío. Cuando alcanzan a una cuarta persona entonces se dividen formando dos parejas, etc.

4.- La gallina y el gavián

De 5 a 6 jugadores se ponen en cola detrás de una "gallina" agarrándose todos por la cintura. A continuación un "gavián" trata de atrapar a la "gallina" colocándose detrás.

5.- La cabeza muerde a la cola

La misma formación que para el ejercicio nº 4. El jugador de cabecera trata entonces de tocar al jugador de cola

6.- Cama doble

Los jugadores se echan por parejas en el suelo del gimnasio. Un jugador persigue a un "conejo". Si este último se acuesta en una cama doble jugador que yace más alejado del "conejo" se convierte en el nuevo "conejo".

7.- Atrape y rescate

Un jugador trata de tocar a tantos jugadores como sea posible. El jugador tocado se queda de pie en el lugar con las piernas separadas. Se le rescata cuando cualquier otro jugador pasa entre las piernas.

8.- Juego de los colores

Los jugadores corren libremente por toda la sala. A la voz de mando del entrenador o de uno de los jugadores se tratará de tocar un color específico tan pronto como sea posible.

APRENDER. LLEVAR, RODAR, LANZAR, PASAR

1.- Coge la pelota

Por parejas. Cada jugador va a buscar la pelota por turno desde una zona hasta el otro extremo del gimnasio. ¿Qué pareja ha conseguido la mayor cantidad de balones?

2.- Empresa de transporte

Grupos de tres a cinco jugadores. Cada uno deberá desplazar un balón del círculo más cercano hasta el siguiente. El siguiente jugador podrá comenzar cuando el precedente le dé la mano.

3.- Robo del balón

Los jugadores permanecen agrupados por parejas a cada lado de la línea central sin que les esté permitido cruzarla. Entonces cada jugador deberá de llevar el balón hasta más allá de la línea de fondo sin que el oponente la toque.

4.- Slalom rodante

Los jugadores deberán hacer rodar el balón alrededor de postes, bolos y otros obstáculos.

5.- Carrera de números

Se juega en grupos de cuatro jugadores numerados. Cada jugador tendrá un balón. Los jugadores cuyo número se grite deberán correr alrededor de su grupo, llevando o rodando su balón.

6.- El amo y su perro

Cada pareja con su balón. El "amo" corre por el gimnasio haciendo rodar el balón. El "perro" deberá hacerlo lo mejor que pueda para seguir a su "amo".

7.- Lanzar a distancia

Cada jugador trata de lanzar un balón a cierta distancia. Si tiene éxito podrá utilizar un balón mayor o diferente (p. Ej. Una pelota de tenis, uno de mini balonmano, uno de balonmano, uno de baloncesto, balón medicinal, etc.)

8.- Tiro al blanco

A partir de una línea de fondo cada jugador deberá atinar en los blancos fijos con su balón. Cada éxito en el blanco le dará un punto al jugador y ganará aquél que más puntos tenga.

9.- Intercambio de balones

Los chicos o las chicas que juegan se repartirán en grupos iguales sobre las colchonetas del gimnasio. A una voz de mando éstos o éstas deberán intercambiarse los balones.

10.- Recorrido

Se hace en grupos de tres. "A" corre con el balón, lo coloca en el suelo, da una voltereta, recoge el balón y se lo pasa a "C", etc.

PONER EN PRÁCTICA

1.- Vaciar el cajón

Uno o dos jugadores deberán tratar de vaciar el cajón tirando todos los balones en todas direcciones. Los otros jugadores deberán tratar de devolver los balones al cajón lo más rápido posible.

2.- Transporte a las estrellas

Todos los balones se colocarán en el cajón que se encuentra en medio del gimnasio. A una señal cada equipo trata de colocar tantos balones en su propio cajón como le sea posible.

3.- Transportar y competir 1

El equipo "A" trata de colocar tantos balones como pueda en el cajón "B" y viceversa el equipo "B". Después de cierto período de tiempo el juego se detiene y se cuentan los balones.

4.- Transportar y competir 2

Es el mismo juego que en el nº anterior pero sólo se permite que cada mitad de cada equipo se mueva en una de las dos mitades del gimnasio. EN el medio del gimnasio los balones se deben pasar a un compañero al que se permita transportarlos al cajón de destino.

5.- Transportar y competir con obstáculos

Es el mismo juego que el 3 pero los "porteros" están de pie ante una hilera de colchonetas colocadas en medio de la cancha y traten de dificultar a los jugadores tocándolas. El que sea tocado deberá volverse y cambiar su balón por otro de su cajón.

6.- De colchoneta en colchoneta

El equipo "A" trata de llevar los balones de A! a "B". Quienquiera que sea tocado entre las colchonetas por el equipo "B" tendrá que volver a empezar desde el punto "A".

7.- Carrera de seis días

Dos equipos deben tratar de transportar cada uno un balón por el gimnasio tan rápido como les sea posible. Sólo se permitirá que cada jugador lo lleve una corta distancia.

8.- ¡Mantened el campo libre!

Se divide en dos la superficie del juego por medio de bancos. Cada equipo deberá tratar de mantener su mitad del terreno en lo posible libre de balones lanzados al lado del oponente.

9.- La pared española

El mismo juego que en la 8 pero la vista sobre el terreno adversario estará obstruida por colchonetas para saltar u otros obstáculos similares. Los balones se deberán lanzar por encima de estos obstáculos.

"CON CADA UNO" CALENTAMIENTO

1.- Policía de tráfico

Cuatro equipos estarán de pie sobre una colchoneta, uno en cada esquina del gimnasio. Cada jugador sostiene un balón. El policía de tráfico ubicado en el medio del gimnasio indicará que grupos están autorizados para cambiar de lugar.

2.- ¡Sálvese quien pueda!

Cada jugador hace rodar su balón entre las colchonetas y por todo el gimnasio. Al oír el silbato del monitor los jugadores deberán recoger sus balones y alcanzar una colchoneta-isla.

3.- ¡Busca el balón!

Cada chico/a pone su balón en el suelo y debe correr en cualquier sentido por el gimnasio. A la voz del monitor cada uno deberá encontrar un balón.

4.- ¡Quien no coge balón!

Similar al anterior pero mientras tanto el monitor deberá retirar un balón de modo que haya un balón de menos en el terreno. ¿Quien se queda sin balón?

5.- La fiebre del oro

Cada jugador deberá coger un balón del otro lado del gimnasio tan rápido como le sea posible. Comienza de rodillas, enrollando con un balón, yaciendo sobre el abdomen o sobre la espalda, etc.

6.- Haciendo rodar los balones

Los jugadores deben hacer rodar el balón por el gimnasio según las ideas y sugerencias de los niños (con las cabezas, codos mientras caminan como cangrejos o como patos, etc.).

APRENDER. DRIBLAR, PASAR, AGARRAR, EMPUJAR

1.- Contar el número de dedos de la mano

Se juega en parejas. Un jugador lleva el balón haciéndolo botar y sin detenerse deberá tratar de contar el número de dedos que su compañero tiene extendidos.

2.- El amo y el perro (botando)

Se juega en parejas. Cada jugador mantendrá un balón haciéndolo botar. El "amo" entonces se da una vuelta por el gimnasio mientras que el "perro" deberá mantenerse tan cerca de su amo como le sea posible.

3.- Botando en un círculo

Se juega también en parejas. Ambos jugadores permanecen de pie alrededor de un círculo y deben tratar de hacer botar el balón lanzándolo el uno al otro. El balón sólo podrá botar una vez y además sólo en el espacio que está dentro del círculo.

4.- Cadena de anillos

Cada jugador deberá tratar de hacer botar el balón a lo largo de la cadena de círculos lo más que pueda. ¡El balón sólo podrá botar una sola vez en cada círculo.

5.- Pases de tres

El jugador "A" realiza un pase doble con el jugador "B" después del cual éste último después de una voltereta, repite con el jugador "C" y así sucesivamente.

6.- Pases en círculo

El rey, situando en el medio del círculo, hace un doble pase a cada jugador lo más rápido posible. Los jugadores del exterior pueden también comenzar a dar vueltas lentamente alrededor del círculo.

7.- Pase-equilibrio

En parejas. Los jugadores se sitúan frente a frente de pie en su banco y deberán pasar el balón a su compañero. Entre cada pase el jugador deberá tratar de tocar rápidamente el banco con la mano.

8.- Lanzamiento entre anillas

Los jugadores deberán tratar de lanzar el balón a través de las anillas colgadas en determinadas partes del gimnasio. ¡Variar la altura y la distancia de éstas!

9.- Lanzamiento a un banco

Los jugadores deberán tratar de tumbar todos los bolos, palos, latas de conserva y otros objetos colocados sobre un banco.

10.- El monstruo

El monitor, cubierto con una colchoneta, se desplaza de cajón a cajón. ¿Quién le dará al monstruo?

PONIÉNDOLO EN PRÁCTICA

1.- Atrapar con bote

Todos los jugadores harán botes de balón. El cazador bota con un balón especial. Cualquiera que sea atrapado deberá entregar su balón al cazador convirtiéndose así en el nuevo cazador.

2.- El rey del bote

Cada jugador hace botes con su propio balón. Todos los jugadores comienzan en el primer terreno. Cualquiera que pierda el control de su balón deberá desplazarse al segundo terreno. Se permitirá tratar de arrebatar el balón de otro jugador. ¿Quién podrá permanecer más tiempo en el primer terreno?

3.- El hombre malo (con botes)

Los jugadores deberán tratar de hacer botar sus balones de un lado del gimnasio al otro. El hombre malo tocará a los jugadores y aquél que se vea tocado ayudará entonces al hombre malo.

4.- Pase a lo largo de la cinta transportadora

Cada equipo deberá tratar de transportar los balones de "A" y "B" tan rápido como sea posible pasando el balón de jugador en jugador.

5.- Pases en zig-zag

Igual que en el juego anterior pero esta vez los balones de "A" y "B" se pasan entre jugadores situados en lugares diferentes.

6.- Pases rápidos en círculo

Dos equipos permanecen de pie en un círculo (A, B, A, B, A, B). El equipo "A" deberá pasar en balón a través del círculo lo más rápido que pueda. El equipo "B" comenzará en el lado opuesto y deberá tratar de ser más rápido que el equipo "A".

7.- Balones al banco. - Apuntar.

Se sitúan balones medicinales sobre bancos colocados a lo largo del centro del gimnasio. Desde las líneas del fondo dos equipos con igual nº de balones tratan de tumbar los blancos. ¿Quién podrá dar en los balones medicinales?

8.- Empujar el balón. "Afinar la puntería"

Se coloca un solo balón ligero en el medio del gimnasio. Dos equipos deben intentar, lanzando con precisión desde el exterior, empujar el balón hasta la zona de su adversario.

9.- Persecución del balón

Un jugador del equipo "A" se esconde detrás de un cajón. El equipo "B" deberá jugar con el balón suave (Balón de Espuma), intentando darle al jugador "A". Si le da, éste será inmediatamente reemplazado por el siguiente jugador del equipo "A".

"UNO CONTRA EL OTRO". CALENTAMIENTO

1.- Sensibilización

Los jugadores se pasan dos balones de diverso tamaño entre sí, bien sea al mismo tiempo o por turno.

2.- Sensibilización

Botar el balón en diversas superficies diferentes.

3.- Orientación

Los jugadores deberán lanzar un balón hacia arriba, efectuar una voltereta y tratar de atraparlo de nuevo.

4.- Orientación

Hacer botar balones por un espacio de balones medicinales, que hacen rodar otros jugadores de un lado a otro.

5.- Reacción

Por parejas. Ambos jugadores se colocan frente a una pared uno detrás del otro. El jugador colocado en el fondo deberá lanzar el balón contra la pared mientras que el que está delante deberá tratar de atraparlo.

6.- Reacción

Por parejas. Ambos jugadores hacen botar sus balones. Tan pronto como uno de ellos cambie su posición el otro deberá hacer lo mismo.

7.- Equilibrio

En parejas. Los jugadores deberán pasarse el balón entre sí mientras permanecen de pie sobre la parte estrecha de un banco virado al revés.

8.- Equilibrio

Los jugadores deberán hacer botar un balón mientras se balancean sobre la parte estrecha de un banco virado al revés.

9.- Ritmo

Los jugadores deberán correr por la sala mientras se pasan simultáneamente dos balones entre sí.

10.- Ritmo

Los jugadores deberán saltar de un círculo al otro mientras que al mismo tiempo hacen botar un balón sobre los círculos que están a los costados.

APRENDER. DESMARCARSE, FINTAR, DEFENDER

1.- Busca un círculo

Cada jugador se pone de pie dentro de un círculo que se ha colocado formando un círculo mayor con los otros. Uno de los círculos permanece vacío. El jugador situado en el medio deberá tratar de ocupar el círculo vacío. Los jugadores que están en el exterior deberán tratar de evitarlo desplazándose a lo largo del siguiente círculo vacío.

2.- Tocar un cono

Por parejas. Se coloca un cono a la izquierda y otro a la derecha del "defensor". El jugador atacante deberá tratar de superar al defensor y tocar uno de los dos conos.

3.- Reflejos

El jugador "A" se mueve de lado. El Jugador "B" deberá tratar de copiar sus movimientos en la medida de lo posible.

4.- Atraparse alrededor de una colchoneta

Dos jugadores están de pie uno frente al otro a ambos lados de una colchoneta. Mediante pasos laterales uno debe tratar de atrapar al otro. No deben pisar la colchoneta.

5.- El pez y la red

Los jugadores del equipo "A" tratan de deslizarse a través de la red del equipo "B". Los jugadores del equipo "B" se dan la mano y sólo se les permite moverse lateralmente.

6.- Balón al tigre 2:1

"A" y "C" se pasan el balón entre sí. "B" debe tratar de interceptar el balón. EL balón también se podrá pasar haciéndolo botar.

7.- Balón al tigre en círculo

Los jugadores puestos de pie en un círculo se pasan el balón entre sí. En o los jugadores situados en el medio tratan de interceptarlo.

8.- Juego de rebote.

El jugador "A" lanza el balón contra la pared por encima de una meta. El jugador "B" trata de cogerlo antes de que llegue al suelo.

9.- Stand de tiro al blanco

El portero se sitúa delante de dos cajones sobre los cuales se colocan bolos y botes de conserva vacíos. Los jugadores deberán tratar de tumbar los blancos y el portero evitarlo.

10.- El portero y el tirador

Dos jugadores de pie frente a frente separados entre sí unos 8 metros. Cada jugador defiende una colchoneta o cajón y al mismo tiempo debe tratar de anotar un gol en la portería del adversario.

PONIENDO EN PRÁCTICA

1.- Pasa y atrapa el balón

3:3/4:4 Un equipo trata de pasar el balón de un jugador a otro en la medida que le sea posible sin que sea interceptado por el equipo oponente.

2.- Huevos en la cesta

2:2/3:3/4:4 Un equipo trata de poner el balón en uno de los círculos del área oponente sin ser tocado por el contrario.

3.- Defiende tu ciudad

4:4 Los atacantes tratan de jugar con el balón el máximo nº de pases y posibles hasta que se predice una ruptura en cadena y el balón medicinal se pueda tocar.

4.- El balón en el blanco

4:4 Juego en el terreno del mini balonmano. Se gana un punto cada vez que el balón se pueda pasar a otro compañero jugador de pie en un banco del área de la portería.

5.- Botes del balón

3:3/4:4 Se gana un punto cada vez que el equipo consigue anotar un gol con el balón botando. El balón debe botar delante de la línea de la portería.

6.- El balón en el cajón

4:4 En el terreno de mini balonmano. Se marca un gol cada vez que se da con el balón en el cajón del oponente - (plinto)- (partes del cajón se podría retirar una vez se le da con el balón).

7.- Juego con un elemento del cajón

3:3/4:4 Un cajón abierto del plinto colocado en un extremo sirve como portería que ha de guardar un portero.

EJERCICIOS APROPIADOS PARA INICIACION DE PASES Y RECEPCIONES

A continuación se muestran una serie de ejercicios apropiados para la iniciación a los pases y recepciones de balonmano en el ciclo de Educación Primaria.

EJERCICIOS INDIVIDUALES

1. Desplazamientos adelante – autopase - recepción frontal a la altura del pecho.

Variantes: altura – distancia del autopase y de la recepción para modificar la velocidad de desplazamiento y el grado de dificultad de la recepción.

2. Desplazamientos adelante – autopase – recepción frontal en “bote-pronto”

3. Desplazamientos – autopase rodado – recepción rodada con diferentes orientaciones de desplazamiento: misma dirección que la pelota, distinta dirección que la pelota. Perpendicular.

4. Desplazamiento – autopase – recepción con una mano:

- alta, normal, baja, bote-pronto,...

- la orientación de la mano: por debajo de la pelota (en cuchara), por encima de la pelota, lateralmente a la pelota.

- alternancia de las manos...

5. Autopase rodado y ajuste de la velocidad y trayectoria de desplazamiento para recibir en un lugar determinado:

- autopase hacia el área de portería y desplazamiento en trayectoria curva para recibir el balón justo en la línea del área de portería.
- variar las trayectorias y los tipos de desplazamiento.
- variar los lugares de recepción.

6. Dos balones: Cada jugador debe estar en posesión de dos balones. Se va lanzando alternativamente un balón al aire, pero no se puede recibir hasta lanzar el que se tiene en la otra mano.

***variantes:** el autopase al aire, con bote, rodado...

MOVIMIENTOS EFECTUADOS CONDICIONADOS POR EL BALÓN.

EJERCICIOS POR PAREJAS

1. Pasar donde imponga el compañero receptor (pedir la recepción en determinado lugar o forma): alto, izquierda, derecha, bajo derecha...

2. Recibir donde imponga mi compañero pasador:

- recepciones – pases altos.
- recepciones – pases a la altura del pecho.
- recepciones – pases bajos.
- recepciones – pases a la derecha/ izquierda del cuerpo.
- recepciones – pases rodados.

*** Variante:** con oposición de frente o de espaldas al receptor.

3. Pases – recepciones forzando el desplazamiento hacia delante y hacia atrás, recibiendo antes de que caiga el balón.

4. En desplazamiento, recepción sin visión del balón y pases sin visión del compañero: “uno de la pareja – receptor – de espaldas a su compañero, debe recibir balón que vea aparecer, antes de que caiga o al primer bote y pasarlo a su compañero sin mirarle (diferentes formas y variando la distancia de caída del pase).

***variante:** alternando con pase en bote detrás del receptor, de tal manera que con el sonido del bote se oriente para ir a recibir.

5. Pase en bote y recepción de la pelota sin mirarla hasta el último momento: “abro los ojos cuando creo que voy a recibir.

* **Variantes:** pases y recepciones a bote pronto (cerca de los pies).

Pases y recepciones en desequilibrios.

6. Pases y recepciones con recepción adelantada finalizando con lanzamiento a portería.

***variante:** con oposición de un defensor que se desplaza a la altura del que pasa.

7. Misma organización que el anterior pero dando pases que provoquen recepciones laterales, obligando a recibir fuera de la línea de desplazamiento, rompiendo el equilibrio de la carrera.

8. Misma organización, pero realizando pases bajos y un poco adelantados hacia la línea desplazamiento del receptor, que debe recibirlo antes de que caiga.

***variantes:** recibirlo justo después del bote en la línea de desplazamiento a “bote-pronto”. Pasar en apoyo y recibir en salto. Recibir y pasar en suspensión. Pases y recepciones alternando: apoyo, salto, rodadas... cambios de orientación que provoquen la pérdida temporal del campo visual.

EJERCICIOS POR GRUPOS

1. Tarea en trío con dos balones. El jugador “R” (el receptor) recibe, cambiando de orientación, de los jugadores A y B con poco tiempo de reacción: el jugador “R” recibe de A, la devuelve el balón, se gira, recibe de B...

2. Tarea en grupo de cuatro con tres balones. Buscamos mejorar la capacidad de reacción y ajuste visual ante pases – recepciones inesperadas: los jugadores pasadores con balón cada uno, amaga los pases al receptor, que debe ser capaz de recibir el pase inesperado de uno de los tres pasadores y devolverlo con rapidez.

3. Grupos de cuatro con un balón. Actividad básica de orientación del jugador receptor. Se trata de dar con el balón en la espalda del jugador receptor que está en el centro; el cual debe orientarse rápidamente para recibir de frente antes de que le golpeen con el balón en la espalda. El jugador con balón debe desplazarse siempre hacia el último jugador pasador y tocarle antes de orientarse hacia el nuevo jugador con balón.

4. Grupo de cinco jugadores con dos balones. Frecuencia de recepción y ser capaz de recibir casi sin mirar el balón. Se trata de tener los balones en el campo visual

y recibir el balón (o los dos), aunque sea a la vez, con las dos manos o con una mano cada uno.

VARIANTES DEL MOVIMIENTO DEL BALÓN:

- a. Pasar los exteriores siempre al centro.
- b. Pasar exteriores a exteriores y al centro.
- c. Tratar de perjudicar e incluso tratar de pasar los dos balones el mismo.
- d. Cuatro balones.

5. Entre A – B y B – A, pases laterales.

Entre B – D y A – C, pases diagonales. Alternar los cambios de jugadores en acción posterior al pase y sentido del mismo.

6. Dos balones; dos jugadores en las posiciones D – E.

Circulación del balón: A – E – F. A, de un lado, y B, D, C, E en el otro.

7. Pases y recepciones del balón con dos balones entre los jugadores A y C y el pivote E en un espacio de juego delimitado. Cada jugador de primera línea tiene un balón y realiza pases cortos al jugador pivote.

***variante:** con un defensa, fijando de antemano sus actividades defensivas.

8. Pases y recepciones del balón entre los puestos ocupados doblemente en la secuencia A – F – A – C – D – C ... después del pase del jugador de primera línea se produce una permuta de puestos alternando los laterales sin balón con el jugador pivote E. después de cada acción los jugadores intercambian los puestos.

9. Pases y recepciones del balón entre seis atacantes con un marcaje zonal 6:0 con oposición limitada; las defensas cubren el punto fuerte del jugador que está en posesión del balón.

10. Pases y recepciones del balón entre atacantes con un marcaje zonal 5:0 con una superioridad numérica de 6x5. Después del pase desde el lateral derecho se realiza una transformación a segunda línea ofensiva.

11. Los jugadores dispuestos en forma de triángulo con un balón deben efectuar pase a su compañero y trasladarse al mismo sitio al que se ha pasado.

12. Seis jugadores dispuestos según el gráfico con un solo balón. Los jugadores efectúan pases y se trasladan de acuerdo con lo señalado en el gráfico. Cada una de las veces se efectúa el movimiento en dirección contraria.

13. Cuatro jugadores colocados según el gráfico efectúan los pases y movimientos de traslación que en el se indican. Se procurará la orientación corporal en la recepción y posterior pase.

14. Jugadores distribuidos en posición de extremos y central, estos con balón. El central pasa el balón a un extremo y este pasa de nuevo el balón al central que recibe a la salida de una finta lanzando a portería.

15. Coordinación de pases y recepciones entre central, lateral y extremo para culminar en pase aéreo central – extremo.

16. Trabajo de lateral en beneficio de los extremos. El lateral una vez que ha recepcionado el balón debe atraer con su penetración al defensor del extremo; una vez iniciado el desplazamiento del exterior pasará el balón al extremo que finalizará el lanzamiento.

17. Jugadores distribuidos en tres puestos específicos. Lateral con balón realiza un cruce en beneficio del central, que tras la recepción y atracción del defensa exterior, pasa al extremo que lanza a portería.

SISTEMAS DE ATAQUE

El equipo atacante dispone de más oportunidad de penetración hacia la portería si los jugadores están separados y la circulación del balón es fluida, porque obliga a los defensas del equipo contrario a desplazarse permanentemente. Algunos esquemas fijos incorporan variaciones específicas durante el desarrollo del partido. Tanto en las acciones de ataque, como en las jugadas defensivas, los jugadores adoptan posiciones previamente ensayadas. Es fundamental conocer al juego del rival y adaptarse continuamente a sus cambios tácticos.

ATAQUE 3-3

Es un sistema clásico, muy utilizado contra defensas 6-0. El pívot circula por la línea de seis metros, mientras los laterales y los extremos mueven rápidamente el balón.

ATAQUE 2-4

Es un esquema de dos líneas, donde los laterales tratan de romper la defensa mediante un ataque en forma de triángulo.

EL CONTRAATAQUE

Muchos contraataques comienzan tras la parada del portero o la recuperación de un balón. El que la recoge, después de controlar el balón, busca rápidamente un compañero desmarcado. El primer contragolpe se resuelve con dos jugadores: el guardameta y un atacante que encara la portería contraria. Otra posibilidad es el contraataque con más efectivos, dos, tres o más jugadores; es muy importante que todos actúen con rapidez, desbordando la defensa rival, que está en pleno repliegue.

SISTEMAS DEFENSIVOS

El objetivo de la defensa es evitar el gol e intentar por todos los medios recuperar el balón. El equipo defensor debe moverse constantemente alrededor del área de portería; el espesor de la defensa sirve para dificultar los intentos de penetración de los atacantes en el área. Existen diferentes formas de organizar la defensa. El 6-0, 3-3 (en dos líneas) y 5-1 son sistemas muy utilizados, aunque también cuentan con variaciones en función del tipo de ataque.

DEFENSA 6-0

Este esquema defensivo, sencillo y básico, se puede utilizar ante cualquier táctica ofensiva, es recomendable comenzar con él para el aprendizaje táctico. El objetivo es evitar que el adversario lance el balón desde una posición cómoda. Cada jugador es responsable de su posición y, además, tiene que moverse a la vez que sus compañeros para tapar espacios.

DEFENSA 5-1

Con esta defensa se cubren los espacios de mayor ángulo de tiro en perjuicio de las zonas de los extremos. Este sistema es frecuente cuando el equipo atacante dispone de buenos lanzadores.

DEFENSA 3-3

Cuando se pierde el balón durante un repliegue se organiza esta defensa. Este sistema favorece los marcajes y las acciones individuales.

CONCLUSIONES

1. Se dotó al maestro de la guía del balonmano.
2. Se conoció la diferencia entre deporte y juego en su enseñanza.
3. Se utilizaron los recursos para realizar el proyecto.
4. Se disfrutó de la práctica del balonmano.

RECOMENDACIONES

1. Poner en práctica la guía didáctica de la enseñanza del balonmano
2. Activar el balonmano a través de juegos
3. Crear agentes multiplicadores de los recursos de la planificación
4. Crear festivales de balonmano.

BIBLIOGRAFIA

- ALBERTO ROMÁN CARPI <http://www.handball.org/es/rromancar2004@yahoo.es>
- ÁLVARO MESA MARTÍN / www.tusalud.com/.../
- AZA, EUGENIA, (1996) Teorías del aprendizaje tercera edición, editorial Paidotrigó
- BLÁZQUEZ, D. (1995). La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. INDE. Barcelona.
- CARDENAS, D & LOPEZ, M. (2000). El aprendizaje de los deportes colectivos a través de los juegos con normas. Habilidad Motriz, N 24 pp. 22-29
- CONSEJOS-ARBITRALES-curso-grtp-[http //balonmano.mforos.com/128987/](http://balonmano.mforos.com/128987/)
- DAVID LAROUSSE ARIAS ediciones psicopedagógica inde Zaragoza-España.
- HDEZ. SABIDO FRANCISCO Educación física en la secundaria.
http://es.wikipedia.org/wiki/Balonmano_deportes/balón/balonmano.htm
- LECTURAS: EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES Año 8 N° 48
<http://www.efdeportes.com>
- LLORENTE, B. & DIEZ, E. (1996) El Balonmano en la Educación Primaria.
- MENDEZ, A (1998). Los juegos de predominio táctico: una propuesta eficaz para la enseñanza de los deportes de invasión. Lecturas: Educación Física y Deportes. Revista digital. N 11, Octubre.
- PROF. GUTIÉRREZ ARTURO Balonmano de Guatemala
- TRIGO UREÑA, FERNANDO, Manual de la enseñanza del balonmano
[http//balonmano.Foros/users/Kim-Andersson/](http://balonmano.Foros/users/Kim-Andersson/)
- SÁNCHEZ CARLESSI, HUGO.
<http://roble.pntic.mec.es/~fblanc1/balonmano/balonmano.htm>
- UREÑA Y COL. (1997). La Educación Física en Secundaria. Elaboración de materiales Curriculares. Fundamentación teórica.

CAPÍTULO IV

PROCESO DE EVALUACIÓN

1.1 Evaluación del diagnóstico

Lo primero que se realizó fue definir las técnicas a utilizar para recabar la información de la Dirección General de Educación Física –DIGEF- en esta se utilizaron la matriz de sectores, las técnicas lluvias de ideas, apoyadas por la lista de cotejo, preparada por la Epesista tomando en cuenta los objetivos planteados en el plan del diagnóstico, los resultados obtenidos en esta evaluación demuestran que los objetivos propuestos fueron alcanzados el diagnóstico permitió conocer las deficiencias y necesidades que existía en la institución en las diferentes unidades; lo que permite recabar el material que permitirá realizar un proyecto que sufragar las necesidades de la población de los y las docentes de Educación Física. Todos los objetivos propuestos se alcanzaron, por medio de la ejecución de las actividades planificadas

4.2 Evaluación del perfil

Luego de la ejecución del diagnóstico permitió el priorizar los problemas de la institución y sugerir las posibles soluciones, los problemas que se encontraron son varios y son de desinformación; con el proyecto de apoyo bibliográfico. La solución para uno de ellos es la creación de la Guía de Balón Mano con ello se contribuirá a minimizar uno de los problemas seleccionados.

El estudio del mercadeo permitió establecer la demanda y definir a los beneficiados directos é indirectos con este proyecto, que en este caso son los y las maestras de Educación Física, los y las entrenadoras de Balón Mano , los y las alumnas que practican el balón mano en las escuelas , los y las jugadores de este deporte.

Se estableció el tiempo de ejecución de cada una de las actividades dando se le la jerarquización para la ejecución del proyecto.

4.3 Evaluación de la ejecución

Esta verifica la experiencia entre las actividades que se programaron con las que se realizaron con fluidez; se utilizó la lista de cotejo lo que define claramente los elementos fundamentales que permiten tipificar el proyecto y proceder a su ejecución esto garantiza el éxito del mismo por que se presentan los objetivos y metas a corto tiempo así como las actividades a desarrollarse y las actividades a llevarse a cabo en la elaboración de la guía , tomando en cuenta el tiempo determinado en la ejecución el proceso de evaluación se estableció que fuera en todo momento para no perder de vista los objetivos previstos.

4.4 Evaluación final

Sin Proyecto

- La Dirección General de Educación Física no contaría con el apoyo bibliográfico en el área didáctica del Balón –mano.
- La desinformación en el área del Balón mano.
- Desactualización docente en el área del Balón mano.

Con proyecto

- La Dirección General de Educación Física cuenta con un apoyo bibliográfico en el área del Balón Mano.
- Contribuirán con la Dirección General de Educación Física en el proceso de la enseñanza del Balón Mano.

CONCLUSIONES

1. Se documentó toda la información necesaria de La Dirección General de Educación Física institución del estado Ministerio de Educación.
2. Se estableció que la es la encargada de todo proceso en el área de educación física a nivel nacional; se divide en dos áreas curricular y extracurricular.
3. El área curricular ve los procesos de enseñanza aprendizaje y el extracurricular el deporte escolar.

RECOMENDACIONES

1. Establecer procesos de verificación en la institución
2. Verificar la puesta en práctica de los proyectos lo que trae beneficio masivo a la demanda de educadores en esta área a nivel nacional.
3. Coordinar que dentro de los procesos marchen en concordancia con los acuerdos de paz lleva a cabo programas basados en el reconocimiento de la multiculturalidad establece estrategias que mejoren la calidad docente y técnica deportiva del sistema escolar nacional.

BIBLIOGRAFIA

1. ACUERDO GUBERNATIVO NO. 268 Guatemala 26 de noviembre de 1947 Educación Física
2. AYALA RAMIREZ, Jaime & JARAMILLO S., Luis Javier. Guía de gestión de proyectos. Editorial Guadalupe Ltda... Santa Fe, Bogota D.C. Colombia .1998.105pp
3. BACA URBINA, Gabriel. Evaluación de proyectos.3ª .Edición .McGraw-Hill. México.1996.339pp.
4. BOSCO BERNA, JUAN. Formulación, ejecución y evaluación de proyectos educativos a nivel local. 2ª. Edición. UNESCO/CAP. Litografía Lil S.A. San José, Costa Rica. 1993. 169 pp.
5. DIRECCION GENERAL DE INVESTIGACION (DIGI).Guía para la elaboración de p proyectos de investigación. Universidad de san Carlos de Guatemala.2005. 5 pp.
6. GIL, GLADIS. Cursos: formulación y evaluación, de proyectos. Compilación de documentos. Ministerio de Finanzas Públicas. Guatemala.1998.
7. MÉNDEZ PERES JOSÉ IDEL, Proyectos (elementos propedéuticos) 6ta. Edición Guatemala, 2006
8. FACULTAD DE HUMANIDA DE DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA, Propedéutica para el ejercicio profesional supervisado -EPS-8va. Edición Guatemala, abril de 2006
9. DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN FÍSICA, 2007,"D sección Publica elaborado por las autoridades DIGEF Funciones y Definición DIGEF 2004
10. "Ley Nacional para el Desarrollo de la Cultura Física y el Deporte" Decreto No. 76-97 del Congreso de la República, publicado en el Diario Oficial el cinco de septiembre de mil novecientos noventa y siete, Artículo 3 Artículo No. 59 Definición 1 Municipalidad de Guatemala, Departamento de 2004 Catastró, información individual, Guatemala unidad de análisis y diseño

APENDICE

GUÍA PARA LA ELABORACIÓN DEL DIAGNOSTICO MATRIZ DE 5 SECTORES I SECTOR COMUNIDAD

ÁREAS

1. GEOGRÁFICA

INDICADORES

1.1. LOCALIZACIÓN:

En la finca 38606 del municipio de Guatemala y departamento de Guatemala en la 32 calle 9-10 zona 11 Colonia Granai I Ciudad de Guatemala Departamento de Guatemala.

1.2 TAMAÑO:

Está comprendida en un área de 40,002.99 mts. Cuadrados; comprendidos en 160 mts. De frente y 250.00 mts. de fondo; dando un total de 4 Km. cuadrados, que comparte con las siguientes instituciones: Secretaria de Bienestar Social de la Presidencia, Proyecto de desarrollo Integral de Comunidades Rurales -DICOR- , Dirección de Asentamiento Humanos y Vivienda -DAHVI-, Consejo Nacional de la Juventud INAJU./7

1.3 Clima, Suelo, principales accidentes:

El clima es templado, el suelo es arcilloso, un gran porcentaje del área descrita esta jardínizado en la cuenca mariscal.

1.4 RECURSOS NATURALES:

El perímetro de 4 Km. cuadrados cuenta con árboles grandes en el área perimetral, jardinizaciones compartidas cuenta también con una fuente de agua hechiza dentro de las instalaciones.

2. HISTORIA

INDICADORES

2.1 PRIMEROS POBLADORES: Los primeros pobladores en los alrededores de la DIGEF fueron de clase alta lo que se refleja por el tipo de construcción .Uno de los acontecimientos más sobresalientes fue la creación del anillo periférico, el cual da la accesibilidad al lugar.

2.2 SUCESOS HISTÓRICOS IMPORTANTES:

Que Educación Física existe desde los inicios de la creación en Guatemala, se da a conocer durante la época precolombina; como preparación de la guerra; durante la colonia se conoció como calistenia en las escuelas, lo que fue privilegio para algunos hasta el gobierno de Estrada Cabrera organiza las escuelas practicas, la educación física no ha tenido muy buena aceptación desde el inicio, en 1929 se creo la liga deportiva en su primer intento por unificar el trabajo.

1930 gimnasia escolar conocida como “Milicia Escolar”

1930 se creo el negociado de deportes, él estado reconoce por primera vez la responsabilidad para desarrollar la Educación Física y el deporte.

1936 el General Jorge Ubico se crea la secretaria del deporte, para que esta se de en el interior de la república.

1940 aparece el departamento de Educación Física.

1944 le dan importancia al deporte y se crea el deporte escolar y el extraescolar.

1946 deja de ser proceso militarizado y se da el paso a la educación física científica-gimnasia-calistenia lo que da paso a los deportes escolares a participar en los juegos centroamericanos y del Caribe de 1950.

1951 se creo el primer censo en educación física.

1952 se crea la oficina de investigación y estadística que estudia la naturaleza física del niño guatemalteco.

1956 se suprime los instructores de educación física en los departamentos y en los establecimientos de educación normal.

1960 se establece una decadencia en Educación Física.

1965 la dirección de educación física creo un programa para suplir la falta de personal especializado.

1974 se impulsa el deporte escolar.

2.3 PERSONALIDADES PRESENTES Y PASADAS:

El obispo Francisco Marroquín es el propulsor de las escuela durante la colonia se recibía “calistenia” en las escuelas que el organizo. El gobierno de Estrada Cabrera crea las escuelas para la gente privilegiada. El presidente Jorge Ubico por creer en la Educación Física y darle la importancia que se merece se creo la secretaria de Deportes con el propósito de extenderla en todo el país.

2.4 LUGARES DE ORGULLO LOCAL: Está rodeada al norte con el anillo periférico que nos comunica con la universidad de San Carlos de Guatemala, al sur el puente que nos comunica con la colonia Ciudad San Cristóbal, al este con la Colonia Mariscal, al oeste la calzada Aguilar Batres.

3. POLÍTICA:

INDICADORES

3.1 GOBIERNO LOCAL:

Por ser parte de la capital el gobierno es el central el presidente es el Lic. Oscar Berger Perdomo, vicepresidente Estuardo Stein.

3.2 ORGANIZACIONES ADMINISTRATIVAS:

CENALTEX la AEU, Consejo Superior Universitario, SAVE CHILDREN, Ministerio de Energías y Minas.

3.3 ORGANIZACIONES POLÍTICAS: Se desconoce.

3.4 ORGANIZACIONES CIVILES APOLÍTICAS: Secretaria de Bienestar Social de la Presidencia, consejo Nacional de la Juventud, Proyecto de desarrollo Integral de Comunidades Rurales, Dirección de asentamientos humanos y Vivienda, Editorial José de Pineda Ibarra -CENALTEX- asociación de estudiantes Universitario , Consejo Superior Universitario , Sabe Children, Ministerio de Energía y minas.

4. SOCIAL:

INDICADORES:

4.1 OCUPACIÓN DE LOS HABITANTES:

Laboral, industrial, comercial, estudiantil, de estancia.

4.2 PRODUCCIÓN, DISTRIBUCIÓN DE PRODUCTOS:

Distribución de granos, materiales de construcción.

4.3 AGENCIAS EDUCACIONALES: ESCUELAS, COLEGIOS, OTRAS:

Nacionales: Ineb Tecún úman, Ineb Lázaro Chacón

Privados: Colegio de Computación el Carmen, Colegio Alemán de Guatemala, Colegio Educativo el Mundo Verde, Colegio Bentham, Colegio Pequeñitos, centró Integral Psicoeducativo, El Roble, El Prado, Las Naciones, Jacques Cousteau, José Cecilio del Valle, San Patricio, Chiquitines, Mi colegio, Escuela taller de hotelería Zunil, Escuela

para sordos Fray Pedro, Santa Teresita, Decroly, Cayac centro de complementación educativa y Neozelandés.

4.4 AGENCIAS SOCIALES DE SALUD Y OTROS:

Hospital Rodolfo Robles, Hermano Pedro, Novicentro y San Cristóbal.

4.5 VIVIENDAS (tipos):

En toda el área perimetral de la DIGEF es residencial.

4.6 CENTRO DE RECREACIÓN:

Eco-aventura, Centro Luz y Esperanza, Fot. Spread y Fútbol sala la fuente y el museo Casa Flavio Herrera.

4.7 TRANSPORTE:

Es variado hay extraurbano que proviene de la comunidad de Mixco, por el anillo periférico la 203 y 206 por la Calzada Aguilar Batres Transmetro.

4.8 COMUNICACIONES:

Internet, telefonía casa y celular.

4.9 GRUPOS RELIGIOSOS:

Los que se congregan en las parroquias que colindan el área de la DIGEF.

4.10 CLUB Y ASOCIACIONES:

Club las Majaditas Guatemala Swim.

4.12 COMPOSICIÓN ÉTNICA:

No existente.

DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA, SEÑALE LOS SIGUIENTES ASPECTOS:

No	Problemas	Factores que los produce	Soluciones
1.	Demasiado trafico vehicular	Es el único acceso al anillo Periférico, Bolívar	Reacondicionamiento vial
2.	Inseguridad al peatones.	Colocar pasarelas o áreas de paso peatonal dentro de calle y calle.	Agentes de seguridad
3	No hay seguridad policial	Ser zona residencial no hay mucho control	Monitoreo constante de la Policía Nacional.

II SECTOR DE LA INSTITUCIÓN

ÁREAS

1. LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA:

INDICADORES:

1.1 UBICACIÓN (DIRECCIÓN):

32 calle 9-10 Colonia Granai I zona 11

1.2 VÍAS DE ACCESO:

Por el periférico por I 10 Calle, por la 34 calle de la calzada Aguilar Batres, San Cristóbal, asesando a la comunidad de Mixco.

2. LOCALIZACIÓN ADMINISTRATIVA:

INDICADORES:

2.1 TIPO DE INSTITUCIÓN:

La DIGEF es una institución Estatal ó Pública.

2.2 REGIÓN, ÁREA, DISTRITO:

01-01-99

3. HISTORIA DE LA INSTITUCIÓN:

INDICADORES:

3.1 ORIGEN:

El Departamento de Educación Física fue creado en el año 1940 como parte de la estructura organizativa de la Oficina de Extensión, Cultura y Deportes, del Ministerio de Educación Pública, se creó el Departamento de Educación Física.

3.2 FUNDADORES U ORGANIZADORES:

La Dirección General de Educación Física, fue creada en la administración Presidencial del Dr. Juan José Arévalo Bermejo, por Acuerdo Gubernativo No.368, del 26 de noviembre de 1947, con categoría de Dirección General.

3.3 SUCESOS O ÉPOCAS ESPECIALES:

En 1940 según Acuerdo Gubernativo 368 “Palacio Nacional” fue creada en la administración Presidencial del Dr. Juan José Arévalo Bermejo, por Acuerdo Gubernativo No.368, del 26 de noviembre de 1947, con categoría de Dirección General.

El 8 de octubre de 1986, por acuerdo Gubernativo No.756-86, se modificó su denominación a Dirección de Educación Física, Recreación y Deporte Escolar, esta disposición representó la pérdida de la categoría de Dirección General.

El 15 de enero de 1990, se sancionó el Decreto No.75-89 Ley del Deporte, la Educación Física y Recreación, en esta disposición nuevamente se le otorgó el reconocimiento de “Dirección General de Educación Física, Recreación y Deporte”.

El 28 de Agosto de 1997, el honorable Congreso de la República emite el Decreto 76-97, “Ley Nacional para el Desarrollo de la Cultura Física y el Deporte”; es así como en el Título II del referido Decreto en su Capítulo I decreta: El Estado crea y reconoce a través del Ministerio de Educación la necesidad de darle vida a la Dirección General de Educación Física -DIGEF-; con esta denominación se conoce de nuevo en la estructura organizativa del Ministerio de Educación.

4. EDIFICIO:

INDICADORES:

4.1 ÁREA CONSTRUIDA:

Es de 517.60 mts. Cuadrados

4.2 ÁREA DESCUBIERTA:

Es de 1569.50 mts. Cuadrados

4.3 ESTADO DE CONSERVACIÓN:

El área total de la DIGEF se encuentra en perfecto estado puesto que su mantenimiento es constante, en todas las áreas y departamentos.

4.4 LOCALES DISPONIBLES:

No existen puesto que todas las áreas administrativas están ocupadas en su totalidad.

4.5 CONDICIONES Y USOS:

Tanto las áreas administrativas como las deportivas se utilizan a diario, las deportivas de acuerdo a un cronograma que se ejecuta en triple jornada todo el año, las que están en constante mantenimiento, aseo.

5. AMBIENTES Y EQUIPAMIENTO (INCLUYE MOBILIARIO, EQUIPO Y MATERIALES)

5.1 SALONES ESPECÍFICOS (CLASES DE SESIONES)

Existen dos uno que es para sesiones ordinarias y el de conferencias y sesiones irregulares.

5.2 OFICINAS

Cincuenta y cinco oficinas del área administrativa docente, suministros, tanto para el área curricular como extracurricular.

5.3 COCINA

Una equipado con estufa con horno, horno microondas, refrigeradora, gabinetes, sillas y mesas para uso del personal.

5.4 COMEDOR Existen

Dos uno de las oficinas centrales y el otro que es arrendado para la venta de alimentos para las diferentes oficinas.

5.5 SERVICIOS SANITARIOS

Nueve de las oficinas tiene sanitario privados, existen cinco servicios generales.

5.6 BIBLIOTECA

Solo una.

5.7 BODEGAS:

Poseen cinco bodegas, una general y una para cada área grande tanto administrativa como docente.

5.8 GIMNASIO SALÓN MULTIUSOS

Gimnasios tres y multiusos dos.

5.9 SALÓN DE PROYECCIONES

Solo uno

5.10 TALLERES

No existen

5.11 CANCHAS

Al aire libre cinco, techadas una polideportiva, tenis de campo, gimnasio.

5.12 CENTRO DE PRODUCCIÓN O REPRODUCCIONES

Solo uno

DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA, SEÑALE LOS SIGUIENTES ASPECTOS:

N o	Principales Problemas del Sector	Factores que lo origina	Soluciones
1.	Pocas oficinas para tanto personal administrativo que realizan tareas similares.	Demasiado personal en el área administrativo.	Evaluar cada área y el personal optimizar recurso en cada área.
2	Demasiada burocracia para realizar un trámite.	Demasiados pasos para la autorización de un tramite,	Crear un mecanismo lógico y efectivo.
3	Poco control de seguridad dentro del área	No existe un monitoreo ocasionalmente	Recursos humanos para el control de DIGEF.

III SECTOR DE FINANZAS

1. FUENTES DE FINANCIAMIENTO

1.1 Presupuesto de la Nación

La institución recibe un porcentaje del estado establecido en la ley que ampara en el Decreto 76-97, "Ley Nacional para el Desarrollo de la Cultura Física y el Deporte";

Nota los demás incisos del sector financiero se omiten puesto que la institución es estatal y está económicamente estable.

N o	Principales Problemas del Sector	Factores que lo origina	Soluciones
1.	Falta de monto financiero para realizar algún evento que sea programado.	Mala distribución de los gasto en las actividades programadas	Optimizar recurso financiero en cada área.

IV RECURSOS HUMANOS

1. PERSONAL OPERATIVO

1.1 TOTAL DE LABORANTES:

DIGEF 1400 personas

1.2 TOTAL DE LABORANTES FIJOS E INTERINOS:

1,250 técnicos, 100 temporales ,50 interinos

1.2 PORCENTAJE DEL PERSONAL QUE SE INCORPORA O RETIRA

ANUALMENTE: Es de un 20% al cambio de gobierno.

1.4 ANTIGÜEDAD DEL PERSONAL:

Este dato varia es oscílate de 18 ,20 y 25 años del personal fijo.

1.5 TIPO DE LABORANTES (PROFESSIONAL TÉCNICO)

Un 20% y el técnico 30 %

1.6 ASISTENCIA DEL PERSONAL:

El 25% es a tiempo completo 15% medio tempo y 10% en horario rotativo.

1.7 RESIDENCIA DEL PERSONAL:

15% del interior del país el resto de diferentes puntos de la ciudad capital.

1.8 HORARIO OTROS:

Operativos 7:00 am. a 4:00 pm., 9:00 a 6:30 pm., los administrativos 8:00 a 4:30, 9:00 am. a 5:30 pm., docentes de 8:00 a 12:30 y 13:00 a 17:00 horas, otros de 8:00 a 17:00 horas.

2. PERSONA ADMINISTRATIVO

2.1 TOTAL DE LABORANTES:

DIGEF 80 personas

2.2 TOTAL DE LABORANTES FIJOS E INTERINOS:

30 fijos, 45 temporales ,5 interinos

2.3 PORCENTAJE DEL PERSONAL QUE SE INCORPORA O RETIRA ANUALMENTE

40%

2.4 ANTIGÜEDAD DEL PERSONAL:

Este dato varia es oscílate de 18 ,20 y 25 años del personal fijo.

2.5 TIPO DE LABORANTES (PROFESSIONAL TÉCNICO)

Un 40 % y el técnico 40 %

2.6 ASISTENCIA DEL PERSONAL:

El 65% es a tiempo completo 5% medio tempo y 10% en horario rotativo.

2.7 RESIDENCIA DEL PERSONAL:

10% del interior del país el resto de diferentes puntos de la ciudad capital.

2.8 HORARIO OTROS:

Administrativos 8:00 a 4:30, 9:00 am. a 5:30 pm. otros de 8:00 a 17:00 horas.

3. USUARIOS

3.1 CANTIDAD DE USUARIOS:

La cantidad de alumnos que se atiende depende de la cantidad de alumnos por grado y por deporte que el grado elija.

3.2 COMPORTAMIENTO ANUAL DE LOS USUARIOS:

Cada grupo de alumnos tiene una frecuencia de cada tres meses se cambia de grupo.

3.3 CLASIFICACIÓN DE USUARIOS POR SEXO, EDAD PROCEDENCIA:

Los alumnos se clasifican por deporte que ellos eligen en numero de veinte por grupo y es mixto y como se atienden todos los días que la escuela pueda asistir y en base a ese horario se organizan los grupos.

3.4 SITUACIÓN SOCIOECONÓMICA: Es de clase social económica media baja y clase social económica baja.

4. PERSONAL DE SERVICIO:

4.1 TOTAL DE LABORANTES:

DIGEF 50 personas

4.2 TOTAL DE LABORANTES FIJOS E INTERINOS:

30 fijos, 15 temporales ,5 interinos

4.3 PORCENTAJE DEL PERSONAL QUE SE INCORPORA O RETIRA ANUALMENTE

20%

4.4 ANTIGÜEDAD DEL PERSONAL:

Este dato varia es oscílate de 18 ,20 y 25 años del personal fijo.

4.5 TIPO DE LABORANTES (PROFESSIONAL TÉCNICO)

Un 20% y el técnico 30 %

4.6 ASISTENCIA DEL PERSONAL:

El 25% es a tiempo completo 15% medio tempo y 10% en horario rotativo.

4.7 RESIDENCIA DEL PERSONAL:

15% del interior del país el resto de diferentes puntos de la ciudad capital.

4.8 HORARIO OTROS:

Operativos 7:00 am. a 4:00 pm., 9:00 a 6:30 pm., los administrativos 8:00 a 4:30, 9:00 am. a 5:30 pm., docentes de 8:00 a 12:30 y 13:00 a 17:00 horas, otros de 8:00 a 17:00 horas.

**DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA, SEÑALE LOS SIGUIENTES ASPECTOS:
PRINCIPALES PROBLEMAS DEL SECTOR**

N o	Principales Problemas del Sector	Factores que lo origina	Soluciones
1.	Pocas oficinas para tanto personal administrativo que realizan tareas similares.	Demasiado personal en el área administrativo.	Evaluar, optimizar las áreas organizar y reorganizar todos los departamentos, procesos, personal.
2	Poco control a tanto personal	Control constante	optimizar el recurso

**V SECTOR CURRÍCULO
SECTOR DE OPERACIONES/ACCIONES**

1. PLAN DE ESTUDIOS:

SERVICIOS

1.1 NIVEL ATIENDE:

Preprimaria, primario, básico, diversificado y adultos

1.2.ÁREAS QUE CUBRE:

Extracurricular

1.3 PROGRAMAS ESPECIALES:

Atención a discapacitados

1.4 ACTIVIDADES COCURRICULARES:

Campeonatos de fútbol interinstitucional

1.5 CURRÍCULO OCULTO:

No se tiene.

1.6 TIPOS DE ACCIONES QUE REALIZA:

Docencia y Juegos deportivos

1.7 TIPO DE SERVICIOS:

Docencia Directa y juegos departamentales y nacionales.

1.8 PROCESOS EDUCATIVOS:

Enseñanza aprendizaje en dos grandes ámbitos curricular y extracurricular.

2. HORARIO INSTITUCIONAL:

2.1 TIPO DE HORARIO:

Fijo; medio tiempo y tiempo completo

2.2 MANERAS DE ELABORAR LOS HORARIOS:

de acuerdo ala jornada, deporte y cantidad de alumnos atender.

2.3 HORARIOS DE ATENCIÓN PARA LOS USUARIOS:

Es de dos has por grupo no mayor de 30 alumnos por deporte.

2.4 HORARIO DE LAS ACTIVIDADES NORMALES:

Jornada completa

2.5 HORARIO ACTIVIDADES ESPECIALES:

De acuerdo al que se programe el deporte y el evento que se realice.

2.6 TIPO DE JORNADA:

Matutino, vespertina, nocturna, días festivos y sábados y domingos si se necesitara.

3. MATERIAL DIDÁCTICO:

Materias primas por la clase de labor que se realiza no se confecciona material didáctico, por que son deportes específicos en los que se utilizan Los balones como materia prima en su mayoría.

4. MÉTODOS Y TÉCNICAS:

PROCEDIMIENTOS

4.1 METODOLOGÍA QUE UTILIZAN LOS DOCENTES:

De acuerdo al deporte que se de:

Método sintético o global

Método analítico

Mixto: sintético- analítico

Sintético y analítico

Asociativo- sintético

4.2 CRITERIO PARA AGRUPAS A LO ALUMNOS:

Por deporte puede participar en uno solo para que una escuela pueda participar los alumnos de cuarto a sexto de cada escuela por dos horas y atender a más alumnos.

4.4 TIPOS DE TÉCNICAS UTILIZADAS:

Demostración, explicativa, observación, ensayo, corrección de errores, repetición.

4.5 PLANEAMIENTO:

Macro cíclico, meso cíclica, micro cíclica.

4.6 CAPACITACIÓN:

De acuerdo al área curricular este se realiza cada dos meses, y el área extracurricular relativamente se da ocasionalmente pero se programa que un grupo de docentes asista mientras el otro grupo se queda atendiendo al grupo de alumnos puesto que no se pueden ser desatendidos.

4.7 INSCRIPCIONES O MENBRECIAS:

Los alumnos se inscriben los alumnos en los primeros días del mes de enero.

Las personas que hacen uso de las instalaciones podrán hacer uso de las mismas siempre y cuando llenen los requisitos.

4.9 CONVOCATORIA DE PERSONAL CONTRATACIÓN E INDUCCIÓN DEL PERSONAL:

Esta se realiza cada inicio de año y también en cada cambio de gobierno que se cambia a todo el personal contratado en un 100% la inducción es constante.

5. EVALUACIÓN:

5.1 CRITERIOS UTILIZADOS PARA EVALUAR EN GENERAL:

A través de parámetros que el departamento de recursos humanos le proporciona al jefe de cada área o servicio.

5.2 TIPOS DE EVALUACIÓN:

Observación objetivas y subjetivas

5.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Estos se dan de acuerdo a lo que recursos humanos solicitan en cada una de las evaluaciones

5.4 CONTROLES DE CALIDAD (EFICIENCIA Y EFICACIA)

Con este tipo de evaluaciones se establece el desempeño de cada uno de los evaluados.

DE LA INFORMACIÓN RECOPIADA SEÑALE LOS SIGUIENTES ASPECTOS: PRINCIPALES PROBLEMAS DEL SECTOR

No	Principales Problemas del	Factores que lo origina	Soluciones
1.	La no actualización de los docentes	El trabajo se vuelve tedioso	Actualización de los docentes no
2	La poca verificación de los procesos	Que nunca se evalúa el trabajo efectivo	VERIFICACIÓN EFECTIVA DEL TRABAJO
3.	La no secuencia del servicio	Cuando los alumnos no asisten	ASISTENCIA CONSTANTE DEL GRUPO DE ALUMNOS

VI. SECTOR ADMINISTRATIVO

1. PLANEAMIENTO

1.1 TIPO DE PLANES

Se desarrollan con planes a corto plazo

1.1 ELEMENTOS DE LOS PLANES

De acuerdo a la planificación de cada unidad

1.2 FORMAS DE IMPLEMENTAR LOS PLANES

A corto y mediano plazo

1.3 BASE DE LOS PLANES

Ministeriales y programas de gobierno

1.4 PLANES DE CONTINGENCIA

No existen actualmente pero cuando es necesario trabajan como apoyo para CONRED.

2. ORGANIZACIÓN

2.1 Niveles jerárquicos de la organización:

Mando directo

2.2 Organigrama:

Este es el que da a conocer el orden jerárquico de cada uno de los departamentos.

2.3 Funciones, cargo y nivel:

No existe ningún manual

2.4 Existencia o no de manuales de funciones:

No existen manuales

2.5 Régimen de trabajo:

Organización interna de acuerdo a cada unidad. Por jerarquías-

2.6 Existencia de manuales de procedimientos:

No existen

3. COORDINACIÓN

3.1 Existencia o no de informativos internos:

Si ACTIVATE

3.2 Existencia o no de carteleras:

Si informativas

3.3 Formularios para la comunicación escrita:

Si ISO 9001 2000 en el 2007

3.4 Tipos de comunicación:

Escrita, televisada, radio

3.5 Periodicidad de reuniones técnicas de personal:

Convocan a reunión todos los lunes solo las jefaturas

3.6 Reuniones de reprogramación:

Solo jefaturas

4. CONTROL

4.1 Normas de control:

No existe

4.2 Registro de asistencia:

Si digital

4.3 Evaluación del personal:

Al finalizar el ciclo por los jefes de unidad para ser re contratados.

4.4 Inventario de actividades realizadas:

Memoria de labores

4.5 Actualización de inventarios físicos de la institución:

Si

4.6 Elaboración de expedientes administrativos

Si

5. SUPERVISIÓN

5.1 Mecanismos de supervisión:

No existen

5.2 Periodicidad de supervisiones:

No hay

5.3 Personal encargado de la supervisión:

Recursos Humanos, pero no se lleva a cabo por lo tanto no existen instrumentos.

5.4 Tipo de supervisión:

No se sabe.

5.5 Instrumentos de supervisión:

No existe

**DE LA INFORMACIÓN RECOPIADA SEÑALE LOS SIGUIENTES ASPECTOS:
PRINCIPALES PROBLEMAS DEL SECTOR:**

N o	Principales Problemas	Factores que lo origina	Soluciones
----------------	----------------------------------	--------------------------------	-------------------

1.	La no actualización de los docentes	El trabajo se vuelve tedioso	Actualización de los docentes no
2	La poca verificación de los procesos	Que nunca se evalúa el trabajo efectivo	VERIFICACIÓN EFECTIVA DEL TRABAJO
3.	La no secuencia del servicio	Cuando los alumnos no asisten	ASISTENCIA CONSTANTE DEL GRUPO DE ALUMNOS

VII SECTOR DE RELACIONES

1 INSTITUCIÓN – USUARIOS:

Los usuarios son los alumnos, directores y maestros de educación física

1.1 ESTADO / FORMA DE ATENCIÓN A LOS USUARIOS:

Desde la recepción indaga el trámite a realizar y se le da información que Procede.

1.2 INTERCAMBIOS DEPORTIVOS:

Interinstitucionales, Magisteriales, escolares, nacionales, CODICADER.

1.3 ACTIVIDADES SOCIALES:

Todo lo que son actividades patrias y tradiciones folklóricas a nivel Nacional.

1.4 ACTIVIDADES CULTURALES:

Todo lo relacionado a las festividades patrias

1.5 ACTIVIDADES ACADÉMICAS:

Festival educativo, torneos escolares

2 INSTITUCIÓN CON OTRAS INSTITUCIONES:

Ministerio de Cultura y Deportes -DIGEEX- -DICADE- -MINEDUC- -EMETRA- -CONFED- -COG- -CONADER-

2.1 COOPERACIÓN:

Con todas las instituciones que lo solicitan

2.2 CULTURALES:

Con todos los organismos gubernamentales

2.3 SOCIALES:

MINEDUC

3 INSTITUCIÓN CON LA COMUNIDAD:

Con el sector estudiantil

3.1 CON AGENCIAS LOCALES Y NACIONALES:

Realiza actividades deportivas con las instituciones nacionales y Municipalidades y otros establecimientos nacionales.

3.2 ASOCIACIONES LOCALES:

Torneo de fútbol interinstitucional.

3.3 PROYECCIÓN:

A todo nivel

3.4 EXTENSIÓN

A nivel nacional.

DE LA INFORMACIÓN RECOPIADA SEÑALE LOS SIGUIENTES ASPECTOS: PRINCIPALES PROBLEMAS DEL SECTOR

No	Principales Problemas del Sector	Factores que lo origina	Soluciones
1.	La no actualización de los docentes	El trabajo se vuelve tedioso	Actualización de los docentes no
2	La poca verificación de los procesos	Que nunca se evalúa el trabajo efectivo	VERIFICACIÓN EFECTIVA DEL TRABAJO
3.	La no secuencia del servicio	Cuando los alumnos no asisten	ASISTENCIA CONSTANTE DEL GRUPO DE ALUMNOS

VIII. SECTOR FILOSÓFICO, POLÍTICO, LEGAL

1 FILOSOFÍA DE LA INSTITUCIÓN:

1.1 PRINCIPIOS FILOSÓFICOS DE LA INSTITUCIÓN:

Llevar la educación física a toda la república

1.2 VISIÓN:

Población escolar guatemalteca sana y activa, unida a través de la Educación Física, el deporte y la Recreación, para tener mejor calidad de vida dentro de la interculturalidad

1.3 MISIÓN

Formar a la población escolar por medio de procesos educativos y programas de calidad y

excelencia; que aseguren la formación de una cultura física con carácter permanente.

2 POLÍTICAS DE LA INSTITUCIÓN:

2.1 POLÍTICAS CONSTITUCIONALES:

Buscar la excelencia en la gestión, administramos los recursos de forma eficaz eficiente

y transparente. Contribuimos al desarrollo de la sociedad formando ciudadanos con carácter, capaces de aprender por si mismos y orgullosos de ser Guatemaltecos.

2.2 ESTRATEGIAS:

Que el mayor número de establecimientos tengan la atención de un docente de Educación Física.



PLAN DE ACTIVIDADES PARA LLEVAR A CABO LA ETAPA DE DIAGNÓSTICO

1. DATOS GENERALES DE IDENTIFICACIÓN:

Nombre de la Institución: Dirección General de Educación Física

Ubicación: 29 calle 9-10 zona 11 Colonia Granai I

Epesista: Cora Gioconda Dalia Picot Ramírez Carné 8314136

2. OBJETIVO GENERAL

Recabar toda la información y documentación necesaria acerca de la Dirección General de Educación Física para identificar los problemas que esta afronta y proponer soluciones.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 3.1 Determinar las fuentes de información.
- 3.2 Determinar las técnicas a utilizar.
- 3.3 Crear los instrumentos para recabar información.

4. ACTIVIDADES

- 4.1 Visitas a la institución y tramitar la autorización para llevar a cabo el EPS.
- 4.2 Elaborar la carta de solicitud de autorización a la institución.
- 4.3 Confirmada la autorización se dará la presentación del cronograma a realizar.
- 4.4 Elaboración de instrumentos para recabar información.
- 4.5 Recopilar toda la información, clasificarla, priorizarla.
- 4.6. Redactar informe de diagnostico.
- 4.7 Utilizar la matriz de ocho sectores como guía para recabar la información.
- 4.8 Realizar el listado de los problemas encontrados.
- 4.9 Priorizar los problemas de cada sector.
- 4.10 Realizar el instrumento de viabilidad y factibilidad y recabar la información necesaria para su estudio.
- 4.11 laborar el informe del diagnostico.

4.12 Evaluación de esta etapa.

5. ORGANIGRAMA

No	Actividades	Si	no
1	Elaborar instrumentos de encuestas, guías de entrevista, lista de cotejo para efectuar la observación y el análisis documental.	X	
2	Llevar a cabo encuestas, entrevista, observación y análisis documental.	X	
3	Ordenar la información obtenida.	X	
4	Analizar la información obtenida.	X	
5	Priorizar necesidades.	X	
6	Redactar informe de diagnóstico.	X	
7	Evaluación periódica de cada etapa	X	

6. RECURSOS

6.1 Humano

Autoridades de la institución

Recursos Humanos DIGEF

Orientación Metodológica DIGEF

Estudiante de la Facultad de Humanidades de la USAC (Epesistas)

6.2 Materiales

Instrumentos de encuestas

Instrumentos de entrevista

Lapiceros

Diskettes

Hojas

Fólderes

6.3 Equipo

Computadora lap top

Impresora, cartuchos blanco, negro y color

Máquina de escribir

Resmas de hojas, carta

CDS, lapiceros, resaltadores.

6.4 Institucionales

Visión

Misión

Objetivos

Metas

Actividades

Organización

6.5 Económico

Pago de transporte

Gasolina

Fotocopias

Impresión

Encuadernado

7. INSTRUMENTO PARA EVALUAR EL PLAN DE LA ETAPA DE DIAGNÓSTICO

No	Actividades	Se ejecuto en la fecha programada	No se ejecuto en la fecha programada
1	Elaborar instrumentos de encuestas, guías de entrevista, lista de cotejo para efectuar la observación y el análisis documental.	si	
2	Llevar a cabo encuestas, entrevista, observación y análisis documental.	Si	
3	Ordenar la información obtenida.	Si	
4	Analizar la información obtenida.	Si	
5	Priorizar necesidades.	Si	
6	Redactar informe de diagnóstico.	Si	
7	Evaluación periódica de cada etapa	Si	

La mayoría de las actividades planificadas se desarrollaron en el tiempo previsto. La elaboración de los instrumentos se trabajó acorde a lo planificado, la recopilación de los datos se inició un día después de lo estipulado. Sin embargo ésta actividad se culminó a tiempo. La realización del informe descriptivo de la información recabada se comenzó en fecha para no atrasar esta actividad.

ANEXOS

Evaluación del diagnostico

No	ACTIVIDADES MES, SEMANA		Enero				Febrero				Marzo				Abril			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	<i>Visitar a la institución y tramitar la autorización para llevar a cabo el EPS</i>	P	■															
		E																
		R	■															
2	<i>Elaborar la carta de solicitud de autorización a la institución.</i>	P		■														
		E																
		R		■														
3	Confirmada la autorización se dará del cronograma a realizar	P		■	■													
		E																
		R		■														
4	Elaboración de instrumentos para recabar información.	P			■	■												
		E																
		R			■	■												
5	Realizar el pilotaje de instrumentos	P					■											
		E																
		R				■	■											
6	Recopilar toda la información, clasificarla, priorizarla.	P						■										
		E							■									
		R								■	■							
7	Aplicar la técnica de lluvias de ideas	P								■								
		E																
		R									■	■	■					
8	Utilizar la matriz de ocho sectores como guía para recabar la información.	P									■							
		E									■	■						
		R											■	■	■	■	■	■
9	Consignar informe de diagnostico.	P											■					
		E																
		R												■	■	■	■	■
10	Realizar el informe descriptivo de la información recabada	P												■				
		E																
		R													■	■	■	■
11	Elaboración del estudio de mercado y estudio técnico	P													■			
		E														■		
		R															■	■
12	Realizar el listado de los problemas Encontrados.	P													■			
		E															■	
		R																■
13	Priorizar los problemas de cada sector.	P																
		E															■	
		R																■
14	Realizar el instrumento de viabilidad y factibilidad y recabar la información	P															■	
		E																
		R																■
15	Elaborar el informe del diagnostico.	P															■	
		E		■		■			■				■					■
		R																
16	<i>Evaluación en todo el proceso</i>	P	■															
		E		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		R	■															■

Evaluación del perfil

No	ACTIVIDADES MES, SEMANA		Mayo				Junio				Julio				Agosto			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Visitar a la institución a llevar a cabo el EPS	P																
		E																
		R																
2	Elaborar la carta de solicitud de autorización a la institución.	P																
		E																
		R																
3	Confirmada la autorización se dará del cronograma	P																
		E																
		R																
4	Elaboración de instrumentos para recabar información.	P																
		E																
		R																
5	Realizar el pilotaje de instrumentos	P																
		E																
		R																
6	Recopilar toda la información, clasificarla, priorizarla.	P																
		E																
		R																
7	Aplicar la técnica de lluvias de ideas	P																
		E																
		R																
8	Utilizar la matriz de ocho sector guía para recabar la información.	P	■															
		E																
		R	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
9	Consignar informe de diagnostico.	P	■															
		E																
		R	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
10	Realizar el informe descriptivo de la información recabada	P																
		E																
		R	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
11	Elaboración del estudio de mercado y estudio técnico	P										■						
		E										■						
		R											■	■	■	■	■	
12	Realizar el listado de los problemas Encontrados.	P											■					
		E												■				
		R													■	■	■	
13	Priorizar los problemas de cada sector.	P																
		E													■			
		R														■	■	
14	Realizar el instrumento de viabilidad y factibilidad y recabar la información	P													■			
		E														■		
		R														■	■	
15	Elaborar el informe del diagnostico.	P															■	
		E	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
		R																
		E	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
		R																

Evaluación final

No	ACTIVIDADES MES, SEMANA		Septiembre				Octubre				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Visitar a la institución y tramitar la autorización para llevar a cabo el EPS	P									
		E									
		R									
2	Elaborar la carta de solicitud de autorización a la institución.	P									
		E									
		R									
3	Confirmada la autorización se dará del cronograma a realizar	P									
		E									
		R									
4	Elaboración de instrumentos para recabar información.	P									
		E									
		R									
5	Realizar el pilotaje de instrumentos	P									
		E									
		R									
6	Recopilar toda la información, clasificarla, priorizarla.	P									
		E									
		R									
7	Aplicar la técnica de lluvias de ideas	P									
		E									
		R									
8	Utilizar la matriz de ocho sectores como guía para recabar la información.	P									
		E									
		R									
9	Consignar informe de diagnostico.	P									
		E									
		R									
10	Realizar el informe descriptivo de la información recabada	P									
		E									
		R									
11	Elaboración del estudio de mercado y estudio técnico	P									
		E									
		R									
12	Realizar el listado de los problemas Encontrados.	P									
		E									
		R									
13	Priorizar los problemas de cada sector.	P									
		E									
		R									
14	Realizar el instrumento de viabilidad y factibilidad y recabar la información	P									
		E									
		R									
		E									
		R									
16	<i>Evaluación en todo el proceso</i>	P									
		E									
		R									

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

4.1 Evaluación del diagnóstico

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Humanidades

Departamento de pedagogía

Carrera: Licenciatura de pedagogía en administración educativa.

Proyecto de EPS: Guía didáctica del balonmano para maestros de Educación Física de la Dirección general de educación Física, Guatemala, Guatemala.

Instrucciones: Indique su apreciación sobre los siguientes aspectos que se le pide en el cuadro.

Instrumentos de la etapa de diagnóstico.

No.	Aspectos a evaluar	Se llevo a cabo en el tiempo programado	Se llevo a cabo con retraso.	Se llevo a cabo por adelantado.
1	Presentación ante autoridades de instituciones, donde hay posibilidad de realizar EPS			
2	Elaboración de guía de entrevista, encuestas y de observación			
3	Agenda de entrevista			
4	Agenda de encuestas			
5	Agenda de observación			
6	Agenda de investigación bibliográfica			
7	Consenso de la necesidad seleccionada			
8	Elaboración del informe de diagnóstico			
9	Presentación del informe de diagnóstico a autoridades educativas y municipales			

Interpretación de resultados del instrumento del diagnóstico.

El cuadro de evaluación de la etapa del diagnóstico la respuesta de apreciación, fue un 100% llevó a cabo las actividades en el tiempo programado.

4.2 Evaluación del perfil

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Humanidades

Departamento de pedagogía

Carrera: Licenciatura de pedagogía en administración educativa.

Proyecto de EPS: Guía didáctica del balonmano para maestros de Educación Física de la Dirección general de educación Física, Guatemala, Guatemala.

Instrucciones: indique su apreciación sobre los siguientes aspectos que se le pide en el cuadro.

Evaluación del perfil del proyecto.

No.	Aspecto a evaluar	excelente	Bueno	Regular	Deficiente
1	Necesidad seleccionada				
2	Claridad de objetivos y metas				
	El presupuesto es factible				
4	Agenda de gestión para adquirir recursos necesarios				
5	Desarrollo de la agenda de gestión para adquirir recursos necesarios				
6	Diseño general del perfil				

Interpretación de resultados del instrumento de perfil

El cuadro de evaluación de la etapa del perfil, evaluada por el grupo técnico curricular de la dirección general de educación física la respuesta de apreciación de los evaluadores, en un 100 % fue **excelente**.

4.3 Evaluación de la ejecución

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Humanidades

Departamento de pedagogía

Carrera: Licenciatura de pedagogía en administración educativa.

Proyecto de EPS: Guía didáctica del balonmano para maestros de Educación Física de la Dirección general de educación Física, Guatemala, Guatemala.

Instrucciones: indique su apreciación sobre los siguientes aspectos que se le pide en el cuadro.

Evaluación de la ejecución del proyecto

No.	Aspectos a evaluar	Si	No	¿Por qué?
1	¿Se realizan las actividades en marco del perfil diseñado?			
2	¿Es aceptable la adecuación de la Guía didáctica?			
3	¿Se esta alcanzando la meta trazada para adquirir información?			
4	¿Es aceptable el sistema de clasificación de información?			
5	¿Es aceptable la elaboración de los instrumentos?			
6	¿Se esta alcanzando las metas trazadas?			

Interpretación de resultados del instrumento de ejecución

El cuadro de evaluación de la etapa de ejecución, evaluada por el grupo técnico curricular de la dirección general de educación física la respuesta de apreciación de los evaluadores, en un 100% fue **si**.

4.4 Evaluación final.

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Humanidades

Departamento de pedagogía

Carrera: Licenciatura de pedagogía en administración educativa.

Proyecto de EPS: Guía didáctica del balonmano para maestros de Educación Física de la Dirección general de educación Física, Guatemala, Guatemala.

Instrucciones: Indique su apreciación sobre los siguientes aspectos que se le pide.

1. ¿La creación de la guía didáctica, satisface una de las necesidades existentes en la comunidad educativa?

Si _____ No _____ ¿Por qué? _____

2. ¿La guía didáctica, ofrece un ambiente pedagógico?

Si _____ No _____ ¿Por qué? _____

3. ¿Es accesible, para todos los centros educativos del área?

Si _____ No _____ ¿Por qué? _____

4. ¿Cuenta con todas las actividades básicas necesarias?

Si _____ No _____ ¿Por qué? _____

5. ¿Creé que con la creación de la guía didáctica, va contribuir con el programa de DIGEF?

Si _____ No _____ ¿Por qué? _____

Interpretación de resultados del instrumento de evaluación final.