

# Batería de juegos adaptados para el desarrollo del accionar táctico ofensivo en atletas de Balonmano de la categoría 11-12 años

## *Set of adapted games in order to develop the tactical offensive actions in handball athletes of 11-12 year.*

- **Carlos Alfredo Bravo Lara.**  
MSc. Profesor Asistente Dpto de Dirección  
ISCF. Santiago de Cuba
- **Teresa Bolaños Chacón**  
Licenciada Escuela Comunitaria Deportiva  
Ernesto Che Guevara.  
Municipio Palma Soriano



### **Resumen**

Esta investigación se desarrolló en la Escuela Comunitaria Deportiva (ECD) Ernesto Che Guevara, del municipio Palma Soriano, teniendo como objetivo la elaboración de una batería de juegos adaptados para desarrollar el accionar táctico ofensivo en atletas de Balonmano de la categoría 11-12 años de la Escuela Comunitaria Ernesto Guevara. La hipótesis que se defiende plantea que si se establece la batería de juegos antes señalada cuya relación se establece entre el accionar a la ofensiva y la formación de patrones de juegos, se puede contribuir a obtener óptimos resultados competitivos. Se utilizaron como métodos teóricos, el análisis síntesis y el sistémico estructural, y empíricos como la revisión de documentos, la observación, además de la técnica de entrevista. Entre los resultados se destacan la incorporación de nuevas variantes de juego ofensivo en los alumnos, su toma de conciencia de la importancia de aumentar las acciones técnico - tácticas ofensivas, así como altos resultados competitivos del equipo con que se aplicó, del que se seleccionaron cuatro atletas para el equipo provincial. Los resultados alcanzados permiten afirmar que se cumplió la hipótesis elaborada así como que la influencia de los juegos para las acciones técnico - tácticas a la ofensiva fue positiva desarrollando en los alumnos-atletas las habilidades necesarias para elevar la calidad en su la ejecución.

### **Abstract**

This research works aims the making of a set of adapted games to develop the tactical and offensive actions in 11 12 year handball athletes from the community school "Ernesto Che Guevara" in Palma Soriano city. To obtain the searching results there were used empirical and Theoretical methods as well as different techniques for the info collection.

The research offers to students and professors the adding of new game variants for the offensive, increasing, in this way, the technical-tactical in offensive



actions for this year group.

**Palabras claves:** táctica; balonmano infantil; juegos

## Introducción

Las transformaciones vertiginosas que se operan en el Instituto Nacional de Deportes Educación Física y Recreación (INDER) han hecho posible que a pesar de las condiciones difíciles se haya creado una nueva forma de organización del trabajo deportivo, en la cual los combinados deportivos se transformaron en Escuelas Comunitarias Deportivas. Éstas, demandan del perfeccionamiento de los conocimientos pedagógicos y deportivos, alimentando vibrantes formas de pensar, por lo que este eslabón de la organización de la cadena deportiva alcanza una dimensión superior.

En las Escuelas Comunitarias Deportivas se desarrolla el proceso de iniciación deportiva con alumnos atletas de las categorías 9 10 años hasta la primera categoría, atendiendo el proceso de enseñanza aprendizaje de diferentes deportes, entre los que se encuentra el Balonmano. Para ello cuenta con un programa elaborado por la dirección metodológica INDER, que rige dicho proceso y en él se recogen los diferentes contenidos a desarrollar por los profesores del mencionado deporte.

El Balonmano es uno de los deportes colectivos más complejos, tanto, que se trata de una actividad de colaboración de posición. La colaboración estrecha por parte de los jugadores de un equipo que luchan sobre un terreno de juego de 40 por 20 metros para introducir la pelota el mayor número de veces en la portería contraria en los 60 minutos que dura el partido, dividido en dos periodos de 30 minutos. A dicho intento se opone el equipo rival al cual se le permite a diferencia de otros deportes, cierto nivel de contacto físico para lograr su objetivo.

Su fácil aprendizaje y la simplicidad de sus reglas hacen del Balonmano un excelente deporte para la formación de los alumnos y el desarrollo de sus capacidades cognitivas, psicomotrices y sociales.

Durante la última década del siglo XIX surgieron en diversas zonas de Europa una serie de juegos similares a lo que hoy es el Balonmano. En las actuales repúblicas Checa y Eslovaca, en los Balcanes, Alemania, Suiza, Dinamarca y Suecia, aparecieron diversas prácticas deportivas que, con el paso del tiempo, derivarían en el Balonmano actual, que es uno de los llamados juegos deportivos, de carácter colectivo, de alto nivel de intensidad, en el que las condiciones físicas, la potencia muscular y la destreza técnica han de conjugarse con una mente ágil y creadora.

Esta disciplina es muy joven en nuestro país y presenta un rápido desarrollo e incremento notable en cuanto a participantes. Ello se debe, entre otras razones, a la gran semejanza de sus elementos técnicos y reglas de juego con los del Baloncesto y el Fútbol.

El nivel de desarrollo alcanzado por el deporte, en los momentos actuales ha hecho que los especialistas que trabajan en la actividad busquen las vías idóneas para transmitir los conocimientos a sus alumnos, de manera que el proceso se realice en un ambiente motivador que produzca satisfacción y experiencias positivas, en aras de evitar las insatisfacciones de los niños que se inicia en un

deporte.

En cuanto a edades, la concreción en este sentido, depende mucho del nivel inicial, el volumen y la calidad del trabajo posterior, se puede establecer el comienzo de la iniciación a partir de los nueve años. Hay que corresponder con la mayor plenitud posible a las necesidades que el niño manifiesta en el juego o a la reproducción del acto técnico; buscar respuestas adecuadas para satisfacer la libre expresión que identifiquen la forma natural de moverse y canalizarlas en función del aprendizaje, así como observar sus tendencias, reacciones y comportamientos ante lo que se le ofrece.

Todo trabajo de iniciación en el Balonmano debe estar en función de las formas actuales y más concretamente de las necesidades que va a tener el jugador para su desarrollo.

El Balonmano se introduce en Cuba, a través de los estudiantes de ese país que cursaron estudios para instructores deportivos en la República Democrática Alemana en 1962, y se inicia su práctica en la Escuela Superior de Educación Física Comandante Manuel Fajardo, y algunas unidades militares.

No es hasta el 9 de mayo en 1973 que es creada la Federación Nacional de Balonmano de Cuba y se incorpora este deporte al calendario nacional de competencias del INDER. Ese año se convoca al primer campeonato nacional de Balonmano masculino.

El Balonmano fue incorporado en el plan de estudios de la educación física, para ser practicado por los escolares con lo que se garantiza así su práctica masiva.

En 1977, pasa a integrar el programa de deportes de los juegos escolares y juveniles nacionales, culminando su etapa de pasividad escolar y creando las bases hacia el logro del alto rendimiento deportivo.

Como en otros deportes, el éxito deportivo está dado en la combinación e integración armónica de la preparación física, técnica y tácticas.

Para el entrenamiento de este deporte en alumnos atletas de la categoría 11/12 años, debido a la etapa del desarrollo físico y psicológico en que se encuentran, no se imponen altas cargas físicas, sin embargo es necesario trabajar con mayor esmero en el aspecto técnico- táctico, con vistas a crear las capacidades adecuadas de respuestas ante las situaciones de juego que deberá enfrentar.

En el desarrollo de las clases y actividades competitivas de Balonmano, se ha podido observar poca creatividad en los jugadores, así como insuficiente desarrollo del accionar técnico-táctico, que se traduce en lentitud para realizar los tiros a puerta, inefectividad en los tiros, lo que ha ocasionado que no se logren altos resultados deportivos, evidenciado en los lugares alcanzados en las competencias realizadas.

De tal forma, se hace necesario trabajar desde las clases y durante todo el macrociclo para desarrollar el accionar táctico ofensivo de los alumnos atletas, de forma que durante el desarrollo de las actividades competitivas se logren altos resultados, concretados en mayor número de goles y, por consiguiente, mayor cantidad de victorias.



## **Desarrollo.**

El municipio de Palma Soriano cuenta con un total de 11 Escuelas Comunitarias Deportivas, en todas ellas se practica el Balonmano; se le presta atención a todas las categorías y muy especialmente la de 11/12 años.

Se comprobó que en la actualidad existen limitaciones en cuanto a las variantes de juego que permitan a los profesores, conjuntamente con las propuestas en el programa de Balonmano, aplicarlas en función del desarrollo del accionar ofensivo. En el desarrollo de las clases y actividades competitivas de Balonmano, se observó que existe poca creatividad en los jugadores, así como insuficiente desarrollo del accionar técnico-táctico.

La investigación tiene como **objetivo**: Elaborar una batería de juegos adaptados para desarrollar el accionar táctico ofensivo en los alumnos atletas de Balonmano de la categoría 11-12 años de la Escuela Comunitaria del Deporte Ernesto Che Guevara.

Otro aspecto de suma importancia consiste en atender de forma particularizada el desarrollo de los procesos psíquicos que tienen relación directa con el deporte, más aún cuando en las escuelas comunitarias del deporte se carece de psicopedagogos para atender el proceso de enseñanza aprendizaje de los deportes. Las cuestiones planteadas anteriormente evidencian la importancia y necesidad de que los profesores que laboran en la enseñanza del Balonmano posean una batería de juegos adaptados que les permita desarrollar el accionar táctico ofensivo de los alumnos atletas, lo que a su vez constituye una novedad, ya por primera vez la escuela comunitaria y el municipio podrán disponer de ellos para el trabajo con alumnos atletas de Balonmano de la mencionada categoría.

## **❖ Métodos y técnicas utilizados en la investigación.**

### **Métodos del nivel teórico:**

#### **Análisis Síntesis:**

Se utilizó en la descomposición para su análisis, de los elementos que intervienen en el proceso de iniciación deportiva, revelando sus relaciones internas, así como sus interrelaciones, para comprender mejor su funcionamiento sistémico como un todo integrado. Su mayor aplicación se realizó en la elaboración del marco teórico conceptual.

#### **Sistémico estructural:**

Se utilizó en el análisis del origen y la lógica del desarrollo del Balonmano.

### **Métodos de nivel empírico:**

- ✍ Revisión de documentos para la argumentación de la temática.
- ✍ Observación realizada a diferentes momentos del proceso de iniciación deportiva del Balonmano.
- ✍ Entrevista para la recolección de informaciones sobre el proceso que se estudia.

### **Método estadístico.**

Cálculo porcentual.

### **Técnica.**

Encuesta: Permitió recopilar datos de información relacionada con el tema en

cuestión.

### ❖ **Análisis de los instrumentos aplicados.**

Para la aplicación del diagnóstico se utilizarán los siguientes indicadores:

- Nivel de preparación de los entrenadores para el trabajo con los elementos técnico-tácticos ofensivos.
  - Métodos utilizados por los entrenadores para la enseñanza de las acciones técnico-tácticas ofensivas.
  - Nivel de dominio de las acciones técnico-tácticas ofensivas que poseen los atletas.
  - Nivel de aceptación en los alumnos atletas de los métodos de entrenamientos que utiliza este.

### ❖ **Análisis de las entrevistas a entrenadores.**

En las entrevistas realizadas a los entrenadores, se pudo conocer que han desarrollado la mayor parte de su función con alumnos atletas de la categoría 11/12 años. En cuanto al trabajo con sexos, los resultados se dividen, uno trabaja con el sexo masculino y dos con el femenino.

La batería de juegos adaptados la conforman cuatro juegos y cada uno de ellos con tres variantes lo que permite a los profesores un amplio caudal de acciones, que de ser ejecutadas permitirán a entrenadores y alumnos obtener buenos resultados.

### **Batería de Juegos.**

#### **Juego 1. La serpiente en el bosque.**

**Objetivo:** Desarrollar en los alumnos, entre otros, los siguientes aspectos: su campo visual, la capacidad perceptiva de anticipación, su capacidad de seleccionar respuestas ante diferentes estímulos, la rapidez en la toma de decisiones y que desarrolle estrategias según las consignas que recibe.

**Organización:** Siguiendo el esquema presentado en el Gráfico 1, el recorrido consiste en pasar en *zig-zag* entre los conos (dispuestos con distancias variables entre ellos), superar al pivote mediante una finta (por ejemplo, si el pivote levanta la mano derecha, sobrepasarlo por su izquierda y si levanta la mano izquierda, superarlo por la derecha; pase a un pivote y sobrepasar la valla en función de la consigna (por ejemplo, por la izquierda, por la derecha, mediante un salto...), recoger el balón justo a la altura del cono tras la devolución del pivote y lanzamiento a portería.

**Variantes:** El entrenador puede proponer diferentes variantes para manipular la dificultad de la ejecución en función del nivel de destreza de los practicantes mediante: **variaciones en la ejecución del movimiento** (en el lanzamiento, por ejemplo, realizar el movimiento del brazo solicitado lentamente y el lanzamiento fuerte, el movimiento lento y el lanzamiento débil, el movimiento rápido y el lanzamiento débil..., o modificando los recorridos espaciales de los segmentos corporales en cada repetición).

**Variaciones en las condiciones temporales de la ejecución** (en el trayecto entre los conos, por ejemplo, proponer modificaciones parciales en el ritmo de realización desarrollando diferentes velocidades de ejecución (rápido, lento,...) o mediante la adaptación de la ejecución a un ritmo externo (proveniente del



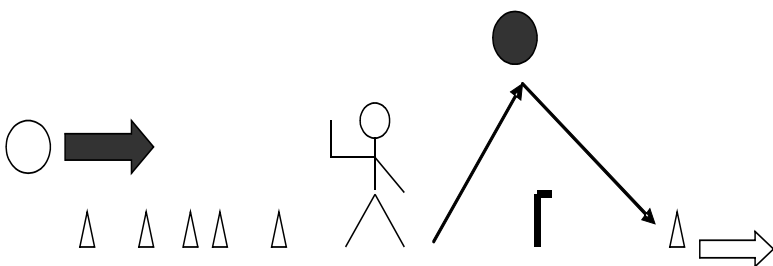
entorno) o interno (marcado por el propio deportista).

**Variaciones en la recepción de la información** (número de estímulos necesarios para identificar la situación, introducción de elementos perturbadores, claridad de los estímulos, duración de la presentación de los estímulos, utilización diversificada de estímulos inespecíficos, semiespecíficos y específicos, incertidumbre sobre el objetivo de la tarea,...).

**Variaciones en la toma de decisiones** (tareas con dos o más objetivos, disminuir el tiempo de reflexión desde la percepción (aparición del estímulo) a la ejecución (soluciones pertinentes a los subroles y acciones de éxito del jugador), incertidumbre sobre el objetivo de la tarea,...); **realización de las tareas en estado de fatiga.**

Criterios de éxito: Mantener el dominio del balón a lo largo de todo el recorrido sea cual sea el nivel de las limitaciones fijadas por la tarea a realizar

### Juego1.La serpiente en el bosque.



## Juego 2. ¡Te sorprendí!

**Objetivo:** Desarrollar en los alumnos, entre otros, los siguientes aspectos: capacidad para evaluar el riesgo de las decisiones, aprenda a jerarquizar decisiones (conductas intenciones tácticas prioritarias), mejore su sociomotricidad, adquiera actitudes de juego.

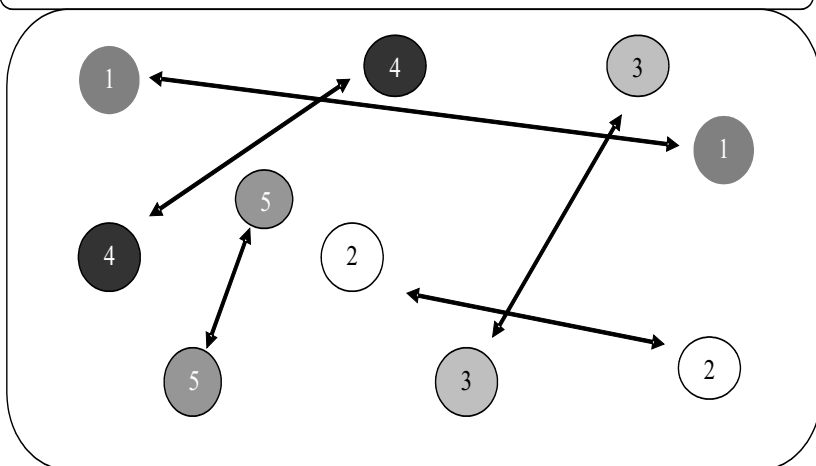
**Organización:** En un espacio de juego amplio (campo de Balonmano, por ejemplo), todos los jugadores se encuentran agrupados por parejas, cada uno de ellos con balón. Mientras el entrenador no proponga ningún estímulo (visual, sonoro, etc.), los deportistas se desplazan libremente sin prestar atención al movimiento de su pareja. A la señal, cada jugador debe realizar una tarea inespecífica (voltereta, salto con giro de 360°, etc.) o específica (finta, cambio de dirección, etc.) diferente cada vez y lanzar la pelota a su compañero en cada ocasión de forma distinta (en bote, en salto, en pronación, por la espalda, etc.).

**Variantes:** El entrenador puede proponer diferentes variantes manipulando la dificultad de la ejecución en función del nivel de destreza de los practicantes. Así, por ejemplo, mientras se manipula la pelota libremente, se pueden proponer diferentes tipos de desplazamientos: laterales, frontales, hacia atrás, etc.; el estímulo del profesor puede ser más o menos exigente: de los estímulos sonoros a los visuales.

También pueden introducir elementos perturbadores: se realiza la tarea sólo cuando levanto la mano derecha, cuando el toque del silbato es largo, etc.; el espacio de juego se puede reducir o ampliar modificando el espacio individual de interacción y proporcionando así mayor dificultad a la tarea; mientras no se ejecuta el lanzamiento se puede robar la pelota al resto de participantes, etc.

**Criterios de éxito:** Mantener el dominio del balón y ejecutar la tarea respetando la consigna del profesor lo más rápido posible.

### Juego2. ¡Te sorprendí!



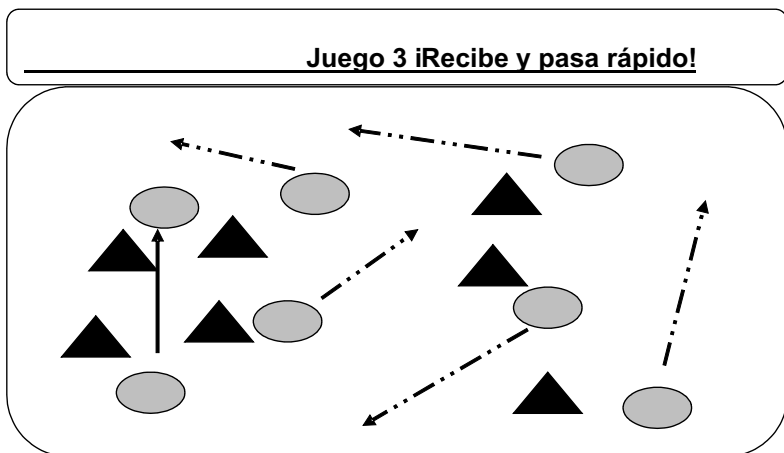
### Juego 3 ¡Recibe y pasa rápido!

**Objetivo:** Lograr que los alumnos desarrollen su percepción y representación mental del espacio sociomotor de juego (memoria espacial psicomotriz), sea capaz de asumir responsabilidades (roles, normas, facilite su relación grupal, mejore la habilidad competitiva (astucia).

**Organización:** En un espacio de juego de 20 x 20 metros (aunque podrá ser mayor o menor en función de los objetivos), un equipo de 4-5 jugadores con balón intenta dar al menos 10 pases mientras el equipo rival intenta impedirlo. El jugador en posesión del balón no puede mantener ese rol durante más de tres segundos. ¿Por qué 10 pases? Porque es el número de pases que se dan en cada unidad de competición, porque facilita el tiempo de participación de los practicantes, porque los defensores tienen posibilidades de interceptar el balón, porque 10 pases establece niveles de continuidad de juego en cuanto a la posesión del balón (ciclo de construcción básica del juego: desplazamiento recepción desplazamiento con balón pase desplazamiento). ¿Por qué 3 segundos de tiempo máximo de posesión? Porque el reglamento así lo determina, siendo los 3 segundos el tiempo de participación habitual en las acciones con balón, de esta forma se evitan comportamientos individuales en la posesión del balón y posibilita que los defensores tengan opciones de interceptación del balón.

**Variantes:** El espacio de juego puede representar aquellas zonas del terreno donde los jugadores desarrollan su actividad habitualmente (categorías espaciales significativas): espacio entre 6 y 11 metros. La dificultad de la tarea puede manipularse introduciendo variantes como: “dar 10 pases sin que el jugador con balón sea tocado”, “dar 10 pases tocando todos los jugadores al menos una vez la pelota”, “dar 10 pases siendo el último receptor Juan”, “dar 10 pases teniendo que recibir la pelota en los pases 3-6-9, Antonio”, “dar 10 pases pero sólo se puede pasar el balón mediante pases en bote”, etc.

**Criterios de éxito:** Mantener la posesión del balón y alcanzar el número de pases previsto sin que el equipo rival intercepte la pelota.



#### Juego 4: ¿Quién tira?

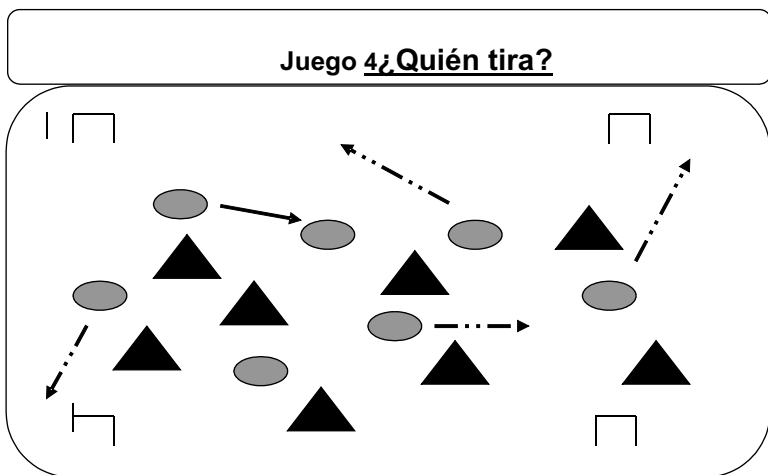
**Objetivo:** Lograr que los alumnos integren habilidades técnicas, desarrollen la capacidad de percepción y representación mental del espacio sociomotriz de juego (memoria espacial psicomotriz), mejoren su sentido de colaboración (predominio sentido de equipo) y facilitar su relación grupal.

**Organización:** Siguiendo el esquema presentado en el Gráfico 4, en el espacio de juego reglamentario (aunque podrá ser mayor o menor en función de los objetivos), dos equipos de 5-6 jugadores intentan anotar un gol en alguna de las dos porterías que defiende el equipo rival, debiendo realizar previamente al menos, una acción de bloqueo.

Dentro de cada uno de los equipos, la mitad de los jugadores sólo puede anotar en una de las dos porterías (izquierda o derecha). Cada vez que se consigue un gol, vale 1 punto; si el siguiente tanto se anota en la otra portería vale en este caso 2 puntos.

**Variantes:** El entrenador puede proponer diferentes variantes manipulando la dificultad de la ejecución en función del nivel de destreza de los practicantes: limitar el tiempo de posesión del balón por parte de los jugadores, todos los jugadores deben tocar el balón antes de lanzar a portería.

**Criterios de éxito:** Mantener la posesión del balón y anotar el mayor número de goles.



#### Resultados de la investigación.

Los atletas que participaron en la investigación, 12 en total, tuvieron un alto promedio en la ejecución positiva en los tiros a puerta y acciones técnico-tácticas a la ofensiva a partir de las diferentes aplicaciones de los juegos y sus variantes lo que permite determinar un alto grado de efectividad, por los resultados obtenidos más de 50 % de los atletas cumplieron con el objetivo propuesto.

Se realizaron cuatro controles para conocer la efectividad de las variantes de los juegos, estos se desarrollaron a partir de tres toques de confrontación con otros



equipos del municipio y uno en una competencia municipal, en la cual se realizó la captación de cuatro alumnos para integrar el equipo que representó al Municipio Palma Soriano.

A nivel de municipio se obtuvo el 4to lugar, se considera un buen resultado considerando que este equipo es de nueva creación, así como la Escuela Comunitaria, en el campeonato Provincial desarrollado en Santiago de Cuba obtuvo el 5to lugar, destacándose por sus certeros tiros a puerta 2 alumnos de la ECD, objeto de la investigación.

El primer control se realizó en un tope contra un equipo de ECD # 1, y se observó que cuatro alumnos de los 12, que conforman el equipo realizaron al menos dos acciones tácticas de las ejercitadas para un 33,33% de efectividad, en este primer resultado se puede calificar de Regular.

En el segundo control que se efectuó en un encuentro con alumnos del área ECD #2, seis de los 12 alumnos utilizaron en sus acciones más de cinco elementos de los juegos evidenciándose que el 50% de los alumnos fueron adquiriendo mayor conciencia de la importancia de aumentar las acciones tácticas a través de los juegos. Este segundo control se evalúa de Bueno.

En el tercer y último control efectuado contra el equipo ECD # 4, se observó la incorporación de dos alumnos más con las nuevas variantes de juego ofensivo en su accionar, lo que representa un 66,66% de incorporación dentro del arsenal táctico de los alumnos, de los nuevos elementos, así como variabilidad de los mismos demostrándose de esta forma la funcionabilidad de la batería de juegos propuestos. Se considera Muy Bueno este resultado.

Por último, dentro del marco del Campeonato Municipal, al desarrollarse los encuentros eliminatorios para la conformación del equipo del municipio que nos representaría en el Campeonato Provincial, el equipo tuvo buen desempeño, pudiéndose constatar que nueve de los alumnos utilizaron en reiteradas oportunidades acciones tácticas a la ofensiva de las practicadas a través de los juegos para un 75 % del total de educandos.

El resto por las posiciones que ocuparon dentro de los partidos tuvieron la oportunidad incluyendo a los porteros, de aplicar algunas de las tácticas estudiadas en los entrenamientos. Por los muy buenos resultados del equipo en esta competencia fueron seleccionados cuatro atletas para integrar el equipo de Palma Soriano al evento provincial.

Después de realizar el estudio de los resultados de la aplicación de los juegos a la muestra, se pudo comprobar su factibilidad y la existencia de la posibilidad real de la aplicación a toda la población del Balonmano.

Es indiscutible que la investigación no ha concluido, permitiendo su continuación con un mayor nivel científico investigativo.

## **Conclusiones**

1. Es incuestionable que de ser aplicados los juegos propuestos mejorarán los resultados competitivos.
2. La influencia de los juegos para las acciones técnicos- tácticas a la ofensiva fue positiva desarrollando en los alumnos atletas las habilidades necesarias

para elevar la calidad en la ejecución, asimismo el desarrollo de valores: compañerismo, honestidad y la solidaridad, entre otros.

3. Teniendo en cuenta los juegos propuestos, se notó también mejoría en otros elementos técnico- tácticos de este deporte que parten de la misma filosofía.

## Bibliografía

- 1\_ Álvarez de Zayas, Carlos. La escuela en la vida. Editora Félix Varela. La Habana. 1992.
- 2\_ Argudo, F. Llorente, M. (2004). Evaluación tácticas en deportes colectivos aplicadas al balonmano. Actas del congreso internacional. pp 12-13.
- 3\_ Barceló, R. (2004) La Calidad de las Clases de Educación Física y la Satisfacción de los alumnos por estas, un estudio de casos en el municipio Las Tunas. *Trabajo de Diploma*. ISCF "Manuel Fajardo". Facultad de Cultura Física de Las Tunas.
- 4\_ Colectivo de autores. (1984) Pedagogía. Pueblo y Educación. La Habana. 1984.
- 5\_ Cornejo López, Jesús y otros. (2004) Diplomado en Educación Física y Deportes.
- 6\_ Compilación. Centro provincial de información deportiva. Chile. 1997. Cuba. Atlas de la Cultura Física. La Habana. 1997.
- 7\_ Colectivo de autores. Psicología para educadores. Editorial Pueblo y Educación La Habana. 1995.
- 8\_ Florence, J. (1991): "*Tareas significativas en Educación Física Escolar*" INDE Publicaciones. Barcelona.
- 9\_ Gómez Chacón, Celso. Propuesta de programa de las asignaturas Educación Física I y II para la especialidad eléctrica en el ISPETP. "Héctor A. Pineda Zaldivar". Tesis de Maestría, ISCF. 2004.
- 10\_ González Rey, F. Motivación moral en adolescente y jóvenes. Editorial Científico-Técnica. La Habana. 1983.
- 11\_ González Maura, V. (1989) "Niveles de integración de la motivación profesional" *Tesis de doctorado*. Ciudad de la Habana. Cuba.
- 12\_ González Maura, V. (2000): "*Motivación Profesional y Personalidad*" Editorial Universitaria. Universidad de Sucre, Bolivia.
- 13\_ González Maura, V. (2002): "El interés profesional como formación motivacional de la personalidad". *Revista Cubana de Educación Superior*. N° 2. Ciudad de la Habana.
- 14\_ -----, Psicología de la personalidad. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 1985.
- 15\_ González, F. (2001) "*Motivación profesional en adolescentes y jóvenes*" En: Editorial Ciencias Sociales. La Habana.
- 16\_ Hernández, J. (1999). Diferentes perspectivas de análisis de la acción del juego en los deportes de equipo. *Revista de entrenamiento deportivo*. Vol III. No 56, p. 3-4. IINEF, 81.

