

FÚTBOL3

MANUAL DEL FORMADOR



EDICIÓN

Este trabajo tiene una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0.

Atribución: este trabajo debe atribuirse de la forma especificada por el autor o licenciante (pero no de manera que se sugiera que avalan a quien lo usa o el uso que esa persona haga del trabajo).

NoComercial: no se puede usar este trabajo para fines comerciales.

CompartirIgual: si se modifica o desarrolla este trabajo, el trabajo resultante debe distribuirse únicamente con la misma licencia o con una similar.



Publicado por:

streetfootballworld gGmbH
Waldenserstr. 2 -4
10551 Berlín, Alemania

Teléfono:+49 (0)30-7800-6240
football3@streetfootballworld.org
www.football3.info

www.streetfootballworld.org

Elaborado y recopilado por:

Louis Moustakas
George Springborg

con el apoyo de

Abdul Abdallah (SARI), Andras Rakos (Oltalom Sport Association), Ansley Hofmann (INEX-SDA), Arkadiusz Kamil Mierkowski (MSIS), Arne Dreyer (RheinFlanke), Anna Balogi (Oltalom Sport Association), Beata Mierkowska (MSIS), Carlos de Cárcer (Red Deporte), Claudia Krobotzsch (Fare) David Johnson (Sport4Life), Dessislava Cheshmedzhieva-Stoycheva (University of Shumen), Elena Bonato (Balon Mundial), Gonçalo Santos (CAIS), Krum Minev (University of Shumen) Mark Slide (Albion in the Community), Mathieu Millet (Sport dans la Ville), Niels van Muijden (Fare), Pál Attila (Oltalom Sport Association), Pamela Lubowa (Fare), Pauline Grosset Grange (Sport dans la Ville), Perry Ogden (SARI), Robin Schröder (RheinFlanke), Saad Mohammed (Sport4Life), Štěpán Kyncl (INEX-SDA)

Traducción:

Sonja von Kocemba

DISEÑO

Conceptualización:

Elvira González-Vallés Martínez

Diseño gráfico:

Anne Vogt

Créditos de las fotografías:

streetfootballworld

FÚTBOL3

MANUAL DEL FORMADOR



BIENVENIDO AL MANUAL DEL FORMADOR DE FÚTBOL3

INTRODUCCIÓN

- 10 Propósito del manual
 - 10 Cómo usar el manual
 - 11 Cómo poner en práctica el manual
-

SECCIÓN I: INTRODUCCIÓN AL FÚTBOL3

- 14 Información general
 - 17 Primer tiempo
 - 19 Segundo tiempo
 - 20 Tercer tiempo
 - 21 Actividades para romper el hielo y animar a los participantes
-

EL MEDIADOR Y LAS HABILIDADES DE MEDIACIÓN

- 24 Información general
 - 26 Primer tiempo
 - 28 Segundo tiempo
 - 29 Tercer tiempo
 - 31 Actividades adicionales
-

PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DE UN TORNEO DE FÚTBOL3

38 Información general

40 Primer tiempo

42 Segundo tiempo

44 Tercer tiempo

45 Ejemplos de torneos de fútbol3

PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DE PROGRAMAS DE FÚTBOL3

52 Información general

54 Primer tiempo

57 Segundo tiempo

58 Tercer tiempo

72 Organizaciones participantes

74 Glosario y definiciones

75 Referencias

Andrés Escobar era el capitán de la selección de Colombia y un verdadero profesional, tanto dentro como fuera del campo. Era conocido como „el caballero del fútbol“, pero en el Mundial/Copa del Mundo de 1994 en EEUU, cometió un error. Marcó un gol en propia meta que costó la eliminación de su equipo.

Once días después, fue matado a tiros.

Conmovidos por la prematura muerte de Andrés Escobar tras su autogol en la Copa del Mundo de 1994 y alentados por la convicción de que el fútbol puede ser una herramienta para promover la comunicación, la tolerancia y el respeto, mis compañeros y yo creamos Fútbol por la Paz en Medellín, Colombia.

Adaptamos el partido de fútbol convencional para favorecer el diálogo entre los jóvenes que participaban en un conflicto armado o a los que les afectaba. Se jugaba sin árbitro y se ponían en relieve la igualdad de género, el juego limpio y la resolución pacífica de los conflictos. Había nacido el fútbol3.

En nuestros humildes comienzos hace ya muchos años, nunca me habría imaginado que la metodología que desarrollamos se difundiría como lo ha hecho. Cientos de miles de jóvenes han jugado a fútbol3 y los miembros de la red de streetfootballworld de todo el mundo han usado esta metodología para abordar un gran número de temas sociales en un amplio abanico de contextos locales.

En 2014, lanzamos el manual de fútbol3, proporcionando así un recurso gratuito, multilingüe y de libre acceso a todo aquel que buscase una forma de usar el fútbol como un agente del cambio social. También creamos una página web especializada en fútbol3 e incluimos esta modalidad en todos los festivales de streetfootballworld.

Estos esfuerzos han contribuido a que la práctica global de fútbol3 creciese exponencialmente. Solo en 2017, más de 120 000 personas comenzaron a jugar a fútbol3. Pero sabemos que aún podemos hacer más.

Individuos e instituciones contactan a menudo con nosotros y nuestra red para expresar su interés en acceder a recursos adicionales y aprender más sobre el fútbol3.

Este manual para formadores es la respuesta a esas peticiones. Está pensado para servir como guía de formación para poner en práctica de forma efectiva el fútbol3 en sus comunidades y representa el próximo paso para consolidar esta modalidad futbolística única.

El fútbol3 es un legado que sigue transformando las vidas de jóvenes de todo el mundo. Te invitamos a descubrir este manual y el resto de nuestros recursos y a convertirte en parte de este legado perdurable.



Jürgen Griesbeck

Fundador y director general de streetfootballworld



adidas
16
STREETFOOTBALLWORLD FESTIVAL 16
16
STREETFOOTBALLWORLD FESTIVAL 16

INTRODUCCIÓN

Desde sus orígenes en Medellín, Colombia, los miembros de la red de streetfootballworld de todo el mundo han ido desarrollando el fútbol3 hasta crear una metodología amplia que abordase una serie de temas sociales, como la integración, la igualdad de género, la salud y la consolidación de la paz. El fútbol3 ayuda a los jóvenes a asumir la responsabilidad de sus acciones y a tratar a otras personas de forma justa. Aprenden a valorar la comunicación y el respeto mutuo, tanto dentro como fuera del campo.



ORGANIZACIONES

Albion in the Community

Brighton, Reino Unido

CAIS – Associação de Solidariedade Social

Lisboa, Portugal

Balon Mundial

Turín, Italia

Fare Network

Londres, Reino Unido

INEX - Association for Voluntary Activities/Fotbal pro Rozvoj

Praga, República Checa

Młodzieżowe Stowarzyszenie Inicjatyw Sportowych (MSIS)

Mragowo, Polonia

Oltalom Sport Association

Budapest, Hungría

Red Deporte

Madrid, España

RheinFlanke

Colonia, Alemania

Konstantin Preslavsky University of Shumen

Shumen, Bulgaria

Sport Against Racism Ireland (SARI)

Dublín, Irlanda

Sport dans la Ville

Lyon, Francia

Sport4Life

Birmingham, Reino Unido

El fútbol3, que toma su nombre de los «tres tiempos» (un debate previo al partido, el partido de fútbol en sí y un debate posterior al partido), incorpora lecciones de vida básicas. En los equipos mixtos, los jugadores deciden las reglas en conjunto antes del partido. Tras el partido, reflexionan sobre su comportamiento y el de sus oponentes. Se conceden puntos tanto por los goles como por el juego limpio. Como el fútbol3 se juega sin árbitros, los jugadores tienen que resolver entre ellos sus conflictos a través del diálogo y el compromiso.

Más de la mitad de las más de 120 organizaciones de la red streetfootballworld usan algún tipo de fútbol3, y este forma parte integral de todos los festivales de streetfootballworld, incluidos los festivales organizados en las Copas del Mundo de 2010, 2014 y 2018. Solo en 2017, más de 100 000 jóvenes comenzaron a jugar a fútbol3.

Existen recursos exhaustivos en línea para divulgar el fútbol3. El manual introductorio de fútbol3 está disponible en versión impresa y en línea en varios idiomas. Junto con el manual, en la página web de fútbol3 (www.football3.info) puede accederse a los formularios de partidos, un generador de torneos, una biblioteca de recursos en línea y las últimas noticias.

Gracias a esta difusión, el fútbol3 ha ido creciendo poco a poco en todo el mundo y nuestra red se ha ido ampliando. Como este método se usa cada vez más, han surgido expertos en fútbol3. Estos expertos tienen una amplia experiencia en diseñar e impartir programas de fútbol3 y se han enfrentado a las realidades del fútbol3 en primera persona.

Por eso, el manual del formador es el siguiente paso lógico en la evolución del fútbol3. Este manual presenta un enfoque validado para seguir difundiendo el método del fútbol3. Este manual, que ha sido desarrollado y verificado por otros miembros de la red, proporciona unas directrices y consejos claros para formar correctamente a futuros mediadores y ejecutores de fútbol3.

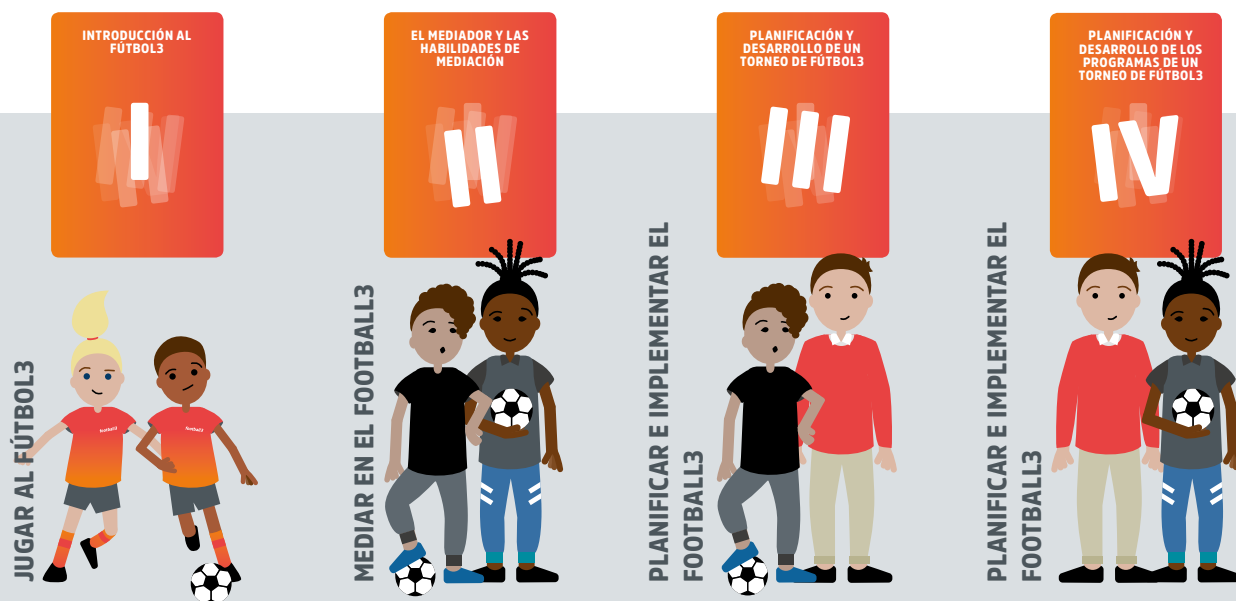
En internet, en los festivales o por escrito, la idea central es siempre la misma: utilizar el fútbol para educar y empoderar a los jóvenes.

PROPÓSITO DEL MANUAL

El propósito es ofrecer una guía amplia paso a paso para ayudar a los formadores a impartir capacitación en fútbol3 a futuros mediadores y ejecutores. Por eso, este manual define un marco para presentar los distintos componentes del fútbol3 en un orden lógico y coherente. Estos componentes se dividen en cuatro secciones y cada una de ellas es una lección en sí.

También se incluyen en este manual recursos adicionales, como consejos, ejemplos de programa, actividades e información complementaria.

PERMITE A LOS PARTICIPANTES...



CÓMO USAR EL MANUAL

Este manual está destinado a que lo usen formadores con experiencia y conocimientos en organizar partidos de fútbol3 e impartir programas. Si quieres saber más sobre el fútbol3 y cómo se desarrolla, puedes consultar el manual de fútbol3, las noticias sobre fútbol3 y nuestra biblioteca de recursos en línea en www.football3.info. Si quieres involucrarte en proyectos de fútbol y fútbol3, también puedes buscar organizaciones en tu zona visitando la página web www.streetfootballworld.org.

Los formadores que usen este manual deben tener experiencia como participantes y organizadores de sesiones de fútbol3 y entender las necesidades específicas de su comunidad. Deben tener la capacidad de comunicarse con claridad, escuchar con atención y facilitar el aprendizaje de forma abierta, dinámica e interactiva de un grupo de adultos jóvenes.

Este manual se divide en cuatro secciones, cada una de las cuales es una sesión en sí. Dependiendo de las capacidades y el bagaje de los participantes, los entrenadores pueden usar solo las secciones pertinentes para su contexto. Cada sección incluye partes del manual de fútbol3 y los participantes pueden usarlo como referencia. Se indican las páginas de los apartados pertinentes en cada sección.



PERFIL DEL PARTICIPANTE

Edad

De 16 a 30 años Participantes de mayor edad son también bienvenidos.

Género

Paridad de género, idealmente

Habilidades

Habilidades futbolísticas son irrelevantes, experiencia liderando grupos de personas es útil, pero no esencial.

Cantidad

12 participantes para un formador
24 participantes para dos formadores

Cada sesión se divide en nueve subapartados y, siguiendo el espíritu del fútbol3, el contenido principal está dividido en tres partes. La primera parte da la oportunidad de hacer una introducción del contenido de la sesión y de hablar sobre él, la segunda parte permite poner en práctica ese contenido mediante ejercicios interactivos y juegos y la tercera sirve para reflexionar sobre el contenido y para terminar la sesión. Cada una de las secciones incluye consejos educativos y sugerencias de actividades de ampliación potenciales para profundizar más en un tema.

Como la formación que reciben los participantes está destinada a que hagan de mediadores y pongan en práctica el fútbol3, deben ser algo mayores: lo ideal sería que tuviesen entre 16 y 30 años, aunque también son bienvenidos participantes de más edad.

Los participantes también deberían tener algún tipo de experiencia en liderar un grupo o en dar clases, no necesariamente en el ámbito del fútbol3. Las habilidades futbolísticas son irrelevantes. Para optimizar los resultados, no debería haber más de 12 participantes para un formador ni más de 24 para dos formadores. Los grupos más amplios son más difíciles de manejar y es posible que los participantes no reciban la atención ni la información necesaria para sacar el mayor partido posible a las sesiones de formación. Lo ideal que haya paridad de género¹ entre los participantes.

CÓMO PONER EN PRÁCTICA EL MANUAL

Este manual está respaldado por unas buenas prácticas reconocidas en el campo de la educación y la formación. Como el grupo objetivo de este manual son los adultos jóvenes, deben tenerse en cuenta las realidades y necesidades de los alumnos adultos. Los siguientes apartados ofrecen una visión general de los distintos componentes y buenas prácticas que existen en la bibliografía sobre educación de adultos². Este manual ha sido desarrollado teniendo en mente estas nociones y los formadores deben ser conscientes de ellas y contribuir activamente a que se apliquen.

UTILIZAR Y ESTIMULAR TODOS LOS SENTIDOS

Al formar a otras personas, es importante estimular sus cinco sentidos. La investigación sobre el aprendizaje indica que todos los sentidos contribuyen a nuestra experiencia de aprendizaje y que la participación de todos ellos puede evitar la monotonía.

Además, el hecho de hacer que los distintos sentidos participen a la vez puede producir incluso mejores resultados de aprendizaje. Se estima, por lo general, que aprendemos:

- El 10 % de lo que leemos
- El 20% de lo que oímos
- El 30% de lo que vemos
- El 40 % de lo que vemos y oímos
- El 50 % de lo que debatimos
- El 70 % de lo que experimentamos
- El 90 % de lo que enseñamos

Basándose en estos datos, cada sesión individual de este manual intenta dejar un margen para el debate, las actividades y la reflexión, permitiendo así a los participantes sacar el máximo partido posible al contenido. También es imperativo para los formadores ser conscientes de ello y asegurarse de atraer la atención de los participantes de distintas formas.



Vista 75 %



Oído 13 %



Tacto 6 %



Olfato 6 %



Gusto 3 %

¹ Todos los géneros significa el reconocimiento de individuos de género femenino, masculino, transgénero, intergénero y de género no definido

² Contenido del capítulo adaptado de Sale & Brougham (2001), Russel (2009) and Murphy & Carson-Warner (2012)

SER CONSCIENTE DE LA CAPACIDAD DE ATENCIÓN

La atención es crucial a la hora de aprender. Normalmente, la atención desciende de forma significativa tras unos 30 minutos. Por eso, es importante que los formadores interactúen con los participantes a través de las actividades y el debate. Los formadores también deben saber detectar cuándo es necesario que el grupo haga un descanso o cuándo intervenir con actividades cortas, dinámicas y motivadoras.

GARANTIZAR LA RETENTIVA

Ciertas investigaciones revelan que la mayoría de la información fáctica se olvida en 48 horas si no existe un intento significativo de repetirla o revisarla en ese tiempo. Cada sesión de este manual comienza dando la oportunidad de revisar el contenido de la sesión anterior (Preparación). Además de ser una forma sencilla de marcar el avance de las sesiones, es un paso crucial para ayudar a los participantes a retener información.

ADAPTARSE A DIFERENTES ESTILOS DE APRENDIZAJE

Existe un conjunto de investigaciones que indican que cada individuo tiene su propio estilo de aprendizaje y que, por lo tanto, saca mayor partido al contenido que se transmita de una forma que se adapte a su estilo. Por lo general, los estilos de aprendizaje se clasifican de esta forma:

- Visual – aprende viendo vídeos, imágenes o diagramas.
- Auditivo – aprende escuchando las explicaciones.
- Cinestésico – aprende haciendo actividades.

GARANTIZAR UNA RETROALIMENTACIÓN EFECTIVA

La retroalimentación contribuye al proceso de aprendizaje de muchas formas. Ayuda a los participantes y a los formadores a supervisar el aprendizaje y les permite reforzar los resultados de aprendizaje positivos.

La retroalimentación debe usarse cuanto antes. Los elementos positivos deben mencionarse en la retroalimentación y cuando se expongan elementos más negativos, debe hacerse con el tono y la actitud apropiados, siempre teniendo como objetivo encontrar soluciones. La retroalimentación debe ser también un proceso bidireccional. Debe animarse a los participantes a expresar sus preocupaciones y dar su opinión al formador.

SER CONSCIENTE DE LAS PARTICULARIDADES DE LOS ALUMNOS ADULTOS

Los alumnos adultos tienen un determinado bagaje de experiencias y conocimientos que debe detectarse e integrarse en los debates. Los alumnos adultos también suelen tener la necesidad de ser autónomos y de estar motivados de forma inherente. Por eso, en la medida de lo posible, debe dárseles a los alumnos la oportunidad de liderar debates y llevar a cabo actividades.

INTRODUCCIÓN AL FÚTBOL3

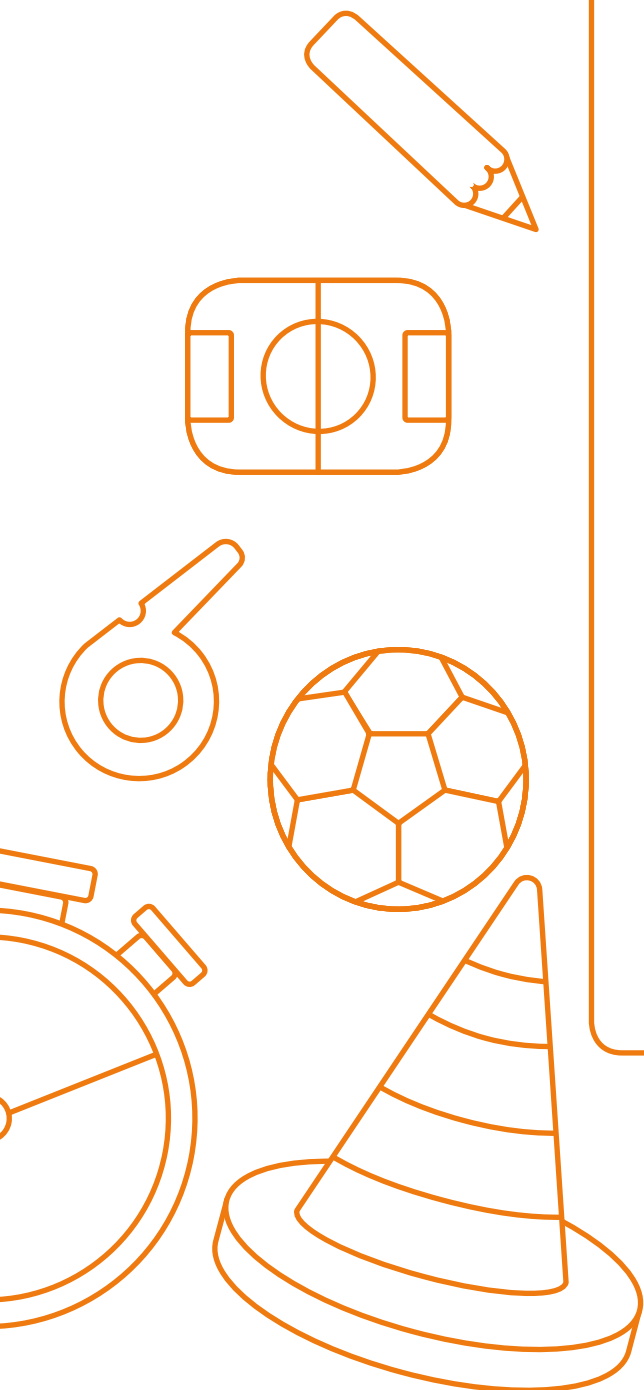


Manual: p. 5 a 21

INFORMACIÓN GENERAL

Esta sección proporciona un esquema a los formadores para presentar, explicar y hacer una demostración de los principios básicos del fútbol3 a un grupo. Como esta sesión es la primera del manual, deja el tiempo necesario para unas actividades de preparación más extensas en las que los participantes pueden conocerse los unos a los otros de una forma divertida e interactiva, y fijar una serie de reglas básicas y generar expectativas para esa sesión y para las siguientes.





OBJETIVOS

Para los participantes, los objetivos de esta sección son los siguientes:

- Conocerse los unos a los otros, fijarse una serie de objetivos y generar expectativas.
- Entender los diferentes componentes del fútbol3, incluido el papel de los distintos participantes, los tres tiempos, las reglas y el sistema de puntuación.
- Pensar en las distintas reglas y sistema de puntuación potenciales.
- Adquirir experiencia práctica en el fútbol3.

TIEMPO

Esta sección debería durar aproximadamente 120 minutos, pero el tiempo variará según el grupo, el formador y lo que se profundice en ella.

MATERIALES

Los materiales necesarios para completar esta sección son los siguientes:

- Un aula con sillas u otro espacio tranquilo en el que los participantes puedan reunirse y sentarse
- Balones
- Conos
- Silbato
- Cronómetro
- Portapapeles
- Formulario de partido
- Bolígrafo
- Rotafolio/pizarra y rotuladores
- Manuales de fútbol3.
- Equipos audiovisuales (opcionales)

**ESTA SECCIÓN PREPARA
A LOS PARTICIPANTES PARA
JUGAR FÚTBOL3**





CONSEJO

Entre las posibles reglas del taller podrían incluirse estas:

- Respeto al resto de los participantes y formador(es).
- Atención total durante el taller (no se permite usar móviles).
- Contribuciones activas y constructivas de todos los participantes.

PREPARACIÓN

 15 MINUTOS

1. Comienza presentándote a ti mismo y el propósito de la sesión antes de emplear algún método para romper el hielo para que todos los participantes se conozcan y se sientan más cómodos con el entorno de formación. Para romper el hielo, puedes usar un juego que conozcas o puedes elegir uno de la lista al final de la Sección I.

2. Luego, inicia un debate sobre lo que los participantes quieren conseguir durante la sesión y el taller en general. Fijad reglas para el taller (como lo haríais para un partido de fútbol3) y hablad sobre lo que los participantes quieren conseguir. Anota los resultados en un rotafolio para que todos puedan verlos (y para usarlos en la última sesión). Los posibles puntos de debate para esta parte son los siguientes:

- ¿Cuáles son tus expectativas para esta sesión/taller?
- ¿Qué haría que llamas esta sesión/taller un éxito?
- ¿Qué reglas piensas que son importantes para que la sesión/taller sea un éxito?

3. Si está disponible, presenta el manual de fútbol3 (o el material que hayas imprimido) a los participantes. Explica a los participantes cómo vas a usar ese material durante esa sesión y las siguientes.



CONSEJO

Puedes usar el vídeo introductorio breve de www.football3.info como ayuda para presentar el fútbol3 a los participantes. Este vídeo está disponible en varios idiomas.

Antes de continuar, es importante que se comprenda perfectamente el fútbol3. Esta sesión sienta las bases para futuras sesiones y, por lo tanto, el formador debe asegurarse de que todos los participantes entienden con claridad los conceptos básicos del fútbol3.

1. Presenta el fútbol3 a los participantes explicándoles el concepto de los «tres tiempos», los objetivos del fútbol3, las reglas fijas y abiertas y el sistema de puntuación.

- Explícales que el fútbol3 tiene una metodología única inspirada en el fútbol callejero. Un partido consta de tres tiempos y se centra en el juego limpio y en el aprendizaje. Incluye de forma activa a las mujeres y niñas y se juega en equipos mixtos. No se centra solo en los goles, las habilidades futbolísticas y ganar.
- Explica en qué consiste cada uno de los tres tiempos.
 - i. El primer tiempo incluye el debate anterior al partido, en el que los dos equipos se juntan y eligen las reglas que se van a seguir. Se fijan reglas especiales para hacer abordar ciertos temas sociales.
 - ii. El segundo tiempo es el partido de fútbol3. Estos partidos se suelen jugar con equipos más reducidos (p. ej., de 5 a 7 jugadores por equipo) y duran menos (p. ej., de 10 a 20 minutos). Pueden jugarse en campos improvisados de menor tamaño en el parque, la calle, un campo de fútbol o en una pista interior. Los equipos son mixtos y los partidos se juegan sin árbitros, lo que permite a los jugadores asumir la responsabilidad del partido y de las reglas que habían elegido.
 - iii. El tercer tiempo es cuando el mediador reúne a los equipos para reflexionar sobre el partido y en qué medida se han respetado las reglas. Los equipos tienen la oportunidad de otorgar a sus oponentes puntos de juego limpio en función de su conducta.
- Explica que los partidos de fútbol3 son una combinación de reglas fijas y abiertas. Distingue claramente entre las reglas fijas y las abiertas y da ejemplos de cada una. También puedes pedir a los participantes que hagan una lluvia de ideas rápida de las reglas de cada categoría.
 - i. Las reglas fijas son las mismas para todos los partidos. Por ejemplo, estas reglas pueden estar relacionadas con la duración del partido, el número de jugadores o el juego limpio.
 - ii. Las reglas abiertas difieren de un partido a otro dependiendo de lo que acuerden los equipos. Las reglas abiertas son una forma de dar una conciencia de propiedad del partido a los jugadores, de permitir a los participantes desarrollar habilidades relacionadas con la toma de decisiones, la negociación y el compromiso, y pueden ser una herramienta para hacer hincapié en el juego limpio y en temas sociales específicos.

- Explica que los puntos otorgados a un equipo son una combinación de los puntos de partido y de los puntos de juego limpio. Da ejemplos de los diferentes sistemas de puntos (las diferentes versiones se presentan en el manual de fútbol3).
 - i. Los puntos de partido son los puntos otorgados a un equipo por marcar más goles en un partido. Normalmente, los equipos obtienen 1 punto por participar, 2 puntos por un empate y 3 puntos por una victoria.
 - ii. Los puntos de juego limpio son los otorgados por los equipos durante el debate posterior al partido. El total de puntos de juego limpio disponible es flexible, así como las razones para obtenerlos. Por ejemplo, los puntos de juego limpio pueden otorgarse a los equipos contrarios por respetar las reglas. También se pueden otorgar puntos por la participación de todos los géneros, por la autoevaluación o por la participación en los debates.



CONSEJO

A veces los entrenadores pueden actuar como mediadores, dejar que otros jugadores o líderes jóvenes medien y organicen o supervisen actividades. Para muchos entrenadores puede ser difícil hacer la transición a un papel menos intervencionista y orientado al juego limpio. Es importante entender qué papeles son los más adecuados a los entrenadores en tu organización e involucrarlos y animarlos de forma positiva.

2. Identifica las responsabilidades de los jugadores, el entrenador y los mediadores en un partido de fútbol3.

- Los jugadores desarrollan un papel activo en fútbol3. No solo participan en el partido, sino que fijan reglas antes del inicio, juegan según estas reglas, resuelven posibles conflictos en el campo y otorgan puntos de juego limpio tras el partido.
- El mediador es el responsable de facilitar los debates previo y posterior al partido, así como de supervisar el partido de fútbol3 y de rellenar el formulario del partido.
- El entrenador puede desempeñar varios papeles, desde ayudar a la preparación de los jugadores, apoyar la puesta en marcha de programas de fútbol3, hasta actuar como mediador.



CONSEJO

Pueden usarse el manual de fútbol3, presentaciones, material visual o impreso para presentar los distintos sistemas de puntuación y las diferentes reglas básicas. Estos recursos están disponibles en www.football3.info

SEGUNDO TIEMPO

 45 MINUTOS

- 1. Partido de fútbol3 con los participantes** – Salid al campo para poner en práctica lo expuesto en el primer tiempo. Forma dos equipos y actúa de mediador. El partido de prueba debe incluir el debate previo, el partido y el debate posterior. El objetivo es ofrecer a los participantes una experiencia práctica de fútbol3 en la vida real sin tener que asumir las responsabilidades de la mediación. Más tarde ya tendrán la oportunidad de practicar como mediadores.
- 2.** Anima activamente a todos los jugadores a participar en el juego y usa el formulario para registrar los goles u otros momentos importantes del partido. Como mediador, no debes intervenir en el partido, incluso si los jugadores no siempre comprenden o siguen las reglas que han fijado en el primer tiempo. Toma nota de esos momentos y habla sobre ellos en el debate posterior al partido. Intervén solo en caso de lesión o de una situación que se agrave y pueda tener un desenlace violento.
- 3.** Una vez que ha terminado el partido, inicia el debate posterior al partido con los participantes. Anima a cada equipo a aportar reflexiones sobre el partido haciendo preguntas como:
 - ¿El partido ha sido diferente a los que has jugado antes?
 - ¿Te has divertido? ¿Por qué?
 - ¿Hay algo que no te gustaría experimentar otra vez? ¿Por qué?
 - ¿Tu equipo/tus oponentes siguieron las reglas acordadas antes del partido?
- 4.** Durante el debate posterior al partido, tómate tu tiempo para indicarles a los participantes cómo rellenar el formulario de partido.

-
5. Dependiendo del tiempo que tengas, siempre puedes jugar partidos de fútbol3 adicionales.
-

DESCANSO

 5 MINUTOS

-
1. Dales a los participantes un breve descanso para que estiren, beban y hablen entre ellos.
-

TERCER TIEMPO

 25 MINUTOS

-
1. **Sesión de reflexión** – En una zona aparte más tranquila, reflexionad y debatid sobre lo que los participantes han aprendido y conseguido hasta ese momento, poniendo especial atención en la experiencia de los jugadores en fútbol3 y las cosas que más les gustaron.
-

- ¿Cómo te sentiste como jugador?
- ¿Qué es lo que más te ha gustado del fútbol3? ¿Qué es lo que no te ha gustado?
- ¿A qué retos te has enfrentado como jugador? ¿A qué retos crees que se han enfrentado otros jugadores? ¿Qué reglas crearías para superar estos retos?
- ¿Hay algunos grupos en tu comunidad que, a veces, se sienten excluidos? ¿Qué reglas crearías para fomentar la inclusión?

AMPLIACIÓN (OPCIONAL): Para permitir a los participantes empezar a pensar y debatir sobre distintas reglas, podrías dividirlos en grupos pequeños de 2-4 personas. Cada grupo tiene 10 minutos para crear 2-3 reglas abiertas. Luego, los grupos regresan, se las presentan al resto y se debaten en común los beneficios y retos asociados a cada regla.

-
2. Por último, pon fin al debate y resume lo que se ha aprendido durante la sesión y lo que se ha debatido.
-

ACTIVIDADES PARA ROMPER EL HIELO Y ANIMAR A LOS PARTICIPANTES

Las siguientes actividades pueden ser utilizadas para crear confianza y seguridad en el grupo antes de poner en marcha las sesiones de fútbol3. Una amplia gama de actividades adicionales dirigidos a una variedad de habilidades y temas sociales se encuentran también disponibles en nuestra biblioteca de recursos en línea (online) en www.football3.info.

CARACTERÍSTICAS COMUNES

Ubicación	Una clase, sala de juntas o un espacio exterior con sillas colocadas en círculo.
Duración	20 minutos
Descripción	<p>Forma un círculo con las sillas. Debe haber tantas sillas como participantes.</p> <p>Cada participante se sienta en una silla. Uno de los participantes se levanta y se coloca de pie en el centro del círculo. A continuación, el participante da un dato sobre sí mismo (p. ej., «Soy centrocampista»). El resto de participantes que compartan esa característica (p. ej., si ellos también son centrocampistas) deben levantarse y sentarse en otra silla. La última persona en sentarse debe ir al centro del círculo y dar un dato sobre sí misma, repitiendo así el proceso anterior.</p> <p>Esta actividad debe continuar hasta que todos los participantes hayan dado uno o dos datos sobre sí mismos.</p>
Materiales	Tantas sillas como participantes

JUEGO DEL APRETÓN DE MANOS

Ubicación	En un espacio abierto y seguro, como un campo o un gimnasio.
Duración	De 20 a 30 minutos.
Descripción	<p>Los participantes deben correr en círculos por la zona indicada. El monitor dirá números y un dato que los participantes deben averiguar (p. ej., nombre, deportista favorito, etc.). Cuando el monitor diga «número 1», los participantes deben buscar un compañero, darse un apretón de manos y obtener la información necesaria. Este será el compañero «número 1».</p> <p>A continuación, los participantes se alejan de su compañero y siguen corriendo; esta vez, el monitor dice el «número 2» y los participantes deben buscar otro compañero, darse un apretón de manos y averiguar el otro dato sobre la persona que haya pedido el monitor.</p> <p>El proceso se repite hasta el «número 5». En ese momento, los números se irán diciendo de forma aleatoria y los participantes deberán buscar al compañero que le corresponda ese número.</p> <p>De forma opcional al final, el monitor puede decir un último número y pedir a los participantes que digan lo que han aprendido sobre ese compañero del grupo.</p>
Materiales	No son necesarios



BALÓN-PALMADA

- Ubicación** En un espacio abierto y seguro, como un campo o un gimnasio.
- Duración** 15 minutos
- Descripción** Los participantes golpean o volean el balón (con las manos, los pies o ambos, según decida el formador) entre ellos lo más rápido posible. Pero antes de tocar el balón, deben dar una palmada con las manos. Si no pueden hacerlo, simplemente cogen el balón y continúan el juego volviendo a poner el balón en movimiento.
- Tras 5 a 7 minutos de balón-palmada, los participantes estiran, hablan y se preparan para la jornada.
- Materiales** Balón de fútbol, voleibol u otro.

FÚTBOL EN PAREJAS

- Ubicación** En un espacio abierto y seguro, como un campo o un gimnasio.
- Duración** 15 minutos
- Descripción** Se organiza un partido de fútbol rápido. No tiene por qué regirse necesariamente por las reglas de un partido de fútbol3. Los participantes se ponen por parejas y se dan la mano el tiempo que dure el partido. Si el número de participantes es impar, el monitor puede unirse.
- Tras un partido corto de 5 a 7 minutos, los participantes estiran y hablan sobre la actividad.
- Materiales** Un balón de fútbol o uno que tenga el tamaño del de fútbol; redes, conos u otro tipo de portería improvisada.



EL MEDIADOR Y LAS HABILIDADES DE MEDIACIÓN



Manual: p. 22-23, p. 30-35

INFORMACIÓN GENERAL

El mediador es fundamental para el buen desarrollo del fútbol³. El papel del mediador pueden desempeñarlo trabajadores sociales, educadores, entrenadores o líderes jóvenes que hayan crecido en tu organización. La mediación suele hacerse en parejas y los mediadores deben representar a los distintos géneros para reflejar la composición de los géneros en los equipos.

El objetivo de esta sección es favorecer la comprensión del papel de mediador, desarrollar las habilidades asociadas a una buena mediación y permitir a los participantes vivir una experiencia práctica mediando en partidos de fútbol³.



OBJETIVOS

Para los participantes, los objetivos de esta sección son los siguientes:

- Entender el papel de mediador.
- Entender y desarrollar las habilidades de mediación principales.
- Experimentar de forma práctica el proceso de mediación.
- Reflexionar sobre los retos de la mediación y las soluciones potenciales.

TIEMPO

Esta sección debería durar aproximadamente 120 minutos, pero el tiempo variará según el grupo, el formador y lo que se profundice en ella.

MATERIALES

Los materiales necesarios para completar esta sección son los siguientes:

- Un aula con sillas u otro espacio tranquilo en el que los participantes puedan reunirse y sentarse
- Balones
- Conos
- Silbato
- Cronómetro
- Portapapeles
- Rotafolio/pizarra y rotuladores
- Formularios de partido (los necesarios para rellenar la información de todos los encuentros)
- Bolígrafos
- Manuales de fútbol3

**ESTA SECCIÓN PREPARA
A LOS PARTICIPANTES PARA
MEDIAR FÚTBOL3**



PREPARACIÓN

 5 MINUTOS

1. Revisa rápidamente el contenido de la sesión anterior y presenta el propósito de la sesión actual. Después, puede realizarse una actividad que rompa el hielo para animar a los participantes y darles la oportunidad de estrechar lazos. Para romper el hielo, puedes usar un juego que conozcas o puedes elegir uno de la lista al final de la Sección I.

PRIMER TIEMPO

 45 MINUTOS

1. Presenta el papel del mediador, incluida la preparación de sesiones de fútbol3, debates previo y posterior al partido, supervisión de los partidos y formularios de partido.



CONSEJO

Las preguntas del debate previo al partido podrían ser las siguientes:

- ¿Por qué es importante el partido que vas a jugar? ¿Por qué es diferente de otros partidos?
- ¿Quieres promover ciertos valores a través del partido? ¿Qué reglas usarías para promoverlos?
- ¿Hay otras reglas abiertas que te gustaría sugerir? ¿Por qué?
- ¿Te preocupa el partido que vas a jugar? ¿Cómo podemos abordar el problema juntos?

- *Preparación:* Explica que los mediadores deben asegurarse de que el campo de juego sea seguro y esté listo para usarse, que deben buscar un sitio tranquilo para los debates y que deben tener listo todo el material antes del partido.
- *Debate previo al partido (primer tiempo):* Explica que en este momento los mediadores tienen la oportunidad de reunir a los equipos, fijar las reglas para el partido e iniciar un diálogo en un tema social específico. Los mediadores quieren involucrar a los participantes en un debate sobre el significado del partido y de las reglas abiertas que quieren usar. Por ejemplo, si el tema es la consolidación de la paz, puede animarse a los equipos a usar reglas específicas relacionadas con ese tema, como entrar en el campo cogidos de la mano. Una vez que se ha llegado a un acuerdo sobre las reglas, es importante que el mediador las anote en el formulario de partido.
- *Partido (segundo tiempo):* Recuerda a los participantes que el partido de fútbol3 pertenece a los jugadores y que, por lo tanto, estos son los responsables de asegurar que se juegue limpiamente. Los mediadores están ahí para ayudar en el proceso, tomar nota de los momentos clave del partido y registrar los resultados en el formulario. Los mediadores no deben intervenir en el partido a menos que exista riesgo de daño físico (p. ej., lesiones, violencia potencial). Esta es también una buena ocasión para presentar el formulario de partido (el del manual o el que use tu organización) y explicar cómo debe rellenar cada sección el mediador.
- *Debate posterior al partido (tercer tiempo):* Destaca la importancia del debate posterior al partido como una característica exclusiva del fútbol3. Explica que, en ese momento, los jugadores pueden reunirse, reflexionar sobre su comportamiento y evaluar el de sus oponentes. Los equipos debaten sobre el partido y sus momentos clave y se le pide a cada uno que otorgue puntos de juego limpio

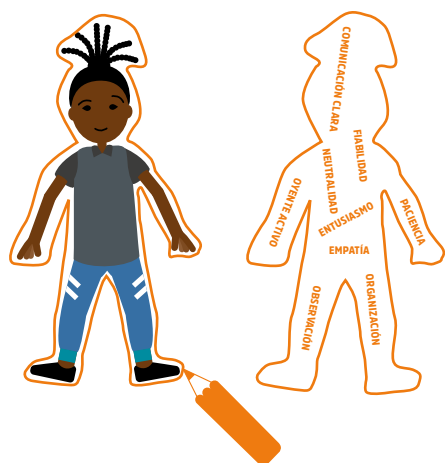


CONSEJO

Las páginas 30 a la 35 del manual de fútbol3 presentan instrucciones detalladas para mediadores. Si lo deseas, puedes también utilizar estas páginas para ayudarte en esta parte de la sesión.

a sus oponentes (que se suman a los puntos de partido para determinar así cuál es el ganador general). Esta es también una buena oportunidad para explicar que, a veces, los equipos pueden otorgar puntos de juego limpio para conseguir ventaja en lugar de hacerlo basándose en el juego limpio y para revisar los diferentes sistemas de puntuación que pueden atajar estos problemas.

2. El «cuerpo del mediador» – Una vez que se hayan descrito los distintos pasos del proceso de mediación, pide a los participantes que piensen sobre qué habilidades, entorno y materiales son necesarios para una buena mediación.



- Pon a los participantes por parejas y dales una hoja de papel grande (p. ej., un papel del rotafolio o papel de estraza). Di a los participantes que dibujen la silueta de un cuerpo humano en una hoja de papel grande.
- Una vez que los participantes hayan dibujado las siluetas, diles que rellenen las hojas de papel incluyendo los elementos importantes del mediador (p. ej., habilidades, actitudes, materiales) y otros elementos relacionados con el mediador (p. ej., ubicación, entorno, materiales).
- Luego, di a las parejas que presenten las siluetas del mediador que han dibujado al resto del grupo. Toma nota de los temas comunes e indica otras habilidades importantes que no se hayan mencionado, incluidas las siguientes:

Empatía Sensible a las emociones, valores identidad y contexto de los demás	Neutralidad Imparcial y objetivo, no toma partido.	Fiabilidad Mantiene la confidencialidad y hace que los demás se sientan cómodos	Oyente activo Muestra un interés real y les demuestra a los jugadores que están siendo escuchados.
Entusiasmo Enérgico y alegre, crea un entorno divertido	Paciencia Acepta los retrasos, los problemas u opiniones conflictivas sin enfadarse ni juzgar	Comunicación clara Habla en un tono elevado y claro para que todos puedan entender lo que dice	Resolución de problemas Aporta ideas que ayudan a los demás a encontrar soluciones aceptables para todos
Organización Se asegura de que todo esté bien preparado y a tiempo	Observación Supervisa de cerca las acciones y anota momentos y comportamientos importantes	Sensibilidad de género Se asegura de que todos los géneros estén igualmente implicados en el proceso	

-
3. Antes de salir al campo y permitir a los participantes mediar en sus propios partidos de fútbol3 (o en una sesión aparte), puedes realizar una actividad adicional destinada a mejorar una de las habilidades de mediación anteriormente mencionadas. Estas actividades se presentan al final de esta sección.
-



CONSEJO

Puede ajustarse la duración de los partidos de fútbol3 para poder jugar más partidos en el tiempo disponible y para garantizar que todos los participantes puedan hacer de mediadores.

SEGUNDO TIEMPO

45 MINUTOS

-
1. **Partido de fútbol3 con los participantes haciendo de mediadores** – Salid al campo, parque o gimnasio para poner en práctica lo expuesto en el primer tiempo. Haz dos equipos y designa parejas (lo ideal sería un hombre y una mujer) que hagan de mediadores. Di a los mediadores que jueguen el partido de prueba, incluyendo el debate previo y el debate posterior.
-

AMPLIACIÓN (OPCIONAL): Para facilitar el debate y situaciones que reproduzcan las de la vida real, también puedes dar en secreto papeles a determinados jugadores para los distintos partidos. El objetivo de estos papeles es imitar el comportamiento del mundo real y los retos que se plantean en el campo de fútbol3.

Algunos de estos papeles son los siguientes:

- **El tímido:** Este jugador carece de confianza y no está seguro de cómo participar en el partido. En lugar de tomar la iniciativa y colocarse en una posición para recibir el balón, el jugador se queda atrás, en las líneas de banda, y no se comunica con el resto del equipo.
- **El agresivo:** Este jugador es demasiado competitivo, lo que conduce a un comportamiento agresivo. Por eso, el contacto físico de este jugador es innecesario, levanta la voz y critica al resto de miembros del equipo. Ten cuidado si eliges este papel, porque no queremos que nadie resulte herido ni que se insulte a nadie. Para ello, da instrucciones claras al que haga ese papel, por ejemplo, solo criticar de forma verbal ciertas jugadas (p. ej., «¡Qué tiro más malo!» «¡Qué pase tan malo!»).
- **El que acapara el balón:** Este jugador tiene un alto nivel de confianza y cree en sus habilidades, pero todavía no ha aprendido el valor del trabajo en equipo. Por eso, cuando este jugador tiene el balón, siempre intenta hacer jugadas individuales y no busca hacer pases a sus compañeros de equipo.

Tienes libertad para crear otros papeles que reflejen las realidades y retos de tu comunidad.

-
2. Durante cada partido, haz un seguimiento de los mediadores y toma notas de su trabajo.
-

-
3. Repite el proceso con otros mediadores para asegurarte de que todo el mundo tiene la oportunidad de mediar en un partido.
-

DESCANSO

 5 MINUTOS

-
1. Dales a los participantes un breve descanso para que estiren, beban y hablen entre ellos de manera informal.
-

TERCER TIEMPO

 20 MINUTOS

-
1. **Reflexión** – Volved al aula o a otro espacio tranquilo. Reflexionad y debatid sobre lo que los participantes han aprendido y conseguido hasta ese momento, poniendo especial atención en el proceso de mediación. Las preguntas de reflexión potenciales podrían ser las siguientes:
 - ¿Cómo te has sentido como mediador y cómo te has sentido como jugador?
 - ¿Cómo te has sentido en los diferentes papeles (si procede)?
 - ¿Qué aspectos de la mediación te han gustado más y cuáles te han resultado más difíciles?
 - ¿Cómo puedes mejorar la próxima vez? ¿Qué has aprendido sobre la mediación?
 - ¿Qué retos has afrontado como mediador y a qué retos podrían enfrentarse otros mediadores? ¿Qué solución tendrían estos retos?
 2. Recopila algunos de los temas principales basándote en debate previo y, usando eso y las notas de los partidos, da algunos consejos de cómo afrontar los retos principales presentes en el proceso de mediación.
 3. Por último, pon fin al debate y resume lo que se ha aprendido durante la sesión y lo que se ha debatido.
-

Retos comunes en el proceso de mediación y soluciones potenciales		
Reto	Descripción	Soluciones
Adjudicación de los puntos de juego limpio / hacer que los puntos de juego limpio sean importantes	Los participantes no dan la importancia necesaria a los puntos de juego limpio, otorgan los puntos según los resultados del partido o según la cantidad de puntos que el otro equipo les ha dado.	<ul style="list-style-type: none"> - Da más peso a los puntos de juego limpio para destacar su importancia y para reforzar su función a la hora de determinar el ganador general del partido. - Al inicio del tercer tiempo, separa a cada equipo para la asignación de puntos. Una vez que se han otorgado los puntos, se bloquean y ya no pueden modificarse. Luego, junta otra vez a los dos equipos y analiza la forma en que se han otorgado los puntos. - Otorga puntos adicionales de juego limpio por participar en los debates.
Falta de integración y participación de las niñas	Las jugadoras tienen escasa representación o se involucran poco en los partidos y los debates.	<ul style="list-style-type: none"> - Propón una regla según la cual todos los jugadores deben tocar el balón antes de un gol. - Propón una regla según la cual un gol deben marcarlo un niño y una niña (p. ej., el niño pasa el balón y la niña chuta, o al revés). - Si el mediador es una mujer, tendrán un modelo femenino sólido.
Falta de profundidad en los debates	No todos los jugadores reflexionan ni se comunican de forma significativa.	<ul style="list-style-type: none"> - Escucha atentamente, con respeto y sin juzgar para que todos los participantes se sientan cómodos cuando hablen. - Exagera afirmaciones o preguntas para provocar reacciones (p. ej., «¿El partido ha sido totalmente justo?» o «¿No os ha molestado nada?»). - Haz preguntas sobre situaciones específicas y destacadas del partido. - Deja claros los objetivos de los debates previo y posterior al partido y explica las conexiones entre esos dos debates. - Otorga puntos adicionales de juego limpio por participar en los debates.
Dificultades para fijar reglas abiertas	Los participantes tienen dificultades para entender y fijar las reglas abiertas.	<ul style="list-style-type: none"> - Usa una pizarra o elementos visuales para hacer una lista de las reglas y dar ejemplos. - Sugiere reglas basadas en situaciones de partidos anteriores (si los jugadores han jugado a fútbol3 antes).
Los participantes son demasiado competitivos	Los participantes son demasiado competitivos en el campo o en los debates.	<ul style="list-style-type: none"> - Da más peso a los puntos de juego limpio para destacar su importancia y para reforzar su función a la hora de determinar el ganador general del partido. - Propón reglas que animen al equipo a celebrar los logros juntos (p. ej., darse la mano antes y después del partido o que ambos equipos celebren los goles a favor y en contra).
Algunos participantes más dominantes lideran los debates	Unos pocos participantes dominan los debates previo y posterior al partido.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica a los candidatos más francos al principio del partido. - Da el tiempo necesario en los debates previo y posterior al partido para que todos puedan sentirse a gusto y participar. - Anima específicamente a los participantes menos habladores. - Otorga puntos adicionales de juego limpio por participar en los debates.

ACTIVIDADES ADICIONALES

Estas actividades adicionales están pensadas para desarrollar algunas de las habilidades básicas asociadas a una mediación de alta calidad. Puedes decidir si las realizas como parte de la sesión anterior o durante otra sesión en la que quieras continuar desarrollando las habilidades de tus mediadores.

En nuestra biblioteca de recursos en línea, en www.football3.info, están disponibles una amplia variedad de actividades adicionales dirigidas a mejorar múltiples habilidades y temas sociales.

PREGUNTAS: PREGUNTAS INDAGATORIAS

Esta actividad está diseñada para que los participantes mejoren su habilidad para hacer preguntas indagatorias adecuadas³.

1. Pide a los participantes que piensen en una pregunta que haría sonreír a otra persona. Luego, diles que se desplacen por la sala y que hagan esta pregunta a los demás.

2. Después de tres minutos, pide a los participantes que cambien la pregunta por otra que haría que la persona a la que se la hiciesen se sintiese orgullosa. Repite el proceso dos o tres veces; en cada ocasión, los participantes deben pensar en una pregunta que desencadene una emoción o reacción concretas, que haga pensar a la otra persona o que se sienta motivada para actuar.

3. Pregunta al grupo si se han hecho algunas preguntas poderosas y anota las respuestas en el rotafolio o pizarra para que todos o todas las personas las vean.

4. Pregunta a los participantes qué entienden por el término «pregunta poderosa». Por ejemplo, una pregunta que nos hace pensar en mayor profundidad, de forma diferente o que desencadena una respuesta emocional.

5. Da a los participantes uno o dos minutos para pensar de forma individual sobre una pregunta poderosa que les hayan preguntado y que quieran compartir.

6. Reflexionad sobre la actividad y el poder de las preguntas de forma colectiva como grupo. Algunas preguntas de reflexión potenciales son las siguientes:
 - ¿Puede una pregunta cambiar la forma en que vemos algo?
 - ¿Qué te hace querer hacer preguntas?
 - ¿Qué te hace querer responder a preguntas?
 - ¿Cómo pueden integrarse preguntas poderosas en el proceso de mediación?



TIPOS DE PREGUNTAS

Análisis:

Este comienza con «¿Por qué...?», «Cómo explicarías» o «Cuál es la importancia de» y permite que la reflexión y el debate sean abiertos.

Ejemplo: ¿Qué importancia tiene pasarse el balón? ¿Por qué ha sido injusta la entrada? ¿Por qué has dado ese número de puntos de juego limpio?

Comparar y contrastar:

«¿Qué diferencia hay entre...?», «¿Qué similitudes hay entre...?» y permite al que pregunta ilustrar las diferencias o similitudes.

Ejemplo: ¿Qué diferencia entre el fútbol normal y el fútbol3? ¿En qué se parecen?

Causa y efecto:

«¿Cuáles son las causas o resultados de...?», «¿Cuál es la conexión...?» o «¿Qué hace que...?».

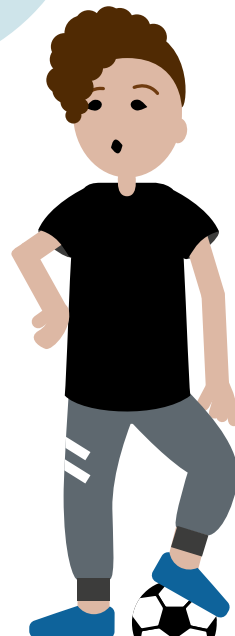
Ejemplo: ¿Qué hace que un juego sea injusto?

Aclaración:

Esta comienza con «¿Qué quiere decir...?» o «¿Podrías explicar cómo...?» y busca aclarar de una forma más precisa lo que había dicho el hablante.

Ejemplo: ¿Qué quiere decir «juego limpio»?

QUÉ QUIERE
DECIR «JUEGO
LIMPIO»?



ESCUCHA ACTIVA: CABEZA, CORAZÓN Y PIES

En esta actividad⁴, exploraremos la idea y el valor de la escucha en tres niveles: los hechos, los sentimientos y el propósito. Esto se conoce también como escuchar con la cabeza (los hechos), con el corazón (los sentimientos) y los pies (el propósito).

1. Divide a los participantes en grupos de cuatro. Una persona se ofrece para contar una historia que le apetezca compartir: un incidente o situación que todavía no se ha solucionado o para la que habría querido un resultado diferente. Si el grupo todavía se está conociendo, pídeles que eviten contar experiencias particularmente emotivas.
2. Pide a los tres últimos participantes que elijan uno de los siguientes papeles y explícales que se les pedirá que compartan lo que oigan después:
 - una persona del grupo debe escuchar solo los hechos (cabeza),
 - otra persona debe centrarse solo en los sentimientos (corazón),
 - y otra persona debe centrarse solo en el propósito: por qué cuenta la historia esa persona (pies).
3. Invita a la persona a que cuente la historia. Después, pide a los participantes que compartan lo que han oído. En este punto, no queremos que los participantes simplemente vuelvan a contar la historia, sino que queremos que se centren en compartir la información relacionada con su papel (hechos, sentimientos o propósito).
4. Tomaos vuestro tiempo para reflexionar sobre los diferentes papeles y el valor general de la actividad. Si es necesario, repetid la actividad cambiando los grupos o narradores.

Reiterar – Demuestra que has estado escuchando y que entiendes lo que se ha dicho.

Empatizar – Demuestra que estás escuchando y que entiendes cómo se sienten.

Ej.:

«**ENTONCES, VES EL PROBLEMA DE ESTA MANERA...**»

«**HE OÍDO QUE HAS DICHO QUE...**»

Ej.:

«**HA TENIDO QUE RESULTARTE DIFÍCIL.**»

«**CREO QUE SÉ POR QUÉ TE HAS SENTIDO ASÍ.**»



COMUNICACIÓN: CÍRCULO DE COMUNIDAD

El círculo de la comunidad es una actividad diseñada para mejorar las habilidades generales de comunicación, incluido, el hablar, el escuchar y la empatía.

1. Antes de empezar esta actividad, elige «el objeto para hablar», un objeto que se va pasando a todos los integrantes del grupo y que indica que el que lo sujeta tiene el derecho exclusivo de hablar. Puedes usar un balón de fútbol, un juguete o cualquier otro objeto que sea fácil de sujetar y pasar de una persona a otra.
2. Coloca las sillas en círculo o siéntate en el suelo con el resto de los participantes.
3. Di a los participantes que en el círculo de la comunidad solo puede hablar una persona cada vez y que todos deben escuchar en silencio y con respeto al que esté hablando. Muestra a la clase el objeto para hablar que has elegido y explica que solo la persona que lo tenga puede hablar.
4. Haz una primera ronda breve y di a los participantes que se pasen el objeto para hablar unos a otros en el círculo. Esta es una oportunidad para que todos sujeten y se pasen el objeto para hablar, así como una oportunidad para los participantes de decir unas palabras sobre cómo se sienten o lo que piensan.
5. Tras la primera ronda, inicia un tema o haz una pregunta a la que te gustaría que el círculo respondiese. Por ejemplo, puedes preguntar a los participantes sobre lo que significa juego limpio para ellos, sobre cómo se sienten cuando juegan al fútbol o acerca de los retos en sus comunidades.
6. Una vez que hayas iniciado la conversación, siéntate en el círculo y conviértete en un miembro del grupo en vez de en un líder.
7. Asegúrate de que todos tengan la oportunidad de hablar al menos una vez. Continúa la actividad hasta que el tiempo lo permita o hasta que a los participantes no les quede nada más por decir.
8. Después, reflexiona sobre la actividad, incluyendo cómo se sintieron al tener que esperar hasta poder hablar y cómo se pueden aplicar esas habilidades al proceso de mediación.



COMUNICACIÓN - ELIGE UNA IMAGEN

La actividad «Elige una imagen» está diseñada para fomentar un intercambio abierto entre dos participantes a la vez que se trabajan importantes habilidades de comunicación, como el escuchar, el hacer preguntas y la comunicación clara.

1. Di a cada uno de los participantes que elija una imagen significativa para él. Puedes imprimir una selección de fotografías o, si es factible, dejar que los participantes busquen una foto en internet desde sus teléfonos.

2. Agrupo a los participantes en equipos de dos.

3. Un participante hace preguntas a la otra persona e intenta entender por qué su colega ha elegido la foto seleccionada y por qué es importante para él.
 - El participante que está preguntando debe hacer las preguntas abiertas apropiadas, pero sin preguntar directamente «¿Por qué has elegido esta foto?» o «¿Por qué es importante para ti?». Debe basarse en sus preguntas anteriores para llegar a las respuestas.
 - El participante que está respondiendo solo debe hacerlo a lo que se le pregunte y debe dejar que la otra persona siga haciéndole preguntas.

4. Repite el ejercicio cambiando los papeles.

5. Reflexiona con el grupo sobre los retos a los que se han enfrentado durante la actividad, qué tipo de preguntas han sido las más efectivas, qué respuestas han sido las más útiles y qué pueden mejorar en el futuro.





A series of horizontal blue lines for writing, spaced evenly down the page.



PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DE UN TORNEO DE FÚTBOL3



Manual: p. 36-37

INFORMACIÓN GENERAL

Una vez que los participantes tengan una buena formación en fútbol3, es el momento de retroceder un paso y presentar las diferentes formas en que fútbol3 puede implementarse en sus comunidades.

Una forma de implementar el fútbol3 es organizar un torneo de fútbol3. Así, los diferentes jugadores de distintos grupos, clubes y organizaciones pueden juntarse y participar en un torneo de fútbol3 festivo y orientado al juego limpio. Estos torneos también son una excelente plataforma para presentar el fútbol3 a nuevos públicos.



OBJETIVOS

Para los participantes, los objetivos de esta sección son los siguientes:

- Entender cómo planificar un torneo de fútbol3 e integrar en él temas sociales.
- Pensar en cómo planificar un torneo de fútbol3.
- Entender cómo implementar un torneo de fútbol3.

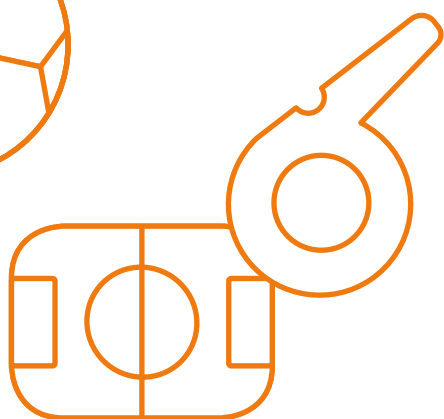
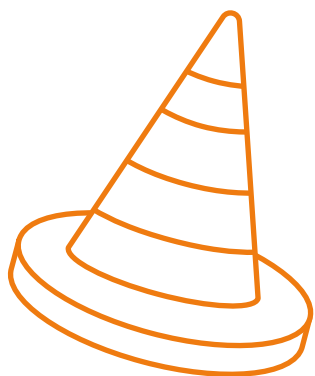
TIEMPO

Esta sección debería durar aproximadamente 90 minutos, pero el tiempo variará según el grupo, el formador y lo que se profundice en ella.

MATERIALES

Los materiales necesarios para completar esta sección son los siguientes:

- Un aula con sillas u otro espacio tranquilo en el que los participantes puedan reunirse y sentarse
- Papel de rotafolio y rotulares de colores
- Cinta o masilla adhesiva
- Manuales de fútbol3
- Equipos audiovisuales (opcionales)



THIS SECTION TRAINS PARTICIPANTS TO PLAN AND IMPLEMENT FOOTBALL3 TOURNAMENTS



PREPARACIÓN



1. Revisa rápidamente el contenido de la sesión anterior y presenta el propósito de la sesión actual. Después, realiza una actividad que rompa el hielo para animar a los participantes y darles la oportunidad de estrechar lazos. Para romper el hielo, puedes usar un juego que conozcas o puedes elegir uno de la lista al final de la Sección I.

PRIMER TIEMPO

1. Presenta el concepto general de un torneo de fútbol3. Explica que, por lo general, un torneo de fútbol3 puede ser un evento de uno o varios días en el que participan equipos mixtos de tu organización, comunidad, región, ¡o incluso de todo el mundo! Estos torneos son una forma estupenda de presentar el fútbol3 a los participantes y a un público más amplio, a la vez que se ayuda a aumentar la concienciación sobre temas sociales específicos.
2. Haz una lluvia de ideas con los participantes sobre qué elementos son importantes para planificar, preparar y poner en práctica un torneo de fútbol3. Algunas posibles preguntas para el debate son estas:



CONSEJO

- ¿Qué hay que preparar y comunicar antes del torneo?
- ¿Cómo puedes preparar a los jugadores y mediadores?
- ¿Cómo se puede integrar un tema social en un torneo?

Puedes utilizar la práctica herramienta de torneos de fútbol3 en www.football3.info para crear los horarios y grupos

3. Explica los diferentes pasos que implica planificar y preparar un torneo de fútbol3, incluyendo:

- Seleccionar las reglas, el sistema de puntuación y las directrices del torneo y comunicarlas de antemano a los participantes. Al pensar en las reglas y la puntuación, es importante tener en mente qué temas sociales quieres abordar y qué importancia quieres darles a los puntos de juego limpio.
- Utilizar el torneo para promover el juego limpio y una participación igualitaria. Por ejemplo, se puede aumentar la interacción entre los jugadores si estos tienen orígenes diferentes o si son de otras organizaciones o clubes y juegan juntos en el mismo equipo. Determinar el procedimiento de mezclar los equipos antes del torneo. También se pueden usar puntos de juego limpio como el primer método de desempate cuando dos equipos están empatados en la clasificación.
- Analizar los costes del evento. Elaborar un presupuesto de los costes potenciales del evento, por ejemplo, para equipamiento deportivo, personal, música, comida o asistencia médica.
- Establecer unas directrices para formar los equipos (p. ej., edad, paridad de género, orígenes) y velar por que se respeten.
- Garantizar que todos los equipos jueguen el mayor número de partidos posible (idealmente, el mismo número). Por ejemplo, se pueden usar fases de grupos y partidos de clasificación (en oposición a los partidos eliminatorios).
- Planificar los partidos del torneo reservando el tiempo suficiente para los debates previo y posterior al partido. Debe tenerse presente que si un equipo juega partidos consecutivos, debe completar el proceso de mediación del primer partido antes de pasar al siguiente. Planificar un descanso para los equipos (y para los mediadores) y darles tiempo para calentar.
- Buscar un tema para el torneo que los mediadores puedan abordar durante el debate (p. ej., «Jugar por la paz» o «Luchar contra el racismo»).
- Contactar con los patrocinadores para que den apoyo financiero y de material. Los torneos son una forma excelente de que conozcan el fútbol3 y de mostrarles el trabajo realizado por tu organización.
- Reclutar mediadores bien capacitados y garantizar que haya suficientes para mediar todos los partidos. Asegurarse de que los mediadores puedan comunicarse en el idioma de los participantes o buscar intérpretes que lo hagan.
- Entrenar a los participantes en fútbol3 antes de las fechas del torneo o como parte de las actividades del torneo.

4. Explica los diferentes pasos que implica el **desarrollo** de un torneo de fútbol3, incluyendo:

- Anunciar el torneo en la comunidad con carteles, folletos, reuniones, redes sociales, periódicos o la radio. Informar a los medios locales y nacionales con antelación e invítalos a asistir.
- Asegurarte de que todos los participantes reciben la atención necesaria proporcionándoles asistencia médica, comida, aperitivos y agua.
- Asegurarte de que el campo o la ubicación tiene una zona para los debates previo y posterior al partido bien identificada y aislada.
- Establecer una mesa central de dirección para el torneo donde los mediadores puedan entregar sus formularios de partido y los resultados puedan ser actualizados.
- Un festival de fútbol3 es algo más que ganar o perder. Debe crearse una atmósfera positiva y festiva con música, un maestro de ceremonia que anuncie los resultados y comentaristas que hagan la cobertura del partido. También se puede ampliar el programa del festival con excursiones para los equipos, actividades de juego limpio u otro tipo de actividades.
- Organizar una documentación con fotos y vídeos para promover el trabajo realizado y asegurar apoyos adicionales para futuros acontecimientos.

SEGUNDO TIEMPO



1. Agrupa a los participantes en equipos de 3-4 personas, dependiendo del tamaño de tu grupo. Da a cada equipo la responsabilidad de planificar un torneo de fútbol3. En concreto, cada equipo debe tener en cuenta lo siguiente a la hora de planificarlo:

- Qué reglas, directrices y sistema de puntuación queréis aplicar? Por ejemplo, ¿cuándo durarán los partidos?, ¿cuántos jugadores habrá a la vez en el campo?, ¿qué otras reglas fijas establecerás?
- ¿Cuántos equipos participarán en el torneo y cuántos jugadores habrá en cada equipo? ¿Cómo se formarán los equipos?
- ¿Qué formato tendrá el torneo (fase de grupos, partidos de clasificación, eliminatoria, etc.)?
- ¿Qué otras actividades tendrá el torneo?
- ¿Cuál será el tema del torneo?
- ¿Cómo vais a financiar el torneo? ¿Con qué patrocinadores o colaboradores podéis poneros en contacto?
- ¿Cómo vais a promocionar el torneo? ¿Con qué medios de comunicación u organizaciones podéis poneros en contacto?

2. Da a cada equipo un papel de rotafolio, rotuladores de distintos colores y de 20 a 30 minutos para planificar el torneo. Deberán presentar los puntos principales y planes para el torneo en el papel de rotafolio basándose en las cuestiones anteriores. Anima a los participantes a ser creativos y a presentar el torneo de forma visual. Cuando terminen, diles que peguen su modelo lógico en la pared con cinta o masilla adhesiva para que todos lo vean.

3. Id caminando todos juntos por la clase y pide a cada grupo que presente su programa del torneo al resto de participantes. Cuando presenten los torneos, los equipos deben explicar de forma razonada sus elecciones. Durante cada presentación, anima al resto de participantes a debatir y hacer preguntas sobre los programas de las sesiones.

DESCANSO

 5 MINUTOS

1. Tomaos un breve descanso para que los participantes estiren, beban y se relajen. Si es necesario, puedes optar por realizar una actividad de motivación rápida para animar a los participantes.

TERCER TIEMPO

 20 MINUTOS

1. **Reflexión** – Reflexionad y debatid sobre lo que los participantes han aprendido y conseguido, poniendo especial atención en el proceso de planificación de un torneo de fútbol3

- ¿Qué retos ha supuesto planificar el torneo? ¿Ha sido sencillo?
- ¿Qué retos o problemas creéis que pueden surgir durante un torneo de fútbol3? ¿Cómo los afrontaríais?
- ¿Un torneo de fútbol3 beneficiaría a tu comunidad y organización? ¿Por qué o por qué no?



CONSEJO

En 2016, streetfootballworld y Sport dans la Ville organizaron el Festival streetfootballworld 16 en Lyon (Francia), un torneo de fútbol3 con casi 300 participantes de todo el mundo. Si quieres saber cómo fue, mira la lista de reproducción de vídeos del Festival 16 en nuestro canal de YouTube.

2. Por último, pon fin al debate y resume lo que se ha aprendido durante la sesión y lo que se ha debatido.

EJEMPLOS DE TORNEOS DE FÚTBOL3

En las páginas siguientes se incluyen ejemplos de los torneos de fútbol3 organizados por algunos de los colaboradores que han contribuido en este manual. Estos ejemplos pueden ayudar a completar tus explicaciones sobre la sección anterior al ser casos concretos de torneos reales y dar a los participantes una visión general del tiempo y los recursos necesarios para organizar un evento como ese.

Para ver más ideas, puedes visitar nuestra página web de football3 en www.football3.info o puedes ir a www.streetfootballworld.org. Y para inspirarte todavía más, puedes ver los vídeos de los festivales anteriores organizados por streetfootballworld y nuestros colaboradores en nuestro canal de YouTube.



OLTALOM SPORT ASSOCIATION – BUDAPEST, HUNGRÍA

Nuestros torneos de fútbol3 Fair Play Football Roadshow («torneos de fútbol itinerantes basados en el juego limpio») tienen como objetivo mitigar las tensiones étnicas y ayudar a superar los estereotipos y prejuicios en el ámbito local. Creemos que es un proceso a largo plazo, por lo que nuestra intención es volver a los mismos lugares un año tras otro. Nuestro propósito es contactar con equipos de las comunidades mayoritarias e invitarles al torneo. Con estos eventos queremos transmitir apertura y generosidad. Invitamos a todos los equipos locales al torneo (no hacemos ninguna selección) y les damos comida caliente. Los Fair Play Football Roadshows son eventos de un día con un máximo de 8 comunidades participantes y otros equipos locales que jueguen al fútbol3.

En general, hemos identificado los siguientes pasos principales en la organización de un torneo de un día:

- Elegir un lugar y un campo.
- Elegir una fecha y una hora.
- Buscar y ponerse en contacto con equipos potenciales.
 - Primer contacto: describir las reglas del torneo de fútbol3 y el objetivo del evento. Se recomienda que el contacto sea personal o, al menos, por teléfono. Lo ideal son 6-8 equipos.
 - Segundo contacto: contactar por correo electrónico y enviar una descripción del evento y un formulario de inscripción. Recomendación: pedir a los equipos que rellenen el formulario de inscripción, que lo firmen, lo sellen y lo envíen (para hacer el proceso lo más sencillo posible).
- Una vez confirmado el lugar y los equipos, puede diseñarse el cartel del evento, imprimirse y distribuirse.
- Comida y bebida del evento:
 - Tienen preferencia los proveedores locales (restaurantes o bares) más cercanos al campo. Puede ofrecerse al personal del restaurante la posibilidad de participar como equipo: así se promociona el evento y ellos darán comida de buena calidad.
 - Refrigerios: debe dárseles a los participantes agua suficiente, fruta, aperitivos y chocolate durante el torneo (deben suministrarse de forma continua para no agotar las existencias rápidamente).
 - Por supuesto, ofrecer más opciones: vegetariana, sin carne de cerdo, etc. para cumplir las necesidades alimentarias.



BALON MUNDIAL – TURÍN, ITALIA

Desde 2012, Balon Mundial ha trabajado en escuelas de primaria y secundaria locales usando la metodología del fútbol3. Ofrecemos a las escuelas cuatro sesiones durante las horas de educación física y, una vez finalizadas, organizamos un torneo entre clases o escuelas. Durante las sesiones preparatorias, presentamos paso a paso las reglas y los valores del fútbol3.

La recepción de nuestro proyecto por parte de la escuela es muy buena, los profesores disfrutan de las sesiones y entienden el significado de estos métodos. Los jóvenes que participan también aprenden a cambiar su perspectiva de lo que puede ser el fútbol.

Cada vez es una experiencia nueva, aprendemos más cosas, nos equivocamos y mejoramos nuestro trabajo. Por eso, podemos decir que cada conjunto de sesiones y cada torneo es una nueva aventura. Aun así, hay algunos puntos básicos que debemos tener en cuenta y que nos ayudan a organizar los torneos; esperamos que puedan ayudarte a ti también.

Ubicación: Tenemos que pensar en los espacios o los campos de los que dispondremos. Por ejemplo, podemos organizar el torneo en el mismo gimnasio en el que se realizaron las sesiones, podemos hacerlo en el exterior, en un parque cerca de la escuela o podemos buscar un espacio más grande para aumentar la importancia y el alcance del evento. Si se elige la última opción, es importante recordar que al salir del terreno de la escuela (o si el evento se realiza en un horario que no sea el escolar) puede ser necesario contratar un seguro para los participantes.

Tiempo: Este es el punto más importante. La estructura del torneo depende mucho del tiempo de que dispongamos y de cuántos mediadores, jugadores y campos tengamos. Normalmente, los partidos (segundo tiempo) duran 10-12 minutos y, a veces, intentamos ahorrar tiempo en el debate previo al partido (primer tiempo) organizando un gran debate al inicio del evento en el que decidimos las reglas de todo el torneo.

Equipos: Puedes hacer un juego para dividir el grupo de forma aleatoria, pero siempre teniendo en cuenta que debe respetarse la igualdad de género con relación al número de niñas que habrá en cada equipo. También es importante tener en mente las habilidades de los jugadores; hemos comprobado que es útil incluir al menos un buen jugador en cada equipo. A veces, si conocemos a todos los jugadores, hacemos nosotros mismos los equipos.

Funciones: Debe haber al menos un mediador presente en cada partido. El mediador controla la duración y, durante el primer y tercer tiempo ayuda a encauzar los debates con los equipos. Si hay espacio suficiente, el debate debe realizarse en un lugar aparte alejado del campo. Pero si el espacio es limitado, también puede realizarse en el centro del campo.



Si hay profesores disponibles, pueden ser los entrenadores y ayudar a mantener las dinámicas y a efectuar las sustituciones en los equipos.

Reglas: Es importante que las reglas (abiertas) surjan de los jugadores y que todos estén de acuerdo sobre ellas. También puede ser útil establecer unas reglas técnicas (fijas) (por ejemplo, sobre los córners, los saques o el área del portero) que sean siempre las mismas para que los niños se centren en las reglas relacionadas con el juego limpio y el trabajo en equipo (en vez de tener que preocuparse por cambiar las reglas técnicas).

Sistema de puntuación: En lo relativo a los puntos de partido, el equipo que marque más goles obtiene 3 puntos, el equipo que marque menos goles obtiene 2 puntos y si empatan, cada equipo obtiene 1 punto. Este tipo de sistema está hecho para que los puntos de juego limpio sean más importantes.

En lo que respecta a los puntos de juego limpio, están disponibles entre 0 y 3 puntos y los otorgan los equipos. En ocasiones, dejamos que los mediadores concedan puntos adicionales si creemos que es necesario. Unas veces, los mediadores pueden dar solo un punto y, otras veces, pueden dar hasta tres. Los mediadores tienen que hablar antes y comunicar cómo va a funcionar la adjudicación de puntos.

Cuando organizamos otros talleres aparte del torneo, también podemos dar puntos adicionales según la participación en esos talleres. Por ejemplo, hemos hecho cuestionarios sobre la importancia del agua o los derechos de los niños y los puntos obtenidos en esos cuestionarios se añadían a los puntos de fútbol³. Así, los talleres y los cuestionarios son más divertidos para los niños y ayudan a restar un poco de presión a los resultados de los partidos de fútbol.

Logística: Debemos asegurarnos de que los alumnos y el resto de participantes puedan llegar al campo y de que podamos transportar todo el material necesario. Por ejemplo, en algunos casos el transporte público será suficiente y, en otros, necesitaremos un autobús o un vehículo destinado al transporte de los participantes.

Material: Según el número de jugadores y la dimensión total del evento, debemos asegurarnos de que tenemos suficientes petos, balones, conos, porterías, formularios de partido, carteles, rotuladores, cinta adhesiva, cronómetros y, por supuesto, manuales de fútbol³.



A series of horizontal teal lines spaced evenly down the page, providing a template for writing or planning.

SECCIÓN IV: PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DE LOS PROGRAMAS DE UN TORNEO DE FÚTBOL3



Manual: p. 38 a 49

INFORMACIÓN GENERAL

Una vez que los participantes tengan una buena formación en fútbol3, es el momento de retroceder un paso y profundizar en cómo desarrollar y planificar de forma adecuada programas de fútbol3 más amplios.

Además de actividades individuales o torneos, es importante para los participantes entender cómo se elabora un programa de fútbol3 más amplio, coherente y a largo plazo. Es también esencial para los participantes entender cómo estos programas pueden propiciar algunos cambios.

Una forma de entender cómo pueden producirse estos cambios es a través de la teoría del cambio. La teoría del cambio explica cómo se entienden las actividades para obtener una serie de resultados que contribuyen a conseguir los impactos finales que se pretendían.

OBJETIVOS

Para los participantes, los objetivos de esta sección son los siguientes:

- Entender cómo planificar un programa de fútbol3.
- Entender cómo usar los modelos de la teoría del cambio.
- Entender cómo planificar una serie de sesiones coherentes.
- Entender cómo integrar temas sociales en el programa.
- Entender cómo fijar y medir los objetivos del programa.

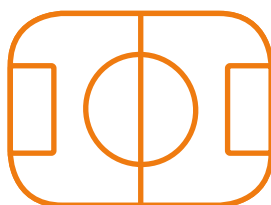
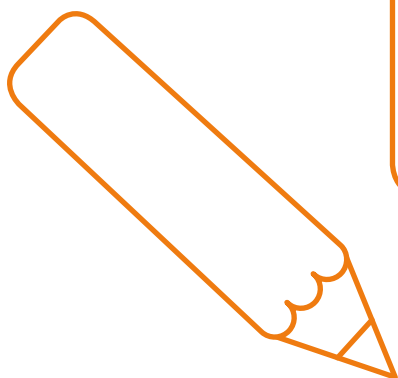
TIEMPO

Esta sección debería durar aproximadamente **105 minutos**, pero el tiempo variará según el grupo, el formador y lo que se profundice en ella.

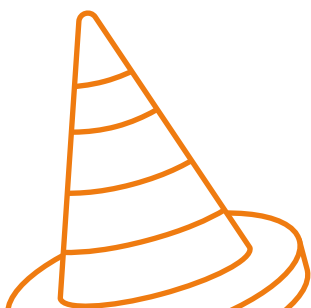
MATERIALES

Los materiales necesarios para completar esta sección son los siguientes:

- Un aula con sillas u otro espacio tranquilo en el que los participantes puedan reunirse y sentarse
- Rotafolios y rotulares de colores
- Manuales de fútbol3
- Equipos audiovisuales (opcionales)



**ESTA SECCIÓN PREPARA A
LOS PARTICIPANTES PARA
PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO
DE PROGRAMAS DE FUTBOL3**



PREPARACIÓN

 5 MINUTOS

1. Revisa rápidamente el contenido de la sesión anterior y presenta el propósito de la sesión actual. Si se quiere, puede realizarse una actividad que rompa el hielo para animar a los participantes y darles la oportunidad de estrechar lazos. Al final de la Sección I, puedes encontrar una selección de juegos para romper el hielo.

PRIMER TIEMPO

 40 MINUTOS

1. Explica a los participantes que, a la hora de elaborar un programa de fútbol3, es importante pensar más allá de las sesiones individuales y planificar cada uno de los diferentes elementos que deben aparecer en él. Empieza haciendo una lluvia de ideas con los participantes para pensar en qué elementos deben formar parte de la planificación del programa y su puesta en práctica. Algunas preguntas potenciales para el debate son estas:

- ¿Qué temas te gustaría abordar en tu comunidad?
- ¿Qué objetivos a largo plazo tendrá tu programa? ¿Por qué?
- ¿Qué tipo de actividades te ayudarían a conseguir estos objetivos? ¿Por qué?
- ¿Qué recursos físicos y humanos necesitas para tu programa? ¿Cómo puedes conseguirlos?

2. Explica a los participantes que es importante identificar el impacto deseado del programa y trabajar partiendo de este para determinar los insumos, actividades, productos y resultados del programa. Una forma de hacerlo es usando el modelo de la teoría del cambio.



3. La teoría del cambio⁵ explica cómo se entienden las actividades para obtener una serie de resultados que contribuyen a conseguir los impactos finales que se pretendían. Suele desglosarse en una serie de insumos, actividades, productos, resultados e impacto.

- Los insumos son los recursos financieros, humanos y materiales que se usan en un programa. Por ejemplo, los materiales de formación, el personal o las instalaciones.
- Las actividades son las intervenciones concretas que tienes pensado efectuar. Por ejemplo, sesiones semanales de fútbol3 o clubes para después de hacer las tareas escolares.
- Los productos son los efectos inmediatos de las actividades del programa. Por ejemplo, el número de participantes en las sesiones de fútbol3.
- Los resultados son los efectos a corto y medio plazo de los productos del programa, como la participación periódica en los programas de fútbol3.
- El impacto se refiere a los efectos positivos o negativos, primarios y secundarios a largo plazo producidos por el programa.

4. Explica que la teoría del cambio debe comenzar con un buen análisis de la situación. Esto implica identificar el problema que quieres solucionar, las causas y consecuencias de este problema y las oportunidades que pueden aprovecharse. El siguiente paso es clarificar qué aspectos del problema va a abordar la intervención y hacer referencia explícita a los resultados e impactos que se buscan con ella. Finalmente, debe desarrollarse una teoría sobre cómo pasar de la situación actual a la situación deseada. Esta se divide en dos partes: una teoría sobre cómo se producirá el cambio y una teoría sobre cómo la intervención lo potenciará. En la siguiente tabla, se incluyen algunos ejemplos sobre los distintos mecanismos de cambio potenciales⁶.

⁵ Adaptado de Rogers (2014)

⁶ Adaptado de Church y Rogers (2006) y Rogers (2014).

Mecanismo de cambio	Descripción	Ejemplo
Cambio individual	Cambio transformador de una masa crítica de individuos	Inversión en un cambio individual a través de la formación o la orientación
Relaciones y conexión	Superar el aislamiento, la polarización, la división, los prejuicios y los estereotipos entre grupos	Promoción del diálogo entre grupos y la cooperación
Causas fundamentales	Abordar problemas subyacentes de injusticias, opresión/explotación, amenazas que deben identificarse y seguridad y el sentido de la ofensa/victimización de las personas	Campañas a largo plazo para el cambio social y estructural
Desarrollo institucional	Establecer instituciones sociales estables/fiables que garanticen la democracia, la igualdad, la justicia y un reparto de los recursos equitativo	Reglas, estructuras o políticas nuevas
Movilización de los grupos de base	Movilizar a la comunidad para que los políticos les presten atención	Movilización de los medios de comunicación y campañas de acción directa no violentas

5. En el fútbol3, usamos su modelo lógico para describir esta teoría del cambio. En este modelo, se hace referencia a las «actividades» descritas antes como componentes del fútbol3. Los resultados también se dividen en resultados a corto y medio plazo.

AMPLIACIÓN: Junto con el modelo lógico, puedes presentar tu programa de fútbol3 local a los participantes para que dispongan de un ejemplo concreto. También puedes usar las descripciones del programa de fútbol3 de ejemplo de nuestros colaboradores para dar a los participantes una perspectiva general de los programas de fútbol3 del mundo real.

O, incluso mejor, podrías organizar una visita al lugar donde se esté desarrollando un programa de fútbol3 en tu zona y obtener más información sobre las actividades que realizan. Puedes ver la lista completa de los miembros de la red de streetfootballworld en www.streetfootballworld.org

1. Antes de comenzar la actividad, inicia un debate breve e informal con el grupo sobre los retos de su comunidad y como pueden afrontarse. Algunas preguntas potenciales para el debate pueden ser estas:

- Cuáles son los principales retos a los que se enfrenta la gente de tu comunidad? ¿Las personas afrontan retos relacionados con la discriminación, el empleo y la integración?
- ¿Qué impacto tienen estos retos en la gente de tu comunidad?
- ¿Cómo pueden abordarse esos retos y, más concretamente, cómo pueden abordarse a través de los programas de fútbol?

2. **Diseño de un modelo lógico:** – Ahora, divide a los participantes en 3 o 4 grupos pequeños. Explícales que tienen que crear un modelo lógico de fútbol teniendo en cuenta lo que han aprendido sobre la teoría del cambio y abordando los retos mencionados en el debate inicial. En otras palabras, a partir de ese debate tienen que decidir cuáles serán los insumos necesarios, las actividades, los productos y los resultados que pueden ayudar a abordar uno de los retos que han identificado.

3. Da a cada equipo un papel de rotafolio y rotuladores de distintos colores para crear su modelo lógico. Deberán diseñar su modelo lógico en el papel del rotafolio. Los participantes pueden usar el modelo del manual de fútbol o crear uno propio. Cuando terminen, diles que peguen su modelo lógico en la pared con cinta o masilla adhesiva para que todos lo vean. La duración de esta actividad variará según el tamaño, edades y experiencia del grupo. Ayuda a todos los grupos y dale a cada uno de ellos la oportunidad de terminar la actividad.

-
4. Id caminando todos juntos por la clase y pide a cada grupo que presente su modelo al resto de participantes. Mientras se presentan los modelos, los equipos deben explicar cómo y por qué creen que se producirá un cambio. Durante cada presentación, anima al resto de participantes a debatir y hacer preguntas.
-

DESCANSO



-
1. Tomaos un breve descanso para que los participantes estiren, beban y se relajen. Si es necesario, puedes optar por realizar una actividad de motivación rápida para animar a los participantes.
-

TERCER TIEMPO



-
1. **Reflexión** – Reflexionad y debatid sobre lo que los participantes han aprendido y conseguido, poniendo especial atención en el proceso de planificación de un programa de fútbol3.
 - ¿Es útil esta teoría del cambio? ¿Por qué o por qué no?
 - ¿Qué retos han surgido al elaborar el modelo lógico de fútbol3? ¿Por qué? ¿Ha sido sencillo?
 - ¿Qué retos o problemas crees que pueden surgir durante la puesta en marcha de un programa para un torneo de fútbol3?
 - Si tu organización tiene un programa de fútbol3, ¿qué podría hacerse para mejorarlo?
 2. Por último, por fin al debate y resume lo que se ha aprendido durante la sesión y lo que se ha debatido.
-

EJEMPLOS DE PROGRAMA DE FÚTBOL3

En las páginas siguientes se incluyen ejemplos de los programas de fútbol3 organizados por algunos de los colaboradores que han contribuido en este manual.

Estos ejemplos se presentan en forma de modelos lógicos de fútbol3 y a través de las descripciones y los cronogramas de programas individuales. En ellos se incluye información detallada y están pensados para daros a ti y a los participantes una idea de la lógica y la logística de estos programas.

Por supuesto, esta es solo una pequeña muestra de las actividades de fútbol3 que se celebran en todo el mundo. Para ver más ideas y noticias, puedes visitar nuestra página web de football3 en www.football3.info o buscar a un miembro de la red en tu zona visitando www.streetfootballworld.org.

CAIS – LISBOA, PORTUGAL

CAIS se fundó en 1994 para ayudar a las personas en situaciones de pobreza y exclusión social a recuperar su independencia y el control de sus vidas. CAIS lleva casi 15 años gestionando el programa *Futebol de Rua*, un programa inspirado en el fútbol3 que tiene como objetivo el desarrollo personal y social. El programa se divide en 2 campos de intervención: inclusión mediante los deportes y acceso a los deportes.

La inclusión se propicia mediante la mejora de las de habilidades profesionales, las habilidades para la vida y actividades educativas extraescolares. Por su parte, el acceso a los deportes se propicia con diferentes eventos de *Futebol de Rua*, incluyendo los torneos locales que reúnen a organizaciones locales y una gran final nacional que se celebra durante el verano y que reúne a las delegaciones que representan a cada uno de los distritos en un festival de 5 días con actividades culturales y recreativas, talleres y un torneo inclusivo de fútbol callejero.

Insumos	Componentes del fútbol3	Productos
<ul style="list-style-type: none"> Trabajadores sociales, formadores de jóvenes, mediadores, entrenadores y voluntarios Pistas de fútbol sala para las sesiones de entrenamiento, 2 pistas de fútbol callejero portátiles para torneos locales y nacionales y festivales y campos de entrenamiento Salas para las sesiones de formación de mejora de las habilidades para la vida. Materiales de control y evaluación, como cuestionarios, material escrito y equipos de grabación de audio. 	<ul style="list-style-type: none"> El fútbol3 se usa en los campos de entrenamiento y en los talleres «Muévete, hazlo posible» con el objetivo de mejorar las habilidades para la vida; una vez al año, se imparte un taller para los miembros de nuestra red, incluidos los entrenadores, líderes jóvenes, monitores juveniles y trabajadores sociales, sobre la práctica del fútbol3 para el desarrollo de las comunidades locales. 	<ul style="list-style-type: none"> Número de participantes y asistencia a las sesiones de entrenamiento Número de participantes y asistencia a los festivales locales y torneos Número de participantes en el torneo internacional Número de participantes en los campos de entrenamiento Número de participantes en los festivales internacionales Número de participantes y asistencia a los talleres Número de participantes en el programa de árbitros Número de participantes que mejoran sus habilidades para la vida Número de participantes anteriores que se convierten en líderes jóvenes, entrenadores o

Lugar del programa Varios lugares de Portugal	Sesiones por semana Varía según los distintos componentes del programa
Duración del programa (en semanas) Todo el año	Participantes por sesión Varía según la ubicación, mínimo 10 y máximo 100

Resultados a corto plazo	Resultados a largo plazo	Objetivo/impacto general
<ul style="list-style-type: none"> • Promoción del acceso periódico a los deportes (fútbol callejero) • Promoción de la mejora de las habilidades para la vida • Promoción del acceso a actividades culturales • Promoción del acceso a actividades recreativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso periódico a los deportes • Mejora general de las habilidades para la vida • Desarrollo personal general • Mejora de las condiciones de vida, incluyendo la reincorporación a la educación académica y la integración en la formación y el empleo • Capacitación de los entrenadores y trabajadores sociales • Vías de desarrollo (anteriores participantes que se convierten en voluntarios, líderes jóvenes, entrenadores, líderes de la delegación y árbitros) • Mayor concienciación de la exclusión social 	<ul style="list-style-type: none"> • Promoción de la mejora de las habilidades para la vida, desarrollo personal, vías de desarrollo (dentro y fuera del programa) y participación ciudadana.

Métodos y herramientas de control

- Registro de la formación, talleres, torneos y hojas de asistencia
- Encuestas de autoevaluación
- Cuestionarios
- Entrevistas abiertas
- Resultados del partido y puntos de juego limpio

RHEINFLANKE – COLONIA, ALEMANIA

A medida que la sociedad se vuelve más rica y diversa, es cada vez más importante garantizar que los jóvenes de diferentes grupos sociales y étnicos se integren bien los unos con los otros. De lo contrario, podrían surgir divisiones sociales que empujarían a los jóvenes a delinquir y radicalizarse. Para evitar esta situación, la juventud local de diversos orígenes tiene que juntarse, conocerse, aprender juntos, jugar juntos y crecer juntos. Jugando juntos al fútbol, emplean su tiempo libre en algo valioso y pueden recibir apoyo adicional del personal cualificado de RheinFlanke. El proyecto utiliza/emplea el fútbol3 para crear este compromiso significativo basado en el tiempo libre y se centra en jóvenes de 13 a 17 años, refugiados o no.

Insumos	Componentes del fútbol3	Productos
<ul style="list-style-type: none"> Balones y petos Convertir las pistas de fútbol públicas en espacios seguros y positivos donde los jóvenes puedan reunirse Personal (1 persona por sesión como monitor y contacto de confianza) Sesiones de fútbol periódicas Formularios de partido y material escrito 	<ul style="list-style-type: none"> 3 tiempos Sin árbitro Pista pequeña y equipos El alcance de la aplicación de las reglas y puntos de juego limpio depende del grupo y del propósito de la sesión. En especial cuando se presenta en un sitio nuevo, es importante que las personas acudan con asiduidad. Eso requiere mucho juego y menos debates 	<ul style="list-style-type: none"> Los jugadores prueban el fútbol3 Puntos de juego limpio Participación de los refugiados en las sesiones

<p>Lugar del programa Diferentes pistas de fútbol cerradas de toda Colonia</p>	<p>Sesiones por semana 6</p>
<p>Duración del programa (en semanas) Abierta</p>	<p>Participantes por sesión 15-30</p>

Resultados a corto plazo	Resultados a largo plazo	Objetivo/impacto general
<ul style="list-style-type: none"> • Los jóvenes se conocen y estrechan lazos • Los jóvenes emplean su tiempo libre en algo valioso • Promoción de las competencias sociales, como el juego limpio, el respeto, la responsabilidad, el autocontrol, la tolerancia a la frustración 	<ul style="list-style-type: none"> • Reducción de prejuicios • Prevención de la delincuencia y la radicalización • Aportación de perspectivas de futuro positivas • Creación de un entorno de apoyo 	<ul style="list-style-type: none"> • Integración en el entorno social • Paz social

Métodos y herramientas de control

- Formularios de partido
- Observaciones del monitor
- Entrevistas y encuestas de los participantes

INEX - ASSOCIATION FOR VOLUNTARY ACTIVITIES / FOTBAL PRO ROZVOJ – PRAGA, REPÚBLICA CHECA

En Praga organizamos una liga de fútbol3 en colaboración con 8-10 centros juveniles y clubes locales. Cada uno de ellos cuenta con un líder juvenil/monitor exclusivo. Nuestro programa siempre comienza formando a esos monitores juveniles en la metodología de fútbol3 y en el papel de mediador, ya que muchos de ellos van a ser responsables de mediar e implementar el fútbol3 durante los partidos y torneos. En estos centros juveniles/clubes hay principalmente jóvenes en situación de riesgo. Estos jóvenes tienen más posibilidades de sufrir pobreza, abandono escolar temprano o segregación social. Además, estos jóvenes suelen ver al resto como «clanes» competidores y se enfrentan con hostilidad en el campo de fútbol las primeras veces.

Insumos	Componentes del fútbol3	Productos
<ul style="list-style-type: none"> • Un espacio seguro y un campo de fútbol • Conos, petos, balones. • Mediadores de fútbol3 (2/partido) • Formularios de partido • Jugadores • Manual de fútbol3 	<ul style="list-style-type: none"> • Formación de formadores/monitores para que desempeñen el papel de mediadores y usen una metodología específica para el fútbol para el desarrollo basándose en nuestro juego de herramientas • Introducción general al torneo y explicación del formato a todos los jugadores • Sesión informativa con los capitanes de los equipos y determinación de las reglas principales del torneo • Primer tiempo dedicado al debate previo al partido, a acordar las reglas del juego y a clarificar las reglas básicas si es necesario. • Segundo tiempo: partido con los mediadores observando el juego y controlando el tiempo. • Tercer tiempo: debate posterior al partido, reflexión sobre situaciones específicas del partido, respeto por las reglas, determinación de reglas nuevas si es necesario y atribución de puntos de juego limpio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los jugadores prueban el fútbol3 • Puntos de juego limpio • Compromiso con las sesiones de fútbol3 • Participación de las chicas en las sesiones de fútbol3

<p>Lugar del programa Praga</p> <p>Duración del programa (en semanas) Todo el año</p>	<p>Sesiones por semana 2 formaciones de mediación al año Un mínimo de 5 días de partido al año Sesiones semanales de entrenamiento de fútbol3 en los clubes juveniles</p> <p>Participantes por sesión 50-60 adolescentes (80 % chicos, 20 % chicas)</p>
---	---

Pero gracias a esta liga, los jóvenes aprenden a conocerse los unos a los otros y a adoptar un estilo de comunicación no violento. Además, los jóvenes se dan cuenta de la recompensa añadida de adoptar un enfoque tolerante, justo y respetuoso hacia sus «oponentes». El resultado es que los jóvenes se divierten, hacen amistades, establecen diálogos no violentos y se involucran más en las actividades de los clubes juveniles.

Resultados a corto plazo	Resultados a largo plazo	Objetivo/impacto general
<ul style="list-style-type: none"> • Aumento de las habilidades de liderazgo • Visión del juego como una competición justa • Habilidades de comunicación no violenta • Aumento de la capacidad de compromiso y de pensar en la comunidad en vez de en uno mismo • Mayor integración de los jugadores menos hábiles • Se les da voz a las personas que no la tienen • Descenso de la hostilidad entre jugadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Mayor cohesión social • Más igualdad de género • Descenso de la delincuencia y violencia callejera juvenil 	<ul style="list-style-type: none"> • Fomento de un comportamiento justo y responsable fuera del campo • Capacitación de los jóvenes para convertirse en modelos sociales

Métodos y herramientas de control

- Formularios de partido
- Observaciones del monitor
- Entrevistas y encuestas de los participantes

Insumos	Componentes del fútbol3	Productos
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	
	<hr/>	

- **Lugar del programa:** _____
- **Duración del programa (en semanas)** _____
- **Sesiones por semana:** _____

- **Participantes por sesión:** _____



Resultados a corto plazo	Resultados a largo plazo	Objetivo/impacto general

Métodos y herramientas de control:



SPORT4LIFE – BIRMINGHAM, REINO UNIDO

Este programa está diseñado para dar a los jóvenes de 12-16 años que están en los márgenes de la sociedad (jóvenes que viven en zonas desfavorecidas con un nivel económico e ingresos bajos) más oportunidades una vez que terminan el colegio usando el fútbol3 como parte de un programa de desarrollo personal de 10 semanas. Este programa les ayuda a desarrollar habilidades para la vida, como la confianza, la comunicación, el trabajo en equipo y el liderazgo. Estas habilidades son la parte central de este programa, ya que se ha demostrado que mejoran las oportunidades de acceder a un empleo o a estudios superiores.

A continuación, se ofrece un breve resumen de cómo se estructura cada ciclo de 10 semanas.

Semanas 1 a 3:

- Introducción al fútbol3; las reglas se van indicando paulatinamente para que los jóvenes puedan digerirlas y apreciarlas sin sobrecargarlos con información. Así, se garantiza la aceptación por parte de los participantes y su total comprensión de los distintos conceptos (juego de tres tiempos) y reglas (fijas, abiertas y juego limpio).

Semana 4:

- Durante esta semana, se dedica un día al fútbol3 en el que los jóvenes, como parte de su reto de aprendizaje, aprenderán a mediar y, en las siguientes semanas, tendrán la oportunidad de poner a prueba sus nuevas habilidades de mediación.

Semanas 5 a 8:

- Los jóvenes juegan una versión más completa del fútbol3 en una liga con un formato de todos contra todos durante el resto del programa. Los jóvenes también median en algunos partidos

Personal

- 2 miembros del personal y voluntarios

Días/horas

- Semanas 1 a 3: Una sesión por semana de 2 horas a 2 horas y media
- Semana 4: cuatro sesiones durante la semana de 3 a 4 horas
- Semanas 5 a 8: Una sesión por semana de 2 horas a 2 horas y media
- Semanas 9 a 10: Una sesión por semana de 3 a 4 horas

Resultados

- Formación acreditada por Sports Leader UK
- Mejora de las habilidades para la vida
- Cuestionarios y evaluación de football3

fútbol3

- Las primeras tres semanas de fútbol3 deben servir de introducción; se juegan partidos de exhibición para que los jugadores se acostumbren al formato.
- En las cuatro semanas restantes se desarrollaría una liga más competitiva que terminaría con un torneo de fútbol3.

Dos sesiones por semana Duración de 2 h	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10		
<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo: 30 minutos • Ubicación: instalaciones deportivas 	football3 <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Historia • Juego de tres tiempos (explicación) • Respetar las reglas, reglas de juego limpio • El mediador (explicación) • Partidos de exhibición • Estudio de fútbol3/grupo de control • Fútbol • Multideportes 			<ul style="list-style-type: none"> • Vacaciones • Reto de aprendizaje • SLUK • Líderes jóvenes 	football3 Matches <ul style="list-style-type: none"> • Partidos de fútbol3 • Torneo de fútbol3 • Estudio de fútbol3/grupo de control • Fútbol • Multideportes 			<ul style="list-style-type: none"> • Acción social • (proyección a personas sin hogar) 		<ul style="list-style-type: none"> • Viaje/ • conexión con proyecto cruzado 		
<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo: 20-30 minutos 	<ul style="list-style-type: none"> • Youth zone • Registration forms 				<ul style="list-style-type: none"> • Play Makers 	<ul style="list-style-type: none"> • Youth zone • Registration forms 						
<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo: 30-45 minutos • Ubicación: instalaciones interiores 	<ul style="list-style-type: none"> • Código de conducta 	<ul style="list-style-type: none"> • 1ª Youth Star 	<ul style="list-style-type: none"> • 1ª Youth star 				<ul style="list-style-type: none"> • Sesión de recapitulación 	<ul style="list-style-type: none"> • Foro de juventud 	<ul style="list-style-type: none"> • 2ª Youth star 	<ul style="list-style-type: none"> • 2ª Youth star 		



MSIS – MRAGOWO, POLEN

MSIS es una organización sin ánimo de lucro con sede en la ciudad de Mrągowo, Polonia, un municipio en el que muchas familias y niños están en riesgo de exclusión social y económica. Ayudamos a jóvenes de entornos desfavorecidos con actividades deportivas y animamos al intercambio abierto entre los miembros de la comunidad y las instituciones sobre temas como la pobreza, las adicciones y la delincuencia.

Una de las formas que tenemos para intentar conseguir esos objetivos es mediante el Programa de Juego Limpio, en el que combinamos el fútbol3 con diversas actividades sociales. El Programa de Juego Limpio (Fair Play Program, FPP) es un proyecto socioeducativo que se realiza en diversos lugares y que se vale del espíritu del fútbol3 y elementos lúdicos para atraer a jóvenes, trabajadores sociales y a sus comunidades de las zonas rurales de Polonia. Por eso, además de simplemente dar puntos por los partidos de fútbol3, también recompensamos las acciones sociales. La inclusión de elementos lúdicos en el FPP se compone de 4 tareas que permitió a los equipos de cada lugar obtener puntos:

- 1. Captar miembros para el equipo:** Se les encargó a los líderes de cada lugar que reuniesen un grupo de jóvenes para crear su propio equipo de juego limpio. Es importante que formen parte del equipo tanto los chicos como las chicas, así como jóvenes de grupos marginados y con distintas habilidades deportivas.
- 2. Organizar las sesiones:** Una vez formado el equipo de juego limpio, su primera tarea fue organizar sesiones abiertas de fútbol3 para los jóvenes de su comunidad. Esta tarea se puntuó, entre otras cosas, según el número de participantes, la participación de todos los géneros, el número de sesiones y los informes de cada sesión. El invitar a jóvenes de grupos excluidos y organizar sesiones periódicas de calidad también son criterios importantes.
- 3. Realizar una buena acción:** Esta es una tarea más abierta en la que los equipos de juego limpio trabajan juntos para organizar y realizar una actividad benéfica en su comunidad, normalmente en colaboración con un colegio, una ONG o una institución. La puntuación de esta tarea se basó concretamente en describir la actividad, confirmar las alianzas creadas, el número de participantes, el área de actuación y las posibilidades de repetir la actividad.



4. Organizar un festival: Los equipos de juego limpio tenían que encargarse de organizar un Festival de Juego Limpio local y temático que incluyese un torneo de fútbol. Para ello, los equipos tuvieron que organizar los elementos deportivos y logísticos del torneo, incluyendo el tema principal, los participantes, los voluntarios y la ubicación. Esta actividad se puntuó según elementos como la implicación de los distintos miembros de los equipos de juego limpio, el número total de participantes en el torneo y la confirmación de las alianzas creadas.

Al término del programa, los 5 primeros equipos de juego limpio (es decir, los equipos con más puntos) están invitados a un torneo final. En este, primero los equipos representan a sus municipios, pero después del primer día, los equipos se mezclan para formar unos nuevos durante el resto del torneo.

ORGANIZACIONES PARTICIPANTES



ALBION IN THE COMMUNITY (AITC)

Albion in the Community es la organización benéfica oficial de Brighton and Hove Albion Football Club. En los últimos 12 meses, AITC ha trabajado con más de 30 000 personas en Sussex y desarrolla 60 proyectos y programas diferentes. Gracias al poder del fútbol y el apoyo del Brighton and Hove Albion Football Club, AITC ha adquirido el compromiso de crear oportunidades accesibles y de alta calidad para mejorar la salud, el bienestar, la educación y las aspiraciones de su comunidad.



CAIS - ASSOCIAÇÃO DE SOLIDARIEDADE SOCIAL

CAIS es una organización portuguesa sin ánimo de lucro que ayuda a las personas que viven en la extrema pobreza para que puedan recuperar su independencia y asumir el control de sus vidas. CAIS utiliza el fútbol callejero para reunir a 900 participantes todos los años. La mayoría son jóvenes que viven en viviendas de protección oficial, casas de acogida, orfanatos, alojamientos y colonias ilegales; muchos de ellos son inmigrantes o de origen inmigrante.



BALON MUNDIAL

Balon Mundial es una organización italiana sin ánimo de lucro que usa el deporte como vehículo para la educación, para acabar con la intolerancia y la discriminación, para promover y difundir valores como la solidaridad social, y para que se adopten estilos de vida saludables. Esta organización ayuda tanto a jóvenes italianos como a comunidades de inmigrantes que viven en Turín y llega a más de 3000 jóvenes mediante sus actividades deportivas.



FUNDACION RED DEPORTE Y COOPERACIÓN (RDC)

RDC es una organización sin ánimo de lucro con sedes en Madrid y Barcelona que usa el deporte para abordar una serie de temas, incluyendo la salud, la educación, la igualdad de género, la integración social y la discriminación. RDC lleva a cabo su programa de deportes en España y en países en desarrollo de África, América Latina y América Central. RDC hace hincapié en la integración social de las niñas y mujeres jóvenes.



MŁODZIEZOWE STOWARZYSZENIE INICJATYW SPORTOWYCH (MSIS)

MSIS es una organización polaca sin ánimo de lucro con sede en la ciudad de Mrągowo, un municipio en el que muchas familias y niños están en riesgo de exclusión social y económica. MSIS ayuda a jóvenes de entornos desfavorecidos con actividades deportivas y los anima a abrir el diálogo entre los miembros de la comunidad y las instituciones sobre temas como la pobreza, las adicciones y la delincuencia.



FARE NETWORK

Fare es una ONG europea que reúne a organizaciones que abordan la discriminación en el fútbol y usan este deporte como vehículo para promover la inclusión social y promover la diversidad. Unidos por el compromiso de generar un cambio social positivo, la fortaleza de Fare nace de la diversidad de sus miembros: más de 150 ONG, grupos de minorías étnicas, grupos comunitarios, clubes de fútbol de aficionados y profesionales y asociaciones nacionales de fútbol en casi 40 países.



INEX - ASSOCIATION FOR VOLUNTARY ACTIVITIES / FOTBAL PRO ROZVOJ

INEX-SDA es una organización sin ánimo de lucro de la República Checa que promueve la educación intercultural y apoya el trabajo voluntario internacional incluidos los programas de fútbol para el desarrollo. INEX-SDA lucha por conseguir unas sociedades tolerantes y abiertas, unos ciudadanos activos y responsables y una cooperación intercultural a través de la educación extraescolar y las actividades de voluntariado.



OLTALOM SPORT ASSOCIATION (OSA)

OSA es una ONG húngara con sede en Budapest que permite a los jóvenes desfavorecidos (incluidos refugiados, minorías étnicas y personas sin hogar) participar en actividades deportivas y sociales. OSA ofrece un programa deportivo diseñado para mejorar la salud de los participantes, promover el entendimiento y reducir la criminalidad.



RHEINFLANKE

RheinFlanke es una organización alemana sin ánimo de lucro con sede en Colonia que organiza programas deportivos diseñados para hacer frente a la discriminación y al racismo y promover la integración social. Sus programas deportivos se extienden a más de siete ciudades de Renania del Norte-Westfalia y llegan a más de 1000 jóvenes cada semana, incluidos inmigrantes y refugiados.



SPORT 4 LIFE UK

Sport 4 Life UK es una organización benéfica de Birmingham cuyo objetivo es dar a todos los jóvenes la oportunidad de cambiar para bien sus vidas a través del poder deporte. Sport 4 Life UK forja un futuro mejor para jóvenes socialmente desfavorecidos mejorando su empleabilidad y las habilidades determinantes para la vida a través de programas de desarrollo personal basados en los deportes.



SPORT AGAINST RACISM IRELAND (SARI)

SARI es una ONG que lucha contra el racismo en Irlanda y que fomenta la integración cultural y la inclusión social a través del deporte. El programa de fútbol de SARI se lleva a cabo en los 26 condados de Irlanda, en Belfast y las regiones limítrofes de Irlanda del Norte. SARI ayuda principalmente a jóvenes socialmente desfavorecidos procedentes de familias de clase trabajadoras de origen irlandés o emigrante.



SPORT DANS LA VILLE

Sport dans la Ville es una organización sin ánimo de lucro en Francia que ayuda los niños desfavorecidos de diversos orígenes étnicos a conseguir una vida mejor a través de innovadores programas de deporte. Sport dans la Ville gestiona 31 instalaciones deportivas en las regiones de Ródano-Alpes e Isla de Francia. Cada semana, sus actividades deportivas llegan a 4500 jóvenes y promueven el trabajo en equipo, los comportamientos prosociales y la tolerancia.



KONSTANTIN PRESLAVSKY UNIVERSITY OF SHUMEN

La Konstantin Preslavsky University of Shumen está situada en el noreste de Bulgaria. Su Departamento de Teoría y Metodología de la Educación Física y los Deportes cuenta con una amplia experiencia a la hora de elaborar estudios y análisis en materias relacionadas con los deportes, incluido el desarrollo, puesta en marcha y evaluación de herramientas y módulos educativos y formativos.

GLOSARIO Y DEFINICIONES

C

Competencia sana: Competencia divertida y constructiva para todos los participantes, sin importar quién gana o quién pierde.

D

Debate posterior al partido: El tercer tiempo de un partido de fútbol3, en el que los jugadores hablan sobre sus comportamientos durante el partido y otorgan a los demás puntos de juego limpio. El mediador se encarga de dirigir el debate, que suele usarse para abordar otros temas sociales o educativos.

Debate previo al partido: El primer tiempo de un partido de fútbol3, en el que los jugadores deciden conjuntamente las reglas del partido. El mediador se encarga de dirigir el debate, que suele usarse para abordar otros temas sociales o educativos.

F

Festival: Un evento para celebrar el fútbol (se incluye un torneo de fútbol3) y fomentar el cambio social organizado por streetfootballworld y su red de miembros tanto regional como globalmente.

Formularios de partido: Un formulario que rellena el mediador en cada partido de fútbol3 donde se anota la información del partido (por ejemplo, el lugar, los nombres de los mediadores y de los equipos, etc.), las reglas fijas y las abiertas de cada juego, el número de goles marcados y los puntos totales (incluyendo los puntos de juego limpio).

J

Juego limpio: Juego en el cual no se cometen faltas, no hay insultos ni entradas violentas; se muestra respeto hacia todos los participantes, incluidos los compañeros de equipo, los rivales, los mediadores y los espectadores.

L

Líder joven: Una persona joven con habilidades y conocimientos para dirigir la participación cívica y las actividades comunitarias para beneficio de otros jóvenes y la comunidad en general.

M

Mediador: Persona que prepara y facilita las sesiones de fútbol3, media en los debates previo y posterior al partido e interviene en los conflictos que los jugadores no pueden resolver por sí mismos; en los partidos de fútbol3 se usan mediadores en vez de los árbitros habituales.

P

Puntos de juego limpio: Puntos otorgados por cada equipo a sus contrincantes durante el debate posterior al partido sobre el nivel de juego limpio que ha habido y en qué medida se respetaron las reglas fijadas en el primer tiempo.

Puntos de partido: Puntos recibidos por cada equipo en función del número de goles marcados durante el partido (por ejemplo, para una victoria, derrota o empate según los goles).

R

Reglas abiertas: Reglas que están abiertas a debate y que deben acordar todos los jugadores.

Reglas fijas: Reglas que se establecen antes del comienzo de un partido de fútbol3 (p. ej., el número de jugadores, el tiempo, etc.).

S

Sesión de fútbol3: Una sesión de entrenamiento con tres tiempos que transmite mensajes sociales importantes mediante el fútbol3.

T

Tres tiempos: Las tres partes de un partido de fútbol3: el debate previo al partido, el partido y el debate posterior al partido.

REFERENCIAS

British Council. (2017).

Active Citizens facilitators toolkit. London: British Council.

Church, C. & Rogers, M. (2006).

Designing for Results: Integrating Monitoring and Evaluation in Conflict Transformation Programs. Washington, D.C.: Search for Common Ground.

Fox, L., Hebel, M., Meijers, B. & Springborg, G. (2015).

football3 handbook. Berlin: streetfootballworld.

Gannett, K.R., Kaufman, Z.A., Clark, M.A., & McGarvey, S T. (2014).

Football with three 'halves': A qualitative exploratory study of the football3 model at the Football for Hope Festival 2010. Journal of Sport for Development. 2(3):47-59.

International Research and Exchanges Board. (2013).

Conflict Resolution and Peer Mediation Toolkit. Washington D.C.

Keystone Reporting.

Developing a Theory of Change: A Framework for Accountability and Learning for Social Change.

Murphy, J. & Carson-Warner, C. (2012).

Train-the-trainer manual: mentoring adult learners. Chicago: Chicago State University.

Rogers, P. (2014).

Theory of Change. Methodological Brief Impact Evaluation No. 2. Florence: UNICEF.

Russel, L. (2009).

The Fundamentals of Adult Learning. Association from Talent Development.
Recopilado de: <https://www.td.org/Publications/Newsletters/Links/2009/11/The-Fundamentals-of-Adult-Learning>

Sale, D. & Brougham, B. (2001).

Train the Trainer: Training Fundamentals. New York: United Nations.

Stanford Teaching Commons. (2017).

Designing Effective Discussion Questions. Stanford University.
Recopilado de: <https://teachingcommons.stanford.edu/resources/teaching/student-teacher-communication/designing-effective-discussion-questions>



With the support of the
Erasmus+ programme
of the European Union

Desarrollo del manual de los formadores de fútbol3

Este manual es una herramienta viva y te invitamos a contribuir a su desarrollo. Visita nuestra plataforma en línea en www.football3.info para conocer las noticias, nuestra biblioteca de recursos en línea y otros recursos estupendos. No dudes en contactar con nosotros en football3@streetfootballworld.org si tienes preguntas o comentarios. Si tienes algún comentario sobre cómo podemos mejorar, envíanos un correo electrónico: nos encantaría saber tu opinión.

Agradecimientos

El desarrollo del manual de formadores de fútbol3 ha sido posible gracias a la fundación Erasmus+. El equipo de [streetfootballworld](http://streetfootballworld.org) y las organizaciones que colaboran con el proyecto han creado el manual. Nos hacemos responsables de cualquier deficiencia, pero no podemos acreditar su éxito. Este es el resultado del trabajo y la dedicación de los miembros de la red de [streetfootballworld](http://streetfootballworld.org) de todo el mundo y de todas las organizaciones que emplean el fútbol3 para transformar el fútbol en una poderosa herramienta para lograr el cambio social.

Observación:

Nuestro objetivo es que el fútbol3 sea accesible para todos. Por eso, esta publicación está dirigida a personas de todos los géneros y capacidades físicas e intelectuales. En [streetfootballworld](http://streetfootballworld.org) trabajamos junto con nuestros colaboradores y los miembros de nuestra red para lograr una mayor diversidad e inclusión sin importar los orígenes, el color de la piel ni las creencias de las personas con el objetivo final de ayudar a construir un mundo más justo y tolerante mediante el fútbol.

Para más información, puedes contactar con nosotros al www.football3.info o en football3@streetfootballworld.org



FESTIVAL 16
STREET FOOTBALL WORLD
Lyon, France 2016

FESTIVAL 16
STREET FOOTBALL WORLD
Lyon, France 2016

FESTIVAL 16

DESCUBRE MÁS

www.football3.info

 facebook.com/streetfootballworld

 twitter.com/sfw_tweets

 instagram.com/streetfootballworld

