



Asociación Gustavo Rivero

Programa: “Sí, sí, señores...”

Director: Christian Bertelli.

Coordinador: Hugo Cozzani.

Año(s) de consecución: 2008 (continúa en la actualidad).

Objetivo General

Promover la conciencia sobre la importancia del fútbol como espacio de articulación entre lo individual y lo social, razonando que no hay juego sin rival, sin el adversario.

Objetivos Específicos

- Fortalecer los valores como la solidaridad, la paz, el amor y el respeto mutuo como fundamentales en las relaciones humanas.
- Reflexionar sobre el compromiso y la responsabilidad que cada uno debe asumir sobre sus pensamientos y sus actos.

Fundamentación

Una radiografía del fútbol nos mostraría una manifestación cada vez mayor de escenas de violencia. Es urgente, entonces, un cambio cultural donde se

reemplace la cultura llamada “del aguante” por una cultura “de fiesta”. La educación es clave para desarrollar la conducta festiva. Por consiguiente, si se habla de educación para desarrollar conducta, es clave un trabajo con los niños y para ello el juego en tablero, didáctico y formativo es una herramienta para transmitir valores.

Metodología

Se utiliza un juego en tablero que tiene como meta principal enseñar a los niños a respetar las normas y decirle “no” a los hechos violentos. Para ello se incorpora la tarjeta verde de premiación a las buenas acciones de los jugadores, hinchas y cuerpo técnico en el marco del reglamento de juego de mesa. Este juego -considerado de interés educativo por distintos organismos gubernamentales y no gubernamentales- sitúa a los niños en un espacio intermedio entre realidad y fantasía dando lugar a la inventiva y creatividad y persigue objetivos asociados a valores como:

- Resaltar la competencia sana entre los equipos.
- Premiar el juego limpio y castigar la deslealtad deportiva.
- Incentivar el trabajo en equipo
- Incorporar al sistema de juego la Tarjeta Verde de premiación a las buenas acciones como aporte a la lucha contra la violencia en el fútbol.
- Instruir a los participantes mediante enunciados del reglamento de la Asociación del Fútbol Argentino.

El participante del juego puede acceder al premio mediante buenas acciones que involucran a todos los actores. Ejemplo: a) Un jugador ayuda a incorporar a un rival lesionado. b) La hinchada del equipo gana un premio por buen comportamiento. c) En el club se realiza con éxito una colecta para carenciados. d) El estadio construye rampas para facilitar el acceso a personas con capacidades físicas diferentes. e) Su club entrega becas de estudio a jugadores en divisiones inferiores.

Destinatarios

Niños de 7 a 12 años de escuelas primarias y clubes infantiles de fútbol.

Recursos

- *Humanos:* talleristas.
- *Materiales:* juego didáctico, películas, recortes periodísticos, documentos, afiches, fibrones.
- *Recursos técnicos:* videograbadora, DVD o PC, televisor, proyector.

Evaluación

La evaluación del proceso, organización y efectividad del programa debe ser continua, tanto en forma cualitativa como cuantitativa para dar seguimiento a los objetivos que darán surgimiento a nuevos objetivos y nuevos programas.