

El proyecto de juego del club

por David Carreras

2.1 La necesidad del proyecto de juego

2.2 Características

2.3 Diseño, construcción e implementación

2.1 LA NECESIDAD

Para el director deportivo del club la planificación es, probablemente, la principal de sus funciones; puesto que debe diseñar, con el consentimiento de la Junta Directiva, el Proyecto Deportivo del club.

Podemos definir el proyecto deportivo del club como el producto resultante de la aplicación de un proceso de planificación estratégica dentro del club; entendido como un proceso permanente y continuo en el tiempo, que pone en marcha la dirección deportiva para afrontar el futuro con el máximo de garantías de éxito. El proyecto de juego es pues, el resultado de adaptar y desarrollar el proyecto deportivo del club en todo lo concerniente al área técnica.

En sí mismo, el proyecto de juego ha de servir para que todos los componentes del club se identifiquen en sus roles para converger colectivamente hacia un fin común, establecido en el proyecto deportivo, y para poder establecer los signos de identidad que el club requerirá en el futuro. Previamente al desarrollo de las fases del proceso de diseño del proyecto es preciso establecer dos importantes determinaciones:

a) Seleccionar la persona adecuada para la coordinación del proceso, normalmente el director deportivo. Buscar el perfil específico del director deportivo no es sencillo, es importante asegurarse que tiene la formación y las competencias adecuadas. Las principales características al respecto que debería reunir son:



- Dominio exhaustivo del deporte en cuestión, a todos los niveles.
- Control de los procesos de la planificación estratégica y la deportiva.
- Conocimiento del club, su entorno y contexto. Así como todas

las competiciones en las que participa o tenga aspiraciones de hacerlo.

- Dominio de técnicas de dirección de reuniones, elaboración de documentos, saber escuchar y distinguir aquello importante de lo superfluo.
 - Ha de ser totalmente aceptada por los dirigentes de la entidad y poder tener una comunicación fluida con ellos, de "tu a tu".
 - Ha de tener muy claro cuales son sus funciones y ha de estar lo más libre posible de presiones internas y externas.
- b) Crear el grupo de trabajo que debe colaborar en el diseño. A la hora de buscar colaboradores para el diseño del proyecto de juego, es necesario identificar que grupos de personas del club pueden participaran en el proceso de planificación. Acostumbra a depender del tamaño dimensión de la entidad deportiva. En la mayoría de los casos (un club medio) se pueden identificar tres grupos de personas con las que relacionarse para trabajar el proyecto:
- Directiva: formado por las principales personas con responsabilidades directivas. El proyecto debe ser acorde con la filosofía del club y adaptarse a sus posibilidades económicas y materiales.
 - Entrenadores y técnicos: han de participar de la esencia del proyecto y estar totalmente identificados con él, ya que serán los encargados de ejecutarlo.
 - Toda la organización: resto de personal del club, colaboradores, padres y madres, socios etc. Aunque no estarán directamente relacionados en el diseño del proyecto, es bueno que lo conozcan y se sientan partícipes de las líneas generales, muchas veces de su colaboración depende que las ideas se puedan llevar a cabo.

La fase de diseño y planificación de un proyecto de juego ha de ir íntimamente relacionada al Proyecto Deportivo del Club, aun más, debería ser el eje vertebrador de dicho plan. El diseño de un proyecto de juego no puede limitarse a elegir una serie de aspectos técnicos, tácticos o sistemas de juego, que definan como queremos que jueguen los equipos de nuestro club; si no que es un proceso complejo y multidisciplinar, para el que se han de tener en cuenta una serie de elementos que irán ligados a las fases citadas con

anterioridad, y a la vez, han de ir encaminados a favorecer la consecución del Proyecto Deportivo del Club.

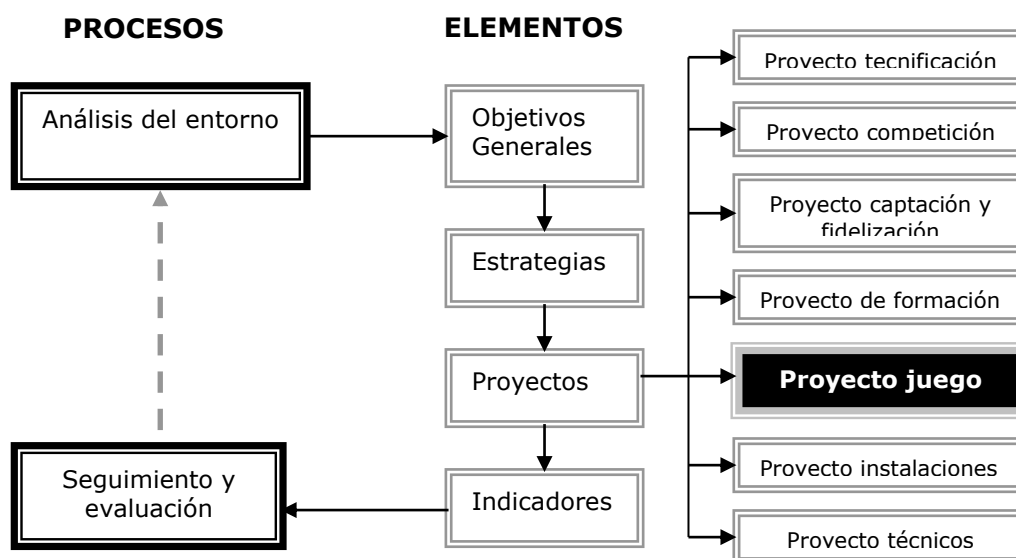


Figura 6 Esquema general de elementos y procesos para la construcción de un proyecto deportivo (del Rosal, 2010)

En base a este esquema (Figura 6) sigamos, mediante ejemplos concretos, los diferentes pasos para la construcción de un proyecto de juego. Es muy importante incidir que todo lo que se desarrolla a continuación, es tan sólo el marco genérico que puede permitir llegar a los niveles de concreción necesarios para diseñar y construir un proyecto de juego particular y propio.

2.2 CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO DE JUEGO

El proyecto de juego ha de definir específicamente todos los aspectos relacionados al área técnica y que den las pautas al modo de jugar y entrenar de todos y cada uno de los equipos del club. Debe reunir todos los aspectos técnico-tácticos, metodológicos, físicos, de formación, y demás, que se puedan relacionar con el juego. Igualmente, ha de poder ser un instrumento útil y práctico para los profesionales del área deportiva, lo que significa que ha de reunir una serie de características similares, a las establecidas para cualquier proceso de planificación. Es decir, ha de ser:

- Flexible: entendido como “no rígido”. Ha de permitir la posibilidad de adaptación permanente, que es necesaria, sobretodo en un ámbito como el deportivo, que está en constante evolución. Se ha de intentar seguir siempre, pero teniendo en

cuenta las correcciones y desviaciones necesarias resultantes de un mal diseño o de los cambios que se produzcan en el entorno;

- Global: el proyecto de juego debe englobar a todos los equipos y actividades del club en su conjunto, no puede ser una amalgama de planes o proyectos sectoriales de los diferentes equipos o grupos;

- Operativo: con frecuencia los proyectos suelen reflejar aspiraciones utópicas e idealistas, y por tanto tienen tendencia a alejarse de la realidad. Deben ser factibles a la hora de llevarlos a la práctica, y huir de metas inalcanzables;

- Participativo: ha de ser el resultado de un proceso amplio de participación. La elaboración, aprobación y puesta en marcha es una responsabilidad del director deportivo, pero es bueno establecer un sistema de participación que incluya al máximo los componentes del grupo de trabajo del área técnica de la entidad. Si el tema de la participación puede ser cuestionable en una sociedad con ánimo de lucro (en una empresa o sociedad mercantil), no puede serlo en una organización deportiva sin ánimo de lucro (clubes, federaciones,...) donde la mayoría de los colaboradores son voluntarios;



- Formal: es decir, por escrito de acuerdo a una sistemática y metodología lógica y determinada, más o menos compleja en función de la dimensión del club del que se trate. No vale sólo con tener una idea como jugar y explicársela a sus colaboradores;

- Conocido: uno de los elementos claves del proceso de planificación del proyecto de juego, y por tanto, también del resultado del mismo, es que el proyecto sea conocido por el conjunto de los miembros de la organización. Que los entrenadores, colaboradores y demás trabajadores y componentes del área deportiva del club identifiquen claramente los objetivos, estrategias y programas que configuran el proyecto de juego.

2.3. DISEÑO, CONSTRUCCIÓN E IMPLEMENTACIÓN

Las fases principales para la construcción de un proyecto de juego son tres:

- El diseño y la planificación propiamente dichos. Corresponde al proceso de elaboración del proyecto de juego. Es la fase analítica en la cual se reflexiona sobre la situación, se fijan los objetivos y estrategias a medio y largo plazo y se enumeran las acciones a desarrollar a corto plazo.

- La ejecución (programación) a través de planes operativos anuales. Que representan el conjunto de acciones o programas que se de realizar en cada temporada deportiva para avanzar y conseguir, total o parcialmente, los objetivos del proyecto de juego.

- El seguimiento y evaluación. Corresponde a la fase que estudia y analiza el grado de cumplimiento de la planificación y los programas para dar pautas para su actualización permanentemente. Que es precisamente lo que permitirá adaptar las estrategias a los cambios que se producen en el mundo del deporte.

A) Análisis del entorno

La toma de cualquier decisión en relación a los objetivos y estrategias a seguir en un club está condicionada y depende, en gran medida, tanto de la situación como interna en la que el club se desarrolla. Como comentábamos El análisis incluye un análisis externo y uno interno:

a.1) Análisis externo: conjunto de fuerzas, acciones, comportamientos o tendencias externas a los equipos, que inciden o pueden incidir en el futuro, directa o indirectamente. En el deporte, que fundamentalmente es un campo de interrelaciones permanentes, y muy cambiante, localizar y definir los factores externos que afectan al juego es significativamente importante, y puede concretarse en el análisis de los siguientes aspectos:

- Marco sociológico: aspectos sociales, (origen, formación, capacidad adquisitiva, hábitos de comportamiento, de forma de vida, etc.) de los técnicos y jugadores que forman el club.
- Marco normativo: cambios normativos y reglamentarios que, afecten o puedan afectar al futuro del juego.

- Marco político: previsiones de los directivos en relación a la política deportiva a realizar. Afectará de forma diversa según el tipo de club.
- Opinión de los técnicos, jugadores, o resto de personas del entorno.

a.2) Análisis interno: principalmente son tres los aspectos internos a tener en cuenta antes de plantear objetivos y estrategias de futuro:

- Recursos humanos: equipo humano con el que se cuenta (técnicos, jugadores y demás colaboradores).
- Recursos presupuestarios: capacidad económica presente y futura con la que se cuenta en el área deportiva.
- Estructura organizativa y procedimental: la capacidad de funcionamiento para abordar de la forma más eficaz la puesta en marcha de los objetivos de juego y la ejecución de los programas (de formación y de entrenamiento).

Una de las formas más utilizadas en el análisis del entorno en las organizaciones, y muy factible para el diseño que nos ocupa, es la metodología **DAFO**, iniciales de:

Debilidades: puntos débiles del juego del equipo de referencia de la entidad, y del resto de equipos.

Amenazas: aspectos externos que pueden afectar negativamente.

Fortalezas: puntos fuertes del juego del equipo de referencia de la entidad, y del resto de equipos.

Oportunidades: aspectos externos que pueden resultar positivos.

MATRIZ DE CONFRONTACIÓN		CONTEXO EXTERNO	
		Oportunidades	Amenazas
CONTEXO INTERNO	Fortalezas	Constituye el punto fuerte del proyecto	Reajustar las fortalezas
	Debilidades	Posibles puntos a tener en cuenta en función de evolución	Establecer unos mínimos asequibles

Tabla 5 Matriz de confrontación SWOT-DAFO

Por lo que, como punto de partida para el diseño de un proyecto de juego, es necesario hacer un análisis exhaustivo de la situación real del club, que pretende cumplir, de manera general, los siguientes objetivos:

- Ofrecer un análisis integral de las fuerzas, presiones y situaciones que actúan y condicionan la estructura del área técnica, principalmente los que puedan afectar al juego que desarrollan los equipos del club.
- Reflexionar, previamente al intento de definir el juego al que se aspira, sobre la situación real del club y sobre los factores internos y externos que pueden influir en el juego y/o nos puedan condicionar más adelante.
- Identificar nuestros problemas, limitaciones y posibilidades y, por lo tanto, comenzar a identificar medidas (objetivos, estrategias, programas) a aplicar en el futuro.

B) Objetivos generales

El objetivo principal de un proyecto de juego está relacionado con la filosofía de juego que se pretenda identifique al club. Normalmente va ligada al tipo de juego (aspectos técnico-tácticos, sistemas de ataque-defensa,...) que se quiere conseguir que desarrollen los jugadores del equipo referencia del club, habitualmente el equipo senior de mayor nivel competitivo.

Por supuesto este objetivo general, debe ir implementado por una serie de objetivos más concretos que ayuden a conocerlo y desarrollarlo. Se recomienda que no sean más de 4 o 5, y en caso de que sean más, se agrupen por afinidad. Pueden estar agrupados de diferentes maneras, no excluyentes entre ellas, si no más bien complementarias, como pueden ser por líneas, por puestos específicos, por fases de juego, por zonas del campo, etc.

Como características principales estos objetivos:

- Han de poder ser medibles directa o indirectamente.
- Representan un propósito a conseguir a medio plazo.
- Han de ser realistas y factibles de llevar a cabo.
- Deben ser claros y comprensibles.
- Tienen que ser motivadores y aceptados por todos los niveles del club.

C) Formulación y selección de estrategias

La formulación o definición de estrategias para conseguir los objetivos y la posterior selección, es sin duda el proceso más complejo y importante del diseño de un proyecto de juego.

El primer paso, la definición, es relativamente sencilla. Se trata formular un listado de todos los aspectos que deben dominarse para desarrollar el estilo de juego deseado y de las estrategias posibles (tanto metodológicas, como de cualquier otro tipo) a aplicar para conseguirlo. Para ello solo es necesaria una descripción gráfica de los elementos que intervienen en el cumplimiento del objetivo general.

Como planteamiento estratégico inicial debemos partir de la base de que el proyecto de juego debe articularse en base a los dos protagonistas fundamentales: el juego y el jugador. Esta puede ser una buena forma, a la vez que sencilla, para estructurar temporalmente los diferentes contenidos que habrá que desarrollarse.

Por lo que se refiere al juego, se hace evidente que la mejor referencia que podemos tomar es, precisamente las propiedades y características que le confiere su propia lógica interna: fase de conquista, fase de organización o lanzamiento; punto de encuentro; y fase de reorganización o encadenamiento.

Observemos en la figura 7 de los elementos fundamentales que se combina con los protagonistas (juego y jugador), es el estatus que el juego le confiere al jugador: atacante o defensor. Cabe recordar que el juego del rugby, en sí mismo, es un juego de oposición y colaboración (no al revés) puesto lo que le da significado a la colaboración es que exista la oposición. Por ello, es fundamental que para la construcción de un proyecto de juego contemple esta posible dicotomía en la que se dirime el jugador permanentemente. En realidad, y para evitar confusiones y posibles interpretaciones erróneas sobre el concepto de atacante y defensor, tomaremos como referencia la nomenclatura que nos ofrece la escuela francesa, y hablaremos en relación a: utilizadores y oponentes.

De esta forma, al esquema básico de la dinámica del juego debemos añadirle el estatus correspondiente, y que de forma sintética puede representarse de la siguiente forma:

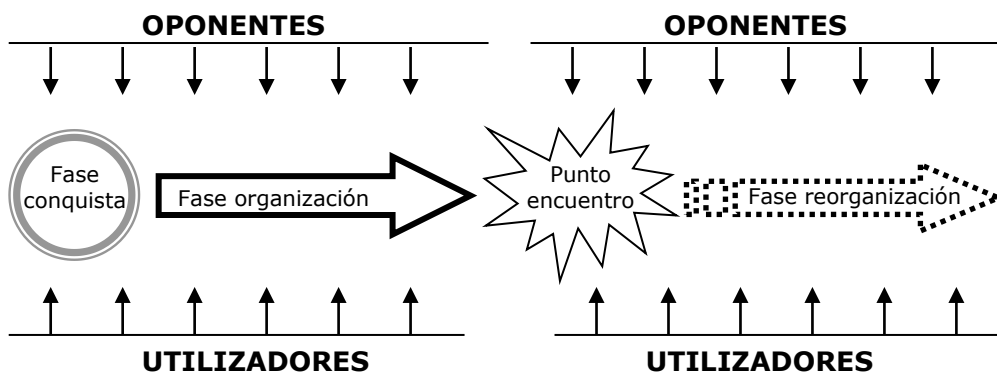


Figura 7 Esquema básico de la dinámica del juego

En lo concerniente al jugador, debemos partir de la idea de que su participación queda circunscrita a las conductas y acciones que puede realizar en base a los dos referentes permanentes del juego: el balón y el espacio. Por ello, el nivel de intervención del jugador será más complejo en la medida que el jugador sea capaz de procesar información. De este modo, se hace fundamental establecer una progresión de los roles que pueda asumir, independientemente si es utilizador u oponente. Nosotros proponemos la siguiente estructura:

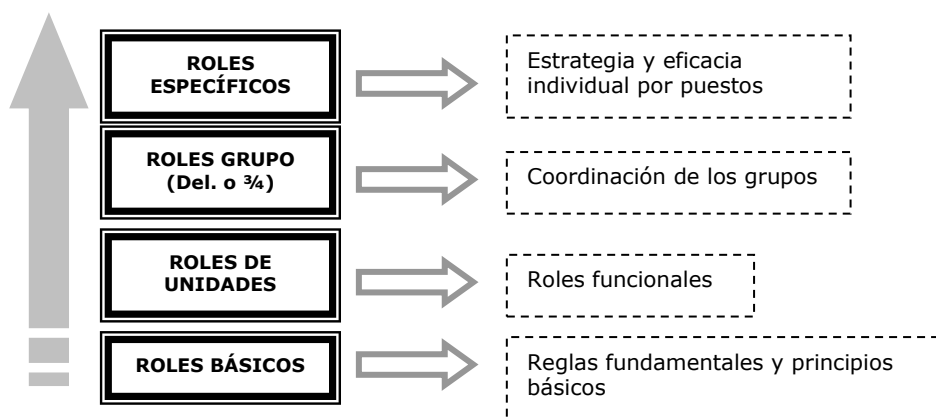


Figura 8 Niveles de progresión en los roles del jugador (Carreras y Usero, 2009)

Llegados a este punto, a nivel de planteamiento estratégico podemos diseñar un marco estructurado a partir de un elemento temporal (la dinámica del juego y que deberá discurrir en un eje transversal), y un elemento de progresión (los niveles de progresión de los roles y que deberá discurrir en un eje longitudinal). De este modo, los dos pilares fundamentales del rugby nos permiten poder establecer es contexto ideal sobre el que construir el proyecto:

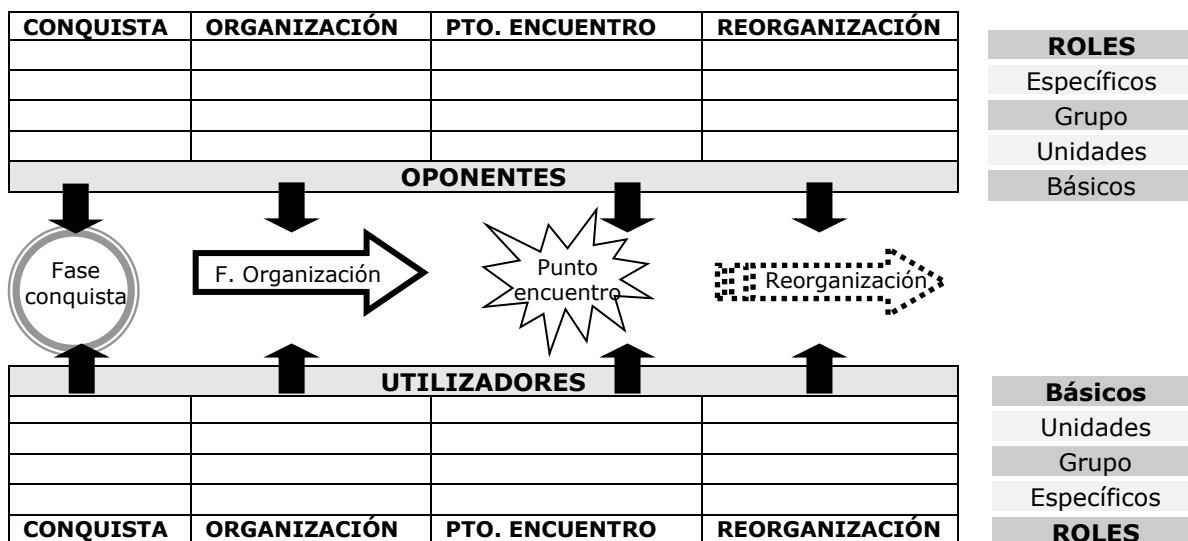


Figura 9 Matriz básica para el diseño del proyecto de juego

D) Proyectos

El segundo paso a seguir tras la selección de estrategias, es el núcleo de la cuestión en el diseño. Depende en gran parte de la intuición, de la creatividad y de la experiencia del director técnico. Es la fase crítica donde debe decidirse, en gran medida, el *qué debe hacerse*.

Con el fin de evitar dispersarnos en el intento de querer llegar al nivel de concreción de los contenidos, una buena opción más segura es la hacer el paso lógico de combinar los dos ejes diseñados anteriormente (juego y jugador), lo que nos da como resultado el desarrollo de los roles funcionales en cada uno de los cuadrantes coincidentes en la matriz base.

Por lo que respecta a las fases de conquista y de organización, que ambas se desarrollan consecutivamente (primero la conquista y después el lanzamiento), requieren de la participación de jugadores con funciones simultáneas: los participantes y los no participantes en la conquista.

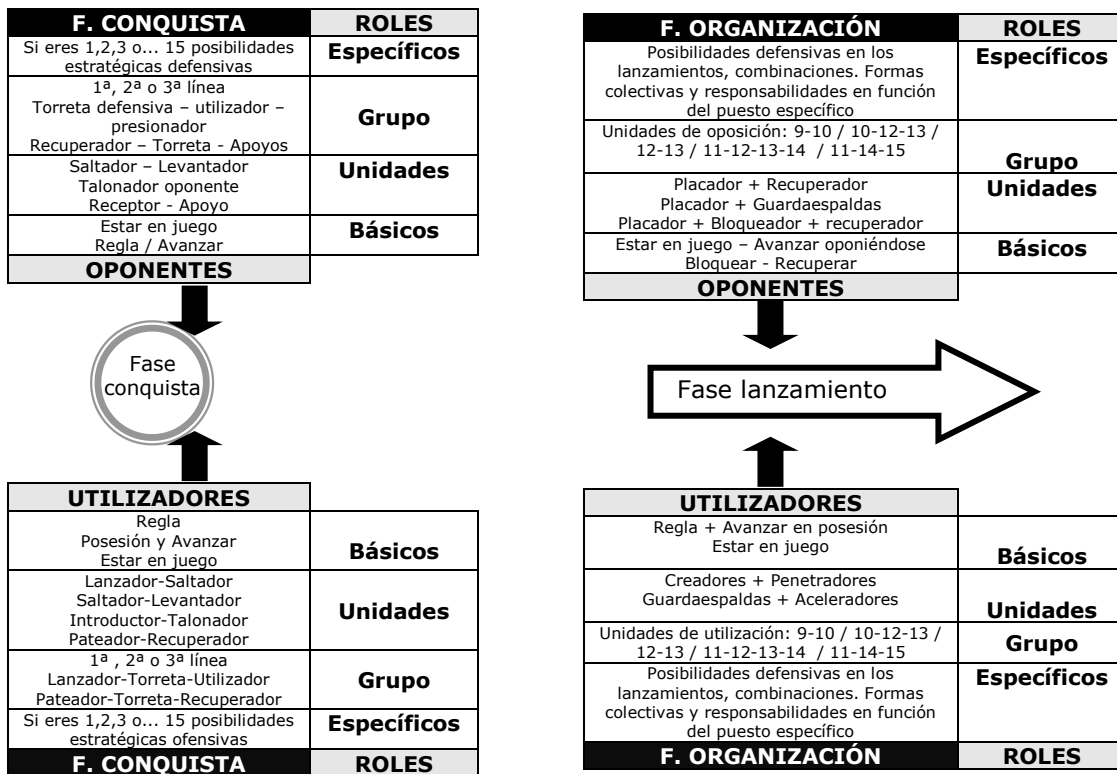


Figura 10 Proyecto de juego en las fases de conquista en las fases de organización (Carreras y Usero, 2009)

Como se puede comprobar en la figura 10, la progresión de los roles en los diferentes niveles queda establecida desde el rol más básico al más específico, y ello tanto en la función de utilizador como de oponente.

Si traspolamos el mismo sistema esquemático a las situaciones de Puntos de Encuentro y Fases de Reorganización, nos encontramos con un planteamiento muy similar al anterior, ya que ambas fases que ambas se desarrollan consecutivamente (primero el punto de encuentro y después la reorganización), pero requieren de la participación de jugadores con funciones simultáneas: los participantes en el punto de encuentro y los no participantes en él.

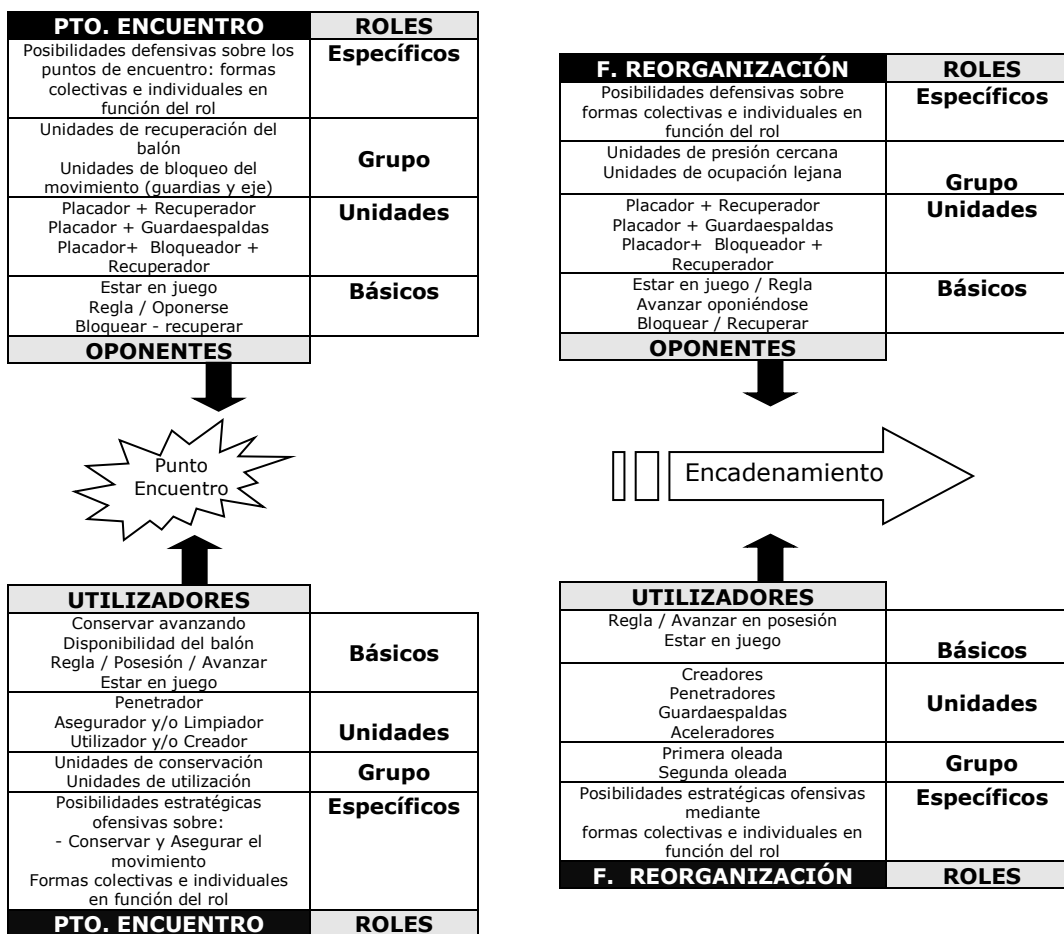
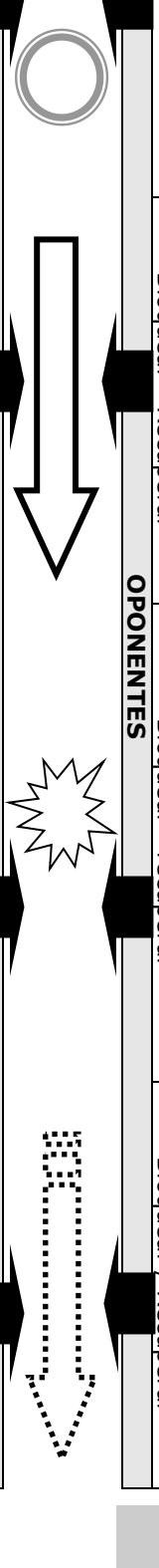


Figura 11 Proyecto de juego en los puntos de encuentro y en las fases de reorganización (Carreras y Usero, 2009)

Es importante remarcar que estas matrices deben ser actualizadas en la medida que el juego evoluciona, y sobretodo, reajustadas en base a todos los condicionantes ya comentados anteriormente, para que en un plazo razonablemente corto de tiempo se ajuste a la perfección a la idiosincrasia del club y de los equipos que lo forman.

Podríamos decir que esto es sólo una forma de empezar, que más o menos se ciñe a la lógica del juego.

CONQUISTA	ORGANIZACIÓN	PTO. ENCUENTRO	REORGANIZACIÓN
Si eres 1,2,3 o... 15 posibilidades estratégicas defensivas	Posibilidades defensivas en los lanzamientos, combinaciones. Formas colectivas y responsabilidades en función del puesto específico	Posibilidades defensivas sobre los puntos de encuentro: formas colectivas e individuales en función del rol	Posibilidades defensivas sobre formas colectivas e individuales en función del rol
1ª, 2ª o 3ª línea Torreta defensiva – utilizador – presionador Recuperador – Torreta - Apoyos	Unidades de oposición: 9-10 / 10-12-13 / 12-13 / 11-12-13-14 / 11-14-15	Unidades de recuperación del balón Unidades de bloqueo del movimiento (guardias y eje)	Unidades de presión cercana Unidades de ocupación lejana
Saltador – Levantador Talonador oponente Receptor - Apoyo	Placador + Recuperador Placador + Guardaespaldas Placador + Bloqueador + recuperador	Placador + Recuperador Placador + Guardaespaldas Placador+ Bloqueador + Recuperador	Placador + Recuperador Placador + Guardaespaldas Placador+ Bloqueador + Recuperador
Estar en juego Regla / Avanzar	Estar en juego – Avanzar oponiéndose Bloquear - Recuperar	Estar en juego Regla / Oponerse Bloquear - recuperar	Estar en juego / Regla Avanzar oponiéndose Bloquear / Recuperar
OPONENTES			
			
UTILIZADORES			
Regla Posesión y Avanzar Estar en juego	Regla + Avanzar en posesión Estar en juego	Conservar avanzando Disponibilidad del balón Regla / Posesión / Avanzar Estar en juego	Regla / Avanzar en posesión Estar en juego
Lanzador-Saltador Saltador-Levantador Introductor-Talonador Pateador-Recuperador	Creadores + Penetradores Guardaespaldas + Aceleradores	Penetrador Asegurador y/o Limpiador Utilizador y/o Creador	Creadores Penetradores Guardaespaldas Aceleradores
1ª, 2ª o 3ª línea Lanzador-Torreta-Utilizador Pateador-Torreta- Recuperador	Unidades de utilización: 9-10 / 10-12-13 / 12-13 / 11-12-13-14 / 11-14-15	Unidades de conservación Unidades de utilización	Primera oleada Segunda oleada
Si eres 1,2,3 o... 15 posibilidades estratégicas ofensivas	Posibilidades defensivas en los lanzamientos, combinaciones. Formas colectivas y responsabilidades en función del puesto específico	Posibilidades estratégicas defensivas sobre: - Conservar y Asegurar el movimiento Unidades e individuales en función del rol	Posibilidades defensivas ofensivas mediante formas colectivas e individuales en función del rol
CONQUISTA			
ORGANIZACIÓN			
PTO. ENCUENTRO			
REORGANIZACIÓN			

ROLES
Específicos
Grupo
Unidades
Básicos
ROLES

Figura 12 Matriz completada para el diseño del proyecto de juego (Carreras y Usero, 2009)

E) Indicadores

El proyecto de juego y su desarrollo como tal, se manifiestan a través de la puesta en marcha y ejecución de diferentes *acciones, programas y actividades*. Deben ser los elementos de conexión y enlace entre el nivel estratégico (la idea de juego a la que se aspira llegar) y el nivel operativo (la realidad de cada uno de los equipos); es decir son los elementos de unión entre el proyecto de juego y la planificación anual. Por lo tanto, en esta fase de desarrollo es donde debe marcarse el *cómo hacer las cosas* y definir los contenidos hasta un nivel de concreción tal que permita a todos los responsables implicados en el proyecto, el poder desarrollarlo.

Debemos tener en cuenta que el planteamiento seguido hasta el momento nos permite disponer de una visión concreta sobre las necesidades de los contenidos que deberán desarrollarse en cada uno de los cuadrantes. Pero es más, la forma en que están planteados los roles, nos permite asociarlos a los diferentes niveles de experiencia del jugador. En condiciones normales, esto significa que puede existir una correspondencia entre éstos y las diferentes categorías de los equipos. Por ejemplo:



- Lo especificado en los roles específicos podría corresponderse con los equipos de rendimiento.
- Lo especificado en los roles de grupo podría corresponderse con los equipos en fase de especialización.
- Lo especificado en los roles de unidades podría corresponderse con los equipos en fase de formación.
- Lo especificado en los roles básicos podría corresponderse con los equipos en fase de iniciación.

Es por ello que estamos convencidos de que no nos corresponde a nosotros determinar el tipo de contenido que se desarrolle en cada cuadrante, puesto que esto es responsabilidad de cada uno de los técnicos responsables del equipo en cuestión, y cuya forma de hacer es reflejo de su experiencia, aportaciones metodológicas, conocimientos, competencias, etc.

F) Seguimiento y evaluación

Los documentos resultantes de estas evaluaciones han de ser instrumentos de trabajo útiles para cumplir con el objetivo primordial del seguimiento y la evaluación: la retroalimentación. Este *feedback* constante debe ser responsabilidad de cada uno de los técnicos, tarea que debe desempeñar con el compromiso de que sus valoraciones permitan bien corregir planteamientos, bien reforzar contenidos.

El objetivo de los programas de entrenamiento es enseñar, desarrollar, y perfeccionar todas aquellas habilidades, capacidades y técnicas que permitan conseguir un mejor rendimiento en la competición.



Los técnicos han de buscar que los jugadores estén motivados, concentrados, sean competitivos y estén cohesionados. En el deporte actual es difícil concebir que una sola persona pueda asumir todos los papeles necesarios en la dirección de un equipo, y menos en equipos tan numerosos como los de rugby.

El entrenador, por supuesto, tiene el rol principal y debe aglutinar diferentes facetas. Son diferentes los ámbitos que ha de dominar o sobre los que debe asesorarse. El entrenador ha de ser un experto en rugby, que puede estar ayudado de entrenadores auxiliares o específicos (por ejemplo por líneas) y tener asesoramiento de otros especialistas como el preparador físico, el médico o el psicólogo. Ha de ser un coordinador de un equipo de trabajo en la que se complementa la labor de diferentes especialistas.

Es lógico que cada componente del cuerpo técnico tenga una formación especializada y domine una serie de conocimientos relacionados con su ámbito de intervención. Existen muchas formas y estilos distintos que permiten ser eficaz, por lo cual es difícil definir el perfil de entrenador o colaborador perfecto. Pero pueden destacarse algunos principios o competencias necesarias para hacer una buena gestión de un equipo deportivo y que sería bueno que compartieran en buena parte todos los miembros del equipo técnico o que como mínimo se pudieran complementar para llevar a cabo las tareas de entrenamiento (Gordillo, 2004):

- Filosofía: la forma de entender el deporte definen un estilo de juego y comportamientos de los equipos.

- **Saber comunicar:** buena parte del éxito dependerá de la capacidad del cuerpo técnico para captar la atención de los jugadores y de saber transmitir sus conocimientos. Por ello es fundamental, entre otros aspectos, saber escoger que información es la más relevante y cómo y cuando ofrecerla.
- **Saber observar:** implica saber identificar los aspectos importantes del juego (técnico, tácticos, etc.) y dar las informaciones y correcciones adecuadas en cada momento. Identificar las posibles causas de los problemas y dificultades que se pueden encontrar en los entrenamientos y los partidos es fundamental para encontrar y planificar los recursos necesarios para intentar resolverlos.
- **Entrenamiento conductual:** para dirigir un equipo es fundamental saber tratar a los jugadores, cómo reforzar o castigar, fomentar el esfuerzo y la colaboración o crear vías de comunicación son aspectos que pueden contribuir a crear un clima que facilite el aprendizaje y el rendimiento en buena dinámica de equipo.
- **La capacidad de liderazgo:** como la capacidad de influir en los demás. El liderazgo del entrenador comienza por ser capaz de organizar su propio comportamiento de acuerdo a la función de liderazgo que está llamado a desempeñar, y continúa por saber liderar al cuerpo técnico y al equipo.

Todo lo que puede llegar a conseguir un proyecto de juego distará mucho de ser un proyecto integral si no asegura la armonización de los principios de juego y los valores humanos que debe transmitir:



Figura 13 Armonización de valores en el proyecto de juego