

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO DE AREQUIPA
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**



**PROGRAMA DE JUEGOS DE ADAPTACIÓN PARA LA
INICIACIÓN AL FÚTBOL EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA G.U.E.
“MARIANO MELGAR” DEL DISTRITO DE MARIANO MELGAR.
AREQUIPA 2015.**

**TESIS PRESENTADA POR:
BEDOYA CASTRO, ROGER LUIS
CHIJCHEAPAZA FLORES, RAÚL ALONSO
TEJADA VERA, JUAN DIEGO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA.**

**AREQUIPA – PERÚ
2015**

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO DE AREQUIPA
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**



**PROGRAMA DE JUEGOS DE ADAPTACIÓN PARA LA
INICIACIÓN AL FÚTBOL EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA G.U.E.
“MARIANO MELGAR” DEL DISTRITO DE MARIANO MELGAR.
AREQUIPA 2015.**

**TESIS PRESENTADA POR:
BEDOYA CASTRO, ROGER LUIS
CHIJCHEAPAZA FLORES, RAÚL ALONSO
TEJADA VERA, JUAN DIEGO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA.**

Asesor: Prof. Paul Moscoso Zapana

**AREQUIPA – PERÚ
2015**

JURADO CALIFICADOR

PROF. RAÚL CHALCO FERNÁNDEZ
PRESIDENTE

PROF. EDUARDO GONZALES VELASQUEZ
VOCAL

PROF. RODOLFO FLORES VERA
SECRETARIO (INFORMANTE)

RESULTADOS: _____

OBSERVACIONES: _____

FECHA

:

INDICE

EPIGRAFE

DEDICATORIA

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1.1. DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	9
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	10
1.2.1. Objetivo General	10
1.2.2. Objetivos Específicos	10
1.3. JUSTIFICACIÓN	11
1.4. MARCO TEÓRICO	12
1.4.1. Antecedentes de Estudio	12
1.4.1.1. Antecedentes Institucionales	12
1.4.2. Conceptos Básicos.....	13
1.4.3. Bases Teórico Científicas.....	13
1.4.3.1. Base Pedagógica	13
1.4.3.1.1. Juego	13
1.4.3.1.1.1. Aceptaciones de juego.....	13
1.4.3.1.1.2. Características del juego.....	15
1.4.3.1.1.3. Clasificación del juego	20

1.4.3.1.1.4. Elementos estructurales del juego	39
1.4.3.1.1.5. Valor del juego	42
1.4.3.1.1.6. Principios pedagógicos para ejecución de los juegos	42
1.4.3.1.1.7. Proceso metodológico para la enseñanza del juego	43
1.4.3.1.1.8. Aspectos metodológicos en la planificación y la ejecución del juego.....	43
1.4.3.1.1.9. El juego como herramienta pedagógica	44
1.4.3.1.2. Fútbol	45
1.4.3.1.2.1. Definiciones de fútbol.....	45
1.4.3.1.2.2. Caracterización teórica de los fundamentos técnicos.....	45
1.4.3.1.2.3. Reglas de juego para la práctica del fútbol infantil	69
1.5. HIPÓTESIS.....	106
1.6. VARIABLES E INDICADORES	106
1.6.1 Variables	106
1.6.2. Indicadores	106

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

2.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	108
2.1.1. Tipo de Investigación	108
2.1.2. Diseño de la investigación.....	108
2.2. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE VERIFICACIÓN	109

2.3. CAMPO DE VERIFICACIÓN	109
2.3.1. Ámbito geográfico y temporal	109
2.3.2. Grupo Experimental	109
2.4. PROGRAMA EXPERIMENTAL	110
2.4.1. Nombre	110
2.4.2. Fundamentación	110
2.4.3. Objetivos	110
2.4.4. Programación	111
2.4.5. Sesiones experimentales	114
2.4.6. Metodología	187
2.4.7. Evaluación	187
2.5. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	187

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TABLAS Y FIGURAS	189
3.2. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS	207
3.2.1. Hipótesis	207
3.2.2. T de student	207

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1.1. DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

El nivel inicial que constituye el segundo ciclo de la Educación Básica Regular no se desarrolla el área de Educación Física, situación que nos ha permitido iniciar el proceso gradual de desarrollo motor básico en actividades como atrapar, conducir y rebotar un balón, entre otros. Ni la aplicación de juegos que estimulen a los niños aprender en forma progresiva.

Estos aspectos están reflejados en los niños de cinco años de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Mariano Melgar, manifestados en ellos, en la poca participación de los juegos deportivos grupales, específicamente el fútbol, dificultad en la aceptación de reglas e integración con sus pares para socializar.

En este panorama se propone el programa de Juegos de adaptación, cuya priorización con los niños es contribuir a su desarrollo armónico y general, dentro de una organización, contenido y metodología relacionado a la iniciación futbolística, donde tienen la posibilidad de jugar con sus

compañeros, así como la necesidad de respetarlos y estimular el desarrollo de sus habilidades motoras básicas.

En este sentido es imprescindible entender que los niños, aunque inmaduros son ya una entidad, y no solo con respecto a si mismo, sino también seres que ya se han situado en su entorno como es en la familia, institución educativa, comunidad local, etc. Y para dar inicio el proceso de investigación se plantean las siguientes interrogantes:

¿Cuál es el nivel de iniciación al fútbol en los niños de cinco años de Educación Inicial Institución Educativa G.U.E. “Mariano Melgar” a través del Pre-Test?

¿Cuál es la estructura del programa experimental que se aplica en los niños de cinco años del Nivel Inicial de la Institución Educativa G.U.E. “Mariano Melgar”.

¿Cuál es el nivel de mejora de iniciación al fútbol una vez aplicado el programa de Juegos de Adaptación en los niños de cinco años del Nivel Inicial de la Institución Educativa G.U.E. “Mariano Melgar”?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1.Objetivo General

Aplicar el programa de juegos de adaptación para la iniciación al fútbol en los niños de cinco años Educación Inicial de la Institución Educativa G.U.E. “Mariano Melgar” del distrito de Mariano Melgar. Arequipa 2015.

1.2.2.Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de iniciación al fútbol en los niños de cinco años del Nivel Inicial de la Institución Educativa G.U.E. “Mariano Melgar” a través del Pre-Test.
- Elaborar y ejecutar el programa experimental de juegos de adaptación denominado “Me divierto jugando fútbol con mis amiguitos en el jardín” en

los niños de cinco años del Nivel Inicial de la Institución Educativa G.U.E. “Mariano Melgar”.

- Precisar el nivel de mejora de iniciación al fútbol en los niños de cinco años de la Institución Educativa G.U.E. “Mariano Melgar”, a través de la aplicación del Post Test.

1.3. JUSTIFICACIÓN

El presente estudio se justifica por las siguientes razones:

Viabilidad: La investigación es viable en cuanto a que el trabajo está inmerso dentro del Diseño Curricular Básico como un contenido del aprendizaje del deporte fútbol se dispone de recursos económicos de tiempo así como de bibliografía.

Originalidad: Posee particularidad porque no se ha realizado un programa experimental de juegos adaptados para la iniciación al fútbol en niños de Educación Inicial.

Relevancia social: Tiene notabilidad social muy importante porque en la actualidad este deporte se está masificando a través de los medios de comunicación y es necesario en los niños para su desarrollo con sus pares.

Relevancia metodológica: Estimula en los niños el procedimiento para ordenar y agrupar numeración elemental expresándolos en un patrón aditivo con números hasta veinte, contando de uno en uno y de dos en dos, así como para reconocer figuras geométricas básicas: cuadrado, rectángulo y círculo.

Aspecto legal: Según la normatividad de MED y del reglamento interno del Instituto se requiere de la aprobación de la sustentación de tesis para la obtención del título profesional

1.4. MARCO TEÓRICO

1.4.1. Antecedentes de Estudio

1.4.1.1. Antecedentes Institucionales

En la carrera profesional de Educación Física se han ubicado los siguientes antecedentes:

- **TÍTULO:** Programa de juegos para la indicación de los fundamentos técnicos del fútbol en los alumnos del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Inmaculada Concepción del distrito de José Luis Bustamante y Rivero- Arequipa, 2006. **AUTORES:** Carpio Torres, Adrián Jesús, Cornejo Carpio, Ernesto Gabriel, Pinto Chaiña, Edwin Ademir.

Investigación con método experimental que comprueba el programa experimental al elevar el rendimiento sobre los fundamentos técnicos del fútbol, obteniendo un promedio de 18.13 puntos.

- **TÍTULO:** Programa de entrenamiento específico para desarrollar aprendizaje de los fundamentos técnicos del fútbol en los alumnos del sexto grado de primaria de la institución educativa Manuel Muñoz Najjar, Arequipa, 2006. **AUTORES:** Palli Velásquez, Alejandro, Salas Aranibar, Michael Fernando

Investigación con método experimental que comprueba el programa experimental basado en una serie de ejercicios por cada fundamento, lo que permitió mejorar las limitaciones en cuanto a los fundamentos técnicos del fútbol.

- **TÍTULO:** Programa de entrenamiento lúdico para el desarrollo de los fundamentos técnicos del fútbol en las alumnas de la selección femenina de la sub-13 de la I.E. “Gran Unidad Escolar Mariano Melgar Valdivieso” del distrito de Mariano Melgar, Arequipa 2008. **AUTORES:** Hilachoque Valer, Julia Nathaly, Pachari Aquise, Miriam Máxima, Valladares Mariquez, Christian Edward.

Investigación con método experimental que utilizo el entrenamiento lúdico como elemento influyente para el desarrollo de los fundamentos técnicos del fútbol.

1.4.2. Conceptos Básicos

- PROGRAMA DE JUEGOS ADAPTADOS
- INICIACIÓN AL FÚTBOL
- EDUCACIÓN INICIAL

1.4.3. Bases Teórico Científicas

1.4.3.1 Base Pedagógica

1.4.3.1.1. Juego

1.4.3.1.1.1. Aceptaciones de juego

Etimológicamente, la palabra juego viene el vocablo latino “iocus”(que para los romanos significo ligereza, frivolidad, pasatiempo, recreo, alegría, jolgorio o diversión) y “ludus, ludere, lusus “(que es el acto de jugar, juego infantil, recreo, competición, juegos de azar...).

La Real Academia Española de la lengua lo define como “la acción y efecto de jugar. Ejercicio creativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde...” siendo jugar: “hacer algo con espíritu de alegría y con un solo fin de enfrentarse o divertirse.

El diccionario de las Ciencias de la Educación define al juego: “actividad lúdica que importa un fin de sí misma con la independencia de que en ocasiones se realice con un valor extrínseca “.

En la enciclopedia Larousse lo encontramos definido como “la acción de jugar, cualquier actividad que se realiza con el fin de divertirse, generalmente siguiendo determinadas reglas”.

Los siguientes autores citados definen el juego de las siguientes formas:

Navarro (1998:632), plantea el juego como una “actividad recreativa natural de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural”. Analizándola más detenidamente, podemos observar los siguientes aspectos:

- Actividad: la propia acción en el juego es una actividad diferenciada.
- Recreativa: la prioridad del juego se halla en el entretenimiento, pasatiempo.
- Natural: es una actividad que surge libre y espontáneamente.
- Incertidumbre: es la situación que se genera en la evolución del juego para saber que va pasar, exponiéndose a situaciones ficticias. Navarro defiende que esta incertidumbre en todos los tipos de juegos: juego funcional, situaciones imprevistas; juego la fantasía, la irrealidad a que se mete; juego de reglas por la duda en el resultado final.
- Contexto sociocultural: el ámbito y ambiente en el que se desarrolla influye directamente sobre el juego que se realiza. Las acciones que se realiza en el juego guardan una estrecha relación con el ambiente, ideas sociales, formas de organizar de grupos sociales, etc. Reproduciendo la situación y el contexto sociocultural donde se realiza los juegos.

Desde el ámbito psicológico, Russel (1970), viene a indicar que el juego es una actividad que genera placer sin que sea realizada con una finalidad externa concreta sino por ella misma.

Para Gutton (1976:9), haciendo alusión a que el niño está continuamente jugando manifiesta que “el juego es la forma privilegiada de expresión”.

Para Blanchard y Cheska (1988), desde el ámbito antropológico consideran al juego como una actividad delectable y voluntaria que se encuentra marcada por sus límites temporales y que ofrece a su vez, un cierto contenido de ficción.

Según Moreno Murcia (1999:72), afirma que el juego es “una actividad pura realizada de forma desinteresada, espontánea y placentera”.

1.4.3.1.1.2. Características del juego

A continuación se expone las características del juego, así como las reflexiones realizadas por los correspondientes autores.

Según Callois (1967), destacaba entre los aspectos más representativos del juego en el ser una actividad libre separada, incierta, improductiva o gratuita, reglada o convencional y ficticia. Estas son características que han sido reconocidas y asumidas por la mayoría de los autores que les suceden, cronológicamente hablando, entre los que vamos a destacar, por intereses propios de la obra a: Huizinga (1972), Martin et al. (1995), García et al. (1998, 2001), Lavega (1998), Navarro (1998) Lavega y Olasco (1999), moreno Murcia (1999) y Omecaña y Ruiz (1999).

A continuación se describe una de las características referidas anteriormente, estableciendo, en algunos casos los nexos de unión existentes entre ellas y, en otros casos la dificultad de establecer relaciones claras entre ellas.

El juego es libre.

- Es un acometer voluntario y espontaneo que, como actividad natural es deseada y libremente elegida.
- Debe ser algo que surja de forma espontánea y natural, desde la misma evolución del juego.
- En el momento en que el juego se realiza por mandato, de forma obligatoria, deja de ser un juego al perder su carácter de actividad placentera y al limitarse a las opciones creativas y de ficción.
- Debe permitir hacer lo que gusta en el momento que quiere de la forma que se desea:
 - Si es elegida libremente y se interviene de forma voluntaria es porque se produce a quien lo practica y, consecuentemente, no podrá suponer en ningún caso motivo de frustración.

- El placer experimentado por el niño en el juego, es el mejor exponente del gusto por la actividad en sí mismo, aunque en ocasiones se encuentre enmascarado.
- El juego es una actividad motivadora y por consiguiente el niño la práctica de forma natural.
- La muestra de alegría y disfrute son los mejores indicadores del éxito de una actividad.
- Es divertido y generalmente suscita excitación, sentimiento de placer, sensación jubilo, plenitud emocional y lo hace aparecer signos de alegría.

La separación y/o aislamiento del juego.

- El juego siempre se localiza en unas limitaciones especiales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano, es decir, tienen un nudo y un desenlace, siendo una acción que se consuma en sí misma.
- El aislamiento de Huizinga (1972) implica la realización dentro de límites fijos de tiempo y espacio, acortes a reglas libremente aceptadas, pero absolutamente obligatorias, para el desenvolvimiento del juego.

La incertidumbre o incerteza del juego

- Al ser una actividad creativa, espontanea, original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos motiva a todos y hace que el juego este vivo hasta llegar al final del mismo.
- La atención que se mantiene en el juego es fruto del desconocimiento de resultado del mismo.
- La práctica del juego favorece el desarrollo de la creatividad de la espontaneidad y contribuirá a favorecer un desarrollo equilibrado.

El juego improductivo y gratuito.

- Satisface los requisitos de un pasatiempo, el único objeto del juego es la actividad en sí misma, solo cumple la función de pasar el tiempo.
- Constituye un fin en sí mismo, no demanda metas extrínsecas, representa más bien un disfrute de medios, un recrearse en su propia actuación.

El juego reglado y convencional.

- El juego se encuentra sometido a una serie de reglas convencionales que se suspenden las leyes ordinarias e instauran de manera momentánea una legislación nueva y única.
- Todo juego es resultado de un acuerdo social, establecido por los jugadores quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones, sus reglas.
- Cada juego tiene sus propias leyes que llegan a volverse obligatorias dentro de ese mundo que se crea provisionalmente de tal forma que si no se cumplen se acaba el juego.
- Todos los juegos tienen reglas, normas que afectan a todos por igual por ello, son escuela de civismo y ciudadana. Se aprenden comportamientos sociales y a relacionarse con los demás. Los juegos poseen un código moral, regulaciones internas, acuerdos y reglas de imposición propia en la evolución del juego, aceptación de normas por tradición u concepto.
- Hay reglamentos, tradiciones y técnicas que son irreales en sentido de que si mismos son una evasión de las normas comunes de la vida:
 - La aportación del juego a la socialización es, probablemente una de sus principales características y en especial en las primeras edades escolares.
 - Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

- Se promueve la interacción y comunicación en los otros.

La ficción del juego

- Jugar es hacer la realidad ficción y, es que, la ficción es un elemento constitutivo de la esencia o naturaleza del juego.
- Es un mundo aparte que se encuentra alejado de la vida corriente, tendencia a evadirse de ella. Hay que tener en cuenta que la actividad lúdica posee puntos de encuentro con la actividad cotidiana y otros que lo excluyen de ella.
- Es como un cuento narrado con acciones y con un continuo mensaje simbólico.
- La práctica del juego evade a la realidad, se vale del marco de lo cotidiano, introduciendo al niño o adulto en un mundo paralelo y de ficción y logrando satisfacciones que no se alcanzan de la vida real:
 - El juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidas, siendo un claro impulsor del movimiento expresivo.
 - Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo. El niño expresa su personalidad integral, su sí mismo.
 - La actividad lúdica es valorada con frecuencia como una representación simbólica de sentimientos, preocupaciones y experiencias; un medio para expresar las necesidades y las vivencias experimentadas por el “yo” y por establecer relaciones constructivas con los demás.

La seriedad del juego

- El juego es tomado por los niños con gran seriedad ya que en el afirman su personalidad.
- Poseen puntos de encuentro con las “conductas serias”. El juego constituye un modo de enfrentarse a la realidad que al igual que

otras conductas, implican a la totalidad individual y proporcionan vivencias y experiencias que permiten el progreso personal.

- Es fuente de aprendizaje, de exploración de la experimentación. El juego está presente de un modo especial en los aprendizajes los niños durante los primeros años la vida. Pero su potencialidad como fuente de aprendizaje se mantiene a lo largo de toda ella.
- El juego desarrolla habilidades, y destrezas básicas, cualidades físicas en general. Sirve para conocer las propias actitudes y sus límites.
- Jugando los niños asimilan y organizan el mundo que los rodea. Es una forma privilegiada que tiene para adaptarse a la realidad para conocer en entorno inmediato y aprender a conocerse.
- El niño que juega es un niño sano. El juego hace posible en el niño un desarrollo y una mejora global en el orden intelectual, físico, social, afectivo y emocional para tener una personalidad equilibrada y para la autorrealización personal.

El juego activo, o el protagonismo físico en el juego motor

- Actividad que aplica acción y participación. Siempre lleva implícita la participación activa del jugador.
- El esfuerzo es propio de la naturaleza del juego, ya que es un requisito indispensable para todo tipo de juegos.
- El juego tiene un aspecto recuperador, ya sea de la propia actividad o bien de otro tipo de actividades entre las que se intercale, sirviendo o haciendo las veces de tregua y/o reposo.
- Puede llegar a provocar que se empleen cantidades de energía superiores a las requeridas para una tarea obligatoria.

1.4.3.1.1.3. Clasificación del juego

a. Según LEXUS

Teniendo en cuenta las diversas interpretaciones del juego, se consideran sus clasificaciones:

- ❖ Juegos funcionales
- ❖ Juegos de imaginación
- ❖ Juegos de construcción
- ❖ Juegos de normas
- ❖ Juegos de adaptación

❖ Juegos funcionales

En ellos la acción se centra en el conocimiento del cuerpo, su entorno y su actividad. Esta clase de juego permite al niño relacionarse, además con el ambiente, las formas, los colores, tamaños, texturas y desarrollar sus sentidos.

❖ Juegos de imaginación

Estimula la imaginación al recrear lugares y acciones, espacio dado para una imitación gratificante. Estos juegos estimulan el lenguaje y la construcción simbólica fundamental para la interacción cultural.

❖ Juegos de construcción

A partir de plantear problemáticas que impliquen diversidad de factores intelectuales, motores o afectivos, estimulan la capacidad creadora y la imaginación. Estos juegos organizan los esquemas mentales respecto a los elementos y cosas que se descubren, lo cual se da un mejor manejo de formas, colores y texturas.

❖ Juegos de normas

Estos juegos dinamizan normas o reglas que son establecidas o conocidas de antemano por los jugadores. Se realizan en grupo, lo que representa una respuesta a la necesidad gregaria de la persona y sus procesos de socialización. Cuando son bien orientados, se tornan en participación democrática, puesto que la misma elaboración y clasificación de las reglas permite que el jugador aprenda a decidir, manejar sus deberes y defender los derechos propios y de los demás.

Esta clasificación redefine la importancia de los juegos, al mostrarlos como un instrumento que ayude al desarrollo evolutivo y la reparación para la vida. Lo anterior brinda una serie de elementos que ayudaran a la persona a desempeñarse exitosamente en actividades que pongan en funcionamiento todas sus posibilidades físicas, afectivas e intelectuales.

❖ Juegos de adaptación

○ Definición

Los juegos de adaptación están referidos a la modificación de diversos aspectos de la reglamentación futbolística para que posibilite la práctica de este deporte en niños de cinco años.

○ Símbolos

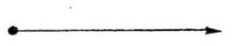
(B. Bini, P. Leroux y G. Cochin)

Para comprender el desarrollo de los juegos, relevos y recorridos siguientes, debemos hablar el mismo lenguaje.

Que aquí el significado de los diferentes símbolos, trazos y otras flechas que caracterizan en lenguaje “futbolístico” el desarrollo de los ejercicios.

Tipos de simbología

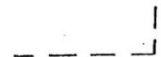
- Simbología de Trayectoria: es el recorrido que realiza el niño y el balón.

	Jugador que lleva su balón
	Desplazamiento de un jugador sin balón
	Trayectoria del balón solo (tiro, pase...)

- Simbología de Sujetos: son los actores que interactúan en la iniciación futbolística.

  	Jugadores - guardameta - educador o profesor
	Balón
	Jugador con balón a su disposición

- Simbología del Material: el recurso didáctico utilizado

	Minicono
	Minivalla
	Cono
	Aros
	Delimitación de talleres

- Clasificación

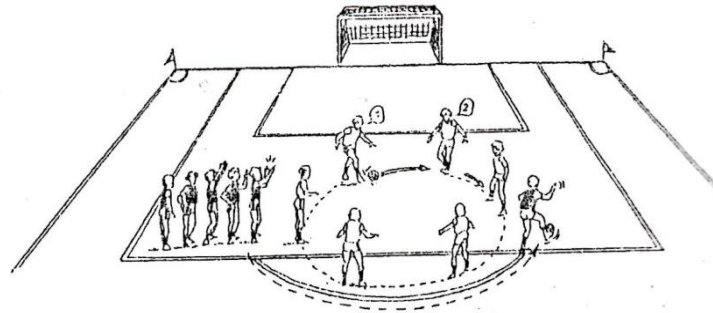
(B. Bini, P. Leroux y G. Cochin)

- El reloj
- Provisiones en el círculo
- Las pelotas ardientes
- El lobo y los corderos
- El gato y los ratones
- Ataco... y me defiendo
- Balón al agua
- El gavián
- Derribar los bolos
- El pañuelo
- Esquiva del balón
- Pajarito ingles
- Balón pasillo
- Las aves de presa
- La pelota capitán

De acuerdo con los principios que se indican a continuación, no dude en buscar otros juegos de adaptación que conozca.

- El reloj

Figura 1



Se forman dos equipos de igual número de jugadores. Un equipo forma un redondel. Cada jugador del mismo retrocede dos pasos. Los jugadores así colocados forman un círculo. Los jugadores del otro equipo se colocan en fila india en el exterior del círculo. Cada equipo está en posesión de un balón. A una señal, los jugadores del círculo se pasan el balón con la mano, contando el número de pases. Durante este tiempo y sujetando también su balón con la mano, los jugadores del otro equipo efectúan un relevo alrededor del círculo. Cuando acaba el relevo, se anota el número de pases efectuados durante este tiempo por el equipo del círculo. A continuación cambio de roles.

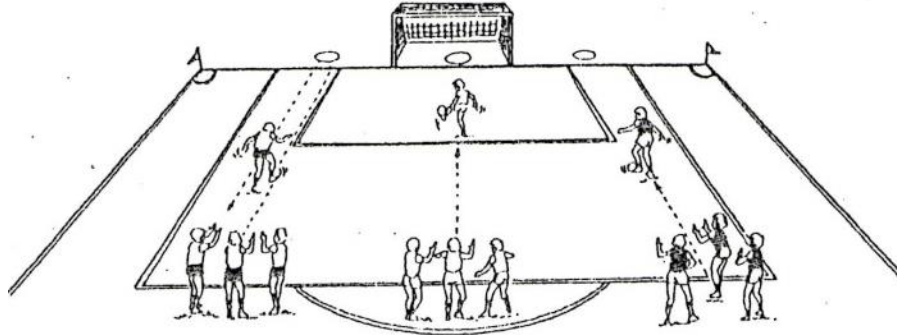
Adaptación al fútbol

Los jugadores de los dos equipos hacen progresar su balón por medio de pases con el pie (para el círculo), y conducido con el pie (para relevos). Reglas idénticas.

MATERIAL UTILIZADO						
						
Balones 1/jugador	Cono	Minicono	Minivalla	Aro 3	Petos 4 a 6	Petos 4 a 6

- Provisiones en el círculo

Figura 2



Se forman tres equipos de cuatro jugadores. A una señal del profesor, el primero de cada equipo sale con el balón en las manos y va a colocarlo en el aro situado enfrente de él. Regresa corriendo y cuando ha atravesado la línea de los dos conos, sale el segundo y así sucesivamente. ¿Qué equipo colocara antes todas sus provisiones en el círculo? Posibilidad de realizar varias mangas.

Adaptación al fútbol: El mismo principio, pero los balones se juegan con el pie y se inmovilizan en el aro.

Variante: Una vez se han llenado los círculos, prolongar el juego vaciándolos bajo forma de relevos al revés: los jugadores van a buscar los balones a los círculos y los llevan a los conos.

MATERIAL UTILIZADO


Balones
1/jugador


Cono


Minicono


Minivalla

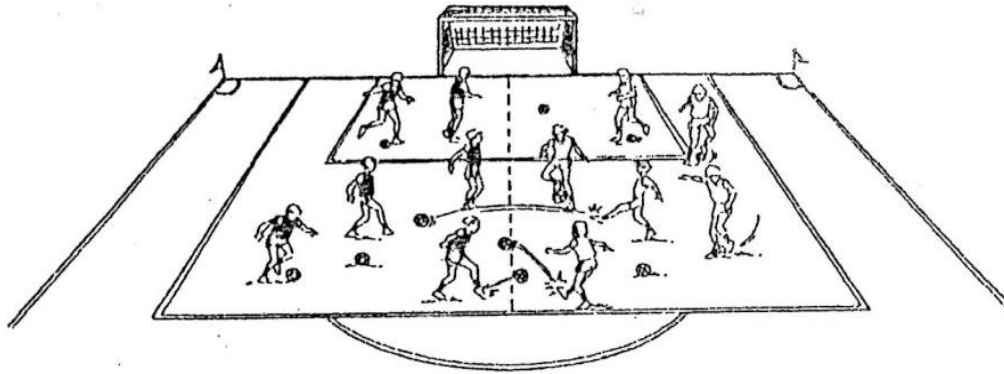

Aro
3


Petos
4 a 6


Petos
4 a 6

- Las pelotas ardientes

Figura 3



Dos equipos: cada uno de ellos ocupa la mitad de una zona como la delimitada por el área del penalti. Cada jugador dispone de un balón. A una señal del profesor, y durante un tiempo dado (ej.: 1 min), los jugadores de los dos campos envían con la mano los balones al terreno adversario. Al final del tiempo de juego, gana el equipo que tiene menos balones en su campo.

Terreno: Variable en función del número de jugadores.

Adaptación al fútbol: Las mismas reglas, pero los balones se juegan con el pie.

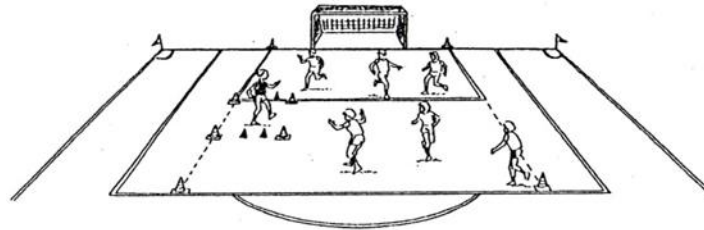
Observación: Los balones que salen del área de juego, no deben ponerse en juego otra vez.

MATERIAL UTILIZADO

						
Balones 1/jugador	Cono	Minicono	Minivalla	Aro 3	Petos 4 a 6	Petos 4 a 6

- El lobo y los corderos

Figura 4



Delimitar una área de juego que comprenda un refugio el redil (cuatros conos) y la guarida del lobo (cuatro conos también, pero formando un cuadrado más pequeño). Estas dos zonas están dentro del área de juego (un cuadrado de unos 20 m de lado). Un jugador hace de lobo y se sitúa en su guarida. Los otros jugadores evolucionan por el área de juego fuera del redil. Le preguntar al lobo: lobo ¿Qué hora es? El lobo responde la hora que quiere, pero cuando dice: medianoche, se puede salir de su guarida y atrapar a todos los corderos que no se hayan refugiado en el redil. Los corderos atrapados pasan a la guarida del lobo, y solo podrán ser liberados durante un periodo donde sea medianoche (con ayuda de otros corderos). ¿Quién será el cordero más inteligente?

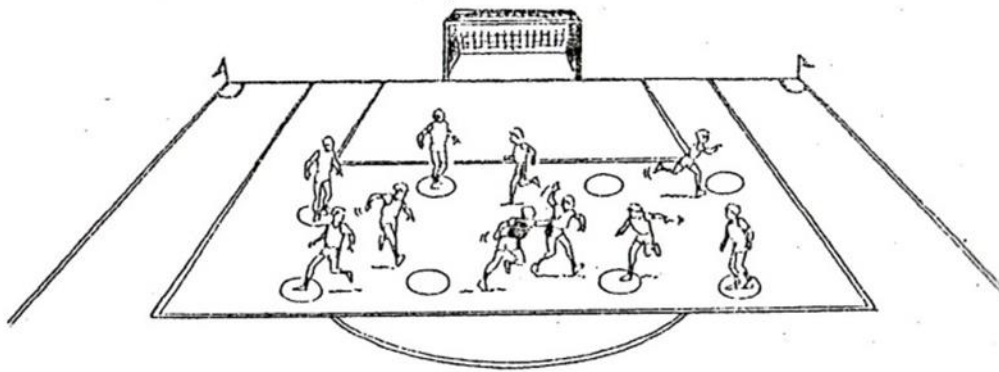
Adaptación del fútbol: Las mismas reglas pero cada uno de los corderos tiene un balón, y cuando el lobo diga medianoche, debe impedir que los corderos se refugien en el redil arrebatándoles el balón (al estilo de un portero de futbol). En las dos formas de juego. Posibilidad de designar dos lobos.

MATERIAL UTILIZADO

						
Balones 1/jugador	Cono	Minicono	Minivalla	Aro 3	Petos 4 a 6	Petos 4 a 6

- El gato y los ratones

Figura 5

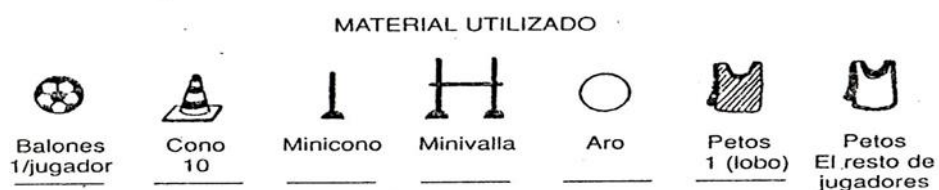


Colocar aros en el suelo (6, 8 o 10) de forma diseminada. Un jugador hace el papel de gato, y los otros hacen de ratones. Obligatoriamente hay más ratones que aros. El gato intenta atrapar a los ratones que no se han refugiado en los aros. Cuando el gato toca a un ratón, se invierten los papeles entre los dos jugadores. Sin embargo, el nuevo gato no puede tocar al nuevo ratón.

Prestar atención para no dejar que actúe demasiado tiempo el mismo gato, en el caso en que no toque a los ratones. Vigilar para que estos no permanezcan demasiado tiempo en los aros.

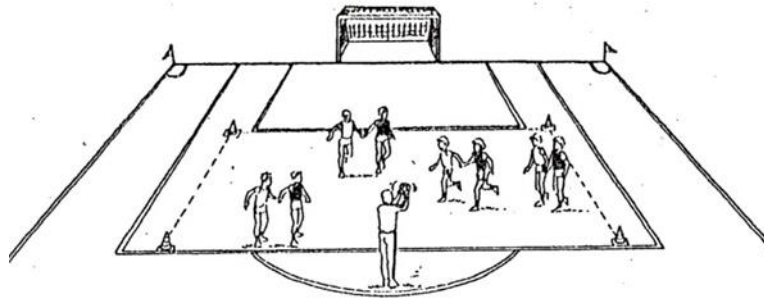
Adaptación al fútbol

El mismo principio, pero los ratones llevan un balón. El gato hace de portero. Idénticas reglas, con la diferencia de que para no ser atrapados, los ratones deben bloquear el balón en los aros.



- Ataco... y me defiendo

Figura 6



Un terreno de 20x10m delimitado por conos o mini conos. El número de jugadores se reparte entre dos equipos de igual número de participantes (ej.: 2x6 o 2x8). Los jugadores de un mismo equipo llevan un dorsal (peto o pañuelo) de color idéntico (ej.: 6 u 8 rojos contra 6 u 8 azules). Estos dorsales se atan a la cintura por la espalda. Cuando se forman los equipos y se entregan los dorsales, los jugadores se juntan por parejas y se dan la mano (parejas compuestas por un jugador rojo y un jugador azul). El profesor está en el interior del área de juego, con un balón en la mano. Lo entrega a uno de los jugadores que se desplazan por parejas por el terreno. Si lo entrega a un azul, todos los azules se salvan, y los rojos tienen el derecho de perseguirles para quitarles los dorsales azules. El tiempo de apresamiento debe ser limitado. Varias mangas y se cuenta el número de dorsales conquistados.

Adaptación al fútbol

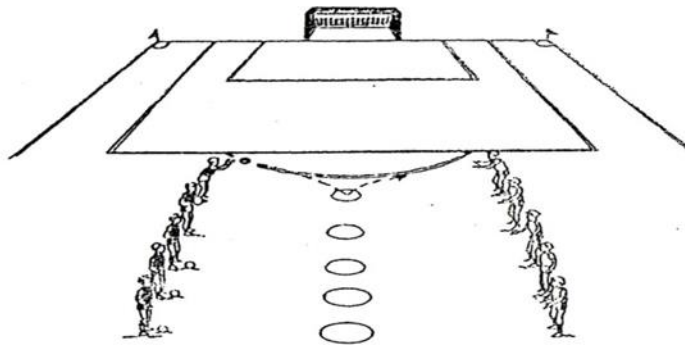
Las mismas reglas, pero el balón se conduce con los pies.

MATERIAL UTILIZADO

						
Balones 1/jugador	Cono	Minicono	Minivalla	Aro 3	Petos 4 a 6	Petos 4 a 6

- Balón al agua

Figura 7



Se forman dos equipos de igual número de jugadores (6x6, 5x5...). Los dos equipos se colocan sobre dos líneas paralelas unos 10 m. Los jugadores de cada equipo están situados frente a sus homólogos. Entre cada par de jugadores, el profesor ha colocado aros a igual distancia de ellos (5m). Los jugadores de un equipo tienen balones (en las manos) y deben lanzarlos a los que están enfrente haciéndose botar dentro del aro.

Adaptación al fútbol

El mismo principio, pero los niños deben tocar el balón con las manos golpeándolo volea o media volea.

Atención

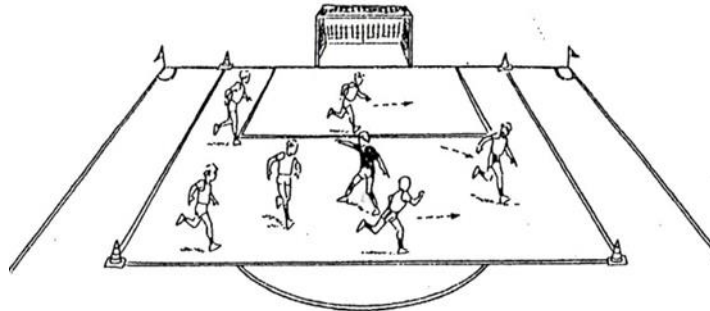
Ejercicio difícil. Adaptar las distancias en función de la destreza y del grado de coordinación de los niños.

MATERIAL UTILIZADO

						
Balones 1/jugador	Cono	Minicono	Minivalla	Aro 3	Petos 4 a 6	Petos 4 a 6

- El gavlán

Figura 8



Todos los jugadores se colocan al principio sobre una misma línea (ejemplo: línea lateral del área de castigo). Frente a ellos, en zona que han de atravesar, se encuentra un jugador: el gavlán. A una señal del profesor, los jugadores deben atravesar la zona, evitando que les capture el gavlán. La obligación de este último es capturar el mayor número de jugadores (tocándoles con la mano). Los jugadores que atraviesan la zona sin ser tocados, se vuelvan a situar en la línea apuesta: salir de la zona y hacer la iniciación de malabarismo, permanecer en la zona realizando esta iniciación o formar una cadena para obstaculizar el camino a los jugadores restantes.

Terreno: Es ideal el área de castigo.

Astucias: Colocar obstáculos en la zona.

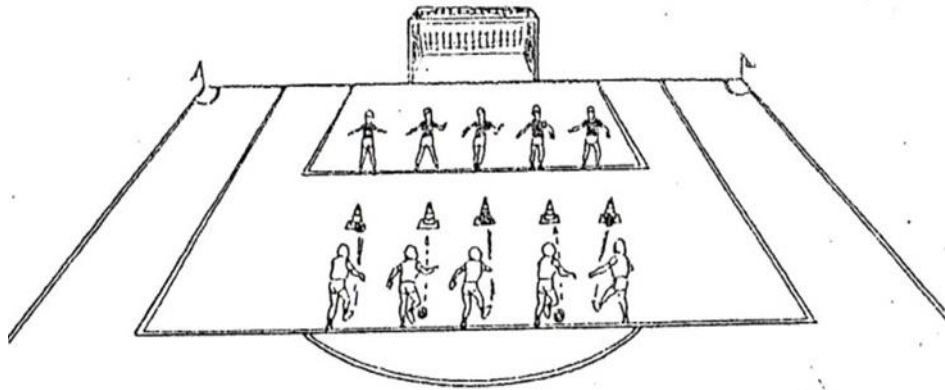
Adaptación al fútbol

Cada jugador dispone de un balón (idénticas reglas).

MATERIAL UTILIZADO						
						
Balones 1/jugador.	Cono 4	Minicono	Minivalla	Aro	Petos 1	Petos El resto de los jugadores

- Derribar los bolos

Figura 9



Derribar los bolos Formar dos equipos de igual número de jugadores. Formar parejas de jugadores en cada equipo, colocar los jugadores frente a frente a igual distancia de un cono (o de un bolo), situado entre ellos. El objetivo de cada pareja de jugadores es tocar el mayor número de veces el cono con un balón lanzado con la mano (secuencias de 2 min.). Posibilidad de realizar varias mangas.

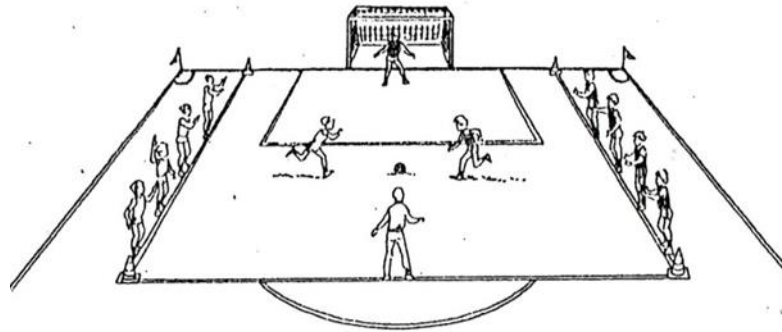
Adaptación al fútbol

El mismo fundamento y las mismas reglas, pero esta vez los jugadores deben lanzar el balón con el pie.

MATERIAL UTILIZADO						
						
Balones 1/jugador.	Cono 4	Minicono	Minivalla	Aro	Petos 1	Petos El resto de los jugadores

- El pañuelo

Figura 10



En cada equipo, los jugadores se atribuyen un número, un color o el nombre de un personaje de dibujos animados (dados por el profesor). Al mencionar su número, color o nombre de personaje, los jugadores implicados inician una comprensión para intentar llevar el pañuelo a su propio campo.

Variantes: Reemplazar el pañuelo por un balón para la adaptación al fútbol. En este caso, en vez de llevar el balón a su campo, los jugadores, una vez en posesión del mismo deben intentar marcar el gol (hay un guardameta en la portería, o se colocan conos para delimitar la misma).

Astucias: En caso de duelo prolongado entre dos jugadores, el profesor pueden llamar a otros dos o cuatros jugadores.

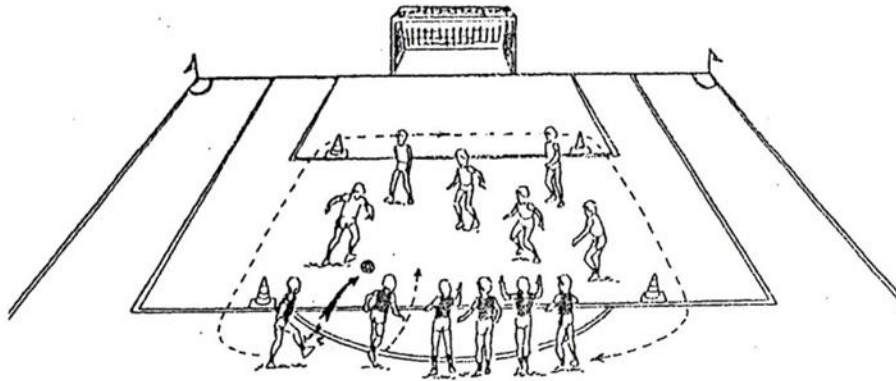
El juego se transforma entonces en “juego reducido”.

MATERIAL UTILIZADO

						
Balones 1	Cono 4	Minicono	Minivalla	Aro	Petos 6 a 8	Petos 6 a 8

- Esquiva el balón

Figura 11



Un cuadrado de 15x15m, delimitado por cuatro conos

Un grupo de jugadores está situado en el interior del cuadrado, y otro grupo en el exterior. El jugador nº 1 del grupo del exterior lanza el balón adentro del cuadrado, y corre alrededor del mismo. Al mismo tiempo el jugador nº2 penetra en el cuadrado y se convierte en el blanco de los jugadores allí situados. El jugador nº2 debe esquivar el balón todo tiempo que tarde el N°1 en dar la vuelta al cuadrado.

Se suman los puntos (1 punto= 1 vuelta).

Adaptación al fútbol

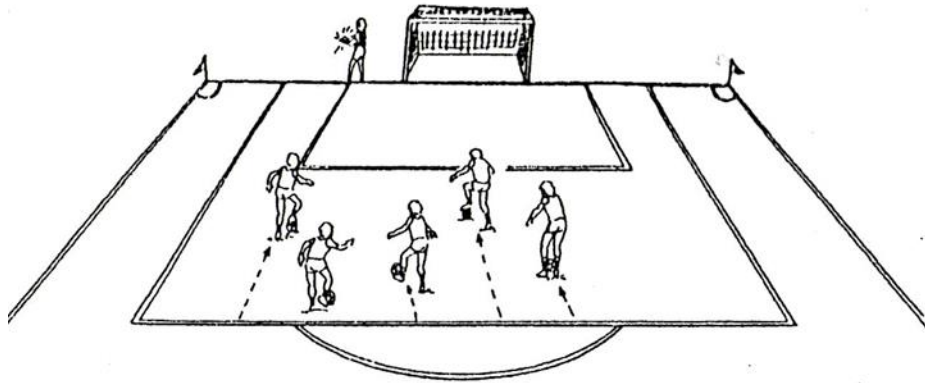
Después de algunas secuencias jugadas con la mano, el balón se toca con el pie.

MATERIAL UTILIZADO

						
Balones 1/jugador	Cono	Minicono	Minivalla	Aro 3	Petos 4 a 6	Petos 4 a 6

- 1, 2, 3... pajarito inglés

Figura 12



Un jugador se coloca de espaldas a los demás. Cuenta en voz alta, dando palmadas con las manos 1, 2, 3... pajarito inglés y se gira. Todos los jugadores que estén moviéndose en este momento deben volver a la línea de partida. Para avanzar solo tienen el tiempo más o menos largo (según la voluntad del jugador que cuenta), pajarito inglés, cuando se gira. Gana el jugador que atraviesa primero la línea de meta. Entonces le corresponde al contar 1, 2, 3... pajarito inglés. Los demás jugadores vuelven al punto de partido.

Adaptación al fútbol

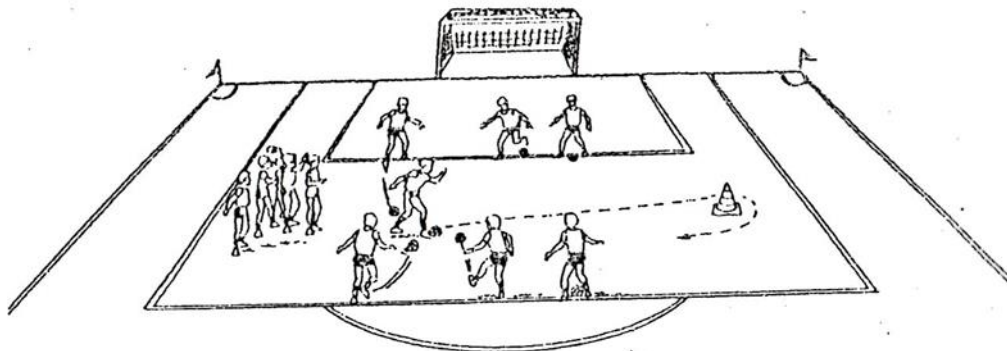
El mismo juego, pero cada jugador conduce un balón. Cuando el jugador que cuenta, se gira, los jugadores en posesión del balón deben quedarse quietos y dominar el balón.

MATERIAL UTILIZADO

						
Balones 1/jugador	Cono	Minicono	Minivalla	Aro	Petos 1	Petos El resto de los jugadores

- Balón pasillo

Figura 13



Se forman dos equipos de igual número de jugadores. Un equipo se divide en dos y forma así un pasillo de unos 10 m de anchura. Todos los jugadores de este pasillo están en posesión de un balón que sujetan con las manos. El otro equipo se coloca en fila india en el extremo del pasillo y sobre su eje. El primer jugador de la columna sujeta un balón con las manos. El objetivo de este equipo es transmitir el balón bajo forma de relevo, para lo cual el portador debe atravesar el pasillo bajo los tiros de los adversarios, girar alrededor del cono y volver entregando del mismo modo el balón al segundo jugador de su equipo. Los tiros deben dirigirse hacia las piernas.

Adaptación al fútbol

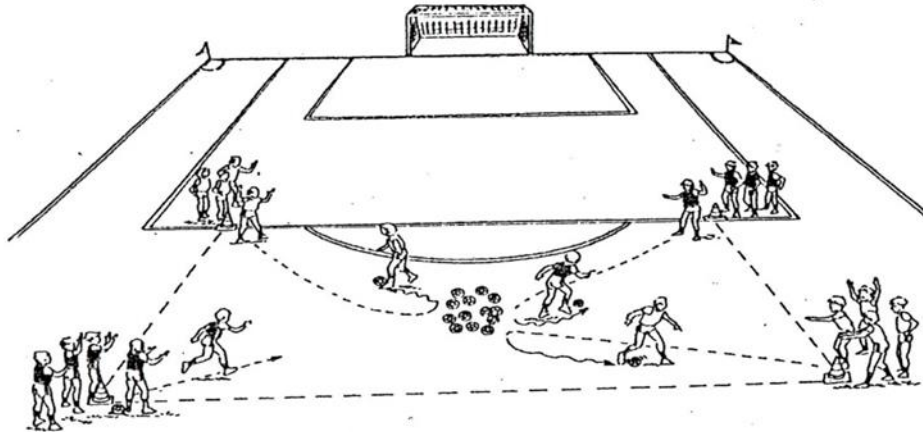
Las mismas reglas, pero los jugadores de los dos equipos evolucionan con los pies. Conducción de balón para el equipo que efectúa el relevo. Toque con el pie para los jugadores que forman el pasillo.

MATERIAL UTILIZADO

						
Balones 1/jugador	Cono	Minicono	Minivalla	Aro	Petos 1	Petos El resto de los jugadores

- Las aves de presa

Figura 14



Un terreno de 20x20 m delimitado por conos. Formar cuatro equipos de igual número de jugadores. Los cuatro equipos ocupan respectivamente cada uno de los cuatro ángulos del cuadrado de juego (nidos). Se colocan de 12 a 20 balones en el interior del cuadrado, en la intersección de las diagonales. A una señal del profesor, las aves de presa se precipitan sobre los balones y tratan de llevarse por turno el mayor número posible a sus respectivos nidos. Se dejara vencedor al equipo que haya transportado más balones. En una primera fase, jugar con las manos.

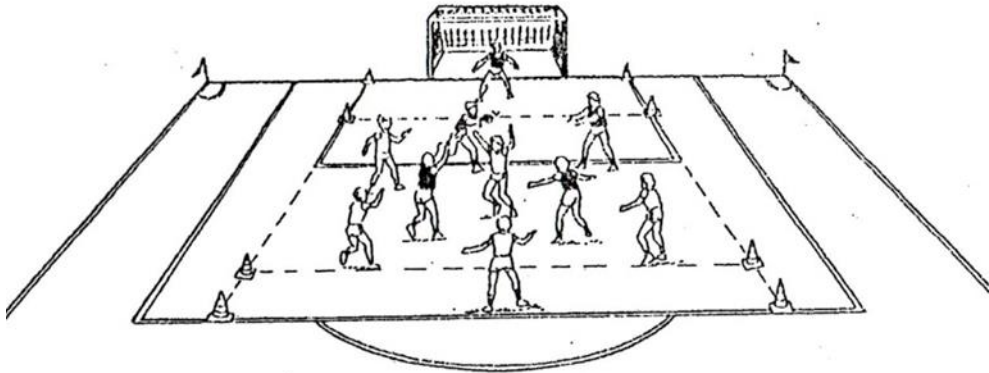
Adaptación al fútbol

Los jugadores se llevan los balones conduciéndolos con los pies.

MATERIAL UTILIZADO						
						
Balones 12 a 20	Cono 4	Minicono	Minivalla	Aro	Petos 6 a 8	Petos 6 a 8

- La pelota al capitán

Figura 15



Delimitar un terreno con ocho conos o micro conos. Formar dos equipos con igual número de jugadores, y situar a dos jugadores (los capitanes), en zonas neutras, detrás de cada campo. Cada campo equipo, por medio de pases, intenta enviar el balón a su capitán, el cual, si lo recibe, deberá bloquearlo con los brazos. Cuando el balón caiga al suelo, lo volverá a poner en juego el equipo adversario. ¿Quién marcará más tantos en 2 min? No olvide cambiar a los capitanes en cada tanto.

Adaptación al fútbol

Las mismas reglas, pero se juega haciendo avanzar el balón con los pies o la cabeza. Para marcar un tanto, el capitán debe bloquear el balón con el pie en su zona.

MATERIAL UTILIZADO



Balones
1



Cono
8



Minicono



Minivalla



Aro



Pelos
6 a 8



Pelos
6 a 8

b. Según Omecaña y Ruiz (1999), indican que la dinámica que se establece de la actividad lúdica depende de la estructura de meta en el planteamiento del juego distinguiendo: juegos con estructura de meta individualizada, de competición y de cooperación.

Aunque de la combinación de estas tres estructuras pueden surgir los juegos de cooperación intergrupala con competición entre grupos, el juego paradójico y los juegos de resolución.

c. Según Velásquez (1996) realiza una clasificación de los juegos en función del grado de competición existente en los mismos, de ahí que efectuó dos grandes bloques: los juegos competitivos y los no competitivos. Entre estos últimos distingue: los juegos de cambio de rol (reversible e irreversible), juegos cooperativos (de objeto cuantificable- con tanteo y sin tanteo- y de objetivo calificable- de imitación, de vértigo, de mantener un objeto en movimiento, juegos rítmicos). Además, añade un tercer grupo de los juegos paradójicos (juegos competitivos sin competición y juegos competitivos modificados).

1.4.3.1.1.4. Elementos estructurales del juego

(Basado en Lexus)

El juego, en general, posee una estructura resultante de la conjugación entre la forma y el contenido.

a. La forma

Corresponde a los procedimientos el modo o los recursos necesarios para el funcionamiento de la actividad. Los juegos son muy variados en su forma. Por ejemplo, si dentro del juego se busca que los participantes sepan el nombre de sus compañeros, se puede lograr al utilizar círculos concéntricos y señas que hagan posibles identificar el nombre. Así mismo, se pueden formar pequeños grupos que hagan intercambio e interactúen constantemente, o realizar encuestas con preguntas precisas y amables.

b. El contenido

Hace referencia al aspecto lúdico, que busca la entretención y, al mismo tiempo, implica una lección, una moraleja o un aprendizaje físico, que van a incidir en las cualidades mentales, sensitivas y físicas de los participantes.

Al llevar la forma y el contenido al desarrollo de un juego, observamos como el contenido obedece al objetivo, a la intención final del juego, y la forma de permitir el contacto de los participantes para su integración.

El cumplimiento del juego por sí mismo tiene valor, pero será más valioso por el logro de las expectativas y las necesidades particulares de los participantes y generales de grupo.

c. Los materiales

Buena parte de los juegos requieren materiales para su realización; la mayoría de las veces son de fácil acceso, como pelotas, lazos, latas, papel o elementos de desecho.

d. Las normas

Las normas guían la realización del juego, aunque son muy flexibles. En muchos casos, se conserva la forma y el grupo puede cambiar las normas para darle variedad al juego. Además de darle unidad al juego, especialmente al que se realiza en grupo, las normas enseñan a convivir pacíficamente, a respetar lo establecido y a divertirse dentro de ellas.

1.4.3.1.1.5. Valor del juego

La alegría, las carcajadas y los comentarios ruidosos indican o útil que es el juego para la salud mental de los jugadores. Se ve al juego como un simple pasatiempo o una ocupación feliz que permite relajamiento y desahogo de tensiones nerviosas (acumuladas en el colegio, la casa, la

oficina, etc.) en otras palabras, se ve como una buena válvula de escape para una serie de impulsos reprimidos en las actividades a que se dedican normalmente las personas.

Los juegos posibilitan una libertad de acción, una naturalidad y un placer que pocas veces se encuentra en actividades ejecutadas por un líder. También ofrecen excelentes oportunidades para el desarrollo físico, intelectual, social y emocional.

Para el líder es fácil percibir la contribución que tal actividad pueda brindar para el desarrollo de la salud física, fuerza, la resistencia, coordinación, agilidad, etc.

En cualquier tipo de juego existe mucha interacción e influencia recíproca entre los participantes. Jugar con otros en actividades organizadas y orientadas, significa compartir experiencias, practicar colaboración y caballerosidad, aprender competir con honestidad, respetar la autoridad establecida, obedecer las reglas, comprender la necesidad de dar a todos una oportunidad y muchas otras virtudes sociales.

Cuando las personas se acostumbran a respetar todas sus reglas y ajustarse a todas las restricciones que ellas imponen, practican, y no solo memorizan patrones deseables de conducta, al tiempo que adquieren más honestidad al habituarse a un juego limpio. Así un jugador que en vano trata de tomar la pelota antes de que pegue en el suelo, al perderla vuelve a su lugar sin protesta ni recriminaciones; de esta forma práctica auto dominio. Si otro jugador, que a ser elegido para ocupar por segunda vez un lugar muy importante, avisa que ya lo hizo, demuestra un principio de buena conducta social. Podemos sintetizar algunos de los valores del juego de la siguiente manera:

- Es fuente sana de realización y diversión.
- Es forma de desarrollo físico.
- Es estímulo al progreso, al desarrollo de la personalidad.
- Es aprendizaje para la vida en sociedad.

- Es descubrimiento de capacidades y limitaciones.
- Es medio de curar traumas y complejos.
- Es descubrimiento del valor de la persona humana.

1.4.3.1.1.6. Principios pedagógicos para la exitosa ejecución de los juegos

Lo más importante en el juego es el goce del participante. De ahí que es necesario considerar sus actitudes, intereses y posibilidades de participar. Las actividades, los espacios y las condiciones, deben ajustarse al participante y no a la inversa.

Las reglas no deben limitar las posibilidades que tienen el participante de gozar, ni la esencia del juego, pues cuanto menos reglas, más disfrute y facilidad de aplicación.

La duración del juego es directamente proporcional al grado de motivación de los participantes. Un buen animador identifica el momento indicado para suspender o dar por finalizado un juego.

La sencillez es el valor importante de éxito, lo cual implica pocos preparativos, materiales mínimos y reglas fáciles de explicar.

El valor del juego está medido por el grado de influencia positiva que ejerza en el participante y el grupo en general.

El juego debe dejar huellas positivas en el participante que sirvan no solo en el momento de la ejecución, sino en su vida diaria.

Para que el juego cumpla con su acción gratificante y formativa, debe ser orientado cuidadosamente, con lo cual se evita así la generación de anti valores. Aquí desempeña un papel importante la capacitación del líder o animador.

1.4.3.1.1.7. Proceso metodológico para la enseñanza del juego

Para lograr los objetivos previstos con un juego, se recomienda seguir determinados pasos. Puede hacerse por medio de otros juegos:

- Hacer la distribución del grupo, si se necesita.
- Crear el sentido de pertenencia al grupo.
- Situar a los jugadores para delimitar el campo de juego.
- Explicar el juego.
- Hacer un ensayo del juego.
- Hacer las correcciones necesarias.
- Continuar el juego hasta que haya un ganador.
- Dar los estímulos correspondientes.

1.4.3.1.1.8. Aspectos metodológicos en la planificación y la ejecución del juego

Esta es una lista de aspectos que se deben considerar en la planificación del juego.

- Determinar el objetivo, el cual debe concordar con las necesidades del usuario.
- En cuanto a los participantes, es necesario revisar cuidadosamente:
 - Número de jugadores.
 - Edad promedio.
 - Sexo.
 - Grado de cultura.
 - Capacidad física.
 - Grado de integración entre ellos.
 - Tipo de ocupación.
 - Procedencia
 - Labor rutinaria que ejecutan.
 - Gustos y necesidades.
 - Tipo de ropa.
 - Espacio terreno y materiales

- Ambiente: clima, temperatura, y horas de ejecución.
 - Tiempo disponible
- Escoger los juegos una vez hayan tenido en cuenta los puntos anteriores.
 - Posibles variaciones según las circunstancias.
 - Dar los estímulos respectivos.

1.4.3.1.1.9. El juego como herramienta pedagógica

El juego es una herramienta valiosa para crear el ambiente lúdico adecuado en el desarrollo del proceso de enseñanza, integración y dinamización de grupos. Es así como el juego contribuye a ciertos tipos de desarrollo: socio afectivo, cognitivo y motor.

- Desarrollo social afectiva

El juego facilita procesos de integración y estrecha los vínculos de amistad de los jugadores, al tiempo que sirve como herramienta para diagnosticar a los miembros de un grupo.
- Desarrollo cognitivo

El juego sirve como medio para mecanizar conceptos de todas las ramas del saber, lo cual garantiza una mejor aceptación e introyección de los conocimientos que despiertan en el jugador un interés. Esto se hace dentro de un marco lúdico y placentero.
- Desarrollo motor

Entre otras, correr, saltar, lanzar, trepar son acciones que se realizan al jugar; desarrollan en el niño y mantienen en el adulto las habilidades motrices básicas, lo que contribuye al desarrollo de habilidades físicas básicas y a la estructuración de cuerpos armónicos y saludables.

1.4.3.1.2. Fútbol

1.4.3.1.2.1. Definiciones de fútbol

El nombre fútbol proviene de la palabra inglesa football, que significa “pie” y “pelota”, también conocido como balompié o soccer.

Según David Orozco: “Es un deporte que se juega sobre un campo rectangular con dos porterías entre dos equipos de once jugadores con una pelota esférica”

Según el Diccionario de la Real Academia Española define al futbol: “Juego entre dos equipos de once jugadores cada uno, cuya finalidad es hacer entrar un balón por una portería conforme a reglas determinadas, de las que la más característica es que no puede ser tocado con las manos ni con los brazos”.

Según Cagigal (1981): “Juego, competición y ejercicio físico”, en algunos casos incluso se pierde alguno de estos conceptos. En el fútbol el componente lúdico es sustituido por el de trabajo, en la mayoría de los casos supone una obligación, incluso una carga, un sufrimiento para el practicante, el cual está sometido a cantidad de presiones externas.

Según Ángel Labruna: “El fútbol es el juego más difícil del mundo, porque se hace con los pies obedeciendo a la cabeza... y miren la distancia que hay”.

1.4.3.1.2.2. Caracterización teórica de los fundamentos técnicos

Concepto de técnica.

Existen variadas definiciones acerca del concepto de técnica futbolística, no obstante, aquí se detallarán algunas que nos permita poseer una visión clara y práctica sobre el mismo.

Según Bauer (1982) la técnica la debemos ubicar como el primer factor de rendimiento en la competición con el balón. Agrega además, que la técnica debe ser orientada de tal manera que cumpla las exigencias de ser económica y de una movilidad rápida.

Por otro lado, Arpad (1969) manifiesta que la técnica debe ser entendida como el modo de ejecutar todos los movimientos posibles en el fútbol.

Sin embargo, podemos resumir las definiciones anteriores diciendo; que técnica son todos aquellos movimientos o acciones con y sin balón que realiza el futbolista durante la competición, y que dichas acciones se realizan para controlar el balón aún en las situaciones más estresantes de la competición, con el objetivo de dirigirlo hacia el arco contrario respetando las reglas establecidas.

- Toques del balón o pase con el pie.

El toque de balón se define como el lanzamiento o la dirección que se le da al balón conscientemente con alguna parte del pie. Además, se entiende como el elemento técnico básico del juego. Por lo tanto, al ser el elemento técnico más usado durante un partido debe brindársele mayor tiempo a su enseñanza y perfeccionamiento, sobre todo en las edades infantiles y juveniles (etapas de desarrollo y rendimiento).

El toque del balón es el arma más útil que posee el jugador de fútbol, pues la aplicación de los otros elementos técnicos como el cabeceo, el regate, la conducción, es más restringidas durante el juego y se usan en momentos determinados. De ahí que se diga que el toque del balón es la principal arma del jugador tanto en ataque como en defensa.

(FIFA) Dentro del argumento principal del juego, el toque de balón permite al equipo:

- Conservar colectivamente el balón.
- Preparar los ataques.
- Invertir el juego.
- Contraatacar.
- Dar el pase a gol o último pase.

Clasificación

(Basado en Arpad, 1969)

Los toques del balón se pueden clasificar desde diferentes puntos de vista, ello de acuerdo con:

1. La parte del pie que contacta el balón
2. La transmisión de la fuerza con algunas partes de la pierna

Tomando en consideración esos dos aspectos, entonces el balón se puede tocar con:

- Borde interno del pie
- Borde exterior del pie
- Empeine exterior
- Empeine interior
- Puntera
- Rodilla
- Talón

Ahora bien, desde el punto de vista de la utilización táctica de los toques se pueden clasificar en: pase, remate, balón cruzado, centro, saque de puerta, entre otros. Por lo tanto, se puede afirmar entonces que la utilización de un toque determinado, está regulado por la situación táctica del momento.

Por otra parte, referente a la altura del balón, se conocen tres toques o movimientos de contacto, como son:

- Balón a ras del suelo
- De bote pronto
- Balón alto o por aire

Recomendaciones técnicas de ejecución.

Según se analizó en el capítulo anterior, el deporte del fútbol en su aspecto técnico no posee movimientos técnicos estereotipados como si otros deportes- por lo que no sería recomendable implantar recetas técnicas a la hora de estar en la práctica de la enseñanza de los fundamentos técnicos de este deporte, sino más bien el sugerir algunos posibles movimientos corporales específicos (Howe, 1991).

- a. Determinar con exactitud el tipo de toque más adecuado a utilizar dependiendo de la situación.
- b. Colocar el pie de apoyo siempre al lado del balón, y la puntera del zapato deberá estar dirigida hacia la dirección donde se quiere enviar balón.
- c. La pierna que se va a realizar el contacto con el balón, deberá extenderse hacia atrás dependiendo del grado de fuerza que se le quiera imprimir al toque.
- d. La planta del pie debe estar extendida (la punta del pie mira hacia abajo) fuertemente. Esto es aplicable a todos los toques del balón, a excepción del toque con el borde interno.
- e. En el toque del balón propiamente dicho, el grado de fuerza a aplicar y le toque a utilizar, dependerá exclusivamente de la situación de juego y el objetivo del futbolista.

Por lo último, la pierna que realizó el contacto deberá continuar el movimiento o acompañar.

Borde interno

(Basado en Albún, 1993)

Este tipo de toque es el más utilizado a través del juego por lo tanto el más común entre los jugadores. Esto, por cuanto presenta una variedad de ventajas, entre ellas:

1. La trayectoria del balón es mucha más segura.
2. Este tipo de toque de facilita la recepción del balón al compañero
3. Es coayudante en la resolución de situaciones de juego como: la conducción, pase, y hasta remate.

Este toque utiliza la cara interna del pie, y abarca desde el inicio del dedo “gordo”, pasa por el tobillo interno, hasta el hueso calcáneo.

La ventaja que brinda dicha técnica, es que posee una mayor superficie de contacto del pie con el balón, lo que la constituye una de las técnicas relativamente más fáciles respecto a su manejo.

En síntesis, podemos decir que la técnica con el borde interno es bastante sencilla, práctica y muy precisa para la resolución de situaciones que se presentan durante el juego.

Lanzamiento con el borde interno

(Basado en Peitersen, 2003)

Aplicación: este es el lanzamiento más utilizado en el fútbol; se da en dos modalidades:

- a) Lanzamiento recto con el borde interno
- b) Lanzamiento diagonal con el borde interno

Lanzamiento con el borde interno

Biomecánica:

El pie de la pierna de apoyo se coloca en línea recta con respecto al balón, aproximadamente a 10 cm de separación. La pierna está ligeramente flexionada y el pie hacia la dirección del pase.

El pie con el que se lanza está formando un ángulo de 90° con respecto a la pierna de apoyo, paralelo al suelo (el tobillo permanece rígido). El cuerpo se dobla suavemente hacia delante para mantener el equilibrio.

La pierna con la que se va a lanzar, que está un poco flexionada, se lleva hacia atrás a una “posición de lanzamiento”, (desde la cadera) y, es golpeado en su centro o escasamente por encima de él con la pate más ancha del pie. Para estar seguro de que el pie con el que se lanza el balón tiene el giro correcto, el jugador que lanza la pelota ha de sentir que el movimiento es dirigido con el talón. Durante el lanzamiento la pierna ha de estar totalmente extendida.

Lanzamiento diagonal con el borde interno

Biomecánica:

Para poder pasar el balón hacia un lateral la pierna de apoyo se ha de colocar detrás del balón. El movimiento del lanzamiento se inicia dirigiendo el muslo, suavemente flexionando, hacia el borde interno, al otro lado del eje del cuerpo. El pie con el cual se lanza el balón se impulsa en dirección al pase y golpea el balón en el centro.

Borde externo

(Basado en Albún, 1993)

Es un recurso poco utilizado por el jugador, dado que su técnica tiene un grado de dificultad, además que no brinda tanta seguridad y precisión en el pase, no obstante, es una muy estética.

La superficie de contacto comprende toda la cara externa del pie, es decir; desde el dedo “pequeño”, parte exterior del tobillo, hasta el hueso calcáneo.

Normalmente, esta técnica es utilizada para realizar pases cortos o hacer devoluciones en el juego de pared.

Empeine interior

(Basado Albún, 1993)

Primeramente la superficie anatómica de contacto en este toque se extiende desde la base del dedo “gordo” hasta la parte del tobillo interior.

Esta técnica es muy propicia para patear el balón a una larga distancia y con relativa potencia. A pesar de no presentar la misma precisión del toque con el borde interno, se utiliza frecuentemente en acciones de juego como: pases de larga y media distancia, pases por alto, centro, con curva, remates y en algunas ocasiones a balón “parado”.

Lanzamiento con el empeine interior

(Basado en Peitersen, 2003)

Aplicación: pases amplios y especialmente altos, así como pases largos y rasos.

Biomecánica de movimiento:

El balón se encuentra en el suelo, en reposo o movimiento. La pierna de apoyo se coloca aproximadamente a 50 cm junto al balón y a 5 cm detrás del mismo. Se inclina el cuerpo suavemente sobre el lado de la pierna de apoyo, de forma que la mayor parte del cuerpo reposa sobre este lado (diagonal). La pierna con la que se lanza se dirige hacia delante como en el caso del lanzamiento anterior. Debido a la posición diagonal que adopta el cuerpo, se golpea el balón con el empeine cuando éste apunta hacia abajo. Para lanzar hacia arriba se ha de golpear el balón por debajo de su centro. Si por el contrario, prefiere realizarse un lanzamiento raso, hay que golpearlo con el centro o justo por encima de ese centro.

Conceptos claves:

- “Cortar” el césped con el dedo gordo del pie.
- Inclínate sobre la pierna de apoyo.
- Estira totalmente al pierna con la que vas a lanzar ene l momento de tocar el balón

Empeine total

(Basado en Albún, 1993)

Es una técnica con un mayor grado de dificultad de la ejecución que las anteriores, dada la postura que debe asumir el cuerpo, además, de las características de la superficie de contacto. No obstante, es muy eficaz en situaciones donde se requiera que el balón salga con mucha fuerza como en: remates, despejes rápidos en situaciones de apremio, saques de puerta, penales, entre otras.

En relación con el toque con el empeine interior, es más preciso y potente, pues el balón se golpea en el centro, lo que permite recibir menos rotación y así llegar a su destino generalmente en línea recta, y por ende, el recorrido es más corto.

Referente a la superficie anatómica de contacto, este tipo de toque se extiende desde la iniciación de los dedos del pie hasta la parte superior de la articulación del tobillo.

Lanzamiento con el empeine total

(Basado en Peitersen, 2003)

Biomecánica del lanzamiento con el empeine:

Se dobla suavemente la pierna de apoyo para mantener el equilibrio y se coloca muy cerca del balón. El pie de la pierna de apoyo señala la dirección de lanzamiento deseada. Mientras que se coloca la pierna de apoyo la pierna con la que se va a lanzar se lleva hacia atrás, doblando la rodilla formando un ángulo.

Entonces se lanza el muslo de la pierna con la que se va a lanzar; con este movimiento la rodilla pasa por encima del balón. En este momento se estira

completamente el empeine (el tobillo permanece estirado) y la articulación de la rodilla se estira a gran velocidad. El balón y el empeine se encuentran justamente en el medio cuando el pie, es su movimiento de impulso, se encuentra en el punto más bajo. La pierna con la que se lanza la pelota se impulsa totalmente hacia delante. Mientras se realiza este movimiento no debe perderse de vista el balón.

En caso de pases y lanzamientos por los aires, la pierna de apoyo ha de estar situada detrás de la pelota.

Conceptos claves

- El balón con los cordones de la bota.
- La rodilla hacia delante.
- Impulsar la pierna totalmente.

Empeine exterior

(Basado en Albún, 1993)

La superficie de contacto abarca la cara exterior del empeine hasta la parte superior de la cara externa de la articulación del tobillo. Se puede decir que es una superficie relativamente plana.

Este estilo de técnica permite los remates de balones que proceden sobre todo al ras de suelo y también facilita con curva, así como una fácil recepción e interceptación de la pelota.

Además, el golpe con la parte exterior del empeine es uno de los más empleados, debido al tamaño relativamente grande de la superficie de impacto, lo que permite una buena precisión a la hora de patear el balón con fuerza. Por otra parte, este tipo de técnica se les facilita a jugadores que poseen el pie muy largo o aquellos que tienen piernas “arqueadas”.

El lanzamiento con el empeine exterior

(Basado en Peitersen, 2003)

Aplicación: sobre todo en pases diagonales hacia delante (por ejemplo, durante el juego de pared). Se aplica en pases cortos o a media distancia.

Biomecánica

La pierna de apoyo está ligeramente flexionada y se coloca aproximadamente a unos 15- 20 cm del balón. Se dobla y gira hacia el interior el pie con el que se lanza (el tobillo permanece estirado), con lo que la parte exterior del pie se gira hacia el balón. El movimiento para lanzar se produce sobre todo desde la rodilla. Durante el impulso de retroceso de la pierna, la pantorrilla se dirige hacia la parte trasera de la pierna de apoyo (es decir, impulsada en diagonal hacia atrás) y aprovecha el impulso para lanzarla hacia delante, mientras la parte exterior del pie golpea el balón a la altura de la mitad en el lado izquierdo o derecho.

Conceptos claves:

- Dar un golpe corto al balón
- Los dedos de los pies apuntan hacia abajo en diagonal
- EL balón tiene que tocar también el dedo meñique.

Puntera

(Basado en Albún, 1993)

Popularmente llamado “puntazo”, es poco usado en la actualidad, dado quizás a que no tiene la misma precisión que las otras técnicas y al ser considerada sobre todo, como poco estética. No obstante, el toque con la puntera en determinadas situaciones de juego es un recurso válido y positivo, sobre todo en aquellas donde hay que tomar decisiones muy rápidas, debido a que no hay tiempo para pensar. Entre ellas podemos citar: despejes y remates donde exista poco espacio y tiempo, y en la disputa de balones “divididos”. Pero sobre todo, es utilizando en aquellas acciones donde el balón sale del círculo de acción del jugador y este ya no es capaz de alcanzarlo de otra manera que no sea utilizando la puntera.

Talón

(Basado en Albún, 1993)

Este tipo de técnica contrario a la anterior es más aceptada (desde el punto de vista estético) e igualmente a la anterior suele utilizarse normalmente en situaciones forzadas. Además, al ser poco eficiente no es muy frecuente su aplicación en el fútbol actual.

Referente a los momentos del juego en el que se utiliza, comúnmente se realiza como última alternativa cuando el balón ha sobrepasado la espalda o cabeza del jugador o como último intento por alcanzarla; también, para realizar pases sorpresa.

- Conducción de balón

(Basado en Rivas, 1997)

Podemos encontrar varias definiciones sobre este elemento técnico, no obstante, se citan algunas de tal manera que podamos clarificar y ubicar dentro del contexto del fútbol actual.

Por conducción se puede entender como la rodadura y avance del balón utilizando cualquier parte del pie, y sobre el terreno de juego. Además, se puede concebir como la maniobra de avanzar con el balón en los pies, en otras palabras es la acción de dominar y desplazarse con el balón al ras del suelo, mediante una sucesión de toques con cualquier parte del pie.

Como conclusión de las definiciones anteriores, decimos que convergen dos aspectos denominantes, a decir; el primero que es la acción de llevar el balón a ras de suelo, y por último con cualquier parte del pie. No obstante, respecto al concepto de técnica que aquí se ha venido estudiando, podríamos incluir un tercer aspecto, que dicha acción técnica no solo se presenta en las situaciones de competencia más críticas, sino también que es un recurso para trasladar el balón al marco contrario con la finalidad de anotar un gol.

En determinadas situaciones del partido, cuando el jugador recibe o recupera el balón y no tiene inmediatamente opción de pase, debe recurrir entonces a la conducción tratando de mantener un panorama total o parcial del juego, de tal forma que le permita encontrar una opción clara de pase o bien un remate.

Pero también, existe otra situación de juego donde se justifica esa acción técnica, en el denominado contraataque: aquí el jugador deberá conducir el balón a máxima velocidad, sobre todo en los últimos sectores de la cancha.

Por otro lado a pesar que en el futbol actual se requieren acciones rápidas y que la conducción como tal puede ser un elemento de “lentitud”, tampoco deja de ser una realidad que en el partido a de emplearse incondicionalmente en diversas situaciones, lo que lo hace un elemento importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la técnica

Se trata de un medio de progresión individual en un espacio libre. Conducir bien el balón significa ser su dueño en todo momento, lo que requiere un buen equilibrio y un excelente dominio de los apoyos. Finalmente, conducir el balón con la cabeza levantada permite recabar información y realizar correctamente la jugada que el juego requiera (FIFA).

Clasificación

(Basado en Barrios, 1973)

Dentro del juego los jugadores utilizan cuatro maneras de conducir el balón, que están determinadas por la superficie de contacto del pie que utilicen, por lo tanto, encontramos la siguiente clasificación:

- A. Empeine exterior
- B. Empeine interior
- C. Empeine total
- D. Borde interno

Recomendaciones técnicas de ejecución

- A. Durante la acción técnica es necesario llevar la vista al frente, de tal forma, que no se pierda la panorámica de juego. Sin embargo, en jugadores principiantes esta condición no es tan necesaria.
- B. Para lograr una mayor eficacia, es recomendable la utilización de otros recursos técnicos complementarios como la finta y regate.
- C. Se debe conducir solo lo necesario, pues normalmente en este tipo de acciones técnica son muy frecuentes las lesiones.
- D. En determinadas situaciones de juego es aconsejable mantener un ritmo en la conducción, sin embargo cuando se va a enfrentar a rivales es recomendable el cambio de ritmo y dirección como recurso para desconcentrar al rival (Rivas, 1993).

Empeine exterior

Este tipo de técnica se utiliza comúnmente en situaciones donde se requiera trasladar el balón rápidamente, y cuando un contrario corre paralelo al conductor del balón, ya que facilita la protección de la pelota. Además, es una de las técnicas más seguras y precisas (Busch, 1971).

Empeine interior

Aquí la superficie de contacto es similar a la del toque del balón con el empeine interior. También, esta técnica se puede utilizar cuando el contrario corre paralelamente al conductor del balón y este necesita protegerlo.

Además, en esta técnica el balón debe ir a una determinada distancia del pie, de tal forma, que el mismo siempre se logre mantener controlado. Esta forma de conducir en relación a la anterior es más lenta (Busch, 1971). Rivas, M.

Empeine total

Este tipo de técnica es la más difícil de ejecutar, ya que el balón se debe empujar hacia delante con el pie extendido hacia abajo, es decir, con la superficie del

cordón del zapato. La seguridad de este tipo de conducción no es muy precisa, pues la superficie de contacto con el balón no es muy amplia.

El jugador utiliza este tipo de técnica en situaciones de juego, donde posea espacio por delante y los rivales no están muy cerca, ya que el toque del balón es largo. Por otro lado, esta técnica favorece una carrera más continua durante los movimientos casi no se gira - , lo que permite un desplazamiento relativamente más rápido (Geronazzo, 1975).

Borde interno

Al igual que el toque del balón, abarca la misma superficie de contacto del pie. Este tipo de técnica se utiliza normalmente en situaciones en que se requiera acomodar el balón para una mejor posición de pase, remate, o regate. Además, es usado en ocasiones para girar o simplemente avanzar lentamente con el balón.

Debido a la postura que debe adoptar el cuerpo en este estilo de conducción, no es muy eficaz para trasladar rápido el balón, pero es muy efectivo como recurso complementario para realizar otras acciones de juego (Geronazzo, 1975).

○ Recepción

Por recepción debemos entender como la forma de parar, controlar, y dominar el balón, con el fin de realizar una acción de juego posterior y favorable (Howe, 1991).

Este elemento técnico está considerado como uno de los principales fundamentos técnicos del fútbol, ya que una buena recepción es el requisito previo para crear situaciones posteriores de juego. Por lo tanto, una buena recepción debe permitir que el balón quede dispuesto para otra acción después de la amortiguación (Rivas, 1997.)

Para Peitersen (2009), la recepción es: “el arte de recibir correctamente el balón reside en amortiguar de forma elástica la parte del cuerpo hacia la que se dirige el balón.

La recepción del balón puede responder a dos objetivos diferentes:

- a) Pararlo, o
- b) Quitarle velocidad y orientarlo en una nueva dirección.

Existen cinco principios básicos aplicables a todas las formas de recibir el balón:

- 1- Llevar el cuerpo rápidamente a la posición idónea para detener el balón o hacia la dirección desde la que éste llega.
- 2- Decidir con rapidez la forma de recibir el balón más apropiado.
- 3- Antes de recibir el balón, decidir hacia donde pasarlo después.
- 4- Recibir el balón lo más lejos posible del contrario.
- 5- Detener el movimiento del balón lo más rápido posible de modo que una vez esté controlado, ser pasado de nuevo de la mejor manera posible.

Clasificación

(Basado en Arpad, 1969)

Dependiendo de la parte del cuerpo con que toquemos el balón, así se pueden clasificar los tipos de recepción

❖ Con el pie

Borde interno

Esta técnica es propicia para aquellos balones que vienen de frente, ya que se puede parar o ubicar al frente. Por otra parte, facilita el juego rápido y fluido. Además, este tipo de recepción se utiliza de balones que provienen raso y a media altura, o de balones que vienen de un rebote.

Empine total

Esta técnica se caracteriza por su espectacularidad, a pesar del grado de dificultad. Para su ejecución se requiere una reacción rápida, y cierta sensibilidad hacia el balón. En la realización de la técnica, el balón no debe rebotar en la

superficie de contacto. Se utiliza frecuentemente de balones que provienen por alto. (Arpad, 1969)

Empeine interior

Se realiza en situaciones en que no se puede percibir con el borde interno, y en movimiento. La pierna que va a receptar, se cruza delante de la pierna de apoyo y con el empeine interior atraemos y recibimos la pelota (Alain, 1993)

Biomecánica (Basado en Peitersen, 2003): La postura y posición de las piernas es idéntica a la mantenida cuando se lanza con el empeine interior; se avanza el empeine interior del pie con el que se controla el balón y se hace retroceder, de forma rápida pero controlada, justo antes de que se produzca el contacto entre el pie y el balón. Debe de pararse el balón antes de que esté más retrasado que la pierna de apoyo para que se pueda seguir pasando inmediatamente.

Empeine exterior

Esta manera de receptar el balón se emplea comúnmente cuando el jugador desea recibir el balón y alejarse junto a él a otra dirección (Alain, 1993)

Planta

A pesar de que con esta técnica se pierde mucho tiempo, se emplea cuando el balón alcanza el suelo delante del plano lateral del cuerpo, por lo tanto para pararlo o recibirlo es necesario y a su vez ventajoso, la utilización de la planta del pie.

Biomecánica (Basado en Peitersen, 2003):

Cuando debemos parar el balón, lo mejor es detener su movimiento con la planta del pie, de modo que ésta se sitúe por encima de la pelota, como un techo inclinado. Si se va a pasar de nuevo el balón después de recibirlo, debe desplazarse un poco hacia delante para que la pierna que lo recibe no se flexione demasiado mientras dure el contacto. Si se para el balón lejos del contrario, puede prepararse el siguiente pase rodando la pelota un poco hacia delante con la planta del pie, de manera que el jugador pueda tomar un poco de carrea para realizarlo.

Talón

En relación a su seguridad, no es similar a las anteriores, pues su superficie de contacto es muy pequeña. Normalmente se realiza cuando el jugador ha fijado su dirección de carrera y el pase llega a la espalda, por lo tanto se estira el pie hacia atrás y se eleva hacia delante (Alain, 1993).

❖ Pierna

Este tipo de recepción se aplica en terrenos muy mojados, por lo tanto resbaladizos. En los terrenos con estas características, se hace bastante difícil la recepción con la planta del pie –debido a la rapidez del pique del balón- por lo que se recurre a usar la parte inferior de la pierna. (“espinilla”). Esta técnica es muy insegura, ya que la dirección del rebote en el contacto con la pierna no puede ser calculada por el jugador.

❖ Muslo

Se utiliza en balones que provienen del aire, y que por la fuerza y / o trayectoria que traen no pueden ser dominados con la cabeza, pecho, y pie. Por lo tanto, se puede usar el muslo, que posee la ventaja que el fémur está cubierto de musculatura, lo cual favorece al amortiguamiento. Además, esta técnica tiene la ventaja de que ayuda al cambio de dirección del jugador (Alain, 1993)

Aplicación y biomecánica (Basado en Peitersen, 2003):

Balones que no se pueden recibir con el pecho o el pie, se paran o se les quita velocidad a la altura de la cadera o del estómago.

Biomecánica:

El jugador calcula la trayectoria del balón, dobla la pierna en forma de ángulo y levanta el muslo, de tal manera que se sitúa al lado derecho de dicha trayectoria. EL balón tiene que aterrizar sobre la mitad del muslo. Mientras dure el contacto con la pelota, el muslo ha de estar inclinado hacia abajo, de forma elástica, el balón cae al suelo delante del jugador y puede pasarlo inmediatamente.

❖ Abdomen

Normalmente esta técnica aparece cuando el balón rebota de manera inesperada, y aparece de manera refleja la acción de recepcionar con el estómago. Por otra parte, es muy efectiva debido a que la zona de contacto es muy blanda, lo que facilita que el balón no rebote muy fuertemente. (Arpad, 1969).

❖ Pecho

Es otra de las técnicas eficientes, ya que la superficie de contacto es amplia y relativamente blanda. Se utiliza de balones provenientes de gran altura – frecuentemente- (Arpad, 1969).

❖ Cabeza

Similar a la anterior, se utiliza principalmente en balones altos, y que en circunstancias normales de juego no pueden ser recepcionados. Es una de las modalidades de recepción más difíciles de ejecutar

Recomendaciones técnicas de ejecución

- A. Para realizar una buena recepción es recomendable mantener la vista en el balón, y equilibrar el cuerpo extendiendo los brazos cómodamente
- B. Realizar un ligero movimiento de “retiro” de la parte corporal que va a receptar de tal manera que se produzca una amortiguación
- C. Preferiblemente la primera opción que debe considerar el jugador es jugar de primera intención para darle fluidez y velocidad al juego, pero no siempre la situación de juego así lo permite, es entonces cuando se debe recurrir a la recepción.
- D. A la hora del contacto con el balón los músculos deben estar relajados.

- Regate y finta

El regate

Este elemento técnico se le puede definir como la capacidad que posee el futbolista para rebasar contrarios en su marcha hacia el marco rival. Todo ello, con el fin de adquirir una posición más favorable en el juego y así poder realizar otra acción (Howe, 1991)

El regate tiene que ser una acción sorpresiva y a su vez aplicada como último recurso, es decir, ante situaciones de juego donde el futbolista no tenga otra opción. Además, los cambios de dirección, paradas repentinas, y otras fintas, son complementos importantes para un buen regate.

Desde un punto de vista táctico, la utilización de este fundamento en diversas zonas del campo debe ser bien determinada, así por ejemplo su aplicación en la defensa no está permitida, en el medio campo con ciertas restricciones, y en el ataque con mayor libertad, siempre y cuando la situación lo amerite (Rivas, 1993).

Clasificación

El regate puede ser subdividido o clasificado desde varios puntos de vista, no obstante, aquí lo haremos en función del empleo de la finta como complemento, así pues, lo clasificamos en dos aspectos (Arpad, 1969):

A. Regate simple

B. Regate compuesto

El regate es aquel cuando el regateador rebaza al rival sin usar el recurso de la finta, contrariamente al compuesto que emplea varias fintas.

Recomendaciones técnicas de ejecución

A. Mantener el balón a una cómoda distancia del cuerpo, de tal forma, que puede arrancar repentinamente en cualquier dirección.

B. Desequilibrar al rival, fingiendo moverse hacia una dirección, mientras en realidad se va a otra.

C. Utilizar otros elementos que pueden ser coayudantes del regate, como lo son: variabilidad de fintas, la conducción, cambios de velocidad, entre otros.

D. Los movimientos que se realizan deben ser sorprendidos y explosivos

Finta

Se le puede definir como la acción corporal que realiza el jugador con su cuerpo, y sin la presencia del balón, con el objeto de engañar al rival, llevándolo a sitios falsos (Howe, 1993)

Ampliando la definición, la finta está compuesta por movimientos desorientados que el futbolista ejecuta para desviar la atención del adversario, de la verdadera dirección del movimiento. Estos movimientos corporales les pueden ser realizados por diferentes segmentos, a decir; tronco, brazos, cabeza, piernas, inclusive hasta con la mirada.

La finta ofensiva dentro del juego se realiza básicamente buscando dos objetivos tácticos: en el primero al finta se ejecuta para librarse de una marca y así recibir el balón en una mejor opción de juego, y el segundo objetivo, se emplea para abrir espacios para la posible entrada de compañeros (Albún, 1993).

Por otro lado, dependiendo de la posición que se juegue así se va a caracterizar la finta, por ejemplo (wheeler, 1975):

A. Porteros: en un penal o tiro libre un movimiento como medida táctica, o sea engaña con un movimiento inicial erróneo.

B. Defensas: realizan movimientos cuando marcan a los delanteros para confundirlos, tratando de que éstos tomen una dirección equivocada para robarles el balón, o entreguen el pase.

C. Medios campistas: normalmente ejecutan movimientos con el objetivo de dejar rezagado al contrario, ganar espacio para recibir y crear juego.

D. Puntas: realizan fintas para librarse de marcas, para quedar en una mejor opción de juego.

Recomendaciones técnicas de ejecución

- A. Antes de realizar la finta, el centro de gravedad debe estar ligeramente hacia abajo
- B. El paso del movimiento falso de dirección real, debe ser lo más rápido posible.
- C. Utilizar un amplio repertorio de fintas, con el objeto que no se controlen las intenciones reales dentro del juego.

- El cabeceo

Este fundamento técnico se puede describir como la dirección y pase del balón con la cabeza. Es además, uno de los elementos técnicos imprescindibles, sobre todo para el líbero, stopper y puntas. Constituye una de las armas más peligrosas del fútbol, pues a un gran cabeceador que ataca solo puede oponérsele un gran cabeceador que defiende.

El dominio de la técnica del juego de cabeza es imprescindible en el fútbol, ya que se debe aplicar en situaciones como cuando la pelota está en el aire, rechazos, pases altos dirigidos y remates al arco. Para la defensa, un buen juego de cabeza a menudo oponérsele un gran cabeceador que defiende

Sin embargo, nunca dominaremos bien sino lo aprendemos bien. Esto por la razón de que existen factores psicológicos y pedagógicos que limitan el correcto aprendizaje de esta técnica.

Entre los factores psicológicos, encontraremos el miedo natural, golpear la pelota con una parte delicada y sensible como lo es la cabeza en cuyo interior están los ejes de la vida misma. El instinto de aludir la intervención de la cabeza para golpear cualquier objeto, es algo así como mecanismo natural de supervivencia.

En otro apartado encontramos los factores pedagógicas, entre ellos que muchas personas inexpertas comienzan el aprendizaje con balones demasiados grandes y / o pesados, donde el cabecear se vuelve algo así como un castigo.

Por todo lo anterior, es que la enseñanza de este fundamento debe estar bien dirigida desde el punto de vista psico-pedagógico

Clasificación

Aquí la técnica del cabeceo se clasifica de acuerdo a la parte de la cabeza con que se contacta el balón, por lo tanto tenemos

- A. Cabeceo frontal
- B. Cabeceo parietal (izquierdo o derecho)
- C. Cabeceo con la coronilla

Todos los anteriores tipos de cabeceo pueden realizar tanto de manera estática como dinámica o con salto.

Recomendaciones técnicas de ejecución

(Basado Rivas 1993, Albún, 1993)

- a). A la hora de cabecear se debe tener preferiblemente las piernas abiertas
- b). El tronco se debe inclinar hacia atrás y va al encuentro del balón, la musculatura del cuello se pone ligeramente tensa y en el momento del contacto la barbilla desciende hasta el pecho.
- c) En los cabeceos con salto y carrera: el salto se debe efectuar con una pierna.
- d) La musculatura no debe estar rígida al efectuar el contacto con el balón
- e) De acuerdo a la situación de juego, determinar el tipo de técnica adecuada

Juego de cabeza

(Basado en Peitersen, 2003):

Aplicación: en todas aquellas situaciones en las que se han de controlar o lanzar rápidamente balones altos sin que haya tiempo para recibir la pelota con tranquilidad.

Biomecánica:

El jugador se coloca en posición para dar un paso hacia delante, con las piernas ligeramente flexionadas y los brazos dirigidos a la trayectoria del balón. Cuando éste se acerca, se dobla el tronco hacia atrás y la cabeza permanece quieta ("cuello rígido"). El tronco se echa hacia delante y el balón se toca con la frente. Los ojos permanecen abiertos para que el jugador pueda dar el balón la dirección deseada. Es importante que el movimiento se realice de manera completa.

Conceptos claves:

- Mirar el balón.
- Golpea la pelota antes de que ella te golpee a ti.
- Balancéate con el tronco.
- Golpea el balón con toda la frente.

- Remate

- a. Golpe con el empeine total

El golpe con el empeine es el tiro de mayor potencia. A menudo, se lo utiliza para patear al arco a gran distancia. El objetivo reside en patear el balón con el empeine en su totalidad (es decir, con los cordones de la zapatilla deportiva). El jugador debe dar una gran zancada hacia el balón antes de patearla. La punta del pie que pateará el balón debe apuntar hacia abajo, y el tobillo debe estar trabado. De esta manera, se asegurará la existencia de una superficie sólida para golpear el balón. Enséñeles a sus jugadores a permanecer firmes y a patear en el centro del balón. Para aumentar la potencia del tiro, instrúyalos a que levanten el talón del pie de apoyo cuando patean el balón. Esto les permite trasladar su peso hacia

la patada. Se debe completar la patada continuando el movimiento y cayendo sobre el pie que realizó el tiro.

b. Voleas, completas, medias, con el lateral del pie y de costado: Estos tiros son, tal vez, los más difíciles de aprender.

Una volea completa consiste en patear el balón directamente en el aire. Si el balón se patear después de rebotar, entonces es una media volea. Muchos jugadores tienden a patear el balón cuando está demasiado elevada, quitándole potencia al tiro. Enséñeles a esperar el balón hasta que caiga a la altura indicada para poder pegarle bien. Los jugadores deben mirar hacia el balón cuando realizan una volea con el lateral del pie. El pie de apoyo debe apuntar hacia el balón. La punta del pie que pateará el balón debe apuntar hacia arriba, y el tobillo debe estar trabado y rígido. El jugador debe permanecer firme y patear el balón en el centro con la parte interna del pie. La rodilla de la pierna que patear debe estar más arriba que el balón en el momento del contacto. Haga que el jugador patear el balón en el centro y por debajo del pecho. A menudo, las medias voleas ocurren como consecuencia de pases o pelotas perdidas que vienen directamente hacia el jugador, más que de tiros cruzados.

c. Las medias voleas pueden ser muy difíciles de calcular. Es importante patear la pelota inmediatamente después de que ésta rebote. La técnica es la misma que para las voleas, ya sea que se utilice la parte interna del pie o el empeine. Enséñeles a los jugadores a patear el balón poco después de que ésta rebote en el suelo.

Los jugadores tienden a inclinarse hacia atrás cuando patean el balón. Enséñeles a ser agresivos y a mantener la cabeza, el pecho y los hombros por encima del balón cuando se produce el contacto.

d. Voleas laterales. A menudo, las voleas laterales suceden como consecuencia de tiros cruzados o desviados. Enséñeles a sus jugadores a enfrentar el balón cuando se acerquen hacia ella. Haga que apunten la punta del pie que patear al suelo, con el tobillo trabado y rígido. El golpe se produce con el empeine. La pierna que patear debe estar paralela al suelo. Cuando se produce el contacto, los hombros y el pie de apoyo deben mirar hacia objetivo. El cuerpo debe

permanecer firme e inclinarse hacia la dirección de la patada. El golpe se produce en el centro del balón. Las caderas deberían rotar hacia el objetivo. La potencia del tiro se genera al girar rápidamente la cadera y la pierna que realiza la patada.

e. Volea lateral con el empeine. Pelota curva. Los tiros curvos generalmente se utilizan para patear al arco evitando a los defensores. A menudo se los utiliza en momentos en los que se reinicia el juego después de una interrupción, como tiros de esquina o tiros libres. Haga que los jugadores golpeen el balón tanto con la parte interna como con la parte externa del empeine. Cuando se produce el contacto, la punta del pie debe apuntar hacia abajo, y el tobillo debe estar trabado. Cuando los jugadores diestros patean el balón a la izquierda del centro del balón, ésta gira en el sentido de las agujas del reloj, o a la derecha. Cuando patean el balón a la derecha del centro del balón, ésta gira en el sentido contrario a las agujas del reloj, o a la izquierda.

1.4.3.1.2.3. Reglas de juego para la práctica del fútbol infantil

Las reglas de juego utilizadas en el fútbol infantil son las del Fútbol Asociación con las excepciones propias de un deporte pensado para niños. En esta edición se detallan las 17 reglas del Fútbol Asociación con las modificaciones incorporadas al fútbol infantil vigentes a la fecha más otras que esta Organización ha entendido convenientes. El espíritu de este juego ha sido siempre el de brindar al niño un medio de educación, de formación y de recreación, quitando los aspectos de su práctica que pudieran generar dificultades en su aprendizaje y disminuyendo la severidad en la sanción de algunas faltas disciplinarias.

La Organización Nacional de Fútbol Infantil, quien ejerce la rectoría del fútbol infantil en todo el territorio del país, edita este Reglamento con el cometido de poner en conocimiento de todos, el marco reglamentario único para la práctica de este deporte. Por lo tanto, es obligatorio para todas las organizaciones que practican fútbol con niños desde 6 a 13 años de edad inclusive.

Regla N° 1 – El terreno de juego

Superficie de juego

Los partidos pueden jugarse en superficies naturales o artificiales, de acuerdo con el reglamento de la competición

Dimensiones

El terreno de juego será rectangular. La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud:

- mínima 50 mts.
- máxima 60 mts.

Anchura:

- mínima 33.50 mts.
- máxima 40 mts.

Marcación del Terreno

El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más largas se denominan líneas de bandas. Las dos más cortas se llaman líneas de meta.

Todas las líneas tendrán un ancho de 10 cms. como máximo y 8 cms. como mínimo.

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media. El centro del campo estará señalado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 5 mts.

El Área de Meta

El área de meta, situada en ambos extremos del terreno se demarcará de la siguiente manera:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta a 1 mt. desde la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 4 mts. en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de meta.

El Área Penal

El área penal, situada en ambos extremos del terreno de juego, se demarcará de la siguiente manera:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 5,50 mts. desde la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 11 mts. en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área penal.

En cada área penal se marcará un punto penal a 9 mts. de distancia desde el punto medio de la línea entre los postes, equidistante a los mismos para generaciones de 10 a 13 años. Para las generaciones restantes el punto estará a 8 mts. de distancia. Al exterior de cada área penal, se trazará asimismo un semicírculo con un radio de 5 mts. desde el punto penal de 9 mts.

Superficie de Juego: Los partidos pueden jugarse en superficies naturales o artificiales, de acuerdo con el Reglamento de la Competición

Banderines

En cada esquina se colocará un poste no puntiagudo con un banderín. La altura mínima del poste será de 1,50 mt. de altura.

Asimismo se podrán colocar banderines en cada extremo de la línea media, a una distancia mínima de 1 mt. al exterior de la línea de banda

El Área de Esquina

Se trazará un cuadrante con un radio de 0,75 mt. desde cada cuadrante de esquina en el interior del terreno de juego.

Los Arcos

Los arcos se colocarán en el centro de cada línea de meta.

Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). La distancia entre los postes será de 4 mts. y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 mts. Ambos postes y travesaño tendrán el mismo ancho y espesor, como máximo 10 cms. y como mínimo 8 cms. Las líneas de meta tendrán las mismas dimensiones que los postes y el travesaño. Deberán tener redes enganchadas en los arcos y el suelo detrás de la meta, con la condición que estén sujetas en forma conveniente y no estorben al guardameta.

Los postes y travesaño deberán ser totalmente de color blanco.

Seguridad

Los postes deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles sólo en caso de que se cumpla tal exigencia.

Decisión 1

Si el travesaño se rompe o se sale de su sitio, se interrumpirá el juego hasta que haya sido reparado o colocado en su lugar. Si el travesaño no se puede reparar se suspenderá el partido. No se permitirá el empleo de una cuerda como reemplazo del travesaño; si se puede reparar, el partido continuará conforme a la Regla.

Decisión 2

Los postes y los travesaños, deberán ser de madera, metal u otro material aprobado.

No deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

Decisión 3

Se podrá hacer una marcación fuera del terreno de juego, a 5 mts. del banderín de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que se deberá observar en la ejecución de un saque de esquina.

Regla N° 2 – El balón

Propiedades y Medidas

El balón:

- Será esférico
- Será de cuero u otro material adecuado y aprobado. Habrán dos tipos de Balón: N° 3 y N° 4.
- Balón N° 3 (para 6 a 9 años) Tendrá una circunferencia de 60 cms. y un peso no superior a 360 g. y no inferior a 340 g.
- Balón N° 4 (de 10 a 13 años) Tendrá una circunferencia de 65 cms. y un peso no superior a 400 g. y no inferior a 380 g. al comienzo del partido.

Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña durante el partido:

- Se interrumpirá el juego
- El juego se reanudará por medio de balón a tierra ejecutado con un nuevo balón en el lugar donde el primero se dañó.
- Si el balón explota o se daña en el momento que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda):
- El partido se reanudará conforme a la regla.
- El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

Decisión 1

En partidos de competición sólo se permitirá el uso de balones que correspondan a las especificaciones técnicas mínimas estimuladas en la Regla N° 2.

Regla N° 3 – El número de jugadores

Jugadores

El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de jugadores según la divisional, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará si uno de los equipos tiene tres jugadores menos del máximo permitido por categoría.

Abejitas	6 años	9 jugadores	Mínimo de 7 jugadores para comenzar
Grillitos	7 años	9 jugadores	Mínimo de 7 jugadores para comenzar
Chatitas	8 años	9 jugadores	Mínimo de 7 jugadores para comenzar
Churrinches	9 años	9 jugadores	Mínimo de 7 jugadores para comenzar
Gorriones	10 años	9 jugadores	Mínimo de 7 jugadores para comenzar
Semillas	11 años	7 jugadores	Mínimo de 5 jugadores para comenzar
Cebollitas	12 años	7 jugadores	Mínimo de 5 jugadores para comenzar
Babys	13 años	7 jugadores	Mínimo de 5 jugadores para comenzar

Para la formación de cada una de las categorías, se tiene en cuenta el año de nacimiento de los jugadores.

De las sustituciones

Divisional de 6 a 10 años. Se podrán utilizar como máximo nueve (9) sustitutos.

Divisional de 11 a 13 años. Se podrá utilizar como máximo once (11) sustitutos, tres (3) de los cuales deberán realizarse exclusivamente en el intervalo del partido

En todos los partidos el jugador sustituto podrá reingresar al terreno de juego, completándose como nueva sustitución.

Registro de Sustitutos

Todos los jugadores sustitutos deberán estar registrados en el formulario de partido.

Procedimiento de sustitución

Para reemplazar a un jugador por un sustituto, se deberán observar las siguientes condiciones:

- El jugador sustituto se presentará en la mesa de control.
- El árbitro deberá ser informado de la sustitución propuesta antes de que ésta sea efectuada.
- El jugador sustituido deberá salir del campo de juego por el lugar más próximo.
- El sustituto no podrá entrar al terreno de juego hasta que el jugador al cual reemplazará haya abandonado el mismo y, además, haya recibido la señal del árbitro para ingresar.
- El sustituto entrará en el terreno de juego únicamente por la línea media y durante una interrupción del juego.
- Una sustitución quedará consumada cuando el sustituto entra en el terreno de juego
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye deja de ser jugador.
- Todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro.

Cambio de guardameta

Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que:

- El árbitro haya sido previamente informado.
- EL cambio se efectúe durante una interrupción del juego.

Contravenciones / sanciones

Si un sustituto entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro:

- Se interrumpirá el juego.
- Se sancionará al sustituto con una observación u amonestación verbal.
- Se reanudará el juego mediante tiro libre indirecto a favor del equipo adversario en el lugar donde se interrumpió el juego.

Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización del árbitro antes de efectuar el cambio:

- Se continuará el juego.
- Los jugadores en cuestión serán observados verbalmente inmediatamente después de la próxima interrupción del juego.

Por cualquier otra contravención a la regla:

Los jugadores serán observados verbalmente.

Reanudación del juego

Si el árbitro detiene el juego para administrar una observación o amonestación:

- El partido será reanudado por medio de un tiro libre indirecto ejecutado por un jugador del equipo contrario desde el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que fue detenido.

Jugadores y sustitutos expulsados:

Un jugador excluido antes del saque de salida podrá ser reemplazado.

Un sustituto designado, excluido antes del saque de salida o después del comienzo del partido no podrá ser sustituido.

Decisión 1

El Orientador Técnico es la única persona autorizada a impartir instrucciones técnicas a los jugadores durante el partido.

El Orientador Técnico podrá solicitar un (1) minuto de tiempo a la mesa de control en cada período de tiempo. El minuto de tiempo no solicitado en el primer tiempo queda sin efecto.

La interrupción del partido la dispondrá el árbitro cuando el juego esté detenido, excepto antes de la ejecución de un penal.

Las instrucciones a los jugadores deberán darse únicamente por parte del Orientador Técnico dentro del semicírculo del área que defiende su equipo.

El Orientador Técnico que ingrese al campo de juego a dar instrucciones podrá hacerlo con líquido refrescante para los jugadores.

El pedido de tiempo podrá concederse en cualquier momento del partido – excepto antes de la ejecución de un penal- y será adicionado por el árbitro a la finalización de cada tiempo reglamentario.

Decisión 2

Las personas autorizadas a representar a su equipo en un partido son:

- 1.- El delegado de mesa, que deberá permanecer en la mesa de control.
- 2.- El Orientador Técnico y su Ayudante, que deberán permanecer dentro de los límites del área técnica establecida a esos efectos.

Todas estas personas deberán comportarse en forma responsable.

Decisión 3

Los árbitros, orientadores técnicos, ayudantes técnicos y delegados no están autorizados a fumar dentro del campo de juego ni en las instalaciones deportivas mientras desarrollan su función.

Regla N° 4 – El equipamiento de los jugadores

Seguridad

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni podrán llevar ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas).

Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Una camiseta que deberá tener un número para identificarlo.
- Pantalones cortos.
- Medias
- Canilleras / espinilleras.
- Calzado –estará confeccionado con lona o cuero blando-, que no posea punteras reforzadas. La suela debe estar confeccionada con goma, mezcla de goma y plástico, suela blanda o similar. No deben tener ningún elemento que pueda lesionar. Los tapones pueden ser cambiables pero no pueden ser metálicos.

Decisión 1

Los jugadores están autorizados a jugar con pantalones térmicos o pantalón deportivo largo por debajo del short en todas las categorías.

Canilleras / Espinilleras

- Deberán estar cubiertas completamente por las medias
- Deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o similar)
- Deberán proporcionar un grado razonable de protección.

Guardametas

- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, el árbitro y los árbitros asistentes.

Contravenciones / Sanciones

En caso de cualquier contravención a la presente regla:

- No será necesario detener el juego.
- El árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su equipamiento.
- El jugador saldrá del terreno de juego en la siguiente ocasión que el balón no esté en juego, a menos que para ese entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
- Todo jugador que haya debido abandonar el terreno para poner en orden su equipamiento no podrá retornar al campo sin la autorización del árbitro
- El árbitro se cerciorará de que el equipamiento del jugador está en orden antes de permitir que reingrese al terreno de juego.
- El jugador sólo podrá reingresar al terreno de juego cuando el balón no esté en juego.

Un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción de esta regla y que entra (o reingresa) en el terreno de juego sin la autorización del árbitro será amonestado.

Reanudación del juego

Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar al infractor:

- El juego será reanudado por medio de un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde el balón se encontraba cuando el árbitro interrumpió el partido.

Regla Nº 5 – El árbitro

La autoridad del árbitro

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado.

Poderes y deberes

El Árbitro

- Hará cumplir las reglas de juego
- Controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes cuando corresponda.
- Se asegurará que el balón corresponda a las exigencias de la Regla Nº 2
- Se asegurará que el equipamiento de los jugadores cumpla con las exigencias de la Regla Nº 4
- Actuará como cronometrador y tomará nota de las incidencias en el partido
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido, cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se cometan contravenciones a las Reglas de Juego.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una grave lesión y se encargará de que sea transportado fuera de la cancha.
- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzga que un jugador está solo levemente lesionado.
- Ordenará que todo jugador que sufra una lesión sangrante salga del terreno de juego. El jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará que la herida haya dejado de sangrar.
- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja tal, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.
- Castigará la falta más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan faltas que merezcan una amonestación o una expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego.

- Tomará medidas contra funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma responsable y podrá, si lo juzga necesario expulsarlos del terreno de juego.
- Actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes en relación con incidencias que no ha podido observar.
- No permitirá que personas sin autorización entren en el terreno de juego.
- Reanudará el juego tras una detención.
- Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido que incluya datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores y/o funcionarios oficiales de los equipos y cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

Decisiones del Árbitro

Las decisiones del árbitro sobre hechos en relación con el juego son definitivas.

El árbitro podrá modificar su decisión siempre que no haya reanudado aún el juego o no haya finalizado el partido y cuando:

- a.- El mismo se da cuenta que la decisión es incorrecta.
- b.- Él lo juzga necesario ante una indicación de un árbitro asistente.

Decisión 1

Un árbitro (o en caso de que proceda, un árbitro asistente) no será responsable de:

Cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, funcionario oficial o espectador.

Cualquier daño a todo tipo de propiedad.

Cualquier otra pérdida sufrida por un individuo, club, compañía, asociación o entidad similar, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que haya podido tomar conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar el partido.

En tales situaciones pueden comprenderse:

- Una decisión por la que las condiciones del terreno de juego, del recinto o del estado del tiempo sean tales que no permitan llevar a cabo un encuentro.
- Una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón.
- Una decisión por lo que respecta al estado de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido, incluido los postes de la meta, travesaño, los postes de esquina y el balón.
- Una decisión de suspender o no suspender un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores.
- Una decisión de detener o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para ser atendido.
- Una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta indumentaria o equipamiento.
- Una decisión (en medida de que esto pueda ser de su responsabilidad) de permitir o no a toda persona (incluidos los funcionarios de equipo y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos u otras personas de los medios de información) estar presente en los alrededores del terreno de juego.
- Cualquier otra decisión que pueda tomar conforme a las Reglas de Juego o en conformidad con sus deberes y de acuerdo con lo estipulado con las normas o reglamentos de ONFI o liga bajo cuya jurisdicción se dispute el partido.

Decisión 2

Los hechos relacionados con el juego comprenderán si un gol ha sido o no anotado y el resultado del partido.

Regla N° 6 – Los Árbitros Asistentes

Deberes

En forma optativa podrán designarse dos árbitros asistentes que tendrán – a reserva de lo que decida el árbitro-, la misión de indicar:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de juego.
- A qué equipo corresponde efectuar los saques de esquina, de meta o de banda.
- Cuando ocurre alguna falta u otro incidente fuera del campo visual del árbitro.
- Cuando se solicita una sustitución.
- Cuando se cometen infracciones más cerca del asistente que del árbitro (en particular, cuando ocurren en el área penal)
- Si, en los tiros penales, el guardameta se adelanta antes de que se pateé el balón y en caso de que el balón haya cruzado la línea.

Asistencia

Los árbitros asistentes ayudarán igualmente a dirigir el juego conforme a las reglas, podrán entrar al campo de juego a marcar la distancia de 5 mts.

En caso de intervención indebida o de conducta incorrecta de un árbitro asistente, el árbitro prescindirá de sus servicios y efectuará un informe a las autoridades pertinentes.

Regla N° 7 – La duración del partido

Periodos de juego

6 años	ABEJITAS: Dos tiempos iguales de 15 minutos
7 años	GRILLITOS: Dos tiempos iguales de 20 minutos
8 años	CHATITAS :Dos tiempos iguales de 25 minutos
9 años	CHURRINCHES: Dos tiempos iguales de 25 minutos
10 años	GORRIONES: Dos tiempos iguales de 25 minutos
11 años	SEMILLAS: Dos tiempos iguales de 30 minutos
12 años	CEBOLLAS: Dos tiempos iguales de 30 minutos
13 años	BABYS :Dos tiempos iguales de 30 minutos

Intervalo del medio tiempo

Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo.

El descanso del medio tiempo no deberá ser menor de 5 minutos ni exceder de 8 minutos.

La duración del descanso del medio tiempo podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

Recuperación del tiempo perdido

Cada período deberá ser prolongado para recuperar todo tiempo perdido ocasionado por:

- a) Pedidos de tiempo
- b) Sustituciones.
- c) Evaluación de la lesión de jugadores
- d) Transporte de los jugadores lesionados fuera del terreno de juego para ser atendidos.
- e) Pérdida de tiempo
- f) Cualquier otro motivo

La recuperación del tiempo perdido es obligatoria.

Tiro penal

En caso de que se tenga que lanzar o repetir un tiro penal, la duración del período en cuestión será extendida hasta que se haya consumado el tiro penal.

Decisión 1

Es obligatorio que el árbitro señale claramente a la mesa de control los minutos que corresponden jugar por recuperación de tiempo perdido. Esta señal debe hacerse al finalizar el tiempo reglamentario.

Regla Nº 8 – El inicio y reanudación del juego

Introducción

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo que ganó el sorteo efectuará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

Saque de salida

El saque de salida es una forma de iniciar el juego:

- Al comienzo del partido
- Tras haber marcado un gol
- Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- Al comienzo de cada tiempo suplementario.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

Procedimiento

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores del equipo contrario a aquél que efectúe el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 5 mts. del balón hasta que sea jugado.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante.
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador.

Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

Contravenciones / Sanciones

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, el cual se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida:

- Se repetirá el saque de salida.

Balón a tierra

El balón a tierra es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón este en juego, a causa de cualquier incidente no indicado en las Reglas de Juego.

Procedimiento

El árbitro dejará caer el balón en el lugar en donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego.

EL juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo.

Contravenciones / Sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

- Si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo.
- Si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por un jugador.
- Si el balón entra en un arco después de tocar el suelo sin haber sido tocado por un jugador.

Circunstancias especiales

Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área de meta podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.

Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante en el área de meta adversaria será lanzado desde la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

Un balón a tierra para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área de meta (incluida la línea del arco) será ejecutado en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

Regla Nº 9 – El balón en juego o fuera de juego

El balón fuera de juego

El balón estará fuera del juego cuando:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta ya sea por tierra o por aire.
- El juego ha sido detenido por el árbitro.

El balón en juego

- El balón estará en juego en todo momento, incluso cuando:
 - Rebota de los postes, travesaño o postes de esquina y permanece en el terreno de juego.
 - Rebota del árbitro o de un árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego.

Regla N° 10 – El gol marcado

Gol marcado

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño siempre que el equipo a favor del cual se marcó el gol no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

Equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcaron el mismo número de goles o si no se hubiera marcado ningún gol, el partido terminará en empate.

Reglamento de competición

Los reglamentos de una competición podrán estipular un tiempo suplementario u otro procedimiento para determinar el ganador de un partido en caso de empate.

Si el reglamento de la competición establece que debe haber un equipo ganador en un partido que finaliza en empate, se permite solamente los siguientes procedimientos aprobados por la Internacional F. A. Board:

- Regla de goles marcados fuera de casa
- Tiros del punto penal

Regla N° 11 – El fuera de juego

No se aplica en el Fútbol Infantil

Regla N° 12 – Faltas y conductas antideportivas

Las faltas y conducta antideportiva se sancionarán de la siguiente manera:

Capítulo I – Faltas

A.- Tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes seis faltas de una manera que el árbitro considere temeraria, peligrosa o con el uso de una fuerza excesiva:

- 1.- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- 2.- Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
- 3.- Saltar sobre un adversario
- 4.- Cargar contra un adversario
- 5.- Golpear o intentar golpear a un adversario
- 6.- Empujar a un adversario.

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cuatro faltas.

- 7.-En el momento de luchar por el balón, dar una patada al adversario antes de tocar el balón.
- 8.-Sujetar a un adversario.
- 9.-Escupir a un adversario.
- 10.-Tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

A.1 - Tiro penal

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez faltas mencionadas precedentemente dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que el mismo esté en juego.

Queda exceptuado el guardameta que toca el balón con sus manos dentro de su propia área penal.

B.-Tiro libre indirecto.

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes faltas dentro de su propia área penal:

1.- Tardar más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos. Se considerará que el guardameta controla el balón cuando lo toma con cualquier parte de sus manos o brazos.

2.-Volver a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego con los pies y sin que un jugador adversario lo haya tocado.

3.- Jugar el balón de bolea o de sobre pique después de tenerlo controlado con sus manos, ya sea dentro o fuera del Área de Penal o utilizando una estrategia o treta intencionadamente para burlar la regla.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador en opinión del árbitro:

4.- Juega en forma peligrosa.

5.- Obstaculiza el avance de un adversario.

6.- Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.

7.- Obstruye el accionar del guardameta o dificulta su visión deliberadamente dentro de su propia área de meta, previo a la ejecución de un tiro libre y hasta que el balón esté en juego.

8.-Comete cualquier otra falta por la cual el juego sea interrumpido para recibir una amonestación o expulsión.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

Capítulo II - Sanciones disciplinarias

A.-Faltas sancionables con una Amonestación.

Un jugador será amonestado con aviso a la mesa de control si comete una de las siguientes siete faltas.

1. Ser culpable de conducta antideportiva.
2. Desaprobar con palabras o acciones las decisiones del árbitro.
3. Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
4. Retardar la reanudación del juego.
5. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre.
6. Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
7. Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

B.- Faltas sancionables con una Expulsión

Un jugador será expulsado con aviso a la mesa de control si comete una de las siguientes cinco faltas:

1. Ser culpable de juego brusco grave.
2. Ser culpable de conducta violenta.
3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
4. Emplear lenguaje ofensivo, grosero y obsceno hacia terceros.
5. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Decisión 1

Se deberán mostrar tarjetas para amonestar y/o expulsar en las categorías de 10 a 13 años.

Decisión 2

Se concederá un tiro penal si un guardameta golpea o intenta golpear a un adversario en su área penal lanzándole el balón mientras el mismo está en juego.

Decisión 3

Si un jugador comete una falta sancionable con una amonestación o expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, a un adversario, un compañero, al árbitro, árbitros asistentes o a cualquier otra persona será castigado conforme a la naturaleza de la falta cometida.

Decisión 4

En la categoría de 10 a 13 años será sancionado con un tiro libre indirecto el guardameta que reciba con sus manos, dentro de su área penal, el balón jugado por un compañero con sus pies o directamente de un saque de banda.

El tiro libre indirecto será ejecutado por el adversario desde el lugar donde el guardameta tocó el balón, a excepción de su propia área de meta.

Decisión 5

En las categorías de 10 a 13 años será expulsado el jugador que cometa una de estas faltas:

- Impida con mano intencionada un gol o malogre una oportunidad manifiesta de marcar un gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Malogre la oportunidad manifiesta de marcar un gol a un adversario que se dirige hacia la meta del jugador, mediante una falta sancionable con tiro libre directo o tiro penal.

Decisión 6

Una falta entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario, deberá ser sancionada como juego brusco grave.

Decisión 7

La simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro será sancionada como conducta antideportiva.

Decisión 8

Un jugador que emplea un truco para burlar la Regla mientras se ejecuta un tiro libre, será sancionado por conducta antideportiva y amonestado.

Se volverá a ejecutar el tiro libre.

Decisión 9

Si un jugador entra o vuelve al terreno de juego sin la autorización del árbitro y toca el balón:

- Se interrumpirá el juego.
- Se sancionará al jugador con una amonestación.
- Se reanudará el juego mediante un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se interrumpió el juego.

Regla No. 13 – Los tiros libres

Capítulo I

Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya tocado a otro jugador.

A.- El tiro libre directo

- 1.- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo, se concederá un gol.
- 2.- Si se introduce directamente en su propia meta, se concederá un saque de esquina para el equipo contrario.

B.- El tiro libre indirecto

Señal.

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto. Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señal hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del juego.

El balón entra en la meta

EL gol será válido si el balón toca subsecuentemente a otro jugador antes de entrar en la meta.

1.-Si se introduce directamente un tiro libre indirecto en la meta contraria se concederá un saque de meta.

2.-Si se introduce directamente un tiro libre indirecto en su propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

Capítulo II

Posición de los jugadores en el tiro libre

A.-Tiro libre dentro del área penal.

1.- Tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 mts. del balón.
- Todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón este en juego.
- El balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente más allá del área penal.
- Un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

2.-Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 mts. del balón hasta que esté en juego, salvo si se encuentran ubicados sobre su propia línea de meta entre los postes de meta.
- El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.
- Un tiro libre indirecto concedido en el área de meta, se lanzará desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cercana al lugar donde se cometió la falta.

B.-Tiro libre fuera del área penal

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 mts. del balón hasta que esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.
- El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

Capítulo III

Contravenciones / Sanciones

A.- Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro.

B.- Si el equipo defensor lanza un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón entre directamente en juego:

- Se repetirá el tiro.

Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta.

C.- Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que haya tocado a otro jugador

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

D.- Si el balón está en juego y el ejecutante toca intencionalmente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor.

Tiro libre lanzado por el guardameta

E.- Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

F.- Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionalmente el balón con las manos, antes de que este haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta y el tiro se lanzara desde el lugar donde se cometió la falta.

Decisión 1

Se reitera que la distancia reglamentaria en la ejecución de un tiro libre es de 5 metros.

La distancia reglamentaria es un derecho que tiene el ejecutante y es deber del árbitro hacerlo cumplir ante su requerimiento.

Decisión 2

Si el ejecutante optara por ejecutar el tiro libre rápidamente, el árbitro no estará obligado a marcar la distancia reglamentaria.

Regla N° 14 – El tiro penal

Se concederá un tiro penal contra un equipo que cometa una de las diez faltas sancionables con tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón está en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los períodos suplementarios.

Posición del balón y los jugadores.

El Balón:

- Se colocará en el punto penal. (Ver Regla N° 1. Distancia).

El ejecutor del tiro penal

- Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro, y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro y el guardameta defensor, estarán ubicados:

- En el terreno de juego.
- Fuera del área penal.
- Detrás de la línea del área penal paralela a la línea de meta.
- A un mínimo de 5 mts. del punto penal.

El Árbitro

- No dará la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la Regla.
- Decidirá cuándo se ha consumado el tiro penal.

Procedimiento

- El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante.
- No podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico sea tocado por otro jugador
- El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.

El árbitro deberá disponer lo necesario para que la carrera del ejecutante se realice sin obstáculos.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario con objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- El balón toca uno o ambos postes y/o el travesaño y/o al guardameta.

Contravenciones / Sanciones

Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro penal y, antes de que el balón esté en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

- El Ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:
- El árbitro permitirá que continúe el juego.
- Si el balón entra en la meta se repite el tiro.
- Si el balón no entra en la meta el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.

El Guardameta infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que proceda la jugada.
- Si el balón entra en la meta se concederá un gol.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Un compañero del ejecutor del tiro penetra en el área penal o a menos de 5 mts. del mismo:

- El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- Si el balón entra en la meta se repite el tiro.
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.
- Si el balón rebota desde el guardameta, el travesaño o desde un poste de la meta y es tocado por este jugador u otro compañero, el árbitro interrumpirá el partido y lo reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.

Un compañero del guardameta penetra en el área penal o se coloca delante del punto penal o a menos de 5 mts. del mismo:

- El árbitro permitirá que continúe el juego.
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Si después que se haya lanzado un tiro penal

Un jugador del equipo defensor y un jugador del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:

- Se repetirá el tiro.
- El ejecutor del tiro toca por segunda vez balón (excepto con las manos) antes de que el esférico haya tocado a otro jugador.
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

El ejecutor toca intencionalmente el balón con las manos antes que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

- El balón es tocado por un cuerpo ajeno en el momento en que se mueve hacia delante:
- Se repetirá el tiro.

El balón rebota al terreno de juego del guardameta, el travesaño o los postes, y es luego tocado por un cuerpo ajeno:

- El árbitro detendrá el juego.
- El juego se reanudará con un balón a tierra desde el lugar donde tocó el cuerpo ajeno.

Regla N° 15 – El saque de banda

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Se concederá saque de banda:

- Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire.
- Desde el punto por donde franqueó la línea de banda.
- A los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

Procedimiento

En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá.

- Estar de frente al terreno de juego.
- Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o al exterior de la misma.
- Servirse de ambas manos.
- Lanzar el balón de detrás y por encima de la cabeza.
- Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 2 mts. del lugar en que se ejecuta el saque de banda.

El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.

El balón estará en juego tan pronto haya entrado al terreno de juego.

Contravenciones / Sanciones

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el ejecutante toca el balón intencionadamente con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

- Se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor.

Saque de banda lanzada por el guardameta.

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el adversario distrae o estorba en forma incorrecta al ejecutor del saque:

- Será amonestado por conducta antideportiva.

Por cualquier otra contravención a la Regla:

- El saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario.
- En las categorías de 6 a 9 años, el saque mal ejecutado se repite por el mismo jugador.

Regla N° 16 – El saque de meta

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.

Se concederá saque de meta cuando:

- El balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante y no se haya marcado un gol conforme a la Regla N° 10.

Procedimiento

El balón será lanzado desde cualquier punto del área de meta por un jugador del equipo defensor.

Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.

El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.

El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal.

Contravenciones / Sanciones

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal:

- Se repetirá el saque

Saque de meta ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor.

Saque de meta lanzado por el guardameta.

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro libre indirecto si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque.

Regla N° 17 – El saque de esquina

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Se concederá un saque de esquina cuando:

- El balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por ultimo a un jugador del equipo defensor y no se haya marcado un gol conforme a la Regla N° 10.

Procedimiento

- EL balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano.
- No se deberá quitar el poste del banderín.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 mts. del balón hasta que esté en juego.
- El balón será lanzado por un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.

Contravenciones / Sanciones

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto en el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área del ejecutor.

Saque de esquina lanzado por el guardameta.

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzara desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque.

1.5. HIPÓTESIS

Si se aplica el programa de juegos de adaptación entonces se elevara el nivel de Iniciación al fútbol en los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E. G.U.E. “Mariano Melgar” del distrito de Mariano Melgar. Ubicado en Arequipa en el año 2015.

1.6. VARIABLES E INDICADORES

1.6.1 Variables

Las variables de la investigación corresponden a la relación causal, dado que se desarrolla el programa experimental Juegos de Adaptación correspondiente a la variable independiente para estimular la Iniciación al fútbol que es la variable dependiente.

1.6.2. Indicadores

Corresponden a la variable dependiente y se presenta en el siguiente cuadro:

Cuadro N°1
Operacionalización de la Variable

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADORES	SUBINDICADORES
INICIACIÓN AL FÚTBOL	Juego colectivo conformado por dos equipos de seis niños cada uno, cuyo fin es el comienzo de la preparación de los fundamentos técnicos.	Conducción con pie dominante	Borde interno
			Borde externo
		Pase con pie dominante	Borde interno
			Borde externo
		Recepción con pie dominante	Borde interno
			Planta del pie
		Remate con pie dominante	Borde interno
			Empeine total
		Cabeceo	Frontal

Cuadro N°2
Manipulación de la Variable

VARIABLE INDEPENDIENTE	ETAPAS	DURACIÓN	SESIONES EXPERIMENTALES
PROGRAMA DE JUEGOS DE ADAPTACIÓN	Iniciación	Mayo a Julio	14 sesiones experimentales
	Evolución	Julio a Setiembre	16 sesiones experimentales
	Partido	Octubre	4 sesiones experimentales

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

2.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Tipo de Investigación

- Finalidad : Aplicada porque se ejecuta el programa experimental de juegos de adaptación para estimular la iniciación al fútbol.
- Amplitud : Micro educativo trabaja con 16 niños.

2.1.2. Diseño de la investigación

Corresponde a los diseños experimentales ubicándose en el pre-experimental que se desarrolla a través de la siguiente fórmula:

GE O₁XO₂

Leyenda:

- GE : Niños de cinco años de Educación Inicial.
- X : Programa experimental de Juegos de Adaptación.
- O₁ : Pre Test – Ficha de observación.
- O₂ : Pos Test – Ficha de observación.

2.2. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE VERIFICACIÓN

- ❖ La técnica seleccionada es la observación directa porque permite medir a los indicadores de la variable dependiente y documentar para la explicación de la valoración.
- ❖ El instrumento principal es la ficha de observación que contiene 9 ítems y la rúbrica que describe la valoración de los niveles de la variable adaptación al fútbol.

Cuadro N° 1

Técnicas e instrumentos

TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Observación en su modalidad directa	Ficha de observación
Observación documental	Rúbrica

2.3. CAMPO DE VERIFICACIÓN

2.3.1. Ámbito geográfico y temporal

El trabajo de investigación se realiza en el ámbito geográfico del distrito de Mariano Melgar, en el cual se ubica la Institución Educativa G.U.E. “Mariano Melgar” cuya dirección es Avenida Jesús N°513 y se desarrolla en el año 2015.

2.3.2. Grupo Experimental

Está conformado por 16 niños de cinco años de edad que se ubican en el Nivel Inicial siendo criterios de inclusión el sexo y el entusiasmo al fútbol.

Cuadro N°2

Grupo experimental

Sexo	Edad	Total
Masculino	Cinco años	16

2.4. PROGRAMA EXPERIMENTAL

2.4.1. Nombre

“Me divierto jugando fútbol con mis amiguitos en mi jardín”

2.4.2. Fundamentación

El presente programa experimental tiene por finalidad que los niños participen en actividades deportivas para establecer relaciones constructivas con sus compañeros, independientemente del nivel de habilidad que alcanzaran.

2.4.3. Objetivos

- Conseguir el permiso de los padres de familia y tutoras para disponer del grupo experimental.
- Elaborar sesiones experimentales para un periodo de ocho meses
- Elaborar y disponer del material para la práctica de los juegos de adaptación e iniciación al fútbol.
- Contar con los escenarios para la aplicación de las sesiones experimentales.

2.4.4. Programación

ETAPAS	JUEGOS DE ADAPTACIÓN	N° SESIONES	INDICADORES	SUB INDICADORES	ESTILOS - MÉTODOS	MATERIAL RECURSOS MEDIOS	ESCENARIO	HORA	DÍA	MES	RESPONSABLES	EVALUACIÓN
INICIACIÓN	Provisiones al círculo Juego – pie	2 sesiones	Conducción	Borde interno	Mando directo-ensayo error	Conos, balones, chalecos, platillos, escaleras, aros.	Estadio de la Institución.	11:00 a 12.00	Lunes y jueves	Mayo – Julio	Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya-Diego Tejada	Cuaderno de campo
	Las pelotas ardientes Juego – pie	2 sesiones	Pases	Borde externo	Mando directo-ensayo error	Conos, balones, chalecos, platillos, escaleras, aros.	Estadio de la Institución.	11:00 a 12.00	Lunes y jueves	Mayo – Julio	Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya-Diego Tejada	Cuaderno de campo
	El gato y los ratones Bloqueo – balón - aros	2 sesiones	Conducción	Borde interno	Mando directo-ensayo error	Conos, balones, chalecos, platillos, escaleras, aros.	Estadio de la Institución.	11:00 a 12.00	Lunes y jueves	Mayo – Julio	Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya-Diego Tejada	Cuaderno de campo
	Balón al agua Balón – manos	2 sesiones	Pases	Borde interno	Mando directo-ensayo error	Conos, balones, chalecos, platillos, escaleras, aros.	Estadio de la Institución.	11:00 a 12.00	Lunes y jueves	Mayo – Julio	Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya-Diego Tejada	Cuaderno de campo

	Balón pasillo Conducción- balón - pies	2 sesiones	Recepción	Borde interno/ planta del pie	Mando directo- ensayo error	Conos, balones, chalecos, platillos, escaleras, aros.	Estadio de la Institución.	11:00 a 12.00	Lunes y jueves	Mayo – Julio	Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya- Diego Tejada	Cuaderno de campo
	Las aves de presa Conducción del balón	2 sesiones	Conducción	Borde interno – borde externo	Mando directo- ensayo error	Conos, balones, chalecos, platillos, escaleras, aros.	Estadio de la Institución.	11:00 a 12.00	Lunes y jueves	Mayo – Julio	Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya- Diego Tejada	Cuaderno de campo
	La pelota al capitán Balón- pies - cabeza	2 sesiones	Cabeceo	Frontal	Mando directo- ensayo error	Conos, balones, chalecos, platillos, escaleras, aros.	Estadio de la Institución.	11:00 a 12.00	Lunes y jueves	Mayo – Julio	Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya- Diego Tejada	Cuaderno de campo
EVOLUCIÓN	El gavilán Balón	2 sesiones	Conducción	Borde interno	Mando directo- ensayo error	Conos, balones, chalecos, platillos, escaleras, aros.	Estadio de la Institución.	11:00 a 12.00	Lunes y jueves	Julio – Setiembre	Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya- Diego Tejada	Cuaderno de campo
	Derribar los bolos Reglamento- balón- pie	2 sesiones	Remate	Borde interno- empeine total	Mando directo- ensayo error	Conos, balones, chalecos, platillos, escaleras, aros.	Estadio de la Institución.	11:00 a 12.00	Lunes y jueves	Julio – Setiembre	Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya- Diego Tejada	Cuaderno de campo
	El reloj Pases – pie	2 sesiones	Pases	Borde interno	Mando directo- ensayo error	Conos, balones, chalecos, platillos, escaleras, aros.	Estadio de la Institución.	11:00 a 12.00	Lunes y jueves	Julio – Setiembre	Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya- Diego Tejada	Cuaderno de campo
	Esquiva del balón	2 sesiones	Pases	Borde externo	Mando directo-	Conos, balones, chalecos, platillos,	Estadio de la Institución.	11:00 a	Lunes y jueves	Julio – Setiembre	Raúl Chijcheapaza –	Cuaderno de campo

	Tocando el balón pie				ensayo error	escaleras, aros.		12.00			Roger Bedoya-Diego Tejada	
	Pajarito ingles Dominio del balón: dinámico y estático	2 sesiones	Conducción	Borde interno/Borde externo	Mando directo- ensayo error	Conos, balones, chalecos, platillos, escaleras, aros.	Estadio de la Institución.	11:00 a 12.00	Lunes y jueves	Julio – Setiembre	Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya-Diego Tejada -	Cuaderno de campo
	El Pañuelo Gol	2 sesiones	Conducción y remate	Borde interno/Borde externo	Mando directo- ensayo error	Conos, balones, chalecos, platillos, escaleras, aros.	Estadio de la Institución.	11:00 a 12.00	Lunes y jueves	Julio – Setiembre	Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya-Diego Tejada	Cuaderno de campo
	¡Ataco... y me defendiendo! Balón - conducir -pies	2 sesiones	Conducción y remate	Borde interno – borde externo-	Mando directo- ensayo error	Conos, balones, chalecos, platillos, escaleras, aros.	Estadio de la Institución.	11:00 a 12.00	Lunes y jueves	Julio – Setiembre	Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya-Diego Tejada	Cuaderno de campo
	El lobo y los corderos Balón arrebatat	2 sesiones	Conducción	Borde externo	Mando directo- ensayo error	Conos, balones, chalecos, platillos, escaleras, aros.	Estadio de la Institución.	11:00 a 12.00	Lunes y jueves	Julio – Setiembre	Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya-Diego Tejada	Cuaderno de campo
PARTIDO	Todos los Juegos de Adaptación	4 sesiones	Todos los fundamentos	Todos los fundamentos	Mando directo- ensayo error	Conos, balones, chalecos, platillos, escaleras, aros	Estadio de la Institución.	11:00 a 12.00	Lunes y jueves	Octubre	Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya-Diego Tejada	Cuaderno de campo
SOCIALIZACIÓN		Partidos de fútbol: realizado en la Institución Educativa en el DÍA DEL LOGRO en la que Director, docentes tutoras, personal administrativo y padres de familia estuvieron presentes para observar la aplicación del programa de juego adaptados para la iniciación al fútbol en un partido amistoso que los niños de cinco años jugaron, resultado positivo los comentarios por parte de los presentes.										

2.4.5. Sesiones experimentales



EDUCACIÓN FÍSICA

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno
1.9. Juego de iniciación	: Provisiones al círculo
1.10. Fecha	: 12/05/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Revisión de uniforme y presentación personal. Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo. Movimientos de la cabeza, brazos y piernas.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Se forman cuatro equipos de cuatro niños. A una señal del profesor, el primero de cada equipo sale con el balón en las manos y va a colocarlo en el aro situado enfrente de él. Regresa corriendo y cuando ha atravesado la línea de los dos conos, sale el segundo y así sucesivamente. ¿Qué equipo colocara antes todas sus provisiones en el círculo? Posibilidad de realizar varias mangas.	Mando directo Ensayo-error	• Silbato • Chalecos • Aros • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Se forman cuatro equipos de cuatro niños. A una señal del profesor, el primero de cada equipo sale con el balón conducido con los pies (borde interno) y va a colocarlo en el aro situado enfrente de él. Regresa corriendo y cuando ha atravesado la línea de los dos conos, sale el segundo y así sucesivamente. Variante: Una vez se han llenado los círculos, prolongar el juego vaciándolos bajo forma de relevos al revés: los niños van a buscar los balones a los círculos y los llevan a los conos.	Mando directo Ensayo-error	• Silbato • Chalecos • Aros • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos

Final	Vuelta a la calma. Caminar alrededor del campo. Elongación. De miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	Campo deportivo	5 minutos
--------------	--	---------------	---	-----------

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN



CUADERNO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa	: Unidad Escolar "Mariano Melgar"
1.2. Grupo Experimental	: 16 niños de 5 años.
1.3. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza-Roger Bedoya- Diego Tejada.
1.4. Escenario	: Estadio G.U.E. "Mariano Melgar"
1.5. Fecha	: 12/05/2015
1.6. Hora	: 11:00 a.m. – 12:00 p.m.

II. CONTROL DE FUENTES DE INVALIDACIÓN

2.1. Maduración

Cinco niños se mostraron distraídos por las palomas que hubo en el estadio deportivo, que después llamaron la atención de los demás niños.

2.2. Historia

El escenario fue compartido por otros estudiantes que realizaban otras actividades deportivas (atletismo, fútbol).

2.3. Mortalidad

Todos los niños asistieron con normalidad.

2.4. Investigadores

No hubo ningún percance.

III. CONSIDERACIONES GENERALES

Se les mando a todos los niños a espantar a las palomas.
Se empleó la motivación constante en los juegos realizados.

PROF. INVESTIGACIÓN



SESIÓN EXPERIMENTAL N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya – Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno
1.9. Juego de iniciación	: Provisiones al círculo II
1.10. Fecha	: 22/05/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Revisión de uniforme y presentación personal. Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo con movimientos articulares de los miembros superiores e inferiores.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Se forman cuatro equipos de cuatro niños. A una señal del profesor, el primero de cada equipo sale con el balón en las manos gira alrededor del plato y va a colocarlo en el aro situado enfrente de él. Luego cada equipo realizara zigzag entre platos y colocara el balón dentro del aro. Regresa corriendo y cuando ha atravesado la línea de los dos conos, sale el segundo y así sucesivamente.	Mando directo Ensayo-error	• Silbato • Chalecos • Aros • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Se forman cuatro equipos de cuatro niños. A una señal del profesor, el primero de cada equipo sale con el balón conducido con los pies (borde interno) y gira alrededor del plato con el borde interno del pie va a colocarlo en el aro situado enfrente de él. Luego cada equipo realizara conducción en zigzag entre platos y colocara el balón dentro del aro. Regresa corriendo y cuando ha atravesado la línea de los dos conos, sale el segundo y así sucesivamente. Variante traer los balones del aro.	Mando directo Ensayo-error	• Silbato • Chalecos • Aros • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Caminar en distintas direcciones del campo. Elongación: miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN



SESIÓN EXPERIMENTAL N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Pases
1.8. Sub indicador	: Borde interno
1.9. Juego de iniciación	: Pelotas Ardientes
1.10. Fecha	: 26/05/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trotar en distintas direcciones con movimientos articulares de brazos y piernas. Elevación de muslos, talones. Circunducción de brazos adelante y atrás.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Dos equipos: cada uno de ellos ocupa la mitad de una zona como la delimitada por el área del penalti. Cada niño dispone de un balón. A una señal del profesor, y durante un tiempo dado (ej.: 1 min), los niños de los dos campos envían con la mano los balones al terreno adversario. Al final del tiempo de juego, gana el equipo que tiene menos balones en su campo.	Mando directo Ensayo-error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Dos equipos: cada uno de ellos ocupa la mitad de una zona como la delimitada por el área del penalti. Cada niño dispone de un balón. A una señal del profesor, y durante un tiempo dado (ej.: 1 min), los niños de los dos campos envían con los pies (borde interno) los balones al terreno adversario. Al final del tiempo de juego, gana el equipo que tiene menos balones en su campo.	Mando directo Ensayo-error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Sentados, echados de cubito ventral. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN



CUADERNO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

- | | |
|----------------------------|--|
| 1.1. Institución Educativa | : Unidad Escolar "Mariano Melgar" |
| 1.2. Grupo Experimental | : 16 niños de 5 años. |
| 1.3. Investigadores | : Raúl Chijcheapaza- Roger Bedoya- Diego Tejada. |
| 1.4. Escenario | : Estadio G.U.E. "Mariano Melgar" |
| 1.5. Fecha | : 26/05/2015 |
| 1.6. Hora | : 11:00 a.m. – 12:00 p.m. |

II. CONTROL DE FUENTES DE INVALIDACIÓN

2.1. Maduración

Los niños tenían sed constantemente.

2.2. Historia

La mayoría de los niños se distraían y sorprendían con las lombrices que había en el pasto del estadio.

2.3. Mortalidad

Todos los niños asistieron con normalidad.

2.4. Investigadores

No hubo ningún percance.

III. CONSIDERACIONES GENERALES

Se les mandó a todos los niños a hidratarse antes, durante y después de la actividad programada.
Se habló constantemente con todos los niños sobre el respeto y derecho a la vida de todos los seres vivos.

PROF. INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya – Diego Tejada
1.7. Indicador	: Pases
1.8. Sub indicador	: Borde interno
1.9. Juego de iniciación	: Pelotas ardientes II
1.10. Fecha	: 29/05/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo en parejas. Movimientos articulares de la cabeza, hombros, cuello, brazos, tronco, cintura, brazos.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Dos equipos: cada uno de ellos ocupa la mitad de una zona como la delimitada por el área del penalti. Cada niño dispone de un balón. A una señal del profesor, y durante un tiempo dado (ej.: 1 min), los niños de los dos campos envían con la mano los balones al terreno adversario. Variante: los niños enviarán el balón sujetando el balón con las dos manos a la altura de la nuca (saque lateral). Al final del tiempo de juego, gana el equipo que tiene menos balones en su campo.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Dos equipos: cada uno de ellos ocupa la mitad de una zona como la delimitada por el área del penalti. Cada niño dispone de un balón. A una señal del profesor, y durante un tiempo dado (ej.: 1 min), los niños de los dos campos envían los balones al terreno adversario utilizando el borde interno del pie. Variante: levantar el balón con las manos lanzarlo arriba y al caer el balón al campo que de un boten para luego golpear con el borde interno del pie y pasarlo al campo adversario. Al final del tiempo de juego, gana el equipo que tiene menos balones en su campo.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno
1.9. Juego de iniciación	: El gato y los ratones
1.10. Fecha	: 09/06/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Revisión de uniforme y presentación personal. Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán en la sesión. Trote alrededor del campo con movimientos articulares de los miembros superiores e inferiores.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Colocar aros en el suelo (6, 8 o 10) de forma diseminada. Un niño hace el papel de gato, y los otros niños hacen de ratones. Obligatoria hay más ratones que aros. El gato intenta atrapar a los ratones que no se han refugiado en los aros. Cuando el gato toca a un ratón, se invierten los papeles entre los dos niños. Sin embargo, el nuevo gato no puede tocar al nuevo ratón. Prestar atención para no dejar que actúe demasiado tiempo el mismo gato, en el caso en que no toque a los ratones. Vigilar para que estos no permanezcan demasiado tiempo en los aros.	Mando directo Ensayo- error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Aros • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	El mismo principio, pero los niños conducirán un balón con el borde interno del pie al aro. El gato hace de portero. Idénticas reglas, con la diferencia de que para no ser atrapados, los ratones deben bloquear el balón en los aros.	Mando directo Ensayo - error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Aros • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Trote en distintas partes del campo en parejas. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno
1.9. Juego de iniciación	: El gato y los ratones II
1.10. Fecha	: 12/06/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Revisión de uniforme y presentación personal. Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán en la sesión. Trote alrededor del campo con movimientos articulares de los miembros superiores e inferiores.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Colocar aros en el suelo (6, 8 o 10) de forma diseminada. Un niño hace el papel de gato, y los otros niños hacen de ratones. Obligatoria hay más ratones que aros. El gato intenta atrapar a los ratones que no se han refugiado en los aros. Cuando el gato toca a un ratón, se invierten los papeles entre los dos niños. Variante: cada niño dispondrá de un balón que lo llevara en las manos deben refugiarse en el aro.	Mando directo Ensayo- error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Aros • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Los niños conducirán el balón con el borde interno del pie al aro. El gato hace de defensa. Si un niño es atrapado por el gato deberá intercambiar función y perseguir a los otros niños que conducen sus balones. Quitarles con los pies el balón antes que entren al aro.	Mando directo Ensayo - error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Aros • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Trote en distintas partes del campo en parejas. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

CUADERNO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa	: Unidad Escolar "Mariano Melgar"
1.2. Grupo Experimental	: 16 niños de 5 años.
1.3. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza- Roger Bedoya- Diego Tejada.
1.4. Escenario	: Estadio G.U.E. "Mariano Melgar"
1.5. Fecha	: 12/06/2015
1.6. Hora	: 11:00 a.m. – 12:00 p.m.

II. CONTROL DE FUENTES DE INVALIDACIÓN

2.1. Maduración

Cuatro niños se mostraron muy distraídos por los aspersores que estaban regando una parte del campo deportiva.

2.2. Historia

En el desarrollo de la sesión algunos niños se distraían por los estudiantes que corrían por la pista atlética.

2.3. Mortalidad

Faltaron dos niños por enfermedad.

2.4. Investigadores

No hubo ningún percance.

III. CONSIDERACIONES GENERALES

Se les motivaban constantemente.

Los juegos empleados sirvieron como motivación.

Se reforzó a los niños que faltaron antes del inicio de la siguiente sesión.

PROF. INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Pases
1.8. Sub indicador	: Borde Interno
1.9. Juego de iniciación	: Balón al agua
1.10. Fecha	: 16/06/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Charla de motivación. Trote alrededor del campo con movimientos articulares de la cabeza, hombros, cuello, brazos, tronco, cintura, brazos.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Se forman dos equipos de igual número de niños (6x6, 5x5...). Los dos equipos se colocan sobre dos líneas paralelas unos 10 m. Los niños de cada equipo están situados frente a sus homólogos. Entre cada par de niños, el profesor ha colocado aros a igual distancia de ellos (5m). Los niños de un equipo tienen balones (en las manos) y deben lanzarlos a los que están enfrente haciéndose botar dentro del aro. <u>Variante:</u> los niños tendrán que lanzar los balones utilizando alternadamente las manos primero la izquierda y luego la derecha según la indicación del profesor.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo • aros	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Se forman dos equipos de igual número de niños (6x6, 5x5...). Los dos equipos se colocan sobre dos líneas paralelas unos 10 m. Los niños de cada equipo están situados frente a sus homólogos. Entre cada par de niños, el profesor ha colocado aros a igual distancia de ellos (5m). Los niños de un equipo tienen balones (en los pies) y deben conducir con el (borde interno) hasta llegar a los aros y luego pasar el balón con la parte interna del pie a su pareja y regresa a su lugar. Ahora sus parejas realizan el mimo trabajo y así sucesivamente. <u>Variante:</u> los niños de la primera línea lanzarán el balón con el mismo principio, pero los receptores tendrán que devolver el balón utilizando un pase con el borde interno de sus pies por un costado del aro y viceversa.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo • aros	20 minutos

Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	Campo deportivo	5 minutos
--------------	--	---------------	---	-----------

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza– Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno - externo
1.9. Juego de iniciación	: Balón al agua II
1.10. Fecha	: 18/06/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo. Movimientos articulares de la cabeza, hombros, cuello, brazos, tronco, cintura, brazos.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Se forman dos equipos de igual número de niños (6x6, 5x5...). Los dos equipos se colocan sobre dos líneas paralelas unos 10 m. Los niños de cada equipo están situados frente a sus homólogos. Entre cada par de niños, el profesor ha colocado aros a igual distancia de ellos (5m). Los niños de un equipo tienen balones (en las manos) deben llevar el balón corriendo y pasar alrededor del aro y lanzarles el balón a sus parejas, regresan a sus lugares y ahora les toca a sus otros compañeros y así sucesivamente. <u>Variante</u> : los niños tendrán que llevar el balón primero con la mano derecha, la mano izquierda y con las dos manos.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Se forman dos equipos de igual número de niños (6x6, 5x5...). Los dos equipos se colocan sobre dos líneas paralelas unos 10 m. Los niños de cada equipo están situados frente a sus homólogos. Entre cada par de niños, el profesor ha colocado aros a igual distancia de ellos (5m). Los niños de un equipo tienen balones (en los pies) y deben conducir con el (borde interno) hasta llegar a los aros, luego dejar el balón dentro del aro y llegar a su lugar, su compañero recogerá el balón conduciendo con (borde interno) del pie. Ahora sus parejas realizan el mismo trabajo y así sucesivamente. <u>Variante</u> : los niños de la primera línea llevarán el balón con el mismo principio, pero los receptores tendrán que ir y devolver el balón utilizando un pase con el borde interno de sus pies por un costado del aro y viceversa.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo • aros	20 minutos

Final	Vuelta a la calma. Los niños se echan en el campo, cierran los ojos y el profesor le cuenta una historia. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	Campo deportivo	5 minutos
--------------	---	---------------	---	-----------

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

CUADERNO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa	: Unidad Escolar "Mariano Melgar"
1.2. Grupo Experimental	: 16 niños de 5 años.
1.3. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza-Roger Bedoya- Diego Tejada.
1.4. Escenario	: Estadio G.U.E. "Mariano Melgar"
1.5. Fecha	: 18/06/2015
1.6. Hora	: 11:00 a.m. – 12:00 p.m.

II. CONTROL DE FUENTES DE INVALIDACIÓN

2.1. Maduración

Continuo en cuatro niños que seguían distraídos por las lombrices, pero esta vez las trasladaban a lugares más seguros para no lastimarlas.

2.2. Historia

No se inició a la hora programada porque el estadio estaba siendo regado, se tuvo que esperar diez minutos.

2.3. Mortalidad

Todos los niños asistieron con normalidad.

2.4. Investigadores

No hubo ningún percance.

III. CONSIDERACIONES GENERALES

Se les recalco el tema del respeto a la vida.

Se conversó con el encargado del campo deportivo sobre el horario.

PROF. INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza– Roger Bedoya- Juan Diego Tejada
1.7. Indicador	: Recepción
1.8. Sub indicador	: Borde interno/planta del pie
1.9. Juego de Adaptación	: Balón pasillo I
1.10. Fecha	: 23/06/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo en parejas. Movimientos articulares de la cabeza, hombros, cuello, brazos, tronco, cintura, brazos.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Se forman dos equipos de igual número de niños. Un equipo se divide en dos y forma así un pasillo de unos 10 m de anchura. Todos los niños de este pasillo están en posesión de un balón que sujetan con las manos. El otro equipo se coloca en fila india en el extremo del pasillo y sobre su eje. El primer niño de la columna sujeta un balón con las manos. El objetivo de este equipo es transmitir el balón bajo forma de relevo, para lo cual el portador debe atravesar el pasillo bajo los tiros de los adversarios, girar alrededor del cono y volver entregando del mismo modo el balón al segundo niño de su equipo. Los tiros deben dirigirse hacia las piernas. Variante: el niño deberá llevar el balón boteando hasta el cono, los demás niños dificultarán la acción lanzando pelotitas pequeñas de plástico.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo • Pelotas de plástico	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Se forman dos equipos de igual número de niños. Un equipo se divide en dos y forma así un pasillo de unos 10 m de anchura. Todos los niños de este pasillo están en posesión de un balón que sujetan con las manos. El otro equipo se coloca en fila india en el extremo del pasillo y sobre su eje. El primer niño de la columna sujeta un balón con las manos. El objetivo de este equipo es transmitir el balón bajo forma de relevo, para lo cual el portador debe atravesar el pasillo bajo los tiros de los adversarios, girar alrededor del cono y volver entregando del mismo modo el balón al segundo niño de su equipo. Los tiros deben dirigirse hacia las	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos

	piernas. Variante: Las mismas reglas, pero los niños de los dos equipos evolucionan con los pies. Conducción de balón para el equipo que efectúa el relevo. Toque con el pie para los niños que forman el pasillo.			
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza– Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Recepción
1.8. Sub indicador	: Borde interno/planta del pie
1.9. Juego de Adaptación	: Balón pasillo II
1.10. Fecha	: 07/07/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo en parejas. Movimientos articulares de la cabeza, hombros, cuello, brazos, tronco, cintura, brazos.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Se forman dos equipos de igual número de niños. Un equipo se divide en dos y forma así un pasillo de unos 10 m de anchura. Todos los niños de este pasillo están en posesión de un balón que sujetan con las manos. El otro equipo se coloca en fila india en el extremo del pasillo y sobre su eje. El primer niño de la columna sujeta un balón con las manos. El portador tendrá un balón de fútbol y atravesará el pasillo, mientras que el otro grupo tratará de que no pase tirándole pelotas de lana al cuerpo (en las piernas). Variante: si se le cae el balón el otro grupo intercambiarán roles.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo • Pelotas de lana	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Las mismas reglas, pero los niños de los dos equipos evolucionan con los pies. Conducción de balón con el (borde interno) para el equipo que efectúa el relevo. Para el balón con la (planta del pie) y toque con cualquier pie para los niños que forman el pasillo.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en diferentes direcciones del campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya– Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno - externo
1.9. Juego de Adaptación	: Las aves de presa
1.10. Fecha	: 09/07/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Movimientos miembros superiores e inferiores.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Un terreno delimitado por conos. Formar cuatro equipos de igual número de niños. Los cuatro equipos ocupan respectivamente cada uno de los cuatro ángulos del cuadrado de juego (nidos). Se colocan de 12 a 15 balones en el interior del cuadrado, en la intersección de las diagonales. A una señal del profesor, las aves de presa se precipitan sobre los balones y tratan de llevarse por turno el mayor número posible a sus respectivos nidos. Se dejara vencedor al equipo que haya transportado más balones. En una primera fase, jugar con las manos. <u>Variante:</u> las aves de presa tendrán que llevarse los balones saltando con los dos pies de ida y vuelta.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Un terreno delimitado por conos. Formar cuatro equipos de igual número de niños. Los cuatro equipos ocupan respectivamente cada uno de los cuatro ángulos del cuadrado de juego (nidos). Se colocan de 12 a 15 balones en el interior del cuadrado, en la intersección de las diagonales. A una señal del profesor, las aves de presa correrán separando los brazos y haciendo el movimiento de ave y se llevarán por turno el mayor número posible a sus respectivos nidos primero con una mano derecha y la izquierda. Se dejara vencedor al equipo que haya transportado más balones. En una primera fase, jugar con las manos. <u>Variante:</u> Los niños se llevan los balones conduciéndolos con los pies.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos

Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	Campo deportivo	5 minutos
--------------	--	---------------	---	-----------

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

CUADERNO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa	: Unidad Escolar "Mariano Melgar"
1.2. Grupo Experimental	: 16 niños de 5 años.
1.3. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza- Roger Bedoya- Diego Tejada.
1.4. Escenario	: Estadio G.U.E. "Mariano Melgar"
1.5. Fecha	: 09/07/2015
1.6. Hora	: 11:00 a.m. – 12:00 p.m.

II. CONTROL DE FUENTES DE INVALIDACIÓN

2.1. Maduración

Los niños se distraían constantemente por los nuevos materiales empleados durante la sesión experimental.

2.2. Historia

El campo deportivo era compartido por otros alumnos que se encontraban realizando otras actividades deportivas.

2.3. Mortalidad

Falto un niño por enfermedad.

2.4. Investigadores

No hubo ningún percance.

III. CONSIDERACIONES GENERALES

Se les brindo motivación constante y se llamó su atención con los juegos programados.
Se reforzó antes del inicio de la siguiente clase.

PROF. INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno - externo
1.9. Juego de Adaptación	: Las aves de presa II
1.10. Fecha	: 14/07/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Movimientos miembros superiores e inferiores.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Un terreno delimitado por conos. Formar cuatro equipos de igual número de niños. Los cuatro equipos ocupan respectivamente cada uno de los cuatro ángulos del cuadrado de juego (nidos). Se colocan de 12 a 15 balones en el interior del cuadrado, en la intersección de las diagonales. A una señal del profesor, las aves de presa tendrán que llevarse los balones saltando con un solo pie y luego con el otro. Variante: avanzan haciendo polichinelas ida y vuelta.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Un terreno delimitado por conos. Formar cuatro equipos de igual número de niños. Los cuatro equipos ocupan respectivamente cada uno de los cuatro ángulos del cuadrado de juego (nidos). Se colocan de 12 a 15 balones en el interior del cuadrado, en la intersección de las diagonales. A una señal del profesor, las aves de presa correrán separando los brazos y haciendo el movimiento de ave y se llevarán por turno el mayor número posible a sus respectivos nidos primero conducirán con el borde interno de ida y vuelta con el borde externo. Se dejara vencedor al equipo que haya transportado más balones. Variante: luego separando y juntando las piernas.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Cabeceo
1.8. Sub indicador	: Frontal
1.9. Juego de Adaptación	: La pelota al capitán I
1.10. Fecha	: 16/07/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo en parejas. Movimientos articulares de la cabeza, hombros, cuello, brazos, tronco, cintura, brazos.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Delimitar un terreno con ocho conos o micro conos. Formar dos equipos con igual número de niños, y situar a dos niños (los capitanes), en zonas neutras, detrás de cada campo. Cada campo equipo, por medio de pases, intenta enviar el balón a su capitán, el cual, si lo recibe, deberá bloquearlo con los brazos. Cuando el balón caiga al suelo, lo volverá a poner en juego el equipo adversario. ¿Quién marcará más tantos en 2 min? No olvide cambiar a los capitanes en cada tanto. <u>Variante:</u> los niños tendrán que pasarse el balón haciéndolo botear en el suelo, mínimo 1 boteo, máximo 2 botes.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Delimitar un terreno con ocho conos o micro conos. Formar dos equipos con igual número de niños, y situar a dos niños (los capitanes), en zonas neutras, detrás de cada campo. Cada campo equipo, por medio de pases, intenta enviar el balón a su capitán, el cual, si lo recibe, deberá bloquearlo con los pies. Cuando el balón caiga al suelo, lo volverá a poner en juego el equipo adversario. ¿Quién marcará más tantos en 2 min? No olvide cambiar a los capitanes en cada tanto. <u>Variante:</u> Las mismas reglas, pero se juega haciendo avanzar el balón con los pies o la cabeza. Para marcar un tanto, el capitán debe bloquear el balón con el pie en su zona.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos

Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	Campo deportivo	5 minutos
--------------	--	---------------	---	-----------

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

CUADERNO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa	: Unidad Escolar "Mariano Melgar"
1.2. Grupo Experimental	: 16 niños de 5 años.
1.3. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza- Roger Bedoya- Diego Tejada.
1.4. Escenario	: Estadio G.U.E. "Mariano Melgar"
1.5. Fecha	: 16/07/2015
1.6. Hora	: 11:00 a.m. – 12:00 p.m.

II. CONTROL DE FUENTES DE INVALIDACIÓN

2.1. Maduración

Se mantuvo como distracción a las palomas que se encontraban en el estadio.

2.2. Historia

La puerta de ingreso al estadio se encontraba cerrada, por tal motivo hubo un retraso de cinco minutos.

2.3. Mortalidad

Todos los niños asistieron con normalidad.

2.4. Investigadores

Todos los miembros de la investigación asistieron puntualmente.

III. CONSIDERACIONES GENERALES

Se conversó con los niños sobre estar concentrados en las actividades de la sesión.

PROF. INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza– Roger Bedoya–Diego Tejada
1.7. Indicador	: Cabeceo
1.8. Sub indicador	: Frontal
1.9. Juego de Adaptación	: La pelota al capitán II
1.10. Fecha	: 21/07/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo en parejas.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Delimitar un terreno con ocho conos o micro conos. Formar dos equipos con igual número de niños con un balón de fútbol, y situar a dos niños (los capitanes), en zonas neutras, detrás de cada campo. Cada campo equipo, por medio de pases, intenta enviar el balón a su capitán, el cual, si lo recibe, deberá bloquearlo con los brazos. Cuando el balón caiga al suelo, lo volverá a poner en juego el equipo adversario y tendrán que meter gol con la cabeza. ¿Quién marcará más tantos en 2 min? No olvide cambiar a los capitanes en cada tanto. <u>Variante:</u> los niños tendrán que pasarse el balón haciéndolo botear en el suelo, mínimo 1 boteo, máximo 2 boteos.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Delimitar un terreno con ocho conos o micro conos. Formar dos equipos con igual número de niños, y situar a dos niños (los capitanes), en zonas neutras, detrás de cada campo. Cada campo equipo, por medio de pases, intenta enviar el balón a su capitán, el cual, si lo recibe, deberá bloquearlo con los pies. Cuando el balón caiga al suelo, lo volverá a poner en juego el equipo adversario. Tratará de meter el gol de cabeza si no, no podrá valer el gol. ¿Quién marcará más tantos en 2 min? No olvide cambiar a los capitanes en cada tanto. <u>Variante:</u> Las mismas reglas, pero se juega haciendo avanzar el balón con los pies o la cabeza. Para marcar un tanto, el capitán debe bloquear el balón con el pie en su zona.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos

Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	Campo deportivo	5 minutos
--------------	--	---------------	---	-----------

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya – Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno
1.9. Juego de iniciación	: El gavlán I
1.10. Fecha	: 23/07/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo en parejas. Movimientos articulares de la cabeza, hombros, cuello, brazos, tronco, cintura, brazos.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Todos los niños se colocan al principio sobre una misma línea (ejemplo: línea lateral del área de castigo). Frente a ellos, en zona que han de atravesar, se encuentra un niño: el gavlán. A una señal del profesor, los niños deben atravesar la zona, evitando que les capture el gavlán. La obligación de este último es capturar el mayor número de niños (tocándoles con la mano). Los niños que atraviesan la zona sin ser tocados, se vuelven a situar en la línea apuesta: salir de la zona y hacer la iniciación de malabarismo, permanecer en la zona realizando esta iniciación o formar una cadena para obstaculizar el camino a los niños restantes. <u>Variante:</u> los niños que forman la cadena de obstaculización tendrán como condición el no separarse y estar unidos abrazándose por los hombros y para capturar a los demás solo el último utilizará el pie para tocarlos sin ningún tipo de agresión.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Todos los niños se colocan al principio sobre una misma línea (ejemplo: línea lateral del área de castigo). Frente a ellos, en zona que han de atravesar, se encuentra un niño: el gavlán. A una señal del profesor, los niños deben patear el balón con el (borde interno) del pie hasta la otra línea apuesta y luego los niños atravesarán evitando que les capture el gavlán. La obligación de este último es capturar el mayor número de niños (tocándoles con la mano). Los niños que atraviesan la zona sin ser tocados, se vuelven a situar en la línea apuesta: salir de la zona y hacer la iniciación de malabarismo, permanecer en la zona realizando esta iniciación o formar una cadena para obstaculizar	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos

	el camino a los niños restantes. <u>Variante</u> : todos los niños atravesaran el campo conduciendo un balón con el pie, cuando ya exista más de tres gavilanes, serán ellos quienes tengan que atrapar a los demás conduciendo el balón.			
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 16

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno
1.9. Juego de iniciación	: El gavián II
1.10. Fecha	: 04/08/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo. Calentamiento miembros superiores e inferiores.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Todos los niños se colocan al principio sobre una misma línea (ejemplo: línea lateral del área de castigo). Frente a ellos, en zona que han de atravesar, se encuentra un niño: el gavián. A una señal del profesor, los niños deben atravesar la zona llevando consigo un balón pegado al pecho y a la cabeza, evitando que les capture el gavián. La obligación de este último es capturar el mayor número de niños (tocándoles con la mano). <u>Variante:</u> los niños atravesaran la zona llevando consigo un balón con cualquier parte de su cuerpo libremente. Luego se cambiarán de gaviñanes.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Todos los niños se colocan al principio sobre una misma línea (ejemplo: línea lateral del área de castigo). Frente a ellos, en zona que han de atravesar, se encuentra un niño: el gavián. El gavián tendrá que ser amarrado con un pañuelo en su rostro (ojos) para que no pueda ver. A una señal del profesor, los niños deben conducir el balón con el (borde interno) del pie hasta la otra línea apuesta gritando su nombre fuerte. <u>Variante:</u> se cambiarán de gaviñanes.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

CUADERNO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa	: Unidad Escolar "Mariano Melgar"
1.2. Grupo Experimental	: 16 niños de 5 años.
1.3. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza- Roger Bedoya- Diego Tejada.
1.4. Escenario	: Estadio G.U.E. "Mariano Melgar"
1.5. Fecha	: 04/08/2015
1.6. Hora	: 11:00 a.m. – 12:00 p.m.

II. CONTROL DE FUENTES DE INVALIDACIÓN

2.1. Maduración

Los niños empezaban a estar más motivados por los jugos de la sesión empleada.

2.2. Historia

La sesión de clase fue muy dinámica para los niños, no hubo percances.

2.3. Mortalidad

Todos los niños asistieron con normalidad.

2.4. Investigadores

Se asistió puntualmente.

III. CONSIDERACIONES GENERALES

Se les motivo a los niños mencionándoles los juegos que vendrían durante las próximas sesiones.
Se les incentivo constantemente.

PROF. INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 17

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya–Diego Tejada
1.7. Indicador	: Remate
1.8. Sub indicador	: Borde interno - empeine total
1.9. Juego de iniciación	: Derribar los bolos I
1.10. Fecha	: 06/08/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo. Movimientos articulares de la cabeza, hombros, cuello, brazos, tronco, cintura, brazos.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Formar dos equipos de igual número de niños. Formar parejas de niños en cada equipo, colocar los niños frente a frente a igual distancia de un cono (o de un bolo), situado entre ellos. El objetivo de cada pareja de niños es tocar el mayor número de veces el cono con un balón lanzado con la mano (secuencias de 2 min.). Posibilidad de realizar varias mangas. <u>Variante</u> : los niños tocan el cono lanzando el balón al ras del suelo.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Derribar los bolos Formar dos equipos de igual número de niños. Formar parejas de niños en cada equipo, colocar los niños frente a frente a igual distancia de un cono (o de un bolo), situado entre ellos. El objetivo de cada pareja de niños es tocar el mayor número de veces el cono con un balón lanzado con el pie libremente. (Secuencias de 2 min.). Posibilidad de realizar varias mangas. <u>Variante</u> : El mismo fundamento y las mismas reglas, pero esta vez los niños deben lanzar el balón con el pie utilizando el borde interno y el empeine total.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en diferentes direcciones del campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 18

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Remate
1.8. Sub indicador	: Borde interno - empeine total
1.9. Juego de iniciación	: Derribar los bolos II
1.10. Fecha	: 11/08/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Formar dos equipos de igual número de niños. Formar parejas de niños en cada equipo, colocar los niños frente a frente a igual distancia de un cono (o de un bolo), situado entre ellos. Todos los niños tendrán un balón, los niños de la primera línea llevarán el balón con la mano y pasaran alrededor del cono hasta llegar a su sitio, colocarán su balón al suelo y por un costado le transitarán a su compañero con la parte interna del pie, luego viceversa. <u>Variante:</u> los niños llevan el balón boteando y luego con las manos al ras del suelo.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Formar dos equipos de igual número de niños. Formar parejas de jugadores en cada equipo, colocar los niños frente a frente a igual distancia de un cono (o de un bolo), situado entre ellos. Los niños pasan por los platos saltando con el balón entre las piernas, pisan el balón y tratan de derribar el cono con el (borde interno y empeine total) luego su compañero seguirá. Viceversa (Secuencias de 2 min.). Posibilidad de realizar varias mangas. <u>Variante:</u> El mismo fundamento y las mismas reglas, pero esta vez los niños deben lanzar el balón con el pie utilizando el borde interno y el empeine total.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en diferentes direcciones del campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 19

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Pases
1.8. Sub indicador	: Borde interno
1.9. Juego de iniciación	: El reloj
1.10. Fecha	: 13/08/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo en parejas. Movimientos articulares de la cabeza, hombros, cuello, brazos, tronco, cintura, brazos.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Se forman dos equipos de igual número de niños. Un equipo forma un redondel. Cada niño del mismo retrocede dos pasos. Los niños así colocados forman un círculo. Los niños del otro equipo se colocan en fila india en el exterior del círculo. Cada equipo está en posesión de un balón. A una señal, los niños del círculo se pasan el balón con la mano, contando el número de pases. Durante este tiempo y sujetando también su balón con la mano, los niños del otro equipo efectúan un relevo alrededor del círculo. Cuando a acabo el relevo, se anota el número de pases efectuados durante este tiempo por el equipo del círculo. Variante: A continuación cambio de roles.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Los niños de los dos equipos hacen progresar su balón por medio de pases con el pie (para el círculo, y conducido con el pie (para relevos). Reglas idénticas.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

CUADERNO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa	: Unidad Escolar "Mariano Melgar"
1.2. Grupo Experimental	: 16 niños de 5 años.
1.3. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza- Roger Bedoya- Diego Tejada.
1.4. Escenario	: Estadio G.U.E. "Mariano Melgar"
1.5. Fecha	: 13/08/2015
1.6. Hora	: 11:00 a.m. – 12:00 p.m.

II. CONTROL DE FUENTES DE INVALIDACIÓN

2.1. Maduración

El grupo experimental se mostró más concentrado y ordenado durante la sesión aplicada.

2.2. Historia

Todo se desarrolló sin ningún inconveniente.

2.3. Mortalidad

Falto un niño por permiso.

2.4. Investigadores

No hubo ningún percance.

III. CONSIDERACIONES GENERALES

Se motivó a los niños para sigan concentrados.

Se realizó la coordinación respectiva para no tener percances en el camino.

Se le reforzó antes del inicio de la siguiente sesión.

PROF. INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 20

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Pases
1.8. Sub indicador	: Borde interno
1.9. Juego de iniciación	: El reloj II
1.10. Fecha	: 18/08/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Movimientos articulares de la cabeza, hombros, cuello, brazos, tronco, cintura, brazos.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Se forman dos equipos de igual número de niños. Un equipo forma un redondel. Cada niño del mismo retrocede dos pasos. Los niños así colocados forman un círculo. Los niños del otro equipo se colocan en fila india en el exterior del círculo. Cada equipo está en posesión de un balón. A una señal, los niños del círculo se pasan el balón boteando con la mano, contando el número de pases y gritando el número de pases que hacen los niños. Durante este tiempo y sujetando también su balón con la mano, los niños del otro equipo efectúan un relevo alrededor del círculo. Cuando acaba el relevo, se anota el número de pases efectuados durante este tiempo por el equipo del círculo. Variante: A continuación cambio de roles y cambio de pases (con la mano derecha, mano izquierda, con las dos manos y extendiendo los brazos agarrando el balón).	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Los niños de los dos equipos hacen progresar su balón por medio de pases con el (borde interno del pie). Luego un niño entra al medio del círculo con su balón, empieza a dar y recibir un pase con el borde interno del pie con cada uno de sus compañeros. Variante: cambio de roles.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 21

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya – Diego Tejada
1.7. Indicador	: Pases
1.8. Sub indicador	: Borde externo
1.9. Juego de iniciación	: Esquiva del balón I
1.10. Fecha	: 20/08/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo en parejas. Movimientos articulares de la cabeza, hombros, cuello, brazos, tronco, cintura, brazos.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Un cuadrado, delimitado por cuatro conos. Un grupo de niños está situado en el interior del cuadrado, y otro grupo en el exterior. El niño n° 1 del grupo del exterior lanza el balón adentro del cuadrado, y corre alrededor del mismo. Al mismo tiempo el niño n°2 penetra en el cuadrado y se convierte en el blanco de los niños allí situados. El niño n°2 debe esquivar el balón todo tiempo que tarde el n°1 en dar la vuelta al cuadrado. Se suman los puntos (1 punto= 1 vuelta). <u>Variante:</u> Al ser tocados ambos niños (n°1 y n°2) el rol de los grupos cambia, el interior pasa a hacer exterior y viceversa, cambiando de función y de roles.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Un cuadrado, delimitado por cuatro conos. Un grupo de niños está situado en el interior del cuadrado, y otro grupo en el exterior. El niño n° 1 del grupo del exterior lanza el balón adentro del cuadrado, y corre alrededor del mismo. Al mismo tiempo el niño n°2 penetra en el cuadrado y se convierte en el blanco de los jugadores allí situados. El jugador n°2 debe esquivar el balón todo tiempo que tarde el n°1 en dar la vuelta al cuadrado. Se suman los puntos (1 punto= 1 vuelta). <u>Variante:</u> Después de algunas secuencias jugadas con la mano, el balón se toca con el pie (borde externo).	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 22

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza– Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Pases
1.8. Sub indicador	: Borde externo
1.9. Juego de iniciación	: Esquiva del balón II
1.10. Fecha	: 25/08/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo en parejas.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Un cuadrado, delimitado por cuatro conos. Un grupo de niños está situado en el interior del cuadrado, y otro grupo en el exterior. El niño n° 1 del grupo del exterior lanza el balón adentro del cuadrado, y corre alrededor del mismo si llega rápido podrán salir sus demás compañeros como si fuera el juego de bata, mientras que el niño n°2 los distrae sin que le choque a su cuerpo. . <u>Variante:</u> Al ser tocados ambos niños (n°1 y n°2) el rol de los grupos cambia, el interior pasa a hacer exterior y viceversa, cambiando de función y de roles.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Un cuadrado, delimitado por cuatro conos. Un grupo de niños está situado en el interior del cuadrado, y otro grupo en el exterior. En cada esquina del cuadrado habrá diferentes estaciones para hacer juegos para tocar el balón con el (borde externo). <u>Variante:</u> luego le tocara al otro grupo.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH.m En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

CUADERNO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa	: Unidad Escolar "Mariano Melgar"
1.2. Grupo Experimental	: 16 niños de 5 años.
1.3. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza- Roger Bedoya- Diego Tejada.
1.4. Escenario	: Estadio G.U.E. "Mariano Melgar"
1.5. Fecha	: 25/08/2015
1.6. Hora	: 11:00 a.m. – 12:00 p.m.

II. CONTROL DE FUENTES DE INVALIDACIÓN

2.1. Maduración

Los niños se mostraron muy interesados y dinámicos en las actividades de la sesión aplicada.

2.2. Historia

La clase se desarrolló de manera normal.

2.3. Mortalidad

Todos asistieron.

2.4. Investigadores

No hubo ningún percance.

III. CONSIDERACIONES GENERALES

Se les brindo charlas sobre jugadores famosos para seguir manteniendo su concentración y atención.

PROF. INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 23

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno y Borde externo
1.9. Juego de Adaptación	: Pajarito ingles
1.10. Fecha	: 01/09/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Movimientos articulares de la cabeza, hombros, cuello, brazos, tronco, cintura, brazos.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Un niño se coloca de espaldas a los demás. Cuenta en voz alta, dando palmadas con las manos 1, 2, 3... pajarito inglés y se gira. Todos los niños que estén moviéndose en este momento deben volver a la línea de partida. Para avanzar solo tienen el tiempo más o menos largo (según la voluntad del niño que cuenta), pajarito inglés, cuando se gira. Gana el niño que atraviesa primero la línea de meta. Entonces le corresponde al contar 1, 2,3... pajarito inglés. Los demás niños vuelven al punto de partido. <u>Variante:</u> todos los niños deberán de avanzar bailando.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Un niño se coloca de espaldas a los demás. Cuenta en voz alta, dando palmadas con las manos 1, 2, 3... pajarito inglés y se gira. Todos los niños estarán con un balón en cualquier parte del cuerpo (libremente). Para avanzar solo tienen el tiempo más o menos largo (según la voluntad del niño que cuenta), pajarito inglés, cuando se gira. Gana el niño que atraviesa primero la línea de meta. Entonces le corresponde al contar 1, 2,3... pajarito inglés. Los demás niños vuelven al punto de partido.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 24

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno y Borde externo
1.9. Juego de Adaptación	: Pajarito ingles II
1.10. Fecha	: 03/09/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Movimientos miembros superiores e inferiores.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Un niño se coloca de espaldas a los demás. Cuenta en voz alta, dando palmadas con las manos 1, 2, 3... pajarito inglés y se gira. Todos los niños tienen un balón y tienen que conducir el balón con la parte interna y externa del pie, que estén moviéndose en este momento deben volver a la línea de partida. Para avanzar solo tienen el tiempo más o menos largo (según la voluntad del niño que cuenta), pajarito inglés, cuando se gira. Gana el niño que atraviesa primero la línea de meta con su balón. Entonces le corresponde al contar 1, 2,3... pajarito inglés. Los demás niños vuelven al punto de partido. <u>Variante:</u> se cambiara de pajarito inglés.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Un niño se coloca de espaldas a los demás. Cuenta en voz alta, dando palmadas con las manos 1, 2, 3... pajarito inglés y se gira. Todos los niños estarán con un balón en cualquier parte del cuerpo (libremente). Luego cada niño conduce un balón con el (borde interno y externo). Cuando el niño que cuenta, se gira, los niños en posesión del balón deben quedarse quietos y dominar el balón.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 25

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza– Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno y Borde externo
1.9. Juego de iniciación	: El Pañuelo I
1.10. Fecha	: 08/09/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo en parejas. Movimientos articulares de la cabeza, hombros, cuello, brazos, tronco, cintura, brazos.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	En cada equipo, los niños se atribuyen un número, un color o el nombre de un personaje de dibujos animados (dados por el profesor). Al mencionar su número, color o nombre de personaje, los niños implicados inician una comprensión para intentar llevar el pañuelo a su propio campo. <u>Variante:</u> En vez de pañuelos se utilizara una pelota de lana, el profesor mencionara el número, color o personaje y el seleccionado tendrá que ir por la pelota de lana y lanzarla hacia el arco o portería seleccionada.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo • Pañuelos • Pelotas de lana	30 minutos
Adaptación al Fútbol	En cada equipo, los niños se atribuyen un número, un color o el nombre de un personaje de dibujos animados (dados por el profesor). Al mencionar su número, color o nombre de personaje, los niños implicados inician una comprensión para intentar llevar el pañuelo a su propio campo. <u>Variante:</u> Reemplazar el pañuelo por un balón para la adaptación al fútbol. En este caso, en vez de llevar el balón a su campo, los niños, una vez en posesión del mismo deben intentar marcar el gol (hay un guardameta en la portería, o se colocan conos para delimitar la misma).	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

CUADERNO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa	: Unidad Escolar "Mariano Melgar"
1.2. Grupo Experimental	: 16 niños de 5 años.
1.3. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza- Roger Bedoya- Diego Tejada.
1.4. Escenario	: Estadio G.U.E. "Mariano Melgar"
1.5. Fecha	: 08/09/2015
1.6. Hora	: 11:00 a.m. – 12:00 p.m.

II. CONTROL DE FUENTES DE INVALIDACIÓN

2.1. Maduración

El grupo se mantuvo activo e interesado en las actividades de la sesión.

2.2. Historia

Se mantuvo la tranquilidad y concentración en las actividades.

2.3. Mortalidad

Todos asistieron.

2.4. Investigadores

No hubo ningún problema que nos retrase.

III. CONSIDERACIONES GENERALES

Se motivó a los niños para sigan concentrados.

Se buscó a los niños más entusiastas para que puedan ser ellos los primeros en realizar las actividades de la sesión.

PROF. INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 26

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza– Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno y Borde externo
1.9. Juego de iniciación	: El pañuelo II
1.10. Fecha	: 18/09/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo. Calentamiento miembros superiores e inferiores.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	En cada equipo, los niños se atribuyen un número, un color o el nombre de un personaje de dibujos animados (dados por el profesor). Al mencionar su número, color o nombre de personaje, los niños implicados inician una comprensión para intentar agarrar la pelota de lana y si la agarra en el aire y tendrá que decir un número, color o nombre de personaje de sus compañeros, como el juego de los países con ayuda del profesor. <u>Variante:</u> En vez de pelota de lana se utilizara balón de fútbol, el profesor mencionara el número, color o personaje y el seleccionado tendrá que ir por el balón de fútbol y lanzarla hacia el arco o portería seleccionada.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo • arcos • Pelotas de lana	30 minutos
Adaptación al Fútbol	En cada equipo, los niños se atribuyen un número, un color o el nombre de un personaje de dibujos animados (dados por el profesor). Al mencionar su número, color o nombre de personaje, los niños atrapan el balón y cerca del arco la pondrá en el suelo y golpeará con el (borde interno y/o externo). <u>Variante:</u> el niño que meta gol será portero.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo • arcos	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 27

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno - externo
1.9. Juego de Adaptación	: Ataco... y me defiendo I
1.10. Fecha	: 22/09/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo. Movimientos articulares de la cabeza, hombros, cuello, brazos, tronco, cintura, brazos.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Un terreno delimitado por conos o mini conos. El número de niños se reparte entre dos equipos de igual número. Los niños de un mismo equipo llevan un dorsal (peto o pañuelo) de color idéntico. Estos dorsales se atan a la cintura por la espalda. Cuando se forman los equipos y se entregan los dorsales, los niños se juntan por parejas y se dan la mano (parejas compuestas por un niño de color rojo y un niño de color azul). El profesor está en el interior del área de juego, con un balón en la mano. Lo entrega a uno de los niños que se desplazan por parejas por el terreno. Si lo entrega a un azul, todos los azules se salvan, y los rojos tienen el derecho de perseguirles para quitarles los dorsales azules. El tiempo de apresamiento debe ser limitado. Varias mangas y se cuenta el número de dorsales conquistados. <u>Variante</u> : el profesor entregara el balón haciéndole dar un bote, donde el niño tiene que agarrarlo y para poder quitar el dorsal respectivo a otro niño tendrá que rozarle el balón en cualquier parte de su cuerpo.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo • pañuelos	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Un terreno delimitado por conos o mini conos. El número de niños se reparte entre dos equipos de igual número. Los niños de un mismo equipo llevan un dorsal (peto o pañuelo) de color idéntico. Estos dorsales se atan a la cintura por la espalda. Cuando se forman los equipos y se entregan los dorsales, los niños se juntan por parejas y se dan la mano (parejas compuestas por un niño de pañuelo rojo y un niño de pañuelo azul). El profesor está en el interior del área de juego, con un balón en la mano. Lo entrega a uno de los jugadores que se	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo • pañuelos	20 minutos

	desplazan por parejas por el terreno. Si lo entrega a un azul, todos los azules se salvan, y los rojos tienen el derecho de perseguirles para quitarles los dorsales azules. El tiempo de apresamiento debe ser limitado. Varias mangas y se cuenta el número de dorsales conquistados. Todo el juego conduciendo el balón con los pies. <u>Variante:</u> el profesor entregara el balón utilizando el (borde interno) del pie derecho e izquierdo al ras del suelo a uno de los niños para que pueda el niño quitar el dorsal del color contrario tendrá que hacerlo conduciendo el balón con la parte interna y externa de sus pies en un espacio y tiempo limitado.			
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

CUADERNO DE CAMPO

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa	: Unidad Escolar "Mariano Melgar"
1.2. Grupo Experimental	: 16 niños de 5 años.
1.3. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza- Roger Bedoya- Diego Tejada.
1.4. Escenario	: Estadio G.U.E. "Mariano Melgar"
1.5. Fecha	: 22/09/2015
1.6. Hora	: 11:00 a.m. – 12:00 p.m.

II. CONTROL DE FUENTES DE INVALIDACIÓN

2.1. Maduración

Los niños mantenían la concentración y la alegría al realizar los juegos.

2.2. Historia

Se empezaban a motivar unos a otros en las actividades de la sesión.

2.3. Mortalidad

Todos asistieron.

2.4. Investigadores

Se asistió a la hora programada.

III. CONSIDERACIONES GENERALES

Mediante una pequeña charla se resaltó la alegría y entusiasmo de los niños.
Se rescató el compañerismo que hubo entre ellos y se les incentivo a que los sigan practicando.

PROF. INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 28

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza– Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno - externo
1.9. Juego de adaptación	: Ataco... y me defiendo II
1.10. Fecha	: 25/09/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote en distintas direcciones del campo. Movimientos articulares de los miembros superiores y miembros inferiores.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	El profesor entregará el balón haciéndole dar un bote, donde el niño tiene que agarrarlo y para poder quitar el dorsal respectivo a otro niño tendrá que rozarle el balón en cualquier parte de su cuerpo. <u>Variante:</u> el niño que agarre el balón primero debe pasar por un circuito en los cuales deberán hacer este tipo de ejercicios en zigzag, saltando con los dos pies juntos y (separando y juntando los pies).	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Un terreno delimitado por conos o mini conos. El número de niños se reparte entre dos equipos de igual número. Los niños de un mismo equipo llevan un dorsal (peto o pañuelo) de color idéntico. Estos dorsales se atan a la cintura por la espalda. Cuando se forman los equipos y se entregan los dorsales, los niños se juntan por parejas y se dan la mano (parejas compuestas por un niño de pañuelo rojo y un niño de pañuelo azul). El profesor entrega el balón con el pie a un niño de pañuelo color rojo y el niño se amarrará el pañuelo a la vista y tendrá que intentar rozarle el balón conduciendo con el (borde interno y externo del pie) en caso que se no le dé al niño de pañuelo color azul y se le vaya el balón fuera, sus compañeros que tengan el mismo pañuelo de color rojo tendrán que ponerle el balón y dirigirlo para atrapar en un espacio y tiempo limitado.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos

Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en fila por el campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	Campo deportivo	5 minutos
--------------	---	---------------	---	-----------

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 29

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya–Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno
1.9. Juego de iniciación	: El lobo y los corderos I
1.10. Fecha	: 01/10/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo en parejas. Movimientos articulares de la cabeza, hombros, cuello, brazos, tronco, cintura, brazos.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Delimitar una área de juego que comprenda un refugio el redil (cuatro conos) y la guarida del lobo (cuatro conos también, pero formando un cuadrado más pequeño). Estas dos zonas están dentro del área de juego (un cuadrado de unos 20 m de lado). Un niño hace de lobo y se sitúa en su guarida. Los otros niños evolucionan por el área de juego fuera del redil. Le preguntan al lobo: lobo ¿Qué hora es? El lobo responde la hora que quiere, pero cuando dice: medianoche, se puede salir de su guarida y atrapar a todos los corderos que no se hayan refugiado en el redil. Los corderos atrapados pasan a la guarida del lobo, y solo podrán ser liberados durante un periodo donde sea medianoche (con ayuda de otros corderos). ¿Quién será el cordero más inteligente? Variante: realizan cambio de lobo con diferentes roles.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Las mismas reglas pero cada uno de los corderos tiene un balón, y cuando el lobo diga medianoche, debe impedir que los corderos se refugien en el redil arrebatándoles el balón(al estilo de un portero de fútbol). En las dos formas de juego. Posibilidad de designar dos lobos.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL N° 30

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Conducción
1.8. Sub indicador	: Borde interno
1.9. Juego de iniciación	: El lobo y los corderos II
1.10. Fecha	: 06/10/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo en parejas.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Delimitar una área de juego que comprenda un refugio el redil (cuatro conos) y la guarida del lobo (cuatro conos también, pero formando un cuadrado más pequeño). Estas dos zonas están dentro del área de juego (un cuadrado de unos 20 m de lado). Un niño hace de lobo y se sitúa en su guarida. Los otros niños evolucionan por el área de juego fuera del redil cada uno con su balón boteando con una mano derecha e izquierda y con las dos manos. Le preguntan al lobo: lobo ¿Qué hora es? El lobo responde la hora que quiere, pero cuando dice: medianoche, puede salir de su guarida y atrapar a todos los corderos con sus respectivos balones que no se hayan refugiado en el redil. Los corderos atrapados pasan a la guarida del lobo, y solo podrán ser liberados durante un periodo donde sea medianoche (con ayuda de otros corderos). Variante: los niños (corderos) llevan el balón golpeando con las manos al ras del suelo. Luego lanzándole al lobo pelotas de trapo para poder sacar a los corderos atrapados.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Las mismas reglas pero cada uno de los corderos tiene un balón conduciendo con el (borde interno) del pie sin que se le valla el balón a fuera del campo, y cuando el lobo diga medianoche, debe impedir que los corderos se refugien en el redil conduciendo con el borde interno del pie el balón. Variante: Posibilidad de designar dos lobos.	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN EXPERIMENTAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: Gran Unidad Escolar Mariano Melgar
1.2. Profesor tutor	: Rosario Núñez Motta
1.3. Escenario	: Campo deportivo G.U.E Mariano Melgar
1.4. Grupo experimental	: 16 niños de 5 años
1.5. Horario	: 11.00 a.m. - 12:00 p.m.
1.6. Investigadores	: Raúl Chijcheapaza – Roger Bedoya –Diego Tejada
1.7. Indicador	: Todos los fundamentos
1.8. Sub indicador	: Todos los fundamentos
1.9. Juego de iniciación	: Todos los juegos de adaptación
1.10. Fecha	: 13-15-20-22/10/2015

II. SECUENCIA EXPERIMENTAL

FASES	DESARROLLO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicial	Saludo a los niños y se les comunica los ejercicios que se realizarán. Trote alrededor del campo en parejas.	Mando directo	• Campo deportivo • Silbato	5 minutos
Principal	Partido entre los niños del grupo experimental poniendo en práctica los fundamentos del fútbol: • Borde interno del pie • Borde externo del pie • Empeine total • Planta del pie • Cabeceo	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Cinta • Balones • Conos o platos • Campo deportivo	30 minutos
Adaptación al Fútbol	Partido entre los niños del grupo experimental poniendo en práctica los fundamentos del fútbol: • Pases • Conducción del balón • Remate • Recepción • Cabeceo	Mando directo Ensayo – error	• Silbato • Chalecos • Balones • Cinta • Conos o platos • Campo deportivo	20 minutos
Final	Vuelta a la calma. Un pequeño trote en columna por el campo. Elongación. Miembros superiores e inferiores. De pie y en columnas de dos dirigirse a los SS. HH. En orden se dirigen a su aula.	Mando directo	• Campo deportivo	5 minutos

III. OBSERVACIONES

INVESTIGADORES

PROF. DE INVESTIGACIÓN

2.4.6. Metodología

Para la metodología aplicada en el desarrollo de las sesiones experimentales se utilizó: mando directo, ensayo-error y también metodología activa colectivizada, porque es un trabajo en equipos.

2.4.7. Evaluación

La evaluación está dirigida al control de las fuentes de invalidación del experimento, utilizando el cuaderno de campo.

2.5. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- Solicitud verbal del permiso a las autoridades del IESPPA y de la I.E. G.U.E. "MARIANO MELGAR" para aplicar los instrumentos.
- Elaboración y validación del instrumento a través de la ficha de expertos.

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

El capítulo de Resultado de la Investigación presenta 9 tablas y 9 figuras comparativas, cuyos datos se obtienen del pre y post test. Además se incluye la comprobación de Hipótesis, prueba imprescindible del diseño experimental.

3.1. TABLAS Y FIGURAS

Tabla N° 1
Conducción del balón con pie dominante: Borde Interno

NIVELES DE VALORACIÓN		PRUEBA DE PRE-TEST									PRUEBA DE POST-TEST								
Cualitativo	cuantitativo	<i>fi</i>	<i>Y'i</i>	<i>fi.Yi</i>	$\bar{x}$	<i>d</i>	<i>s</i>	<i>d2</i>	<i>d2fi</i>	<i>pi</i>	<i>fi</i>	<i>Y'i</i>	<i>fi.Yi</i>	$\bar{x}$	<i>d</i>	<i>s</i>	<i>d2</i>	<i>d2fi</i>	<i>pi</i>
Bueno	16-20	00	18	00	9	9	4	81	00	00	08	18	144	16	2	2,54	4	32	50
Regular	11-15	08	13	104		4		16	128	50	08	13	104		-3		9	72	50
Deficiente	00-10	08	05	40		-4		16	128	50	00	05	00		-11		121	00	00
TOTAL		16		144					256		16		248					104	

Fuente: Ficha de observación

Elaboración: Investigadores

Descripción e interpretación

En la tabla N°1 sobre conducción del balón con el pie dominante con borde interno, se observa en el Pre-Test que el 50% que son ocho de los niños se ubican tanto en el nivel regular como en el deficiente, y nadie en el nivel bueno, y la media aritmética es de 9 puntos y la desviación Standard es 4 y después de la aplicación del programa experimental según datos del Post-Test, el 50% que son ocho de los niños se encuentran en el nivel bueno y regular y nadie en el nivel deficiente. Y la media aritmética es 16 puntos y la desviación Standard de 2,54.

En el programa se aplicaron 11 sesiones experimentales y se utilizó material educativo como: balones para cada niño, chalecos, platillos y cintas para demarcar el campo, por ello casi la totalidad de niños se encuentran en el nivel bueno y regular porque la conducción con el borde interno del pie la realizaron con la vista al frente y la superficie de contacto del balón es entre el talón y la punta de los dedos y el balón está cerca al pie de conducción sin perder el control, ritmo y dirección.

Figura N° 1
Conducción del balón con pie dominante: Borde Interno

Fuente: Tabla N°1

Tabla N°2
Conducción del balón con el pie dominante: Borde Externo

NIVELES DE VALORACIÓN		PRUEBA DE PRE-TEST									PRUEBA DE POST-TEST								
Cualitativo	cuantitativo	<i>fi</i>	<i>Y'i</i>	<i>fi.Yi</i>	$\bar{x}$	<i>d</i>	<i>s</i>	<i>d2</i>	<i>d2fi</i>	<i>pi</i>	<i>fi</i>	<i>Y'i</i>	<i>fi.Yi</i>	$\bar{x}$	<i>D</i>	<i>s</i>	<i>d2</i>	<i>d2fi</i>	<i>pi</i>
Bueno	16-20	00	18	00	9	9	4	81	00	00	08	18	144	16	2	2,54	4	32	50
Regular	11-15	07	13	91		4		16	112	43,75	08	13	104		-3		9	72	50
Deficiente	00-10	09	05	45		-4		16	144	56,25	00	05	00		-11		121	00	00
TOTAL		16		136				256			16		248					104	

Fuente: Ficha de observación

Elaboración: Investigadores

Descripción e interpretación

En la tabla N°2 sobre conducción del balón con el pie dominante con borde externo, se observa en el Pre-Test que el 43,75% que son siete de los niños se ubican en el nivel regular y 56,25% que son nueve niños en el nivel deficiente, y nadie en el nivel bueno, y la media aritmética es de 9 puntos y la desviación Standard es 4 y después de la aplicación del programa experimental según datos del Post-Test, el 50% que son ocho de los niños se encuentran en el nivel bueno y regular, y nadie en el nivel deficiente. Y la media aritmética es de 16 puntos y la desviación Standard de 2,54.

En el programa se aplicaron 9 sesiones experimentales y se utilizó material educativo como: balones para cada niño, chalecos, platillos y cintas para demarcar el campo, por ello casi la totalidad de niños se encuentran en el nivel bueno y regular porque la conducción con el borde externo la realizaron con la superficie de contacto desde el dedo pequeño y el exterior del tobillo, la cara externa del pie con ligera inclinación hacia la parte interna al conducir.

Figura N°2
Conducción del balón con el pie dominante: Borde Externo

Fuente: Tabla N°2

Tabla N°3

Pase con el pie dominante: Borde Interno

NIVELES DE VALORACIÓN		PRUEBA DE PRE-TEST									PRUEBA DE POST-TEST								
Cualitativo	cuantitativo	<i>fi</i>	<i>Y'i</i>	<i>fi.Yi</i>	$\bar{x}$	<i>d</i>	<i>s</i>	<i>d2</i>	<i>d2fi</i>	<i>pi</i>	<i>fi</i>	<i>Y'i</i>	<i>fi.Yi</i>	$\bar{x}$	<i>d</i>	<i>s</i>	<i>d2</i>	<i>d2fi</i>	<i>pi</i>
Bueno	16-20	00	18	00	9	9	4	81	00	00	08	18	144	16	2	2,54	4	32	50
Regular	11-15	08	13	104		4		16	128	50	08	13	104		-3		9	72	50
Deficiente	00-10	08	05	40		-4		16	128	50	00	05	00		-11		121	00	00
TOTAL		16		144					256		16		248					104	

Fuente: Ficha de observación

Elaboración: Investigadores

Descripción e interpretación

En la tabla N°3 sobre pase con el pie dominante con borde interno, se observa en el Pre-Test que el 50% que son ocho de los niños se ubican tanto en el nivel regular como en el deficiente, y nadie en el nivel bueno, y la media aritmética es de 9 puntos y la desviación Standard es 4 y después de la aplicación del programa experimental según datos del Post-Test, el 50% que son ocho de los niños se encuentran en el nivel bueno y regular y nadie en el nivel deficiente. Y la media aritmética es 16 puntos y la desviación Standard de 2,54.

En el programa se aplicaron 8 sesiones experimentales y se utilizó material educativo como: balones para cada niño, chalecos, platillos y cintas para demarcar el campo, por ello casi la totalidad de niños se encuentran en el nivel bueno y regular porque el pase con el borde interno lo realizaron con la pierna de apoyo en línea recta con respecto al balón, la pierna ligeramente flexionada y el pie hacia la dirección del pase, para luego con la pierna hacia atrás desde la cadera golpean en su centro al balón.

Figura N°3
Pase con el pie dominante: Borde Interno

Fuente: Tabla N°3

Tabla N°4
Pase con el pie dominante: Borde Externo

NIVELES DE VALORACIÓN		PRUEBA DE PRE-TEST									PRUEBA DE POST-TEST								
Cualitativo	cuantitativo	fi	Y'i	fi.Yi	$\bar{x}$	d	s	d2	d2fi	pi	fi	Y'i	fi.Yi	$\bar{x}$	d	s	d2	d2fi	pi
Bueno	16-20	00	18	00	8	10	3,87	100	00	00	05	18	90	15	3	2,35	9	45	31,25
Regular	11-15	06	13	78		5		25	150	37,50	11	13	143		-2		4	44	68,75
Deficiente	00-10	10	05	50		-3		9	90	62,50	00	05	00		-10		100	00	00
TOTAL		16		128					240		16		233					89	

Fuente: Ficha de observación

Elaboración: Investigadores

Descripción e interpretación

En la tabla N°4 sobre pase con el pie dominante con el borde externo, se observa en el Pre-Test que el 37,50% que son seis niños se ubican en el nivel regular y el 62,50% que son diez niños en el nivel deficiente, y nadie en el nivel bueno, y la media aritmética es de 8 puntos y la desviación Standard de 3,87 y después de la aplicación del programa experimental según datos Post-Test el 31,25% que son cinco de los niños se encuentran en el nivel bueno y el 68,75% que son once de los niños en el nivel regular, y nadie en el nivel deficiente. Y la media aritmética es de 15 puntos y la desviación Standard de 2,35.

En el programa se aplicaron 8 sesiones experimentales y se utilizó material educativo como: balones para cada niño, chalecos, platillos y cintas para demarcar el campo, por ello casi la totalidad de niños se encuentran en el nivel regular porque el pase con el borde externo, los niños presentaron dificultad con la superficie de contacto que comprende toda la cara externa del pie, es decir desde el dedo pequeño parte exterior del tobillo hasta el hueso calcáneo, utilizado para hacer pases cortos y rápidos con el balón. Vista al frente.

Figura N°4
Pase con el pie dominante: Borde Externo

Fuente: Tabla N°4

Tabla N°5
Recepción con el pie dominante: Borde Interno

NIVELES DE VALORACIÓN		PRUEBA DE PRE-TEST									PRUEBA DE POST-TEST								
Cualitativo	cuantitativo	<i>fi</i>	<i>Y'i</i>	<i>fi.Yi</i>	$\bar{x}$	<i>d</i>	<i>s</i>	<i>d2</i>	<i>d2fi</i>	<i>pi</i>	<i>fi</i>	<i>Y'i</i>	<i>fi.Yi</i>	$\bar{x}$	<i>d</i>	<i>s</i>	<i>d2</i>	<i>d2fi</i>	<i>pi</i>
Bueno	16-20	00	18	00	10	8	4	64	00	00	08	18	144	16	2	2,54	4	32	50
Regular	11-15	09	13	117		3		9	81	56,25	08	13	104		-3		9	72	50
Deficiente	00-10	07	05	35		-5		25	175	43,75	00	05	00		-11		121	00	00
TOTAL		16		152					256		16		248					104	

Fuente: Ficha de observación

Elaboración: Investigadores

Descripción e interpretación

En la tabla N°5 sobre recepción con el pie dominante con el borde interno, se observa en el Pre-Test que el 56,25% que son nueve de los niños se ubican en el nivel regular y el 43,75% que son siete de los niños en el nivel deficiente, y nadie en el nivel bueno y la media aritmética es de 10 puntos y la desviación Standard es de 6y después de la aplicación del programa experimental según datos Post-Test, el 50% que son ocho de los niños se encuentran en el nivel bueno y regular, y nadie en el nivel deficiente. Y la media aritmética es de 16 puntos y la desviación Standard es de 2,54.

En el programa se aplicaron 4 sesiones experimentales y se utilizó material educativo como: balones para cada niño, chalecos, platillos y cintas para demarcar el campo, por ello casi la totalidad de niños se encuentran en el nivel bueno y regular porque la recepción con el borde interno la realizaron con el pie dominante a una corta altura del campo, con ligera flexión de la pierna de apoyo y la cara interior del pie de recepción en dirección al balón y la vista al frente para recepcionar y ubicar al frente el balón.

Figura N°5
Recepción con el pie dominante: Borde Interno

Fuente: Tabla N°5

Tabla N°6
Recepción con el pie dominante: Planta del pie

NIVELES DE VALORACIÓN		PRUEBA DE PRE-TEST									PRUEBA DE POST-TEST								
Cualitativo	cuantitativo	fi	Y'i	fi.Yi	$\bar{x}$	d	s	d2	d2fi	pi	fi	Y'i	fi.Yi	$\bar{x}$	d	s	d2	d2fi	pi
Bueno	16-20	00	18	00	10	8	3,87	64	00	00	10	18	180	16	2	2,42	4	40	62,50
Regular	11-15	10	13	130		3		9	90	62,50	06	13	78		-3		9	54	37,50
Deficiente	00-10	06	05	30		-5		25	150	37,50	00	05	00		11		121	00	00
TOTAL		16		160					240		16		258					94	

Fuente: Ficha de observación

Elaboración: Investigadores

Descripción e interpretación

En la tabla N°6 sobre recepción con la planta del pie dominante, se observa en el Pre-Test que el 62,50% que son diez de los niños se ubican en el nivel regular y el 37,50% que son seis de los niños en el nivel deficiente, y nadie en el nivel bueno y la media aritmética es de 10 puntos y la desviación Standard es de 3,87 y después de la aplicación del programa experimental según datos Post-Test, el 62,5% que son diez de los niños se encuentran en el nivel bueno y 37,5% que son seis de los niños en el regular, y nadie en el nivel deficiente. Y la media aritmética es de 16 puntos y la desviación Standard de 2,42.

En el programa se aplicaron 6 sesiones experimentales y se utilizó material educativo como: balones para cada niño, chalecos, platillos y cintas para demarcar el campo, por ello casi la totalidad de niños se encuentran en el nivel bueno porque la recepción con la planta del pie la realizaron con el pie por encima del balón, con la pierna que recibe ligera flexión durante el contacto del balón y la vista al frente al tener contacto con el balón.

Figura N°6
Recepción con el pie dominante: Planta del pie

Fuente: Tabla N°6

Tabla N°7
Remate con el pie dominante: Borde Interno

NIVELES DE VALORACIÓN		PRUEBA DE PRE-TEST									PRUEBA DE POST-TEST								
Cualitativo	cuantitativo	<i>fi</i>	<i>Y'i</i>	<i>fi.Yi</i>	$\bar{x}$	<i>d</i>	<i>s</i>	<i>d2</i>	<i>d2fi</i>	<i>pi</i>	<i>fi</i>	<i>Y'i</i>	<i>fi.Yi</i>	$\bar{x}$	<i>d</i>	<i>s</i>	<i>d2</i>	<i>d2fi</i>	<i>pi</i>
Bueno	16-20	00	18	00	8	10	3,74	100	00	00	05	18	90	15	3	2,35	9	45	31,25
Regular	11-15	05	13	65		5		25	125	31,25	11	13	143		-2		4	44	68,75
Deficiente	00-10	11	05	55		-3		9	99	68,75	00	05	00		-10		100	00	00
TOTAL		16		120					224		16		233					89	

Fuente: Ficha de observación

Elaboración: Investigadores

Descripción e interpretación

En la tabla N°7 sobre remate con el pie dominante con el borde interno, se observa en el Pre-Test que el 31,25% que son cinco de los niños se ubican en el nivel regular y el 68,75% que son once de los niños en el nivel deficiente, y nadie en el nivel bueno y la media aritmética es de 8 puntos y la desviación Standard de 3,74 y después de la aplicación del programa experimental según datos Post-Test, el 31,25% que son cinco de los niños se encuentran en el nivel bueno y 68,75% que son once de los niños en el nivel regular, y nadie en el nivel deficiente. Y la media aritmética es de 15 puntos y la desviación Standard de 2,35.

En el programa se aplicaron 6 sesiones experimentales y se utilizó material educativo como: balones para cada niño, chalecos, platillos y cintas para demarcar el campo, por ello casi la totalidad de niños se encuentran en el nivel regular porque el remate con el borde interno lo realizaron con dificultad del remate lo ejecutaron con precisión y ubicación pero con poca potencia al realizar el tiro a portería y el pie que realiza el remate rígido y el pie de apoyo flexionado.

Figura N°7
Remate con el pie dominante: Borde Interno

Fuente: Tabla N°7

Tabla N°8
Remate con el pie dominante: Empeine Total

NIVELES DE VALORACIÓN		PRUEBA DE PRE-TEST									PRUEBA DE POST-TEST								
Cualitativo	cuantitativo	<i>fi</i>	<i>Y'i</i>	<i>fi.Yi</i>	$\bar{x}$	<i>d</i>	<i>s</i>	<i>d2</i>	<i>d2fi</i>	<i>pi</i>	<i>fi</i>	<i>Y'i</i>	<i>fi.Yi</i>	$\bar{x}$	<i>d</i>	<i>s</i>	<i>d2</i>	<i>d2fi</i>	<i>pi</i>
Bueno	16-20	00	18	00	7	11	3,16	121	00	00	03	18	54	14	4	1,95	16	48	18,75
Regular	11-15	03	13	39		6		36	108	18,75	13	13	169		-1		1	13	81,25
Deficiente	00-10	13	05	65		-2		4	52	81,25	00	05	00		-9		81	00	00
TOTAL		16		104					160		16		223					61	

Fuente: Ficha de observación

Elaboración: Investigadores

Descripción e interpretación

En la tabla N°8 sobre remate con el pie dominante con el empeine total, se observa en el Pre-Test que el 18,75% que son tres de los niños se ubican en el nivel regular y el 81,25% que son trece de los niños en el nivel deficiente, y nadie en el nivel bueno y la media aritmética es de 7 puntos y la desviación Standard de 3,16 y después de la aplicación del programa experimental según datos Post-Test el 18,75% que son tres de los niños se encuentran en el nivel bueno y 81,25% que son trece de los niños en el nivel regular, y nadie en el nivel deficiente. Y la media aritmética es de 14 puntos y la desviación Standard de 1,95.

En el programa se aplicaron 6 sesiones experimentales y se utilizó material educativo como: balones para cada niño, chalecos, platillos y cintas para demarcar el campo, por ello casi la totalidad de niños se encuentran en el nivel regular porque el remate con el empeine total la realizaron con dificultad la ejecución del remate con el empeine es potente pero no tiene estabilidad al culminar el tiro a portería y la punta del pie que pateara debe apuntar abajo, y el tobillo debe estar trabado, el golpe del remate es al centro del balón.

Figura N°8
Remate con el pie dominante: Empeine Total

Fuente: Tabla N°8

Tabla N°9
Cabeceo: Frontal

NIVELES DE VALORACIÓN		PRUEBA DE PRE-TEST									PRUEBA DE POST-TEST								
Cualitativo	cuantitativo	<i>fi</i>	<i>Y'i</i>	<i>fi.Yi</i>	$\bar{x}$	<i>d</i>	<i>s</i>	<i>d2</i>	<i>d2fi</i>	<i>pi</i>	<i>fi</i>	<i>Y'i</i>	<i>fi.Yi</i>	$\bar{x}$	<i>d</i>	<i>s</i>	<i>d2</i>	<i>d2fi</i>	<i>pi</i>
Bueno	16-20	00	18	00	7	11	3,46	121	00	00	04	18	72	14	4	2,17	16	64	25
Regular	11-15	04	13	52		6		36	144	25	12	13	156		-1		1	12	75
Deficiente	00-10	12	05	60		-2		4	48	75	00	05	00		-9		81	00	00
TOTAL		16		112					192		16		228					76	

Fuente: Ficha de observación

Elaboración: Investigadores

Descripción e interpretación

En la tabla N°9 sobre cabeceo frontal, se observa en el Pre-Test que el 25% que son cuatro de los niños se ubican en el nivel regular y el 75% que son doce de los niños en el nivel deficiente, y nadie en el nivel bueno y la media aritmética es de 7 puntos y la desviación Standard es de 3,46 y después de la aplicación del programa experimental según datos del Post-Test, el 25% que son cuatro de los niños se encuentran en el nivel bueno y 75% que son doce de los niños en el nivel regular, y nadie en el nivel deficiente. Y la media aritmética es de 14 puntos y la desviación Standard es de 2,17.

En el programa se aplicaron 6 sesiones experimentales y se utilizó material educativo como: balones para cada niño, chalecos, platillos y cintas para demarcar el campo, por ello casi la totalidad de niños se encuentran en el nivel regular porque en el cabeceo frontal la realizaron con dificultad no había separación de las piernas y flexionadas, la inclinación del tronco hacia atrás y va al encuentro del balón y el cuello se pone ligeramente tenso, el golpe es con la frente y con los ojos abiertos para darle dirección al balón.

Figura N°9
Cabeceo: Frontal

Fuente: Tabla N°9

3.2. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

3.2.1. Hipótesis

- Hipótesis de trabajo

Si se aplica el programa de Juegos de Adaptación entonces se elevara el nivel de Iniciación al fútbol en los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E. G.U.E. “Mariano Melgar” del distrito de Mariano Melgar. Arequipa 2015.

- Hipótesis nula

Si se aplica el programa de Juegos de Adaptación entonces no se elevara el nivel de Iniciación al fútbol en los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E. G.U.E. “Mariano Melgar” del distrito de Mariano Melgar. Arequipa 2015.

3.2.2. T de student

Problema

Se desea saber si el problema experimental de juegos de adaptación es efectivo para elevar el nivel de iniciación al fútbol en los niños de cinco años, para ello se evalúa la calificación antes de iniciar el programa y al finalizar el mismo.

Prueba de T student

Cuadro N° 1

Media	4,6375	17,1250
Varianza	1,5614	0,460227273
Observaciones	13,0000	12
Coeficiente de correlación de Pearson	-0,1060	
Diferencia hipotética de las medias	0,0000	
Grados de libertad	10,0000	
Estadístico t	-27,8828	
P(T<=t) una cola	0,0000000000002	
Valor critico de t (una cola)	1,8719	
P(T<=t) (dos cola)	0,0000000000006	
Valor critico de t (dos colas)	2,1019	

Se extrae los valores necesarios para la comparación de valores y determinación de la hipótesis valida:

ESTADÍSTICOS	VALOR
Estadísticos t	-27,7826
Valor critico de t (dos colas)	2,1070

CONCLUSIONES

Primera: El 50% de los niños se ubica en el nivel deficiente como regular en la iniciación al fútbol en la conducción, pase, recepción, remate con el pie dominante y en el cabeceo frontal.

Segunda: El programa experimental de juegos de adaptación al fútbol denominado “Me divierto jugando fútbol como mis amiguitos en mi jardín” se ha estructurado en tres etapas: iniciación, evolución y partido. Desarrollado en 30 sesiones experimentales, aplicando estilos de mando directo y ensayo–error, utilizándose diversos materiales como conos, chalecos, platos, balones, escaleras, arcos. Y desarrollado en el estadio de la institución educativa los días lunes y jueves en el horario de 11:00 a.m. a 12:00 p.m. en los meses de Mayo a Octubre.

Tercera: Después de la aplicación del programa experimental en un 100% los niños se ubicaron en los niveles regular y bueno en la iniciación al fútbol en la conducción, pase, recepción, remate y cabeceo frontal.

SUGERENCIAS

Primera: Se sugiere que la APAFA de la institución educativa contrate los servicios de un profesor de Educación Física con una remuneración adecuada para que programe talleres que permitan la participación de los niños en actividades deportivas que se programe en el medio local.

Segunda: Se propone que los profesores del área y afines al deporte apliquen en otros contextos el programa experimental incorporando mayor número de sesiones experimentales para los fundamentos de pase, remate y cabeceo frontal por ser más complejo por la edad de los niños. Así mismo que las instituciones dispongan de un escenario deportivo con las medidas del campo futbolístico y con las dimensiones según el reglamento de juego para la práctica del fútbol infantil.

Tercera: Se propone que el instituto a través de formación de servicio desarrolle programas de capacitación sobre juegos pre-deportivos.