

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO DE
AREQUIPA**

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



**PROGRAMA “YO APRENDO ARBITRAR” PARA EL DOMINIO
DE LAS REGLAS BÁSICAS DEL FÚTBOL, EN LOS
ESTUDIANTES DE 3º “B” DE SECUNDARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL SANTIAGO LOAYZA
GUEVARA DEL DISTRITO DE MARIANO MELGAR, AREQUIPA
2017**

TESIS PRESENTADO POR:

LLAVE APAZA, RENZO ALFREDO

MOLINA UGARTE, VERONICA

RAMOS AQUISE, GRACIELA LIZ

**Para optar el Título Profesional de
Profesor (as) en la carrera
Profesional de Educación Física**

AREQUIPA-PERÚ

2017

JURADO CALIFICADOR

Presidente

Vocal

Secretario

RESULTADOS:

OBSERVACIONES

FECHA:

AQP

EPÍGRAFE

. "No se debe ganar a cualquier precio. No me gusta que mis jugadores simulen una falta". El engaño permite conseguir un objetivo a corto plazo. Pero no es la mejor inversión a largo plazo. Enseñamos a los niños que una de las cosas que más les van a ayudar en la vida es que los demás confíen en ellos. Y para eso tienen que ser honestos".

Pedro Marcet.

DEDICATORIA

A mi familia, en especial a mi madre y hermanos; que siempre estuvieron dándome su apoyo incondicional. A mí novia por su apoyo.

Renzo

En memoria de mi padre que en paz descanse. Agradecer a mi madre, mis hermanas y las personas que me apoyaron a lo largo de mi carrera y por haber creído y confiado en mí.

Veronica

A mi madre, hermanos y otros familiares queridos por darme el apoyo necesario que se necesita para ser un formador del futuro.

Graciela

ÍNDICE

JURADO CALIFICADOR

EPÍGRAFE

DEDICATORIA

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1.1.	DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	10
1.2.	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	12
1.2.1.	GENERAL	12
1.2.2.	ESPECÍFICOS.....	12
1.3.	JUSTIFICACIÓN.....	13
1.4.	HIPÓTESIS GENERAL.....	14
1.4.1.	SISTEMA DE VARIABLES, INDICADORES, SUBINDICADORES.	14
1.5.	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	16
1.6.	PALABRAS CLAVES	17
1.7.	BASES TEÓRICAS	19
1.7.1.	EL FUTBOL.....	19
1.7.2.	EL DEPORTE DEL FÚTBOL: MEDIO EDUCATIVO	21
1.7.3.	FORMACIÓN DE JÓVENES ARBITROS DE FUTBOL	23
1.7.4.	CAPACITACIÓN BÁSICA DE ARBITROS DE FÚTBOL.....	26
1.8.	ÁRBITRO.....	26
1.8.1.	CARACTERÍSTICAS DEL ÁRBITRO.....	28
1.8.2.	IMPORTANCIA DE LA REPRESENTACIÓN DEL ÁRBITRO	30
1.8.3.	RELACIÓN ÁRBITRO - JUGADOR	31
1.8.4.	RELACIÓN ARBITRO ESPECTADOR	31
1.8.5.	PSICOLOGÍA DEPORTIVA APLICADA AL ARBITRO	32
1.8.6.	EDUCACION Y ARBITRAJE.....	33
1.8.7.	LA ETICA EN EL DEPORTE.....	34
1.9.	CONOCIMIENTO DE LAS REGLAS DE JUEGO DE FÚTBOL.....	37
1.9.1.	REGLAS DE JUEGO 2017.....	37
REGLA No. 1.....		38
TERRENO DE JUEGO		38
REGLA No. 2		43
EL BALÓN.....		43
REGLA No. 3		44

LOS JUGADORES.....	44
REGLA No. 4	48
EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.....	48
REGLA No. 5	49
EL ÁRBITRO.....	49
REGLA No. 6	52
LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBIRAL.....	52
REGLA No. 7	55
LA DURACIÓN DEL PARTIDO	55
REGLA No. 8	56
EL INICIO Y REANUDACIÓN DE JUEGO	56
REGLA No. 9	58
EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO	58
REGLA No. 10	59
RESULTADO DE UN PARTIDO.....	59
REGLA No. 11	62
EL FUERA DE JUEGO	62
REGLA No. 12	64
FALTAS Y CONDUCTAS INCORRECTAS.....	64
REGLA No. 13	68
TIROS LIBRES.....	68
REGLA No. 14	70
PENALTI	70
REGLA No. 15	72
SAQUE DE BANDA	72
REGLA No. 16	74
SAQUE DE META.....	74
REGLA No. 17	75
SAQUE DE ESQUINA	75

CAPITULO II

PLANTEAMIENTO METODOLOGICO

2.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	78
2.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	79
2.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	79
2.3.1. INSTRUMENTO	79
2.4. CAMPO DE VERIFICACIÓN	80
2.4.1. ÁMBITO GEOGRÁFICO TEMPORAL	80
2.4.2. GRUPO EXPERIMENTAL.....	80

2.5.	PROGRAMA EXPERIMENTAL.....	80
2.5.1.	DENOMINACIÓN.....	80
2.5.2.	OBJETIVOS.....	81
2.5.3.	METODOLOGIA.....	¡Error! Marcador no definido.
2.5.4.	EVALUACIÓN.....	81
2.6.	PROGRAMACION.....	¡Error! Marcador no definido.
2.7.	ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	85

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

CUADRO N°1.....	87
GRAFICA N° 1.....	¡Error! Marcador no definido.
CUADRO N°2.....	88
GRAFICA N° 2.....	¡Error! Marcador no definido.
CUADRO N°3.....	89
GRAFICA N° 3.....	¡Error! Marcador no definido.
CUADRO N°4.....	90
GRAFICA N° 4.....	¡Error! Marcador no definido.
CUADRO N°5.....	92
GRAFICA N° 5.....	¡Error! Marcador no definido.
CUADRO N°6.....	93
GRAFICA N° 6.....	¡Error! Marcador no definido.
CUADRO N°7.....	94
GRAFICA N° 7.....	¡Error! Marcador no definido.
CUADRO N°8.....	95
GRAFICA N° 8.....	¡Error! Marcador no definido.
CUADRO N°9.....	96
GRAFICA N° 9.....	¡Error! Marcador no definido.
CUADRO N°10.....	97
GRAFICA N° 10.....	¡Error! Marcador no definido.

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INTRODUCCION

El fútbol es uno de los deportes de mayor popularidad en el mundo y al que más estudios se le ha dedicado desde las distintas disciplinas científicas, las mismas que han estado en constante evolución y se le conceptualiza como un fenómeno integral e interdisciplinario donde lo conforman deportistas, entrenadores, dirigentes, árbitros, la prensa deportiva y la afición. Pero de todos estos componentes el árbitro, en la mayoría de los casos no ha tenido el estudio y las habilidades que requiere su perfil y es donde se cometen los errores en la práctica del fútbol.

El presente trabajo de investigación, se va a realizar dentro de la modalidad de programa pre- experimental, teniendo como propósito planificar estrategias que ayuden a los estudiantes del 3er. Grado del nivel secundario de la I.E. Rafael Santiago Loayza Guevara del distrito de Mariano Melgar, para el conocimiento y dominio de las reglas básicas de fútbol, dentro de este marco se fomentará la mejor utilización de estas reglas, ya sea en el ámbito educativo o torneos amateurs.

Este presente trabajo de investigación consta de tres capítulos cuyos contenidos es el siguiente:

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO TEÓRICO, se desarrolla la descripción y formulación del problema de investigación, objetivos que conducen la orientación investigativa, relevancia argumentada en la justificación; también incluye el marco teórico que fundamenta la presente investigación, donde se describen, explican y analizan considerando antecedentes, definiciones conceptuales y la operacionalización de la variable.

Capítulo II: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO, se consideran los aspectos metodológico: tipo y diseño de investigación, las técnicas e instrumentos de verificación, programa experimental desarrollado y por último las estrategias desarrolladas para recolectar los datos.

CAPÍTULO III: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN, se da a conocer los resultados de la investigación a través de la presentación de 10 cuadros, 10 gráficos y la comprobación de la hipótesis. Finalmente se concluye con las conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos.

LOS AUTORES

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1.1. DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

El fútbol, es la disciplina deportiva de más amplia difusión en el mundo moderno, debe de estar a la vanguardia en cuanto se refiera a las reglas de fútbol que busque el mejor desarrollo de juego. La observación y aplicación de estas reglas de juego debe de ser aplicada por el árbitro de fútbol quien debe cumplir una muy delicada labor orientada a hacerla respetar en busca de mejor calidad del espectáculo deportivo futbolístico.

Uno de los problemas que enfrenta el deportista peruano particularmente, es la falta de información de las reglas de juego de fútbol que ocasionan serios problemas en los recintos deportivos.

En la provincia de Arequipa específicamente en la Institución Educativa “Rafael Santiago Loayza Guevara” en los estudiantes del 3º “B” de secundaria, uno de los problemas que enfrenta es la carencia del dominio de las reglas básicas de fútbol por lo tanto su deficiente utilización al momento de realizar sus prácticas deportivas

ocasionan serios problemas al momento de interpretar las reglas del fútbol; ya que a los estudiantes solo se les enseña los fundamentos del fútbol no dando énfasis en las reglas de fútbol y así utilizarlas en la práctica. Por este motivo se propone el programa “Yo aprendo arbitrar” en los estudiantes de 3º “B” de secundaria de la Institución Educativa Rafael Loayza Guevara específicamente que dominen las reglas básicas de fútbol. Logra que los estudiantes empiecen a jugar, deben también aprender a arbitrar, no sólo para conocer las reglas del juego que le gusta, sino también porque, de forma quizás inconsciente, obtendrá una visión real de las situaciones que atraviesa un árbitro. Seguro que luego, con el paso de los años, cuando sea jugador profesional o aficionado, o simplemente espectador o crítico deportivo, tendrá una imagen más real y cercana del árbitro.

Todos estos planteamientos nos conducen a formularnos las siguientes interrogantes:

¿Cuál es el nivel conocimiento de las reglas de fútbol en los estudiantes del 3º “B” de secundaria de la Institución Educativa “Rafael Santiago Loayza Guevara”, mediante la aplicación de la pre prueba?

¿Cómo se aplica el programa yo aprendo arbitrar en los estudiantes de 3º “B” de secundaria de la Institución Educativa “Rafael Santiago Loayza Guevara”?

¿Cuál es el nivel de dominio y practica que tienen los estudiantes de 3º “B” de secundaria de la Institución Educativa “Rafael Santiago

Loayza Guevara”, en cuanto a las reglas referidas al árbitro y árbitros asistentes de fútbol?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. GENERAL

Aplicar el programa “Yo aprendo a arbitrar” para desarrollar el dominio de las reglas básicas del fútbol en los estudiantes del 3er. “B” de secundaria de la Institución Educativa “Rafael Santiago Loayza Guevara” del distrito de Mariano Melgar. Arequipa. 2017

1.2.2. ESPECÍFICOS

- Establecer el conocimiento de las reglas básicas del fútbol de los estudiantes del 3er. “B” de secundaria de la Institución Educativa “Rafael Santiago Loayza Guevara” del distrito de Mariano Melgar, antes de desarrollar el programa “Yo aprendo a arbitrar” (pretest).
- Planificar y ejecutar el programa “Yo aprendo a arbitrar”, para aplicarlo en los estudiantes del 3er. “B” de secundaria de la Institución Educativa “Rafael Santiago Loayza Guevara” del distrito de Mariano Melgar.
- Determinar el dominio de las reglas básicas del fútbol después de aplicado el programa “Yo aprendo a arbitrar” en los estudiantes del 3er. “B” de secundaria de la Institución Educativa “Rafael Santiago Loayza Guevara” del distrito de Mariano Melgar. (Post test)

1.3. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación se justifica por su:

Originalidad

Nuestro programa es original por que no se encontró antecedentes de la aplicación de un programa “yo aprendo arbitrar” para el dominio de las reglas básicas de fútbol en los estudiantes de 14 y 15 años.

Viabilidad

El presente programa cuenta con elementos y recursos como: el tiempo para las sesiones experimentales, economía para los gastos necesarios, bibliografía actualizada y lo más relevante, responsabilidad en la aplicación del trabajo de investigación.

Relevancia social

El presente trabajo de investigación fomenta que los estudiantes sean partícipes en un encuentro deportivo y así aplicar las reglas básicas de fútbol.

Relevancia metodológica

En este trabajo de investigación se desarrollara diferentes estrategias

Metodológicas, asignación de tareas descubrimiento guiado y mando directo.

BASE LEGAL

El trabajo de investigación se ampara en la Ley General de Educación

Ley Nro. 28044, Artículo 49°.- Definición y finalidad

La Educación Superior es la segunda etapa del Sistema Educativo que consolida la formación integral de las personas, produce conocimiento, desarrolla la investigación e innovación y forma profesionales en el más alto nivel de especialización y perfeccionamiento en todos los campos del saber, el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología a fin de cubrir la demanda de la sociedad y contribuir al desarrollo y sostenibilidad del país.

1.4. HIPÓTESIS GENERAL

La aplicación del programa “yo aprendo arbitrar”logrará el dominio de las reglas básicas de futbol en los estudiantes de 3°“B”de secundaria de la Institución Educativa“Rafael Santiago Loayza Guevara”del distrito de Mariano Melgar. Arequipa.

1.4.1. SISTEMA DE VARIABLES, INDICADORES, SUBINDICADORES.

Se considera dos variables de relación siendo la causa la variable independiente que está referida el programa “Yo aprendo arbitrar” y la variable dependiente es referida al dominio de las reglas básicas de futbol.

CUADRO DE MANIPULACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	INDICADORES	SUB INDICADORES
<u>INDEPENDIENTE</u>		
PROGRAMA “YO APRENDO A ARBITRAR”	Interpretación	- Reglas de juego
	Toma de decisiones	- Autocontrol
	Habilidades especiales	- Comunicación - Autoconfianza - Cohesión - Atención
	Formación Proceso de capacitación	- Práctica Imaginaria - Serie progresivo de ejercicios
<u>DEPENDIENTE</u>		
REGLAMENTO BÁSICO DEL FUTBOL.	Reglas del fútbol	- 01 el terreno de juego - 02 el balón - 03 los jugadores - 04 el equipamiento de los jugadores - 05 el arbitro - 06 los otros miembros del equipo - 07 el duración del partido - 08 el inicio y reanudación del juego - 09 el balón en juego o fuera de juego - 10 el resultado del partido - 11 el fuera de juego - 12 faltas y conducta incorrecta - 13 tiros libres - 14 el penalti - 15 el saque de banda

		- 16 el saque de meta - 17 el saque de esquina
--	--	---

1.5. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO “APLICACIÓN DE LAS REGLAS DE FUTBOL POR PARTE DE LOS ALUMNOS DEL NIVEL PRIMARIO EN EL CAMPEONATO DE CONFRATERNIDAD DEL CENTRO EDUCATIVO PARROQUIAL MIXTO SANTA CLARA EN EL DISTRITO DE JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO, AREQUIPA 2003”

AUTOR: Barriga Barriga, Jesús

CONCLUSIÓN: Se precisó que el 54% de las reglas de futbol que se relacionan con el carácter técnico que se debe seguir en el desarrollo del juego durante los encuentros de futbol, fueron adecuados el 46% inadecuado; presentando mayores dificultades en la forma de iniciación del partido, fuera de juego, saque de banda, saque de meta y de esquina.

SEGUDA CONCLUSION: Se precisó que el 54% de las reglas de que se relacionan con el carácter técnico que se debe de seguir en el desarrollo del juego durante los encuentros de futbol, fueron adecuados y el 46% inadecuados, presentando mayores dificultades en la forma de iniciación del partidos, fuera de juego saque de banda, saques de meta y de esquina.

TÍTULO: CONOCIMIENTO Y UTILIZACIÓN DE LAS REGLAS DE FUTBOL POR PARTE DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE GESTIÓN ESTATAL DEL DISTRITO DE SOCABAYA, AREQUIPA 2005

AUTOR: Varcancel Romero, Dony

CONCLUSION: los alumnos de las instituciones educativas de gestión estatal del distrito de Socabaya tiene nociones mínimas, respecto al conocimiento y utilización de las reglas referidas a duración del partido inicio y reanudación del juego, pues solo saben cuánto dura un partido, pero desconocen el intervalo del medio tiempo, los descuentos o tiempos perdidos y los tiempos suplementarios.

El nivel de conocimiento utilización que tienen los alumnos de secundaria de las instituciones educativas de gestión estatal en cuanto a las reglas referidas a las faltas y conductas antideportivas, tiros libres, tiro penal, saque de banda, saque de meta y saque de esquina es medio ya que saben y tienen noción de una sanción para una falta o conducta antideportiva en cuanto al cobro del penal, si ubican el lugar donde producen y se cobra pero en lo referido al saque de banda los conocimientos son mínimos por la gran mayoría, no saben a esta regla, respecto al saque de esquina también los conocimientos son pobres pues considera que no puede marcarse un gol de saque de esquina.

1.6. PALABRAS CLAVES

FUTBOL

Es un juego que incluye dos contrincantes y un árbitro con la capacidad de imponer justicia imparcial. Cada contrincante está compuesto por un equipo de 11 jugadores en campo de juego cada uno, con la opción de incluir jugadores suplentes en el transcurso del partido de fútbol.

ARBITRAJE DEPORTIVO

Es una parte de la figura del arbitraje en general, cuyas reglas debe respetar, a pesar de las características especiales que son propias de

aqué. El arbitraje deportivo es un medio muy apropiado para la resolución de conflictos deportivos.

ÁRBITRO PRINCIPAL

El árbitro principal es la máxima autoridad del juego. El árbitro es quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en el partido para el que ha sido nombrado.

REGLAS DE FÚTBOL

Las reglas del fútbol, también conocidas como las reglas de juego a nivel de la FIFA, son las reglas que rigen el fútbol en todo el mundo. Los cambios asociados en las mismas están a cargo de la International Football Association Board, la cual está conformada por la FIFA y las cuatro asociaciones de fútbol del Reino Unido.

APRENDIZAJE

Adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algo, "durante el aprendizaje habrá clases prácticas y teóricas", en un tiempo determinado.

PROGRAMA

Un programa educativo es un documento que permite organizar y detallar un proceso pedagógico. El programa brinda orientación al docente respecto a los contenidos que debe impartir, la forma en que

tiene que desarrollar su actividad de enseñanza y los objetivos a conseguir.

1.7. BASES TEÓRICAS

1.7.1. EL FUTBOL

El fútbol es un deporte competitivo, sumamente popular, que se juega con dos equipos de 11 jugadores cada uno, que se mueven conduciendo una pelota de forma redonda, con los pies, dentro de un campo rectangular de juego, de medidas variables de aproximadamente 100 m. de largo por 75 metros de ancho, de césped, natural o artificial, con dos arcos enfrentados, cada uno defendido por un arquero que debe impedir que el equipo contrario introduzca dentro de ese arco el balón. Si esto sucede el equipo que logra ingresar la pelota en el arco contrario anota un gol. Las manos solo se usan para hacer los saques.(Marrero, G. y otros. (1998).

Para entender qué es el fútbol, en primer lugar hay que definirlo como un juego que incluye dos contrincantes y un árbitro con la capacidad de imponer justicia imparcial. Cada contrincante está compuesto por un equipo de 11 jugadores en campo de juego cada uno, con la opción de incluir jugadores suplentes en el transcurso del partido de fútbol.

El objetivo en el fútbol es hacer rodar un balón esférico con el fin de anotar un punto, cuya anotación es válida al cruzar la línea límite del arco contrario. Cada punto logrado es conocido como gol, por lo tanto el

equipo que más goles sume en el transcurso de 90 minutos -tiempo neto de un partido- será el ganador.

En el fútbol, corren tras la pelota, celebran un gol, driblan a un contrario son conductas con las que se aprenden valores que luego les ayudarán en su vida. Jugar en un equipo de fútbol es una excelente escuela de valores de presente y futuro para los niños

La interna de la dinámica del fútbol se definiría sobre la base de los siguientes rasgos, según Castellano Paulis, J. y Hernández Mendo, A. (2002). :

DUELO COLECTIVO: Situación de enfrentamiento entre dos adversarios (o equipos adversarios) cuyos intereses están del todo contrapuesto, lo que uno gana el otro lo pierde.

Este tipo de actividades lleva implícito una intermotricidad simultánea. La red de comunicación que los define es la de colaboración-oposición, dejando claro que las relaciones dentro del grupo son de colaboración, mientras que las intergrupales son siempre de oposición.

USO SIMULTÁNEO DEL BALÓN: No debemos confundirlo con la alternancia que los equipos tienen del balón, porque, las excepciones quedan circunscritas a las situaciones a balón parado, donde el equipo poseedor del balón dispone de tiempo y espacio para poner el balón en juego el equipo contrario no podrá intervenir hasta que el balón se ponga en movimiento, el resto del tiempo la disponibilidad del uso del

balón dependerá de la propia iniciativa de los jugadores, pues no existe ninguna limitación reglamentaria al respecto.

SECUENCIA LIBRE DE LAS POSESIONES: Alternancia de posesiones y no posesiones de balón que tienen los equipos.

ESPACIO POLARIZADO: Las porterías determinan el sentido del juego de cada uno de los equipos.

PRESENCIA DE MARCADOR: El resultado del partido es uno de los objetivos prioritarios del juego, incluso puede condicionar el planteamiento táctico del encuentro.

1.7.2. EL DEPORTE DEL FÚTBOL: MEDIO EDUCATIVO

EL deporte del fútbol tiene un rol importante que desempeñar en la sociedad. Los jugadores deben tener un sentido de responsabilidad social" (Del Bosque, V. (2013).

Cada vez son más frecuentes los partes arbitrales donde se contemplan insultos, amenazas o agresiones, estos mismos hechos son también habituales en el fútbol base, donde la víctima en muchas ocasiones es el árbitro, que puede contar con 16 o 17 años y si el árbitro es mujer, no le queda otra que soportar la carga del machismo, tan inherente aún en este deporte, en esta situación los padres y madres juegan aquí un papel fundamental.

Si se insulta al árbitro (la autoridad), el niño adolescente también lo hará, a lo mejor no en ese momento, a lo mejor no a esa figura de autoridad.

Si papá o mamá ridiculiza a un compañero, se aprenderá este modo de interacción social como medio para alimentar la autoestima.

Si se verbaliza que las mujeres no tienen nada que hacer en el fútbol, si el árbitro "está ciego" o es "muy malo", o un jugador es un "bulto", el niño asimilará esas actitudes, las expresará de igual modo y reaccionará conforme a ellas. Por supuesto estas expresiones son de las más suaves que se pueden oír cualquier sábado o domingo en los campos deportivos.

El fútbol es el deporte más practicado en el país y es base como cualquier otro deporte de iniciación tiene una finalidad principalmente educativa y lúdica. Cuando los padres apuntan a los hijos a una escuela de fútbol, lo hacemos porque piensan que serán unos campeones, que tienen talento y se podrá ganar la vida en el mundo del fútbol o lo inscriben simplemente para que realice una actividad deportiva.

En cualquiera de los casos, debe ser consciente que cuando "metemos" a nuestro hijo en una escuela o club, también lo estamos incorporando en un contexto educativo y social, lo que quiere decir, que no sólo adquieren los aprendizajes técnicos y tácticos, o mejoran su condición física, además se empapan de actitudes, comportamientos y valores.

El entrenador o monitor será un ejemplo a seguir para los alumnos, quienes aprenden principalmente por modelos, porque lo que haga o diga el entrenador lo harán ellos, por ello los entrenadores y monitores tienen la difícil tarea de crear un clima de cooperación y cohesión entre los alumnos a través del cual aprenderán a afrontar un determinado

problema, a respetar decisiones de figuras de autoridad, a tolerar las derrotas, a compartir, a ser responsables del material, a superar retos, a jugar en equipo, a implicarse, a ser humildes cuando se gana, a esforzarse para conseguir algo, a ayudar al compañero.

Los clubes y escuelas deportivas tienen la responsabilidad de educar a sus alumnos en actitudes, comportamientos y valores que fomenten su desarrollo personal como cualquier otro contexto educativo, y las asociaciones deben velar porque así sea, es más, deben facilitar y reforzar la formación académica de sus alumnos como controlar el comportamiento de los padres en las instalaciones deportivas. Las escuelas que se preocupan de esto tienen un valor aumentado con la sociedad.

Felizmente en las escuelas y clubes cuentan con buenos profesionales que educa, instruyen en técnica y táctica a gran nivel y los padres y madres tienen la obligación moral, de buscar el mejor entorno de aprendizaje para sus hijos, por eso se debe seleccionar la escuela más coherente con las actitudes y valores con los que educamos en casa, la que dé mayor seguridad en la formación de aquellos aspectos de la personalidad del niño que servirán de eje para su desarrollo psicosocial.

1.7.3. FORMACIÓN DE JÓVENES ÁRBITROS DE FUTBOL

Según Jacinto Luis González de la Universidad de Vigo, indica que las habilidades básicas que consideramos para la formación de jóvenes árbitros de fútbol se encuentra en la evaluación individualizada con el

entrenamiento específico en las que aparezcan debilidades notorias, serán la clave para realizar una buena intervención.

Por encima de estas habilidades básicas aparece el autocontrol, formado por un conglomerado de características psicológicas más simples. En este sentido, el autocontrol puede entenderse como una macro habilidad psicológica, cuyo dominio está más allá del control individual de cada una de las otras sub-habilidades que lo integran.

Por lo tanto, el entrenamiento y el dominio de esta habilidad son más complejos que los del resto de las características psicológicas expuestas, puesto que, para lograr un adecuado control de sí mismo, antes tendrá que haber adquirido el dominio de técnicas más sencillas, como, por ejemplo, el control de la respiración.

Por lo que se refiere a un entrenamiento específico de esta habilidad, la técnica de control de pensamientos puede ser una herramienta útil para conseguir una maestría sobre este aspecto psicológico.

En la parte superior del modelo jerárquico se sitúa la toma de decisiones, la cual se puede considerar como el proceso psicológico más característico de la función arbitral, puesto que todas las actividades desarrolladas en el contexto arbitral implican la toma de decisiones.

A nivel práctico, se convierte en el punto culminante donde convergen todas las habilidades psicológicas reseñadas previamente y detrás de cualquier decisión adoptada por el árbitro está presente el dominio y el entrenamiento de tales habilidades, puesto que todas ellas influyen

sobre la decisión final, también, es la toma de decisiones la que confiere al árbitro su papel destacado en el mundo del deporte, puesto que la trascendencia de sus juicios puede determinar el adecuado desarrollo del evento, el ganador de una competición o la eliminación de jugadores.

Un entrenamiento específico en toma de decisiones debería emplear dos tipos de instrumentos: matrices de decisiones y técnicas de solución de problemas, donde las primeras le facilitan la relación entre los valores y beneficios de sus posibles decisiones, las segundas le enseñan a solventar, de la mejor forma posible los conflictos de intereses que puedan surgir.

Hay que tener en cuenta la evaluación de las técnicas de entrenamiento y mejora de las habilidades expuestas debe de hacerse de forma individualizada, adecuándose a las necesidades y características de cada alumno.

Por su parte el argentino Roberto Pazo (2015), indica que una Escuela de Árbitros que forme gratuitamente jueces de fútbol y funcione como administrador de recursos humanos para los numerosos campeonatos de fútbol educativo y amateur, será de interés de los jóvenes estudiantes y les brindará la posibilidad de desarrollarse laboralmente en un oficio acorde a sus gustos.

El oficio de árbitro de fútbol cuenta con virtudes nunca aprovechadas para el desarrollo social de sectores vulnerables: puede alcanzarse velozmente con una capacitación básica intensiva como la que sugerimos a través de la presente investigación.

En nuestra región se practica este deporte en canchas públicas, instituciones educativas, campos deportivos de clubes privados y existen tantos campeonatos y partidos amateur, la demanda de árbitros no llega a ser cubierta por la oferta.

A través de la formación básica de juez de fútbol, se espera devolver a los jóvenes el respeto por las normas sociales, re inculcando en ellos valores morales y éticos, mediante la “función pedagógica de los juegos”: el deporte brinda a los jóvenes respeto por las reglas, se espera un resultado análogo por las normas sociales.

1.7.4. CAPACITACIÓN BÁSICA DE ÁRBITROS DE FÚTBOL

La capacitación tiene, entre otras, 4 áreas principales:

- Reglamento de fútbol
- Preparación Física (se busca incrementar las capacidades y la conciencia sobre la importancia de la salud para la vida)
- Ética y Deontológica en el Arbitraje
- Sociología y Psicología Deportiva.

1.8. ÁRBITRO

En el fútbol, hay un árbitro principal —también llamado "colegiado" o "referee"—, encargado de aplicar las reglas del fútbol en un partido, dar constancia de lo sucedido en el mismo y cronometrar la duración del encuentro. Además, tiene la posibilidad de aplicar los reglamentos de la competición antes y después de la celebración del encuentro. Las reglas que se aplican durante el desarrollo de un encuentro de fútbol son

aquellas establecidas por la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA) el organismo mundial que rige a las asociaciones miembro de este deporte y la International Football Association Board (IFAB). (Wikipedia, 2004)

Nadie quiere ser árbitro, o al menos nadie desea ser árbitro en las categorías más bajas, sin embargo, es ahí donde su presencia es más necesaria, no solamente por el gran número de encuentros, sino también porque la labor formativa del fútbol encuentra muchas dificultades sin la presencia de un colegiado que pueda enseñar las normas en el fútbol a los jugadores más jóvenes o a los más aficionados.

En el arbitraje es necesario comenzar por abajo e ir subiendo basándose en las situaciones vividas a lo largo de un periodo largo de formación, sí los futbolistas puede alcanzar el éxito a una edad muy temprana, en los árbitros no, porque su mejor recurso, es la experiencia lo que les hará salir airoso de su compromiso.

Las características requeridas para alcanzar la cumbre son distintas, evidentemente, una de las razones por las cuales los árbitros ven desvanecer su ilusión de alcanzar la cima son las difíciles condiciones en las que desarrollan su labor, sobre todo los que empiezan, hacen que el número de dimisiones sea grande.

Para que se incremente el número de árbitros es conveniente la Protección no solamente física, que en algunos casos es más que necesaria, sino también establecer objetivos a corto y largo plazo, que puedan ayudar a una mejor aceptación de la figura arbitral.

Corto plazo, mediante programas de formación integral del árbitro de fútbol, como el que se sugiere en esta investigación, en el que no sólo debe ser un experto en las reglas de juego, debe ser también un conocedor profundo del fútbol en sí, de por qué y cómo funciona el juego donde los cursos abiertos con entrenadores y jugadores deben formar parte de la formación del árbitro a fin de tratar temas técnicos y lograr que se produzca un proceso de aprendizaje colectivo y beneficioso para todos.

El niño, cuando empieza a jugar, debe también aprender a arbitrar, no sólo para conocer las reglas del juego que le gusta, sino también porque, de forma quizás inconsciente, obtendrá una visión real de las situaciones que atraviesa un árbitro y tendrá una imagen más real y cercana del árbitro.

A menudo nos extrañamos de que los jugadores no se integren en el arbitraje, ni muestren el menor interés en el arbitraje activo al finalizar su carrera debido a que en su formación como jugadores no se le ha motivado.

Ser árbitro de fútbol es una actividad educativa para el joven, y muy atractiva al ir alcanzando nuevas metas. Ésta idea es la que tenemos que hacer llegar, entre todos, a la mente de una juventud cada día más apasionada por el fútbol, para que cuando de nuevo se plantee la pregunta ¿quieres ser árbitro?, la respuesta sea sí. (Guillen, F.G. 2003).

1.8.1. CARACTERÍSTICAS DEL ÁRBITRO

Las principales dificultades identificadas a la hora de arbitrar un evento deportivo se centran en la presión ejercida por el público y la falta de colaboración de los jugadores y de los entrenadores, que pueden desfavorecer su labor y dar lugar a una toma de decisiones menos eficaz, en este sentido, es importante tener presente que el árbitro debe enfrentarse no sólo a la necesidad de llevar a cabo su función, sino que debe tratar de no ser influido por la presión del público a la hora de tomar una decisión.

En definitiva, parece claro que toda aquella persona interesada en realizar correctamente la función de arbitraje de eventos deportivos tiene que poseer las siguientes características:

- Inteligencia: resolver situaciones del juego, analizando reglamentariamente y con criterio.
- Autoridad: será justo en la aplicación de las reglas de juego.
- Concentración: prestara total atención a la labor que está realizando, buscando objetivos fijos.
- Seguridad: al momento de sancionar una falta.
- Rapidez: condición física
- Responsabilidad: para dirigir un partido
- Capacidad de percepción
- Capacidad de conducción
- Intuición

Para cumplirlo debe someterse a los siguientes elementos:

- Preparación Física: Referida a un entrenamiento constante y responsable que debe incluir una buena alimentación así como un correcto descanso.
- Preparación Técnica: Consistente en el estudio y repaso constante del reglamento y sus modificaciones.
- Preparación Estratégica: Supone el entrenamiento de la aplicación de las reglas escritas en situaciones concretas de juego.
- Preparación Psicológica: Esta preparación supone el desarrollo de todos los factores a los que está expuesto el árbitro, ya que la buena preparación en ellos influyen en el bienestar emocional de la persona.(Martínez, 2010)

1.8.2. IMPORTANCIA DE LA REPRESENTACIÓN DEL ÁRBITRO

El árbitro que con su presencia advierte a los jugadores eviten violar las reglas, su influencia se nota con la seriedad en el trabajo y la consistencia en la preparación física, técnica y humana.

No existe un patrón para lograr el éxito, muchos árbitros lo obtienen a través de diferentes medios:

- La confianza en sí mismos
- El respeto
- La colaboración y comunicación con los demás

Estas virtudes difícilmente se aprenden en los textos, los participantes en un juego deben sentir desde el pitazo inicial que están bajo la presencia y el mando de alguien que sin duda conoce el trabajo encomendado, que están bajo la autoridad de la persona correcta, en el

momento exacto, que la persona es justa, consistente, comprensiva y con ella como garante se llegara al final con éxito. (Guillen, F.Moran Y Castro, J. 1997).

1.8.3. RELACIÓN ÁRBITRO - JUGADOR

La relación deberá ser cordial y de entendimiento y no de antagonismo entre autoridad y gobernado.

Algunos árbitros rompen la barrera desde el primer pitazo, algunos emplean actitudes firmes pero corteses, otro con un acercamiento directo y amable, algunos con acercamiento seco cargado de autoridad sincera, otros muchos tratan de llegar hasta el corazón de los jugadores. (Hernandez, A. (2009)

En fin no importa la estrategia empleada, lo importante es ganar la voluntad y el respeto desde el primer momento, ante todo tratemos a los demás con la amabilidad y respeto que deseamos para nosotros mismos.

1.8.4. RELACIÓN ARBITRO ESPECTADOR

Si tal como anteriormente se planteó que el árbitro debe ganar el respeto y la simpatía de los jugadores y los entrenadores y también presencia deberá pasar inadvertida por los asistentes al juego, la arrogancia, la excesiva pasividad, la exageración en la señalización de las faltas, la inexperiencia y la incapacidad, son apenas algunos de las causas más frecuentes para ganar la animadversión de los espectadores, lo cual sin duda hace parte del juego en sí.

De los partidos salen los jugadores estrellas y los árbitros interiormente satisfechos por su silenciosa labor.

Si los jugadores han competido como si no hubiera existido árbitro, si aceptaron las decisiones deportivamente, si estas fueron aceptadas por asistentes sin problemas y si todo transcurrió bajo el imperio del orden, el árbitro podrá decir que ha cumplido.

El buen árbitro no necesita felicitaciones, el hecho de impartir justicia no implica condecoraciones especiales, lo importante es cumplir con el objetivo.

1.8.5. PSICOLOGÍA DEPORTIVA APLICADA AL ARBITRO

La psicología del Deporte no se centra exclusivamente en la psicología del deportista, sino que se dedica a todas aquellas personas que están directa o indirectamente involucradas en dicha actividad.

De hecho, una de las figuras más estrechamente vinculadas al desarrollo y resultado final de una competición deportiva es la del árbitro y se encarga de aplicar el reglamento y determinar la validez legal de las acciones realizadas por los deportistas, así como de valorar y otorgar puntuaciones o sanciones por tales acciones en los casos necesarios.

Desde el punto de vista psicológico, el comportamiento de los árbitros es considerablemente complejo debido, por un lado, a la naturaleza de las funciones y conductas asignadas y, por otro lado, a que en múltiples ocasiones éstas deben realizarse en un lapso de tiempo extremadamente breve. Dada la complejidad de su tarea, su figura suele

ser polémica; además frecuentemente los árbitros suelen ser objeto de fuertes críticas y reacciones emocionales adversas por parte de deportistas, público, medios de comunicación, etc., siendo muy escaso el número de reforzadores positivos que recibe y muy poco probable completar un encuentro deportivo sin haber cometido ningún error. Además, dichos errores suelen ser más llamativos que sus aciertos, pese a que probablemente estos últimos sean más numerosos, sin embargo, a pesar de todo esto, los árbitros disfrutan realizando las tareas asignadas a su rol, estableciendo un grupo de compañeros que se apoyan mutuamente, es por ello que se entiende que la motivación es un factor fundamental en la práctica diaria del arbitraje. De hecho, diversos autores han tratado de delimitar cuáles son las principales motivaciones de inicio y de mantenimiento en el arbitraje.(Cruz, J. (1997)

- Respeto por lo demás
- Encajar las frustraciones
- Asumir responsabilidades
- La importancia del esfuerzo
- La verdad por delante
- Pero también hay que saber ganar

1.8.6. EDUCACIÓN Y ARBITRAJE

Este es un tema candente siempre, porque la prensa se refiere a robo, favoritismo, escándalo, etc., tal vez la violencia que ello siempre acarrea, nos hace pensar que puede peligrar el deporte en sus valores

tradicionales, sea esta la causa de una mayor preocupación por parte de las grandes instituciones administrativas del deporte, lo que les haya llevado a expandir un código ético deportivo y con ello proteger y velar por la ética de los árbitros, pero no nos hemos preocupado mucho en educar al espectador a acatar las decisiones del arbitro, a ser jueces justos de la contienda, etc, este problema se deja a medios de comunicación, pero es en la escuela donde se debe enseñar el deporte con sus valores tradicionales de deportividad y nobleza.

La imagen del árbitro se deteriora mucho porque los jugadores parecen estar educados para engañar a este personaje, a tomarse la justicia por su mano, a dar a entender que sobran en la contienda, y ello es fácil caer por parte de los aficionados en ese juego, donde lógicamente, siempre le daremos la razón a las estrellas, a los líderes deportivos que son los que entrenan, lucha, pelean por ganar ese encuentro.

Los maestros de Educación física, en la labor de las instituciones educativas y de la formación deportiva deben realmente hacer algo para la mejora de la imagen del arbitro, del espectador y del deportista.

1.8.7. LA ETICA EN EL DEPORTE

El problema de la deportividad es que en sí misma encierra una cierta ambigüedad que muchos abogados, no aciertan a definir exactamente que comportamiento puede o no ser antideportivo e inmediatamente surgen los agravios comparativos de no fácil solución de querer erradicar las conductas antideportivas en los campos deportivos.

Sin embargo, es evidente que el deporte es una actividad socio-cultural que permite el enriquecimiento del individuo en el seno de la sociedad y que potencia la amistad entre los pueblos, el intercambio entre las naciones y las regiones y, en suma, el conocimiento y la relación entre las personas.

Como nos dice el Consejo Superior de Deportes de España, el deporte contribuye a mejorar la relación, el conocimiento y la expresión personal, es un factor de integración social, fuente de disfrute, salud y bienestar y la relación de estos valores permite la participación en la sociedad desde unas pautas distintas de las que a menudo constituyen las actitudes sociales mas convincentes.

Está claro que si queremos cuidar para que estos valores sean efectivos es necesario que el deporte se realice mediante el respeto a las reglas del juego, la lealtad, la ética y la deportividad como elementos que vertebran a los participantes en el mismo.

Por supuesto que este código ético es esencial no sólo en el practicante, sino sobre todo en la gestión deportiva. Con ello se pretende conseguir que el deporte sea una ejemplaridad en la relación social y se debe luchar por este código, ya que la sociedad moderna presiona al mundo deportivo y hace que estos valores tradicionales, nobleza y deportividad, corran serios peligros de desaparecer, también se hace necesario la colaboración de los medios de comunicación, que sin su contribución haría muy difícil que se pudiera llevar a cabo la realización de dicho código deportivo a la población en general y la mejor forma de educar la

deportividad a nuestros futuros deportistas, es tener siempre un código ético que sirva de norte a la hora de establecer pautas claras de lo que nosotros entendemos por conductas aceptables. como:

- Guarda las reglas.
- Tenga fe en el ingenio de sus compañeros.
- Mantenerse digno.
- Guardar su temple.
- Mantener alejado su juego de la brutalidad.
- Guardar el orgullo bajo en la victoria.
- Aceptar la derrota.
- Tener una mente limpia

Creo que éste es un buen código ético, autores como Camus, dicen que toda la ética la aprendió con el deporte, que por medio del deporte se puede aprender a ser ético y digno, como también puede ser todo lo contrario.

Nada irrita más que ganar un partido de forma indigna, y ello no tienen la culpa tan solo los árbitros con sus errores, la tienen muchas veces los jugadores que juegan con la manera de engañar a estos mismos.

Los especialistas piensan que fundamentalmente corresponde a los educadores el formar deportistas con un código ético, y ahí es donde reside el trabajo del maestro de deportes y los árbitros, obligando a sus jugadores a mantener un código ético, tal y como nos los entes rectores del deporte. RENZO

1.9. CONOCIMIENTO DE LAS REGLAS DE JUEGO DE FÚTBOL

La teoría es la base de la existencia profesional del arbitraje y aprender el texto escrito es algo que cualquier persona medianamente inteligente puede hacer, ¿Pero conocerla de memoria acaso garantiza ser un buen árbitro?

Es importante resaltar sobre la existencia de otros valores, las reglas deben estudiarse, combinarse, discutirse, proponer sus modificaciones y sobre todo relacionarse entre sí, en lo posible conocer el origen de cada regla para entender mejor la razón de su incorporación al juego.

Es hermoso profundizar en ellas y ver cómo evolucionan con el juego mismo, solo la correcta interpretación oficial de las reglas deberá ser la guía de aplicación de nuestro criterio en el campo de juego.

Este criterio y esta filosofía se tenga la interpretación de las reglas y su aplicación práctica en el juego hacen la diferencia entre el árbitro competente y el sin futuro. (Adavid, Ager.2004).

1.9.1. REGLAS DE JUEGO 2017

El fútbol debe tener Reglas que hagan que el juego sea 'limpio'; la deportividad es un elemento fundamental de este apasionante juego; se trata de una característica vital del 'espíritu' del juego. Los mejores partidos son aquellos en los que el árbitro raramente tiene que intervenir, ya que los jugadores compiten con respeto mutuo, y respetando las Reglas y a los miembros del equipo arbitral.

La integridad de las Reglas se debe proteger y respetar en todo momento, así como los árbitros que las aplican. Las personas con autoridad, especialmente los entrenadores y capitanes de los equipos, tienen una responsabilidad clara de cara al juego, en lo que concierne al respeto a los miembros del equipo arbitral y sus decisiones.

REGLA No. 1

TERRENO DE JUEGO

- Superficie de juego

El terreno de juego deberá ser una superficie completamente natural o, si lo permite el reglamento de la competición, una superficie completamente artificial, salvo cuando el reglamento de competición permita una combinación integrada de materiales artificiales y naturales (sistema híbrido).

- Marcación del terreno

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas continuas que no entrañen ningún peligro. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.

Se utilizarán únicamente las líneas estipuladas en la Regla 1 para marcar el terreno de juego.

Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas serán las líneas de meta.

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda.

El centro del terreno de juego se hallará en el punto medio de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 9.15 m.

Se podrá hacer una marcación fuera del terreno de juego, a 9.15 m del cuadrante de esquina y en perpendicular a las líneas de meta y a las líneas de banda.

Todas las líneas deberán tener la misma anchura, como máximo 12 cm.

Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.

- **Dimensiones**

La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud (línea de banda):

Mínimo 90 m

Máximo 120 m

Longitud (línea de meta):

Mínimo 45 m

Máximo 90 m

Los organizadores de las competiciones podrán determinar la longitud de la línea de meta y de la línea de banda respetando estos límites. Línea de meta

Área de meta

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 5.5 m de la parte interior de cada uno de los postes de la portería. Dichas líneas se adentrarán 5.5m 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.

Área de penalti

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 16.5 m de la parte interior de cada uno de los postes de la portería. Dichas líneas se adentrarán 16.5m 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 penalti.

En cada área de penalti se marcará un punto de penalti a 11 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes de portería.

Al exterior de cada área de penalti se trazará un semicírculo con un radio de 9.15 m desde el centro del punto de penalti.

Área de esquina

El área de esquina se marcará trazando un cuadrante en el interior del terreno de juego con un radio de 1 m desde el banderín de esquina.

Banderines

En cada una de las esquinas, se colocará un poste no puntiagudo con un banderín, cuya altura mínima será de 1.5 m.

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

Área técnica

El área técnica se relaciona en particular con los partidos disputados en estadios que cuentan con un área especial con asientos para el cuerpo técnico y los sustitutos, como se describe a continuación:

- El área técnica se extenderá únicamente 1 m. a cada lado del área de asientos y hacia adelante hasta 1 m de distancia de la línea de banda
- Deberán utilizarse marcaciones para delimitar dicha área
- El número de personas con presencia autorizada en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición
- Los ocupantes del área técnica:
- Deberán identificarse antes del inicio del partido, de conformidad con el reglamento de la competición;
- Deberán comportarse de un modo responsable;
- Deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en el terreno de juego, con el permiso del árbitro, para evaluar la lesión de un jugador
- Solamente una persona a la vez estará autorizada para dar instrucciones tácticas desde el área técnica

Porterías

Una portería se colocará 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). Los postes y el travesaño deberán estar fabricados de un material aprobado.

Deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro.

La distancia entre la parte interior de los postes será de 7.32 m y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2.44 m.

La colocación de los postes de meta en relación con la línea de meta debe ajustarse a los gráficos.

Los postes y el travesaño deberán ser blancos y tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12 cm.

Si el travesaño se rompe o se sale de su sitio, se detendrá el juego hasta que haya sido reparado o colocado en su lugar. Si no es posible repararlo, se deberá suspender el partido. No se permite colocar una cuerda ni ningún otro material flexible o peligroso para sustituir el travesaño. El juego se reanudará con un balón a tierra.

Se podrán enganchar redes en las porterías y el suelo detrás de estas, y deberán estar sujetas de forma conveniente y no estorbar al guardameta.

Seguridad

Las porterías (incluso las portátiles) deberán estar ancladas firmemente en el suelo. 2.5 2.44 m

La colocación de los postes con respecto a la línea de meta deberá ajustarse a la presentada a continuación: 7.32m

REGLA No. 2**EL BALÓN****Características y medidas**

Los balones deberán:

- Ser esféricos
- Estar fabricados con materiales adecuados
- Tener una circunferencia comprendida entre 68 y 70 cm
- Tener un peso comprendido entre 410 y 450 g al comienzo del partido
- Tener una presión equivalente a 0.6–1.1 atmósferas (600–1100 g/cm²) al nivel del mar.
- El reglamento de la competición podrá restringir el tamaño y el número de dichas marcas.

Sustitución de un balón defectuoso

Si el balón queda deteriorado:

- Se detendrá el juego y se reanudará dejando caer el balón de reserva a tierra en el sitio donde se dañó el balón original
- Si el balón se deteriora en un saque de inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, penalti o saque de banda, se volverá a ejecutar el saque o el tiro.
- Si el balón se deteriora durante la ejecución de un penalti o de una tanda de penaltis, mientras se mueve hacia adelante y antes de que toque a un jugador, el travesaño o los postes de la portería, se volverá a ejecutar el penalti.
- El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

Balones adicionales

Se podrán colocar balones adicionales alrededor del terreno de juego, siempre que cumplan las especificaciones estipuladas en la Regla 2 y su uso lo controle el árbitro.

REGLA No. 3

LOS JUGADORES

Número de jugadores

Un partido es jugado por dos equipos, cada uno de ellos con un máximo de once jugadores; de los que uno de ellos será el guardameta. El partido no comenzará ni proseguirá si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores.

Las reglas de la competición estipulan que se debe dar a conocer el nombre de todos los jugadores y sustitutos antes del saque inicial y un equipo comienza el encuentro con menos de once jugadores, únicamente los jugadores y sustitutos que figuren en la alineación inicial podrán participar en el partido a su llegada.

Número de sustituciones

El reglamento de la competición deberá estipular cuántos sustitutos podrán ser nombrados, de tres a un máximo de doce.

Otros partidos

En los partidos de selecciones nacionales "A" se podrán utilizar un máximo de seis sustitutos.

En todos los demás partidos se podrán utilizar un número mayor de sustitutos, siempre que:

- Los equipos lleguen a un acuerdo sobre el número máximo;

- Se haya informado al árbitro antes del comienzo del partido.

Si el árbitro no ha sido informado, o no se ha llegado a un acuerdo antes del inicio del partido, a cada equipo se le permitirá utilizar como máximo seis sustitutos.

Para sustituir a un jugador por un sustituto se deberá tener en cuenta lo siguiente:

- Se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución;
- El jugador que vaya a ser sustituido recibirá el permiso del árbitro para salir
del terreno de juego, a menos que ya se encuentre fuera del mismo;
- El jugador que vaya a ser sustituido no estará obligado a salir por la línea de media; además, no volverá a participar en el partido, excepto en aquellos casos en los que se permitan las sustituciones ilimitadas;
- Si un jugador que debe ser reemplazado rehusara salir del terreno de juego, el partido continuará.

El sustituto solamente entrará al terreno de juego:

- Mientras el juego esté detenido
- Por la línea media
- Después de que el jugador al que deba reemplazar haya abandonado el terreno de juego
- Tras recibir la señal del árbitro.

Cambio de guardameta

Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta si:

- Se informa previamente al árbitro
- El cambio se efectúa mientras el juego esté detenido

Infracciones y sanciones

Si un sustituto comienza un partido en lugar de un jugador sin que se hayanotificado el cambio al árbitro:

- El árbitro permitirá que el sustituto siga jugando
- No se adoptarán sanciones disciplinarias contra el sustituto
- El jugador podrá pasar a ser un sustituto
- No se reducirá el número de sustituciones
- El árbitro elevará un informe del hecho a la autoridad competente.

Si un jugador cambia su puesto con el guardameta sin la autorización del árbitro, este:

- Permitirá que prosiga el juego
- Amonestará a ambos jugadores en cuanto el balón deje de estar en juego excepto si el cambio se produjo durante el medio tiempo (lo que incluye el tiempo suplementario) o el periodo comprendido entre el final del partido y el inicio del tiempo suplementario y/o los tiros desde el punto de penalti.

Para cualquier otra infracción de esta Regla:

- Se amonestará a los jugadores;
- Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido.

Jugadores y sustitutos expulsados

Un jugador que es expulsado:

- Antes de la entrega de la lista del equipo, no puede ser designado para ningún puesto en la lista del equipo
- Tras ser designado en la lista del equipo y antes del saque inicial, puede ser sustituido por un sustituto, cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador; no se reducirá el número de sustituciones que puede hacer el equipo
- Tras el saque inicial, no puede ser sustituido un sustituto que es expulsado antes o después del saque inicial no puede ser sustituido en la lista del equipo.

El entrenador y los demás integrantes de la lista del equipo (a excepción de los jugadores y los sustitutos) se considerarán miembros del cuerpo técnico.

Si un miembro del cuerpo técnico, sustituto, jugador sustituido, jugador expulsado o agente externo entra en el terreno de juego, el árbitro deberá:

- Detener el juego únicamente si hay una interferencia en el juego
- Hacer que la persona salga del terreno de juego cuando se detenga el juego tomar la medida disciplinaria apropiada.

Si se detiene el juego y la interferencia fue causada por:

- Un miembro del cuerpo técnico, sustituto, jugador sustituido o jugador expulsado, se reanudará el juego con un tiro libre directo o un penalti
- Un Agente externo, se reanudará el juego un balón a tierra.

Capitán del equipo

El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o privilegio alguno, pero tiene cierto grado de responsabilidad en lo concerniente a la conducta de su equipo.

REGLA No. 4

EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Un jugador no debe llevar equipamiento que sea peligroso ni llevar ningún objeto que sea peligroso.

Se prohíben todo tipo de accesorios de joyería o bisutería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.). Los jugadores tendrán la obligación de quitárselos. Asimismo, no se permite cubrirlos con cinta adhesiva.

Equipamiento obligatorio

El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas:

- Una camiseta con mangas
- Pantalones cortos
- Medias: si se coloca cinta adhesiva o cualquier otro material en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se use o que cubra

- Espinilleras: deberán estar fabricadas de un material adecuado que ofrezca una protección razonable y quedar cubiertas por las medias
- Calzado.

Los guardametas podrán utilizar pantalones largos.

Colores

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y del equipo arbitral
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y del equipo arbitral;
- Si las camisetas de los dos guardametas son del mismo color y ninguno de ellos tiene una camiseta de otro color, el árbitro deberá permitir que se juegue el partido.

REGLA No. 5 EL ÁRBITRO

Autoridad del árbitro

Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

Decisiones del árbitro

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo a las Reglas de Juego y el espíritu del juego y se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las Reglas de Juego.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el determinar si se marcó un gol o no y el resultado del partido, son definitivas.

Las decisiones del árbitro y del resto de miembros del equipo arbitral deben respetarse en todo momento.

El árbitro no podrá cambiar una decisión si se da cuenta que era incorrecta o conforme a una indicación de otro miembro del equipo arbitral si se ha reanudado el juego o el árbitro ha señalado el final del primer o del segundo tiempo (incluyendo el tiempo suplementario) y abandonado el terreno de juego o ha finalizado el partido.

Si el árbitro está incapacitado, el partido podrá continuar bajo la supervisión de los demás miembros del equipo arbitral hasta que el balón deje de estar en juego.

Poderes y deberes

El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas de Juego
- Controlará el partido en colaboración con los otros miembros del equipo arbitral
- Actuará como cronometrador, tomará nota de los incidentes en el partido y
- Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido
- Supervisará y/o indicará la reanudación del juego.

Medidas disciplinarias

- Castigará la infracción más grave, en términos de sanción, reanudación, gravedad física y repercusiones tácticas, cuando se cometan más de una infracción al mismo tiempo;
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión;
- Tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que entra en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye los tiros desde el punto de penalti). Si, antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido (ver Regla 3.6); el árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta;
- Tendrá autoridad para mostrar tarjetas amarillas o rojas y, allí donde lo permitan las reglas de las competiciones, excluir temporalmente a un jugador, desde el momento en que entra en el terreno de juego al comienzo del partido hasta que el partido ha terminado, lo cual incluye la pausa del medio tiempo, el tiempo suplementario y los tiros desde el punto de penalti;
- Tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico de los equipos que no actúen de forma responsable y podrá expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores; un médico que sea miembro del cuerpo técnico y cometa una infracción sancionable con

expulsión podrá permanecer si el equipo no cuenta con otro médico disponible, e intervenir si un jugador requiere atención médica.

- Actuará conforme a las indicaciones de los otros miembros del equipo arbitral en relación con incidentes que no haya podido observar.

Equipamiento del árbitro

Equipamiento obligatorio:

- Silbato(s)
- Cronómetro(s)
- Tarjetas rojas y amarillas
- Cuaderno de notas (u otro medio para anotar las incidencias del partido).

Señales del árbitro

Además de la señal actual con los dos brazos para señalar la ventaja, se permite actualmente una señal similar con un solo brazo, ya que no siempre le resulta fácil al árbitro correr con los dos brazos extendidos.

REGLA No. 6

LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

Se podrán designar para un partido otros miembros del equipo arbitral (dos árbitros asistentes, el cuarto árbitro, dos árbitros asistentes adicionales y el árbitro asistente de reserva). Estos ayudarán al árbitro

a controlar el partido de acuerdo con las Reglas de Juego, pero el árbitro siempre tomará la decisión definitiva.

Los miembros del equipo arbitral actuarán bajo la dirección del árbitro. En caso de interferencia indebida o conducta incorrecta de uno de sus miembros, el árbitro prescindirá de sus servicios y elaborará un informe para las autoridades pertinentes.

Con excepción del árbitro asistente de reserva, ayudarán al árbitro en las faltas e infracciones cuando tengan una mejor visión que éste y deberán elevar un informe a las autoridades competentes sobre cualquier conducta incorrecta grave u otros incidentes que ni el árbitro ni el resto de miembros del equipo arbitral hayan apreciado. Deberán informar al árbitro y a los demás miembros del equipo arbitral de la elaboración de cualquier informe.

Árbitros asistentes

Tendrán la tarea de indicar si:

- El balón ha salido completamente del terreno de juego y a qué equipo le corresponde efectuar el saque de esquina, de meta o de banda
- Un jugador en posición de fuera de juego debe ser sancionado
- Se solicita una sustitución
- En el lanzamiento de un penalti, el guardameta se mueve fuera de la línea de meta antes de que se pateé el balón y si éste ha cruzado la línea de meta; si se han designado árbitros asistentes adicionales, el árbitro asistente deberá colocarse alineado con el punto de penalti.

La labor del árbitro asistente incluye también supervisar el procedimiento de sustitución.

Los árbitros asistentes podrán entrar en el terreno de juego para ayudar a que se respete la distancia de 9.15 m.

Cuarto árbitro

La labor del cuarto árbitro también incluye:

- Supervisar el procedimiento de sustitución
- Comprobar el equipamiento de jugadores y sustitutos
- La vuelta al terreno de juego de un jugador después de la señal o autorización del árbitro
- Supervisar los balones de reserva
- Indicar la cantidad mínima de tiempo adicional que el árbitro tiene la intención de añadir al final de cada periodo (lo que incluye el tiempo suplementario)
- Comunicar al árbitro si alguna persona del área técnica se comporta de forma incorrecta.

Árbitros asistentes adicionales

Los árbitros asistentes adicionales podrán indicar:

- Cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, lo que incluye cuando se marca un gol
- A qué equipo corresponde ejecutar el saque de esquina o de meta
- Si, en la ejecución de un penalti, el guardameta se mueve fuera de la línea de meta antes de que se pate el balón y si éste ha cruzado la línea de meta.

Árbitro asistente de reserva

La única tarea del árbitro asistente de reserva será reemplazar a un árbitro asistente o cuarto árbitro que no pueda continuar con su labor.

REGLA No. 7

LA DURACIÓN DEL PARTIDO

Periodos de juego

El partido durará dos periodos iguales de 45 minutos cada uno, los cuales pueden reducirse únicamente por acuerdo entre el árbitro y los dos equipos antes del comienzo del partido siempre y cuando esté permitido por el reglamento de la competición.

Pausa del medio tiempo

Los jugadores tendrán derecho a una pausa en el medio tiempo no superior a 15 minutos. El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración de la pausa del medio tiempo, la cual solamente podrá modificarse con el permiso del árbitro.

Recuperación de tiempo perdido

El árbitro podrá prolongar cada periodo de juego para recuperar el tiempo perdido debido a:

- Sustituciones;
- Evaluación y/o retirada de jugadores lesionados;
- Pérdida de tiempo;
- Sanciones disciplinarias;
- Paradas del juego para beber o por motivos médicos autorizados por el reglamento de la competición;

- Cualquier otro motivo, lo que incluye todo retraso significativo en una reanudación (p. ej. celebraciones de goles).

El cuarto árbitro indicará el tiempo mínimo por recuperar, decidido por el árbitro, al final del último minuto de cada periodo. El árbitro podrá aumentar el tiempo adicional pero no reducirlo.

El árbitro no podrá compensar un error de cronometraje del primer periodo cambiando la duración del segundo periodo.

REGLA No. 8

EL INICIO Y REANUDACIÓN DE JUEGO

El juego se iniciará con un saque inicial al comienzo de cada tiempo de un partido, del tiempo suplementario y después de cada gol marcado.

Los tiros libres (directos o indirectos), penaltis, saques de banda, saques de meta y saques de esquina constituyen otros tipos de reanudación del juego (ver Reglas 13 - 17).

Cuando el árbitro detiene el juego por un motivo no indicado en las Reglas de Juego, el juego se reanuda con un balón a tierra.

Si se produce una infracción cuando el balón no está en juego, esto no cambiará la manera en que se reanude el juego.

Saque inicial

Procedimiento

- Se realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire y el equipo favorecido en el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido;
- El equipo adversario realizará el saque de inicial;
- El equipo que ganó el sorteo ejecutará el saque de inicial para iniciar el segundo tiempo;

- En el segundo tiempo, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán la portería opuesta;
- Cuando un equipo marque un gol, el equipo adversario reanudará el juego con un saque inicial.

En el saque inicial:

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego;
- Los adversarios del equipo que efectuará el saque inicial deberán encontrarse como mínimo a 9.15 m del balón hasta que el balón esté en juego;
- El balón se hallará inmóvil en el punto central;
- El árbitro dará la señal;
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva con claridad;
- Se podrá marcar un gol directamente contra el equipo adversario desde un saque inicial. Infracciones y sanciones

En caso de que el ejecutor del saque de inicial toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o bien un tiro libre directo si lo toca con la mano deliberadamente.

Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque inicial, se repetirá dicho saque.

Balón a tierra

Procedimiento

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue detenido, a menos que se haya detenido en el área de meta, en cuyo caso dejará caer el balón 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.

El balón estará en juego en el momento en que toque el suelo.

No hay límite en el número de jugadores que pueden disputar un balón a tierra (lo que incluye a los guardametas); el árbitro no podrá decidir quién puede disputar un balón a tierra ni quién lo ganará

Infracciones y sanciones

Se repetirá el balón a tierra si:

- Toca a un jugador antes de tocar el suelo;
- Sale del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber tocado a un jugador

Si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra en la portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, el juego se reanuda con:

- Un saque de meta si el balón entró en la portería del adversario
- Un saque de esquina si entró en la portería de su equipo

REGLA No. 9

EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

Balón fuera de juego

El balón estará fuera de juego cuando

- Haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire;
- El juego haya sido detenido por el árbitro.

Balón en juego

El balón estará en juego en el resto de situaciones, lo que incluye cuando rebote de un miembro del equipo arbitral, poste de la portería, travesaño o banderín de esquina y permanezca en el terreno de juego.

REGLA No. 10

RESULTADO DE UN PARTIDO

Gol marcado

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo que marcó el gol no haya cometido previamente una falta o infracción de las Reglas de Juego.

Si un árbitro señalara un gol antes de que el balón haya atravesado completamente la línea de meta, el juego se reanudará con un balón a tierra.

Equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o ninguno, el partido terminará en empate.

Si el reglamento de la competición exige que haya un equipo ganador después de un partido empatado o una eliminatoria que finaliza en empate, se permitirán únicamente los siguientes procedimientos para determinar el vencedor:

- Regla de goles marcados fuera de casa;
- Tiempo suplementario;
- Tiros desde el punto de penalti.

Tiros desde el punto de penalti

Los tiros desde el punto de penalti se ejecutarán una vez terminado el partido y a menos que se estipule algo diferente, se aplicarán las Reglas de Juego correspondientes.

Procedimiento

Antes de comenzar los tiros desde el punto de penalti

- A menos que deban tenerse en cuenta otras consideraciones (p. ej. estado del terreno de juego, seguridad, etc.), el árbitro realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire para decidir la portería en la que se desarrollarán los tiros desde el punto de penalti; esta decisión únicamente podrá modificarse por motivos de seguridad o si la portería no estuviera en condiciones o esa zona del terreno de juego estuviera impracticable.
- El árbitro realizará un nuevo sorteo mediante el lanzamiento de una moneda y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo penalti.
- Con excepción del sustituto de un guardameta lesionado, solamente aquellos jugadores que al final del partido se encuentren en el terreno de juego, o aquellos que, ya sea por lesión, cambios en el equipamiento, etc., se encuentren momentáneamente fuera del mismo, podrán participar en tiros desde el punto de penalti.
- Cada equipo será responsable de decidir el orden en el que ejecutarán los tiros. No se informará del orden al árbitro.
- Si, al finalizar el partido y antes de los tiros desde el punto de penalti o durante ellos, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equiparlo al de su adversario, y se

informará al árbitro del nombre y el número de cada jugador excluido.

- Solamente los jugadores elegibles y los miembros del equipo arbitral podrán permanecer en el terreno de juego.
- Todos los jugadores elegibles, excepto el jugador que ejecutará el penalti y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central.
- El guardameta del equipo del ejecutor del penalti deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área de penalti, en la intersección de la línea de meta con la línea de demarcación del área de penalti.
- Cualquier jugador elegible puede cambiar su puesto con el guardameta.
- Se considerará que el penalti se ha completado cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por una infracción de las Reglas de Juego.
- El árbitro llevará el control de todos los tiros.

Cada equipo ejecutará cinco tiros bajo las condiciones estipuladas más abajo

- Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aun completando sus cinco tiros, se darán por terminados los tiros desde el punto de penalti.
- Si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros y el marcador está empatado, se proseguirá con los tiros hasta que un equipo haya

marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de tiros.

- Los tiros desde el punto penal no deben retardarse por un jugador que abandone el terreno de juego. El tiro del jugador se considerará no marcado si el jugador no regresa a tiempo para ejecutarlo.

Sustituciones y expulsiones durante los tiros desde el punto de penalti

- Un jugador, sustituto o jugador sustituido podrá ser amonestado o expulsado.
- Un guardameta que sea expulsado deberá ser sustituido por un jugador elegible.
- No se podrá sustituir a un jugador que no pueda continuar, excepto el guardameta.
- El árbitro no deberá suspender definitivamente el partido si un equipo se quedara con menos de siete jugadores.

REGLA No. 11

EL FUERA DE JUEGO

Posición de fuera de juego

El hecho de estar en posición de fuera de juego no constituye una infracción.

Un jugador estará en posición de fuera de juego si:

- Cualquier parte de su cabeza, cuerpo o pies se encuentra en la mitad del terreno de juego adversario (excluyendo la línea media)
- Cualquier parte de su cabeza, cuerpo o pies se halla más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario

No se tendrán en consideración las manos ni los brazos de los jugadores, incluidos los de los guardametas.

Un jugador no estará en posición de fuera de juego si se encuentra a la misma altura que:

- El penúltimo adversario o
- Los dos últimos adversarios

Infracción por fuera de juego

Un jugador en posición de fuera de juego en el momento en que el balón toca o es jugado por un compañero de equipo será sancionado únicamente si llega a participar de forma activa de una de las siguientes maneras:

- Interviniendo en el juego, al jugar o tocar el balón pasado o tocado por un compañero o
- Interfiriendo en un adversario al impedir que juegue o pueda jugar el balón, al obstruir claramente el campo visual del adversario o disputarle el balón o Intentar jugar claramente un balón que esté cerca de él, y esta acción tenga un impacto en un adversario o realizar una acción que afecte claramente a la capacidad de un adversario de jugar el balón o bien
- Ganando ventaja de dicha posición jugando el balón o interfiriendo en un adversario cuando el balón haya rebotado en un poste, en el travesaño o en un adversario “salvado” deliberadamente por un adversario

Se entiende por “salvada” una acción realizada por un jugador con el fin de detener o desviar el balón que va en dirección a la portería o muy cerca de ella con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos (a menos que sea el guardameta en su propia área de penalti)

No existirá infracción por fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de:

- un saque de meta.
- un saque de banda.
- un saque de esquina.

Infracciones y sanciones

Si se produce una infracción por fuera de juego, el árbitro concederá un tiro libre indirecto en el lugar donde se produjo, incluso si se produjo en la propia mitad del terreno de juego del jugador.

REGLA No. 12

FALTAS Y CONDUCTAS INCORRECTAS

Los tiros libres directos e indirectos y los penaltis solamente podrán concederse por infracciones cometidas cuando el balón esté en juego.

Tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

- Cargar contra un adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Dar una patada un adversario o intentarlo.
- Empujar un adversario; golpear un adversario o intentarlo (cabezazos incluidos); hacer una entrada a un adversario o disputarle el balón; poner una zancadilla a un adversario o intentarlo.

“Imprudente” significa que un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario.

No será necesaria una sanción disciplinaria

“Temeraria” significa que un jugador realiza una acción sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, y deberá ser amonestado

“Con uso de fuerza excesiva” significa que el jugador se excede en la fuerza empleada, pone en peligro la integridad física del adversario, y deberá ser expulsado

Se concederá asimismo un tiro libre directo si un jugador comete una de las siguientes infracciones:

- Tocar el balón deliberadamente con las manos (excepto el guardameta dentro de su propia área de penalti); sujetar a un adversario obstaculizar a un adversario mediante un contacto físico escupir a un adversario

Ver también las infracciones de la Regla 3

Tocar el balón con la mano

Tocar el balón con la mano implica la acción deliberada de un jugador de tocar el balón con la mano o el brazo.

Tiro libre indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto si un jugador:

- Juega de forma peligrosa;
- Obstaculiza el movimiento de un adversario sin que exista un contacto físico; Impide que el guardameta lance el balón con las

manos o patea o intenta patear el balón cuando el guardameta está en el proceso de lanzar el balón con las manos.

Se concederá un tiro libre indirecto si un guardameta comete una de las siguientes infracciones dentro de su propia área de penalti:

- Controla el balón con las manos durante más de seis segundos antes de lanzarlo;
- Toca el balón con las manos después de que: lo haya lanzado y sin que otro jugador lo haya tocado
- Un compañero se lo haya cedido intencionadamente con el pie
- Lo haya recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero de su equipo.

El guardameta estará en posesión del balón cuando:

- Tenga el balón en las manos o entre la mano y una superficie (p. ej. el suelo, su propio cuerpo) o cuando lo toque con cualquier parte de las manos o los brazos, excepto si el balón rebota accidentalmente en él, por ejemplo, después de haber efectuado una "salvada";

Medidas disciplinarias

Infracciones sancionables con una amonestación

Un jugador será amonestado si es culpable de:

- Retardar la reanudación del juego.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego, o bien abandonarlo, de manera deliberada y sin permiso del árbitro.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre saque de banda.
- Infringir reiteradamente las Reglas de Juego.

- Conducta antideportiva.

Un sustituto o jugador sustituido será amonestado si es culpable de:

- Retardar la reanudación del juego.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- Conducta antideportiva.
-

Infracciones sancionables con expulsión

Se deberá expulsar a un jugador, un sustituto o un jugador sustituido que cometa alguna de las siguientes infracciones:

- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área de penalti)
- Malograr un gol o una oportunidad manifiesta de gol de un adversario que sigue una trayectoria dirigida en su conjunto hacia la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro
- Juego brusco grave
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Conducta violenta.
- Emplear lenguaje y/o gestos ofensivo, insultante o humillante.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un jugador, un sustituto, o un jugador sustituido que ha sido expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y del área técnica.

REGLA No. 13**TIROS LIBRES****Tipos de tiros libres**

Se concederá un tiro libre directo o indirecto al equipo adversario de un jugador responsable de una falta o infracción.

Señal de tiro libre indirecto

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo por encima de la cabeza; esta señal se mantendrá hasta que ejecute el tiro y el balón toque a otro jugador o deje de estar en juego.

Se deberá repetir un tiro libre indirecto si el árbitro se olvida de indicar que el tiro es indirecto y el balón es rematado directamente dentro de la portería.

El balón entra en la portería

- Si un tiro libre directo entra directamente en la portería contraria, se concederá gol.
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la portería contraria, se concederá saque de meta.
- Si un tiro libre directo o indirecto entra directamente en propia portería, se concederá un saque de esquina al equipo adversario.

Procedimiento

Todos los tiros libres se ejecutarán desde el lugar donde se produzca la infracción, excepto en los siguientes casos:

- Los tiros libres indirectos concedidos a favor del equipo atacante por una infracción que ha ocurrido dentro del área de meta del adversario se ejecutarán desde el punto más próximo de la línea del área de meta paralela a la línea de meta.

- Los tiros libres a favor del equipo defensor en su área de meta podrán ejecutarse desde cualquier punto del área de meta.

El balón:

- Deberá estar inmóvil y el ejecutor del saque no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que este que haya tocado a otro jugador;
- Estará en juego cuando sea pateado y se mueva con claridad, salvo para un tiro libre a favor del equipo defensor en su área de penalti, donde el balón estará en juego cuando sea pateado directamente fuera del área de penalti.

Hasta que el balón esté en juego, todos los adversarios deberán permanecer:

- Como mínimo a 9.15 m del balón, salvo si se hallan sobre la línea de meta entre los postes de su propia portería;
- Fuera del área de penalti en el caso de tiros libres dentro del área de penalti del adversario.

Se podrá ejecutar un tiro libre elevando el balón con un pie o con los dos pies simultáneamente.

Utilizar fintas durante la ejecución de un tiro libre para confundir a los adversarios forma parte del juego y está permitido.

Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria, se volverá a ejecutar el tiro a menos que se pueda aplicar la ventaja; pero si un jugador ejecuta un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla a menos de 9.15 metros intercepta el balón, el árbitro permitirá que el juego continúe. No

obstante, un adversario que impida deliberadamente el saque de un tiro libre deberá ser amonestado por retardar la reanudación del juego.

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el tiro libre vuelve a tocar el balón antes de que lo toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o en caso de que el ejecutor toque deliberadamente el balón con la mano:

- Concederá un tiro libre directo.
- Se concederá un penalti si la infracción ocurrió dentro de su área de penalti, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto.
-

REGLA No. 14

PENALTI

Se concederá un penalti si un jugador comete una infracción sancionable con tiro libre directo dentro de su área de penalti o fuera del terreno de juego como parte del juego, según se estipula en las Reglas 12 y 13.

Se podrá marcar un gol directamente de un penalti.

Procedimiento

- El balón deberá estar inmóvil en el punto de penalti.
- El ejecutor del penalti deberá ser debidamente identificado.
- El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, entre los postes de la portería y frente al ejecutor del tiro hasta que el balón haya sido pateado.

Los jugadores, excepto el ejecutor del penalti y el guardameta, deberán estar:

- A un mínimo de 9.15 m del punto de penalti.
- Detrás del punto de penalti.
- En el terreno de juego
- Fuera del área de penalti.

Una vez que los jugadores hayan ocupado su posición de conformidad con la presente regla, el árbitro dará la señal para que se ejecute el penalti.

El ejecutor del penalti pateará el balón hacia delante; se permite golpear el balón con el tacón siempre que el balón se mueva hacia delante.

El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva claramente.

El ejecutor del penalti no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.

La ejecución del penalti se completará cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por alguna infracción de las reglas.

Infracciones y sanciones

Una vez que el árbitro haya dado la señal para ejecutar un penalti, se debe proceder a ello. Si antes de que el balón esté en juego sucede algo de lo siguiente:

El ejecutor del penalti o un compañero de equipo infringen las Reglas de Juego:

- Si el balón entra en la portería, se repetirá el penalti

- Si el balón no entra en la portería, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un tiro libre indirecto.

Excepto en los siguientes casos, en los cuales se detendrá el juego y se reanudará con un tiro libre indirecto, independientemente de si se marcó gol o no:

- El penalti es ejecutado hacia atrás.
- El penalti es ejecutado por un compañero de equipo del jugador designado para ejecutarlo; el árbitro amonestará al jugador que ejecutó el penalti.

El ejecutor del penalti hace una finta al patear el balón habiendo ya finalizado carrera (se permiten las fintas durante la carrera); el árbitro amonestará al ejecutor el guardameta o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego:

- Si el balón entra en la portería, se concederá un gol
- Si el balón no entra en la portería, se repetirá el penalti; el guardameta será amonestado si es el culpable de la infracción.

REGLA No. 15

SAQUE DE BANDA

Se concederá un saque de banda a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por el suelo o por el aire.

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

- Si el balón entra en la portería del adversario, se concederá un saque de meta

- Si el balón entra en la portería del lanzador, se concederá un saque de esquina.

Procedimiento

En el momento del saque de banda, el lanzador deberá:

- Estar de frente al terreno de juego.
- Tener una parte de cada pie sobre la línea de banda o en el suelo al exterior de la misma.
- Lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza desde el lugar en que salió del terreno de juego.

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 2 metros del lugar en que se ejecute el saque de banda.

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

Si el balón toca el suelo antes de entrar en el terreno de juego, se repetirá el saque de banda desde la misma posición. Si no se ejecutó correctamente, el saque deberá ser ejecutado por el equipo adversario.

Infracciones y sanciones

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que realizó el saque vuelve a tocarlo antes de que toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o en caso de que toque deliberadamente el balón con la mano:

- Se concederá un libre directo.
- Se concederá un penalti si la infracción ocurrió dentro de su área de penalti, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor, en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto.

Un adversario que distraiga u obstaculice al ejecutor del saque de banda (lo que incluye acercarse a menos de 2 m del lugar donde se ejecuta el saque) será amonestado por conducta antideportiva y se concederá un tiro libre indirecto si ya se ejecutó el saque

REGLA No. 16

SAQUE DE META

Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siendo el último en tocar el balón un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol.

Se podrá marcar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario; si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá un saque de esquina al adversario si el balón salió del área de penalti.

Procedimiento

- El balón deberá estar inmóvil y un jugador del equipo defensor lo pateará desde cualquier lugar del área de meta
- El balón estará en juego en el momento en que salga del área de penalti
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego

Infracciones y sanciones

Si el balón no sale del área de penalti o es tocado por un jugador antes de salir del área de penalti, se repetirá el saque de meta.

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque vuelve a tocarlo antes de que toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o en caso de que toque deliberadamente el balón con la mano:

- Se concederá un tiro libre directo.
- Se concederá un penalti si la infracción ocurrió dentro de su área de penalti, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor, en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto

Si un adversario que se encuentra en el área de penalti cuando se ejecuta un saque de meta toca o disputa el balón antes de que toque a otros jugadores repetirá el saque de meta.

Si un jugador entra en el área de penalti antes de que el balón esté en juego y comete una infracción contra un adversario o es objeto de una infracción por parte de él, deberá repetirse el saque de meta y el infractor podrá ser

Para cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque.

REGLA No. 17

SAQUE DE ESQUINA

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siendo el último en tocar el balón un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol.

Se podrá marcar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo adversario; si el balón entra directamente

en la portería del ejecutor del saque, se concederá un saque de esquina al adversario.

Procedimiento

- El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de meta
- El balón deberá estar inmóvil y será pateado por un jugador del equipo atacante
- El balón estará en juego cuando sea pateado y se mueva con claridad; no es necesario que salga del cuadrante de esquina.
- No se deberá mover el poste del banderín.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 9.15 m del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego.

Infracciones y sanciones

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que realizó el saque vuelve a tocarlo antes de que este toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o en caso de que toque deliberadamente el balón con la mano:

- Se concederá un tiro libre directo.
- Se concederá un penalti si la infracción ocurrió dentro de su área de penalti, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto.

Si durante la ejecución correcta de un saque de esquina el ejecutor patea intencionadamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente ni temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

Para cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque.

(IFAB, 2016)

CAPITULO II

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

2.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación se caracteriza:

Es aplicada por que se desarrolla un programa denominado: “Yo aprendo arbitrar”, desde el enfoque cuantitativo porque el programa se orienta a incrementar el desarrollo de aprendizaje de las reglas de fútbol en alumnos de educación secundaria.

Por su amplitud, se trabajó con un número de 40 estudiantes

Es Básica: Se aplicó dos pruebas, pre prueba y post prueba

El método general de la investigación es el científico y en el presente trabajo se empleó el método experimental, el que nos sirvió para poner a prueba la eficacia del Programa “Yo aprendo a arbitrar” para el dominio de las reglas básicas del fútbol en estudiantes del 3º “B” de secundaria de la I. E. “Rafael Santiago Loayza Guevara” del distrito de Mariano Melgar.

Es aplicada porque el programa se orienta a incrementar el desarrollo de aprendizaje de las reglas de fútbol en jóvenes del nivel secundario.

2.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño es pre experimental. Ubicándose en el enfoque cuantitativo, corresponde a un solo grupo, medido dos veces, las mediciones sirvieron de referencia antes y después de recibir el programa experimental (Sánchez y Reyes, 1996).

El esquema del diseño mencionado es el siguiente:

G.E. 01 x02

Donde:

G.E= Grupo experimental conformado por 40 estudiantes de 3º B de secundaria

01 = Ficha de observación pre-prueba del dominio básico de las reglas del fútbol.

X = Programa “Yo aprendo a arbitrar”.

02 = Ficha de observación post prueba del dominio de las reglas básicas del fútbol.

2.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

La técnica es la observación en su modalidad directa

2.3.1. INSTRUMENTO

El instrumento es la ficha de observación.

Su validación se realizó con el juicio de expertos: 3 docentes de la especialidad de Educación Física, 1 profesor de la institución I.E. y un árbitro oficial.

También se utilizó una ficha técnica para describir el nivel de valoración de ítems.

2.4. CAMPO DE VERIFICACIÓN

2.4.1. ÁMBITO GEOGRÁFICO TEMPORAL

El programa pre experimental se desarrolló en las instalaciones de la I.E.

Rafael Santiago Loayza Guevara en la Av. Jesús s/n. perteneciente al distrito de Mariano Melgar, Arequipa.

El tiempo de desarrollo corresponde al presente año 2017

2.4.2. GRUPO EXPERIMENTAL

El grupo experimental está compuesto por 40 estudiantes del 3^a “B” de secundaria.

N ^a	INCLUSION
32 H	- Edad de los alumnos entre 14 y 15 años - Se tomo en cuenta a hombres y mujeres - Grado de instrucción 3er año de secundaria - En el DCN fomenta una sociedad inclusiva.
8 M	

2.5. PROGRAMA EXPERIMENTAL

2.5.1. DENOMINACIÓN

“Yo aprendo arbitrar”

FUNDAMENTACIÓN

El presente programa “Yo aprendo arbitrar”, se aplicó para fomentar el conocimiento de las reglas del futbol, a partir de sesiones aplicada tanto teóricas basada en proyección de videos, diapositivas y práctica en el campo deportivo.

Estas sesiones realizadas les ayudaron a conocer y dominar las reglas básicas en el momento de la práctica del futbol y motivar para

identificarse con la especialidad de árbitro de fútbol o cuando practique, tendrá un conocimiento real y cercano y real del arbitraje.

2.5.2. OBJETIVOS

- Favorecer a través del programa “Yo aprendo a arbitrar” el conocimiento teórico de las reglas básicas del fútbol.
- Favorecer las experiencias de tipo psicosocial brindándole al estudiante oportunidad de establecer relaciones adecuadas con los jugadores, entrenadores, dirigentes y aficionados. que sirvan para su normal desarrollo emocional.
- Brindar a los alumnos del 3º año de secundaria a los que se aplica el programa, las experiencias prácticas necesarias para que logre un adecuado desarrollo cognitivo y estimular su pensamiento hasta la formación de estructuras lógicas en la aplicación de las reglas básicas del fútbol.
- Estimular el lenguaje del alumno y favorecer su adecuada utilización como medio de expresión y comunicación en el campo de juego.

2.5.3. METODOLOGÍA

Los estilos en emplearse serán:

- Mando directo
- Demostración
- Descubrimiento guiado

2.5.4. EVALUACIÓN

Se evalúa con el control de las fuentes de validación.

2.6. PROGRAMACIÓN

ACTIVIDAD	LOGRO ESPERADO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MATERIALES	DIA
ACTIV. No 1 FAMILIARIZACIÓN	Participa interactuando con sus compañeros en diversas dinámicas	Ficha de observación Ficha técnica	Lapiceros Globos Hojas bond	31/08/17 9:30 am 2 horas
ACTIV. No 2 Regla No. 1 el terreno de juego Regla No. 2 el balón.	Conociendo los elementos básicos para jugar futbol: el terreno de juego y el balón.	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop. Silbato	04/09/17 14:00 pm 2 horas
ACTIV. No 3 Regla No.3 los jugadores Regla No. 4 el equipamiento de los jugadores.	Conociendo a los participantes y su indumentaria	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop.	07/09/17 9:30 am 2 horas
ACTIV. No.4 Regla No. 05 El árbitro.	Conociendo el equipamiento del árbitro y sus señales en el terreno de juego	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop. silbato	11/09/17 14:00 pm 2 horas
ACTIV. No.5 Regla No.5 El árbitro.	Conociendo más funciones del arbitro	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop. Silbato tarjetas	14/09/17 9:30 am 2 horas
ACTIV. No.6 Regla No. 6 los otros miembros del equipo arbitral	Conociendo a los asistentes del arbitro	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop. Silbato banderines tarjetas	18/09/17 14:00 pm 2 horas

ACTIV. No.7 el arbitraje: características para un mejor desempeño	Cualidades de un buen arbitro	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop. Silbato banderines tarjetas	21/09/17 9:30 am 2 horas
ACTIV. No.8 Regla No.7 duración del partido Regla No.8 inicio y reanudación del partido	Aprendo a controlar el tiempo de un partido	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop. Silbato Cronometro	25/09/17 14:00 pm 2 horas
ACTIV. No.9 Regla No.9 el balón en juego o fuera de juego	Idéntica la influencia del balón en el partido de futbol	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop. Silbato Balón	28/09/17 9:30 am 2 horas
ACTIV. No.10 Regla No. 10 el resultado de un partido	Aprendiendo a señalar un gol	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop. Silbato Balón	02/10/17 14:00 pm 2 horas
ACTIV. No.11 Regla No.11 el fuera de juego	Identifica a los jugadores que están en fuera de juego a través de videos	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop. Silbato banderines Balón	05/10/17 9:30 am 2 horas
ACTIV. No.12 Regla No. 12 faltas y conducta incorrecta	Conociendo como Aplicar las reglas con los jugadores	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop. Tarjetas Silbato	09/10/17 14:00pm 2 horas

ACTIV. No.13 Regla No. 12 faltas y conducta incorrecta	Aprendiendo a identificar si es Tarjeta roja o amarilla.	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop. Tarjetas Silbato	12/10/17 9:30 am 2 horas
ACTIV. No.14 Regla No. 13 tiros libres	Conociendo formas de reanudar el partido cuando el balón está dentro del terreno de juego	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop. Tarjetas Silbato	16/10/17 14:00 pm 2 horas
ACTIV. No.15 Regla No.14 el penalti	Aprendiendo a identificar y sancionar un penalti.	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop. Silbato banderines tarjetas Balón	19/10/17 9:30 am 2 horas
ACTIV. No. 16 Regla No.15 saque de banda	Aplicar formas de reanudar el partido en un saque de banda	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop. Silbato banderines tarjetas Balón	23/10/17 14:00 pm 2 horas
ACTIV. No. 17 Regla No. 16 saque de meta	Aplicar formas de reanudar el partido en un saque de meta	Ficha de observación	Cañón multimedia Laptop. Silbato banderines tarjetas Balón	26/10/17 9:30 am 2 horas
ACTIV. No. 18 Regla No. 17 saque de esquina	Aplicar formas de reanudar el partido en un saque de esquina	Ficha técnica Ficha de observación	Fichas Hojas Lapiceros	30/10/17 14:00 pm 2 horas

ACTIV. No.19 ética profesional y psicología deportiva	“Mi estado emocional ”	Dinámicas Charlas	Fichas Hojas Lapiceros	02/11/17 9:30 am 2 horas
ACTIV. No. 20 Encuentro deportivo	Los estudiantes aplican las reglas a través del arbitraje en un estadio de fútbol	Ficha de observación	Estadio Indumentaria Tarjeta Silbato Banderines Balón	06/11/17 14:00 pm 2 horas
ACTIV. No. 20 Encuentro deportivo	Los estudiantes aplican las reglas a través del arbitraje en un estadio de fútbol	Ficha de observación	Indumentaria Tarjeta Silbato Banderines	13/11/17 14:00 pm 2 horas

2.7. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para la estrategia de recolección de datos se resumirá al siguiente procedimiento:

Encuesta, ficha técnica, ficha de observación.

INSTRUMENTO:

- Elaboración y validación del instrumento.
- Ficha de observación: pre-test, pos-test
- Coordinación con el Instituto Superior Pedagógico Publico Arequipa y la I.E. Rafael Santiago Loayza Guevara, para la aplicación de los instrumentos.

- Trabajo de sistematización.

Las técnicas a utilizarse serán las siguientes:

- Elaboración de cuadros con estadísticas comparativas.
- Selección de gráficos para la elaboración de las figuras.
- Selección del estadístico correspondiente para la comprobación de hipótesis.

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se consigna los resultados obtenidos luego de la aplicación del programa “Yo aprendo a arbitrar” para el dominio de las reglas básicas del fútbol y la evaluación hecha a través del instrumento ficha de observación.

CUADRO N°1

**CORRECTA Y CONSISTENTE INTERPRETACIÓN Y APLICACIÓN DE LA
REGLAS DE JUEGO DE FUTBOL**

ESCALA DE EVALUACIÓN		PRE-PRUEBA						POST-PRUEBA					
Nivel	VALORACIÓN	fi	yi	fi yi	x	d	pi	fi	yi	fi yi	x	d	pi
BUENO	16 - 20	00	00	00	13	08	00	20	01	10	13	14	50
ACEPTABLE	11 - -15	08	00	02			20	14	00	05			35
DEFICIENTE	00 - 10	32	01	26			80	06	00	01			15
TOTAL		40					100	40					100

Fuente: Ficha de observación 2017

Elaboración investigadores

DESCRIPCIÓN

En la tabla N° 1 referente al indicador Reglas de futbol y sub indicador “el árbitro” el resultado de la pre prueba, 32 estudiantes que representa el 80% califican deficiente por la practica limitada; 8 estudiantes que representa el 20% calificaron regular. En la post prueba 20 estudiantes que representa el 50% lo ejecutaron bien, 14 estudiantes que representa el 35% lo hicieron regularmente y 06 estudiantes que representa el 15% calificaron deficiente.

INTERPRETACIÓN

En la correcta y consistente interpretación y aplicación de la reglas básicas de juego de futbol, en el sub indicador El árbitro, el programa aplicado “Yo aprendo arbitrar” los estudiantes del 3er. Año de secundaria “B” de la I.E. “Rafael Santiago Loayza Guevara”, logran la mitad de ellos mejorar teórica y prácticamente al interpretar y aplicarla en un partido de fútbol, entre ellos.

CUADRO N°2

ACTÚA COMO CRONOMETRADOR, TOMA NOTA DE LOS INCIDENTES EN EL PARTIDO

ESCALA DE EVALUACIÓN		PRE-PRUEBA						POST-PRUEBA					
Nivel	Intervalos	fi	yi	fi yi	x	d	pi	fi	yi	fi yi	x	d	pi
BUENO	16 - 20	00	00	00	13	00	00	22	01	12	13	00	55
ACEPTABLE	11 - -15	05	00	01			13	13	00	04			33
DEFICIENTE	00 - 10	35	01	31			88	05	00	01			13
TOTAL		40					100	40					100

Fuente: Ficha de observación 2017

Elaboración investigadores

DESCRIPCIÓN

En la tabla N° 2 referente al indicador Reglas del fútbol: actúa como cronometrista y tomas nota de los incidentes en la pre prueba, 35 estudiantes que representa el 88%, lo desarrollan en forma deficiente; 5 estudiantes que representa el 13% que equivale lo ejecutan en forma regular. En la post prueba, 22 estudiantes que representa el 55% lo ejecutan bien; 13 estudiantes que representa el 33% lo manifiestan regularmente y 5 estudiantes que representa el 13% califican deficiente.

INTERPRETACIÓN

La mayoría de los estudiantes que siguieron el programa “Yo aprendo arbitrar” y actúan como cronometrista y toman nota de los incidentes en el campo logran un aprendizaje de las reglas en la teoría y práctica calificarse de bueno, teniendo en cuenta que la interpretación de las reglas y su aplicación la realizaron en un partido de fútbol en el campo.

CUADRO N°3

TOMA MEDIDAS DISCIPLINARIAS CONTRA JUGADORES QUE COMETAN INFRACCIONES. MERECEDORES DE AMONESTACIÓN O EXPULSIÓN

ESCALA DE EVALUACIÓN		PRE-PRUEBA						POST-PRUEBA					
Nivel	Valoración	fi	yi	fi yi	x	d	pi	fi	yi	fi yi	x	d	pi
BUENO	16 - 20	00	00	00	13	00	00	24	01	14	00	00	60
ACEPTABLE	11 - -15	06	00	01			15	13	00	04			33
DEFICIENTE	00 - 10	34	01	29			85	03	00	00			08
TOTAL		40					100	40					100

Fuente: Ficha de observación 2017

Elaboración investigadores

DESCRIPCIÓN

En la tabla N° 3 referente al indicador toma medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones, merecedores de amonestación o expulsión, en la pre prueba 34 estudiantes que representa el 85% califican de deficiente y 6 estudiantes que representa el 15% lo muestran regularmente. En la post prueba, 24 estudiantes que representa el 60% logran realizarlo bien; 13 estudiantes que representa el 33% califican como regular y 3 alumnos que representa el 8% logran calificar deficiente.

INTERPRETACIÓN

Después de aplicado el programa experimental la mayoría de alumnos (60%) los alumnos logran el dominio de de toma medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones en el campo, lo que significa que toman en cuenta el reglamento aprendido en forma correcta e interpretando las reglas de juego.

CUADRO N°4

REALIZA DE MANERA CORRECTA LA SEÑALIZACIÓN Y SE UBICA CORRECTAMENTE DURANTE EL JUEGO.

ESCALA DE VALORACION		PRE-PRUEBA						POST-PRUEBA					
Nivel	Intervalos	fi	yi	fi yi	x	d	Pi	fi	yi	fi yi	x	d	pi
BUENO	16 - 20	00	00	00	13	00	00	23	01	13	00	00	58
ACEPTABLE	11 - -15	06	00	01			15	11	00	03			28
DEFICIENTE	00 - 10	34	01	29			85	06	00	01			15
TOTAL		40					100	40					100

Fuente: Ficha de observación 2017

Elaboración investigadores

DESCRIPCIÓN

En la tabla N° 4 referente al indicador reglas de futbol realizando de manera correcta la señalización y se ubica correctamente durante el juego en la pre prueba 34 estudiantes que representa el 85% lo ejecutan en forma deficiente; 6 alumnos que representa el 15% lo hicieron regularmente, En la post prueba, 23 estudiantes que representa el 58% lo desarrollan bien; 11 estudiantes (28%) lo ejecutan con regularidad y 6 e estudiantes que representa el 15% lo manifiestan deficientemente.

INTERPRETACIÓN

Realiza de manera correcta la señalización y se ubica de manera correcta durante el juego la mayoría alumnos (58%) a los que se aplicó el programa “Yo aprendo a arbitrar”, aprendieron, interpretaron y aplicaron las reglas respectivas en las practicas de juego.

CUADRO N°5**SANCIONES DISCIPLINARIAS, PLANTEAMIENTO TÁCTICO Y MANEJO DE JUEGO**

ESCALA DE VALORACION		PRE-PRUEBA						POST-PRUEBA					
Nivel	Intervalos	fi	Yi	fi yi	x	d	pi	fi	yi	fi yi	x	d	pi
BUENO	16 - 20	00	00	00	13	00	00	31	01	24	00	00	78
ACEPTABLE	11 - -15	05	00	01			13	06	00	01			15
DEFICIENTE	00 - 10	35	01	31			88	03	00	00			08
TOTAL		40					100	40					100

Fuente: Ficha de observación 2017

Elaboración investigadores

DESCRIPCIÓN

En la tabla N° 5 referente a sanciones disciplinarias, planteamiento táctico y manejo de juego en la pre prueba 35 estudiantes que representa el 88% lo ejecutaron en forma deficiente en la práctica; 5 estudiantes (13%) lo hicieron en forma regular. En la post prueba 31 alumnos que representa el 78% en la práctica se desarrollaron como buenos; 6 estudiantes que representa el 15% se desarrollaron regularmente y 3 estudiantes no logran cumplir.

INTERPRETACIÓN

La mayoría de estudiantes (88%) después de aplicado el programa “Yo aprendo a arbitrar” logran sancionar disciplinariamente, en el planteamiento táctico y manejo a través de las reglas básicas de futbol para luego aplicarlo en un partido de futbol entre ellos, lo que se considera la correcta y consistente interpretación de reglas de juego.

CUADRO N°6**TRABAJO EN EQUIPO CON LOS ÁRBITROS ASISTENTES Y EL CUARTO OFICIAL**

ESCALA DE EVALUACION		PRE-PRUEBA						POST-PRUEBA					
Nivel	VALORACIÓN	fi	Yi	fi yi	x	d	pi	fi	yi	fi yi	x	d	Pi
BUENO	16 - 20	00	00	00	13	00	00	27	01	18	00	00	68
ACEPTABLE	11 - -15	03	00	00			08	12	00	04			30
DEFICIENTE	00 - 10	37	01	34			93	01	00	00			03
TOTAL		40					100	40					100

Fuente: Ficha de observación 2017

Elaboración investigadores

DESCRIPCIÓN

En la tabla N° 6 referente al trabajo en equipo con los árbitros asistentes y el cuarto oficial en el pre test, 37 estudiantes que representa el 93% se manifestaron en forma deficiente y 3 alumnos (8%) se comportaron en forma regular. En el post test, 27 alumnos que representa el 68% tienen una calificación de bueno; 12 estudiantes que representa el 30% lo hace regularmente y un estudiante que representa el 3% lo hace deficientemente.

INTERPRETACIÓN

Trabajo en equipo con los árbitros asistentes y el cuarto oficial, luego de aplicado el programa de arbitraje, la mayoría de estudiantes (93%) lo hace en forma aceptable, correcta y directa en la aplicación práctica del partido de fútbol.

CUADRO N°7

**COOPERACIÓN CON EL ÁRBITRO EN LAS FALTAS E INFRACCIONES
TENIENDO UNA MEJOR VISIÓN**

ESCALA DE VALORACIÓN		PRE-PRUEBA						POST-PRUEBA					
Nivel	Intervalos	fi	Yi	fi yi	x	d	Pi	fi	yi	fi yi	X	d	Pi
BUENO	16 - 20	04	00	00	13	00	10	20	01	10	00	00	50
ACEPTABLE	11 - -15	13	00	04			33	14	00	40			35
DEFICIENTE	00 - 10	23	01	13			58	06	00	40			15
TOTAL		40					100	40					100

Fuente: Ficha de observación 2017

Elaboración investigadores

DESCRIPCIÓN

En la tabla N° 7 referente al cooperación con el árbitro en las faltas e infracciones teniendo una mejor visión, 23 estudiantes en pre test que representa el 58% en la practica lo hicieron en forma deficiente y 13 alumnos que representa el 33% lo hicieron en forma regular. En la post prueba 20 estudiantes que representa el 50% lo practican en forma buena; 14 estudiantes que representa el 35% lo ejecutan regularmente y 6 estudiantes (15%) en la practica lo hacen en forma deficiente.

INTERPRETACIÓN

Más de la mitad de alumnos en estudio (58%) se comportan cooperativamente con el árbitro en las faltas e infracciones al haber aprendido en el programa aplicado de dominio de las reglas básicas del fútbol.

CUADRO N°8

INDICA DE MANERA CORRECTA A QUE EQUIPO LE CORRESPONDE
EFECTUAR EL SAQUE DE: META, BANDA Y ESQUINA

ESCALA DE VALORACION		PRE-PRUEBA						POST-PRUEBA					
Nivel	Intervalos	fi	Yi	fi yi	x	d	Pi	fi	yi	fi yi	x	d	pi
BUENO	16 - 20	02	00	00	13	00	05	21	01	11	00	00	53
ACEPTABLE	11 - -15	13	00	04			33	15	00	06			38
DEFICIENTE	00 - 10	25	01	16			63	04	00	00			10
TOTAL		40					100	40					100

Fuente: Ficha de observación 2017

Elaboración investigadores

DESCRIPCIÓN

En la tabla N° 8 referente a que indica de manera correcta a que equipo le corresponde efectuar el saque de: meta, banda y esquina en la pre prueba, 25 estudiantes que representa el 63% lo hicieron en forma deficiente por la práctica y 13 estudiantes (33%) la práctica lo hacen regularmente. En post prueba, 21 estudiantes que representa el 53% en la practica lo hacen bien; 15 estudiantes (38%) en la práctica lo hacen regularmente y 4 estudiantes que representa el 10% no lo realizan.

INTERPRETACIÓN

La mayoría de alumnos (63%) después de aplicado el programa “Yo aprendo arbitrar” a los estudiantes del 3er. Año de secundaria “B” de la I.E. “Rafael Santiago Loayza Guevara”, logran en la práctica realizarlo bien, porque aprendió a interpretar y aplicarlo en forma correcta el partido de fútbol.

CUADRO N°9

REALIZA LOS PROCEDIMIENTOS DE LA SUSTITUCIÓN DE LOS JUGADORES.

ESCALA DE VALORACION		PRE-PRUEBA						POST-PRUEBA					
Nivel	Intervalos	fi	Yi	fi yi	x	d	Pi	fi	yi	fi yi	x	d	pi
BUENO	16 – 20	00	00	00	13	00	00	24	01	14	13	00	60
ACEPTABLE	11 - -15	13	00	04			33	12	00	04			30
DEFICIENTE	00 - 10	27	01	18			68	04	00	00			10
TOTAL		40					100	40					100

Fuente: Ficha de observación 2017

Elaboración investigadores

DESCRIPCIÓN

En la tabla N° 9 referente arealiza los procedimientos de la sustitución de los jugadores en la pre prueba 27 estudiantes que representa el 68% lo hacen en forma deficiente por la práctica limitada y 13 estudiantes (33%) logran realizarlo en forma regular. En la post prueba después de aplicado el programa experimental, 24 estudiantes que representa el 60% lo ejecutaron bien; 12 estudiantes que representa el 30% se comportan regularmente y 4 estudiantes (10%) lo ejecutan en forma deficiente,

INTERPRETACIÓN

La mayoría de alumnos en estudio, después de aplicado el programa “Yo aprendo a arbitrar” realizan eficientemente los procedimientos de la sustitución de los jugadores, debido a qué los alumnos teórica y prácticamente lo aplicaron en forma correcta y consistente al interpretar las reglas de juego.

CUADRO N°10

IDENTIFICA SI UN JUGADOR ESTÁ EN POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO

ESCALA DE VALORACION		PRE-PRUEBA						POST-PRUEBA					
Nivel	Intervalos	fi	yi	fi yi	x	d	Pi	fi	yi	fi yi	x	d	pi
BUENO	16 - 20	00	00	00	13	00	00	15	00	06	13	00	38
ACEPTABLE	11 - -15	02	00	00			05	17	00	07			43
DEFICIENTE	00 - 10	38	01	36			95	08	00	02			20
TOTAL		40					100	40					100

Fuente: Ficha de observación 2017

Elaboración investigadores

DESCRIPCIÓN

En la tabla N° 10 referente a qué identifica si un jugador está en posición de fuera de juego en la pre prueba 38 estudiantes que representa el 95% lo ejecutan en la práctica en forma deficiente y 2 estudiantes que representa el 5% lo hacen en forma regular. En la post prueba, 17 estudiantes que representa el 43% lo ejecutan bien; 15 estudiantes que representa el 38% lo hacen regularmente y 8 estudiantes que representa el 20% lo hicieron deficientemente.

INTERPRETACIÓN

La mayoría de alumnos que siguieron el programa experimental (95%) realizan en forma identifican si un jugador está en posición de fuera de juego, el programa aplicado tuvo sus resultados porque en la práctica los estudiantes lo realizan la correctamente.

CONCLUSIONES

- PRIMERA:** Los alumnos del 3er. Año de secundaria de la I.E: Rafael Santiago Loayza Guevara, antes de aplicar el programa “yo aprendo arbitrar”, para aprender el dominio de las reglas básicas del fútbol, se les evaluó un pre test donde la mayoría de los estudiantes del tercer grado “B” se ubicó en el nivel deficiente, específicamente en el conocimiento de las reglas básicas de futbol.
- SEGUNDA:** En la aplicación del programa “yo aprendo arbitrar” se aplicó en tres meses, divididos en ciclos, sesiones de conocimiento y practico aplicados dos veces por semana, tomando en cuenta los siguientes momentos: inicio proceso y final. Se contó con recursos y materiales y las actividades propuestas contribuyeron a su aprendizaje de las reglas básicas de futbol.
- TERCERA:** Los estudiantes investigados, demostraron el dominio de las reglas básicas de futbol, después de la aplicación del programa pre experimental y la mayoría se ubica en el nivel bueno ya que aplicaron las reglas, supieron reconocer las faltas, tomar las medidas disciplinarias adecuadas y sobre todo el trabajo en equipo entre el colectivo del equipo arbitral.

SUGERENCIAS

- PRIMERA:** Se sugiere a los profesores de Educación Física que incluyan en su programación las reglas de arbitraje de los deportes que realizan para que los estudiantes practiquen y participen en diferentes eventos deportivos, ya sea como árbitros o jugadores.
- SEGUNDA:** Para las próximas investigaciones, los programas sean aplicadas más de dos veces por semana, porque en una formación de árbitros la exigencia de horas deben ser mayores para desarrollar contenidos más específicos
- TERCERA:** Se sugiere que a las estudiantes se les enseñe una buena práctica deportiva de fútbol tanto en campeonatos internos y campeonatos escolares, haciendo buen uso de las reglas básicas de fútbol para tener un desempeño ante otras instituciones.

BIBLIOGRAFÍA

AGER, D. (2004). *MANUAL DEL ARBITRO DE FUTBOL*.

EDUCACION, M. D. (2008). *DISEÑO CURRICULAR NACIONAL*. LIMA.

DEL BOSQUE; Vicente (2015) *Ganar y perder. La fortaleza emocional* Edi.

GUILLEN GARCÍA, f. (2011) *Psicología del arbitraje y juicio deportivo*. Edit.

INDE

CRUZ, J. (1997) "Asesoramiento psicológico en el arbitraje y juicio deportivo".

En Santa Cruz, J. (ed.), *Psicología del deporte*. Madrid. Síntesis

MARRERO, G. Y GUTIÉRREZ, C. (2002). "Las motivaciones de los árbitros de fútbol". *Revista de Psicología del Deporte*

BARRAZA, JORGE (2000) *Fútbol de ayer y de hoy*. Edit. Titaniun editores.

GARRIGA ZUCAL, J. (2014) *Violencia en el fútbol*. Ediciones Godot

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

DATOS INFORMATIVOS

IIIE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: 31 de agosto del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	N° de Horas: 90 MINUTOS

II. TÍTULO: Familiarización con los estudiantes

II. LOGRO ESPERADO:	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Participa interactuando con sus compañeros en diversas dinámicas	Participa en la práctica del futbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de futbol.	Ficha de observación

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Asistencia - Informe de tema - Recuperación de saberes previos - Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	Actividades básicas - Dinámica de sensibilización - Yo soy (presentación) - Juego con globos (autoestima) Actividades avanzadas - Dinámica grupal - Crear un historia con personajes del futbol Actividades de aplicación - Encuentro deportivo de futbol	Globos Hojas bond Lapiceros Loza Deportiva Balón de futbol	60

CIERRE	• Meta cognición	Hojas	15
---------------	--	-------	----

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

DATOS INFORMATIVOS

IIEE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: 04 de setiembre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	N° de Horas: 90 MINUTOS

I. **TÍTULO: El terreno de juego y el balón.**

II. **APLICACIÓN DEL PRE TEST**

LOGRO ESPERADO:	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Los estudiantes aprenden las medidas del terreno de juego y el balón.	Participa en la práctica del fútbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de fútbol: El terreno de juego y el balón.	• Ficha de observación

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	• Asistencia • Informe de tema • Recuperación de saberes previos (¿quién sabe las medidas del terreno de juego, y quien sabe el peso de un balón de fútbol?) • Motivación (proyección de videos)	• Cañón multimedia • Laptop • Parlantes	15

DESARROLLO	• Se les aplicara el pre test mediante un encuentro deportivo • Mediante diapositivas elaboradas, mostramos y explicamos a los estudiantes la regla de juego nro. 01 (superficie, marcación y dimensiones). • De igual manera se les explicara la regla nro. 02 (características y medidas)	• Cañón multimedia • Laptop • Parlantes	60
CIERRE	• Meta cognición • Aplicación de la ficha técnica	• Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

DATOS INFORMATIVOS

IIIE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: 07 de setiembre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	N° de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: los jugadores y su equipamiento.

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Conociendo a los participantes y su indumentaria	Participa en la práctica del futbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de futbol.	• Ficha de observación

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	• Asistencia • Informe de tema • Recuperación de saberes previos • Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	• Mediante diapositivas elaboradas, mostramos y explicamos a los estudiantes la regla de juego nro. 03 (número de jugadores, sustituciones infracciones y sanciones)	• Cañón multimedia • Laptop • Parlantes	60

	De igual manera se explica la regla nro. 04 (equipamiento, colores infracciones y sanciones)	plumones	
CIERRE	Meta cognición	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

DATOS INFORMATIVOS

IIEE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: 11 de setiembre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	N° de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: El árbitro

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Conociendo las funciones del árbitro	Participa en la práctica del fútbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para conocer al árbitro.	Ficha de observación

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Asistencia - Informe de tema - Recuperación de saberes previos - Motivación (proyección de videos)	- Cañón multimedia - Laptop	15
DESARROLLO	Mediante diapositivas, mostramos y explicamos a los estudiantes la 1ra parte de la regla nro. 05 (autoridad del árbitro, decisiones del árbitro y sus	- Cañón multimedia - Laptop	60

	poderes y deberes.)	• Parlantes • Plumones	
CIERRE	• Meta cognición	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

DATOS INFORMATIVOS

IIEE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: 14 de setiembre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	N° de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: El árbitro

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Conociendo el equipamiento del árbitro y sus señales.	Participa en la práctica del fútbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de fútbol: el árbitro.	• Ficha de observación

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	• Asistencia • Informe de tema • Recuperación de saberes previos	Cañón multimedia	15

	Motivación (proyección de videos)		
DESARROLLO	- Mediante diapositivas elaboradas, mostramos y explicamos a los estudiantes la 2da parte de la regla nro. 05 (equipamiento del árbitro, señales del árbitro). - Luego a manera de salir de la rutina, ordenadamente nos dirigimos al polideportivo y ponemos en práctica las señales del árbitro.	- Cañón multimedia - Laptop - Parlantes - plumones	60
CIERRE	Meta cognición	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

DATOS INFORMATIVOS

IIIE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: 18 de setiembre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	N° de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: Los otros miembros del equipo arbitral

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Conociendo a los asistentes del arbitro	Participa en la práctica del futbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de futbol: los otros miembros del equipo arbitral.	Ficha de observación

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Asistencia - Informe de tema - Recuperación de saberes previos - Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	- Se muestra y se explica a los estudiantes mediante diapositivas las regla nro. 06 (árbitros asistentes, cuarto árbitro, árbitros asistentes adicionales, árbitro asistente de reserva señales del árbitro asistente y asistente adicional). - En el polideportivo practicamos la técnica del banderín para los árbitros asistentes y otras funciones más.	- Cañón multimedia - Laptop - Parlantes - Plumones - Polideportivo - Conos - Platos - silbato	60
CIERRE	Meta cognición	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

DATOS INFORMATIVOS

IIEE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: 21 de setiembre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	N° de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: el arbitraje: Características para un mejor desempeño

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
-----------------------	-------------------------------	---------------------

Cualidades de un buen arbitro	Participa en la práctica del futbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento del el arbitraje: características para un mejor desempeño.	Ficha de observación
-------------------------------	---	--

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Asistencia - Informe de tema - Recuperación de saberes previos - Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	- Mediante diapositivas, mostramos y explicamos algunas cualidades básicas para ser un buen árbitro. ✓ Buen estado físico ✓ Lenguaje fluido ✓ Recorrido y diagonales ✓ Buena postura corporal ✓ Carácter ✓ Practica de valores. - En el polideportivo se le enseña al estudiante posturas correctas y algunas características para ser un buen árbitro.	- Cañón multimedia - Laptop - Parlantes - Plumones - Polideportivo - Conos - Platos - Silbato - balones	60
CIERRE	Meta cognición	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

DATOS INFORMATIVOS

IIEE: Rafael Santiago Loayza Guevara

RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza

Verónica Molina Ugarte

fecha: 25 de setiembre del 2017

Graciela Liz Ramos Aquise

PROGRAMA YO APRENDO A
ARBITRAR

Grado y sección: 3ª B

N° de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: La duración de un partido y el inicio y la reanudación del juego.

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Aprendo a controlar el tiempo de un partido	Participa en la práctica del fútbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de fútbol: la duración de un partido y el inicio y la reanudación del juego.	Ficha de observación

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Asistencia - Informe de tema - Recuperación de saberes previos - Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	- Mediante diapositivas mostramos y explicamos a los estudiantes la regla nro. 07 ✓ Periodos de juego. ✓ Pausa del medio tiempo. ✓ Recuperación del tiempo perdido. - De igual manera se le explica la regla nro. 08 ✓ Saque inicial. ✓ Balón a tierra. - Luego en el polideportivo el tiempo restante practicamos ambas reglas en el terreno de juego.	- Cañón multimedia - Laptop - Parlantes - Plumones - Polideportivo - Conos - Platos - Silbato - balones	60
CIERRE	Meta cognición	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

DATOS INFORMATIVOS

IIEE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: 28 de setiembre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	N° de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: El balón en juego o fuera de juego.

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Identifica la influencia del balón en el partido de futbol	Participa en la práctica del futbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de futbol: el balón en juego o fuera de juego.	Ficha de observación

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Asistencia - Informe de tema - Recuperación de saberes previos - Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	- En el salón de clases, mediante diapositivas, mostramos y explicamos a los estudiantes la regla nro. 09 ✓ Balón fuera de juego ✓ Balón en juego - En el polideportivo formamos 2 equipos de futbol y practicamos la regla nro. 09. Los estudiantes empiezan a dirigir un partido. (el árbitro va rotando en tiempos de 10 min y de igual forma los asistentes)	- Cañón multimedia - Laptop - Parlantes - Plumones - Polideportivo - Conos - Platos - Silbato - balones	60
CIERRE	Meta cognición	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10**DATOS INFORMATIVOS**

IIEE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: 02 de octubre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	Nº de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: El resultado de un partido

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTO
Aprendiendo a señalar un gol.	Participa en la práctica del fútbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de fútbol: el resultado de un partido	Ficha de observación

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	• Asistencia • Informe de tema • Recuperación de saberes previos • Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	• Mediante diapositivas y videos se le muestra y explica a los estudiantes sobre la regla nro.10 ✓ Gol marcado ✓ Equipo ganador ✓ Tiros desde el punto de penalti. • También se les muestra videos de situaciones de gol y se le preguntara si fue gol o no gol. Responderán el porqué. • En el polideportivo de igual forma se pone en práctica la regla nro. 10	• Cañón multimedia • Laptop • Parlantes • Plumones • Polideportivo • Conos • Platos • Silbato • balones	60
CIERRE	• Meta cognición	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11**DATOS INFORMATIVOS**

IIEE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: 05 de octubre del 2017
---	---	--------------------------------------

PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	Nº de Horas: 90 MINUTOS
---------------------------------------	------------------------------	--------------------------------

I. TÍTULO: el fuera de juego.

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Identifica a los jugadores que están en fuera de juego a través de videos	Participa en la práctica del futbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de futbol.	Ficha de observación

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Asistencia - Informe de tema - Recuperación de saberes previos - Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	- En el aula mostramos y explicamos las diapositivas elaboradas de la regla nro. 11 ✓ Posición fuera de juego ✓ Infracción por fuera de juego. ✓ No es infracción. ✓ Infracciones y sanciones. - También se les muestra videos de jugadas de la regla nro. 11 y los estudiantes participan e intervienen respondiendo si hay o no fuera de juego. - En el polideportivo se pone en práctica la regla nro. 11.	- Cañón multimedia - Laptop - Parlantes - Plumones - Polideportivo - Conos - Platos - Silbato - balones	60
CIERRE	Meta cognición	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

DATOS INFORMATIVOS

IIEE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte	fecha: 09 de octubre del 2017
---	---	--------------------------------------

	Graciela Liz Ramos Aquise	
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	Nº de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: Faltas o conducta incorrecta.

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTO
Conociendo como Aplicar las reglas con los jugadores en el terreno de juego.	Participa en la práctica del fútbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de fútbol: faltas o conducta incorrecta.	Ficha de observación

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Asistencia - Informe de tema - Recuperación de saberes previos - Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	- Mediante diapositivas se les muestra y explica a los estudiantes la primera parte de la regla más importante del reglamento que la nro. 12 ✓ Tiro libre directo ✓ Tiro libre indirecto - También se proyectara videos de jugadas de tiros libre y los estudiantes participan. - En el polideportivo pone en práctica lo aprendido en clase.	- Cañón multimedia - Laptop - Parlantes - Plumones - Polideportivo - Conos - Platos - Silbato - balones	60
CIERRE	Meta cognición	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

DATOS INFORMATIVOS

IIIE: Rafael Santiago Loayza Guevara

RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza
Verónica Molina Ugarte

fecha: 12 de octubre del 2017

PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR

Graciela Liz Ramos Aquise

Grado y sección: 3ª B

Nº de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: Faltas o conducta incorrecta

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTO
Aprendiendo a identificar si es Tarjeta roja o amarilla	Participa en la práctica del fútbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de fútbol: faltas o conducta incorrecta.	Ficha de observación

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Asistencia - Informe de tema - Recuperación de saberes previos - Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	- Mediante diapositivas, mostramos y explicamos a los estudiantes la segunda parte de la regla nro. 12 ✓ Infracciones sancionables con amonestación (tarjeta amarilla). ✓ Infracciones sancionables con expulsión (tarjeta roja). - También se le muestra algunos videos y los estudiantes participan. - En el polideportivo los estudiantes participan de un partido de fútbol, y a la vez algunos estudiantes participan de árbitros y reconocen las faltas que se dan en el terreno de juego, del mismo modo toman decisiones si la falta es amonestación o expulsión.	- Cañón multimedia - Laptop - Parlantes - Plumones - Polideportivo - Conos - Platos - Silbatos - Balones - Tarjetas amarilla y roja	60
CIERRE	Meta cognición	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14**DATOS INFORMATIVOS**

IIIE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: 16 de octubre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	N° de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: Tiros libres

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTO
Conociendo formas de reanudar el partido cuando el balón está dentro del terreno de juego	Participa en la práctica del fútbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de fútbol: tiros libres.	Ficha de observación

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Asistencia - Informe de tema - Recuperación de saberes previos - Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	- Mediante diapositivas mostramos y explicamos a los estudiantes la importancia de la regla nro. 13 ✓ Tipos de tiros libres. ✓ Procedimiento. - Infracciones y sanciones. - En el polideportivo practicamos posturas correctas del árbitro, cuando sancionar un tiro libre directo o indirecto y su procedimiento.	- Cañón multimedia - Laptop - Parlantes - Plumones - Polideportivo - Conos - Platos - Silbatos - Balones - Tarjetas amarilla y roja	60
CIERRE	Meta cognición	Hojas	15

DATOS INFORMATIVOS

IIIE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: 19 de octubre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	Nº de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: El penalti

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Aprendiendo a identificar y sancionar un penalti.	Participa en la práctica del futbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de futbol:el penalti.	Ficha de observación

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Asistencia - Informe de tema - Recuperación de saberes previos - Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	- Mediante diapositivas explicamos a los estudiantes la importancia de la regla nro. 14 ✓ Procedimiento. ✓ Infracciones y sanciones. - En el polideportivo practicamos mencionada y también relacionamos las anteriores.	- Cañón multimedia - Laptop - Parlantes - Plumones - Polideportivo - Conos - Platos - Silbatos - Balones - Tarjetas amarilla y roja	60
CIERRE	Meta cognición	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16

DATOS INFORMATIVOS

IIEE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: 23 de octubre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	N° de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: El saque de banda

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Aplicar formas de reanudar el partido en un saque de banda	Participa en la práctica del fútbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de fútbol: el saque de banda.	Ficha de observación

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Asistencia - Informe de tema - Recuperación de saberes previos - Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	- Mediante diapositivas se les explica a los estudiantes la regla nro. 15 ✓ Procedimiento ✓ Infracciones y sanciones. En el polideportivo realizaran saques de banda	- Cañón multimedia - Laptop - Parlantes - Plumones - Polideportivo - Conos - Platos - Silbatos - Balones - Tarjetas amarilla y roja	60

CIERRE	• Meta cognición	Hojas	15
---------------	--	-------	----

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17

DATOS INFORMATIVOS

IIEE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquisé	fecha: 26 de octubre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	N° de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: El saque de meta

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Aplicar formas de reanudar el partido en un saque de meta	Participa en la práctica del fútbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de fútbol: el saque de meta.	Ficha de observación

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	• Asistencia • Informe de tema • Recuperación de saberes previos • Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	• Mediante diapositivas explicamos a los estudiante la regla nro. 16 ✓ Procedimiento. ✓ Infracciones y sanciones. • En el polideportivo ponemos en práctica la regla nro. 16 y las anteriores.	• Cañón multimedia • Laptop • Parlantes • Plumones • Polideportivo • Conos • Platos • Silbatos • Balones	60

		• Tarjetas amarilla y roja	
CIERRE	• Meta cognición	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°18

DATOS INFORMATIVOS

IIEE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: 30 de octubre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	N° de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: El saque de esquina

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Aplicar formas de reanudar el partido en un saque de esquina	Participa en la práctica del fútbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar en conocimiento de las reglas de fútbol: el saque de esquina.	Ficha de observación

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	• Asistencia • Informe de tema • Recuperación de saberes previos • Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	• Mediante diapositivas mostramos y explicamos a los estudiantes la importancia de la regla nro. 17 ✓ Procedimiento. ✓ Infracciones y sanciones. • En el polideportivo ponemos en práctica la	• Cañón multimedia • Laptop • Parlantes • Plumones • Polideportivo	60

	regla nro. 17 y también las anteriores.	• Conos • Platos • Silbatos • Balones • Tarjetas amarilla y roja	
CIERRE	• meta cognición • Aplicación de la ficha técnica	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°19

DATOS INFORMATIVOS

IIEE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: 03 de noviembre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	N° de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: Ética profesional y psicología deportiva.

LOGRO DE ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Mi estado emocional.	Participa en la práctica del fútbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar conocimiento de ética profesional y psicología deportiva.	Ficha de observación

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	• Asistencia • Informe De Tema • Recuperación De Saberes Previos • Motivación (Proyección De Videos)	Cañón multimedia	15

DESARROLLO	- Mediante diapositiva, se da a conocer el estado emocional que debe tener un árbitro para dirigir un partido de futbol. De la misma forma su ética profesional - En el polideportivo ponemos en práctica las reglas ya mencionadas en la sesiones anteriores	- Cañón multimedia - Laptop - Parlantes - Plumones - Polideportivo - Conos - Platos - Silbatos - Balones - Tarjetas amarilla y roja	60
CIERRE	Meta cognición	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°20

DATOS INFORMATIVOS

IIEE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquis	fecha: 06 de noviembre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	N° de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: Encuentro deportivo

II. APLICACIÓN DEL POST TEST

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Los estudiantes aplican las reglas a través del arbitraje en un estadio de futbol	Participa en la práctica del futbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar hacer uso del conocimiento de las reglas de futbol en un encuentro deportivo.	Ficha de observación

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Asistencia - Informe de tema - Recuperación de saberes previos - Motivación (proyección de videos)	Cañón multimedia	15
DESARROLLO	- Los estudiantes del 3 "B", participan de un encuentro de futbol en un estadio deportivo, en el cual participaran como jugadores y también como árbitros de futbol. - Se jugara 2 encuentros deportivos, en el cual se colocara 6 árbitros (árbitro central, asistentes, jueces de gol y cuarto árbitro). - Los estudiantes aplicaran las reglas de juego tanto como jugadores y árbitros.	- Cañón multimedia - Laptop - Parlantes - Plumones - Polideportivo - Conos - Platos - Silbatos - Balones - Tarjetas amarilla y roja	60
CIERRE	Meta cognición	Hojas	15

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°21

DATOS INFORMATIVOS

IIEE: Rafael Santiago Loayza Guevara	RESP: Renzo Alfredo Llave Apaza Verónica Molina Ugarte Graciela Liz Ramos Aquise	fecha: ...de noviembre del 2017
PROGRAMA YO APRENDO A ARBITRAR	Grado y sección: 3ª B	N° de Horas: 90 MINUTOS

I. TÍTULO: Encuentro deportivo

II. APLICACIÓN DEL POST TEST

LOGRO ESPERADO	PROPUESTA EXPERIMENTAL	INSTRUMENTOS
Los estudiantes aplican las reglas a través del arbitraje en un estadio de futbol	Participa en la práctica del futbol utilizando sus habilidades básicas y específicas, para desarrollar hacer uso del conocimiento de las reglas de futbol en un encuentro deportivo.	Ficha de observación

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	• PALABRAS DE BIENVENIDA • HIMNO NACIONAL	Parlantes	5
DESARROLLO	• Los estudiantes del 3 “B”, participan de un encuentro de futbol en un estadio deportivo, en el cual participaran como jugadores y también como árbitros de futbol. • Se jugara 2 encuentros deportivos, en el cual se colocara 6 árbitros (árbitro central, asistentes, jueces de gol y cuarto árbitro). • Los estudiantes aplicaran las reglas de juego tanto como jugadores y árbitros.	• Estadio • Banderines • Malla del arco • Indumentaria deportiva • Silbatos • Balones • Tarjetas amarilla y roja	80
CIERRE	Premiación	Copas	5