



UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Pedagogía en Educación Física

**PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL FÚTBOL EN EL
CONTEXTO ESCOLAR**

Trabajo para optar al título profesional de Profesor de Educación Física

POR: MATÍAS JOAQUÍN AGUILAR QUILODRÁN

SERGIO ARIEL ESPINOZA RIQUELME

FRANCISCO ANTONIO FLORES BUSTAMANTE

GASTÓN ALEJANDRO FUENTES VERA

Profesor Guía: ÓSCAR FLORENCIO HERRERA GACITÚA

diciembre 2020

Concepción, Chile

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento.



DEDICATORIA

A mi familia, por su apoyo incondicional. A Lorena, por estar siempre en cada decisión y tener la sabiduría suficiente en cada consejo. Y a la vida misma, por permitirme escribir este trabajo junto a un grupo de amigos, sobre el fútbol, del cual estaré agradecido por siempre.

Matías Joaquín Aguilar Quilodrán

Dedicado a mi familia, padres, hermanos y abuelos. A mi pareja, Javiera, a todos ellos por su esfuerzo y apoyo durante toda esta etapa. También dedicado al gran grupo de amigos formado para la realización de este trabajo, sin todos ellos nada de esto habría podido concretarse. Por ello estaré eternamente agradecido.

Francisco Antonio Flores Bustamante

Dedico el presente trabajo a mi entorno cercano, en especial a mi familia, madre, padre, hermanos y tíos. Por su apoyo, sabiduría y contención durante este proceso. Además de estar agradecido por culminar la carrera universitaria acompañado de un gran grupo de amigos. Por lo anterior los recordaré por siempre.

Gastón Alejandro Fuentes Vera.

A mi familia, por siempre estar dando el apoyo y la convicción de que todo saldría bien. A mis amigos con los cuales se realizó el trabajo, que, sin duda, supimos sacar delante de una forma muy sana y sin ningún conflicto, que se ve reflejado en nuestra sincera amistad. Al profesor Óscar, que nos guió y nos compartió toda su experiencia y ayuda en todo momento, y también a mi pareja Carlita, que supo ayudarme a contener todo el largo proceso que llevamos a cabo. Por todo lo mencionado estaré eternamente agradecido.

Sergio Ariel Espinoza Riquelme

AGRADECIMIENTOS

A cada una de las personas que componen el Departamento de Educación Física de la Universidad de Concepción. A los docentes por la formación académica, en especial al profesor Óscar Herrera Gacitúa, por contribuir en un paso importante dentro de un año atípico y motivarnos durante todo el proceso de elaboración. A la profesora Marcela Palma, por responder dudas e inquietudes sin tener si quiera la obligación de hacerlo. Mención también, para los auxiliares que, dentro de la presencialidad, nos enseñaron elementos de humanidad increíblemente valiosos.



Resumen:

El fútbol, dentro del contexto escolar y en su propuesta curricular por el Ministerio de Educación (MINEDUC) se establece como un deporte de carácter resolutivo, que promueve la toma de decisiones en conjunto al desarrollo de valores sociales, propios de la edad característica para el nivel en el cual se llevará a cabo. Así mismo, y para los contextos de cada centro educativo, es fundamental caracterizar de manera sistemática y organizativa la forma en la que se enseña y, por tanto, la manera en la que se establece el proceso de aprendizaje. Es por esto que, el desarrollo de la propuesta metodológica para la enseñanza del fútbol para el cuarto año de educación básica comprende la adecuación de los niveles de aprendizaje según la etapa de madurez motriz y cognitiva propia de la edad, definiendo conceptos desde la base técnica y motriz específica en conjunto a los principios e ideas de juego fundamentales del deporte, suscitando la planificación de un modelo de enseñanza de carácter global, donde el alumno es protagonista del proceso y el profesor un guía acorde al mismo.

Palabras clave:

Fútbol escolar, habilidades motrices específicas, propuesta metodológica, metodologías de enseñanza.

Abstract:

Football/Soccer, within the school context and in its curricular proposal by the Ministry of Education (MINEDUC) is established as a decisive sport, which promotes decision-making in conjunction with the development of social values, typical of the age characteristic for the level at which it will take place. Likewise, and for the contexts of each educational center, it is essential to characterize in a systematic and organizational way and the way in which it is taught and, therefore, the way in which the learning process is established. That is why, the development of the methodological proposal for the teaching of soccer for the fourth year of basic education includes the adaptation of the learning levels according to the stage of motor and cognitive maturity typical of the age, defining concepts from the technical base and motor specifics together the fundamental principles and ideas of the game of sport, prompting the planning of a global teaching model, where the student is the protagonist of the process and the teacher a guide according to it.

Keywords:

School football, specific motor skills, methodological proposal, teaching methodologies.

INDICE

I.	INTRODUCCIÓN.....	7
II.	MARCO TEÓRICO	10
	2.1. Desarrollo motor	10
	2.2. Desarrollo cognitivo	12
	2.3. Concepto del fútbol base	16
	2.3.1. Juegos reducidos	17
	2.4. Patrón motor del fútbol de iniciación	26
	2.5. Metodología de la enseñanza	30
	• Analítico.....	30
	• Global.....	31
	• Mixto.....	32
	2.5.1. Evaluaciones	32
	2.6. Deportes colectivos en el ámbito escolar	33
	2.7. Perfil Docente	34
III.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	37
	3.1. Tipo de investigación	37
	3.2. Objetivo General	38
	3.3. Objetivos Específicos	38
IV.	PROPUESTA METODOLÓGICA	38
	4.1. Secuencia Metodológica	38
V.	CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES GENERALES	145
VI.	BIBLIOGRAFÍA	148

I. INTRODUCCIÓN

El Fútbol desde su base conceptual y definido por la Real Academia Española (RAE, 2020), se entiende como el juego entre dos equipos de 11 jugadores cada uno, teniendo como objetivo, hacer entrar en la portería opuesta un balón sin hacer uso de las manos o brazos a excepción del portero en su área de meta. Es uno de los deportes, si no el más, popular dentro de los de tipo colectivo, es enseñado desde edades muy tempranas en los barrios de las ciudades, clubes amateurs, escuelas de fútbol, academias y ramas de clubes profesionales, siendo para el caso de nuestro país uno de los deportes característicos del currículum de Educación Física. Para este último punto, se describe dentro de su dimensión reglamentaria, estratégica, táctica, técnica y motriz, con sus respectivos elementos formativos dentro de los ejes de aprendizaje. En su mayoría, se presenta de manera modificada para su ejecución, considerando la infraestructura tipo de cada centro educativo, comprendiéndose, dentro de parámetros ideales, en su expresión reducida desde 3 a 7 jugadores por equipo para cumplir con los objetivos de aprendizaje suscitados y definidos por el MINEDUC.

Como toda especialidad deportiva, su evolución desde sus características intrínsecas tales como la interacción entre los jugadores de un mismo equipo, los rivales y el móvil característico, sumado a las demandas técnicas, motrices y reglamentarias, disponen una evolución constante y por ende una aplicación práctica actualizada e integral. De la misma forma, y ejemplificando dicha situación, es cuando se comprende a cada acto preparativo para un juego formal en sus diferentes expresiones y formatos como la recreación de elementos que se darán en estos escenarios, por tanto, es necesario establecer que la metodología global e integrada debe ser fundamental en su aplicación, sin menospreciar el carácter analítico como elemento de mejora de ciertos comportamientos individuales que necesiten ser vistos de manera reiterativa. La comprensión del juego por quienes lo desarrollarán por sobre una situación minúscula del mismo debe ser siempre lo más importante para el proceso de enseñanza- aprendizaje, asumiendo la edad y el factor de crecimiento y desarrollo en las edades tempranas. En sí mismo, la posibilidad de desarrollo del fútbol dentro del contexto escolar ofrece al estudiante desde un concepto motriz el traspaso desde sus habilidades motrices básicas hacia la adecuación de estas y la respectiva preparación y formación dentro del espectro de las habilidades motrices específicas, sumando elementos de manifestación de las diferentes cualidades biocinéticas preponderantes en los deportes colectivos (resistencia, fuerza y velocidad). Desde la perspectiva técnica y en relación al punto anterior, la tecnificación de las posibilidades con el móvil y en función de este, ofrecen un abanico de escenarios de desarrollo para el interés del individuo en cualquier otra disciplina colectiva, fortaleciendo su deportividad. Por último, es loable destacar la

formación valórica y disciplinar partiendo desde los valores de tolerancia y respeto por sus pares y rivales, la posibilidad de socialización respecto al juego en sí, descontextualizando elementos distintivos de una persona y otra, siendo la unidad y la aceptación los factores principales para el desarrollo del alumno en estas instancias.

Dentro de los puntos de interés para llevar a cabo el trabajo de la propuesta metodológica, uno de ellos y de manera significativa para la formación docente es la consecución teórico-práctica del aprendizaje de uno de los deportes más populares en las edades tempranas. El menor debe comprender el juego en toda su expresión, conectando las diferentes posibilidades que este le brinda y exige. Así mismo, para el docente contribuir de manera ordenada, eficiente y progresiva a su metodología de enseñanza para este deporte, siendo transversal para cualquier otro de tipo colectivo y de colaboración-oposición.

Otro punto concierne al análisis de diferentes propuestas de enseñanza aprendizaje para los deportes de tipo colectivo comprendiendo que no existe fórmula exacta para la enseñanza de estos, pero sí elementos en común que promueven la buena enseñanza y la formación total para el alumno. Estos, obviamente, deben contextualizarse respecto a la actualidad de los mismos como se mencionó anteriormente, y adaptarse a los requerimientos que los contextos de trabajo con los alumnos sean necesarios. Un último punto de interés se establece en perfilar elementos dentro del currículum nacional en referencia a la labor docente y propia de la especialidad en la cual nos encontramos, siendo importante considerar el rol del profesor como guía del proceso educativo, generando las mejores herramientas y adaptando elementos que permitan contextos de enseñanza- aprendizaje idóneos en los contextos deportivos específicos que se le requieran.

Por otra parte, la metodología de elaboración de la propuesta se establece en la recopilación bibliográfica de tipo monográfica respectiva al fútbol y sus respectivos derivados correspondientes a subestadios de aplicación y desarrollo (fútbol base, fútbol escolar y elementos afines) formas y métodos de entrenamiento (manifestaciones motrices, tipos de cualidades biocinéticas predominantes, juego reducido, entre otras) elementos y situaciones de aprendizaje (metodologías globales, analíticas y mixtas), teniendo como finalidad la elaboración de una propuesta metodológica para el fútbol escolar dirigida al cuarto año de educación básica en el sistema educacional chileno, analizando los contenidos pertinentes para la elaboración de la misma, procurando la contemporaneidad y especificidad, de manera secuenciada y progresiva, con unidades en relación a los objetivos dentro de un semestre de aplicación. En lo respectivo al formato del texto, el orden se comprende iniciando desde el marco teórico en el cual se exponen los siguientes elementos teóricos: desarrollo motor y cognitivo, concepto del fútbol base y su derivación al juego reducido y desarrollo motor específico para este, la metodología de enseñanza en sus dimensiones analíticas, globales y mixtas, por último, tipos de evaluación y perfil docente. Continuamos con la metodología de la investigación en función del tipo y sus objetivos (general y específicos) y así dar paso a la propuesta metodológica como siguiente apartado, describiendo la programación y

planificación del proceso de enseñanza. Por último, situamos las conclusiones y consideraciones generales, entendiéndose estos como elementos de tipo reflexivo en contribución a lo expuesto dentro del texto en general.



II. MARCO TEÓRICO

2.1. Desarrollo motor

Para Lapresa, Arana y Carazo (2005) entendemos por desarrollo al proceso que comprende la maduración, el crecimiento y la evolución de un individuo –la maduración de sus potencialidades y el crecimiento de sus órganos, a través de un proceso ordenado de carácter evolutivo que va de lo simple a lo más funcional y adaptativo–. En el momento de utilizar el término maduración, referimos al proceso de diferenciación morfológica y funcional que permite el desarrollo de una capacidad latente en el individuo, es decir genéticamente determinada y posible. El ser humano no culmina su proceso de maduración biológica antes de los 20 años. Es decir, muy lejos de la edad que nos ocupa. Se resalta entonces, esta vez de forma gráfica, la incoherencia de mantener en el niño la exigencia de la práctica deportiva en niveles adultos.

Aportando con esto, los autores Dimas Carrasco Bellido y David Carrasco Bellido (2014) definen al desarrollo motor como cambios producidos con el tiempo en la conducta motora que reflejan la interacción del organismo humano con el medio. Coletto Rubio (2009) propone también que el desarrollo motor hace referencia a la evolución en la capacidad de movimiento. Anaya (2015) por su parte, lo establece como un proceso de adquisición de nuevas formas de movimiento en estricta conexión con su entorno el cual le permite generar cambios en sus movimientos, procurándolos más armónicos y coordinados.

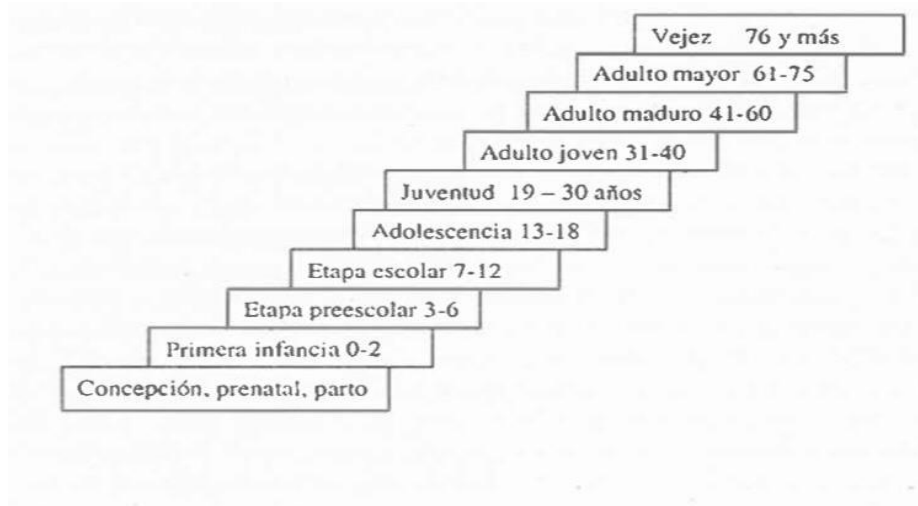


Figura 1: León, A. Pereira, Z. (2004). Desarrollo humano, Educación y aprendizaje.

PERÍODO/ESTADÍO	EDAD	Adquisiciones al acabar la etapa
PERÍODO SENSORIOMOTOR	Desde el nacimiento a los 18-24 meses	Situación del cuerpo como un objeto entre otros en un universo formado por objetos permanentes.
ESTADÍO REPRESENTATIVO	Desde los 2-3 años hasta los 6-7 años	Reconstrucción en el plano de la representación de lo que ya estaba en el de la acción.
PERÍODO DE LAS OPERACIONES CONCRETAS	Desde los 7-8 años hasta los 11-12 años	Operaciones concretas: Transformación efectiva o de pensamiento de la realidad a conocer (lo real).
PERÍODO DE LAS OPERACIONES ABSTRACTAS	Desde los 11-12 años hasta el final de la adolescencia.	Operaciones abstractas: Operaciones con separación o exclusión del objeto.

Tabla 1: D.Lapresa, J.Arana,J.Carazo.(2005). Pautas para la adecuación de contenidos al desarrollo psicomotor en benjamines y prebenjamines.

Según Da Fonseca mencionado por Carrasco Bellido, Dimas y David (2014), el desarrollo motor evolucionó en 4 fases:

- a) Fase de movimiento (desde el nacimiento a 1 año)
- b) Fase del lenguaje (desde los 2 a los 4 años): realiza gestos con las manos y la cara, aprende juegos de imitación social.
- c) Fase perceptiva – motora (desde los 4 a los 7,5 años): el niño se interioriza en el mundo a través de la actividad motora.
- d) Fase de pensamiento (desde los 7,5 a los 13 años): aparecen juicios de experiencias, verificación de observaciones, comparaciones y análisis sistemáticos.

Según Gallahue (1980), también mencionado por Carrasco Bellido, Dimas y David (2014), se establece una relación entre desarrollo motor y edades cronológicas en donde se postulan 6 fases:

- a) Fase de movimientos reflejos (desde el nacimiento a 1 año): estadio de captación de información y estudios de procesamiento.
- b) Fase de movimientos rudimentarios (desde 1 – 2 años): estadio de inhibición refleja, estadio de pre-control.
- c) Fase de habilidades motrices básicas (desde 2 – 7 años): estadio inicial, estadio elemental y estadio maduro.
- d) Fase de habilidades motrices específicas (desde 7 – 13 años): estadio transicional, estadio específico.
- e) Fase de habilidades motrices especializados (desde 14 años en adelante): estadio especializado.

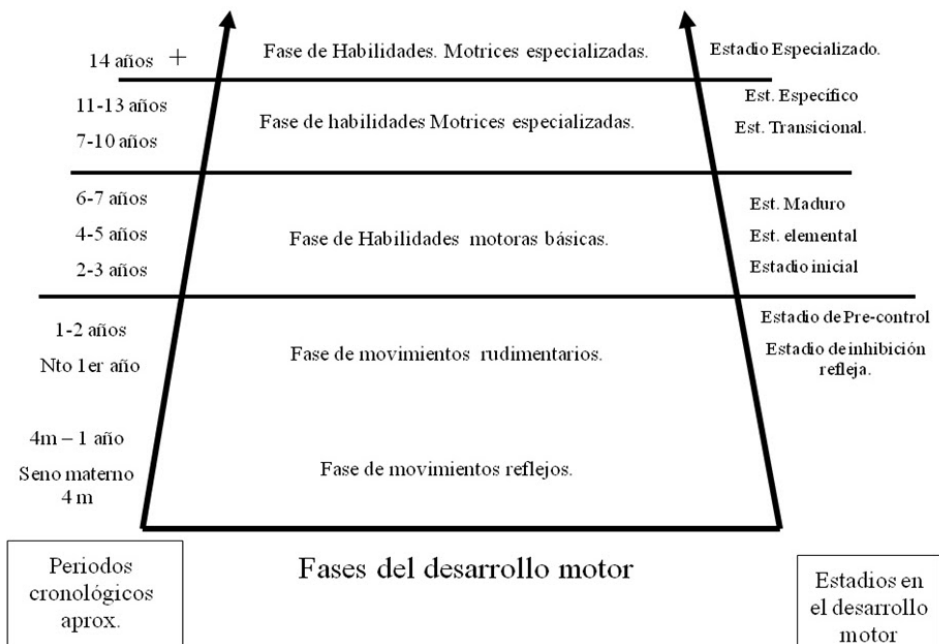


Figura 2: D. Gallahue. (1980). Fases del desarrollo motor.

2.2. Desarrollo cognitivo

Según Piaget mencionado por Lapresa, Arana y Carazo (2005) se determina como el desarrollo del conocimiento y de la representación mental, tanto del propio cuerpo, como de los objetos en el espacio. Se constituye por periodos y estadios, específicamente en este trabajo nos enfocaremos en el periodo de las operaciones concretas, que abarca desde los 7 u 8 años hasta los 11 u 12 años. La adquisición de este periodo (operaciones concretas) sería transformación afectiva o pensamiento de la realidad a conocer.

Para Piaget, Según Tomas y Almenara (2007) se establece que, durante los años de primaria, el niño comienza a emplear las operaciones mentales y la lógica para reflexionar acerca de los hechos y los objetos del ambiente que los rodea. Por ejemplo, si le pedimos ordenar cinco palos por su tamaño, los comparará mentalmente y luego extraerá conclusiones lógicas sobre el orden correcto sin efectuar físicamente las acciones correspondientes. Esta capacidad de aplicar la lógica y las operaciones mentales le permite afrontar los problemas de manera más sistemática que un niño que se encuentre en la etapa preoperacional.

De acuerdo con Piaget (2007), el niño ha logrado varios avances en la etapa de las operaciones concretas. Primero, su pensamiento demuestra mayor flexibilidad y menor rigidez. El niño entiende que las operaciones pueden invertirse o negarse mentalmente. En otras palabras, puede devolver a su estado original un estímulo como el agua vaciada en una jarra de plástico, con tan sólo invertir la acción. Así mismo, el pensamiento se encuentra

menos centralizado y egocéntrico. El estudiante de primaria puede fijarse simultáneamente en varias características del estímulo. En vez de concentrarse únicamente en los estados estáticos, ahora se encuentra en condiciones de realizar inferencias respecto a la naturaleza de las transformaciones. Por último, en esta etapa ya no basa sus juicios en la apariencia de las cosas. Los tres tipos de operaciones mentales o esquemas con que el niño organiza e interpreta el mundo durante esta etapa son: seriación, clasificación y conservación.

Aurelia Rafael Linares (2007) define al desarrollo cognitivo como el conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida especialmente durante el período del desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y desenvolverse en la realidad.

Según Anselmi (2015) los procesos mentales madurativos disponen un desarrollo mayor y esta realidad en conjunto a la escolaridad para el primer ciclo básico, permite que el pequeño individuo dentro de su interacción con el fútbol esté preparado para afrontar procesos mentales de anticipación más elaboración y programar situaciones técnico - táctico requeridas. También, comienzan a adquirir una cierta autonomía intelectual que se refleja en ser protagonista de su propio aprendizaje. La capacidad de formular hipótesis, a pensar de manera abstracta, de mantener en mente los conceptos recibidos y traducirlos de forma operativa, orientar la dirección del modelo de enseñanza hacia una “metodología de concepto”, que se traduce en la aplicación de patrones de movimiento que definen el modelo de juego colectivo.

Por último, una consideración fundamental que debe hacerse se refiere a la capacidad del preadolescente para evaluar objetivamente los hechos, poniendo en una situación crítica, tanto a sus propias acciones como las de los demás.

Para Antonelli y Salvini (1984) mencionados por Wein (2004) la inteligencia radica en la capacidad de adaptarse con el pensamiento a los diferentes requerimientos y situaciones nuevas que la vida ofrece para disponerse a resolverlas. Obviamente para el contexto motriz y deportivo del fútbol, la inteligencia se basa en la búsqueda de soluciones de manera consciente para cada uno de los problemas que surgen en la actividad, comprendiendo de manera global las acciones que realiza el niño con el balón, con su equipo y con el rival, teniendo que elegir rápidamente la solución que él cree más acertada.

Así, la inteligencia debe ser concebida como el núcleo auténtico de su conducta deportiva y uno de los definitivos para el éxito en cada acción que se ejecute. Si se sitúan los elementos motrices, técnicos, tácticos y cognitivos de manera parcelada no habría efecto significativo para el menor que practica el deporte, por tanto, cada acción debe involucrar la inteligencia, alcanzando un verdadero aprendizaje significativo.

El alumno en su proceso de enseñanza - aprendizaje debe saber:

- Percibir y entender de buena manera una situación de juego en base a las experiencias y conocimientos obtenidos con anterioridad.
- En base a la misma, comprenderla con otras similares para lograr una correcta toma de decisiones, resolviendo el problema latente.
- Ejecutar en el mínimo tiempo posible la acción anteriormente pensada.

Para Duarte et al (2010) mencionado por Benavides et al. (2018) comprender procesos implícitos dentro de una modalidad deportiva se verá reflejado en la capacidad de decisión que posea, es decir, la adaptación y regulación de los patrones motrices en función de las opciones que tenga según las acciones de juego.

Kozang (1992) e Iglesias et al (2002) también aludidos por Benavides et al. (2018) establecen 3 fases para la toma de decisiones:

- A) Preparación de la decisión: centrado en el análisis de la situación y la posibilidad de acción.
- B) Acto de decisión: donde se escoge el gesto técnico o táctico a realizar.
- C) Realización y control de la decisión: introduce los ajustes de la acción escogida y una evaluación de la decisión tomada.

Dentro del fútbol, cada individuo se encuentra inserto en un ambiente inestable en el que sucesivamente se necesita tomar decisiones para poder adaptarse a los diferentes escenarios que se dan, por ende, se debe escoger en espacios mínimos de tiempo, la opción y el momento más apropiado para llevarlo a cabo.

Según Davids et al (2006) sobredicho por Benavides et al. (2018), los factores que intervienen al momento de cumplir una tarea tienen como base el ambiente, comprendido por las influencias del exterior (dónde se desarrolla la tarea y con quién), luego encontramos al alumno con sus características propias al actuar en las acciones motrices que demanda el juego. Al momento de asociar ambos elementos se entabla un patrón de coordinación funcional, el cual con la experticia irá mejorando en base a la interacción motriz en cada sesión de clase o entrenamiento. El nivel de correspondencia entre la información y el movimiento es esencial para concebir tareas pues trasciende hacia la posibilidad de realizar este último y la decisión que concibe el mismo.

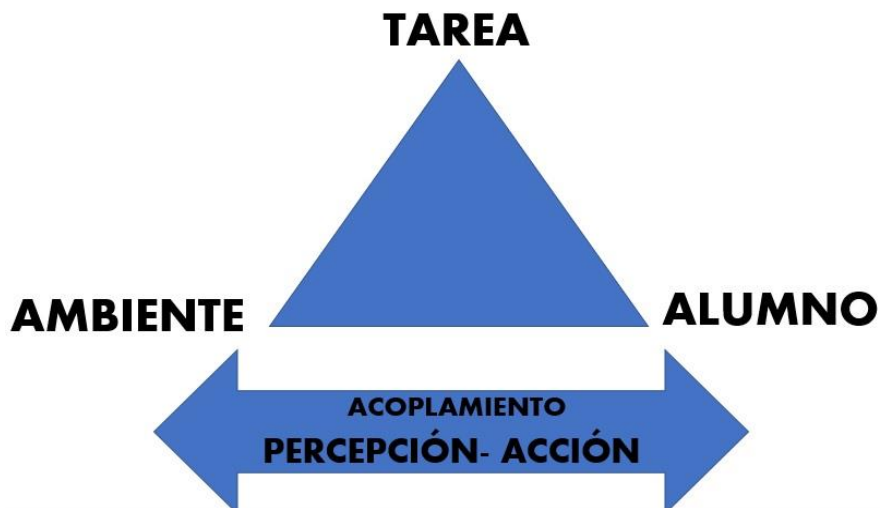


Figura 3. Factores que influyen en la decisión. Benavides. et al. (2018).

Veroz (2015), alude el importante papel del fútbol en nuestra sociedad, más aún cuando tratamos edades frágiles cuanto a la opinión y personalidad se refieren, como son las escolares. Se trata de una visión coherente con el mundo contemporáneo: el valor del trabajo en equipo, la solidaridad, la división del trabajo entre los jugadores, la planificación colectiva. También, indica que los beneficios que aporta el deporte son valiosos para todo tipo de participantes, pero hay ciertos grupos sociales en los que resultará clave, ya que se convierte en uno de los pocos escenarios de transmisión de valores.

Para Gutiérrez San Martín (2004) mentado por Veroz (2015) se destaca la capacidad de los deportes colectivos, dentro de su base valórica, como elemento integrador de diferentes colectivos sociales y culturales que fluctúan dentro de un mismo lugar, también como un medio para enseñar responsabilidades a niños y jóvenes en riesgo social y evitar drogodependencias. En un nivel metacognitivo es interesante reflexionar sobre cómo dentro del juego en si, existe la capacidad de aceptar a un compañero por lo que es, más allá de la edad, habilidad deportiva y origen, siendo un vehículo para el desarrollo y formación socioemocional, activando la inteligencia emocional en niveles que en otras circunstancias sería complejo llevar a cabo.

Martinek (2006) también mencionado por Veroz (2015) por su parte recalca que es interesante contemplar cómo son capaces de reflexionar sobre la importancia de aceptar al compañero por lo que es, más allá de su color de piel, de su habilidad o de su edad, es algo habitual. Las actividades deportivas se convierten en un vehículo para el desarrollo de sus habilidades sociales y emocionales, con lo que consiguen activar su inteligencia emocional y social en niveles que difícilmente emplearían en sus escuelas.

La formación cognitiva de tipo social, según Veroz (2015) establece al fútbol como un elemento importante para el desenvolvimiento en edades de adquisición de opinión y personalidad (escolaridad). Es en más, una visión ligada a los valores que deben persistir en el mundo contemporáneo; valorizar el trabajo en equipo, ser solidarios, dividir tareas y comprender funciones y planificar colectivamente.

2.3. Concepto del fútbol base

Según Wilson Narváez (2016) el fútbol base conocido también como “filial”, “cantera” o “división inferior”, es el deporte como cualquier otro de iniciación que tiene una finalidad principalmente educativa y lúdica. Esto quiere decir, que no sólo adquieren los aprendizajes técnicos y tácticos o mejoran su condición física, además se empapan de actitudes, comportamientos y valores. Se desarrolla a través de un proceso sistemático, mediante un componente estructural por edades respetando su evolución biológica y mental. Dicha estructura está relacionada también con un modelo de guía de contenidos de aprendizaje para las distintas edades, la finalidad de este es que el niño a la par de su desarrollo pueda asimilar la mayor cantidad de contenidos del fútbol.

Anaya (2015) dentro de la concepción formativa del fútbol de base, lo establece como una instancia dirigida y adaptada desde el fútbol tal como se conoce, pero con objetivos específicos de generación de hábitos, conductas y valores propios en su dimensión motriz y social. Se descubren las primeras instancias de conexión deportiva para el individuo, en base a diversas estrategias didácticas entregando elementos técnicos, tácticos, físicos y cognitivos que lo sustentan.

Por tanto, la significación valórica se traduce en un fútbol de educación que influye positivamente en una mejora de la calidad de vida, favoreciendo ambientes de confianza, ocio y diversión, sin intenciones competitivas ni rendimientos, incluso redescubriendo la expresión espontánea del juego mismo.

Amorrortu (2006) por su parte, especifica la aplicación del fútbol base como elemento educativo esclareciendo su utilidad en su función preparativa y formativa para el alumno hacia los retos que le presenta la sociedad actual, resolviendo problemas en la interacción con su entorno, alistando al individuo en aspectos psicológicos y éticos, vale decir, educar con el fútbol en base a valores. Por último, y en base a su núcleo más cercano, se torna indispensable las redes de apoyo para sostener resultados que, en lo posible, dimensionen los esfuerzos deportivos y encaminen a un individuo capaz, como se mencionó anteriormente, de demostrar su formación en cualquier situación en la que se vea inmerso.

2.3.1. Juegos reducidos

Entendemos por juegos reducidos según Parlebas (2011) mencionado por Casamichana et. al (2015), como acondicionamientos basados en habilidad, o entrenamientos basados en el juego, aportando que, estos a su vez, se enmarcan como situaciones lúdicas deportivas. Se establecen como duelos colectivos en situaciones de juego, específicamente de colaboración y oposición, realizados en espacios comunes y con participación simultánea. Así mismo, se expresa que estos duelos son ejecutados habitualmente en espacios reducidos, con modificación de las reglas del juego y con una participación menor de jugadores con respecto al fútbol (11 vs 11).

Así entonces, para modalidades reducidas del fútbol, a nivel de cancha y jugadores participantes, se ofrecen más posibilidades de interacción, un mayor número de espacios de acción y por tanto una constante toma de decisiones. Bajo este lineamiento, para las etapas de iniciación deben predominar elementos de carácter global por encima de las de tipo analítica para favorecer los contactos y oportunidades con balón en las diferentes etapas del juego. Para Escudero y Palao (2005) se permite una mayor eficacia individual y colectiva de la técnica, lo que permite entablar un mejor proceso de aprendizaje en niveles técnicos, tácticos y motivacionales.

Para la propuesta metodológica la adaptación de fútbol reducida se expresa en el juego 5 versus 5, por tanto, tenemos un portero y 4 jugadores de campo. La estructura radica en la contextualización hacia el fútbol escolar comprendiendo las dimensiones de infraestructura presentes en la mayoría de los establecimientos educacionales del país para los cuales por lo general se cuenta con multicanchas abiertas o semiabiertas, gimnasios o espacios libres. Casais y Lago (2006) mencionados por Sánchez y Perdomo (2016) proponen una estructura por niveles respecto a las interacciones del juego en sí:

- A) Microestructura de oposición 1 vs 1: elemento básico de oposición respecto del número de jugadores participes dentro del fútbol.
- B) Mesoestructura de colaboración oposición o parcialmente colectiva: elemento indirecto respecto a la construcción de situaciones de juego en ataque y defensa. Alude a la inferioridad y superioridad numérica presente en dichas situaciones y que muta constantemente.
- C) Macroestructura de colaboración - oposición o totalmente colectiva: elemento global y coherente a la disposición de jugadores en el espacio y relación entre ellos. Se comprende al juego como una sinergia de movimientos y acciones motrices, técnicas y tácticas, en base a un sistema y bajo la directriz de un reglamento.

Según Horst Wein (2004) refiriéndose a la necesidad de los niños a ganar nuevas experiencias constantemente, describe que nada puede ser comprendido completamente sin haberlo practicado. En vez de decir a los niños lo que deben hacer, sería mejor permitirles resolver propiamente los problemas de una tarea. Los niños necesitan descubrir el mundo, también el

mundo del deporte y del fútbol. Consecuentemente, el niño prefiere ser más estimulado que instruido, lo que el formador consigue por medio de una gran variedad de juegos simplificados y actividades multilaterales a la medida de sus capacidades intelectuales y físicas. La posibilidad de poder ganar en cada entrenamiento y partido nueva experiencia desarrolla la inteligencia del niño.

Dentro de la modalidad del juego como expresión y su manifestación formal para la competencia y preparación del mismo, consignamos variantes para acercar a realidades que pueden darse dentro de él o bien asignar y promover comportamientos requeridos para la formación de los estudiantes envueltos en la práctica deportiva. Así encontramos entonces:

A) Fútbol orientado: sin modificar la estructura general del terreno ni los componentes de este, se establecen comportamientos tácticos individuales y colectivos para concatenar conductas esperadas respecto a la competencia o formación. Ejemplo: Definir una jugada a un toque, definir a través de ataque construido o directo, definir volumen de jugadores en zona defensiva, juego con cambios de orientación constantes, etc.

B) Fútbol condicionado: modificando la estructura general del terreno y componentes de este, a través de estos últimos sumando los componentes tácticos se buscan determinados comportamientos de juego, pueden ser estructurados de manera analítica o bien de manera global o integrada. Ejemplo: Jugar con 4 porterías para provocar cambios de orientación y atención defensiva, dividir el terreno por carriles para intensificar el trabajo posicional, situar solo una mitad del terreno para especificar tareas de ataque y contraposición defensiva y salidas desde el terreno propio, etc.

Dentro de la propuesta también se incorpora una modalidad de juego conocida como “Rondos”. Esta se define como ejercicios de posesión y posición en superioridad numérica en los que participan varios jugadores, utilizando espacios de forma definida (cuadrados, triángulos, círculos, etc.) y, a la vez, dimensiones de campo también definidas según los objetivos o conductas que se busquen o pretendan lograr en base a esta actividad. Comúnmente podemos ver rondos en los que se utilizan jugadores interiores y exteriores, en donde, estos últimos tienen como función mantener el balón en posesión y en una posición fija, mientras que los jugadores interiores su función es recuperar o quitar el balón. Dentro de la misma categoría se encuentran los rondos transicionales, cuyo objetivo es marcar el traspaso de fases de defensa – ataque y viceversa y también los con cambios de orientación. (Mis entrenamientos de fútbol, 2020)

Conceptualización de elementos técnicos a enseñar:



Figura 4. Conceptos técnicos para la enseñanza del fútbol. Elaboración propia.

Posición fundamental: Postura básica, activa, que permite al individuo mantenerse en constante alerta respecto a los momentos del juego. Se debe prestar atención al rival y al balón, con la cabeza y tronco ligeramente inclinados hacia adelante. La cadera, rodilla y tobillos flexionados, dejando un pie de ataque y otro de apoyo en caso de interferir en el contacto con el balón, en posesión y contra un rival.

Superficies de contacto:

- Cabeza: Se trata de una superficie de contacto muy útil que se utiliza para amortiguar, anticipar, rematar y desviar el esférico.
- Pecho: Se emplea para anticipar, desviar, amortiguar y pasar la pelota.
- Cadera: Se utiliza para amortiguar y cubrir el balón.
- Muslo: Esta superficie de contacto del cuerpo se utiliza para amortiguar, proteger, dominar, pasar y desviar el balón.

- **Empeine:** Superficie pequeña y redondeada. Se utiliza principalmente en el tiro para darle velocidad y fuerza, como también para amortiguar y pasar el balón en cambios de orientación de gran recorrido.
- **Borde interno:** Superficie más amplia del pie para el contacto del balón, da seguridad y precisión. Sirve para controlar, conducir, pasar, desviar y rematar el balón. No propicia un golpeo de gran fuerza, pero sí de precisión y colocación.
- **Borde externo:** Útil para dar efecto al balón en el golpeo, conducir de manera rápida y driblear. Sirve también para desviaciones y fintas.
- **Punta:** Se utiliza para desviar, pasar y rematar.

Dominio de balón: Es una acción (malabarismo) que consiste en controlar el balón la mayor cantidad de tiempo sin dejarlo caer al piso. Es necesario desarrollar este fundamento para la acción de juego. Este control del balón a través de la acción técnica busca llegar a la pericia técnica que es la técnica depurada y desarrollada dentro de la dinámica del Fútbol.

Controles del balón:

- **Parada:** es la acción técnica individual donde se retiene totalmente la velocidad de la pelota.
- **Semi parada:** el balón no se detiene completamente, y queda lista para ser jugada ya que cuando se realiza el control la pelota queda en movimiento y eso hace que el juego sea más rápido.
- **Amortiguación:** consiste en, cuando la pelota viene de alto, quitarle la velocidad acompañando el movimiento y dejándola lista para ser jugada.
- **Orientado:** el balón queda dispuesto en dirección e intención a una acción siguiente que permite progresar en el juego. Comprende la economía de espacios y agilidad en el juego, estimulando la velocidad y ritmo del poseedor del balón.

Utilizaciones del balón:

- **Conducción:** Es poner en movimiento el balón por medio del contacto con el pie, dándole trayectoria y velocidad, teniendo visión panorámica aplicada para avanzar y preparar el dribling en carrera siempre que nos permita cambio de ritmo.
- **Remates:** Fundamento técnico individual que consiste en golpear el balón con el fin de dirigirlo al arco rival en busca del gol. Su objetivo es anotar.
- **Pases:** acción técnica de enlace entre dos o más jugadores de un equipo. Se trata por tanto del elemento inicial de cada combinación, el cual establece la base del juego en equipo. Se distingue el pase corto, media distancia y pase largo.

- **Despejes:** Es la acción técnica defensiva consistente en un golpeo del balón con el objeto de alejarlo de nuestra portería o de zonas cercanas al área propia. Es la forma eficaz de resolver una situación comprometida cerca de la propia portería alejando el balón lejos de donde se encuentra.

Momentos y transiciones:

- **Ataque:** Juego con balón, relación de la mayor cantidad de jugadores del equipo. Se debe progresar al arco rival en base a la posesión o juego directo finalizando cada jugada de ataque, creando peligro y buscando el gol.
- **Defensa:** Juego sin balón, relación del equipo contra el adversario para recuperar el balón o mantenerlo alejado de la portería propia. Se cierran espacios para defender la mencionada portería en sinergia de cada línea del equipo.
- **Ataque – Defensa:** Pérdida de la posesión del balón, inicio del juego defensivo. Se enmarcan los repliegues y coberturas según momentos del juego. Idealmente, reducir espacios para el ataque del rival y llevarlo hacia las bandas.
- **Defensa – Ataque:** Recuperación del balón, inicio del juego ofensivo. Aparecen apoyos y desmarques para progresar hacia el arco rival, generando amplitud y superioridad numérica.



Figura 5. Momentos del juego. Elaboración propia.

Principios de juego:

General:

- **Simpleza o hacerlo más fácil:** Tiene relación con hacer la jugada más fácil o lógica es decir resolver de forma simple. Este principio aumenta la velocidad del juego. Se puede practicar este principio en un juego reducido
- **Acompañar la jugada:** este principio considera dos aspectos: Jugar y acompañar y ayudar al jugador que tiene el balón. Los jugadores que no poseen el balón no deben quedarse quietos, deben acompañar y ubicarse en una buena posición para ser una opción de ataque y de defensa.
- **Asegurar el balón:** tiene relación con mantener la posición del balón, no exponerlo innecesariamente. Promover el juego colectivo por sobre el individual. Se puede practicar este principio jugando a los 10 pases.
- **Movilidad constante:** el fútbol no es estático, lo tanto los jugadores deben estar en constante movimiento tanto para labores ofensivas como defensivas.
- **Jugar a lo ancho y largo:** En el fútbol es importante dominar el fútbol vertical con el horizontal. Debido a que no siempre se puede jugar de la misma forma por la presencia de los jugadores del equipo contrario. Por lo tanto, es necesario alternar el fútbol vertical con el horizontal para mantener la posición del balón
- **Tener visión periférica:** Los jugadores necesitan tener una visión periférica ya que aumenta su campo visual lo que se traduce a un mejor juego. Practica jugar sin camiseta o nombrando a quien se le entrega el balón.
- **Dominar la idea de bloque:** tiene relación con que todos atacan y todos defienden. Es decir, si los delanteros están realizando un ataque la defensa avanza también hacia el arco contrario, respaldando el movimiento
- **Cambio de juego:** se realiza cuando se encuentra el balón en las bandas y se ejecuta un pase a un jugador a la banda contraria. Se debe ejecutar este principio cuando por la banda existe la presión de los jugadores del equipo contrario y por la banda contraria el jugador del mismo equipo se encuentra libre.
- **Equilibrio de acción:** tiene relación con mantener las proporciones numéricas adecuadas. Es decir que los jugadores no se encuentren tan cerca ni tan lejos, para lograr un equilibrio y una unidad de trabajo.
- **Jugar a ras de suelo:** el objetivo es mantener la posición del balón debido a que controlar un pase por el suelo es más fácil que uno por altura, además se agrega

velocidad al juego. Obviamente durante los juegos es imposible mantener este principio, pero se debe incentivar su realización.

Ofensivo:

- **Dominio del dos-uno:** Se debe realizar mitad del campo o campo completo, y se refiere a que dos jugadores eluden a un adversario mediante pases entre sí. El dos-uno más eficaz ejecutado por los delanteros, es aquel que se efectúa en espacios reducidos y a gran velocidad de ejecución.
- **Dominio de la pared:** Es fundamental para una jugada de finalización; en ella, el hombre que recibe devuelve inmediatamente el balón hacia su compañero para que éste entre remate o entregue.
- **Ganar la línea de fondo:** Este principio es un arma ofensiva fundamental, pues los defensores quedan en su más incómoda posición, de frente a su arco. El jugador que ha ganado la línea de fondo del equipo rival puede enviar centros bajos, que son siempre un peligro, realizar un cambio de juego o centrar hacia atrás lo que provoca enormes posibilidades de gol.
- **Hambre de gol:** Este principio se refiere al deseo vehemente, al ansia incontenible de gol, que caracteriza y distingue a determinados delanteros del resto de sus compañeros. Todas sus acciones y remates son simples, veloces, potentes, destructores, fulminantes.
- **Máxima velocidad en la jugada final:** Íntimamente relacionado con el principio anterior, los dos tienen como finalidad única e inmediata "el gol". La jugada final debe ser ejecutada a máxima velocidad y rematar desde cualquier ángulo, con sentido y posibilidades, pues el lugar en que se busca el gol, es una zona de urgencia, en que los rivales sólo tratan de destruir.
- **Rematar y seguir la jugada:** Es típico ver rematar a un jugador determinado y tanto él como sus compañeros de ataque, quedan estáticos, mirando las consecuencias del impacto. Por lo cual, no alcanzan a intervenir si el disparo golpea en un madero o es rechazado parcialmente por las defensas. Es conveniente, por lo tanto, rematar y seguir la jugada a toda velocidad, por las posibilidades que se les pudiera ofrecer.
- **Demarcación:** Es ocupar un espacio libre, eludiendo la vigilancia de rivales, es entrar permanentemente en ángulo de juego, acompañando la jugada. La demarcación, permite crear espacios libres arrastrando en su evolución a un determinado defensa, dándole así mayores facilidades a los otros delanteros ("Jugar sin balón").

- **Marcar y retroceder:** El delantero debe saber marcar la salida de los defensas rivales y no permitir el avance de éstos en espacios libres.

Defensivo:

- **Saber ubicarse:** El defensa debe ubicarse entre su propio arco y el rival, dándole el frente a este jugador y la espalda a su arquero, se pueden presentar las siguientes situaciones:
 - a) Que el rival tenga la pelota dominada.
 - b) Que dicho jugador está, próximo a intervenir en la jugada.
 - c) Que este jugador está lejos de la jugada.

En el primer caso, el defensa no debe lanzarse a los pies, sino que impedir o demorar que el jugador juegue el balón. En el segundo caso, el defensa debe anticipar. En el tercer caso, la custodia ser más flexible, preocupándose de ayudar a un compañero en caso necesario, pero sin perder de vista a su hombre.

- **Saber retroceder:** Es un principio vital para retardar la acción de un rival que avanza con el balón dominado, o para ganar tiempo cuando un defensa enfrenta simultáneamente a dos adversarios.
- **No lanzarse a los pies del rival con el balón dominado:** Es preferible acercarse, inquietar y cerrarle el ángulo de acción al rival, para ello es fundamental saber retroceder. Solamente es posible hacerlo cuando el defensa tenga uno o dos compañeros para realizar postas.
- **Anticipación:** Capacidad de reacción que tiene un jugador para anticiparse a la acción del rival y "robar" el balón cuando este ha sido habilitado.
- **Cooperación con el compañero eludido:** Este principio se refiere a la eficacia de la clásica posta o cobertura, cuyo ejemplo más clásico y frecuente es aquel en que cuando un defensa lateral es eludido por un delantero, sale a marcar a este uno de los defensas centrales, corriendo el defensa lateral a ubicarse al centro de su defensa
- **Rechazar hacia las orillas:** Lo ideal en el fútbol es que un rechazo sea dirigido hacia un compañero, pero hay situaciones de emergencia, en las cuales, sólo cuenta alejar el peligro. Esta finalidad se cumple mejor cuando el rechazo es dirigido hacia las orillas, de esta manera se evita un rechazo al centro del campo, lo que constituye un inminente peligro al crearse un nuevo ataque rival.

- **Salir jugando:** Se refiere a la acción fundamental de no rechazar de cualquier manera, de no "rifar" el balón cuando la defensa lo ha ganado, si en realidad hay margen para organizar un avance desde atrás
- **Jugar con el arquero:** Este principio es utilizado frecuentemente en situaciones de emergencia; cuando un defensa ve cerrado su campo de acción por una buena marcación y presión de los rivales, puede jugar con el arquero. De esta manera se evita perder el balón y el arquero puede iniciar un avance por otro costado más despejado de rivales.
- **Capacidad de rematar y atacar:** Cuando un defensa se va al ataque el con la pelota, provoca una momentánea superioridad numérica en el campo rival, la cual debe ser aprovechada de la manera más sensata posible. Si un defensa se decide a avanzar, su mentalidad debe ser la de un atacante neto. Su visión quedará cumplida cuando llega a la línea de fondo y centra con intención, acompaña en una pared a un compañero o simplemente remata.

Sistemas de juego

Para Van Gigch (1981) mencionado por Rivas y Sánchez (2012) se establece como sistema al grupo organizado de componentes necesarios para cumplir un objetivo. Para el fútbol y bajo la propuesta de 5 vs 5 estará conformado, respectivamente, por 5 jugadores que tendrán funciones tácticas definidas y en relación con el resto de sus compañeros, con el fin de marcar goles y evitarlos en contra.

- **1-3-1:** Portero, defensa, mediocampista derecho e izquierdo y delantero.
- **1-2-1-1:** Portero, defensa derecho e izquierdo, mediocampista y delantero.
- **1-2-2:** Portero, defensa derecho e izquierdo, delantero derecho e izquierdo.

Posiciones y función:

- **Portero:** único jugador del equipo capaz de jugar con las manos dentro de su área. Describe principalmente funciones defensivas en relación con su portería alejando el peligro de esta y evitándolo en base a reacciones ágiles con la totalidad de su cuerpo. De manera ofensiva, actualmente se compromete en ataque desde la iniciación del juego desde el saque de meta, priorizando una salida limpia desde terreno propio.
- **Defensa:** jugador de última línea. Su tarea es dar seguridad y solvencia en labores de recuperación de balón, alejando al rival hacia la línea lateral y despejando el balón en los momentos que sea necesario. Se hace partícipe del juego de ataque iniciando el juego tras recuperar el balón con un primer pase de seguridad, conectando con los mediocampistas o con los delanteros, así como también en situaciones de balón parado (saques de falta y esquina).

- **Mediocampista:** jugador de línea intermedia. Tiene desempeños tanto en las bandas como en el centro del campo, siendo la primera la ocupación de espacios por banda y crear desequilibrios para ganar línea de fondo. Así mismo, en la función defensiva se preocupa del hombre por banda del equipo contrario. En el centro del campo, se establece como un generador de juego y nexos entre la defensa y el ataque, estableciéndose la mayoría de las veces como un jugador de buen pie. En defensa, idealmente es un recuperador de balones y retardante del progreso del equipo contrario.
- **Delantero:** jugador de primera línea. Su objetivo principal es desequilibrar el juego en base a las ocasiones que el equipo genere en ataque, finalizándolas y transformándolas en goles. Debe ser incisivo y tener buen manejo del 1 vs 1, acompañar la jugada, copar espacios en el área rival y utilizar de buena manera su cuerpo para proteger el balón en caso de estar de espaldas al arco rival. En los momentos sin balón se transforma en el primer defensor del equipo, presionando en la salida del equipo contrario y buscando su error o bien recuperar el balón.

2.4. Patrón motor del fútbol de iniciación

Para contextualizar, el concepto de patrón motor hace referencia a todos los actos coordinados o intencionados formados por la combinación de una serie de acciones individuales del cuerpo humano. Así mismo, se establece a un patrón motor como una serie de acciones corporales que se combinan para formar un todo integrado que implica la totalidad del cuerpo (correr, saltar, etc.) (Glosarios Servidor Alicante, 2018).

Dentro del fútbol, según Drust et al. (2007) citado por Domenech Monforte (2015), el patrón de la actividad física que se observa durante un partido es una combinación de la implicación directa del jugador en respuesta a las acciones de ataque-defensa de su equipo y del equipo oponente, las limitaciones tácticas impuestas por su posición en el campo y el modelo de juego desarrollado tanto por su equipo como por el equipo contrario y de la voluntad del jugador de apoyar a sus compañeros de equipo. Para Bangsbo (2006), nuevamente aludido por Domenech Monforte (2015), desde un punto de vista fisiológico este patrón de actividad se describe como un ejercicio de moderada duración que incluye esfuerzos repetidos (intermitentes) a alta intensidad intercalados con periodos de recuperación de baja/moderada intensidad o de pausa total. Así, según Bloomfield, Polman, & O'Donoghue, (2007) también mencionados por Domenech Monforte (2015), el patrón de movimiento o ejercicio en el fútbol es intermitente, variable y realizado a diferentes intensidades que incluyen caminar, trotar, correr, esprintar, andar para atrás, saltar, entradas, regates, conducciones de balón, remates de cabeza, pases o controles, y además se produce un cambio de actividad/tarea promedio cada 4 a 6 segundos.

Según Wickstrom (1983) mencionado por Lapresa, Arana y Carazo (2005) los patrones motores básicos son una serie de movimientos organizados en una secuencia espacial y temporal concreta. Es allí la importancia del desarrollo de estas, ya que el hombre desde que nace se mueve y cualquier alteración en el movimiento humano, generará una alteración a nivel mental.

Entre ellos tenemos:

- Correr
- Saltar
- Lanzar
- Golpear
- Atrapar
- Patear

Así, se presentan mejoras en la coordinación y el equilibrio, la disociación segmentaria, lateralidad (lado no dominante para favorecer la armonía), bilateralidad (lado dominante y no dominante en función de la gestualidad) y la relajación global y segmentaria. De este modo, se explica en el aumento de los niveles de desempeño de los patrones motrices globales por sobre los específicos del deporte.

A continuación, se presenta un cuadro realizado por Sergio Roticiani, referido por Anselmi y Borrelli (2015), con las diferentes características de los períodos evolutivos.

Fase/Años	Características	Aprendizaje	Conducta Motora
Fase I	Fase egocéntrica. Acciones concretas.	Aprendizaje global. Atención interna.	Correr, golpear para rematar. Posicionarse para interceptar.
Fase II	Acciones Formales. Análisis de la situación. Fase de descentralización.	Coordinación fina. Aprendizaje ligado a la actividad individual. Combinación y sucesión de la situación de juego.	Golpear para pasar y rematar con precisión. Recibir en forma variada. Habilidad para resolver situaciones de juego.
Fase III	Pensamiento abstracto. Responde a indicaciones tácticas requeridas. Anticipación, elaboración y programación de situaciones problema.	De acciones verbales. Reconstruye la acción motora. Creatividad, habilidad técnica y táctica.	Definición del rol. Estabilización de las conductas motoras y capacidad de utilizarlas en situaciones técnico-tácticas.

Tabla 2: JC. Anselmi. E. Borrelli (2015). Proceso formativo del futbolista infantil y juvenil hasta el fútbol profesional.

Anselmi (2015) establece también clasificaciones de la coordinación en la etapa de formación del jugador de fútbol abarcando las de tipo general y específica.

Coordinación general:

- Capacidad de aprendizaje motor: brinda al niño la posibilidad de reestructurar el propio comportamiento motor a través del aprendizaje de gestos nuevos.
- Capacidad de control motor: proporciona al niño el control del movimiento con el fin de realizar un propio modelo motor anteriormente establecido.
- Capacidad de adaptación y transformación de movimientos: concede al niño la posibilidad de adaptar, transformar y corregir el propio proyecto motor en escenarios que pueden cambiar durante el desarrollo de acciones motoras.

La capacidad coordinativa, en las distintas manifestaciones propias del juego y en sus fases respectivas, se mantiene presente reiteradamente.

Coordinación específica:

- Capacidad de orientación: permite reestablecer la posición y el movimiento del cuerpo en el espacio y en el tiempo, en referencia a un punto de acción descrito y/o a un objeto en movimiento.

Se puede definir de dos formas:

- Orientación del cuerpo en movimiento en orientación a puntos estáticos e inmóviles.
- Orientación respecto a objetos en movimiento, pero con el individuo en condición estática.

Dentro del fútbol el menor debe saber adaptarse a una infinidad de escenarios propios de la acción del juego, variedad de estímulos en el ambiente externo, con el fin de mantener una apropiada relación espacio - tiempo para una buena resolución de problemas con y sin balón.

- Capacidad de transformación: capacidad de ajustar y modificar el patrón motriz en base a nuevas e inesperadas situaciones.
- Capacidad de ritmo: capacidad de reconocer y representar de manera motriz un ritmo de carácter externo, como también la capacidad de realizar de manera independiente un movimiento con el ritmo aprendido, el ritmo de un movimiento presente en una imagen mental.

Para el fútbol y en su carácter motriz unipodal y bipodal, se realizan los ajustes necesarios para asumir la mejor solución posible de acuerdo con la realidad del individuo.

- Capacidad de reacción: capacidad de incitar y realizar en el menor tiempo posible acciones motrices cortas, comprendidas en efecto de un estímulo y en respuesta de

este, radicando su importancia en la reacción oportuna y en una velocidad apropiada en relación con la acción establecida.

Los estímulos se pueden difundir a través de vías acústicas, ópticas, táctiles o kinestésicas.

Teniendo en cuenta la variedad de estímulos dentro del fútbol, cabe destacar que los mismos se producen principalmente desde el adversario y de los mismos compañeros de equipo. Por tanto, los factores de diferenciación cobran importancia para la capacidad de análisis del individuo dentro del juego.

- Capacidad de acoplamiento y combinación: capacidad que suscita la coordinación de manera apropiada de los movimientos segmentarios del cuerpo entre sí, y a la vez unir habilidades motrices ya aprendidas. Es fundamental respecto a todas las acciones motoras, predominando en acciones de gran dificultad como las correspondientes a deportes técnicos.

Los movimientos de los segmentos del cuerpo en el tren inferior y superior varían desde movimientos sencillos, simples y elementales, hasta los de carácter complejo que requieren aprendizaje.

En general, los deportes con un móvil de por medio, contemplan la combinación de gestos técnicos para construir su riqueza técnica y táctica en función del juego, por ejemplo, conducir y patear, saltar y cabecear o recibir y pasar.

Anselmi (2015) establece 2 perfiles:

Físico - motor:

- Lento desarrollo de la fuerza
- Incremento de la velocidad
- Incremento de resistencia
- Gran flexibilidad

Técnico- coordinativo:

- Capacidad de combinar varios movimientos
- Capacidad de control de movimientos
- Inicio de la automatización de habilidades simples
- Fase de coordinación fina
- Ideal para la adquisición de la técnica futbolística

2.5. Metodología de la enseñanza

Según la Real Academia Española (2020), la conceptualización del método se establece como el modo de decir o hacer con orden una cosa. Ahora bien, comprendiendo el contexto hacia donde se dirige la propuesta metodológica debemos atender hacia su adecuación para el área educativa. Navarro y Samón (2017) proponen a la metodología de enseñanza como una secuencia de acciones, actividades u operaciones del agente que enseña para expresar la base de las ideas académicas de organización del proceso, para el cumplimiento de los objetivos propuestos. Para este último punto, y desde el alumno, se establece un cambio interno y externo educativamente, generando modificaciones duraderas en la conducta y la forma de concebir el conocimiento.

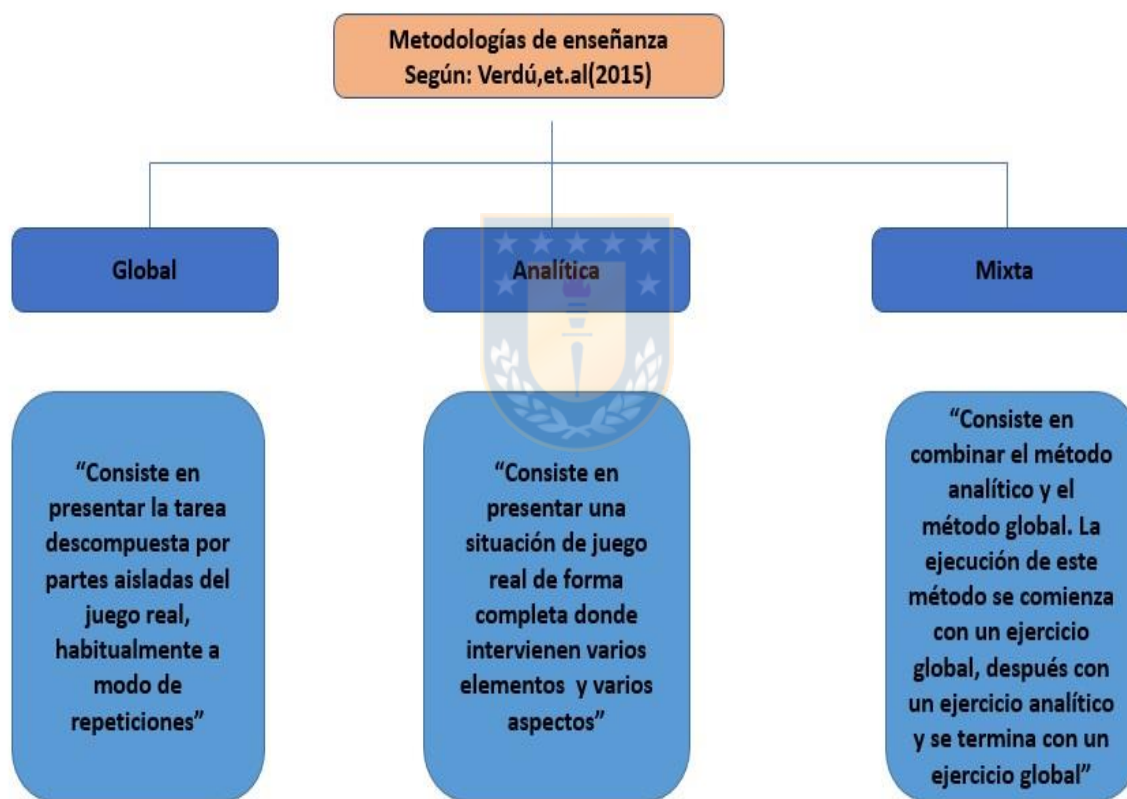


Figura 6. Metodologías de enseñanza. Verdú, et al (2015)

Bajo el mismo contexto, enmarca los siguientes:

- Analítico

Estrategia en la práctica analítica. Cuando la tarea se divide en partes y se enseñan por separado, estamos hablando de estrategia analítica.

Para Calero y González (2014), este aprendizaje por las partes o fragmentario, es preciso que se pueda dividir la técnica de la acción motriz en varias partes relativamente independientes. Vale decir, buscar el dominio de los distintos elementos de una técnica determinada, las cuales se van uniendo posteriormente.

Diferenciamos entre:

-Analítica Pura. La tarea se descompone en partes y la realización comienza por aquella que el maestro considere más importante, y así se irán practicando aisladamente todas sus partes para al final proceder a la realización global. $B/D/A/C = A+B+C+D$.

Tomamos como ejemplo la disciplina atlética de salto de longitud (en cada variante analítica). Partes: carrera, impulsión, vuelo y caída. Realización: 1° Impulsión, 2° Carrera, 3° Vuelo, 4° Caída. Al final: Salto completo.

-Analítica Secuencial. La tarea se descompone en partes y la realización comienza por la primera parte en orden de forma aislada, para proceder al final a la realización global. $A/B/C/D = A+B+C+D$.

Partes: carrera, impulsión, vuelo y caída. Realización: 1° Carrera, 2°, Impulsión, 3° Vuelo, 4° Caída. Al final: Salto completo.

-Analítica Progresiva. La tarea se descompone en partes. La práctica empieza por un solo elemento y una vez dominado, se irán añadiendo progresivamente nuevos hasta conseguir la ejecución total. $A/A+B/A+B+C = A+B+C+D$.

Partes: carrera, impulsión, vuelo y caída. Realización: 1° Carrera, 2° Carrera + Impulsión, 3° Carrera + Impulsión + vuelo, 4° Salto completo.

- Global

Estrategia en la práctica global. Cuando presentamos la tarea de forma completa, es decir en su totalidad, estamos hablando de estrategia global.

Otra definición para Calero y González (2014) consiste en que se domine en principio la base de la técnica de la acción motriz, después con la sesión o clase se aprenden todos los detalles. Se utiliza también cuando no es posible fragmentar el ejercicio, dando importancia a que la acción motriz se realiza desde el principio hasta el final.

Diferenciamos entre:

-Global pura. Sería la realización de la tarea propuesta en su totalidad. Es ideal en Primaria. Ejemplo. Volteo hacia delante.

-Global polarizando la atención. Se realiza la tarea propuesta también en su totalidad, pero pidiendo al alumno/a que preste especial atención a un aspecto concreto.

Ejemplo. Volteo hacia delante, pero fijándonos en que la barbilla esté pegada al esternón.

-Global modificando la situación real. Sería la realización de la tarea en su totalidad, pero modificamos las condiciones en donde se realiza.

Ejemplo. Colocamos una colchoneta sobre un banco sueco formando un plano inclinado para facilitar el volteo hacia abajo.

- Mixto

Estrategia en la práctica mixta. Consiste en combinar ambas estrategias, globales y analíticas, tratando de sacar lo positivo de cada una. Debido a que todas las progresiones deben de terminar con la realización global, la estrategia en la práctica mixta sería Global-Analítica-Global.

Metodologías de enseñanza en fútbol base:

Según Verdú et al (2015) definen las metodologías o métodos de enseñanza del fútbol de la siguiente manera:

- **Método Analítico.** Consiste en presentar la tarea descompuesta por partes aisladas del juego real, habitualmente a modo de repeticiones. El juego se descompone de forma que solo se tienen en cuenta algunos elementos y aspectos (normalmente técnica con balón). Ejemplo: En parejas, pases y controles.
- **Método Global o Integral.** Consiste en presentar una situación de juego real de forma completa donde intervienen varios elementos (balón, reglamento, compañeros, adversario) y varios aspectos (entrenadores, tácticos, preparación física). Ejemplo: Juego reducido (posesión) 3x3.
- **Método Mixto.** Consiste en combinar el método analítico y el método global. La ejecución de este método se comienza con un ejercicio global, después se realiza un ejercicio analítico, y se termina volviendo a un ejercicio global. La secuencia sería: Tarea Global – Tarea Analítica – Tarea Global. Ejemplo: Juego reducido (posesión) 7x7 – Regate 1x1 – Juego reducido (posesión) 7x7 prestando atención en el regate.

2.5.1. Evaluaciones

Diagnóstico: etapa inicial de la propuesta. Evaluación de base de las características motrices específicas del juego, en base a situaciones de mayor correlación con el deporte.

Garganta (2011), mencionado por Sánchez y Perdomo (2016) establece el diagnóstico como la fase de detección de los elementos fundamentales del juego para el jugador, dando pie al seguimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje del alumno, estableciendo una valoración inicial y detección de potencialidades de grupo.

Para la propuesta metodológica se dividirá el terreno de juego (multi cancha) en 4 espacios de 14 metros x 7 metros donde se enfrentarán en un 3 v/s 3 que facilita la visión como profesor-observador para determinar la evaluación, además de fomentar la participación de los 6 estudiantes en juego, es decir todos tendrán la posibilidad de atacar, defender, rematar y desplazarse con y sin balón en relación con el minijuego.

Evaluación final o de salida: instancia de culminación del proceso de enseñanza aprendizaje respectivo a la totalidad de las clases realizadas. Consta de la repetición de la evaluación inicial, como elemento significativo y diferencial de los avances obtenidos respecto a cómo se inició el alumno y cómo este último finalizó.

2.6. Deportes colectivos en el ámbito escolar

La relación entre el deporte y la entidad en dónde se lleva a cabo denota aspectos esenciales de su puesta en práctica, siendo para Llorente (2000) el deporte escolar una verdadera instancia cultural que permite una formación continua a través del movimiento.

Así mismo, se postulan metas más pedagógicas y educativas en este formato deportivo, apartando desde ya la concepción competitiva propia de otras instancias e instituciones, dirigiéndose hacia una perspectiva global del proceso de enseñanza, en donde la motricidad sea el factor común y el niño el protagonista. No debería, de cierta forma, la técnica por sí sola ser el factor preponderante de enseñanza, si no el menor en movimiento, quien interactúa y realiza la actividad motriz. Entonces, el deporte escolar debe permitir el desarrollo de la motricidad, la psicomotricidad en cohesión de los aspectos afectivos, cognitivos y relacionales del menor, respetando los estadios de desarrollo de este.

Para el currículum escolar chileno, encontramos la siguiente caracterización respecto a los planes y programas propuestos para la especialidad de Educación Física según el Ministerio de Educación (Currículum Nacional, 2020).

Nivel: Cuarto Año Básico

Unidad: control motriz y estrategias de juego. Control de habilidades de locomoción, manipulación y estabilidad.

Juegos colectivos: resolver problemas de espacio, tiempo y número de personas.

Propósito: La unidad tiene dos propósitos principales. Primero, que los estudiantes demuestren control en las habilidades de locomoción, manipulación y estabilidad. Esto incluye, por ejemplo, atrapar objetos, desplazarse botando un balón en zigzag, saltar y caminar sobre una base a pequeña altura. Segundo, se espera que ejecuten juegos colectivos; con el apoyo del docente, deberán aplicar diversas estrategias para resolver problemas con relación al espacio, el tiempo y el número de personas.

Además, se pretende que apliquen normas de higiene, prevención y seguridad; que sean capaces de realizar un calentamiento antes del esfuerzo físico; que ejecuten actividades físicas que desarrollen resistencia, fuerza, flexibilidad y velocidad, y que midan y registren las respuestas corporales provocadas por el ejercicio físico.

EF O4 Objetivo de Aprendizaje 02: Ejecutar juegos colectivos y crear estrategias con el apoyo del docente para resolver problemas en relación con el tiempo, el espacio y el número de personas; por ejemplo: dar cinco pases sin que el equipo rival lo intercepte o sin que el objeto caiga.

Indicadores de Evaluación Unidad 1:

- Resuelven tareas motrices dadas por el docente en relación con el tiempo, el espacio y número de personas.
- Resuelven problemas motrices que se les presentan al momento de ejecutar la actividad.
- Analizan en forma grupal si las estrategias seleccionadas fueron adecuadas para cumplir el objetivo.
- Resuelven en forma colaborativa problemas que se dan en el juego.

2.7. Perfil Docente

Anaya (2015) propone a un profesional capaz de despertar la alegría por el juego y el conocimiento que este le brinda. Es el puente entre las bases deportivas, la información y las habilidades que deben ser enseñadas. Así mismo, y desde una perspectiva moderna, implica para el docente involucrarse en la comunidad, ser guía y un referente sincero al momento de relacionarse con sus educandos.

Se debe impregnar el gusto del juego como efecto directo de la enseñanza de este, el desear saber en cada actividad para trasladar vínculos afectivos del alumno con sus pares proponiendo a un alumno auténtico comprendiendo que cada uno tiene potencialidades únicas. Una docencia efectiva tiene como efecto a un niño capaz de aprender por su cuenta y encontrando lo siguiente:

- Un profesor como guía y acompañante en su travesía de aprendizaje.
- En el grupo un espacio de encuentro, de retroalimentación e intercambio.

Así entonces, se comprende a un profesional como un agente socializador que contribuye de manera directa e indirecta en el desarrollo de la cultura deportiva.

Baídez (2018) propone un perfil de profesor-entrenador basado en grupos focales en los cuales participan entrenadores de fútbol base, psicólogos, futbolistas en formación y padres de dichos futbolistas

Configuración de dimensiones y componentes del perfil del entrenador excelente

DIMENSIONES	COMPONENTES
PERSONAL	Empatía Equilibrio Emocional Valores Liderazgo Motivación Eficiente Respeto Sinceridad Optimista Habilidades de Comunicación Habilidades Sociales
METODOLÓGICO	Gestión de Grupo Animar ante el error Corregir para aprender/enseñar Entrenamientos Dinámicos Flexibilidad Capacidad de Organización
DISCIPLINAR	Dominio de conocimientos Actualización de conocimientos Objetivos Definidos

Tabla 3: Baídez, Miriam. (2018). El perfil del docente en el fútbol base. Un estudio mediante grupos Focales.

Valenzuela (2017), en la segunda publicación de la revista INAF hace hincapié en los siguientes puntos para un buen desempeño como profesor en el proceso de enseñanza-aprendizaje del fútbol, enmarcando el apoyo constante hacia el alumno a través de una correcta aplicación de la didáctica, metodología y estrategia correspondiente al nivel educativo, para poder desarrollar estas funciones.

- Incorporar al alumno al propósito de aprendizaje, de mejorar, conseguir a través de la motivación que el alumno de manera autónoma se establezca objetivos para el logro de aprendizajes significativos y pueda vivenciar plenamente y con entusiasmo todo lo que le interesa y le gusta hacer. Idealmente que se establezca un nexo entre el objetivo de la nueva tarea y sus experiencias previas.
- Incentivar en el alumno la motivación, a través del aprendizaje por descubrimiento. Desde sí mismo, este responde principalmente en base a lo que pueda percibir y sentir, por tanto, sus acciones y reacciones se manifiestan a través de sus emociones. El generar en el menor la inquietud e interés por interiorizarse en el juego lo llevará a estados de felicidad al momento de poder practicarlo. Así mismo, el profesor debe llevar al alumno a comprender los elementos que está poniendo en práctica, teniendo sumamente claro los conceptos en caso de levantarse interrogantes, valorando la

participación de los alumnos y las acciones que estos realizan, fomentando la creatividad y la actitud.

- Mantener la orientación, el docente debe ser capaz de clarificar los objetivos y metodologías para culminar de manera óptima el proceso de enseñanza, teniendo en cuenta cada una de las capacidades de los alumnos a los cuales dedica la labor pedagógica. Debe evitar desalinearse los contenidos y actividades, trazando una coherencia palpable en el cumplimiento del desarrollo motriz, técnico- táctico, cognitivo, generando la transferencia ideal entre lo planificado y lo realizado.
- Reducir las dificultades, facilitando y haciendo del aprendizaje del niño una experiencia grata, sin elementos que entorpezcan dicho proceso. Se contextualizan actividades en torno a su edad, capacidad cognitiva, técnica y motriz. Las tareas se expresan en base a objetivos alcanzables por el individuo, optimizando instrumentos y acciones a realizar por él, manifestando toda su disposición a la actividad y a aprender. Se debe comprender al estudiante como el centro del proceso de aprendizaje en todo momento.
- Señalar las características del momento de aprendizaje, demostrando ser capaz de explicar el contenido de la clase, realizar las demostraciones respectivas de los fundamentos y acciones del juego y obviamente, ser consecuente con las actitudes que debe tener el alumno que participa (conducta). La actitud del docente debe ser activa durante toda la sesión, estando involucrado constantemente, dando información sobre cada tarea, demostrando, corrigiendo y estimulando el aprendizaje, siendo un guía y moderador, y nunca, trasladar esfuerzos para ser un mero espectador.
- Demostrar, siendo la mayor cualidad docente para las edades pequeñas, viéndose reflejado principalmente en el patrón imitativo de los alumnos en esta etapa. Idealmente, mantener la concentración del menor a tope, tomando en cuenta los procesamientos de cada actividad propuesta y las resoluciones que pueda adoptar el alumno en cada caso, evaluando dificultades y posibles escenarios en cada caso.
- Controlar las frustraciones, siendo capaz de corregir, repetir sin pasar por encima de la emocionalidad del niño, sin hacerlo sentir inferior ni mucho menos, incapaz. Reforzar la tolerancia ante cada error, valorizando cada acción y trasladándolo a una visión positiva de sí mismo y sus capacidades. El error debe ser señal de voluntad, de querer avanzar y, por tanto, parte común del proceso de aprendizaje.
- Retroalimentación, siendo un apoyo para el alumno en momentos de autoevaluación y autocrítica con sus propios aprendizajes, de los de sus pares y la que realiza el profesor. Que el estudiante en dichos escenarios comprenda sus avances, errores y retrasos, siendo en primera instancia el docente el individuo con la claridad necesaria para realizar cada evaluación. Por tanto, las instancias para generar conclusiones respecto al trabajo deben estar planificadas de buena manera, en el inicio, proceso y cierre de la etapa de aprendizaje a lo largo del tiempo que esta requiere, así se podrá

verificar si los objetivos planteados se cumplen, formando la consistencia que necesita la función pedagógica.

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

Según Hernández- Sampieri (2014) con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas.

La presente investigación se realiza en base al análisis de material bibliográfico para la posterior elaboración de una propuesta metodológica de enseñanza-aprendizaje del fútbol en el contexto escolar. Dicho contexto se establece para estudiantes de cuarto año de nivel básico, en edades entre los 9 y 10 años, por tanto, la conceptualización y campo de análisis literario radica en el fútbol de iniciación o base. En primera instancia se establece un proceso exhaustivo de recopilación teórica en contenidos de currículum escolar, desarrollo motor global y específico y sus conjeturas cognitivas, el fútbol base y sus metodologías de enseñanza con el fin de esclarecer el camino metodológico de la propuesta y, por ende, su fundamentación teórico - práctica.

El análisis se sustenta en la recopilación monográfica, teniendo como tema el fútbol infantil que culmina con la propuesta metodológica semestral. López, Piovesan y Patrón (2016) establecen a la monografía como un texto expositivo- explicativo con fines teóricos e incluso ofreciendo nuevas perspectivas sobre materias particulares. Se pretende demostrar un buen trato respecto a una temática utilizando ciertas competencias correspondientes a la comprensión y traducción de la información como resumir, confrontar, explicar y aclarar conceptos y así también organizar probables escenarios a partir del tema.

Desde una concepción descriptiva, una monografía ofrece al lector conceptos sobre temáticas en constante evolución o especialización, su utilidad al momento de ser enseñados y los campos similares que pueden ser de aplicación, viéndose también como una constante actualización de contenidos. Alfonso (1995) mencionado por Morales (2003) conceptualiza a la monografía como producto de una investigación documental, viéndose como un procedimiento científico y sistemático de indagación, recolección, organización y análisis, comprendiendo a la lecto-escritura como elementos fundamentales sostenidos en la capacidad reflexiva de quienes elaboran el documento.

3.2. Objetivo General

Diseñar una propuesta metodológica para la enseñanza del fútbol en el nivel escolar en estudiantes de cuarto año básico.

3.3. Objetivos Específicos

- Analizar la bibliografía existente respectiva a los contenidos, contemporáneos y específicos a las metodologías actuales.
- Diseñar una secuencia metodológica para el proceso de enseñanza aprendizaje del fútbol escolar.
- Diseñar unidades de aprendizaje en relación con los objetivos.
- Proponer un programa semestral de enseñanza del fútbol en el medio escolar.

IV. PROPUESTA METODOLÓGICA

4.1. Secuencia Metodológica

Deporte: Fútbol.

Nivel: 4to básico.

Duración: Semestral.

Clases: 32 clases.

Duración de la clase: 90 minutos.

Lugar: Multicancha, gimnasio o escenarios afines.

Fases:

- **Diagnóstico:** etapa inicial de la propuesta. Evaluación de base de las características motrices específicas del juego, en base a situaciones de mayor correlación con el deporte.
- **Ambientación:** etapa de iniciación a la especificidad motriz del deporte. Se da énfasis a las posibilidades del individuo consigo mismo, el balón, el rival, sus compañeros y el deporte en si con su reglamento y características extrínsecas además de elementos propios técnicos (parada, semi-parada, remate y despeje). Fase de descubrimiento guiado y cooperativo.



- **Integración de funciones:** Etapa de integración de elementos defensivos y ofensivos en conjunto a sus principios. Fase más guiada y resolutive. Se mantiene explícito el reglamento y características extrínsecas del deporte.
- **Sistemas de juego:** Penúltima etapa. Combinación de las dos anteriores, se agregan elementos de identificación de responsabilidades del juego en base a posiciones genéricas bajo juego reducido.
- **Evaluación:** Etapa final, evaluación de adquisición de elementos motrices específicos y principios de juego en base a un sistema de juego en cancha modificada.

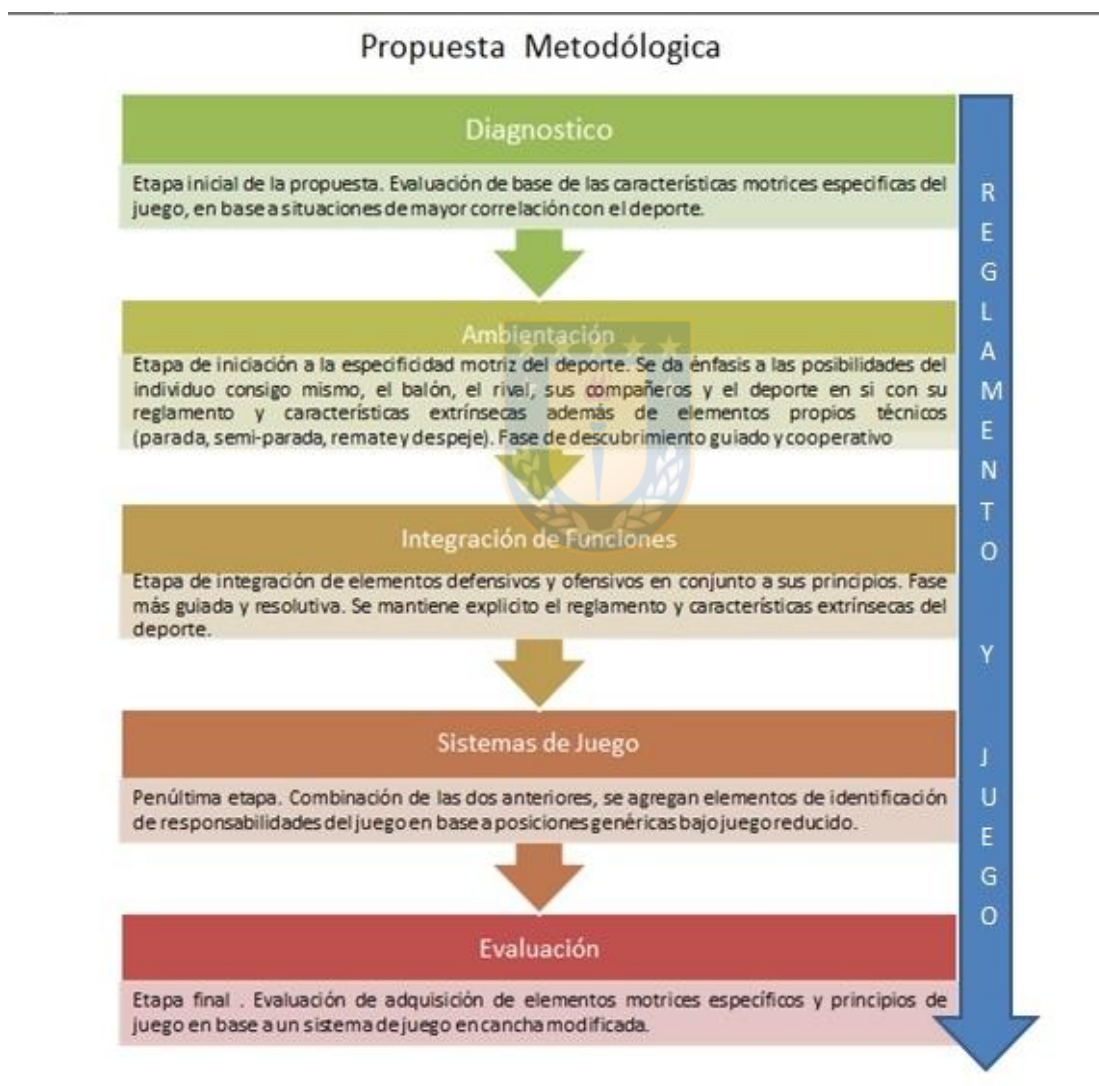


Figura 7. Propuesta metodológica. Elaboración propia.



Figura 8: O. Herrera (2015). Enseñanza del fútbol para niños en seis escuelas de fútbol de Concepción, Chile

A continuación, se describen los contenidos respectivos para la propuesta metodológica, consignando sus etapas y actividades que se involucran dentro de ella.

Etapa: Ambientación.

	Tipo motriz	Tipo Técnico
Tema	-Técnica de carrera. -Saltos y apoyos (unipodales). -Giros. -Desplazamientos (Laterales, en retroceso). -Reglamento y juego.	-Control de balón (parada, semi parada, control orientado, amortiguación). -Superficies de contacto. -Dominio de balón. -Conducción. -Pase. -Remate. -Despeje. -Fintas o dribling. -Reglamento y juego.
Metodología	-Asignación de tareas. -Descubrimiento guiado. -Resolución de problema.	-Asignación de tareas. -Descubrimiento guiado. -Resolución de problemas.

Actividades	-Circuitos coordinativos. -Escenarios autorregulados. -3 vs 3.	-Dominio de balón, secuencias y comandos de dominio y habilidad. -Estímulos técnicos en pareja, tríos. -Circuitos técnicos. -Juego reducido (objetivos). 3 vs 3.
--------------------	--	--

Etapa: Integración de funciones

-Transiciones, momentos de juego, ataque, defensa, ataque-defensa, defensa-ataque.

Tema	-Ataque: Marcar goles (juego con balón). -Defensa: Evitar conquistas del rival (sin balón). -Ataque – Defensa: Pérdida de balón, inicio de juego defensivo. -Defensa – Ataque: Recuperación del balón, inicio de juego de ataque. -Reglamento y juego.
Metodología	Resolución de problemas, descubrimiento guiado.
Actividades	Juego reducido. Posesión (con finalización, conservación de balón, posicional). 1 vs 1. 2 vs 1. 3 vs 1. Rondos. Fútbol orientado (5 vs 5). Fútbol Condicionado (5 vs 5)

-Principios ofensivos

Tema	-Dominio del dos-uno. -Dominio de la pared. -Ganar la línea de fondo. -Hambre de gol. -Máxima velocidad en la jugada final. -Rematar y seguir la jugada.
-------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> -Demarcación. -Marcar y retroceder. -Reglamento y juego.
Metodología	Resolución de problemas, descubrimiento guiado.
Actividades	<p>Juego reducido.</p> <p>Posesión (con finalización, conservación de balón).</p> <p>1 vs 1.</p> <p>2 vs 1.</p> <p>3 vs 1.</p> <p>Fútbol orientado (5 vs 5).</p> <p>Fútbol Condicionado (5 vs 5)</p>

-Principios Defensivos

Tema	<ul style="list-style-type: none"> -Posición fundamental defensiva. -Reglamento y juego. -Saber ubicarse. -Saber retroceder. -No lanzarse a los pies del rival con el balón dominado. -Anticipación. -Cooperación con el compañero eludido. -Rechazar hacia las orillas. -Salir jugando. -Jugar con el arquero. -Capacidad de rematar y atacar.
Metodología	-Descubrimiento guiado, Resolución de problemas.
Actividades	<p>Juego reducido.</p> <p>Posesión (con finalización, conservación de balón).</p> <p>1 vs 1</p> <p>2 vs 1</p> <p>3 vs 1</p> <p>Fútbol orientado (5 vs 5)</p> <p>Fútbol Condicionado (5 vs 5)</p>

-Principios generales

Tema	<ul style="list-style-type: none"> -Simpleza o hacerlo más fácil. -Acompañar la jugada. -Asegurar el balón. -Movilidad constante. -Jugar a lo ancho y largo. -Tener visión periférica. -Dominar la idea de bloque. -Cambio de juego. -Equilibrio de acción. -Jugar a ras de suelo. -Reglamento y juego.
Metodología	Resolución de problemas, descubrimiento guiado.
Actividades	<p>Juego reducido.</p> <p>Posesión (con finalización, conservación de balón).</p> <p>2 vs 1</p> <p>3 vs 1</p> <p>3 vs 3</p> <p>Fútbol orientado (5 vs 5).</p> <p>Fútbol Condicionado (5 vs 5)</p>

-Etapa: Sistemas de juego

	Sistemas de juegos (Organización espacial)	Funciones por posición
Tema	<ul style="list-style-type: none"> -Fútbol adaptado (contexto escolar, multi canchas) 5 vs 5. -Sistemas: “1-3-1”, “1-2-2”, “1-2-1-1”. -Reglamento y juego. 	<ul style="list-style-type: none"> -Defensores. -Medio campistas. -Delanteros. -Reglamento y juego.
Metodología	<ul style="list-style-type: none"> -Asignación de tareas. -Descubrimiento guiado. -Resolución de problemas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Asignación de tareas. -Descubrimiento guiado. -Resolución de problemas.
Actividades	<p>Fútbol orientado 5 vs 5.</p> <p>Fútbol Condicionado (5 vs 5)</p>	<p>Fútbol orientado 5 vs 5.</p> <p>Fútbol Condicionado (5 vs 5)</p>

Tal como se describió anteriormente, la evaluación se contempla como un proceso de base para comprender la realidad del grupo, siendo planificada y en este caso, aplicada de manera inicial como diagnóstico y en posterioridad, replicándose como evaluación de salida para ratificar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Nombre del alumno/a.....

Fecha:

Nivel: 4 NB

Situación evaluativa: Mini partido 3 v/s 3

Hoja de cotejo

Indicadores de evaluación	Rara vez (1-2 veces)	A veces (2-3 veces)	Reiteradamente (4 o más veces)
<u>Sociales:</u> manejo de frustraciones en situaciones adversas.			
Disposición en tareas de ataque – Defensa			
Liderazgo y personalidad para animar a los compañeros en momentos complicados			
<u>Técnicos:</u> Propuesta de duelos (1vs1) en ataque, superar al rival.			
Pases (borde interno) y superficies de contacto (cabeza, muslo, pecho, pie)			
1 vs 1 defensivo, posición básica, recuperar el balón o impedir progreso			
<u>Cognitivos (resolutivos):</u> Reconocer situaciones ofensivos y defensivos			
Ocupación de espacios para atacar (desmarques, apoyos)			
Ocupación de espacios para defender (repliegues, coberturas)			

<u>Motrices globales:</u> Ritmo y coordinación de movimientos con balón			
Ritmo y coordinación de movimientos sin balón			
Control motor en situaciones de inestabilidad			

Formato de clase:

Este formato se establece, en primer lugar, para clarificar las fases para una clase considerando los elementos fundamentales dentro de ella, atendiendo a elementos de progresión motriz y cognitiva para el deporte a enseñar.

Inicio

- Presentación y objetivo de clase

Activación

- Entrada en calor
- Juegos Predeportivos
- Técnica específica (estímulos analíticos)



Desarrollo

- Interiorización global (juego reducido)
- Transferencia al formato de fútbol (5 vs 5)

Cierre

- Vuelta a la calma y retroalimentación.

Planificación de Clase n° (número de clase)		
Taller de fútbol	Nivel: curso	Etapas: período distintivo de aprendizaje
Unidad: es un tipo de planificación a corto plazo que plantea los propósitos de aprendizaje, los criterios y evidencias que precisan qué aprenderán y cómo serán evaluados los estudiantes.		Duración: tiempo (en minutos) de la clase.


Objetivo de Clase Corresponde al objetivo de la sesión de clase de manera global	Habilidad(es) motrices específicas Habilidades concernientes a la modalidad deportiva (fútbol)	Principios de juego Elementos ofensivos y defensivos individuales o colectivos para la construcción del juego.
Conocimiento(s) previo(s) Conceptos y/o habilidades necesarias que el estudiante debe tener para enfrentar la situación didáctica prevista.	Materiales a utilizar Material y/ o equipamiento deportivo que se utilizara.	Objetivo/actividades específicas Corresponde a los objetivos derivados de cada contenido a tratar en la sesión.
Contenido(s) Conceptos, temas y/o procedimientos que serán abordados en la unidad.		
Secuencia didáctica		Ilustraciones
Inicio Actividades de inicio		Imágenes que demuestran de manera gráfica las actividades a realizar.
Desarrollo Actividades de desarrollo		Imágenes que demuestran de manera gráfica las actividades a realizar.
Cierre Actividades de cierre		Imágenes que demuestran de manera gráfica las actividades a realizar.

Tabla 4: Formato de clases. Elaboración propia

Por último, y para sintetizar el orden de cada clase respecto a sus contenidos y en relación con cada etapa, se describe el orden de estas.



Clase	Contenidos	Unidad	Etapa
1	Diagnóstico: 3 vs 3	Evaluación Diagnóstica	Diagnóstico
2	Ambientación: Superficies de contacto, desplazamientos, posición fundamental, mini partidos 3 vs 3	Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.	Ambientación
3	Ambientación: Dominio de balón, desplazamientos, posición fundamental, mini partidos 3 vs 3	Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.	
4	Ambientación: Conducción, técnica de carrera, mini partidos 3 vs 3	Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.	
5	Ambientación: Fintas y regates, técnica de carrera, mini partidos 3 vs 3	Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.	
6	Ambientación: Pases, saltos y apoyos, mini partidos 3 vs 3	Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.	
7	Ambientación: Control orientado, saltos y apoyos, mini partidos 3 vs 3	Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.	
8	Ambientación: Remates, giros, mini partidos 3 vs 3	Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.	
9	Ambientación: Despejes, giros, mini partidos 3 vs 3	Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.	
10	Integración de funciones: 1vs1, fútbol orientado formato 5 vs 5	Adquisición de fundamentos ofensivos y defensivos en oposición e igualdad.	
11	Integración de funciones: 1 vs 1, fútbol orientado formato 5 vs 5	Adquisición de fundamentos ofensivos y defensivos en oposición e igualdad.	
12	Integración de funciones: 1 vs 1, fútbol orientado formato 5 vs 5	Adquisición de fundamentos ofensivos y defensivos en oposición e igualdad.	
13	Integración de funciones: 2 vs1, fútbol orientado formato 5 vs 5	Adquisición de fundamentos en superioridad e inferioridad numérica en fases ofensivas y defensivas.	



14	Integración de funciones: 2 vs 1, fútbol orientado formato 5 vs 5	Adquisición de fundamentos en superioridad e inferioridad numérica en fases ofensivas y defensivas.	
15	Integración de funciones: 2 vs 1, fútbol orientado formato 5 vs 5	Adquisición de fundamentos en superioridad e inferioridad numérica en fases ofensivas y defensivas.	
16	Integración de funciones: 3 vs 1, fútbol orientado formato 5 vs 5	Adquisición de fundamentos en superioridad e inferioridad numérica en fases ofensivas y defensivas.	
17	Integración de funciones: 3 vs 1, fútbol orientado formato 5 vs 5	Adquisición de fundamentos en superioridad e inferioridad numérica en fases ofensivas y defensivas.	
18	Integración de funciones: 3 vs 1, fútbol orientado formato 5 vs 5	Adquisición de fundamentos en superioridad e inferioridad numérica en fases ofensivas y defensivas.★	
19	Integración de funciones: Rondos, fútbol orientado formato 5 vs 5	Introducción al juego posicional y responsabilidades individuales y colectivas	
20	Integración de funciones: Rondos, fútbol orientado formato 5 vs 5	Introducción al juego posicional y responsabilidades individuales y colectivas	
21	Integración de funciones: Rondos, fútbol orientado formato 5 vs 5	Introducción al juego posicional y responsabilidades individuales y colectivas	
22	Sistemas de juego: 1-3-1	Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.	Sistemas de juego
23	Sistemas de juego: 1-3-1	Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.	
24	Sistemas de juego: 1-3-1	Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.	
25	Sistemas de juego: 1-2-1-1	Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en	

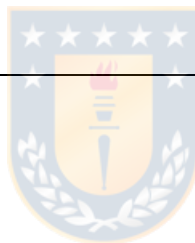
		función de los momentos y transiciones del mismo.	
26	Sistemas de juego: 1-2-1-1	Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.	
27	Sistemas de juego: 1-2-1-1	Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.	
28	Sistemas de juego: 1-2-2	Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.	
29	Sistemas de juego: 1-2-2	Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.	
30	Sistemas de juego: 1-2-2	Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.	
31	Sistemas de juego: Fútbol orientado 5 vs 5, repaso sistemas de juego.	Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.	
32	Evaluación: 5 vs 5	Evaluación final	Evaluación

Tabla 5: Contenidos, Unidades y relación con sesión de clase. Elaboración propia


Planificación de Clase N° 1		
Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapas: Diagnóstico.
Evaluación inicial	Duración: 90 min.	

Objetivo de Clase Aplicar elementos motrices aprendidos previamente, en el fútbol en formato de juego reducido.	Habilidad(es) motrices específicas Coordinación óculo pedal. Desplazamientos. Saltos, apoyos. Equilibrio.	Principios de juego Moverse entre balón, rival y portería. Alejar el peligro. Participar en situaciones de ataque. Comunicar y liderar de manera positiva.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón nº4. Mini arcos. Conos. Petos.	Objetivo/ actividades específicas Iniciar la idea básica de juego respectiva al fútbol en su reglamentación y estructura fundamental. Promover la importancia del juego colectivo y la apropiación de responsabilidades dentro del mismo. Estimular la toma de decisiones dentro del juego con y sin balón.
Contenido(s) Iniciación al juego colectivo.		
Secuencia didáctica	Ilustraciones	
<p>Inicio (15 min) Entrada en calor (9 min): 3 vs 3 jugando solo con la mano. 5 pases entre jugadores cuentan como punto, se entrega balón al rival luego de marcarlo.</p> <p>Activación específica: 30''x 20''x 3 c/u* (6min) A) Skipping B) Taloneos C) Multisaltos</p> <p>*Tiempo de trabajo, pausa y series.</p>	 <p>Entrada en calor</p>  <p>Activación específica</p>	

<p>Desarrollo (60 min) Evaluación 3 vs 3. Bloques evaluativos de 10 minutos.</p>	
<p>Cierre (15 min) Retroalimentación general del fútbol. Estiramientos.</p>	



Planificación de Clase N°2		
Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapa: Ambientación.
Unidad: Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase	Habilidad(es) motrices específicas	Principios de juego
Conocer y aplicar superficies de contacto propias del fútbol, posición fundamental y habilidades motrices específicas de locomoción.	Desplazamientos laterales. Retrocesos. Coordinación óculo pedal. Saltos, apoyos y giros.	Mirada puesta en el balón. Moverse entre objeto y espacio. Movilidad constante.
Conocimiento(s) previo(s)	Materiales	Objetivo/ actividades específicas
Habilidades motrices básicas.	Balones n°4. Pelotas de Tenis o similares. Conos. Mini porterías. Petos.	Utilizar superficie de contacto elementales del juego Desplazamientos en diferentes direcciones y sentidos sin perder de vista las posibilidades individuales y de los compañeros. Mantener una postura activa básica que permite facilitar las posibilidades motrices con y sin balón.
Contenido(s)		
Superficies de contacto. Desplazamientos. Posición fundamental. Mini partidos 3 vs 3.		
Secuencia didáctica		Ilustraciones
Inicio (15 min): Entrada en calor (9 min): Juego inicial: Con el terreno dividido en dos, se forman 4 equipos, 2 se enfrentan en el primer espacio demarcado y los restantes en el segundo. Con un balón de tenis o de tamaño similar los jugadores de cada equipo		

tratarán de realizar 10 pases (con la mano) seguidos entre ellos, el equipo rival tiene la misión de interceptar el balón, y así sucesivamente. Se alternan los equipos rivales.

Variante:

Con el mismo objetivo anterior, esta vez los pases serán realizados con los pies, buscando concretar la cantidad de pases mencionada anteriormente.

Estímulos analíticos:

Superficies de contacto y desplazamientos (6 min):

30" x 20" x 3:

A) Rebote de balón borde interno, retroceso y carrera sin balón.

B) Toques con planta de pie en el lugar y desplazamiento lateral.



Desarrollo (65 minutos)

Mini Partido 3 vs 3, rotando equipos.

Fútbol condicionado:

Pausa solo cuando el balón sale por la línea de fondo de la mini cancha, es decir, el docente debe estar atento para reanudar el juego con otro balón.

Ningún jugador quieto, siempre en postura activa y atento al balón.

Bloques de 4 min de juego y 1 de pausa.



Cierre (10 min)




Retroalimentación habilidades motrices específicas y juego colectivo. Estiramientos.



Planificación de Clase N° 3

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapa: Ambientación.
Unidad: Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase	Habilidad(es) motrices específicas	Principios de juego
Conocer y aplicar, posición fundamental, dominio de balón y habilidades motrices específicas de locomoción.	Desplazamientos laterales. Retrocesos. Coordinación óculo pedal. Equilibrio unipodal.	Mirada puesta en el balón. Moverse entre objeto y espacio. Movilidad constante.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balones n°4. Mini porterías. Conos. Petos.	Objetivo/actividades específicas Aplicar diferentes golpes de balón en ritmo y espacios determinados. Iniciar el trabajo unipodal manteniendo estabilidad y control corporal. Desplazamiento en diferentes direcciones y sentidos sin perder de vista las posibilidades individuales y de los compañeros Mantener una postura activa básica que permite facilitar las posibilidades motrices con y sin balón.
Contenido(s) Dominio de balón. Desplazamientos. Posición fundamental. Mini partidos 3 vs 3.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos): Entrada en calor: Juego inicial (8 min) “La tiña”. En un espacio delimitado, se escogerá a un jugador para que sea el encargado de correr y “tiñar” a sus compañeros. Para poder hacerlo, debe desplazarse de manera lateral y por consiguiente también el jugador “tiñado”. Variantes: A) “Tiñar” con desplazamientos en retroceso. B) “Tiñar” con carrera normal.</p> <p>Estímulos analíticos:</p> <p>Secuencias de dominio de balón, patrón balonmano: 1´x 20” x 2 (7 min) A) 1 golpe y tomar el balón: empeine pie hábil, muslo pierna hábil, cabeza. B) 2 golpes y tomar el balón: empeine derecha e izquierda, muslo pierna derecha e izquierda, cabeza. C) 3 o más golpes y tomar el balón: empeine derecha e izquierda, muslo pierna derecha e izquierda, cabeza.</p>	 <p style="text-align: center;">Juego inicial</p>  <p style="text-align: center;">Estímulos analíticos</p> <p style="text-align: center;">Secuencia de dominio de balón</p> <p style="text-align: center;">Empeine Muslo Cabeza</p>
<p>Desarrollo (65 minutos).</p> <p>Mini Partido 3vs3, rotando equipos. Incorporando contenidos vistas en clases anteriores. Reglas de provocación: pausa solo cuando el balón sale por la línea de fondo de la mini cancha, es decir, el docente debe estar atento para reanudar el juego con otro balón. Ningún jugador quieto, siempre en postura activa y atento al balón Bloques de 4 minutos de juego y 1 de pausa</p>	 <p style="text-align: center;">3 vs 3</p>

Cierre (10 min)
Retroalimentación sobre habilidades motrices específicas y juego colectivo. Estiramientos.




Planificación de Clase N°4

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico	Etapas: Ambientación
Unidad: Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.		Duración: 90 min

Objetivo de Clase	Habilidad(es) motrices específicas	Principios de juego
Conocer y aplicar principios de conducción y técnica de carrera.	Coordinación óculo pedal. Giros. Desplazamientos.	Mantener vista arriba. Moverse entre objeto y espacio. Movilidad constante.
Conocimiento(s) previo(s)	Materiales a utilizar	Objetivo/actividades específicas
Habilidades motrices básicas.	Balones n°4. Conos. Mini porterías. Petos.	Trabajar con ambos perfiles en la conducción. Conocer y aplicar técnica de carrera. Iniciar la gestualidad específica de la técnica de carrera, en armonía y sincronía con el propio cuerpo.
Contenido(s)		
Conducción de balón. Desplazamientos. Posición fundamental. Mini partidos 3 vs 3.		



Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos): Entrada en calor:</p> <p>Juego inicial (9 min):</p> <p>“Los Inquilinos”. En parejas se toman de las manos (formando una casa), y cada una de estas parejas debe tener un “inquilino”, es decir, un compañero dentro de la casa. El profesor indicara si deben cambiar las ¡Casas! o debe cambiar el ¡Inquilino!</p> <p>Variantes:</p> <p>A) Desplazamientos con skipping B) Desplazamientos con taloneos. C) Aumentar distancia entre casas.</p> <p>Estímulos analíticos:</p> <p>-Conducción con Variaciones 30' x 20 x3 (6 min): A) Conducción de balón con intercambio de perfil sobre la mitad de la cancha, esquivando conos y redireccionarse cada vez de esquivarlos. (utilizando ambos pies en la conducción). B) Conducción de balón sobre mitad de cancha y al llegar al cono se pisa el balón y se cambia de dirección en busca de otro cono. C) Conducción lineal con intercambio de perfil esquivando conos.</p>	 <p style="text-align: center;">Juego inicial</p>  <p style="text-align: center;">Estímulos analíticos</p> <p style="text-align: center;">A) B) C)</p>

Desarrollo (65 minutos)

Mini Partido 3vs3, rotando equipos.
Fútbol condicionado:
Incorporando contenidos vistos en clases anteriores.
Pausa solo cuando el balón sale por la línea de fondo de la mini cancha, es decir, el docente debe estar atento para reanudar el juego con otro balón.
Ningún jugador quieto, siempre en postura activa y vista en el balón, además de vista arriba al conducir balón buscando la mejor opción de pase.
Bloques de 4 minutos de juego y 1 de pausa




Cierre (10 minutos)

Retroalimentación sobre habilidades motrices específicas y juego colectivo. Estiramientos.



**Retroalimentación
y Estiramientos.**

Planificación de Clase N°5	
Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico. Etapa: Ambientación.
Unidad: Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.	Duración: 90 min.

Objetivo de Clase Conocer y aplicar fintas, regates y técnica de carrera.	Habilidad(es) motrices específicas Coordinación óculo pedal con y sin balón. Desplazamientos.	Principios de juego Mantener vista arriba. Moverse entre objeto y espacio. Movilidad constante. Seguir la jugada. Máxima velocidad en los metros finales.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales a utilizar Balones n°4. Conos Mini porterías. Petos.	Objetivo/actividades específicas Conocer y aplicar fintas condicionadas y en realidad de juego. Utilizar ambos segmentos del tren inferior, con superficies de contacto de uso frecuente para el juego. Conocer y aplicar variantes de la técnica de carrera.
Contenido(s) Fintas. Regates. Técnica de carrera. Bilateralidad.		
Secuencia didáctica	Ilustraciones	
Inicio (15 minutos): Juego inicial (8 min) “Cadenas”. Consiste en que un alumno asignado será el encargado de atrapar a sus compañeros con un toque en la espalda. Al ser tocado debe tomarse de las manos con su compañero e ir tratando de atrapar a más jugadores, cada		

jugador que sea atrapado deberá unirse a la cadena (el máximo de jugadores que puede tener la cadena es de 7).

Variantes:

A) Desplazamientos con zancadas largas.

B) Desplazamientos con zancadas buscando altura.

Estímulos analíticos (7 min):

Fintas y regates, 1'x 20" x 2

A) Zig-zag a través de conos con ambos perfiles ida y vuelta.

B) Conducción en línea recta con perfil derecho, finta y conducción con perfil izquierdo.

C) Conducción en diagonal con un perfil, al cambiar de dirección finta y salida con el perfil contrario.



Desarrollo (65 minutos)

-Mini Partido 3vs3, rotando equipos.

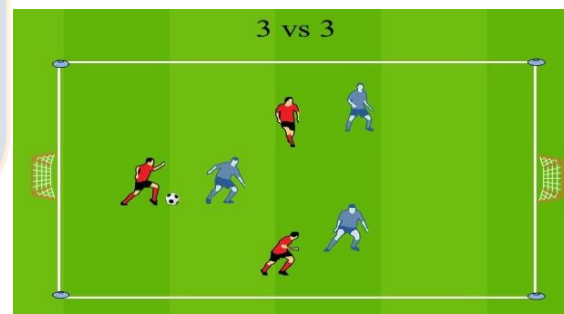
Fútbol condicionado:

Incorporando contenidos vistos en clases anteriores.

Pausa solo cuando el balón sale por la línea de fondo de la mini cancha, es decir, el docente debe estar atento para reanudar el juego con otro balón.

Ningún jugador quieto, aplicar las fintas vistas en el inicio de la clase, siempre en postura activa y vista en el balón, además de vista arriba al conducir balón buscando la mejor opción de pase.

Bloques de 4 minutos de juego y 1 de pausa.



Cierre (10 minutos)

Retroalimentación habilidades motrices específicas y juego colectivo. Estiramientos.



Planificación de Clase N°6		
Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapa: Ambientación.
Unidad: Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase	Habilidad(es) motrices específicas	Principios de juego
Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.	Coordinación óculo pedal. Desplazamientos. Saltos y apoyos.	Mantener vista arriba. Moverse entre objeto y espacio. Movilidad constante. Seguir la jugada. Máxima velocidad en los metros finales.
Conocimiento(s) previo(s)	Materiales a utilizar	Objetivo/actividades específicas
Habilidades motrices básicas.	Balón n°4. Conos. Mini porterías. Petos.	Conocer y aplicar distintos tipos de pase en intención e intensidad del nivel de aprendizaje y el juego en sí mismo. Conocer y aplicar distintos saltos en escenarios coordinativos, rechazando primero con ambos pies y luego sólo. Comprender elementos indirectos de una acción motriz, rearmando patrones para realizar otros.
Contenido(s)		
Pases. Saltos. Apoyos.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos) Entrada en calor (8 min) Juego inicial: “Congelado”. Se asignará un alumno que debe perseguir a los demás con el objetivo de congelarlos, si logran alcanzar a uno este debe permanecer congelado (estático acostado), para “descongelar” los alumnos deben realizar un salto a pies juntos por sobre el estudiante que permanece acostado. Durante todo el juego los alumnos deben llevar un balón en sus manos.</p> <p>Variantes: A) Aumentar el número de jugadores que congelan. B) Forma de “descongelar”. Salto con un pie.</p> <p>Estímulos analíticos Pases y movilidad 1´x 20´x 2 (7 min) Grupos de 3 o 4 jugadores Regla de provocación: ningún jugador estático</p> <p>A) Pasar el balón al compañero con libertad de toques previos y con borde interno (con un balón). B) Pasar el balón al compañero con libertad de toques previos, pero con un máximo de 3 segundos, sólo si el compañero le pide el balón y con borde interno (con un balón). C) Pasar el balón al compañero con libertad de toques previos, pero con un máximo de 3 segundos, sólo si el compañero pide el balón y con borde interno (2 balones).</p>	 <p>Juego Inicial</p> <p>Estímulos analíticos</p> <p>A) B) C)</p>

Desarrollo (65 minutos)

Partido 3 vs 3

Fútbol condicionado:

El inicio del juego desde portería propia se da sólo en el momento que el balón traspasa la línea de fondo. El docente a cargo reinicia de inmediato el juego con otro balón al momento de abandonar por línea lateral. Al momento de iniciar juego desde línea de fondo, en un primer bloque se inicia desde el carril central, luego por el carril izquierdo y por último el derecho.

A) Bloque 1: 4 minutos de juego y 1 de pausa. 3 veces. Inicio de juego desde el carril central

B) Bloque 2: 4 minutos de juego y 1 de pausa. 3 veces. Inicio de juego desde el carril izquierdo.

C) Bloque 3: 4 minutos de juego y 1 de pausa. 3 veces. Inicio de juego desde el carril derecho.

Culminado los bloques, pausa y reinicio de los mismos.

Cierre (10 minutos)


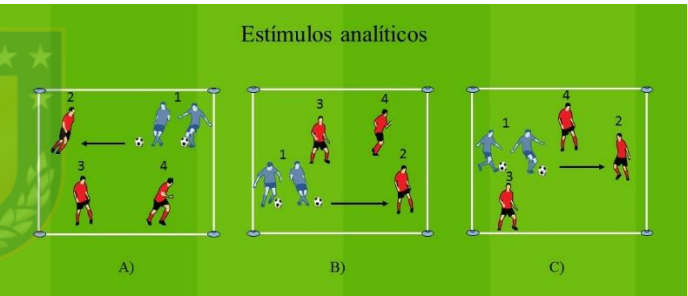

Retroalimentación sobre habilidades motrices específicas y juego colectivo. Estiramientos.



Planificación de Clase N°7

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapa: Ambientación.
Unidad: Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase	Habilidad(es) motrices específicas	Principios de juego
Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.	Coordinación óculo pedal con y sin balón. Desplazamientos. Saltos y apoyos unipodales.	Mantener vista arriba. Moverse entre objeto y espacio. Movilidad constante. Seguir la jugada. Máxima velocidad en los metros finales.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales a utilizar Balón n°4. Conos. Miniporterías. Petos.	Objetivo/actividades específicas Conocer y aplicar el fundamento técnico del control orientado. Conocer y aplicar distintos saltos en escenarios coordinativos, rechazando primero con ambos pies, para luego segmentar entre derecha e izquierda. Comprender elementos indirectos de una acción motriz, rearmando patrones para realizar otros.
Contenido(s) Controles orientados. Saltos. Apoyos.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos) Entrada en calor (8 min) Juego inicial:</p> <p>“Tiña”. Las movilizaciones solo se desarrollarán en la secuencia de 2 saltos a pies juntos más dos saltos unipodales, uno por cada pie como requisito tanto para poder tiñar y arrancar, esquivar, cambiar de dirección. Como variación se realiza secuencia de 2 saltos unipodales y posterior carrera en velocidad para tiñar y carrera libre para arrancar.</p> <p>Pase y control orientado 1´x 20” x2 (7 min)</p> <p>A) Pase a jugador 1, este realiza control orientado con borde interno y devuelve pase a jugador 2, 3 o 4. B) Pase a jugador 1, este realiza control orientado con borde externo y devuelve pase a jugador 2, 3 o 4. C) Pase a jugador 1, este realiza control orientado libre, es decir escoge con que superficie del pie lo realiza y luego devuelve con pase a jugador 2, 3 o 4.</p>	<p style="text-align: center;">Juego Inicial</p>  <p style="text-align: center;">Estímulos analíticos</p> 
<p>Desarrollo (65 minutos) Partido 3 vs 3 Fútbol condicionado: El juego se realizará normalmente como en las clases anteriores, pero, esta vez los jugadores de cada equipo tendrán como condición dar tres pases (cada jugador del equipo debe tener contacto con el balón) antes de poder atacar. Los jugadores del equipo que defiende deben esperar que sus rivales den sus respectivos 3 pases para tratar de recuperar el balón. Bloques de 8 minutos de juego y 2 de descanso. Rotación de equipos</p>	<p style="text-align: center;">3 vs 3</p> 

Cierre (10 minutos)

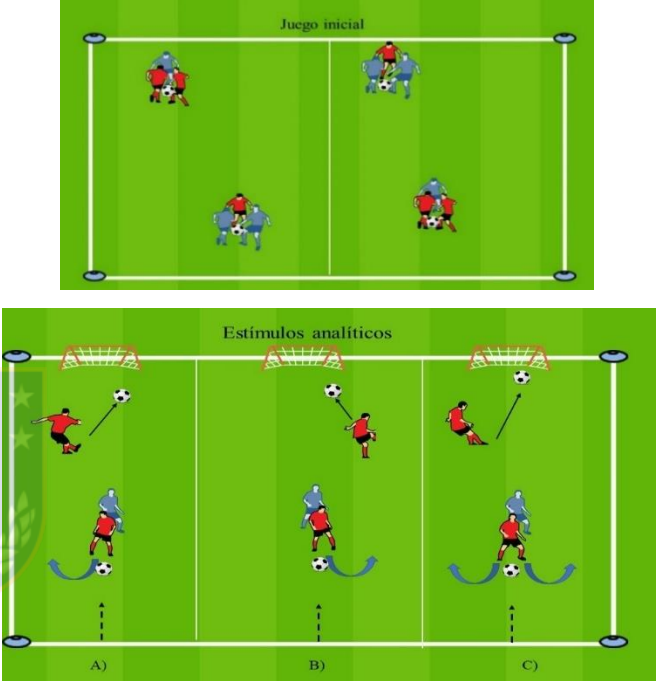

Retroalimentación sobre habilidades motrices específicas y juego colectivo. Estiramientos.




Planificación de Clase N°8

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapas: Ambientación.
Unidad: Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase Conocer y aplicar utilizaciones remates de balón en finalización y giros como elemento locomotriz dentro del juego.	Habilidad(es) motrices específicas Desplazamientos. Coordinación óculo pedal. Apoyos y giros.	Principios de juego Mantener vista arriba. Moverse entre objeto y espacio. Movilidad constante. Seguir la jugada. Posición fundamental. Máxima velocidad en los metros finales.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales a utilizar Balón n°4. Conos. Miniporterías. Petos.	Objetivo/actividades específicas Conocer y aplicar distintos tipos de remates utilizando diferentes superficies de contacto y con tiempos de resolución. Conocer, aplicar y comprender los giros como elemento locomotriz para utilizarlo en el juego. Interpretar situaciones de definición y finalización de jugadas que terminen en gol o peligro de gol. Iniciar el juego ofensivo en igualdad de condiciones.
Contenido(s) Controles orientados. Saltos. Apoyos.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos) Entrada en calor (8min) En tríos, cada grupo será responsable de trasladar un balón por el espacio. Dicho traslado se hará de la siguiente manera: Tomados del brazo y con el balón en el centro. Al silbato, se dictamina por parte del docente un medio giro hacia la izquierda o la derecha y rehacer un nuevo grupo con un balón distinto al anterior.</p> <p>Estímulos analíticos:</p> <p>Giro y remate 2 min c/u con 30 '' de descanso (7min) A) Recepción de espalda con marca pasiva, medio giro derecha y remate con empeine a mini portería. B) Recepción de espalda con marca pasiva, giro izquierda y remate con empeine a mini portería. C) Recepción de espalda con marca pasiva, giro y remate libre a mini portería.</p>	 <p>Las ilustraciones muestran un campo de fútbol dividido en tres secciones. La sección superior, titulada 'Juego inicial', muestra a tres grupos de jugadores (rojo y azul) en un campo verde, con un balón en el centro de cada grupo. La sección inferior, titulada 'Estímulos analíticos', muestra tres situaciones (A, B, C) de recepción y remate a mini porterías. Cada situación muestra a un jugador rojo recibiendo un balón de un jugador azul, realizando un giro y rematando el balón a una mini portería.</p>
<p>Desarrollo (65 minutos) Partido 3 vs 3 Fútbol condicionado: Inicio de juego desde el centro tras abandonar la cancha por la línea de fondo., idealmente se debe terminar la jugada antes de un cuarto pase entre compañeros. Al igual que la sesión anterior, el docente integra el balón rápidamente al momento de salir por línea lateral.</p> <p>Bloque 1: impedir pase, pero liberar el remate por parte del equipo rival. Bloque 2: Impedir pase e impedir remate.</p>	 <p>La ilustración muestra un campo de fútbol dividido en dos secciones, con el título '3 vs 3' en el centro. En cada sección, hay tres jugadores de cada equipo (rojo y azul) en un campo verde, con un balón en el centro de cada grupo. Se muestran líneas de pase y remate.</p>


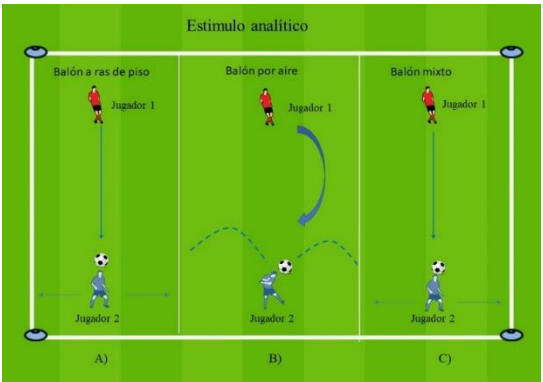
Bloque 3: libre.	
Cierre (10 minutos) Retroalimentación sobre habilidades motrices específicas y juego colectivo. Estiramientos.	



Planificación de Clase N°9

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapas: Ambientación.
Unidad: Iniciación al juego colectivo y habilidades motrices específicas.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase	Habilidad(es) motrices específicas	Principios de juego
Conocer y aplicar despejes como elemento defensivo y giros en función del mismo momento de juego.	Coordinación óculo pedal. Desplazamientos.	Mantener vista arriba y en el balón. Moverse entre objeto y espacio. Movilidad constante. Seguir la jugada. Posición fundamental.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales a utilizar Aros. Balón n°4. Mini porterías. Petos. Pelota de tenis o balón de menor tamaño.	Objetivo/actividades específicas Conocer y aplicar distintos tipos de remates utilizando diferentes superficies de contacto y con tiempos de resolución. Conocer, aplicar y comprender los giros como elemento locomotriz para utilizarlo en el juego. Interpretar situaciones de definición y finalización de jugadas que terminen en gol o peligro de gol. Iniciar el juego defensivo en igualdad de condiciones.
Contenido(s) Despejes. Giros.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos) Entrada en calor (9 min) Juego de aros, primero se dividirá la cancha en dos partes, luego se formarán 4 equipos donde en cada parte de la cancha se enfrentan dos de dichos equipos, un integrante de cada equipo debe tener un aro, debe dejar el aro como porterías y fijar en el suelo. Este juego consiste en que los equipos se disputen un balón (tenis o balón de menor tamaño) que será jugado con la mano y el objetivo es marcar goles y evitar que les marquen, para esto se pueden efectuar despejes tanto con la mano y los pies, los puntos contarán solo haciendo entrar el balón al aro que tenga el jugador del equipo rival. A modo de variación, se agregará un segundo balón es decir cada equipo tendrá que estar atento a los dos balones que estarán en juego.</p> <p>Despejes en pareja 2 min c/u (6 min) A) Balón a ras de piso, despeje hacia a las bandas en sector demarcado e ida a buscar balón. Cambio de roles constante. B) Balón por aire, despeje hacia a las bandas en sector demarcado con pie o cabeza e ida a buscar balón. Cambio de roles constante. C) Balón mixto, decisión del pasador, despeje hacia a las bandas en sector demarcado con pie o cabeza e ida a buscar balón, cambio de roles constante.</p>	 

Desarrollo (65 minutos)

Minitorneo 3 vs 3

Partidos de 5 min x 1 de pausa.

Local y visita, campeón con mayor puntaje acumulado.

Rotación a la derecha visita, con cambio de roles al volver a la posición inicial.



Cierre (10 minutos)


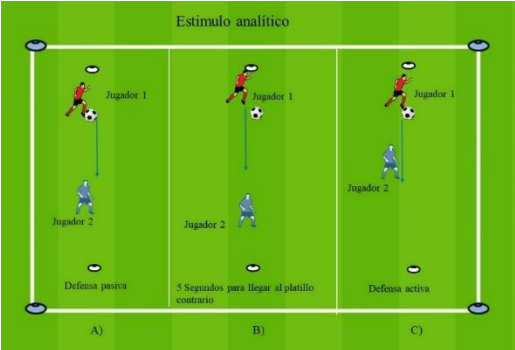
Retroalimentación sobre habilidades motrices específicas y juego colectivo, estiramientos.



Planificación de Clase N° 10

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapas: Integración de Funciones.
Unidad: Adquisición de fundamentos ofensivos y defensivos en oposición e igualdad.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase	Habilidad(es) motrices específicas	Principios de juego
Conocer y aplicar elementos y características básicas de los duelos 1 vs 1 dentro del juego e introducir al formato 5 vs 5.	Coordinación óculo pedal. Desplazamientos	Desmarques. Anticipaciones. Movilidad constante. Juego a ras de suelo.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Aros. Mini porterías. Petos. Pelota de tenis o balón de menor tamaño.	Objetivo/ actividades específicas Conocer y aplicar elementos de juego para superar a un rival y poder progresar dentro del mismo. Iniciar a la propuesta de juego del formato metodológico. Conocer y comprender las variantes del juego defensivo y la propuesta de ataque en duelos individuales. Reconocer la importancia de la responsabilidad y liderazgo del juego colectivo.
Contenido(s) 1 vs 1. 5 vs 5.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos) Entrada en calor (9min) Mini partido 2 vs 2 con la mano. Se enfrentan equipos de 2 jugadores, se jugará con la mano y el gol será válido depositando el balón en una portería demarcada por un aro. Reglas de provocación: -Elegir un rival para marcarlo durante la duración del juego -El docente al aplaudir tendrá como consecuencia cambiar la marca.</p> <p>1 vs 1 condicionado 2 min c/u (6 min) A) Traslado de balón hacia platillo del rival, marca pasiva y alternancia entre atacante y defensor. B) Traslado de balón hacia platillo del rival, marca activa y con máximo de 5 segundos para llegar al platillo contrario. Alternancia entre atacante y defensor. C) Duelos e intercambios ataque-defensa. Marca activa y robos de balón.</p>	 <p>Juego inicial</p>  <p>Estímulo analítico</p> <p>A) Defensa pasiva</p> <p>B) 5 Segundos para llegar al platillo contrario</p> <p>C) Defensa activa</p>

Desarrollo (65 minutos)

Partido 5 vs 5 condicionado

Se enfrentan en partido de 5 jugadores por lado (portero y jugadores de campo). Inicio a las reglas de fútbol adaptado. Saques de banda con la mano, tiros de esquina con el pie, saques de meta desde el área y con balón en el piso, etc.

Bloques de juego 4 minutos, 4 veces cada uno

A) Libre.

B) Cada jugador con marca individual.

C) 2 libres, 2 marca individual.

D) Cambio de roles de la acción anterior.



Cierre (10 minutos)



Retroalimentación sobre habilidades motrices específicas (1 vs 1) y juego colectivo. Estiramientos.



Planificación de Clase N° 11

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico	Etapas: Integración de Funciones.
Unidad: Adquisición de fundamentos ofensivos y defensivos en oposición e igualdad.		Duración: 90 min

Objetivo de Clase Conocer y aplicar elementos y características básicas de los duelos 1 vs 1 dentro del juego e introducir al formato 5 vs 5.	Habilidad(es) motrices específicas Coordinación óculo pedal. Desplazamientos.	Principios de juego Desmarques. Anticipaciones. Movilidad constante. Juego a ras de suelo.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Conos, platillos. Petos. Mini porterías. Pelota de tenis o balón de menor tamaño.	Objetivo/ actividades específicas Conocer y aplicar elementos de juego para superar a un rival y poder progresar dentro del mismo. Iniciar a la propuesta de juego del formato metodológico. Conocer y comprender las variantes del juego defensivo y la propuesta de ataque en duelos individuales. Reconocer la importancia de la responsabilidad y liderazgo del juego colectivo.
Contenido(s) 1 vs 1. 5 vs 5.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos)</p> <p>Se divide al curso de manera proporcional en 2 equipos. El juego se inicia a la orden del profesor o cuando éste lance el balón al aire. El equipo que se apodera del balón debe intentar hacer pases (con la mano) entre sus compañeros. Una vez que ha conseguido 10 pases consecutivos anotará 1 punto. El equipo que no tiene el balón deberá intentar recuperarlo para iniciar su propio conteo de pases. El equipo que acumule más puntos será el ganador.</p> <p>-Variantes:</p> <p>A) Los pases pueden ser con 1 bote o directamente de aire sin que caiga el balón.</p> <p>B) No se puede devolver un pase al mismo jugador que ya me lo dio anteriormente.</p> <p>1 vs 1 condicionado 1:30 min c/u</p> <p>A) Jugador 1 sale desde un extremo intentando eludir a jugador 2, para posteriormente pasar entre los conos y obtener un punto.</p> <p>B) Jugadores se intentan eludir, buscando marcar gol (3 pts.) o salida hacia el costado de la cancha (1pto), el balón sale desde jugador 1 y luego jugador 2.</p> <p>C) Jugador 2 elude a jugador 1 para buscar remate a portería, si jugador 2 recupera el balón, realiza pase a ras de piso entre medio de conos ubicados en las zonas laterales del campo.</p>	 <p>Juego inicial</p>  <p>A) Estimulo analítico</p> <p>Jugador 2</p> <p>Jugador 1</p>



Desarrollo (65 minutos)

Partido 5 vs 5 condicionado

Se enfrentan en partido de 5 jugadores por lado (portero y jugadores de campo). Inicio a las reglas de fútbol adaptado. Saques de banda con la mano, tiros de esquina con el pie, saques de meta desde el área y con balón en el piso, etc.

Bloques de juego

A) Libre

B) Buscar marca individual

C) 2 libres, 2 marca individual

D) Cambio de roles de la acción anterior



Cierre (10 minutos)


Retroalimentación sobre habilidades motrices específicas, duelos y juegos colectivos. Estiramiento.



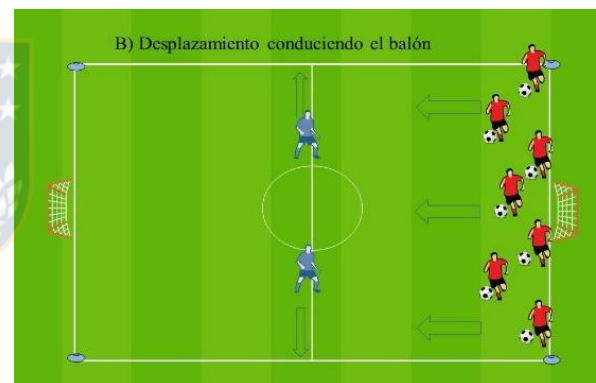
**Retroalimentación
y Estiramientos.**

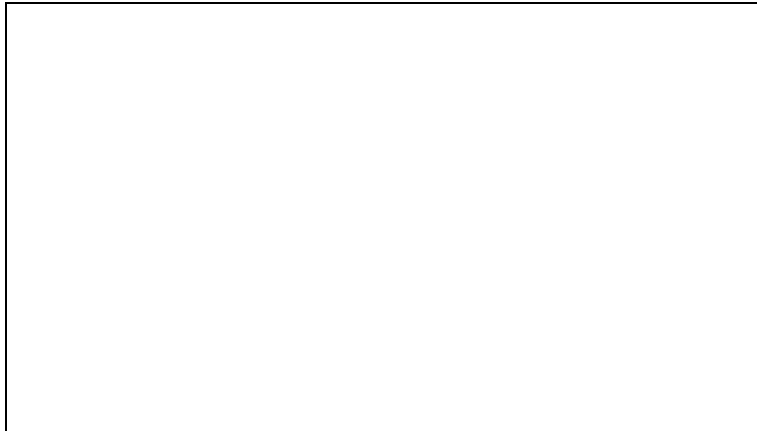


Planificación de Clase N° 12	
Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico
Etapa: Integración de Funciones.	
Unidad: Adquisición de fundamentos ofensivos y defensivos en oposición e igualdad.	Duración: 90 min

Objetivo de Clase	Habilidad(es) motrices específicas	Principios de juego
Conocer y aplicar elementos y características básicas de los duelos 1 vs 1 dentro del juego e introducir al formato 5 vs 5.	Coordinación óculo pedal. Desplazamientos.	Desmarques. Anticipaciones. Movilidad constante. Juego a ras de suelo.
Conocimiento(s) previo(s)	Materiales	Objetivo/ actividades específicas
Habilidades motrices básicas	Balón n°4. Mini porterías. Petos. Conos, platillos.	Conocer y aplicar elementos de juego para superar a un rival y poder progresar dentro del mismo. Iniciar a la propuesta de juego del formato metodológico. Conocer y comprender las variantes del juego defensivo y la propuesta de ataque en duelos individuales. Reconocer la importancia de la responsabilidad y liderazgo del juego colectivo.
Contenido(s)		
1vs 1. 5vs 5.		
Secuencia didáctica		Ilustraciones
Inicio (15 minutos) Se ubican 2 estudiantes en la línea de mitad de cancha, el resto se ubica en la línea de fondo, donde estos al sonido del silbato deben avanzar desde un extremo de la cancha al otro intentando no ser atrapados por los 2 estudiantes, si es atrapado se suma a la mitad de cancha. -Variantes: A) Desplazarse Boteando un balón. B) Desplazarse conduciendo un balón.		

1 vs 1 con porterías 1:30 min por bloque. Terminado cada bloque, cambio de rival.
-gol válido eludiendo el rival y rematando a ras de piso a portería.





Desarrollo (65 minutos)

Partido 5 vs 5 condicionado
Se enfrentan en partido de 5 jugadores por lado (portero y jugadores de campo). Inicio a las reglas de fútbol adaptado. Saques de banda con la mano, tiros de esquina con el pie, saques de meta desde el área y con balón en el piso, etc.

- Bloques de juego
- A) Libre
- B) Buscar marca individual
- C) 2 libres, 2 marca individual
- D) Cambio de roles de la acción anterior





Cierre (10 minutos)

Retroalimentación sobre habilidades motrices específicas, duelos y juego colectivo. Estiramientos.



Planificación de Clase N° 13

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico	Etapas: Integración de Funciones.
Unidad: Adquisición de fundamentos en superioridad e inferioridad numérica en fases ofensivas y defensivas.		Duración: 90 min

Objetivo de Clase Conocer y aplicar principios de superioridad numérica y construcción de juego de ataque con oposición.	Habilidad(es) motrices específicas Coordinación óculo pedal. Desplazamientos.	Principios de juego Dominio del 2-1. Dominio de pared. Apoyos. Desmarques. Movilidad constante.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4 y balones de distintos tamaños. Miniporterías. Conos, platillos.	Objetivo/ actividades específicas Iniciar en aplicación el juego de ataque en superioridad numérica frente a un rival. Comprender la creación de espacios, fijando marcas y ocupando sectores para progresar. Aplicar de manera inicial el ataque construido, en base al juego de elaboración. Conocer y aplicar el concepto de profundidad.
Contenido(s) 2 vs 1.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 min) Para iniciar la clase se forman tríos y se realiza el juego “Los cangrejos”. Se efectúa un 2 vs 1 en el cual los estudiantes deben desplazarse como “cangrejos” (con las piernas separadas y bajando la cadera). El objetivo del juego es que dos de los estudiantes realicen 5 pases con la mano sin que interfieran el balón. Cada vez que logren los 5 pases es un punto. Como variante, se puede aumentar el número de pases, cambiar el jugador que interfiere y cambiar los tríos.</p> <p>2 vs 1. Marca pasiva e iniciación de ataque. 1:30 por estímulo.</p> <p>A) Construcción de juego en base al 2-1 y definición. Marca pasiva del defensor. B) Construcción de juego en base a la pared y definición. Marca pasiva del defensor. C) Construcción de juego en base a la pared o 2-1 y definición. Marca pasiva del defensor y definición en menos de 8 segundos.</p>	

Desarrollo (65 min)

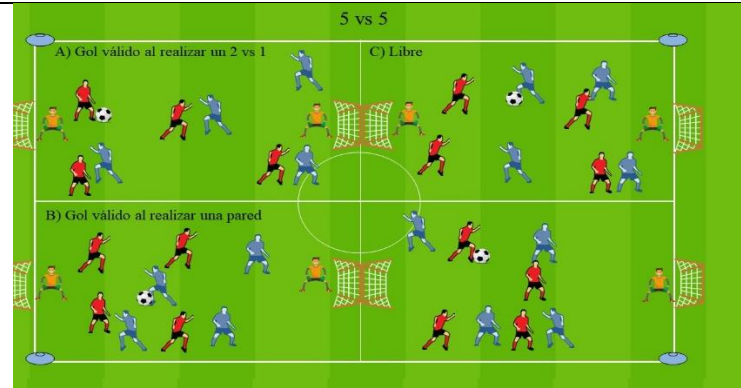
Fútbol orientado en formato 5 vs 5

Bloques de juego de 6 minutos x 1 de pausa

A) Primer bloque 3 partidos app. Gol válido previa realización de 2-1.

B) Segundo bloque 3 partidos app. Gol válido previa realización de pared.

C) Tercer bloque 3 partidos app. Libre.



Cierre

Retroalimentación sobre habilidades motrices específicas, principios de superioridad numérica, juego colectivo. Estiramientos.



**Retroalimentación
y Estiramientos.**

Planificación de Clase N° 14

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapas: Integración de Funciones.
Unidad: Adquisición de fundamentos en superioridad e inferioridad numérica en fases ofensivas y defensivas.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase Conocer y aplicar principios de superioridad numérica y construcción de juego de ataque con oposición.	Habilidad(es) motrices específicas Coordinación óculo pedal. Desplazamientos.	Principios de juego Dominio del 2-1. Dominio de pared. Apoyos. Desmarques. Movilidad constante.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón de fútbol, balones de distinto tamaño. Mini porterías. Conos, platillos. Petos. Aros.	Objetivo/ actividades específicas Iniciar en aplicación el juego de ataque en superioridad numérica frente a un rival. Comprender la creación de espacios, fijando marcas y ocupando sectores para progresar. Aplicar de manera inicial el ataque construido, en base al juego de elaboración. Conocer y aplicar el concepto de profundidad.
Contenido(s) 2 vs 1.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15min) Juego del triángulo En un espacio delimitado por 3 conos, emulando un triángulo, se disponen a realizar un 2 vs 1 con la mano. Los jugadores que realizan la superioridad numérica no pueden estar quietos y se deben mover solo con desplazamientos laterales, creando y ocupando espacios por fuera, evitando perder el balón. Al llegar a 5 pases, pueden depositar el balón dentro de un aro ahora defendido por mismo jugador en inferioridad. Este último si lo recupera en el momento de elaboración o definición pasa a atacar y el que perdió el balón a defender.</p> <p>Principio de 2 vs 1. 1´:30´ por estímulo. Se describe el trío durante la actividad como jugadores 1, 2 y 3.</p> <p>A) Pases y movilidad entre el trío, al silbato se inicia el 2 vs 1 más un comando del profesor. Ejemplo: sonido de silbato, 2 y 3. Entonces dichos jugadores atacan la portería y el que no se ha nombrado obviamente la defiende. Se busca la definición con una pared.</p> <p>B) Pases y movilidad entre el trío, al silbato se inicia el 2 vs 1 más un comando del profesor como el descrito en el ejemplo de la primera variante. Se busca la definición con un 2-1.</p> <p>C) Pases y movilidad entre el trío, al silbato se inicia el 2 vs 1 más un comando del profesor al igual que la anterior. Se busca la definición con una pared o con un 2-1 en un tiempo menor a 6 segundos.</p>	<div style="text-align: center;">  <p>Juego inicial</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Estímulo analítico</p> <p>A) Definición con pared</p> <p>B) Definición con 2 vs 1</p> <p>C) Definición 2 vs 1 o pared en menos de 6 segundos</p> </div>

Desarrollo

Fútbol orientado en formato 5 vs 5

Bloques de juego de 6 minutos x 1 de pausa

A) Primer bloque 3 partidos aprox. Gol válido previa realización de 2-1.

B) Segundo bloque 3 partidos aprox. Gol válido previa realización de pared.

C) Tercer bloque 3 partidos aprox. Libre



Cierre

Retroalimentación sobre habilidades motrices específicas, aplicación de principios de superioridad numérica y juego colectivo. Estiramientos.



**Retroalimentación
y Estiramientos.**

Planificación de Clase N° 15

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapas: Integración de Funciones.
Unidad: Adquisición de fundamentos en superioridad e inferioridad numérica en fases ofensivas y defensivas.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase Conocer y aplicar principios de superioridad numérica y construcción de juego de ataque con oposición.	Habilidad(es) motrices específicas Coordinación óculo pedal. Desplazamientos.	Principios de juego Dominio del 2-1. Dominio de pared. Apoyos. Desmarques. Movilidad constante.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Balón de Goma Conos Mini arcos Petos.	Objetivo/ actividades específicas Iniciar en aplicación el juego de ataque en superioridad numérica frente a un rival. Comprender la creación de espacios, fijando marcas y ocupando sectores para progresar. Aplicar de manera inicial el ataque construido, en base al juego de elaboración. Conocer y aplicar el concepto de profundidad.
Contenido(s) 2 vs 1.		

Secuencia didáctica

Inicio (15 minutos)

Juego mini quemadas, para este juego se forman tríos y se delimitan espacios de 3 metros por 3 metros, en cada extremo de estos cuadrados se ubican una lenteja por cada extremo, dos jugadores del trío se ubican cada uno en una lenteja y el jugador que queda libre se ubica en el espacio de entre las dos lentejas o conos los jugadores de los extremos trataran de quemar al jugador libre con un balón de goma y este debe tratar de esquivarlos, como reglas de este juego, quedara prohibido lanzar el balón a la cara o a otras partes delicadas del cuerpo, cada cierto tiempo se hará una rotación de los jugadores.

A) como de variación el jugador que está en el centro debe desplazarse de manera lateral.

B) el jugador libre se desplaza mediante saltos o zancadas.

C) Los jugadores que queman deben hacerlo realizando un lanzamiento con un bote al suelo antes de tocar al jugador libre.

2 vs 1. Marca pasiva e iniciación de ataque. 1:30 por estímulo.

Inicio

A) Construcción de juego en base al 2-1 y definición. Marca activa del defensor y finalización a ras de piso en un arco en caso de recuperación.

B) Construcción de juego en base a la pared y definición. Marca activa del defensor y finalización a ras de piso en un arco en caso de recuperación.

C) Construcción de juego en base a la pared o 2-1 y definición en menos de 6 segundos. Marca activa del defensor y finalización a ras de piso en un arco en caso de recuperación.

Ilustraciones



Desarrollo (65 minutos)

Fútbol orientado en formato 5 vs 5

Bloques de juego de 6 minutos x 1 de pausa

A) Primer bloque 3 partidos aprox. Gol válido previa realización de 2-1 o pared.

B) Segundo bloque 3 partidos aprox. Libre

C) Tercer bloque 3 partidos aprox. Gol válido previa realización de 2-1 o pared.



Cierre

Retroalimentación sobre habilidades motrices específicas, principios de superioridad numérica, juego colectivo. Estiramientos.




**Retroalimentación
y Estiramientos.**



Planificación de Clase N° 16

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapa: Integración de Funciones.
Unidad: Adquisición de fundamentos en superioridad e inferioridad numérica en fases ofensivas y defensivas.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase Conocer y aplicar elementos de superioridad numérica, con principios de amplitud y movilidad respecto a zonas de ataque.	Habilidad(es) motrices específicas Coordinación óculo pedal. Desplazamientos.	Principios de juego Idea de bloques. Cambios de orientación. Apoyos. Desmarques. Amplitud y profundidad (jugar a lo ancho y a lo largo). Movilidad constante. Temporizar y reducir defensivamente, sin lanzarse a los pies del rival.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Mini arcos Petos Conos Pelota de tenis, balones pequeños.	Objetivo/ actividades específicas Promover comportamientos ofensivos en amplitud de juego y responsabilidad de zonas de ataque. Propender la toma de decisiones en ataque elaborado, bajo la idea de bloque ofensivo y defensivo. Generar espacios para atacar. Reducir y temporizar espacios al defender.
Contenido(s) 3 vs 1.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos)</p> <p>Juego de intercepciones, para este juego se dividirá la cancha en espacios reducidos, en este espacio habrá 4 jugadores 1 de estos 4 será el encargado de interceptar el balón de tenis (que será jugado con la mano) mientras que los otros 3 se darán pases tratando que su compañero no los intercepte, con movilidad libre dentro del espacio delimitado. Si el balón es robado, el jugador que la perdió pasara a ser el que tenga que interceptar el balón.</p> <p>A) Como variante ahora el balón no podrá ser devuelto a la misma persona que acaba de dar el pase.</p> <p>B) Otra variante será que los jugadores que pasan el balón deben tomar una posición fija en el espacio delimitado.</p> <p>3 vs 1 juego de Posesión 1:30 por estímulo.</p> <p>Manteniendo los grupos y delimitaciones de la cancha, se realiza un juego de posesión, en donde hay tres jugadores que se dan pases entre si y uno que debe interceptar, el jugador que pierde el balón pasa a ser el que intercepta.</p> <p>Al sonido del silbato deben realizar intercambio de balones entre los grupos.</p> <p>A) Intercambio de balón solo a la derecha. B) Intercambio de balón solo a la izquierda. C) Intercambio de balón solo diagonal.</p>	<p style="text-align: center;">Juego inicial</p>  <p>A) El balón no puede ser devuelto a la misma persona que acaba de dar el pase</p> <p>B) Los jugadores que pasan el balón toman una posición fija dentro del espacio</p> <p style="text-align: center;">Estímulo analítico</p> 






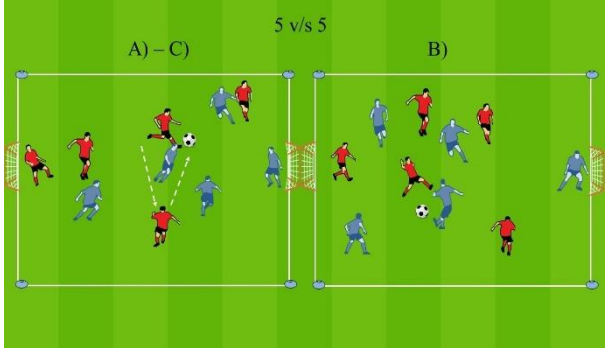

	
<p>Desarrollo (65 min)</p> <p>Fútbol orientado en formato 5 vs 5 Bloques de juego de 6 minutos x 1 de pausa. A) Primer bloque 3 partidos aprox. Gol válido previa realización de 2-1 o pared. B) Segundo bloque 3 partidos aprox. Libre. C) Tercer bloque 3 partidos aprox. Gol válido previa realización de 2-1 o pared.</p>	
<p>Cierre (10min)</p> <p>Retroalimentación sobre superioridad numérica, de amplitud y movilidad, habilidades motrices específicas, juego colectivo. Estiramientos.</p>	

Planificación de Clase N° 17

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapa: Integración de Funciones.
Unidad: Adquisición de fundamentos en superioridad e inferioridad numérica en fases ofensivas y defensivas.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase Conocer y aplicar principios de superioridad numérica, con principios de amplitud y movilidad respecto a zonas de ataque.	Habilidad(es) motrices específicas Coordinación óculo pedal. Desplazamientos.	Principios de juego Idea de bloques. Cambios de orientación. Apoyos. Desmarques. Amplitud y profundidad (jugar a lo ancho y a lo largo). Movilidad constante. Temporizar y reducir defensivamente, sin lanzarse a los pies del rival.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Platillos. Mini porterías. Petos.	Objetivo/ actividades específicas: Promover comportamientos ofensivos en amplitud de juego y responsabilidad de zonas de ataque. Propender la toma de decisiones en ataque elaborado, bajo la idea de bloque ofensivo y defensivo. Generar espacios para atacar. Reducir y temporizar espacios al defender.
Contenido(s) 3 vs 1.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio</p> <p>Juego de inicio mini rondos, este juego consistirá en realizar rondos de 3 jugadores exteriores y un jugador en el centro, este juego tiene por objetivo que el jugador que este en el centro trate de recuperar o quitar balones mientras que los jugadores exteriores deben darse pases entre sí, estando en una posición fija, se comenzara jugando con la mano y un balón de fútbol. Si el jugador del centro roba el balón pasa a ser jugador exterior.</p> <p>A) Como variante se cambiará de jugar con la mano a jugar con los pies.</p> <p>B) como segunda variante, será que los jugadores exteriores deben darse pases con un control obligatorio, es decir deben controlar y dar el pase sin que intercepten o robe el balón el jugador interior.</p> <p>C) Como ultima variación los jugadores exteriores deben entregar el pase automáticamente después de recibir el balón, es decir sin un control de balón.</p> <p>Estímulos Analíticos: 3 vs 1 juego de posesión, 1:30 por estímulo.</p> <p>-Se divide la clase en 4 sectores, donde habrá juego de posesión por parte de los 3 atacantes y el defensor, que debe recuperar y realizar pase rápido a miniportería.</p> <p>A) Libre movimiento para atacantes. B) Movimiento de atacantes en caras laterales y uno al centro. C) Libre movimiento para atacantes.</p>	 <p>Juego Inicial</p>  <p>Juego Inicial Variantes</p> <p>A) B) C)</p>  <p>Estímulos Analíticos</p> <p>B) B)</p>

<p>Desarrollo (65 min) Fútbol orientado en formato 5 vs 5 Bloques de juego de 6 minutos x 1 de pausa A) Primer bloque 3 partidos aprox. Gol válido previa realización de 2-1 o pared. B) Segundo bloque 3 partidos aprox. Libre C) Tercer bloque 3 partidos aprox. Gol válido previa realización de 2-1 o pared.</p>	
<p>Cierre Vuelta a la calma con estiramientos y retroalimentación respectiva a superioridad numérica, principios de amplitud de juego y movilidad zonas de ataque.</p>	



Planificación de Clase N° 18

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapas: Integración de Funciones.
Unidad: Adquisición de fundamentos en superioridad e inferioridad numérica en fases ofensivas y defensivas.		Duración: 90 min

Objetivo de Clase Conocer y aplicar principios de superioridad numérica, con principios de amplitud y movilidad respecto a zonas de ataque.	Habilidad(es) motrices específicas Coordinación óculo pedal. Desplazamientos.	Principios de juego Idea de bloques. Cambios de juego. Apoyos. Desmarques. Amplitud y profundidad (jugar a lo ancho y a lo largo). Movilidad constante. Temporizar y reducir defensivamente, sin lanzarse a los pies del rival.
Conocimiento(s) previo(s). Habilidades motrices básicas.	Materiales. Balón n°4. Conos. Mini porterías Petos.	Objetivo/ actividades específicas Promover comportamientos ofensivos en amplitud de juego y responsabilidad de zonas de ataque. Propender la toma de decisiones en ataque elaborado, bajo la idea de bloque ofensivo y defensivo. Generar espacios para atacar. Reducir y temporizar espacios al defender.
Contenido(s) 3 vs 1.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio Para iniciar la clase se realiza un juego "el cuadrado", dentro del espacio se dividirá en cuadrados en los cuales se forman grupos de 4 jugadores (donde 2 de los estudiantes se ubican dentro del cuadrado y los dos restantes fuera del). Se realiza un 3 vs 1, donde uno de los estudiantes que permanece dentro del cuadrado toma el rol de interceptar el balón mientras que los demás deben completar 5 pases con la mano utilizando un balón de goma los estudiantes deben estar en constante movimiento. Si el balón logra ser robado, el jugador que perdió el balón pasa a tomar el lugar del jugador que intercepta.</p> <p>Variantes:</p> <p>A) El pase no puede ser devuelto a la misma persona B) Cambio de jugadores y utilizar balón de tenis. C) Los desplazamientos deben realizarse en cuadrupedia.</p> <p>Estímulos Analíticos: 3 vs 1 por comando 1'30" c/u. Jugadores identificados por un número</p> <p>A) Pases entre el cuarteto, al silbato se nombra un número del jugador que debe defender y se inicia el 3 vs 1 con definición. B) Pases entre el cuarteto, al silbato se nombra en primer lugar un número del jugador que inicia el juego y en segundo lugar el que defiende.</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  <p>Juego Inicial</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Estímulo Analítico A)</p> <p>Profesor: Nº 2 Defiende</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Estímulo Analítico B)</p> <p>Profesor: 2 Inicia 3 Defiende</p> </div>

C) Pases entre el cuarteto, al silbato se nombra en primer lugar un número del jugador que debe definir la jugada y en segundo lugar el que defiende.



Desarrollo (65 min)

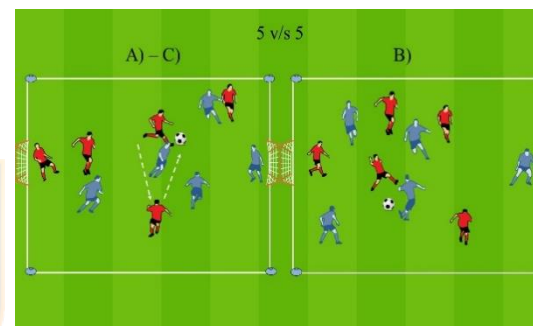
Fútbol orientado en formato 5 vs 5

Bloques de juego de 6 minutos x 1 de pausa

A) Primer bloque 3 partidos aprox. Gol válido previa realización de 2-1 o pared.

B) Segundo bloque 3 partidos aprox. Libre

C) Tercer bloque 3 partidos aprox. Gol válido previa realización de 2-1 o pared.



Cierre

Vuelta a la calma con estiramientos y retroalimentación respectiva a superioridad numérica, principios de amplitud de juego y movilidad zonas de ataque.



Planificación de Clase N° 19

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapa: Integración de Funciones.
Unidad: Introducción al juego posicional y responsabilidades individuales y colectivas.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase Conocer y aplicar principios del juego posicional con oposición.	Habilidad(es) motrices específicas Coordinación óculo pedal. Desplazamientos.	Principios de juego Visión periférica. Jugar a ras de suelo. Juego con cambios de orientación. Ubicación y anticipación.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Petos. Conos, platillos.	Objetivo/ específico: Resolver problemas en el juego en base al juego posicional. Comprender el espacio y tiempo como elementos significativos del juego. Asumir responsabilidad colectiva en la construcción de juego. Aplicar patrones de reposicionamiento defensivo.
Contenido(s) Rondos.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 min)</p> <p>Juego inicial: En grupos de 4 alumnos deberán trasladar un balón de ida y vuelta, tomados de las manos y ejecutando pases con el pie respectivamente. El grupo que llegue primero se consolida con puntos.</p> <p>Variantes:</p> <p>A) tomados del brazo</p>	

B) 2 jugadores quitan el balón a cualquier grupo durante su recorrido, y en penitencia deben comenzar nuevamente desde el punto de partida.

Estímulos Analíticos:

Rondos 4x1 con cambios de orientación, cambio de jugador de quite tras pérdida de balón. 2 min c/u

A) Rondo posicional y cambio de orientación de balón tras silbato hacia la derecha.

B) Rondo posicional y cambio de orientación de balón tras silbato hacia la izquierda.

C) Rondo posicional y cambio de orientación de balón tras silbato en diagonal.



Desarrollo

Juego orientado

Bloques de 6 minutos x 1 de pausa

En ataque y en terreno rival 3 jugadores deben estar en el sí o sí. El cuarto jugador debe estar en terreno propio y cercano a la orientación del balón para dar equilibrio defensivo. En defensa todo el equipo menos uno debe defender.




Cierre

Vuelta a la calma con estiramientos y retroalimentación respectiva a principios del juego posicional con oposición.



Planificación de Clase N° 20		
Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapa: Integración de Funciones.
Unidad: Introducción al juego posicional y responsabilidades individuales y colectivas.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase	Habilidad(es) motrices específicas	Principios de juego
Conocer y aplicar principios del juego posicional con oposición.	Coordinación óculo pedal. Desplazamientos.	Visión periférica. Jugar a ras de suelo. Juego con cambios de orientación. Ubicación y anticipación.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Conos. Mini arcos.	Objetivo/ actividades específicas: Resolver problemas en el juego en base al juego posicional. Comprender el espacio y tiempo como elementos significativos del juego. Asumir responsabilidad colectiva en la construcción de juego. Aplicar patrones de reposicionamiento defensivo.
Contenido(s) Rondos.		
Secuencia didáctica		Ilustraciones
Inicio Juego inicial “Pacman”, se divide el terreno y se forman hexágonos con conos. Se establecen grupos de 5 estudiantes, donde uno de ellos debe perseguir a los demás y tratar de tocarlos. Si logra tocar al estudiante este deberá cumplir la función de		 <p style="text-align: center;">Juego Inicial</p>

perseguidor. Solo se podrán desplazar por las líneas establecidas en el hexágono.

Variante:

A) Desplazamientos laterales por las líneas.

B) Jugador que persigue puede realizar diagonales para tratar de atrapar a los demás.

Estímulos analíticos:

Rondo 4 x 1. 2 min c/u. En hexágono, cambio de jugador de quite tras recuperación del mismo.

A) Rondo posicional, hexágono de posesión. Mantenimiento de posición para crear juego. Intercalar espacios entre jugadores en posesión de balón (ninguno al lado del otro).

B) Rondo posicional, hexágono de posesión. Movilidad constante e intercambio de posiciones por fuera, intercalar espacios entre jugadores en posesión de balón.

C) Rondo posicional, hexágono de posesión. Movilidad constante e intercambio de posiciones por fuera y uno por dentro, intercalar espacios entre jugadores en posesión de balón.

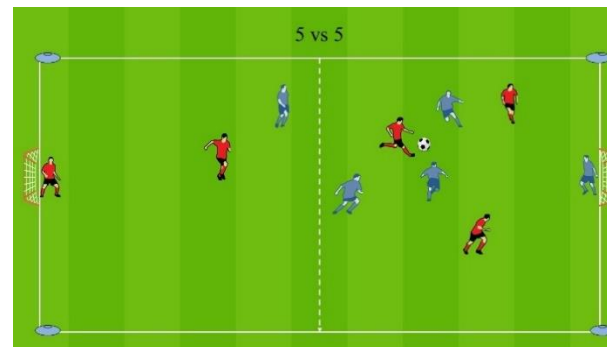


Desarrollo

Juego orientado:

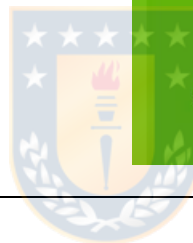
Bloques de 6 minutos x 1 de pausa

En ataque y en terreno rival 3 jugadores deben estar en el sí o sí, uno con balón y los dos restantes acompañando la jugada creando espacios en profundidad y ampliando el terreno de juego. El cuarto jugador debe estar en terreno propio y cercano a la orientación del balón para dar equilibrio defensivo. En defensa todo el equipo menos uno debe defender, siempre en sentido y en compromiso del sector donde se encuentre el balón.



Cierre

Vuelta a la calma con estiramientos y retroalimentación respectiva a principios del juego posicional con oposición.



**Retroalimentación
y Estiramientos.**

Planificación de Clase N° 21		
Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico	Etapa: Integración de Funciones.
Unidad: Introducción al juego posicional y responsabilidades individuales y colectivas		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase	Habilidad(es) motrices específicas	Principios de juego
Conocer y aplicar principios del juego posicional con oposición.	Coordinación óculo pedal. Desplazamientos.	Visión periférica. Jugar a ras de suelo. Juego con cambios de orientación. Ubicación y anticipación.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Platillos. Petos.	Objetivo/ actividades específicas Resolver problemas en el juego en base al juego posicional. Comprender el espacio y tiempo como elementos significativos del juego. Asumir responsabilidad colectiva en la construcción de juego. Aplicar patrones de reposicionamiento defensivo.
Contenido(s) Rondos.		
Secuencia didáctica		Ilustraciones

Inicio
 Juego inicial (1), para este juego se formarán grupos de 5 jugadores, con 4 lentejas se formará un cuadrado y una lenteja se ubicará al centro de este cuadrado, cada jugador debe posicionarse en una lenteja. El juego constará de que los jugadores del exterior deben desplazarse hacia las otras lentejas y el jugador que está en el centro tratará de quitarle el espacio de las lentejas exteriores a cualquier jugador. El jugador que



le quitaron su espacio de las lentes exteriores pasara a ser jugador del centro.

A) Como variante se integrará un balón por cada jugador del exterior, ahora el jugador del centro solo debe tratar de quitar balones a los jugadores que se desplacen hacia las distintas lentes.

B) Como segunda variante, el jugador que está en el centro puede quitar el balón o el espacio de la lenteja a los jugadores del exterior.

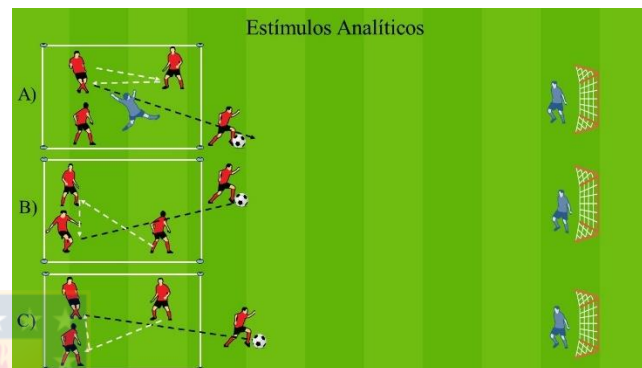
Estímulos Analíticos:

Rondos 4x1. 2 min cada uno. Cuadrado de posesión con finalización o inicio de juego.

A) Rondo de posesión y finalización, tras combinación de todo el equipo. El último pase correspondiente al último jugador en combinar define en una portería. Si el jugador de quite recupera, pasa el balón a la portería como inicio de juego.

B) Rondo de posesión y finalización, tras combinación de todo el equipo y sin repetir un pase a algún compañero. El último pase define a portería. Jugador de quite al recuperar, inicia juego hacia la portería.

C) Rondo de posesión y finalización, tras combinación corta y una larga. El último pase define a portería. Jugador de quite al recuperar inicia juego hacia la portería.

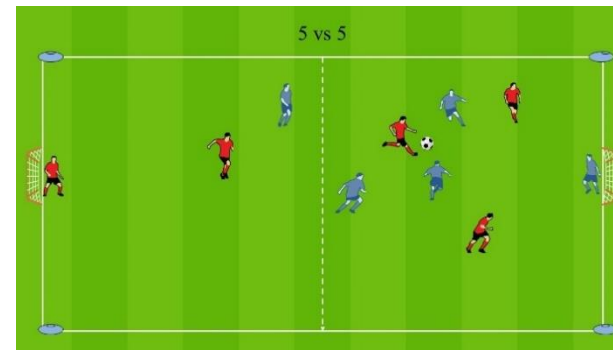


Desarrollo

Juego orientado

Bloques de 6 minutos x 1 de pausa

En ataque y en terreno rival 3 jugadores deben estar en el sí o sí, uno con balón y los dos restantes acompañando la jugada creando espacios en profundidad y ampliando el terreno de juego. El cuarto jugador debe estar en terreno propio y cercano a la orientación del balón para dar equilibrio defensivo. En defensa todo el equipo menos uno debe defender, siempre en sentido y en compromiso del sector donde se encuentre el balón



Cierre

Vuelta a la calma con estiramientos y retroalimentación respectiva a principios del juego posicional con oposición.





**Retroalimentación
y Estiramientos.**

Planificación de Clase N° 22		
Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico	Etapas: Sistemas de juego
Unidad: Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.		Duración: 90 min

Objetivo de Clase Conocer y aplicar el sistema de juego 1-3-1 en situaciones de ataque y defensa.	Habilidad(es) motrices específicas Desplazamientos. Coordinación óculo-pedal.	Principios de juego Visión periférica. Jugar a ras de suelo. Apoyos. Desmarques. Movilidad constante. Colectividad. Amplitud y profundidad (jugar a lo ancho y a lo largo).
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Platillos. Mini porterías. Petos.	Objetivo/ actividades específicas Resolver problemas en el juego en base al juego posicional. Comprender el espacio y tiempo como elementos significativos del juego. Asumir responsabilidad colectiva en la construcción de juego. Aplicar patrones de reposicionamiento defensivo.
Contenido(s) Sistema de juego 1-3-1. Juego reducido.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio</p> <p>Juego inicial “la red”, para realizar este juego se forman dos grupos y se divide el espacio en dos. En cada grupo se establece un estudiante cuya función es perseguir a los demás, si este logra alcanzarlo (solo con un toque) este último debe ayudar al perseguidor tomados de la mano formando una “red”. Los demás estudiantes tendrán un balón y deberán conducirlo utilizando las superficies de contacto del pie tratando de evitar que los logren alcanzar. El juego termina cuando todos los estudiantes son atrapados.</p> <p>Variantes</p> <p>A) Intercambiar al jugador que inicia de perseguidor B) Cambiar desplazamientos de los jugadores que persiguen con talones al glúteo y zancadas.</p> <p>Estímulos Analíticos: Rueda de pase “Y”</p> <p>A) Libre B) Dos tiempos lado derecho C) Dos tiempos lado izquierdo</p>	<div data-bbox="1094 342 1682 646" style="text-align: center;"> <p>Juego Inicial</p> </div> <div data-bbox="1083 678 1692 1019" style="text-align: center;"> <p>Estímulos Analíticos</p> <p>— Desplazamiento del Balón - - - Desplazamiento del Jugador</p> </div>

<p>Desarrollo (65)</p> <p>A) Fútbol condicionado (bloques de 5 x 1 minuto) 3 porterías bajo sistema 1-3-1. Gol válido en cualquier portería.</p> <p>Fútbol orientado bloques de 5 x 1 minuto) A) Fútbol construido desde zona propia, definición buscando lado contrario.</p>	
<p>Cierre</p> <p>Vuelta a la calma con estiramientos y retroalimentación respectiva a sistemas de juego 1-3-1 en situaciones de ataque y defensa.</p>	

Planificación de Clase N° 23		
Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapa: Sistemas de Juego.
Unidad: Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase Conocer y aplicar el sistema de juego 1-3-1, en situaciones de ataque y defensa.	Habilidad(es) motrices específicas Desplazamientos. Coordinación óculo-pedal.	Principios de juego Visión periférica. Jugar a ras de suelo. Apoyos. Desmarques. Movilidad constante. Colectividad. Amplitud y profundidad (jugar a lo ancho y a lo largo).
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Platillos. Petos.	Objetivo/ actividades específicas Resolver problemas en el juego en base al juego posicional y las funciones desprendidas de este en ataque y defensa. Comprender el espacio y tiempo como elementos significativos del juego. Asumir responsabilidad colectiva en la construcción de juego. Aplicar patrones de reposicionamiento defensivo. Comprender zonas de peligro, de construcción de juego y definición.
Contenido(s) Sistema de juego 1-3-1. Juego reducido.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio. Se formarán grupos de 6 jugadores, en donde se enfrentarán en un juego de gato (3vs3), cada equipo tendrá lentejas de un determinado color, con la cual deberán rellenar el gato. El equipo ganador se llevará un punto.</p> <p>A) a modo de variante, los equipos que ganen se irán rotando hacia la derecha.</p> <p>B) Como segunda variante dos jugadores de cada equipo rotaran al equipo de la derecha.</p> <p>Estímulos Analíticos:</p> <p>Rondo 3 vs 1</p> <p>A) Ocupación de espacios libre.</p> <p>B) Ocupación de espacio en sentido del jugador con balón.</p> <p>C) Ocupación de espacio en sentido del jugador con balón en proximidad y en largo.</p>	 <p>The illustrations show two soccer drills on a green field. The top illustration, titled 'Juego Inicial', shows two 3v3 games in progress, with players in red and blue uniforms and a red cross on the field. The bottom illustration, titled 'Estímulos Analíticos', shows three variations of a 3v1 drill (A, B, and C) with players in red and blue uniforms and red cones on the field.</p>

Desarrollo (65 min).

A) Fútbol condicionado. (5 x 1 minuto)

División del terreno en 3 carriles procurando el posicionamiento según sistema y el estímulo del juego y responsabilidad posicional. Los jugadores se desplazan dentro de su carril correspondiente a la posición.

B) Fútbol orientado. (5 x 1 minuto)

Ataque construido con apoyos y desmarques del defensor central y movilidad del delantero.



Cierre.

Vuelta a la calma con estiramientos y retroalimentación respectiva a sistemas de juego 1-3-1 en situaciones de ataque y defensa.



Planificación de Clase N° 24

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapas: Sistemas de juego.
Unidad: Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase Conocer y aplicar el sistema de Juego 1-3-1, en situaciones de ataque y defensa.	Habilidad(es) motrices específicas Desplazamientos. Coordinación óculo - pedal.	Principios de juego Visión periférica. Jugar a ras de suelo. Apoyos. Desmarques. Movilidad constante. Colectividad. Amplitud y profundidad (jugar a lo ancho y a lo largo).
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Mini porterías. Conos, platillos. Petos.	Objetivo/ actividades específicas Resolver problemas en el juego en base al juego posicional y las funciones desprendidas de este en ataque y defensa. Comprender el espacio y tiempo como elementos significativos del juego. Asumir responsabilidad colectiva en la construcción de juego. Aplicar patrones de reposicionamiento defensivo. Comprender zonas de peligro, de construcción de juego y definición.
Contenido(s) Sistema de juego 1-3-1. Juego reducido. 1 vs 1.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos) Juego inicial (10 min): Se demarcan 4 puntos de manera idéntica a un rombo. 3 jugadores estarán con un balón cada uno y uno tratará de quitar el balón. Idealmente la zona de quite se dará en los espacios donde no haya punto de referencia. El jugador con balón debe llegar a dicho punto para quedar a salvo por unos segundos, en esa zona el jugador de quite no puede interceptar ni robar el balón.</p> <p>Estímulos Analíticos: Juego 1 vs 1 con mini portería, 1:30 por estímulo (5 min) A) Pases a 1 toque entre la mini portería, al silbato duelo 1 vs 1 buscando eludir al rival y pasar por dentro de la mini portería. B) Pases a 1 toque entre la mini portería buscando desestabilizar, al contrario, al silbato duelo 1 vs 1 buscando eludir al rival y pasar por dentro de la mini portería. C) Pases a 1 toque por fuera y dentro de la miniportería, al silbato duelo 1 vs 1 buscando eludir al rival y pasar por dentro de la mini portería.</p>	<div data-bbox="1100 310 1751 675" style="text-align: center;"> <p>Juego Inicial</p>  </div> <div data-bbox="1100 711 1751 1081" style="text-align: center;"> <p>Estímulos Analíticos</p>  </div>

Desarrollo (65 minutos)

A) Juego condicionado (bloques de 5 min x 1 minutos)

Se establecen 3 zonas con conos por las líneas laterales. Zona 1 defensa, zona 2 mediocampo, zona 3 delanteros. Para cada equipo, al momento de iniciar juego, ningún jugador debe estar en la zona 1.

B) Juego orientado (bloques de 5 min x 1 minutos)

En terreno propio, se juega con un máximo de 3 segundos de posesión de balón por cada jugador. En ataque se busca definir a un toque.



Cierre (10 minutos)

Vuelta a la calma con estiramientos y retroalimentación respectiva a sistema de juego 1-3-1 en situaciones de ataque y defensa.

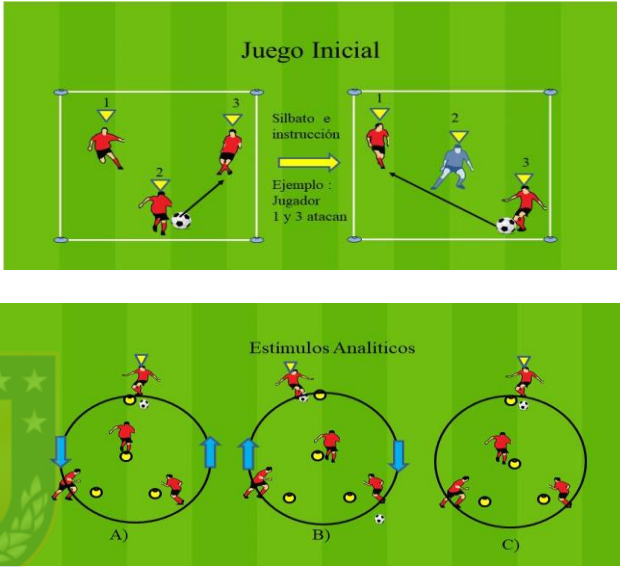





**Retroalimentación
y Estiramientos.**

Planificación de Clase N° 25

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapa: Sistemas de Juego.
Unidad: Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase Conocer y aplicar el sistema de juego: 1-2-1-1, en situaciones de ataque y defensa.	Habilidad(es) motrices específicas Coordinación óculo pedal. Desplazamientos.	Principios de juego Visión periférica. Jugar a ras de suelo. Apoyos. Desmarques. Movilidad constante. Colectividad. Amplitud y profundidad (jugar a lo ancho y a lo largo).
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Conos y platillos. Mini porterías. Petos.	Objetivo/ actividades específicas Resolver problemas en el juego en base al juego posicional y las funciones desprendidas de este en ataque y defensa. Comprender el espacio y tiempo como elementos significativos del juego. Asumir responsabilidad colectiva en la construcción de juego. Aplicar patrones de reposicionamiento defensivo. Comprender zonas de peligro, de construcción de juego y definición.
Contenido(s) Sistema de juego 1-2-1-1. Juego reducido.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos)</p> <p>Juego inicial (10 min) Se forma tríos (a cada jugador se le asignara un número del 1 al 3) y se divide la cancha en espacios reducidos, los jugadores estarán pasándose el balón entre los tres y al sonido del silbato, el profesor nombrara dos números por ejemplo el 1 y el 3 estos jugadores tendrán el balón y atacar y el jugador que no fue nombrado debe defender en este caso el jugador número 2. Como variante después al sonido del silbato el profesor nombrara a un alumno, el cual debe atacar mientras que los dos jugadores que no fueron nombrados deben defender.</p> <p>Estímulos analíticos (5 min) Rueda de pase “Y invertida”, tocar y pasar el balón en dos tiempos. 1:30 min por estímulo. A) Rotación de balón a la derecha B) Rotación de balón a la izquierda C) Rotación en variedad, indicación del profesor.</p>	 <p>Juego Inicial</p> <p>Silbato e instrucción</p> <p>Ejemplo : Jugador 1 y 3 atacan</p> <p>Estímulos Analíticos</p> <p>A) B) C)</p>
<p>Desarrollo (65 minutos)</p> <p>A) Fútbol condicionado (5 bloques de 5 x 1 minutos) 3 porterías bajo sistema 1-2-1-1. Gol válido en cualquier portería.</p> <p>B) Fútbol orientado (5 bloques de 5 x 1 minutos) Fútbol construido desde zona propia, definición buscando lado contrario con movilidad del delantero y acoplamiento de un defensor.</p>	 <p>A) Fútbol Condicionado</p>

	
<p>Cierre (10 minutos) Retroalimentación sobre el sistema de juego 1-2-1-1 y estiramientos</p>	



Planificación de Clase N° 26

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico	Etapa: Sistemas de Juego
Unidad: Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.		Duración: 90 min

Objetivo de Clase Aplicar el sistema de juego: 1-2-1-1, en situaciones de ataque y defensa.	Habilidad(es) motrices específicas Coordinación óculo pedal. Desplazamientos. Apoyos unipodales.	Principios de juego Visión periférica. Jugar a ras de suelo. Apoyos. Desmarques. Movilidad constante. Colectividad. Amplitud y profundidad (jugar a lo ancho y a lo largo).
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Conos y platillos. Petos. Miniporterías.	Objetivo/s actividades específicas Resolver problemas en el juego en base al juego posicional y las funciones desprendidas de este en ataque y defensa. Comprender el espacio y tiempo como elementos significativos del juego. Asumir responsabilidad colectiva en la construcción de juego. Aplicar patrones de reposicionamiento defensivo. Comprender zonas de peligro, de construcción de juego y definición.
Contenido(s) Sistema de juego 1-2-1-1. Juego reducido.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos)</p> <p>Juego Inicial (10 min)</p> <p>Se forman grupos de 5 jugadores y se le entrega un balón a cada estudiante menos a uno que tendrá el rol de quitar el balón a los demás mientras estos conducen el balón con los pies en un espacio reducido. Si logra quitar o robar el balón se intercambian los roles, es decir el jugador que robo el balón debe realizar conducción evitando que lo intercepten. Variante:</p> <p>A) Conducir el balón solo con el pie izquierdo o derecho según la instrucción del profesor.</p> <p>B) Aumentar el número de los jugadores que roban el balón</p> <p>Estímulos analíticos (5min)</p> <p>Rondo 2 vs 1+1 ,1:30 min por estímulo</p> <p>A) Dos jugadores por fuera, movilidad libre, 1 por dentro contra rival.</p> <p>B) Dos jugadores por fuera, movilidad con un espacio alternado, 1 por dentro contra rival.</p> <p>C) Dos jugadores por fuera. Movilidad libre, pero con dos tiempos como máximo para entregar el balón al jugador dentro del cuadrado con el rival.</p>	<p style="text-align: center;">Juego inicial</p>  <p style="text-align: center;">Estímulos Analíticos</p> 

Desarrollo (65 minutos)

A) Fútbol condicionado. (5 bloques de 5 x 1 minuto)

División del terreno en 3 carriles procurando el posicionamiento según sistema y el estímulo del juego y responsabilidad posicional. Los jugadores se desplazan dentro de su carril correspondiente a la posición. Un defensor según del campo, sale a marcar a los carriles laterales.

B) Fútbol orientado. (5 bloques de 5 x 1 minuto)

Ataque construido con apoyos y desmarques del defensor central y movilidad del delantero.

A) Fútbol Condicionado



B) Fútbol Orientado



Cierre (10 minutos)

Retroalimentación del sistema de juego 1-2-1-1 y estiramientos.







**Retroalimentación
y Estiramientos.**

Planificación de Clase N° 27

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapa: Sistemas de Juego.
Unidad: Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase Aplicar el sistema de juego: 1-2-1-1, en situaciones de ataque y defensa.	Habilidad(es) motrices específicas Coordinación óculo - manual. Coordinación óculo - pedal. Desplazamientos.	Principios de juego Visión periférica. Jugar a ras de suelo. Apoyos. Desmarques. Movilidad constante. Colectividad. Amplitud y profundidad (jugar a lo ancho y a lo largo).
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Mini porterías. Conos y platillos. Petos.	Objetivo/ actividades específicas Resolver problemas en el juego en base al juego posicional y las funciones desprendidas de este en ataque y defensa. Comprender el espacio y tiempo como elementos significativos del juego. Asumir responsabilidad colectiva en la construcción de juego. Aplicar patrones de reposicionamiento defensivo. Comprender zonas de peligro, de construcción de juego y definición.
Contenido(s) Sistema de juego 1-2-1-1. Juego reducido.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos)</p> <p>Juego inicial (9 min) En tríos y con un balón, se disponen en hileras separadas por aproximadamente un metro y medio. Deben pasarse el balón uno a la vez y avanzar desde el jugador que inició el recorrido ocupando espacios ida y vuelta.</p> <p>Variantes: A) Con la mano B) Con el pie</p> <p>Estímulos analíticos (6 min) Juego reducido 3 vs 3 bajo patrón 2-1. 2 min por estímulo A) Toques libres B) Dos tiempos C) Toques libres</p>	 <p>Ilustración superior: 'Juego Inicial'. Muestra a tres jugadores de cada equipo (rojo y azul) en hileras separadas, pasando el balón uno a la vez en un recorrido ida y vuelta.</p> <p>Ilustración inferior: 'Estímulos analíticos'. Muestra un campo de fútbol reducido con tres jugadores de cada equipo (rojo y azul) en un patrón 2-1, jugando un partido de 3 vs 3.</p>
<p>Desarrollo (65 minutos)</p> <p>A) Juego condicionado (bloques de 5 x 1 minutos) Se establecen 3 zonas con conos por las líneas laterales. Zona 1 defensa, zona 2 mediocampo, zona 3 delanteros. Para cada equipo, al momento de iniciar juego, ningún jugador debe estar en la zona 1.</p> <p>B) Juego orientado (bloques de 5 x 1 minutos) En terreno propio, se juega con un máximo de 3 segundos de posesión de balón por cada jugador. En ataque se busca definir a un toque.</p>	 <p>Ilustración: 'A) Fútbol Condicionado'. Muestra un campo de fútbol dividido en tres zonas laterales por conos: Zona 1 Rojo (defensa), Zona 2 rojo (mediocampo) y Zona 3 rojo (delanteros). Se muestran también las zonas correspondientes para el equipo azul (Zona 3 Azul, Zona 2 Azul, Zona 1 Azul).</p>

	<p>B) Fútbol Orientado</p> 
<p>Cierre (10 minutos) Retroalimentación del sistema de juego 1-2-1-1 y estiramientos.</p>	 <p>Retroalimentación y Estiramientos.</p>



Planificación de Clase N° 28

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapas: Sistemas de Juego.
Unidad: Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase	Habilidad(es) motrices específicas	Principios de juego
Conocer y aplicar el sistema de juego 1-2-2 en situaciones de ataque y defensa.	Coordinación óculo – pedal. Desplazamientos. Apoyos unipodales.	Visión periférica. Jugar a ras de suelo. Apoyos. Desmarques. Movilidad constante. Colectividad. Amplitud y profundidad (jugar a lo ancho y a lo largo).
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Conos y platillos. Mini porterías. Petos.	Objetivo/ actividades específicas Resolver problemas en el juego en base al juego posicional y las funciones desprendidas de este en ataque y defensa. Comprender el espacio y tiempo como elementos significativos del juego. Asumir responsabilidad colectiva en la construcción de juego. Aplicar patrones de reposicionamiento defensivo. Comprender zonas de peligro, de construcción de juego y definición.
Contenido(s) Sistema de juego 1-2-2. Juego reducido.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos) Juego inicial (10 min) Se realizará un juego de comodines, para esto se organizará a los alumnos en grupos de 11, en donde se enfrentarán dos equipos de 4 vs 4 más 3 jugadores comodines, en un cuadrado delimitado 4 jugadores estarán afuera de dicho cuadrado y los otros 4 más los 3 comodines se ubicarán dentro del cuadrado, el objetivo del juego es que los cuatro jugadores de afuera traten de hacerse llegar el balón sin que sea interceptado por los 4 jugadores de adentro, pudiendo utilizar a los jugadores comodines como intermediarios o jugadores a quienes poder pasarles el balón. Si el equipo rival intercepta el balón ellos pasarán ubicarse fuera del cuadrado y los 4 rivales pasarán a ubicarse dentro de dicho cuadrado.</p> <p>Estímulos analíticos (5min) Rueda de pase “cuadrado a dos tiempos” 1:30 min por estímulo A) Pase hacia la derecha B) Pase hacia la izquierda C) Pase paralelo y pase diagonal.</p>	<div data-bbox="1150 310 1703 630" style="text-align: center;"> <p>Juego inicial</p>  </div> <div data-bbox="1125 662 1724 1024" style="text-align: center;"> <p>Estímulos Analíticos</p>  <p>A) B) C)</p> </div>

Desarrollo (65 minutos)

A) Fútbol condicionado (5 bloques de 5 x 1 minuto)
3 porterías bajo sistema 1-2-2. Gol válido en cualquier portería.

B) Fútbol orientado (5 bloques de 5 x 1 minuto)
Fútbol construido desde zona propia, definición buscando lado contrario con movilidad del delantero y acoplamiento de un defensor.



Cierre (10 minutos)

Retroalimentación sobre sistema de juego 1-2-2 y estiramientos.



Planificación de Clase N° 29

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapas: Integración de Funciones.
Unidad: Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.		Duración: 90 min.

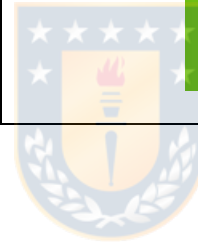
Objetivo de Clase Aplicar el sistema de juego 1-2-2 en situaciones de ataque y defensa.	Habilidad(es) motrices específicas Coordinación óculo – pedal. Desplazamientos. Apoyos unipodales.	Principios de juego Visión periférica. Jugar a ras de suelo. Apoyos. Desmarques. Movilidad constante. Colectividad. Amplitud y profundidad (jugar a lo ancho y a lo largo).
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Conos. Mini porterías. Petos.	Objetivo/ actividades específicas Resolver problemas en el juego en base al juego posicional y las funciones desprendidas de este en ataque y defensa. Comprender el espacio y tiempo como elementos significativos del juego. Asumir responsabilidad colectiva en la construcción de juego. Aplicar patrones de reposicionamiento defensivo. Comprender zonas de peligro, de construcción de juego y definición.
Contenido(s) Sistema de juego 1-2-2. Juego reducido.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos)</p> <p>Juego inicial (10 min)</p> <p>Para este juego se dividirá la cancha en dos mitades, en cada mitad se ubican 3 equipos de 4 jugadores, cada mitad de cancha estará dividida por 3 zonas, en cada zona se ubicará un equipo, el juego consiste en que un equipo se enfrente a otro, y trate de pasar de zona, para poder enfrentarse al equipo de la siguiente zona, es decir se enfrenta el equipo de la zona A vs el de la zona B si el equipo de la zona A pasa con todos sus jugadores a la zona C se enfrentarán zona A vs zona C, y así sucesivamente. El objetivo principal es pasar a las zonas rivales con todos sus jugadores.</p> <p>Estímulos analíticos (5 minutos)</p> <p>Rondo 2-2-2</p> <p>-Se divide un rectángulo en 3 sectores iguales, ubicando 2 jugadores por espacio, los cuales deben filtrar pases por los extremos y el centro del terreno evitando las intercepciones de 2 que se encuentran por dentro intentando recuperar el balón.</p>	 
<p>Desarrollo (65 minutos)</p> <p>A) Fútbol condicionado. (5 bloques 5 x1 minuto)</p> <p>División del terreno en 3 carriles procurando el posicionamiento según sistema y el estímulo del juego y responsabilidad posicional. Los jugadores se desplazan dentro de su carril correspondiente a la posición. Un defensor según del campo, sale a marcar a los carriles laterales.</p> <p>B) Fútbol orientado. (5 bloques 5 x 1 minuto)</p>	

Ataque construido con apoyos y desmarques del defensor central y movilidad del delantero.



Cierre (10 minutos)
Retroalimentación sobre sistema de juego 1-2-2 y estiramientos.





Planificación de Clase N° 30

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapas: Sistemas de juego.
Unidad: Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.		Duración: 90 min.

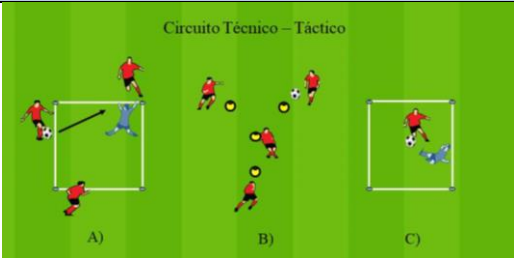
Objetivo de Clase Aplicar el sistema de juego 1-2-2 en situaciones de ataque y defensa.	Habilidad(es) motrices específicas Coordinación óculo - pedal. Desplazamientos.	Principios de juego Visión periférica. Jugar a ras de suelo. Apoyos. Desmarques. Movilidad constante. Colectividad. Amplitud y profundidad (jugar a lo ancho y a lo largo).
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Petos. Conos y platillos. Porterías.	Objetivo/ actividades específicas Resolver problemas en el juego en base al juego posicional y las funciones desprendidas de este en ataque y defensa. Comprender el espacio y tiempo como elementos significativos del juego. Asumir responsabilidad colectiva en la construcción de juego. Aplicar patrones de reposicionamiento defensivo. Comprender zonas de peligro, de construcción de juego y definición.
Contenido(s) Sistema de juego 1-2-2. Juego reducido.		

Secuencia didáctica	Ilustraciones
<p>Inicio (15 minutos)</p> <p>Juego 2 vs 1 (10min)</p> <p>En un cuadrante, se enfrentan en un 2 vs 1. La pareja que inicia el juego de posesión tendrá un peto por cada uno y lo utilizará como una cola. El jugador de quite deberá recuperar el balón, así como también el peto para poder pasar al juego de posesión y por consiguiente el jugador que quedó sin peto y se le quita el balón pasa a ser el jugador de quite.</p> <p>Estímulos analíticos (6 minutos)</p> <p>Juego reducido 2 vs 2</p> <p>A) Juego a dos tiempos como máximo</p> <p>B) Libre</p>	<p style="text-align: center;">Juego Inicial</p>  <p style="text-align: center;">Estímulos analíticos</p> 
<p>Desarrollo (65 minutos)</p> <p>A) Juego condicionado (5 bloques de 5 x 1 minutos)</p> <p>Se establecen 3 zonas con conos por las líneas laterales. Zona 1 defensa, zona 2 mediocampo, zona 3 delanteros. Para cada equipo, al momento de iniciar juego, ningún jugador debe estar en la zona 1.</p> <p>B) Juego orientado (5 bloques de 5 x 1 minutos)</p> <p>En terreno propio, se juega con un máximo de 3 segundos de posesión de balón por cada jugador. En ataque se busca definir a un toque.</p>	<p style="text-align: center;">A) Fútbol Condicionado</p> 

	
<p>Cierre (10 minutos) Retroalimentación sobre sistema de juego 1-2-2 y estiramientos.</p>	

Planificación de Clase N° 31

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico	Etapa: Sistemas de juego.
Unidad: Adquisición de fundamentos bajo sistemas de juego, en función de los momentos y transiciones del mismo.		Duración: 90 min

Objetivo de Clase	Habilidad(es) motrices específicas	Principios de juego
Aplicar elementos técnicos y tácticos de manera individual y colectiva, en correspondencia a los sistemas de juego vistos anteriormente.	Coordinación óculo - pedal. Desplazamientos.	Táctica individual. Táctica colectiva. Ocupación espacio- tiempo en base a sistemas de juego.
Conocimiento(s) previo(s) Habilidades motrices básicas.	Materiales Balón n°4. Petos. Conos. Mini arcos.	Objetivo/ específico: Resolver problemas en el juego en base al juego posicional y las funciones desprendidas de este en ataque y defensa. Comprender el espacio y tiempo como elementos significativos del juego. Asumir responsabilidad colectiva en la construcción de juego. Aplicar patrones de reposicionamiento defensivo. Comprender zonas de peligro, de construcción de juego y definición.
Contenido(s) Sistemas de juego. Juego reducido.		
Secuencia didáctica	Ilustraciones	
Inicio (15 minutos) Circuito técnico- táctico (4 min cada uno) A) Rondo 3 x 1 B) Rueda de pases “Y” C) 1 vs 1	 <p align="center">Circuito Técnico – Táctico</p> <p>A) B) C)</p>	

Desarrollo (65 minutos)

Bloques de juego en base a sistemas (20 min cada uno)

- A) 1-3-1
- B) 1-2-1-1
- C) 1-2-2




Cierre (10 min)

Retroalimentación general de los sistemas de juegos vistos durante la clase y estiramientos.



Planificación de Clase N° 32

Taller de fútbol	Nivel: 4to Básico.	Etapa: Evaluación Final.
Unidad: Evaluación Final.		Duración: 90 min.

Objetivo de Clase	Habilidad(es) motrices específicas	Principios de juego
Evaluar y aplicar contenidos tácticos y técnicos enseñados durante el taller en realidad de juego.	Coordinación óculo pedal y manual. Desplazamientos. Saltos, apoyos y giros	Táctica individual. Táctica colectiva. Ocupación espacio- tiempo en base a sistemas de juego.
Conocimiento(s) previo(s)	Materiales	Objetivo/ específico
Habilidades motrices básicas.	Balón n°4. Mini arcos. Conos. Petos.	Iniciar la idea básica de juego respectiva al fútbol en su reglamentación y estructura fundamental. Promover la importancia del juego colectivo y la apropiación de responsabilidades dentro del mismo. Estimular la toma de decisiones dentro del juego con y sin balón.
Contenido(s)		
Juego colectivo.		
Secuencia didáctica	Ilustraciones	
<p>Inicio (15 minutos)</p> <p>Entrada en calor (9 min): 3 vs 3 jugando solo con la mano. 5 pases entre jugadores cuentan como punto, se entrega balón al rival luego de marcarlo.</p> <p>Activación específica: 30''x20''x3 c/u (6min) A)Skipping B)Talneos</p>		

C) Multisaltos



Desarrollo (65 min)

Evaluación 3 vs 3. Bloques evaluativos de 10 minutos.



Cierre (15 min)

Retroalimentación de la evaluación final y aspectos generales enseñados durante la totalidad del taller. Estiramientos



V. CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES GENERALES

Valoración general de la propuesta:

La comprensión del contexto escolar y la expresión básica del deporte a enseñar deben ser los elementos esenciales para proponer y delinear los procesos de enseñanza. Así, se definen entonces los parámetros respectivos en cuanto a preparación docente, recursos humanos, infraestructura y efecto esperado en el alumnado.

Fútbol reducido y expresión de juego:

Desde un punto de vista crítico, es inevitable comprender de buena manera la esencia de cada deporte a enseñar, por tanto, y de la mano con los escenarios presentes de manera genérica en cada centro educativo, la valorización de la expresión colectiva y global debe estar por sobre la analítica al momento práctico de la enseñanza. No significa dejar de lado de manera abrupta dicho modelo, pero es necesario establecer que la construcción de los escenarios representativos dentro del fútbol en su mayoría se dan en el contexto de jugador con balón, compañero y rival, entonces, separar cada uno de estos elementos debe acotarse sólo a acciones necesarias de reforzamiento en elementos motrices y técnicos, los cuales obviamente deben verse soslayados a principios adherentes a los objetivos propuestos para la clase y en consecución de las unidades y la propuesta general. La reivindicación del juego reducido ofrece posibilidades infinitas en la medida que el alumno las vea posible, situando en primer lugar la constante participación de este con el balón y haciendo necesaria la toma de decisiones según objetivos en espacios pequeños, por ende, entendemos la relación espacio-tiempo como elemento sustancial de la enseñanza. A mayor espacio, mayor tiempo, a menor espacio, menor tiempo, surgiendo, por tanto, diferentes expresiones motrices, técnicas, tácticas y estratégicas que suscita el juego y proponen al alumno como elemento central de la situación de aprendizaje.

Para el deporte escolar, comprendiendo sus ejes y objetivos por nivel, la planificación requiere la consideración explícita de elementos de diagnóstico, pasos prácticos progresivos, elementos teóricos de matriz específica y significativa y valoraciones finales que dicten la consecución de los metas de aprendizaje, asumiendo la realidad de cada alumno y los avances que este debe tener.

Resultados esperados:

Tal como se mencionó anteriormente respecto a la expresión de juego, los resultados que se esperan para una aplicación in situ de la propuesta es en primer lugar, un alumno capaz en base a sus posibilidades, de entender el juego como expresión colectiva, sintiéndose

importante en la funcionalidad individual que el juego requiere. Comprender por qué y cómo es pertinente aplicar las diferentes expresiones motrices y técnicas en diferentes situaciones con y sin balón, dando paso a la generación de elementos tácticos del mismo tipo y transferibles a las mismas como equipo más los elementos estratégicos en situaciones de ataque y defensa. En segundo lugar y, por consiguiente, tomar decisiones adecuadas bajo la gama de herramientas entregadas dentro del curso de su aprendizaje, por ende, la autonomía será un aspecto de base para lograr la noción colectiva. Por último, el efecto socializador y emocional del juego debe ser tratado de buena manera, haciendo hincapié en los valores como el compañerismo, el respeto, la tolerancia y la resiliencia, generando espacios de adherencia a la vida sana y activa.

Consideraciones generales:

Estas consideraciones generales, se especifican en función de elementos que optimizan el proceso de enseñanza-aprendizaje para la labor docente.

Materiales:

- A excepción del móvil propio del deporte y elementos accesorios de diferenciación para el mismo (petos y arcos) no deben tener una influencia que condicione de manera negativa las actividades, por ende, su uso debe esclarecerse en función del grupo y sus posibles interacciones, asumiendo espacios y responsabilidades del alumno.
- Es primordial para el docente, resguardar el orden de los mismos respecto a la preparación de la clase, las modificaciones durante y después de las mismas, asumiendo que, si son en inicio, deben estar listos antes de la llegada de los alumnos, durante la clase aprovechando pausas o cambios de estímulos y al finalizar, procurar reestablecer su orden de manera rápida, ocupando incluso elementos en base a tareas colectivas para los alumnos.
- Según las condicionantes de las actividades propuestas, el material pasa a ser un activo dentro de la misma, por ende, es necesario explicar de manera sencilla que estos tienen un efecto dentro del estímulo y requieren ciertos comportamientos motrices para el alumno, evitando entonces la interrupción por desvíos del móvil o de los mismos alumnos con el material.

Manejo de grupo y optimización de tiempos para situaciones de especificidad en el juego posicional:

- Es fundamental, comprender al docente como un guía del proceso de enseñanza, y así mismo entender que el alumno es el foco principal. Tal como se mencionó, se espera a un alumno resolutivo, por lo tanto, la validez de un aprendizaje significativo radica en la experiencia motriz y cognitiva con las herramientas que se le ofrecen. La

unilateralidad y resoluciones por parte del profesor deben asumirse a situaciones específicas como manejos temporales y conceptuales.

- Es necesario un profesional activo y motivador, sin llegar a exacerbar este último punto, voluntarioso y que emane el compromiso por la actividad a desarrollar, transmitiendo valores y generando un ambiente grato, asumiendo retroalimentaciones cuando se requieran y entendiendo el error como una vía de aprendizaje válida, en donde se propicie la curiosidad del alumno en materias de inexperiencia, contextualizando su realidad y la del grupo al cual maneje.
- Para el juego posicional, y como la propuesta lo permite, progresivamente se verá a un individuo capaz de comprender el juego, por tanto, en dicha situación es preferible salvaguardar la experiencia de aprendizaje ante un posible escenario de especialización temprana en el fútbol para un menor de manera general o específica en algún puesto. Bajo lo mismo, establecer lineamientos que establezcan y velen siempre por la adecuación del menor en el juego posicional, será necesario incluso sobre el afán de puestos que llevan más ventaja por sobre otros.

Transversalidad de la propuesta dentro de los deportes colectivos en su esencia de colaboración -oposición y en igualdad respecto a la cantidad de jugadores:

De manera transversal y atendiendo a elementos similares para deportes de colaboración-oposición y en igualdad numérica, entendemos que la adaptación hacia alguna modalidad deportiva de estas características puede ser eficiente tomando como base esta propuesta metodológica. Es entendible, respecto a elementos de infraestructura, reglamento y posibilidades motrices que necesariamente deban verse modificados, pero en efecto, la comprensión del juego en las primeras etapas, sumando las características motrices básicas deben ser concernientes al inicio del proceso de aprendizaje. Por ende, es justificable para estas modalidades deportivas las siguientes etapas en expresiones de manejo de juego con y sin móvil en superioridad e inferioridad numérica, transiciones y momentos de juego, manejo de espacialidad y, por ende, en último lugar, la adecuación de esto según sistemas de juego que se vean requeridos.

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Amorrortu, J. (2006). "Fútbol base". Fundación Real Federación Española de Fútbol (RFEF). Máster Universitario Dirección y Entrenamiento en Equipos de Fútbol. Universidad Camilo José Cela. Madrid, España.
- Anaya, A. (2015). Pedagogía del fútbol infantil. Edición. Alejandro Armando Anaya Hernández. Textitlán No. 40 B202 Col. Santa Úrsula Coapa. Coyoacán, México D.F. 04610. ISBN 978-607-00-9026-4
- Báidez, M., Garcés de los Fayos, E.J., Ortín, F.J., e Hidalgo, M.D. (2018). El Perfil del Entrenador Excelente en Fútbol Base. Un Estudio mediante Grupos Focales. Cuadernos de Psicología del Deporte, vol.18 núm3, 112-128 Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/cpd/article/view/338791>
- Benavides. A. Santos. P. Díaz. G. Benavides. M. (2018) "La toma de decisión en el fútbol: una perspectiva desde la integración en el entrenamiento específico del deporte" Revista Ciencias de la Actividad Física, vol. 19, núm. 1. Universidad Católica del Maule, Chile. DOI: <https://doi.org/10.29035/rcaf.19.1.6>
- Calero, S. y González, S., (2014). "Teoría Y Metodología De La Educación Física". Sangolquí, Ecuador: David Andrade. [PDF] ISBN: 978 9978 301 20 3
- Casamichana D. San Román J. Calleja J. Castellano J. (2015)." Los juegos reducidos en el entrenamiento del fútbol". España. ISBN: 978-84-942986-7-7.
- Carrasco Bellido Dimas, Carrasco Bellido David (2014). "Desarrollo motor". Instituto Nacional de Educación Física. Universidad Politécnica de Madrid, España.
- Coletto Rubio, C. (2009). "Desarrollo motor en la infancia". Revista digital nº 18. Innovación y Experiencias Educativas. ISSN 1988-6047. Dep. legal GR 2922/2007. Sevilla, España.
- Domenech Monforte, C. (2015) "Patrones de movimiento en futbolistas de élite". Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Universidad de Valencia, España.
- Escudero, J. Palao, J. (2005) "Incidencia de la modalidad de juego (fútbol 7 y fútbol 11) sobre la eficacia de las acciones de juego en categorías de formación (11-12 años)". Facultad de Ciencias de la Salud, Actividad Física y Deporte. Universidad Católica de San Antonio. Murcia, España. EF Deportes, Revista Digital, Buenos Aires. Año 10, número 90.

- Glosario Servidor Alicante (2018) “Patrón motor”. Glosario Educación Física. <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/patron-motor>
- Lapresa Ajamil, D., Arana Idiákez, J., & Carazo Gómez, J. (2005). Pautas para la adecuación de contenidos al desarrollo psicomotor de prebenjamines y benjamines. Logroño: Federación Riojana de Fútbol.
- León, A. Pereira, Z. (2004). Desarrollo humano, educación y aprendizaje. Revista electrónica EDUCARE número 6. ISSN: 1409-4258.
- López, J. Piovesan, S. Patrón, C. (2016) “Orientaciones para realizar una monografía de revisión”. Facultad de Odontología. Departamento de Publicaciones. Uruguay.
- Llorente, B. (2000). “Pedagogía del entrenamiento deportivo adaptado a escolares. Educación en valores” Bilbao, España.
- Misentrenamientosdefútbol.com: “Rondos”
<https://www.misentrenamientosdefutbol.com/diccionario/rondos> [30 de noviembre, 2020].
- Morales, O. (2003). “Fundamentos de la investigación documental y la monografía “. Grupo de Estudios Odontológicos, Discursivos y Educativos. Facultad de Odontología. Universidad de Los Andes, Venezuela.
- Narváez, W. (2016). “Aplicación de una metodología de enseñanza para fútbol base en la categoría 8 – 10 años de la academia Cañar Soccer Team”. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Universidad de Cuenca, Ecuador.
- Navarro, D. Samón, M. (2017). “Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje”. EduSol, vol. 17, núm. 60. Centro Universitario de Guantánamo, Cuba.
- Real Academia Española: “Fútbol”. *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [8 de noviembre, 2020].
- Real Academia Española: “Método”. *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [6 de agosto, 2020].
- Rivas, M. Sánchez, E. (2012) “Fútbol. Entrenamiento actual de la condición física del futbolista”. MH Salud, vol. 10, núm. 2. Universidad Nacional Heredia, Costa Rica.
- Sánchez, R. Perdomo, A. “Fútbol Base y Modelo de Juego”. Fútbol de Libro, Primera Edición. Barcelona, España.

- Tomás J, Almenara J. (2007). “Máster en Paidopsiquiatría”. Universidad Autónoma de Barcelona. Colegio oficial de Psicología de Cataluña. Barcelona, España.
- Valenzuela Becerra, Benjamín. Revista INAF (2017) “La didáctica del fútbol: el aprendizaje técnico táctico del fútbol”. [PDF] ISSN 0719-8429
- Verdú, N. Alzamora, E. Martínez, J. Pérez, J. (2015). “Análisis de los diferentes métodos de enseñanza utilizados en el fútbol base”. Federación Española de Docentes de Educación Física (FEADEF). Universidad de Alicante, España. (PDF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041
- Veroz Domínguez Rubén, (2015) “Análisis comparativo del desarrollo de valores socio-educativos en competición de fútbol en iniciación” Universidad de León departamento de Educación Física y Deportiva, León, España.
- Wein H. (2004). Fútbol a la medida del niño. Vol. 1. Real federación española de fútbol. Centro de estudios, desarrollo e investigación del fútbol (CIDEF). ISBN: 84-8013-393-7.

