



LA TOMA DE DECISIONES EN LA METODOLOGÍA GLOBAL DEL FUTBOL BASE EN
JUGADORES DE ONCE AÑOS DE EDAD DEL CLUB CATERPILLAR MOTOR DIVISIÓN
ELITE

AUTORES:

Yeisson Alejandro Cruz Herrera

Walter López Tinjaca

Andrés Rodríguez Forero

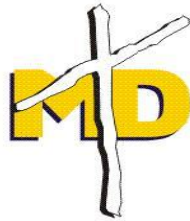
Camilo Nivia Beltrán

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE

AÑO 2015.



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

LA TOMA DE DECISIONES EN LA METODOLOGÍA GLOBAL DEL FUTBOL BASE EN
JUGADORES DE ONCE AÑOS DE EDAD DEL CLUB CATERPILLAR MOTOR DIVISIÓN
ELITE

AUTORES:

Yeisson Alejandro Cruz Herrera

Walter López Tinjaca

Andrés Rodríguez Forero

Camilo Nivia Beltrán

ASESOR:

Nicolay Javier Gracia Cortez

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE

AÑO 2015.

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado 1

Firma del jurado 2

AGRADECIMIENTOS

Yeisson Cruz:

Agradezco como primera medida a Dios por permitirme alcanzar un logro más en mi vida profesional, agradezco al profesor Nicolay Gracia y la profesora Gaviota Conde, por acompañarme y guiarme a lo largo de este proceso y por ultimo agradezco a mi grupo de trabajo porque sin ellos no hubiera sido posible alcanzar este logro.

Walter López Tinjacà:

Primeramente, Agradezco a Dios, por estar presente en mi proceso académico y culminar con éxito esta monografía. Así mismo, a los profesores Nicolay Gracia y Gaviota Conde por su apoyo y conocimiento. De igual manera al club Caterpillar Motor por contribuir en la investigación. Además al grupo de trabajo del semillero de futbol.

Camilo Nivia Beltrán:

Principalmente le doy gracias a Dios por permitir culminar, otro proceso más en mi vida le agradezco, a todos los docentes acompañantes que hicieron parte de mi formación como profesional, pero sobre todo mis agradecimientos van más a mi grupo de trabajo, Por quienes es posible presentar este trabajo.

Andrés Rodríguez

Le agradezco a dios por que siempre ha sido mi guía, también a mi familia, quienes han sido mi apoyo y gran motivación, también a mis compañeros de trabajo en la tesis. Agradezco de igual manera al profesor Nicolay Gracia y la profesora Gaviota Conde por su colaboración y consejos en este proyecto.

DEDICATORIA

Yeisson Cruz:

Esta monografía quiero dedicarla a mi familia, a mi Padre Juan Cruz y mi Madre María Herrera por su apoyo incondicional y de igual manera a mis hermanos, y amigos pero en especial a mi hermana Lizbeth Cruz que ha sido mi pilar fundamental a lo largo de este proceso.

Walter López Tinjaca:

Quiero dedicar con mucho cariño y amor esta monografía a mi familia, ya que sin ellos no habría podido realizar esta investigación. A mi madre Nancy Tinjaca, mi padre Nibaldo López y mi hermano Michael López. Por su apoyo y confianza en el proyecto. Así mismo a mi abuela Dioselina López que en este momento pasa por un delicado estado de salud. Y por supuesto a mis compañeros de Tesis.

Camilo Nivia Beltrán:

Dedico este trabajo a toda mi familia que fueron los que me apoyaron y en mi formación como profesional pero sobretodo .A mi madre María Herlinda Beltrán .A mi padre José Arsenio Nivia, A mi hermana Laura Nivia y mi novia Jenny Gonzales. Pero esta dedicatoria en especial, va más a mi abuelita Clemencia Sarmiento de Nivia que por cosas de la vida hoy en día no me acompañara y sé que desde arriba siempre ella va a estar apoyándome y acompañándome.

Andrés Rodríguez:

Este gran logro lo dedico a toda mi familia pero en especial a mi señora madre, a mi hijo y mi hermano, que fueron mi apoyo y mi inspiración para alcanzar este logro.

RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO

AUTORES: Cruz Herrera Yeisson Alejandro, López Tinjaca Walter, Rodríguez Forero Andrés,
Nivia Camilo

DIRECTOR: Gracia Cortes Nicolay Javier

TÍTULO: La toma de decisiones en la metodología Global de futbol base en jugadores de 11 años de edad del club Caterpillar Motor división Elite.

RESUMEN

Esta monografía tiene como propósito analizar y mejorar la toma de decisiones en el futbol base por medio de la metodología global. Por ende se realizaron 20 unidades de entrenamiento con una participación de ocho jugadores, cuya edad es de onces años pertenecientes a la división elite del club Caterpillar Motor. El proceso de que se llevó a cabo es por medio de una metodología cuantitativa, con enfoque experimental.

Para ello se ejecutaron dos test, el primero cuyo nombre es Test de conocimiento táctico ofensivo (TCTOF) y el segundo conocido como Herramienta de Evaluación de rendimiento de juego (HERJ). Y por último se analizaron los resultados por comparación ya que se desarrollaron los dos test antes de las 20 unidades de entrenamiento, posteriormente nuevamente se realizaron los dos test concluidas las 20 sesiones de entrenamiento de metodología global.

PALABRAS CLAVE: Toma de decisiones, Metodología Global, Test de conocimiento táctico ofensivo y Herramienta de evaluación de rendimiento de juego.

INTRODUCCIÓN

Se entiende por toma de decisiones al momento en el cual el futbolista realiza una única elección entre diversas opciones, esto motivado por las experiencias adquiridas, los rivales, oponentes y compañeros. Se vale de dos fenómenos cognitivos como son el pensamiento y el razonamiento. No obstante variables como el espacio, tiempo, el balón y la ejecución técnica o gesto motriz, además de la fase en la cual se realice la toma de decisiones ya sea ofensiva o defensiva. Hacen que esta decisión sea optima o por el contrario equivocada.

De manera que se desarrollaron 20 sesiones de entrenamiento en situaciones reales de juego (Metodología Global). Por medio de esta metodología de entrenamiento del futbol, se pretende evaluar y mejorar la toma de decisiones, en dos momentos o fases del juego. La fase ofensiva y la fase defensiva presentes en el futbol.

PROBLEMÁTICA

Inicialmente abordamos la toma de decisiones como problemática de investigación se plantea la siguiente inquietud ¿Por medio de la metodología global de futbol, se podrá mejorar la toma de decisiones en jugadores de 11 años de edad de la división elite del club Caterpillar motor? Por consiguiente se desarrollaron sesiones de entrenamiento (metodología global) encaminadas a mejorar la toma de decisiones en el grupo de la muestra.

OBJETIVO GENERAL

Demostrar por medio de la metodología Global del futbol base la mejora en la toma de decisiones en situaciones reales de juego de un grupo de jugadores de once años de edad del club Caterpillar motor división elite.

Referentes Teóricos.

En esta monografía se evidencian dos grandes temas: la toma de decisiones y el futbol base. Javier Cobo (2014) nos da a entender, el concepto de toma de decisiones en el futbol, como el proceso en el cual se realiza una elección entre diversas opciones o inclinaciones, para solucionar problemas que se presentan en determinadas circunstancias del juego, para ello se utilizan dos procesos cognitivos como son el pensamiento y razonamiento. En un deporte como el futbol, se tienen unas tendencias que influyen en el acto de toma de decisiones, las cuales son: la ubicación en el campo de juego, instante de tiempo para ejecutar una decisión y por ende un movimiento, la pelota y por último la posición de adversarios y compañeros.

Por otra parte el futbol base es un medio para la optimización de una vida saludable y por ende una mejor calidad de vida, debemos aprovechar que un gran número de jóvenes en edad escolar inician este deporte dedicándole bastante tiempo a la práctica del futbol. De esta manera el deporte se convierte en una magnifica herramienta educativa cuyos efectos pueden ser muy positivos, donde se aprenden muchos valores, desarrollan mejores habilidades psicológicas y motrices. Comesaña (2001)

METODOLOGIA.

La metodología utilizada para la realización de la investigación es de tipo cuantitativo con un enfoque experimental y una muestra no probabilística.

ANALISIS Y RESULTADOS.

Primeramente partimos de que realizamos el test de conocimiento táctico ofensivo (TCTOF) y herramienta de evaluación de rendimiento de juego HERJ) Por medio de dichos test aplicaos a los jugadores, pretendemos determinar si la metodología global de futbol mejora la toma de decisiones en los jugadores de once años del club Caterpillar motor.

CONCLUSIONES

La metodología Global, se presenta como la más favorable para el proceso y desarrollo de la toma de decisiones en situaciones reales de juego.

Proponemos la metodología Global como la más adecuada para el proceso de enseñanza - aprendizaje del futbol base. Sin embargo no podemos dejar de lado, otros tipos de metodologías utilizadas en el entrenamiento del futbol base.

PROSPRECTIVA

Esta investigación abre la perspectiva de prolongar el estudio de la incidencia de la toma de decisiones en los futbolistas, a través de la puesta en práctica de sesiones y test o evaluaciones que permitan un correcto diagnostico acerca de la toma de decisiones en situaciones reales de juego del futbol base.

Así mismo se puede indagar sobre nuevas metodologías de entrenamiento deportivo, enfocadas al desarrollo, ejecución y mejora de la toma de decisiones en el futbol base de aquellos jugadores que practican este deporte.

Índice contenido

Tabla de contenido

Introducción..... 23

1. CONTEXTUALIZACIÓN..... 25

1.2 Macro contexto..... 26

1.3 Meso contexto..... 30

1.4 Micro contexto.....32

2. PROBLEMÁTICA.....34

2.1 Descripción del problema.....34

2.2 Formulación del problema.....35

2.3 Justificación.....36

2.4 Objetivos.....38

2.5 Objetivo general.....38

2.6 Objetivos específicos.....38

3. MARCO REFERENCIAL.....39

3.1 Marco de antecedentes.....39

3.2 Marco teórico.....48

3.2.1 Toma de decisiones.....	48
3.2.2 Metodología Global.....	59
3.2.3 Futbol base.....	62
3.2.4 Concepto de test.....	68
3.2.5 Conocimiento declarativo.....	76
3.2.6 Situaciones de juego.....	84
3.2.7 Situaciones de juego en el futbol.....	91
3.2.8 Principios ofensivos del futbol.....	98
3.2.9 Principios defensivos del futbol.....	101
3.3 Marco legal.....	106
3.3.1 Instructivo para la creación de un club deportivo.....	108
4. DISEÑO METODOLÓGICO.....	115
4.1 Tipo de investigación.....	116
4.2 Enfoque de la investigación.....	117
4.3 Diseño de la investigación.....	117
4.4. Fases de la investigación.....	118
4.5 Población y muestra.....	120

4.5.1 Instrumentos de recolección de datos.....	121
4.5.2 Instrumentos de evaluación de conocimiento táctico.....	121
4.5.3 Características y particularidades del (TCTOF).....	122
4.5.4 Formato, recogida y análisis de datos en el (TCTOF).....	125
4.5.4.1 Instrumento de evaluación del rendimiento de juego HERJ.....	126
4.5.4.2 Características y particularidades de la HERJ.....	127
4.5.4.3 Proceso de categorización y codificación en la HERJ.....	127
4.5.4.4 Criterios generales utilizados en la HERJ para determinar el PS de las jugadas...	133
4.5.4.4.1 Criterios específicos utilizados en la HERJ para determinar el PS en cada rol...	133
4.5.4.4.2 Criterios de HERJ para establecer el PA, a la adaptación contextual.....	135
4.5.4.4.3 Criterios utilizados por la HERJ para establecer éxito en el RJ.....	138
4.5.4.4.4 Funciones del árbitro.....	146
4.5.4.4.4.1 Recogepelotas.....	147
4.5.4.4.4.2 Tiempo de grabación.....	147
4.5.4.4.4.3 Material Utilizado.....	148
5. RESULTADOS.....	149
5.1 Técnicas de análisis de resultados TCTOF	149

5.1.2 Técnicas de análisis de resultados HERJ.....	172
5.2 Interpretación de resultados.....	196
5.2.1 Interpretación de resultados del TCTOF	197
5.2.2 Interpretación de resultados HERJ.....	213
6. CONCLUSIONES.....	238
6.1 Conclusiones en relación al TCTOF.....	238
6.2 Conclusiones en relación al RJ en el juego modificado para conseguir el gol HERJ.	239
7. PROSPECTIVA.....	240
8. REFERENTES BIBLIOGRAFICAS.....	241
9. ANEXOS.....	245
9.1 Anexo 1. TCTOF.....	245
9.2 Anexo 2. Planilla de corrección de los ítems en el TCTOF.....	251
9.3 Anexo3. Clasificación y puntuación de los subdominios en el TCTOF.....	252
9.4 Anexo 4. Unidades de entrenamiento metodología Global.....	253
9.5 Anexo 5. Consentimiento.....	313
9.6 Anexo 6. Análisis HERJ.....	314
9.7 Anexo 7. Imágenes participantes en la investigación.....	317

ÍNDICE DE GRÁFICOS

1.	Grafica1. Resultado general TCTOF.....	150
2.	Grafica 2. Total preguntas acertadas del TCTOF. Test de entrada.....	152
3.	Grafica 3. Total preguntas erradas del TCTOF	154
4.	Grafica 4. Repuestas acertadas Ítem 1	156
5.	Grafica 5. Repuestas acertadas Ítem 2.....	159
6.	Grafica 6. Repuestas acertadas Ítem 3	161
7.	Grafica 7. Repuestas acertadas Ítem 4	164
8.	Grafica 8. Repuestas acertadas Ítem 5	167
9.	Grafica 9. Repuestas acertadas Ítem 6.....	169
10.	Grafica 10.Total UTD del JACB (HERJ) Test de entrada.....	172
11.	Grafica 11. Total Toma de Decisiones acertadas del JACB (HERJ).....	173
12.	Grafica 12. Total Toma de Decisiones erradas del JACB (HERJ).....	174
13.	Grafica 13. Total de ejecuciones exitosas del JACB (HERJ).....	175
14.	Grafica 14. Total de ejecuciones erradas del JACB (HERJ).....	176
15.	Grafica 15. Total de pases del JACB (HERJ).....	177
16.	Grafica 16. Total de buena decisión y éxito de ejecución en el pase del JACB	178
17.	Grafica 17. Total de conducciones del JACB (HERJ).....	180
18.	Grafica 18. Total de decisión y éxito de ejecución en la conducción del JACB	181
19.	Grafica 19. Total de tiros JACB (HERJ).....	183
20.	Grafica 20. Total de decisión y éxito de ejecución en el tiro del JACB	184
21.	Grafica 21 Total UTD del JASB (HERJ) Test de entrada.....	186
22.	Grafica 22. Total toma de decisiones acertadas del JASB (HERJ)	187
23.	Grafica 23. Total de toma de decisiones erradas del JASB (HERJ).....	188
24.	Grafica 24. Total de ejecuciones exitosas del JASB (HERJ).....	189
25.	Grafica 25. Total de ejecuciones erradas del JASB (HERJ).....	190
26.	Grafica 26.Total de vigilancias del JASB (HERJ).....	191
27.	Grafica 27. Total buena decisión y éxito en la ejecución de la vigilancias JASB... ..	192
28.	Grafica 28. Total desmarques del JASB (HERJ).....	194
29.	Grafica 29. Total buena decisión y éxito en la ejecución del desmarque JASB	195
30.	Grafica 30.Total de preguntas acertadas TCTOF. Test Salida.....	197
31.	Grafica 31. Total preguntas erradas del TCTOF	199
32.	Grafica 32. Repuestas acertadas Ítem 1	200
33.	Grafica 33. Repuestas acertadas Ítem 2.....	202
34.	Grafica 34. Repuestas acertadas Ítem 3	205
35.	Grafica 35. Repuestas acertadas Ítem 4	207
36.	Grafica 36. Repuestas acertadas Ítem 5	209

37.	Grafica 37. Repuestas acertadas Ítem 6.....	211
38.	Grafica 38.Total UTD del JACB (HERJ) Test de salida.....	213
39.	Grafica 39. Total Toma de Decisiones acertadas del JACB (HERJ).....	214
40.	Grafica 40. Total Toma de Decisiones erradas del JACB (HERJ).....	215
41.	Grafica 41. Total de ejecuciones exitosas del JACB (HERJ).....	216
42.	Grafica 42. Total de ejecuciones erradas del JACB (HERJ).....	217
43.	Grafica 43. Total de pases del JACB (HERJ).....	218
44.	Grafica 44. Total de buena decisión y éxito de ejecución en el pase del JACB	219
45.	Grafica 45. Total de conducciones del JACB (HERJ).....	221
46.	Grafica 46. Total de decisión y éxito de ejecución en la conducción del JACB	222
47.	Grafica 47. Total de tiros JACB (HERJ).....	224
48.	Grafica 48. Total de decisión y éxito de ejecución en el tiro del JACB	225
49.	Grafica 49 Total UTD del JASB (HERJ) Test de salida.....	226
50.	Grafica 50. Total toma de decisiones acertadas del JASB (HERJ)	228
51.	Grafica 51. Total de toma de decisiones erradas del JASB (HERJ).....	229
52.	Grafica 52. Total de ejecuciones exitosas del JASB (HERJ).....	230
53.	Grafica 53. Total de ejecuciones erradas del JASB (HERJ).....	231
54.	Grafica 54.Total de vigilancias del JASB (HERJ).....	232
55.	Grafica 55. Total buena decisión y éxito en la ejecución de la vigilancias JASB...	233
56.	Grafica 56. Total desmarques del JASB (HERJ).....	235
57.	Grafica 57. Total buena decisión y éxito en la ejecución del desmarque JASB	236

ÍNDICE DE FIGURAS

1.	Figura 1. Toma de decisiones.....	58
2.	Figura 2. Metodología Global	62
3.	Figura 3. Futbol base.....	68
4.	Figura 4. Concepto de test.....	76
5.	Figura 5. Conocimiento Declarativo.....	83
6.	Figura 6. Situaciones de Juego	90
7.	Figura 7. Situaciones de Juego en el Futbol.....	98
8.	Figura 8. Principios tácticos ofensivos	101
9.	Figura 9. Principios tácticos defensivos.....	105
10.	Figura 10. La toma de decisiones en la metodología global.....	116

ÍNDICE DE TABLAS

1.	Tabla 1. Fases de la investigación.....	120
2.	Tabla 2. Participantes de la investigación.....	121
3.	Tabla 3. Juego modificado para conseguir el gol	130
4.	Tabla 4. Primera hoja de observación de la HERJ.....	131
5.	Tabla 5. Criterios de codificación del éxito en el RJ (Decisional y ejecutivo JACB)..	138
6.	Tabla 6. Criterios de codificación del éxito en el RJ (Decisional y ejecutivo JASB)...	141
7.	Tabla 7. Hoja principal de Observación de la HERJ del JACB.....	144
8.	Tabla 8. Hoja principal de Observación de la HERJ del JASB.....	145
9.	Tabla 9. Resultado general primer TCTOF.....	149

SIGLAS Y ABREVIATURAS

CT: Conocimiento táctico.

RJ: Rendimiento de juego.

TCTOF: Test de Conocimiento Táctico Ofensivo en Fútbol.

HERJ: Herramienta de Evaluación del Rendimiento de Juego.

UTD: Unidades de Toma de Decisión.

PS: Principio de Situación.

PA: Principio de Aplicación.

JACB: Jugador Atacante con Balón.

JASB: Jugador Atacante sin Balón.

RESUMEN

Siempre se vive en la búsqueda de nuevas metodologías de entrenamiento, encaminadas a mejorar la toma de decisiones en situaciones reales de juego, por parte de entrenadores, clubes y escuelas de formación en la disciplina del futbol. Por este motivo decidimos realizar una monografía donde nos, permita demostrar por medio de una serie de pasos, análisis de datos y prácticas de campo, que la metodología global es una de las mejores herramientas de entrenamiento para los niños de la categoría alevín (11 años) del club Caterpillar motor.

Debemos tener en cuenta que el futbol, hoy en día en la gran mayoría de escuelas de formación, se emplea en un 80% la misma metodología. Por este motivo es poco el avance en sus condiciones físicas, técnicas, tácticas, psicológicas y cognitivas de los jugadores, frente a la competencia. Debido a esto decidimos explorar y proponer otras metodologías para la enseñanza del futbol con el fin de mejorar la toma de decisiones en situaciones reales de juego.

Por lo tanto, es necesario desde el entrenamiento deportivo proponer que la Metodología Global, es aquella que por medio de diversas situaciones de juego permite al jugador observar, buscar, analizar y dar soluciones creativas a posibles dificultades que se presentan en el terreno de juego. Por ello el presente trabajo tiene como objetivo principal describir y analizar la toma de decisiones por medio de la metodología global en jugadores de futbol de 11 años, cabe resaltar que la monografía cuenta con un desarrollo metodológico cuantitativo, con enfoque exploratorio.

Así mismo en esta monografía, en su marco teórico se abordaron una serie de conceptos sobre palabras claves que nos ayudan a explicar y dar entender mejor lo que se quiere lograr con

la metodología global. Se consultaron conceptos de autores, libros, páginas de internet artículos de revista entre otros.

Además de todo lo anterior, se llevó a cabo un test de conocimiento táctico ofensivo (TCTOF) de entrada a los jugadores con el fin de medir su conocimiento teórico(Declarativo) sobre el futbol, este test se compone de 36 preguntas donde se divide en 6 ítems ,donde cada ítems mide cuantitativamente el conocimiento teórico del jugador en diferentes aspectos.

También, se realizó al grupo un test practico el cual se denomina herramienta de evaluación de rendimiento de juego (HERJ) se aplicó por medio de un juego modificado y cumpliendo con los protocolos y condiciones para el óptimo desarrollo de este test.

La prueba diagnóstica se realizó para evaluar el conocimiento táctico y la toma de decisiones en los jugadores de 11 años, posteriormente de esto se realizaron 20 unidades de entrenamiento (Anexo 4), donde se llevaron a la práctica en un campo de juego, encaminadas y dirigidas por los ponentes de esta monografía, bajo la metodóloga global de entrenamiento y finalmente se realizaron 2 pruebas finales las cuales permitieron evaluar el desarrollo del grupo de la muestra después de haber llevado a cabo las sesiones de entrenamiento.

Igualmente se usaron grabaciones de video y observaciones. Además se realizaron análisis con sus respectivas descripciones y comparaciones por medio de imágenes, cuadros y esquemas para así dar las respetivas conclusiones que permite abrir un camino investigativo

ABSTRACT

Football discipline Coaches, clubs, sport schools are always looking for new training methodologies; in order to improve the ability to take good decisions in real game situations. That is why we have decided to do a search where we can demonstrate through the using some stages, some data analysis, and field work, that the global methodology is one of the better training tools for children in juvenile category (11 years old) from the Caterpillar motor club.

We should take into account that in many training schools, in football it is used, almost the 80%, the same work methodology. For this reason it is evident the little progress in the physical, technical, tactical, psychological and cognitive players conditions, when they are facing any kind of competitive game. According what it is said before, we have decided to explore and propose alternative methodologies for teaching and training soccer in order to improve decision making in real game situations

It is therefore necessary froms ports training topropose that the overall methodology, is that which allows the player to watch, search, analyze and give creative solutions any difficulties that arise in the field of play through different game situations. Why this work is aimed to describe and analyze decision making through the overall methodology in eleven football players, their methodological development is quantitative, with exploratory approach.

Its hould be noted that in this monograph, his the oretical framework were addressed in a series of concepts about keywords that helps to explain and give a better understanding of what you want to achieve with the overall methodology, were consulted concepts of authors, books and internet pages of magazine articles.

In addition, it was also conducted an offensive tactical knowledge test (TCTOF) input to the players in order to measure their theoretical knowledge (declarative) about football, this test is composed of 36 questions where is divided into 6 items where each item measured quantitatively the theoretical knowledge of the player in different aspects.

Also, I know the Group conducted a test practical which is called game performance assessment (HERJ) was applied by means of a modified game and complying with the protocols and conditions for the optimum development of this test.

The diagnostic test was conducted to assess the tactical knowledge and decision making on players for 11 years, 20 units of training were carried out subsequent to this (annex 4), where the practice took place on a playfield, directed and led by the rapporteurs of this monograph, under the global methodology of training were made subsequent to this and finally 2 final tests, were conducted which permitted to evaluate the development of the sample group, after having carried out the training sessions.

Also audio and video recordings were used and they were observed. Also analyses were conducted with their respective descriptions and comparisons through images, pictures and diagrams to show conclusions that open a research road.

INTRODUCCION

Desde la experiencia adquirida en las asignaturas de futbol uno y futbol dos, de la universidad Minuto de DIOS, en el primer semestre de 2014 y segundo del mismo año, nacieron inquietudes acerca de la metodología global en el futbol y como ésta es precursora en el entrenamiento de la toma de decisiones en situaciones reales de juego, en los jugadores que practican dicho deporte. De esta manera inicio en el segundo semestre de 2014, el presente proyecto de investigación, con los niños de 11 años de edad pertenecientes al club Caterpillar motor, división Élite.

Se entiende por toma de decisiones al momento en el cual el futbolista realiza una única elección entre diversas opciones, esto motivado por las experiencias adquiridas, los rivales, oponentes y compañeros. Se vale de dos fenómenos cognitivos como son el pensamiento y el razonamiento. No obstante variables como el espacio, tiempo, el balón y la ejecución técnica o gesto motriz, además de la fase en la cual se realice la toma de decisiones ya sea ofensiva o defensiva. Hacen que esta decisión sea optima o por el contrario equivocada.

Las variables anteriormente nombradas, dieron inicio a la investigación de orden cuantitativo, realizado con la población anteriormente descrita. Se desarrollaron 20 sesiones de entrenamiento en situaciones reales de juego (Metodología Global). Por medio de esta metodología de entrenamiento del futbol, se pretende evaluar y mejorar la toma de decisiones, en dos momentos o fases del juego. La fase ofensiva y la fase defensiva presentes en el futbol.

Además se realizaron dos pruebas diagnósticas, en dos momentos diferentes dentro de la investigación, uno de ellos antes de realizar las unidades de entrenamiento y otro test al terminar

las sesiones de entrenamiento. Por medio de estos test se evaluó el conocimiento táctico ofensivo en su fase declarativa y la toma de decisiones por medio de dos juegos modificados conocidos como herramienta de evaluación de rendimiento de juego.

Por consiguiente la monografía consta de nueve capítulos, siendo el primero la introducción y el último los anexos, se expone de una manera muy clara el proceso que se llevó a cabo con los niños del club Caterpillar, teniendo como fundamento los referentes teóricos investigados y consultados, la metodología utilizada dentro de la investigación y los resultados obtenidos por parte del grupo de la muestra.

1 CONTEXTUALIZACIÓN

El conjunto de la muestra estuvo conformado por 8 jugador pertenecientes al club de futbol Caterpillar motor categoría ALEVIN (11 años de edad), en el primer semestre del año 2015. El club deportivo se constituyó en el año en 1979 por Jorge chaparro. Este club participa en gran número de torneos dentro del distrito capital (Bogotá) y torneos a nivel nacional (Colombia). Es uno de los clubes más grandes y reconocidos dentro del distrito capital, por su participación y trabajo formativo, con sus jugadores no solo en el futbol si no también con la formación personal.

Donde ha obtenido el reconocimiento en el año 2014 como el mejor club de formación deportivo por la liga de futbol de Bogotá. A lo largo y ancho de Bogotá tienen un gran número de sedes deportivas donde inician el proceso formativo con niños desde los 4 años hasta jóvenes de 17 años. Así logrando tener participación en todas la categorías del futbol formativo, también participa en el torneo del Olaya el cual es una magnifica vitrina para promocionar los nuevos talentos del futbol bogotano. En la actualidad, cuenta con el mayor número de jugadores y de categorías en la liga con un total de 23 equipos.

Cabe decir que este club ha contribuido con la formación y promoción de jugadores para los equipos profesionales como los son Carlos carbonero (River Plate) de Argentina y Leonardo castro, quien ha jugado en diferentes clubes de futbol profesionales entre muchos otros jugadores. Siendo ellos unos referentes y ejemplo a seguir para los jugadores que se encuentran

en formación dentro del club Caterpillar motor en la actualidad. Además, todos los participantes de la muestra intencionalmente seleccionados en esta investigación, en el momento de la investigación:

- Realizaban un entrenamiento específico en el deporte del fútbol tres días a la semana, de dos horas de duración cada sesión.

- Participaban en las competiciones de la liga de futbol de Bogotá y a su vez afrontan las eliminatorias para el torneo nacional en Medellín (Pony futbol).

Del mismo modo la monografía se divide en tres fases: una general que se denomina macro contexto, en la cual se cuenta la historia del futbol a nivel mundial. Una segunda fase llamada .Mesocontexto allí damos cuenta acerca de la evolución e historia del futbol profesional colombiano. Para terminar la última fase es una muy corta reseña acerca de la historia del club deportivo Caterpillar Motor.

1.2 Macro Contexto

FIFA (2015) El futbol es el deporte más popular del planeta, que al investigar abarca más de 100 años de existencia. De esta forma todo comienza en 1863 cuando en Inglaterra se dividieron en distintos caminos el "rugby-football", del fútbol, para permitir la creación de la asociación más antigua del mundo la "Football Association" (Asociación de Fútbol de Inglaterra), el primer órgano gubernamental del deporte.

Así mismo después de una muy intensa y cuidadosa investigación, se han encontrado distintos juegos que derivan en el futbol. En donde se reflejan los aspectos que nos permite comprender los inicios y los avances que ha tenido el futbol históricamente. Posteriormente a

pesar de muchas deducciones se llegó a dos elementos bien claros, los cuales eran que el balón se comenzó a jugar con el pie desde hace miles de años y por otro lado no hay ninguna razón para considerar que se juegue con el pie de una manera secundaria

Por otro lado tener que jugar generalmente sin reglas, se entiende que a partir de sus inicios se creía esta actividad muy complicada por esta razón controlar el balón con el pie ocasionaba admiración. De tal forma la manera más tradicional del juego, de la cual se posea conocimiento es un documento histórico, que cuenta con tareas específicas que aventaja a la China de la dinastía de Han, en los siglos II y III AC.

Por lo tanto en china ya se jugaba a un fútbol que se le denominaba "Ts'uh Kúh" una pelota de cuero rellena de plumas y pelos la cual debía ser arrojada con el pie a una red que se encontraba puesta con palos de bambú. Igualmente en el mismo documento que se mencionó anteriormente, cuenta con otra modalidad de juego para utilizar la pelota con las distintas partes de nuestro cuerpo a excepción de las manos.

Además del lejano oriente viene una forma diferente como el kemari japonés que se juega actualmente, el cual concierne en un ejercicio ceremonial, no es de una forma competitiva como lo es el juego chino. El cual consta de contacto físico para conseguir el balón, en cambio en el juego japonés, se realiza en un terreno condicionalmente pequeños en donde los sujetos tienen que entregarlo sin dejarlo caer al suelo.

Las Islas Británicas, el hogar del fútbol

FIFA (2015) Para dar continuidad al juego que venían desde el siglo VIII hasta el siglo XIX en las llamadas Islas Británicas en distintas maneras según el lugar y la región y a medida que fueron pasando los años se fue mejorando hasta el fútbol que actualmente conocemos.

Antiguamente el fútbol era totalmente primitivo no avían reglas y por ese motivo era muy violento y sencillo, lo cual permitía que no hubiese un determinado número de personas para jugarlo, por ese motivo se veía jugar fuertemente entre pueblos y a veces pequeñas ciudades a través de las calles, cercados y barrios. Esto se realizaba sin ninguna reglas casi todo en gran medida estaba permitido, por otro lado es muy posible que haya habido modalidades por lo cual impedían que se empleara el pie, debido al tamaño y peso del balón con el que se jugaba. Así mismo en 1863 fueron determinadas las primeras reglas y nueve años después el tamaño y peso del balón fueron determinados.

Posteriormente en esa época la utilización de los pies era también para detener al adversario. se debía tomar una decisión para cada competición que se acordara realizada, unos de los ejemplos más relevantes de la historia fue el encuentro entre Londres y Sheffield en 1866 en donde se estableció por primera vez, determinar el tiempo reglamentario del partido el cual consistía en una hora y media. Sin embargo según un antiguo documento llamado Workington, Inglaterra en su fase de inicio, todo era legítimo para llevar la pelota al arco contrario pero lo único que no se podía hacer era matar el rival.

No obstante habría otras su pociones, en donde se menciona que en las Islas Británicas que en inicios de siglos se estaba jugando ese tipo de fútbol masivo y así mismo en Francia esencialmente en las ciudades de Normandía y Brittany se estaba realizando un juego muy similar.

Así mismo algunos investigadores mencionan que las personas por demostrar el tipo de fuerza y habilidad hacían ver que provenían de costumbres paganas (agresiva) que creían en distintos actos religiosos y un ejemplo claro de eso es que en esa época para esas personas el

balón o esférico simbolizaba al sol y el correr con el balón y evitar a los adversarios a través del terreno o césped era conseguir buenas cosechas.

Finalmente para concluir este artículo El fútbol atravesó un gran cambio a través de los años y las Islas Británicas fueron parte fundamental en lo que hoy conocemos como fútbol.

El crecimiento global

FIFA. (2015) A principios del siglo XIX se ha observado la transformación que el fútbol ha tenido y parte de eso ha sido como este juego a adquirido más campo en los colegios y sobre todo en escuelas públicas, fue este entorno el que permitió que iniciara un proceso de innovación y desarrollo.

A pesar de las transformaciones que han venido sucediendo a través de los años el fútbol aún seguía siendo un juego que no tenía un reglamento establecido por el cual aún no existía una manera adecuada de cómo jugarlo, por esa razón cada colegio de esa época debían poner sus propias reglas, de tal manera que de vez en cuando habían desacuerdos en las instituciones, también, otra de las dificultades era el terreno de juego que podían usar debido a la falta de espacio que los colegios y el mal uso del suelo impedía jugar partidos con un gran número de personas.

Después a las dificultades mencionadas. 4 Colegios empiezan a ver que el juego el cual venían practicando con mucho contacto físico iba cambiando a un menor contacto físico y con mayor destreza en habilidades de regateo en situaciones como por ejemplo cuando hay una gran cantidad de personas jugando un pequeño espacio, asimismo hubo dos colegios que realizaban un tipo de trabajo más agresivo el cual el balón se puede jugar hasta con la mano.

1.3 Meso Contexto

Historia del futbol colombiano

FCDF. (2010) La historia de nuestro futbol comienza con la disputa de quien es la ciudad que tiene el titulo por ser la fundadora del futbol colombiano. Siete ciudades las cuales son Barranquilla, Santa Marta, San Juan de Pasto, Quibdó, Cúcuta y hasta nuestra capital (Bogotá); la hipótesis con mejores argumentos y más acertada era la ciudad de Barranquilla ya que en 1900 debido a la construcción del ferro carril de Puerto Colombia por unos ingenieros ingleses que en sus tiempos libres realizaban encuentros de futbol y debido a esos se menciona que los primeros equipos se crearon en un periodo de cinco años recién finalizaba la Guerra de los Mil Días .

No obstante a Barranquilla, son muchas ciudades que se proclaman como la creadora de nuestro balompié nacional. De San Juan de Pasto es una de ellas, su cita data de 1909 en esos momentos se jugaba en el Parque de San Andrés a instancias de un comerciante inglés Lelie O. Spain quien venía a la ciudad a comprar sombreros

Prospectivamente se dice que hubo un nuevo deporte con una pelota de cuero que se practicaba en la Escuela militar de Bogotá a mediados de 1892 y cuyos integrantes eran los mismos soldados formados por un general. No obstante al fuerte liderazgo de masificación del futbol se adueñó la Costa Atlántica debido a que ya se habían organizado intercambios así mismo se comenzaron a invitar a equipos de alguna principales ciudades del país como Medellín, Manizales, Bogotá, Bucaramanga y Cúcuta

Con referencia a lo anterior es sorprendente que la primera invitación para afiliarse a la Confederación Suramericana de Futbol (Conmebol) fuese entregada al presidente Antonio

Zapata del club Albión de Medellín, este dicho documento expresa que desean tener la aprobación de las autoridades del club y de su presidencia, con el propósito de poder asociar a nuestro futbol Colombiano a la Confederación Sudamericana en donde se encuentran se encuentran grandes Asociaciones que gobiernan el futbol como lo son Argentina (AFA), Brasil (CBF), Chile (ANFP) y Uruguay (AUF) con la promesa de hacerlo en el presente año ala de Paraguay. Este documento se les fue enviado desde Montevideo el 10 de marzo de 1919.

Después de ese documento Barranquilla el 12 de octubre de 1924 al fundar la liga de futbol, tuvo que esperar hasta 1927 para que el Gobierno Nacional le concediera el reconocimiento jurídico en resolución 34 firmado por el Presidente Miguel Abadía Méndez.

Ahora de haber obtenido el reconcomiendo Emilio Royo presidente de la Liga toma la decisión de enviar a distintos representantes a ciertas regiones para que se dedicaran a estructurarse en las diferentes veredas y provincias para formar una entidad a nivel nacional y lo que permitió que esto fuera más reconocido fueron los Juegos Nacionales de Cali en 1928 y en Barranquilla de 1935.

Así mismo el gran interés que a menudo se estaba mirando en todos los rincones del país, el señor Carlos Lafourie decidió hacer parte de la reforma de su Liga de Futbol para designarla oficialmente Asociación Colombiana de Futbol y al mismo tiempo conseguir el reconocimiento de la Conmebol y la FIFA, permitiendo a Barranquilla asegurarse como sede y dejando a un lado las expectativas de Medellín que la sede del futbol en esa ciudad.

Debido a los 400 años de la fundación de Cali en julio de 1937 se realizó un torneo internación con equipos de México, Argentina, Ecuador y Cuba y el equipo (Centro Gallego) fue el que la Asociación Colombiana de Futbol conformo el posible primer equipo seleccionado

nacional, porque se convocó a distintos jugadores de la región del país, sin embargo la verdadera realidad fue la primera selección Colombia de manera oficial fue en 1936 en la realización de los Juegos Bolivarianos en homenaje a los 400 años de fundación de Bogotá la capital del país.

1.4 Micro contexto

Historia del club Caterpillar motor

Caterpillar Motor (2014) A principios de 1979 se creó el Club Deportivo Caterpillar Motor por el señor Jorge E. Chaparro Parra su fundador, sería el mismo el que financiaría el proyecto y la organización por lo tanto lo que para él era un sueño anteriormente, poco a poco fue cogiendo más fuerza y a medida que fueron pasando los años logro adquirir el reconocimiento que actualmente posee a nivel nacional e internacional

Posteriormente el 16 de diciembre de ese mismo año, Caterpillar Motor ingresa al terreno de juego del estadio del Olaya Herrera para disputar por primera vez el torneo Hexagonal del Olaya, comenzando un recorrido que luego de más de 35 años ha proporcionado incontables emociones vividas a todas las personas que han hecho parte de Caterpillar Motor.

Este club siempre se ha caracterizado por ser uno de los más grandes protagonistas de todos los torneos a nivel Bogotá, por medio de un buen trabajo de directores técnicos como Alejandro Brand, Cipriano García, Finot Castaño, Pedro León, Eberto Carrillo, Acisclo Córdoba entre otros, por otro lado este club a través de sus historia ha contribuido en la formación de jugadores a nuestro fútbol profesional colombiano por ejemplo: Oscar Giraldo en el Atlético Nacional,

Leonardo Castro en Millonarios, Nelson Hurtado, José Largacha, Francisco Delgado en Independiente Santa Fe, etc.

Así mismo a comienzos del año 2000 es formalmente oficializado el Club Deportivo Caterpillar Motor con la inauguración de la primera escuela de formación deportiva en donde buscaban formar un grupo de promesas con talento para seguir aportando jugadores a nuestro fútbol nacional como internacional, por lo tanto aquel que quiera llegar a ser profesional en este club tiene que pasar por un largo proceso de formación que comienza desde la escuela, luego continua jugando en los distintos torneos de la Liga de Fútbol de Bogotá, en donde actualmente hay 33 equipos de todas las categorías jugando desde la primera hasta la décima división, también debe estar participando en torneos tradicionales de Bogotá, como hexagonal del Olaya, Hexagonal del Sur Oriente y el Octagonal del Tabora, con el propósito de apoyar el talento distrital.

Por otro lado el club Caterpillar Motor siempre ha participado en diferentes torneos nacionales como por ejemplo el Torneo de La Tebaida en el eje cafetero, el Asefalen en Barranquilla. Además por tener mucha reputación y reconocimiento en todo nuestro país

Cabe decir que Club Deportivo Caterpillar Motor también ha dejado el nombre de Colombia bien en alto representándonos en torneos internacionales como en Estados Unidos, Argentina, México, Ecuador, Brasil entre otros.

2. PROBLEMÁTICA

La Toma De Decisiones En El Futbol Base

2.1. Descripción Del Problema

Las investigaciones y monografías referentes al futbol realizadas en Colombia hasta la fecha, nos dan a entender la importancia de las capacidades físicas condicionales y coordinativas para la práctica de un deporte tan complejo como lo es el futbol. Además cómo por medio de éste deporte se pueden combatir diversas problemáticas a nivel social y personal. Sin embargo y tras una exhaustiva búsqueda en libros, repositorios de diferentes centros universitarios, ponencias y artículos, no se encontró ningún documento referente a la toma de decisiones en el futbol, también se llegó a la conclusión de que no existe ningún test en el cual se evalué la toma de decisiones en situaciones reales de juego, ni pruebas que demuestre el conocimiento táctico ofensivo en jugadores de futbol base.

De otra parte los proyectos de grado proponen desde la teoría que la metodología global en el entrenamiento deportivo hace énfasis en la toma de decisiones, ya que se entrena en situaciones reales de juego, es decir los jugadores se enfrentan a diversos inconvenientes tácticos dentro del entrenamiento, para posteriormente dentro de la competencia, resolver de la mejor manera los problemas tácticos planteados por sus compañeros y el rival. La metodología global nace entonces como una herramienta innovadora dentro del entrenamiento deportivo.

Siguiendo con éste orden de ideas este tipo de metodología no se ha experimentado en ningún proyecto de investigación por lo que resulta muy complejo generar la planificación y desarrollo de las unidades de entrenamiento, sin embargo en libros como la Preparación física en la

Metodología contextualizada Pedro Gómez (2011), la vida por el futbol Román Lucht (2013) y Peña.M. (2010). Proceso de enseñanza aprendizaje del futbol.

Nos orientaron en la creación de los ejercicios globales, para de esta manera mejorar la toma de decisiones, dentro de la fase ofensiva y defensiva del futbol.

Debido a los inconvenientes expuestos con anterioridad, consideramos que la monografía será pionera en investigación acerca de cómo los jugadores de futbol deciden, qué estímulos o procesos cognitivos están presentes a la hora de realizar una correcta toma de decisiones, además de determina cuáles son las variables utilizadas para la correcta ejecución del proceso decisional en el futbol. Es preciso continuar con el planteamiento de la pregunta problema, debido a que ésta permite direccionar de una manera concreta la indagación que se está realizando en torno al tema en cuestión.

2.2 Formulación de la pregunta problema

Analizando sobre las metodologías de entrenamientos del futbol base nosotros indagamos y nos preguntamos:

¿Por medio de la metodología global de futbol, se podrá mejorar la toma de decisiones en el futbol base en los jugadores de once años de edad división elite del club Caterpillar motor?

2.3 JUSTIFICACIÓN

Esta monografía, que decidimos realizar sobre la metodología global como una nueva forma de entrenamiento en los jugadores de futbol base, está encaminada a mejorar la toma de decisiones de los futbolistas en situaciones reales de juego, resulta de un recorrido por la gran mayoría de clubes y escuelas de formación dentro de Bogotá donde evidenciamos que en un alto porcentaje de estos centros de formación en el futbol base , sus entrenadores enseñan y aplican metodología analítica o tradicional.

Siguiendo con lo anterior esta consiste en realizar una serie de ejercicios los cuales se desarrollan de una forma mecánica (Estimulo- Respuesta) donde simplemente los jugadores no se ven enfrentados al contexto real de la competencia. Y por ende no es muy favorable en el proceso de enseñanza aprendizaje del juego, además el deportista no se verá desarrollado futbolísticamente por esta corriente de entrenamiento

También podemos darnos cuenta y evidenciar que la gran mayoría de entrenadores de las escuelas de formación, donde estuvimos observando los entrenamientos, sus entrenadores son individuos que utilizan la metodología tradicional, que consiste en aislar los componentes pertenecientes al juego, esto a causa de no tomarse el trabajo en investigar, indagar o innovar en sus sesiones de entrenamiento, con el fin de que sus jugadores mejoren sus capacidades futbolísticas

Por este motivo estamos animados, convencidos y motivados a exponer por medio de esta monografía que la metodología global es una magnifica herramienta metodológica a la hora de enseñar el futbol a los jugadores de 11 años de edad. Mediante las 20 sesiones de entrenamiento de metodología global. Así mismo estamos convencidos que los deportistas van a mejorar en su

parte técnica, táctica, física, psicológica y cognitiva, demostrándolo a través de los test realizados antes y después de desarrolladas y ejecutas las 20 unidades de entrenamiento.

Para concluir pretendemos motivar por medio de esta monografía a los entrenadores de futbol base, para que cambien sus formas tradicionales de enseñanza y aprendizaje de esta disciplina deportiva, ya que aspiramos tener jugadores con capacidades óptimas para el futbol. Por este motivo queremos invitarlos a que indaguen, investiguen y exploren, para así ejecutar la metodología global en la mayoría de escuelas de formación, con el fin de modificar la forma tradicional en la que se enseña el futbol.

Por ende hoy en día en la mayoría de centros de formación deportiva, es pertinente innovar e implementar, formas de entrenamiento, donde se desarrolle futbolísticamente al jugador en las capacidades nombras anteriormente mencionados.

2.4 Objetivos.

2.5. Objetivo General:

Demostrar por medio de la metodología Global del futbol base la mejora en la toma de decisiones en situaciones reales de juego de un grupo de jugadores de once años de edad del club Caterpillar motor división elite.

2.6. Objetivos Específicos

Diagnosticar el conocimiento táctico ofensivo (TCTOF) de los jugadores de once años de edad

Valorar mediante las herramientas de evaluación de rendimiento de juego (HERJ) la toma de decisiones en los jugadores de once años de edad.

Aplicar sesiones de entrenamiento en los jugadores de once años de edad en búsqueda de la mejora de la toma de decisiones.

Determinar la metodología global como la más adecuada para mejorar la toma de decisiones en los jugadores de once años de edad.

3 MARCO REFERENCIAL

La Toma De Decisiones En La Metodología Global De Futbol

3.1 Marco de antecedentes.

En búsqueda de construir antecedentes que apoyen esta investigación, se ha encontrado en los repositorios de universidades en Bogotá y Latinoamérica, tesis relacionadas con las metodologías aplicadas al entrenamiento y la toma de decisión en los deportes.

Dentro de las universidades de Bogotá se encuentra la Corporación Universitaria Minuto de Dios en cuyo repositorio se encontró una tesis titulada “*caracterización teórica fundamentada por las metodologías analítica y cognitiva par la toma de decisiones, en el fútbol formativo en niños de 10 a 12 años*” (2014) elaborada por Alejandro Camacho Álvarez, Diego Armando Romero Rodríguez, Héctor David Linares Olaya.

En esta investigación los autores afirman que es necesario en los procesos formativos (futbol base), sean orientados por profesionales, dispuestos a implementar metodologías que aporten y fortalezcan a el crecimiento global de los deportista y no solo encaminarlos a la sed de gloria inmediata, con un presente vacío en la etapa de desarrollo transitoria, que implementación de una metodología en el fútbol formativo dependería: del deseo por los resultados inmediatos por parte del entrenador, donde mecaniza situaciones aisladas de juego que fortalezcan gestos técnicos específicos en los deportistas futuros o la intención por una formación óptima con vistas al futuro.

donde respete y priorice la globalidad del ser (Principios físicos, técnicos, tácticos, cognitivos, psicológicos, emocionales y sociales), en donde la clave sea interpretar los

numerosos acontecimientos que ocurren durante el juego, para lo que deberá utilizar todas aquellas estrategias que permiten visualizar, procesar y ejecutar, en el menor tiempo posible la acción del juego más indicada para la situación.

La metodología utilizada en el anterior trabajo de grado fue de tipo cualitativo, donde su análisis se enfoca en la descripción de los fenómenos estudiados.

La comprensión interpretativa de la experiencia humana y su análisis, por este medio concluyeron los autores de dicha investigación desde la teoría, que la metodología que más favorable, para la enseñanza de la toma de decisiones en el fútbol base, es la metodología cognitiva o global, debido a que el fútbol en su estructura presenta acciones complejas, que no demarcan una secuencia clara de acciones, en donde son necesarios factores como la percepción, solución mental, atención, regulación, anticipación e inteligencia de juego, en los jugadores .

Por esta razón, se les debe presentar un entrenamiento que cumpla con el principio de personalización en el aprendizaje, el cual comprende la presencia de la creatividad, el pensamiento crítico y el control del procesos, lo que permitirá al jugador construir los conocimientos de una manera personal, original y diferenciada, para de esta manera asumir progresivamente la dirección de su propio aprendizaje, es decir, pasar de ser un receptor a ser un creador de conocimientos, factor que demarcara el resto de su vida al encontrarse en una etapa de máximo aprendizaje motor, (Edad de oro).

Dentro de la universidad libre de Colombia se encontraron 4 proyectos de grado; la primera tesis tiene el título de “*Caracterización De Los Estilos Metodológicos Empleados En 10 Escuelas De Formación Deportiva De Bogotá Avaladas Por El IDRD*”

(2010) elaborada por Jhon Jairo Sánchez, Daniel Orlando Ramírez y Andrés Arturo Jiménez.

La investigación se basó en tres objetivos fundamentales, el primero de ellos consistió en analizar las teorías sobre estilos de enseñanza aplicables a los procesos de formación deportiva, el segundo consistió en describir los estilos de enseñanza más utilizados por los docentes e instructores de las escuelas deportivas avaladas por el IDR y por último el proponer una metodología para el análisis de los estilos de enseñanza aplicables al aprendizaje de los deportes.

La metodología de investigación que se aplicó en este estudio fue de tipo cualitativo descriptivo, utilizando la hermenéutica que busca entender la esencia de las actividades pedagógicas planteadas por los docentes correspondientes de las respectivas escuelas de formación deportiva. Se recolectaron los datos por medio de los instrumentos: matriz de análisis, entrevistas y encuestas aplicadas en las sesiones de clase.

El estudio concluye diciendo que la metodología implementada en el entrenamiento depende de las necesidades de carácter práctico que el grupo de entrenados esté requiriendo, que además, en la mayoría de los casos los instructores de las escuelas inconscientemente y de manera sistemática utilizan la metodología o estilo tradicional, aunado al mando directo. Siendo así como el estudio enfatiza en que el 80% de las escuelas tiene un docente que toma las decisiones antes, durante y después de la clase.

Por último concluyen que la mayoría de los profesores a pesar de tener los estudios necesarios (entrenadores profesionales) y/o la experiencia por haber practicado algún tipo de

deporte (entrenadores empíricos) afirman no haber recibido orientación sobre el concepto de modelo pedagógico en el entrenamiento deportivo como herramienta para la planificación de sus clases.

En la misma universidad, se encontró un segundo trabajo de grado titulado *“El método global, como herramienta en la formación de las capacidades motrices, durante el proceso de enseñanza del tenis de campo para niños de 6 a 8 años en la escuela de tenis de campo Back Swing (2010)*, esta investigación evidencia como problemática que el método analítico si bien permitía la repetición mecanizada de la técnica no desarrollaba las capacidades coordinativas ya que el cuerpo de los participantes se acostumbraba a un sólo tipo de movimiento.

Los anteriores son los motivos por los cuales la monografía, empieza a plantear la utilización del método global como alternativa en el proceso de enseñanza en la resolución de dicho problema.

La metodología de investigación utilizada en ese proyecto fue de tipo cuantitativo, puesto que este proyecto se enfocó en la medición del comportamiento motriz y la mejora del mismo, se realizó una comparación de los resultados obtenidos antes y después de la implementación de la metodología global. El 70% de los participantes demostró que pueden mejorar sus registros debido a la implementación de la nueva metodología utilizada en la planificación del entrenamiento, y el restante 30% mantiene el promedio de su actuación en el número de oportunidades realizadas durante el test, el análisis de cada deportista fue variable, pero el test

nos muestra una leve mejoría de sus capacidades motoras en la aplicación de las últimas pruebas.

La tercera tesis encontrada en la Universidad Libre de Colombia de denomina “*Formación Del Pensamiento Táctico En El Fútbol Base, En La Escuela De Formación Deportiva Nueva Vida, Categoría Sub 11*” (2011) elaborada por Paulo Darío Robles Moreno y Carlos Andrés Ochoa Prada, este trabajo de grado inicia con un planteamiento del problema que consiste en buscar la formación del pensamiento táctico en el fútbol base, plantearon unos objetivos, uno de estos pretende incluir la condición táctica dentro de un proceso infantil a partir de oportunidades de autonomía y libre pensamiento donde la táctica juega un papel importante en el rol del jugador, el otro pretende realizar una evaluación de las condiciones tácticas de los niños en situaciones de juego, para posteriormente analizar la comprensión del juego y su disposición táctica a partir de una matriz que contiene unos criterios tácticos como referencia, los cuales se convalidan con unos test estandarizados que evalúan la táctica.

De manera posterior, este trabajo tiene una relación con el desarrollo de la presente investigación debido a que se utilizó la misma evaluación de rendimiento “TCTOF” ya que en ambos trabajos se pretende evaluar el estado de conocimiento de los principios técnico-tácticos ofensivos y defensivos del fútbol.

La metodología de enseñanza que utilizaron en esta propuesta es la asignación de tareas y resolución de problemas. Debido a la serie de actividades programadas para mejorar la formación táctica en el fútbol base, pretenden que el alumno tenga más autonomía y toma de

decisiones teniendo en cuenta la táctica como forma de desarrollar el pensamiento dentro del terreno de juego, logrando una mejor percepción, ubicación y orientación.

Con esta metodología la idea es que el profesor tome las decisiones en la fase de pre impacto y pos impacto, pero en la fase de impacto, o sea en el desarrollo de las actividades el rol del niño sea también la toma de decisiones. Después de aplicar esta metodología como didáctica para mejorar la táctica en los jugadores de futbol, llegaron a la conclusión que existe la necesidad de implementar a partir del futbol base una formación del conocimiento táctico de los niños en las escuelas de futbol, observando la táctica como un medio importante para desarrollar habilidades cognitivas y motoras del niño dentro del terreno, contribuyendo con la autonomía, la toma de decisiones, el libre pensamiento y la creatividad para reaccionar frente a una acción de juego dada, gracias a la identificación del desmarque y el marcaje como principios tácticos y así mismo, criterios de evaluación para llevar a cabo los test.

Finalmente, se puede decir que hay una similitud entre este proyecto de grado y la presente investigación ya que se trabajó a partir de una metodología muy parecida a la global para enseñar elementos de la táctica desde el futbol base, que lleva a los jugadores a la toma de decisiones autónomas y creativas en el campo de juego, y también en cuanto a la recolección de datos que utilizamos en ambas investigaciones tienen mucho en común por las herramientas “test” utilizadas para evaluar el mejoramiento de ambos procesos, porque miden los principios técnicos y tácticos del futbol.

Otra tesis encontrada en la Universidad Libre de Colombia en Bogotá, se denomina “*Caracterización de los comportamientos de los niños De 8 a 12 años en 10 escuelas de formación deportiva Avaladas por el IDR*” elaborado por Romero Bernal, Malangón Cortes y Herbert Matiz (2010). Quienes diseñaron una propuesta con el fin de identificar las principales características de los comportamientos que se presentan dentro de las sesiones de entrenamiento en las distintas escuelas de formación deportiva, para ello se basaron en un enfoque sistemático el cual comprende subsistemas tales como la familia, el colegio, la cultura, los amigos y la escuela de formación deportiva, ya que estos subsistemas a los que el niño pertenece, trascienden de manera directa en sus comportamientos.

Las escuelas de formación deportiva en Bogotá aumentan cada día, pero también el número de problemas y conflictos dentro de las mismas, uno de ellos son los comportamientos que pueden llegar a evidenciarse en los jugadores dentro de una sesión de entrenamiento, lo cual puede trascender de manera positiva o negativa en los procesos de formación del niño dentro en la escuela, con base en lo anterior los autores de la investigación visitaron 10 escuelas de formación para observar los comportamientos de los niños de 8 a 12 años de edad con el fin de identificar cuáles son los comportamientos más comunes que inciden en las sesiones de entrenamiento positiva y negativamente en el desarrollo del jugador.

Esto con base en la teoría de un enfoque sistemático lo cual les permitió de manera precisa, que pueden generar estos tipos de comportamiento dentro de los subsistemas anteriormente nombrados aclarando que todos estos tipos de comportamiento inciden en su desarrollo deportivo.

La metodología utilizada en el trabajo de grado anteriormente nombrado es de tipo cuantitativo de diseño hermenéutico y de observación sistemática, ya que la investigación busca los diferentes tipos de comportamientos que se evidencian en los entrenamientos, adoptando estrategias que serán: visitas continuas a cada una de las escuelas de formación, soportándolas con fichas de observación para la recolección de información que nos ayudara a identificar los distintos comportamientos y finalizando con la descripción de los datos obtenidos y su comparación entre las escuelas escogidas.

Al finalizar después de todo el estudio y seguimientos que realizaron los autores de la investigación se llega a concluir que el comportamiento que más se repite en los jugadores en los entrenamientos de esta edad, del más frecuente al menos frecuente, y el más frecuente es el nerviosismo que como característica tiene la desatención del jugador, que encabezan la investigación, basándonos en estos resultados este trabajo de grado es escogido como antecedente de la presente investigación porque ejemplifica la manera en que se pueden planificar las sesiones de clase tanto desde la metodología analítica como de la global, para tener una certeza en que los comportamientos de los jugadores no afectaran en el momento de desarrollar los entrenamientos y al momento del test de salida entregar resultados confiables y verídicos.

De la Universidad Politécnica Salesiana, de Ecuador, se retomó la tesis *“Metodología para la evaluación física, técnica, táctica y psicológica del fútbol para niños de 10-12 años de la Escuela de Fútbol Jogo Bonito”* (2011). Este trabajo de grado tubo como finalidad determinar 11 test para evaluar las cualidades físicas, técnicas, tácticas, psicológicas y de conocimiento

deportivo de niños de la categoría 10-12 años de la Escuela de Fútbol "Jogo Bonito", partieron de un diagnóstico utilizando las herramientas adecuadas que evalué o mida las distintas esferas de desarrollo.

Para saber el estado integral de los jugadores, con base en esto realizar los planes de entrenamiento para el mejoramiento de los deportistas de dicha escuela y así tener un control anual del progreso del desarrollo de los niños. Este trabajo de grado fue de gran apoyo en nuestra investigación ya que es de tipo experimental por la intervención que realizaron los autores en el momento de aplicar los test a los jugadores del club, en este orden de ideas podemos decir que nos sirvió para aclarar dudas en cuanto a los análisis de los test.

En la Universidad de Granada en España fue encontrada la tesis doctoral titulada *“Metodología de enseñanza basada en la implicación cognitiva del jugador de fútbol base”* (2006) la investigación nombrada anteriormente surgió como consecuencia de la participación y del contacto directo que tuvo el autor con el entorno del fútbol base, gracias a esto se evidenciaron varias necesidades inmersas en este entorno deportivo, una de las problemáticas más evidentes y frecuente que identificaron los autores en esas escuelas de formación deportivas de fútbol base, es el proceso que llevan los entrenadores de enseñanza aprendizaje, ya que se basan solo en la enseñanza de los aspectos físicos técnicos y tácticos dejando a un lado el desarrollo cognitivo de los niños.

Partiendo de esta problemática el autor de la investigación proponía un cambio en la orientación metodológica que tenían las escuelas de fútbol de la Diputación Provincial de Málaga y este cambio fuera más allá de los objetivos competitivos y resultadistas de este

deporte, el cambio sería utilizar un método donde los niños fueran los principales protagonistas de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo los entrenadores los medidores del mismo.

3.2 Marco Teórico

Las preguntas a solucionar dentro de la investigación son: ¿Qué es la toma de decisiones? ¿Qué es Metodología Global? ¿Cuál es el Concepto de futbol base? ¿Qué son los test? ¿Qué es el Conocimiento declarativo? ¿Qué son las Situaciones de juego? ¿Situaciones de juego en el futbol? ¿Qué son los Principios ofensivos en el futbol? ¿Cuáles son los Principios defensivos en el futbol? De esta manera se expondrá el concepto teórico de cada una de las preguntas anteriormente descritas, según los autores consultados dentro de la investigación

3.2.1 Toma de decisiones

Cobo (2014) nos da a entender, el concepto de toma de decisiones en el futbol, como el proceso en el cual se realiza una elección entre diversas opciones o inclinaciones, para solucionar problemas que se presentan en determinadas circunstancias del juego, para ello se utilizan dos procesos cognitivos como son el pensamiento y razonamiento.

En un deporte como el futbol, se tienen unas tendencias que influyen en el acto de toma de decisiones, las cuales son: la ubicación en el campo de juego, instante de tiempo para ejecutar una decisión y por ende un movimiento, la pelota y por último la posición de adversarios y compañeros. Según estos procedimientos este proceso se divide, o se desenvuelve en cuatro grandes factores para la toma de decisiones:

Observación: El deportista, comprende en un tiempo muy reducido la situación de las diversas opciones, anteriormente observadas, para tener claro otras posibles elecciones que tome, y dar solución al inconveniente que se le puede presentar.

Análisis: haber analizado las opciones que se le presentan, y plantear las posibles consecuencias, frente a la elección de cualquier decisión

Solución: El deportista se inclina por una opción que a su criterio es la más acertada para ese instante y en esa posición

Llevar a cabo la acción motora: Es el instante en el cual ya observo, analizo y ha dado solución al problema, el atleta ejecuta la acción que decidió, aunque en este aspecto son primordiales las cualidades técnicas, tácticas del individuo.

Por lo tanto el proceso de toma de decisiones está enmarcado por dos componentes cognitivos como lo son el pensamiento y el razonamiento. De esta manera el jugador o deportista elige una opción entre diversas opciones, además en este proceso interfiere las situaciones de juego determinadas en ese instante. A su vez este proceso está dividido en cuatro momentos o instantes de tiempo. Observación, análisis, solución, llevar a cabo la acción motora. Los cuatro momentos expuestos anteriormente los realiza únicamente el jugador que se encuentre en ese momento con el control y dominio del balón.

López del Campo (2012) Lo que quiere decir es. En los eventos deportivos competitivos, el decidir es vital, y por diversas circunstancias hay jugadores que no son valientes u o atrevidos deportivamente. Estas problemáticas se evidencian de manera clara, en ciertas adversidades, que requieren una solución del conjunto, o por medio de decisiones trascendentales.

Las competiciones presentan grandes diferencias con el juego, y más si se habla de un deporte profesional, es por esto que el conductor de grupo, debe tener como pilar fundamental que sus dirigidos tomen decisiones, aunque estas sean erradas o equivocadas. Preferiblemente el entrenador y sus colegas quisieran que sus acciones fueran correctas. No obstante, en los eventos deportivos es muy común un sinnúmero de errores y aciertos, esto depende de las cualidades futbolísticas y psicológicas que presentan cada uno de los jugadores cuando se está compitiendo. Aunque es rol del entrenador evitar, que por temor sus dirigidos no tomen decisiones.

Las competiciones son muy exigentes y obligantes a la hora de decidir. Por el contrario estas decisiones deben ser nuestras, tratando que otros no incidan en las mismas. Aquel que tenga la capacidad de resolver inconvenientes complejos, que nos ofrece el juego se le podrá llamar virtuoso o talentoso.

Cuando tomas decisiones, debemos tener en claro los siguientes componentes:

Espacio: Ser conscientes del sitio del campo en el cual estamos, ya que dependiendo de cierto lugar nuestra decisión es variada

Tiempo: Desde sus dos perspectivas, es decir el tiempo para que finalice el partido, y el tiempo que tengo para ejecutar mi acción. Es claro que con menor tiempo, mayor dificultad para una decisión acertada.

Balón: el deportista debe ejecutar acciones con y sin el elemento. Así mismo el sitio en el cual está el esférico, y el tipo de futbolista que en ese instante tenga el balón, son factores fundamentales de una efectiva decisión

Porterías: Dos fases del juego son: Primero la fase ofensiva y Segundo la fase defensiva. Es por esto, que en el juego resulta preponderante los pósticos, a la hora de tomar ciertas decisiones a nivel individual.

Los compañeros: el futbolista tendrá que decidir en función del equipo. El futbol bien sabemos es un deporte colectivo, es conveniente la cooperación y el trabajo grupal. Esto conlleva a que todas las decisiones generen un resultado positivo en pro del equipo. Por el contrario el individualismo de un miembro del colectivo, que quiera sobresalir, estará más propenso a equivocaciones dentro del juego. Sin embargo en determinadas situaciones este tipo de decisiones podrán ser positivas en cuanto sea beneficioso para el equipo.

Los rivales: el futbol es un deporte de oposición, y de invasión esto genera una afectación a la hora de tomar decisiones, porque uno de los principios del juego es evitar que el contrario tome acciones acertadas. Ciertos futbolistas son más propensos a decidir en situaciones apremiantes. Por esto es muy beneficioso el entrenamiento contextualizado, puesto que se incluye a mi oponente dentro de las tareas de entrenamiento

En consecuencia la toma de decisiones resulta un proceso complejo ya que el futbol está clasificado como un deporte de oposición y de invasión, generando así aciertos y errores dentro del juego. De igual manera intervienen factores como el espacio, tiempo, el balón, porterías, compañeros y rivales. Por este motivo nace la metodología contextualizada como una herramienta o un medio para que los jugadores se enfrenten con rivales u oponentes en ciertas tareas del entrenamiento deportivo.

Gómez (2013) Afirma. Buscando y profundizando acerca de la filosofía del juego, encontramos que el componente táctico es esencial para definir su naturaleza, y ahondando se puede concluir que el factor táctico es la toma de decisiones de los futbolistas. Así que el futbol, es un deporte en el cual sus participantes están expuestos a opciones constantes en las que deciden que realizar. Por consiguiente, es primordial comprender como los seres humanos toman decisiones, en un campo de acción tan reducido y condicionado como el futbol. Además en centros de formación deportiva los profesores, equivocan la táctica, mezclándola con números y movimientos del juego que escasamente están presentes en las decisiones del jugador.

No obstante quienes se enfatizan en el componente táctico, generalmente dan a entender un proceso de la toma de decisiones algo ambiguo. Se refiere a la percepción, decisión, ejecución. Esto debe investigarse, dada la influencia de la neurociencia.

Uno de los estudios de la neurociencia, nos da a entender, que en gran número las decisiones que hacemos esta determinadas por el inconsciente. Como afirma León (2013) cit. Por. (Gómez, 2013.)

“primero actuamos y después esa decisión ya tomada, pasa al consciente. La consecuencia metodológica de dicha aseveración obliga a educar y entrenar el inconsciente y para actuar sobre dicho nivel de consciencia ya no podemos separar aprendizaje de entrenamiento, teoría de práctica” (Gómez, 2013.) El futbolista evidencia durante el entrenamiento, situaciones que lo acercan a las acciones que están presentes en el juego. Esta propuesta de entrenamiento, tiene valor gracias a los estudios de la neurociencia, que dan como resultado avances en lo táctico

Como primer criterio la percepción está determinada por las experiencias adquiridas. La percepción radica en la relación con el ambiente, ya que del él se reciben variados flujos de

energía, como nos da a entender la psicología ecológica. Los flujos están determinados por el sitio o ecología del ambiente. En tal sentido, se tendrá que considerar, lo determinante del ambiente en el entrenamiento deportivo, de modo que los cotejos sean vivencias previas, que definen la percepción del ambiente, de manera que hay prioridad de algunos flujos de energía que sean enfatizado en la semana.

Para continuar esta la interacción contextual. El futbolista va descubriendo diversas opciones de movimiento (nombradas affordances) que son para tener presentes. Por eso las excesivas tareas en campos estrechos, generan al deportista un impedimento de observar las affordances de estar alejado. La tenencia de balón sin porterías serán un problema para el futbolista, porque no observa momentos de avance en el juego, ni en territorios apremiantes del partido.

En tercer orden, estas affordances no dependen del momento, sino de igual manera de las probabilidades y capacidades del futbolista. Puesto que es importante un gran autoconocimiento para adaptar las opciones del entorno con las probabilidades del futbolista. Aunque no solo se debe ponderar las circunstancias del ambiente, asimismo las cualidades del jugador. Porque los futbolistas divisaran las circunstancias de modo desigual en actuación de las suficiencias de auto organizarse. Es por esto que no es conveniente separar los componentes técnicos de los tácticos, dado que la elección decisional estará determinada por las habilidades técnicas de quien la realice.

En cuarto lugar se ha de pensar que el vínculo con el entorno no está predeterminado por el sentido ya que es doble, en otras palabras el futbolista está influenciado por el contexto, sin embargo su movimiento aporta en el ambiente hasta el punto de modificarlo. Esto acaba con el paradigma tradicional de percepción, decisión, ejecución, terminado por la realidad actual de

decisión y ejecución. Un ejemplo sería, en el momento en el cual un futbolista advierte la opción de hacer un pase al vacío a un compañero que realizó un desmarque desde el bloque medio, el poseedor del balón ahora está referenciado por un rival, la elección de driblar previa antes de hacer el pase modifica el contexto del juego (Ya que es muy probable que el destinatario se encuentre en offside) en consecuencia altera la decisión del futbolista de ejecutar el pase.

Para concluir, el componente táctico, en otras palabras el futbolista y su toma de decisiones queda notablemente inmerso en el estudio de la neurociencia, generando así ciertas innovaciones de enseñanza en cuanto a los enfoques del entrenamiento.

Hechavarría & Hechavarría (2013) afirman, que para muchos en términos colegiales el significado de toma de decisiones se refiere al instante en el cual se ejecuta una acción, que tenía diferentes opciones posibles. En el fútbol, el papel preponderante es ocupado por los jugadores, estos a su vez actúan en circunstancias complejas, y de gran expectación, con gran cantidad de exigencias, como por ejemplo: cuál es el mejor sitio para chutar a la portería, de forma eficaz y por ende convertir en gol, a cual miembro del equipo pasar la pelota, y que hacer para driblar a los rivales, y así un sinnúmero de situaciones.

En el campo del fútbol cuando se refiere a la toma de decisiones, se llega al procedimiento de ejecutar un movimiento táctico, producto de una ubicación en el juego. “A criterio de Ruiz Pérez y Arruza (2005) cit. Por. (Hechavarría & Hechavarría 2013) Pueden tener diferentes grados de libertad, dinamismo e incertidumbre.”

Las investigaciones presentes en años pasados revelan, la trascendencia que tiene el proceso de toma de decisiones, en el ámbito deportivo, Puesto que son necesarios a la resolución de

inconvenientes tácticos, Por tanto una de las investigaciones pioneras en este campo es realizada por “Malho (1976) cit.Por. (Hechavarría & Hechavarría 2013) donde insistía en que junto a la realización de la respuesta, son necesarias: la percepción, el análisis de la situación y su solución mental, circunstancias que exigen la participación de la memoria, aportando una perspectiva perceptivo-cognitiva al rendimiento deportivo.”

El fútbol como deporte, no es indiferente a estudios referentes a la toma de decisiones, porque al ser un juego de incertidumbres decisionales, es primordial la tranquilidad psicológica, del mismo modo la creatividad, el entendimiento táctico, la inspiración, sagacidad y la inminente y veloz ubicación. Bajo estas circunstancias, las constantes opciones están presentes en cada momento, en situaciones en las cuales el rango de acción es reducido, lo que arroja un pensamiento operativo en cierta situación

.En el juego están presentes unos componentes trascendentales para la toma de decisiones, que serán beneficios individuales, Puesto que al tener problemas al decidir, lo hace ser en un deportista inhibido y falta de creatividad, Partiendo de esa premisa se catalogan a tres tipos de futbolistas.

En primer orden está el jugador temeroso y cómodo pues huye al compromiso de encarar responsabilidades y riesgos dentro del conjunto. En segundo lugar aparece el jugador que recibe las indicaciones tácticas y estratégicas, del entrenador o líder deportivo, es decir se cobija cumple las tareas, pero cuando hay una mala actuación se escuda en su entrenador, y por ende se libra de responsabilidades. Concluyendo en el tercer grupo esta, el futbolista que toma la iniciativa a la

hora de tomar decisiones, pues esto le genera motivación y fortaleza, por tanto se hace partícipe y activo en las acciones de juego que se le presenten dentro de la competencia deportiva.

En síntesis la toma de decisiones se entiende como la resolución de problemas o inconvenientes tácticos, de ahí que es primordial la tranquilidad psicológica, del mismo modo la creatividad, el entendimiento táctico, la inspiración, sagacidad y la inminente y veloz ubicación. Dentro de las acciones o situaciones que inciden en un partido se puede catalogar a tres tipos de jugadores o futbolistas, en primer lugar está el temeroso y cómodo, en segundo lugar aparece el jugador que recibe las indicaciones tácticas y estratégicas, del entrenador y para culminar en tercer orden el futbolista que toma la iniciativa a la hora de tomar decisiones. Los tres ejemplos dados anteriormente describen perfectamente el perfil de jugadores a la hora de realizar o tomara ciertas decisiones dentro del juego.

Casáis (2006) afirma la forma de observar unas estrategias, para entender de qué se trata el entendimiento experto y la manera para ser desarrollados y estimulados, resultan en una herramienta primordial para progresar en el medio de la toma de decisión. También los procedimientos cognitivos que dan base al modelo son racionales y automáticos, así pues los entendidos muy casualmente nos felicitan de modo total. Los expertos son aptos para procesar prontamente información implícita en una ubicación complicada, ya que sus hábitos de reunir acontecimientos ocurridos en situaciones similares, optando un curso de acción, que evidencian intelectualmente antes de fijar una solución de éxito.

Por su parte la interacción dinámica del contexto, el desgaste de hábitos en esta observación de la situación educan al experto o entendido, Casáis (2006) “desde la visión de este modelo, para procesar fundamentalmente los puntos fuertes de la situación, frente al análisis secuencial y deliberado de las alternativas posibles, antes de tomar una respuesta definitiva, como postulan los modelos cognitivos del procesamiento de la información” depende el modelo, como primera medida en este procedimiento es el reconocimiento, que consta de cuatro acciones mentales.

Identificación de índices o claves de la situación: da entender el aspecto vital de la ubicación, primordial y particular, los expertos conocen otros componentes que quizás se presentan en dicha ubicación. Además si se presenta este componente en la ubicación es probable que ocurra esto o lo otro. Segunda medida elaboración de expectativas: Cuando se conoce un gesto definido, quizás las cosas van por una vía determinada. Tercera medida. Determinar los objetivos principales: lo que va a hacer significativo realizar en la ubicación correspondiente. Y cuarto reconocer las acciones típicas: comprender que sucede con las acciones en determinados ambientes.

Las variables anteriormente expuestas se integran en un modelo intelectual, ya que la experiencia almacenada en experiencias semejantes, que pertenecen al pasado y que se hacen de modo involuntario. Sin embargo las explicaciones cognitivas tradicionales, que afirman como estos procesos se hacen de forma secuencial o paso a paso. Si fuera así, los expertos deberían manifestar la manera de acercarse a estas situaciones, y así con cada una de las variables tenidas en cuenta.

El modelo mental incorpora el entendimiento técnico de la situación y las variables de causa y efecto presentes en esta, basado en esta información, los expertos realizan un esquema de la situación, con los elementos destacados de dicha acción, desarrolla un curso de ejecución para dar solución o descifrar esa situación. El proceso se impone a una simulación mental, de allí se analiza su posibilidad, para posteriormente ser llevado a la práctica por el futbolista.

Sin embargo, los jugadores menos experimentados, no son aptos para conseguir la mayor cantidad de información destacada, analizar los determinantes de la situación y su probable curso, aunque ellos tardan demasiado tiempo en producir posibles alternativas para resolver la situación. Para dar por concluido, el desarrollo de estas destrezas, por medio de prácticas deliberadas para así mejorar las capacidades de los futbolistas en determinados ambientes, puesto que esta propuesta de entrenamiento se manifestó en múltiples experiencias

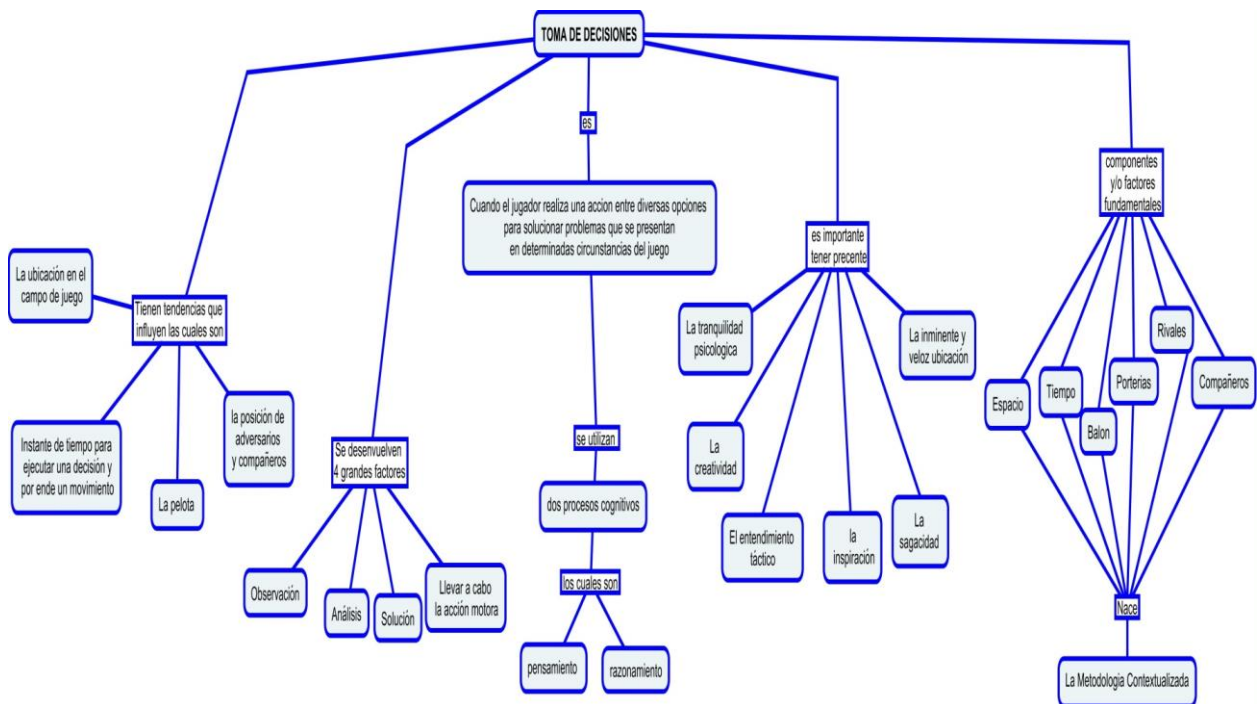


Figura 1: La toma de decisiones, Autores: Cruz et al.

3.2.2 Metodología Global

Partiendo de la base de que el proceso de entrenamiento se debe sustentar en el Modelo de Juego y éste ha de basarse en la individualidad de los jugadores y de sus capacidades de interacción, ¿Cómo iniciaríamos su construcción? ¿Qué situaciones de entrenamiento propondríamos inicialmente?

GÓMEZ (2012): El proceso de entrenamiento debe erigirse sobre la comprensión de la complejidad del contexto particular y no únicamente sobre la manera de jugar deseada para mi equipo. Obsesionarnos con unos principios de juego, a desarrollar limita a veces la visión panorámica del entorno de nuestro equipo de fútbol y nos impide tomar decisiones coherentes con las necesidades puntuales aparecidas durante el crecimiento y evolución de nuestro equipo.

Las metodologías basadas en la complejidad exponen, que para facilitar el proceso de aprendizaje y la auto-organización del jugador se deberán plantear situaciones abiertas, que permitan la exploración de soluciones múltiples y creativas, donde el jugador será el encargado de encontrar soluciones diversas a la tarea sin necesidad de conocerlas de forma anticipada. En tu libro propones aplicar metodologías de descubrimiento guiado y de resolución de problemas. ¿Cómo las aplicas a las tareas de entrenamiento? ¿Qué información transmites a los jugadores antes, durante y después de la tarea?

Pedagogías no lineales, constructivismo, descubrimiento y resolución de problemas todas ellas persiguen lo que bien señalas en tu pregunta: que el jugador descubra y construya sus

propias soluciones óptimas, de modo que al estimular su comprensión del juego, desarrollen en él un comportamiento flexible y una capacidad de adaptación a las dinámicas e irrepetibles situaciones que se dan durante un partido de fútbol.

Pese a todo, la realidad de un equipo es compleja. Debes de tener en cuenta que no trabajas solo, que convives con más miembros del cuerpo técnico, con 20 jugadores, cada uno con sus intereses, sus percepciones, sus sentimientos, sus creencias. Esto desde un punto de vista sistémico hay que tenerlo en cuenta

Dada la importancia del contexto emocional se abre la necesidad de crear emociones y sentimientos en los entrenamientos, ya que la memoria recuerda mejor los acontecimientos ligados a una alta carga emocional.

Gómez (2014) Nos a entender que hoy en día la metodología contextualizada o (global) se puede definir como una forma comprensiva, coherente y de sentido común, en el que el jugador en vez de mirar, trata de observar y demostrar la dificultad que se presenta en el terreno de juego. Además requiere la humildad el compromiso y la pasión de cada jugador que lo práctica diariamente, de igual forma esta metodología no pretende ser mejor que las demás y por eso mismo respeta y de vez en cuando se apoya en el resto de las metodologías como por ejemplo la metodología analítica.

Posteriormente esta metodología es sabedora de la importancia de lo imprevisible e invisible. También considera que es muy importante que los entrenadores no solo sean las personas que hablen y opinen sino que además sean aquellas personas que escuchen y puedan comprender las

preferencias y necesidades que a veces cada jugador puede tener, igualmente es aquella que busca la mayor transferencia posible entre el entrenamiento y la competición gracias a la adquisición de aprendizajes significativos de cada jugador.

Asimismo una metodología contextualizada, también es aquella que comprende al jugador como un sistema, dentro del otro y que está compuesto a su vez por diversos subsistemas en constante e inseparable interacción, Además podemos considerar que es una metodología que se sustenta sobre las necesidades tácticas colectivas, permitiendo construir el resto de subsistemas como físicos, técnicos, estratégicos, emocionales entre otros, de igual manera es una metodología que considera el estado de forma desde el punto de vista global.

Por último es una metodología que está totalmente convencida de que el futbol pertenece a los futbolistas.

Gómez (2012) brevemente los conceptos a describir nos orientan acerca de lo que no es la metodología global no es novedosa, ingeniosa, no es totalmente efectiva, revolucionaria, que se considera mejor que las demás metodologías, es extremista y categórica, es soberbia y sin cavidad para admitir los errores, además tampoco es aquella que diferencie futbolistas de personas en este sentido se considera que cualquier persona puede ser un futbolista y eso no es posible, también no es aquella que desnaturalice la esencia y lógica del juego y que comprenda la preparación física de manera diferente al futbol.

Posteriormente tampoco es una metodología contextualizada por que no sabe aprovechar al máximo los distintos estudios investigativos de distintas personas que han sido analizados y comprobados rigurosamente, y por ultimo no es una metodología que considere a todo un cuerpo

técnico partiendo desde el entrenador y preparador físico como principal artífice de los distintos comportamientos que avece presenta el jugador

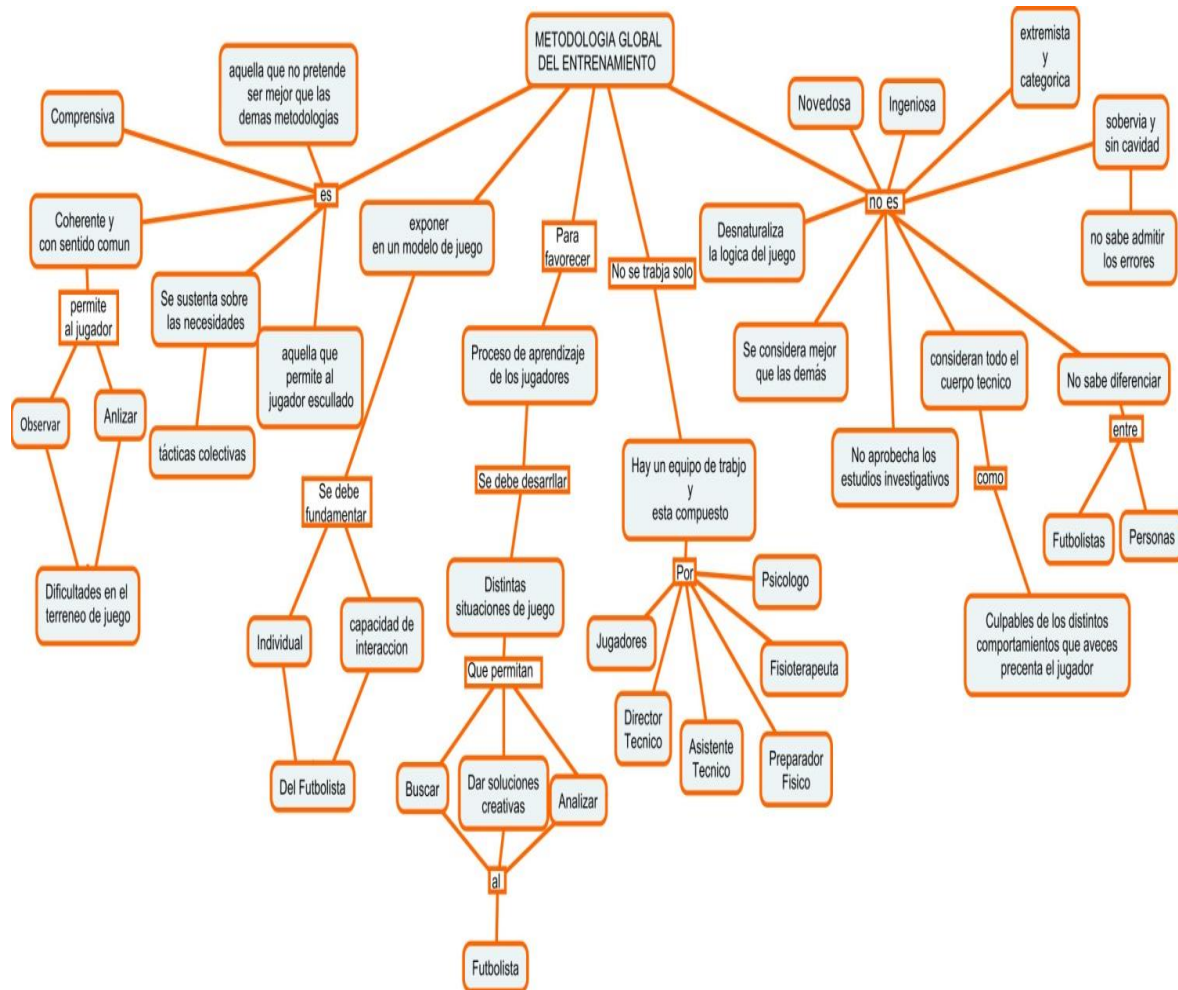


Figura 2: Metodología global del entrenamiento, Autores: Cruz et al.

3.2.3 Futbol Base

FIFA (2003) brevemente compartimos la misión del mayor ente administrativo del futbol mundial FIFA, nos da a entender que el futbol base debe llegar hasta el último rincón del mundo, es una de las más grandes herramientas para alejar a los niños de muchas situaciones

negativas de su vida diaria, y a cambio le ofrece muchos beneficios positivos para afrontar su vida de adulto. Igualmente el futbol base se puede comprender entre las edades comprendidas de 6 a 12 años, por esto también se nos convierte en la mejor herramienta de integración social y medio de expresión de lenguaje corporal, sentimientos, desarrollo psicológico, motriz por parte de los niños. Adicionalmente otra ventaja muy grande del futbol base de modo que lo podemos asumir como la puesta en común de los valores humanos.

También para muchos de los niños es el disfrutar de practicar un maravilloso deporte, donde encontramos el juego y la recreación sin necesidad de verlo siempre como un deporte competitivo. Ya que debemos tener en cuenta que no todos los niños que practiquen este deporte quiere o desean ser jugadores profesionales, Por el contrario muchos de los niños lo practican por muchas otras razones por ende el futbol base en consecuencia es brindarnos un espacio de aprendizaje, recreación, juego, vida saludable dentro de muchas otras.

Finalmente algo muy importante de este deporte del futbol base, es para todos aquellos que deseen practicarlo, puesto que puede acceder cualquier niño, sea cual sea su edad, género, condición física, color de piel, religión u origen étnico.

Aguilar et al (2010) Cabe decir, que el futbol base es un medio para la optimización de una vida saludable y por ende una mejor calidad de vida, debemos aprovechar que un gran número de jóvenes en edad escolar inician este deporte dedicándole bastante tiempo a la práctica del futbol. De esta manera el deporte se convierte en una magnífica herramienta educativa cuyos

efectos pueden ser muy positivos, donde se aprenden muchos valores, desarrollan mejores habilidades psicológicas y motrices.

Así mismo es una excelente forma de ocupación del tiempo libre y mejor socialización con su entorno. Unos de las mayores motivaciones para la práctica del futbol base es que los jóvenes de hoy en día toman como ejemplo a seguir jugadores profesionales y en muchas ocasiones hasta se identifican con grandes referentes del futbol mundial, que son los jugadores profesionales que marcan diferencia en cada uno de sus clubes.

No obstante estudios recientes llegan a la conclusión, que padres y entrenadores se preocupan más por la victoria dejando atrás y olvidando como la cooperación, el trabajo en equipo, las relaciones socios afectivos y sobre todo el goce y el disfrute de los jóvenes por este deporte. Creándole al joven un clima psicológico de estrés y ansiedad perjudicando su rendimiento e incluso llevándolo al abandono de este deporte por la presión que ejerce padres y entrenadores a los jóvenes, exigiéndoles de parte de estos prematuro resultados creyendo que todos se están formando para ser profesionales y olvidando por completo la verdadera filosofía del futbol base.

Para concluir, es necesario que los organizadores de competencias, padres y entrenadores, trabajen en equipo y aprovechen la motivación que tiene los jóvenes por este deporte, para la utilización como un medio educativo. Ya que que los jóvenes aprendan y desarrollen valores, creen relaciones interpersonales, que se preparen para la vida más adelante, y así apórtale a la sociedad personas de bien con una mejor calidad de vida a través de un deporte llamado futbol base.

Marcelo Bielsa cit.Por. (Comesaña, 2001) vertió una opinión sobre el futbol formativo en donde propone que se debiera instaurar o crear una sistematización en la enseñanza, donde si bien es imposible reproducir análogamente este espacio con el mismo contexto y marco, que se pueda al menos imitarlo lo mejor posible y sí reproducir sus resultados. Ofrecer posibilidades de creación y descubrimiento mediante la tarea educativa dirigida y libre.

Es decir se refiere a que el proceso de futbol formativo debe ser un espacio en donde el jugador debe experimentar y auto aprender, en donde la toma de decisión juega un rol de mucha importancia ya que una toma de decisión adecuada mejora al ejecución de determinada situación de juego.

Es por ello que Comesaña (2001) plantea 3 aspectos fundamentales que se deben tener en cuenta en el proceso del futbol formativo:

- entrenamiento en función del tiempo cuantitativa y cualitativamente
- función direccional y orientación diversificada acorde a las edades (etapas en la sistematización de la conducción pedagógica del futbolista).
- claridad en las expectativas propias y transferidas. (Comesaña, 2001, p.1)

En el primero Comesaña (2001) Se refiere específicamente a que el jugador debe aumentar la cantidad de días y de tiempo en el entrenamiento, pero no como mecanismo para que aumente la práctica del futbol sino también para su formación integral motora y deportiva percibida desde la multilateralidad en donde se busque ampliar el repertorio motriz del jugador.

En el segundo es importante trabajar acorde a las necesidades y a la edad del jugador, y esto será más posible en cuanto al deportista sume más horas en el entrenamiento (Comesaña, 2001).

Es importante encaminar un entrenamiento donde se estimule la capacidad de percepción del jugador, la rapidez de ejecución y de toma de la decisión adecuada en donde el niño sea más resolutivo puesto que muchos entrenamientos de la mayoría de escuelas deportivas hacen del deporte un juego cada vez menos socializador en donde el niño aprende como hacer pero no que hacer en una situación real de juego.

Este último punto implica ser consecuentes a los objetivos en el futbol base ya que muchos entrenadores así como los padres de los niños ejercen de cierta presión sobre el asiendo que se pierda el sentido lúdico y placer de los niños por el juego. (Comesaña, 2001)

“El futbol es un hábito que se aprende con la práctica, pero con la buena práctica. Considerando que lo “mejor” es enemigo de lo “bueno”, es muy necesario saber que trabajar en el futbol base.” (López, 2009, p.14)

Sans & Frattarola (2009) plantean una forma de mejorar la eficacia en el proceso de formación de futbolistas, proponiendo la utilización de metodologías globales en cambio de las analíticas, y así mismo aportando procesos sistemáticos para su aplicación.

Uno de estos procesos sistemáticos sería algo que los autores llaman enseñanza y entrenamiento del futbol a través de los fundamentos del juego que en mi punto de vista se trata más o menos de contextualizar en el entrenamiento a lo que el jugador se va a enfrentar en el campo de juego y de esta manera ser más resolutivo, sabiendo cómo resolver determinada situación y por ende ser más eficaz.

“Los fundamentos son manifestaciones propias del futbol que se dan durante el desarrollo de la competición, a través de las diferentes situaciones del juego que se provocan” (Sans & Frattarola, 2009, p. 106)

De esta manera, se busca que los fundamentos del juego, conformen un aspecto elemental del proceso de enseñanza- aprendizaje del futbol base, ya que se observa como los jugadores de las diferentes categorías en el futbol base, muestran claramente problemas a la hora de tomar decisiones durante el desarrollo mismo del juego (Sans & Frattarola, 2009)

A nuestro modo de ver, el problema de la toma de decisiones erróneas en los jugadores en el futbol formativo, se debe a que en la mayoría de escuelas deportivas se aplican metodologías que no le permiten al jugador experimentar, comprender las diversas maneras en que puede resolver determinada situación de juego, ya que en el entrenamiento el jugador percibe algo totalmente distinto a lo que se enfrenta en el campo, es decir entrenamientos descontextualizados, es por ello que la metodología propuesta por Sans y Frattarola me parece muy interesante ya que de aplicarse metodologías de este tipo en el futbol formativo, supondría también una importante mejora en la calidad del futbol profesional nacional asiéndolo más competitivo y eficaz.

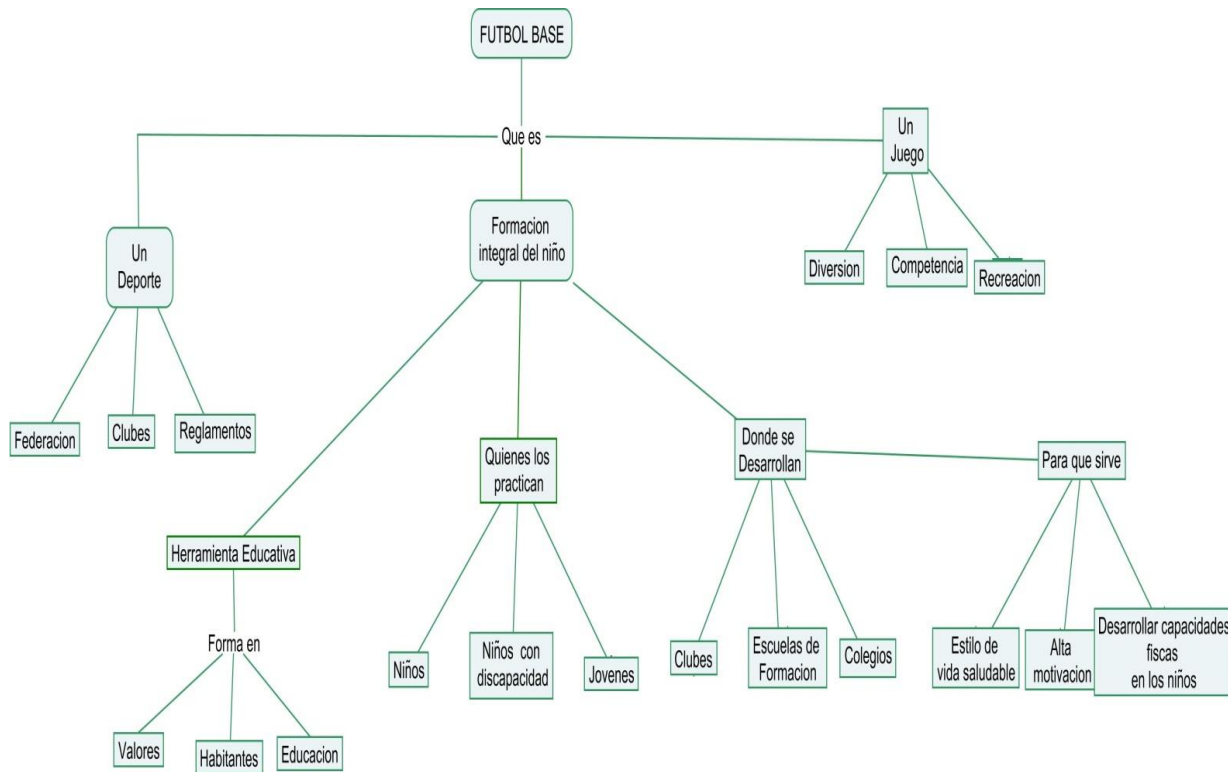


Figura 3: Futbol Base, Autores: Cruz et al.

3.2.4 Concepto de Test

Barroso (2007), lo que nos quiere dar a entender el autor sobre el concepto de test es; que siempre los técnicos y entrenadores deben estar continuamente evaluando por medio de diferentes test a nuestros deportistas con el fin de realizarles un seguimiento individualizado a cada uno de los practicantes de un deporte. Hecha la observación anterior para diagnosticar si los procesos y metodologías que se están empleando a lo largo de los entrenamientos de cada uno de los deportistas, están dando resultado positivo, encaminado al objetivo de llevar a los deportistas a su máximo pico de competencia en cada una de sus disciplinas practicadas.

De acuerdo con lo anterior siempre los entrenadores planifican diferentes tipos de entrenamientos, didácticas y metodologías Continuamente, con el fin de seguir mejorando las

capacidades físicas y psicológicas de sus deportistas, para poder medir si sus deportistas están mejorando sus capacidades de cara a la competencia, los entrenadores deben estar en la capacidad de aplicar los test que son pertinentes para poder evaluar los avances de cada uno de los deportistas teniendo en cuenta tiempos de entrenamientos y cronogramas de cara a la competencia de cada uno de los deportistas.

Finalmente debemos saber que existen diferentes tipos de test pero en este caso haremos énfasis en dos tipos de test que son laboratorio o de campo, el primer test mencionado se realiza en un ambiente controlado con ayuda de instrumentos y maquinas que ayudan a simular la actividad deportiva pero que aíslan a los deportistas de situaciones reales de la competencia. Los test de campo se ejecutan por medio de pruebas simuladas al deporte que practica el individuo llevándolo, a una situación más real de competencia por lo tanto son muy útiles en el proceso de seguimiento y evaluación del deportista, cabe resaltar que los primeros son un poco más complicados de ejecutar por sus costos económicos, pero que pueden ser más precisos. Los test de campo son los más fáciles de aplicar y es una magnifica herramienta de evaluación para llevar un control de los avances del deportista.

En este Documento del instituto peruano del deporte (IPD) plantea la evaluación deportiva como medir las mejoras de los deportistas frente a la competencia con el fin de observar, si el objetivo planteado por el entrenador se está cumpliendo o presenta deficiencias en su procesos y metodologías de entrenamientos realizados, A lo largo de un periodo por un deportista, por lo tanto uno de los objetivos primordiales del entrenador es medir y cuantificar los avances del

deportista después de haber entrenado por un periodo de tiempo considerable para plantear modificaciones en las sesiones de entrenamiento para obtener las mejoras deseadas por deportista y entrenadores.

El test lo plantea como un instrumento que no determina el rendimiento deportivo, si no que por medio de esta herramienta solo obtenemos una información sobre el deportista, y para argumentar lo anterior nos da como ejemplo el test de estatura el cual solo nos suministra información más no evalúa los avances del deportista frente a la competencia. Por este motivo el test deportivo es una prueba la cual se puede tabular de una forma cuantitativa y nos da como resultado un grado de eficacia y capacidad técnica del deportista, mas no es determinante en el rendimiento deportivo y si procesos que llevan los entrenadores son efectivos.

Para concluir los conceptos que están en este, documentó desde nuestro punto de vista lo quiere este artículo es dar a entender que la evaluación deportiva es muy diferente a un test, porque según este artículo los test sirven para que un entrenador recolecte información de un deportista mas no evalúa los avances de un individuo frente a la competencia y esta herramienta hace más énfasis a la descripción cuantitativa del sujeto. Como resultado a esto podemos concluir que la evaluación deportiva es más lo pertinente para un entrenador cuando su objetivo sea mejorar sus sesiones de entrenamiento de cara a la competencia, porque por medio de la evaluación deportiva se identifica, capta y aporta información mediante valoraciones, análisis que retroalimenta a los responsables y participantes de este proceso.

Pérez (2008) Es decir en el contexto deportivo y en la competencia se debe llevar un control sobre los deportistas en cuanto a su desempeño deportivo, evidenciando falencias y fortalezas del

individuo por este motivo los entrenadores usan los test como una magnífica herramienta de medición preestablecidas, para evidenciar si el individuo tiene avances significativos en lo físico motriz, o por lo contrario no se evidencia ningún tipo de mejora en su rendimiento. a partir de este diagnóstico le permite al entrenador realizar variantes en sus sesiones de entrenamiento o corregir posibles falencias en su planificación y metodología llevada a cabo con el deportista.

Con el fin de ser exitosos y figurar en las competencias actuales, con nuestros equipos y deportistas, es vital realizarle un seguimiento individualizado a cada uno de nuestros jugadores por este motivo los test se convierten en una herramienta de primera mano para que los entrenadores realicen un seguimiento exhaustivo a cada deportista en el proceso pedagógico de su entrenamiento, este artículo nos plantea los test pedagógicos como una herramienta predeterminada para medir las capacidades del deportista y así poder hacer correcciones de los entrenamientos y metodologías llevadas a cabo en cualquier fase que se encuentre el deportista ya sea en la competencia, ciclo, microciclo o mesociclo.

En referencia a la clasificación anterior existen los test teóricos, prácticos y los pedagógicos que se dividen en dos generales y especiales.

Test teórico: en estos podemos evaluar los conocimientos del deportista sobre la disciplina deportiva que practica como por ejemplo reglas, conceptos teóricos sobre técnica y táctica.

Test práctico: es una magnífica herramienta que le sirve al entrenador para la medición de las capacidades físicas, técnicas, tácticas y psicológicas del individuo para evidenciar avances o por lo contrario si el deportista no mejora sus capacidades.

Test generales: son todos aquellos que no miden una particularidad específica del deportista y tampoco de la disciplina que practica el individuo.

Test: especiales: estos test nos permite medir específicamente al deportista en su condición física, técnica, táctica, psicológica y también en la disciplina que desempeña como se encuentra el individuo de cara a la competencia, estos test los podemos aplicar en cualquier momento sin importar en la fase que se encuentre el deportista ya sea en ciclo micro ciclo o competencia .

Finalmente podemos concluir que el test se convierte en una herramienta de primera mano para los entrenadores de todas las disciplinas deportivas, para medir los progresos de sus deportistas en la competencia y así poder seguir planificando sus sesiones de clase dependiendo de los resultados que arrojen los test.

Diccionario abc. (2008) nos dan la definición de la palabra test, el cual corresponde al idioma inglés, pero debido a su gran expansión en el campo deportivo y psicológico, la real academia española lo considera como parte del idioma castellano debido al uso de esta palabra la cual se ha extendido en todos los lugares donde se habla el idioma castellano, cuando hablamos de test hace referencia a realizar cualquier tipo de prueba para medir el estado de conocimiento, aptitudes o funciones de los individuos sometidos a esta herramienta de medición.

Después de las consideraciones anteriores debemos tener en cuenta que no solo los test se aplican en el ámbito deportivo si no que estos se puede aplicar en muchos campos, por ejemplo en el ámbito académico los profesores o maestros en el momento de realizar un test a sus alumnos , la palabra test se convierte en el sinónimo de evaluación o examen para los estudiantes, el cual nos hace referencia que es para medir o evaluar el conocimiento y aptitudes que tienen los estudiantes que hace parte de un proceso académico a lo largo de un semestre, bimestre o trimestre.

Siguiendo en este campo académico el artículo nos dice que los test pueden ser orales o escritos y se presenta de distintas formas de contestar como puede ser preguntas abiertas la cual da mayor oportunidad que el estudiante pueda expresar libremente su respuesta, o preguntas cerradas las cuales te dan la múltiples respuestas y el estudiante marcar la correcta .

Cabe agregar que también nos hace referencia en este escrito al test psicológico los cuales se realizan en el campo laboral, las empresas son las que ejecutan estos test para el proceso de selección de su personal, con el fin de determinar si el individuo se encuentra apto y en condiciones de realizar tal o cual actividad dentro de la empresa según el perfil requerido por la misma. Otro test del cual nos habla es el genético el cual se desarrolla mediante un procedimiento bioquímico a una persona con la finalidad de poder detectar posibles enfermedades que puedan adquirir de alguno de sus familiares hereditariamente.

Los test nombrados anteriormente se saben que son muy comunes y tradicionales por ejemplo en el momento del trámite de nuestra licencia de conducción donde nos evalúan la conducta psicológica, capacidades físicas y por medio de exámenes que los podríamos traducir como los test genéticos para medir la visión, el oído capacidad de reacción y muchas otras condiciones para aprobar si estamos en condiciones de manejar un vehículo.

Finalmente podemos decir que muchas personas, como entrenadores deportivos, docentes profesores e individuos del común en el momento que escuchan la palabra test lo relacionan directamente con el deporte, en muchas ocasiones las personas no conocen que existen muchos tipos de test que se emplean en diferentes campos como el deporte la medicina y las empresas que los usan para sus procesos de medición dentro de sus campos laborales. Por este motivo en el

momento de hablar de la palabra test y su aplicación debemos tener en cuenta que son bastante amplios los campos de acción donde se emplea esta herramienta de medición.

Rodríguez de la Cruz (2007) Brevemente con el paso del tiempo en la gran mayoría de colegios se ha venido volviendo costumbre que a los alumnos de secundaria se le evalúa por medio de test sus capacidades físicas en la clase de educación física, esta herramienta de evaluación que usan los docentes para medir cuantitativamente el desempeño de sus estudiantes a su condición físico-motriz se realiza, de 2 a 3 veces a lo largo de todo el año académico del alumno. Los test que se aplican a los estudiantes deben ser pruebas estandarizadas y validadas las cuales deben cumplir con unos protocolos antes de realizar y tener una tabla de baremación la cual permita tener una idea precisa del estado físico en el que se encuentra el estudiante después de aplicado el test.

Teniendo en cuenta lo anterior podemos evidenciar que los docentes han tomado la tabla de baremos cada uno de los test como base para sacar notas cuantitativas de los cortes y notas finales de los estudiantes, las únicas variables que tienen en cuenta los docentes para variar las notas de reporte en su planilla es el sexo o la edad de los alumnos, sin embargo en este artículo plantean que eso no debe ser así, es decir, debemos aprovechar los resultados que nos arrojan los test para mejorar metodologías o sesiones de clase con el fin de que los estudiantes mejoren sus capacidades físicas, los test se deben convertir en el ámbito educativo de la secundaria como una herramienta formativa y no la cual arroje la calificación final del estudiante .

Debemos tener en cuenta que los test en el ámbito escolar los docentes deben asimilarlo como una herramienta en la cual se puedan apoyar para sacar un diagnóstico de cómo se

encuentra el estudiante y posteriormente desarrollar una unidad didáctica la cual ayude ya mejorar y motivar a los estudiantes a mejorar sus condiciones físicas, a diferencia cuando se aplican en el rendimiento deportivo por que los test se realizan encaminados a evaluar cuantitativamente como se encuentra el deportista en su condición física de cara a la competencia.

Nuestra opinión acerca de este artículo, es que nos encontramos de acuerdo con los autores ya que la presencia de los test en el ámbito escolar de la secundaria ha sido totalmente herrada por parte de la gran mayoría de docentes de las instituciones educativas. Hemos podido evidenciar que los docentes de hoy en día toman el test como una herramienta de calificación para poder dar notas semestrales, bimestrales, trimestrales y finales, pero no le dan el enfoque o dirección correcta a los test en el ámbito educativo, el cual desde mi punto de vista considero que se deben desarrollar los test con la finalidad de realizar un diagnóstico a cada uno de los alumnos en cuanto a sus capacidades físicas y actitudinales.

También, para que según los resultados arrojados en su tabla de baremos de cada test aplicado, posteriormente crear didácticas y metodologías que ayuden a mejorar las condiciones físicas de cada uno de los alumnos y así poder corregir o mejorar a los alumnos en sus condiciones físicas, y también motivar a desarrollar técnicas específicas que les ayuden en los deportes que ellos quieran practicar a lo largo de su periodo académico.

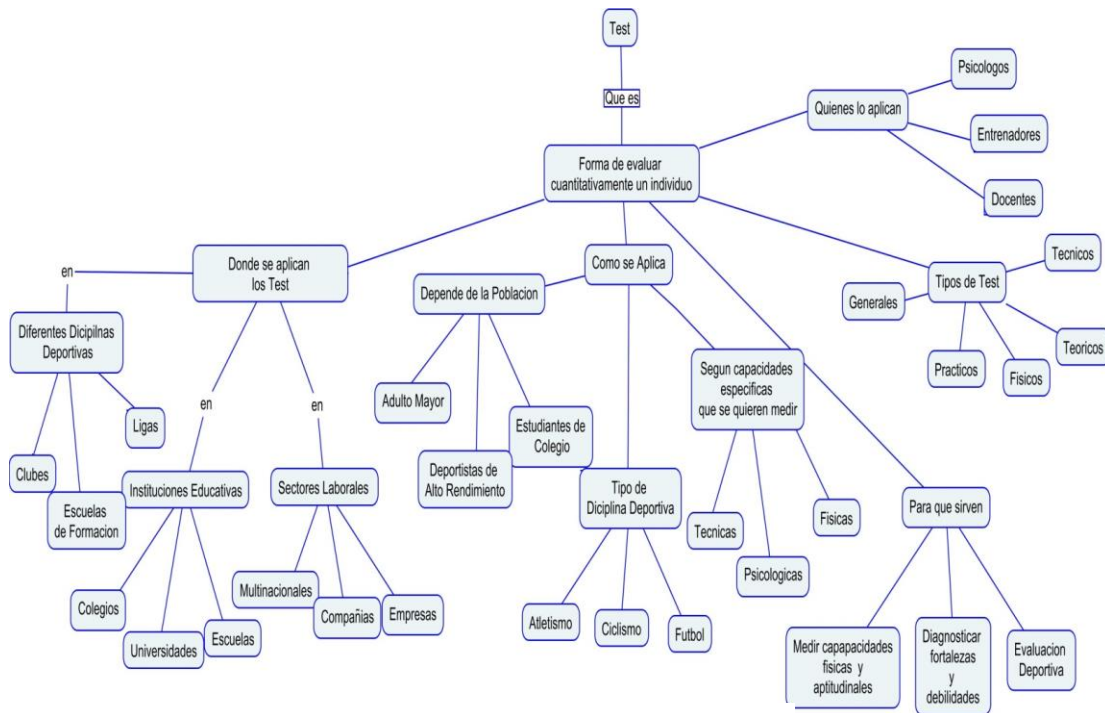


Figura 4: Concepto de test, autores: Cruz et al.

3.2.5 Conocimiento Declarativo

Villora (2010) nos indica que el desarrollo de entendimiento, nos hace concordancia a la imaginación y vinculo de nosotros mismos. Como también se afirma que parcialmente lo que constituye y conoce sobre la razón, además no suele variar de unas condiciones a otras, como también suelen ser percepciones de incremento lento así mismo el sujeto, debe capacitar en la evolución cognitiva, de la misma manera debe capacitar y considerar acerca de esto.

De tal modo que un deportista tenga sabiduría de cómo hacer un pase o una pared, como también una relación entre conocimiento declarativo y procedimental al mismo tiempo que el jugador tenga claro que un pase es dirigir el balón a su compañero, del mismo modo que una pared es la aplicación del pase a un componente. Por lo tanto hablamos de una competencia

luminosa, esto es dirigido a un ordenamiento, relación con los diferentes componentes del deporte. Anderson, J.R. (1976) cit.Por. (Villora 2010)

El jugador debe tener un desarrollo cognitivo claro de su entrenamiento y conocer las tácticas que son prácticas a la hora del juego, es una pieza determinante, porque el jugador decide en que momento hacer el pase o atacar, o proponer una pared. Este conocimiento declarativo busca que el jugador sea un estratega en el juego y tenga una previa preparación que compete en todas las órdenes deportivas.

Elías (2008) se expone que es claramente, que la toma de decisiones nos desarrolla una mayor capacidad en la unión de dominar el saber hipotético, como también el crear entendimiento con conducta útil. A si mismo los participantes avanzados logran apropiasen de mejores decisiones, con lo absoluto de vincular el saber y concebir. Según para comprender las obligaciones de los deportistas, es decir desde una posición como perspectiva en lo personal como también lo podemos observar en lo táctico como en lo técnico en este mismo sentido conocemos la distribución y cambios en el esparcimiento en los jugadores.

De los anteriores planteamientos se deduce que hay que aspirar y preparar deportistas que perciban y analicen cada una de las situaciones que se den y a si mismo las sepan solucionar de la mejor manera posible. Posteriormente son muy importantes las herramientas para la consecución de propósitos en el juego del fútbol, como también es considerable comprender una capacidad diminuta en el juego, así mismo lograr condiciones precisas en dispersión, como nos dice Fraile que uno de los métodos que más resalta con la visualidad en el deporte, tanto por la cavidad de los deportistas precisos en el pase es decir, que seleccionemos al compañero que

este en una mejor ubicación esto es lo que observa como mayor amplitud en el desarrollo del juego.

El fútbol requiere de jugadores que sean dúctiles dominado el del balón, así como también las tácticas a la hora de buscar el mejor jugador ubicado para hacerle un pase, es decir el jugador debe tener una visión del campo y así mismo conocer el juego de sus compañeros, esta visión es la base fundamental del juego porque el fútbol es un deporte colectivo, y fundamental para lograr el éxito.

Saborido .et al (2012) estos autores nos hablan y comentan acerca de comprender los modelos de entendimiento. En primer lugar se debe desarrollar el saber perceptible, y en segundo lugar el entendimiento legal como ya se ha aclarado en primer lugar lo conocemos como el compuesto de percibir lo especulativo de un juego, es decir que este interpreta los principios técnicos y tácticos como también lo preceptuado. En segundo lugar la sabiduría tanto como lo relativo. Es considerado como la solución táctica en la distribución en las jugadas, es decir que estos dos conocimientos son un instrumento de evaluación para los jugadores de invasión.

Por otra parte hay una circunstancia por la personalidad de (Vygotsky, 2000) cit.Por. (Saborido .et al 2012. Pag 1) que hace que analicemos lo teórico y que entendamos que una de las situaciones de dos contra uno, se acaparan en la memoria de los jugadores ya que esto nos ayuda a organizarnos y obtener una buena conducta. En este mismo sentido nos habla de lo táctico, es decir que es una ubicación de forma comprensiva en un enfoque de instrucción en el deporte.

En esto queremos ratificar por que la consideración de instrucción de estos dos fundamentos que nos estructuran los aprendizajes hacia el fútbol, ya que con estas innovaciones podemos

calcular el nivel de cada uno de los deportistas. Resulta oportuno un cuestionario que mide la sabiduría de estos dos componentes como un mecanismo en el game performance que nos evalúa la toma de decisiones de nuestros futbolistas.

(Villora et al (2012) Cabe decir en este proyecto es donde podemos conocer un desarrollo de sabiduría en lo metódico en la categoría benjamín además, mediante la relación podemos manifestar la solución en los estudios. Como también podemos evaluar el entendimiento de los futbolistas tanto en lo entendido como en lo sistemático en el deporte. Mediante este dialogo queremos que nuestros jugadores capten toda instrucción que se desenvuelva en el juego. En segundo lugar este dialogo nos está interpretando un cargo donde tenemos como función de captar lo entendido y lo práctico. Esto ha sido diseñado para dar a conocer a los jugadores los principales principios de lo técnico y táctico, cómo funcionan como también cuando lo debemos aplicar y cuando no. según esta investigación nos plantea diversos proyectos en las planificaciones, y nos da a conocer sobre la transformación del juego. Bayer (1992) cit.Por.
(Villora et al (2012)

Después de lo anterior expuesto también nos plantean una orden de capacidades en nuestros estudios. En uno nos dan dimensión preferente como la motricidad, así mismo nos dan la aclimatación del espacio. Donde realizamos las principales tareas donde damos a entender los fundamentos principiantes y así mismo tener las intenciones de ir desarrollando lo experto como las tácticas, por medio de esto los jugadores deben captar la enseñanza como atacar, hacer un pase. Al ya obtener los principios nos vamos familiarizando en lo básico del juego para poder ir avanzando en un conocimiento más claro y relevante en el jugador.

Con referencia a lo anterior Bayer (1992) cit. Por. (Villora et al (2012) comenta sobre el comienzo determinado de la contención. Que según los componentes técnico-tácticos son primordiales en esta fase por que los jugadores van desarrollando y perfeccionando la conducción, el pase, remate protección, intercepción y desplazamientos. De la misma manera en los componentes grupales se trabaja en los jugadores.

Por ultimo debemos dar a entender a nuestros jugadores lo general acerca del futbol que están procediendo cada una de las categorías y constituir la nivelación de conciencia que desarrolla cada uno de nuestro futbolista en las diferentes categorías con la correspondencia de lo entendido como la estrategia. Con esta investigación desarrollada nos da argumentos considerables de aprendizaje para realizar una preparación en el juego que relacione el entendimiento del componente que podemos ya ejecutar en el nivel de benjamín sin embargo se presentan algunas dificultades en algunos niños. Por lo tanto un entrenador debe saber que conceptos les puede realizar a los jugadores de este nivel, como tener claro en cual se puede observar el entendimiento.

Sin embargo esta evolución de preparación siempre se debe desarrollar en forma estructurada por el entrenador, jugadores. Y por último nos dice el autor que se puede ir desarrollando a temprana a edad, ya que en su rendimiento obtuvo efectividad. Con esta investigación es positivo el entendimiento para obtener principio en un futuro de nuevos estudios en los jugadores, así mismo se da la consideración de la importancia del desarrollo del factor

El entrenador evalúa el nivel de competencia de sus jugadores interpreta cada uno de ellos, analiza sus elementos tácticos y técnicos que son la base principal de cada jugador a partir de ahí se aplican los conocimientos que tiene cada jugador los cuales le competen con su formación

para familiarizarlo más, y ver en qué posición se siente más cómodo. Es importante anotar que el entrenador analizar que el entendimiento táctico de esta categoría sus componentes son distintos pero la relación del juego es demasiada estrecha.

(Morcillo et al, (2006) la idea que nos expresan estos autores, es que realiza diversos tipos de preguntas donde comenta el tipo de enseñanza en el juego, como también analizaba el análisis observacional del aprendizaje del futbol en nuestro nivel. Así mismo captamos que el esparcimiento es elemental para la adaptación de los deportistas que desarrollen sus funciones, y obtengan una aclimatación. Gracias a la planificación de tareas nos facilitan una gran entrega de aprendizajes. Como también nos plantean en lo anterior es que la especificad y la transferencia son un solo componente que nos da como resultado la acomodación, este autor nos dice que hoy en día somos sensatos de lo inconsistente que se ocasionan en algunos momentos que pasaron, Por lo tanto se acercaba un proceso hacia la realidad del esparcimiento del juego.

La razón de lo hipotético, estaba cerca del límite, como también el propio desarrollo de entendimiento claro en lo efectivo, así mismo debemos preocuparnos como ejercitar un entrenamiento ya que al dar una estupenda solución al problema. Según piensan la emancipación de autores que contribuyen en desacreditar el humanismo sabio que es practicado en nuestra investigación en el campo de formación.

Por lo contrario hay certidumbres, en la preparación integrada de unir varios sistemas que ajustan al miembro que practica el futbol. Después de unos años se acumula hábito por lo tanto, surge una intranquilidad con la que se calcula lo físico de esta muestra de labor. Según estos autores, (Morcillo et al (2006) que aún no entienden la razón del esparcimiento específico del

futbol, es decir que hay que justificar y razonar congruentemente la composición de los desarrollos de las tareas sobre la noción de los futbolistas. Así mismo saber y conocer el pensamiento y sensaciones de los jugadores en las diversas situaciones de juego.

Además mediante esto se desarrollaba la exigencia de cada uno de los futbolistas, según lo anterior nos dicen que un tiempo atrás indistintamente se sabía nuestro modelo de enseñanza predilecto que era ejecutivo, una de las posibilidades en el estilo de toma de decisiones y de características psico-socio-afectivas en el desarrollo del grupo a cargo.

Es el futbol la propuesta deportiva que más requiere fundamentación técnica, táctica y entrenamiento, donde la base es el juego colectivo, donde cada tarea debe ser aplicada a cabalidad por los jugadores, así mismo planificar estrategias ante el planteamiento del juego, por esos es importante conocer todos los fundamentos , el futbol es un juego de esparcimiento, en el juego se conocen a los oponentes y se estudia el juego y las diversas situaciones que se pueden presentar a la hora de jugarlo.

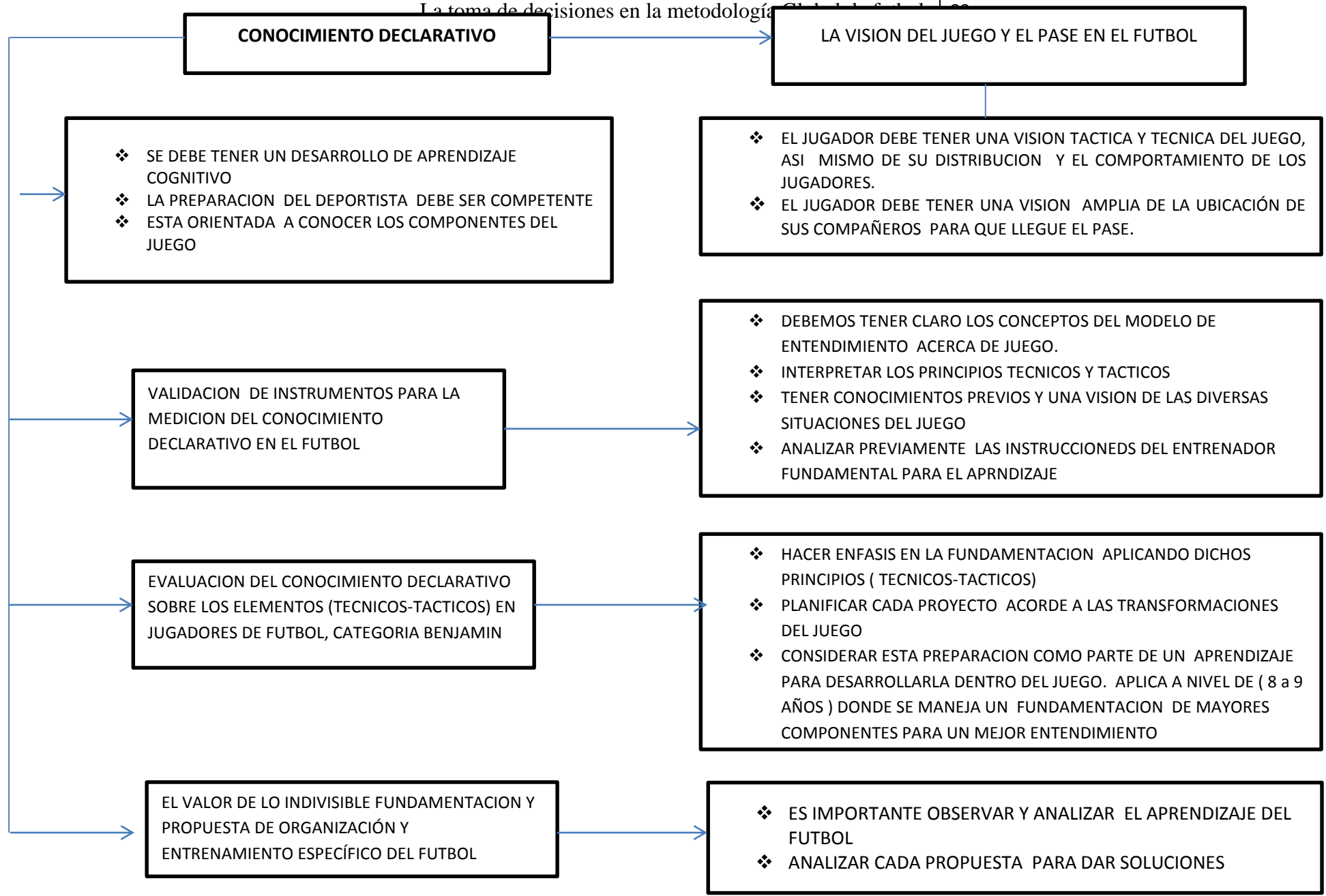


Figura 5: Conocimiento declarativo, Autores: Cruz et al.

3.2.6. Situaciones de Juego

Cañadas et al, (2011). En esta investigación se analiza un estilo de orientaciones en el esparcimiento del desarrollo de las actividades en jugadores de iniciación. Por lo tanto se establecen concordancias entre las categorías y etapas formativas del jugador es decir, el perfil que nos plantean (Cañadas et al, 2011). Que esto se centra en la jerarquía pueril, como también con lo anterior se reconoce un periodo de comienzo deportivo. Según nos indica (Giménez 2009) cit. Por. (Cañadas et al, 2011). Que al relacionar aspectos adecuados sobre el desarrollo de preparación nos da importancia de que el profesor sea experimentado en proyectar que hacer. Por lo tanto se han aumentado investigaciones acerca de labores de preparación que se proponen para los deportes colectivos.

(Cárdenas & Ibáñez, 2006) cit. Por. (Cañadas et al (2011). Nos comentan estos autores sobre los estudios de las orientaciones de las preparaciones, como también la importancia surge de los conocimientos que se fundamentan en un estudio de esparcimientos. Por lo tanto un entrenamiento no es refracción a un tipo de estilo de preparación, ya que esta forma de ejercitación se puede observar y mediar por circunstancias mediante un periodo, ya que mediante toda una temporada de preparación se puede observar el desarrollo de los niveles de cada una de las categorías de comienzo.

Por ultimo una de las variables pedagógicas de la posición de juego, como por ejemplo en el baloncesto es un pasatiempo colectivo que incrementa localización. De este modo, se vincula el proyecto de localización del esparcimiento junto con la evolución de percepción, determinación, actuación que tiene cada uno tanto en las capacidades y en la obligación del deporte. (Ruiz & Sánchez, 1997) cit. Por. (Cañadas et al 2011). Por ultimo hay una finalidad

en analizar los tipos de localizaciones que se desarrollan o plantean en el juego en lo extenso de la temporada deportiva de preparación.

El baloncesto requiere de una preparación táctica, técnica, donde el jugador debe estar preparado para manejar cualquier situación, este inicia en una etapa pueril y poco a poco va avanzando en fundamentación para dar paso a una formación más alta y va a su vez desarrollando su entrenamiento aplicando los conceptos tácticos y técnicos para adquirir mayor conocimiento de lo practicado. Y así va adquiriendo mayor desarrollo, destreza, y nuevos conceptos básicos para jugar baloncesto.

Dorantes (2010) afirma esta simulación de capacidad en nuestra posición del jugador, nos beneficia a los deportistas para que sean grandes protagonistas pensantes. Por lo tanto obtienen un desarrollo en el aprendizaje esto nos lleva a un entorno del juego, como también se pierde lo relevante, ya que el jugador no percibe la labor ya que le cuesta más trabajo entender cómo desarrollar un movimiento preciso. De esta misma manera el jugador no se siente capaz de reconocer la finalidad del juego, desarrollando altas nivelaciones de fracaso y choque. El STT nos indica actuaciones a realizar con los conocimientos, de indagaciones de nuevas aclaraciones que puedan de identificar y desarrollar en las localizaciones del juego.

Por lo tanto los fundamentos del entendimiento que nos declara los métodos, y de forma activa y sensata en el desarrollo de una observación, conmemoración y reflexión. Y con esto obtenemos un aumento en altura de mandato mental. Es decir la estructura de ordenar rápidamente las acciones y para desarrollar el objetivo, según el STT está cooperado en tres modelos de labor, orientación de enseñanza, que nos da a conocer el procedimiento que nos dirigen la orientación para obtener un buen desarrollo donde los jugadores menos capaces

de aprender y de pensar y meditar en la manera posible que se cáptela actividad planteada o el objetivo con fundamento a su rivalidad.

Y segundo tenemos las orientaciones tácticas con estas podemos concientizarnos pertinentemente de lo que estamos desarrollando mediante un torneo, es decir obtener resultados sin un sentido, si no por medio de trabajo en equipo debemos lograr de forma coordinada con una base dialógica en diversión en desarrollar un propósito general. Por ultimo las posturas de referencia táctica que esta ya es el coronamiento que se ha realizado mediante el desarrollo de trabajo realizado en las tareas previas esto consiste en una evolución. (Coll 1987) cit.Por. (Dorantes, 2010).

En este punto el jugador cuenta con la sistematización de sus tareas a desarrollar tiene un conocimiento amplio de su aprendizaje y a su vez la formación tiene claros uno objetivos de enseñanza, fundamentación, y plantea unos planteamientos que de seguirlos al pie de la letra podrá el jugador materializarlos en su área de trabajo para alcanzar esos objetivos. Lo que busca es que haya una dinámica entre lo aprendido y la práctica.

Hernández et al (2013) según nos comenta este autor es que podemos comprobar los principios en los modelos de localización del juego. De esta manera se presenta un planteamiento de instrucción orientada hacia la estrategia, como también se centra un crecimiento según con acciones generales establecidas en una existencia de juego, como también analiza las actividades abiertas que nos aumentan la variación del pensamiento del jugador que está implicado en la localización del juego que se relaciona de forma

fotográfica repentinamente. Como se puede considerar la preferencia de la preparación para la percepción, ajustado en la táctica.

Por otra parte nos muestran resultados que se han obtenido por medio de cada conocimiento que desarrolla cada jugador, es decir que un sujeto está desarrollando su proceso de aprendizaje de tal manera que conozca reglas y conductas tácticas tanto como lo fundamental, es decir examinar procedimientos, trasladarse en los espacios deportivos. Las orientaciones parten de acciones planeadas. Es decir que las acciones de los jugadores están integradas de un juego oficial incorporando los compañeros de juego. Por ultimo nos dicen que para desarrollar cualquier tipo de localización partimos de una valoración común del conjunto que demuestre realmente los requisitos creados para obtener una buena localización en el juego.

El instructor busca que el jugador quien, ya tiene una base predeterminada en su formación y tiene los conceptos claros de su fundamentación tanto táctica como teórica haga de sus acciones la práctica para ponerlo a prueba y desarrolle esos procesos de aprendizaje y los lleve a espacios abiertos para así desencadenar esas aplicaciones que eventualmente se han venido practicando para mejorar su rendimiento con el fin de alcanzar los propósitos.

Duarte et al.(2010) Podemos darnos cuenta que en la actualidad el nivel de todas las disciplinas deportivas ha venido en aumento en cuestión de exigencia y resultados, por este motivo los entrenadores especialistas y profesores de educación física viven en la búsqueda continua de métodos eficaces para transmitir a los alumnos o deportistas conocimientos y metodologías que lleven a estos individuos a tener avances significativos en el ámbito del

deporte, pero siempre creando un ambiente donde el alumno se sienta motivado y con ganas de seguir asistiendo a las sesiones de clase o actividades planteadas por el docente.

Desde los años 60 se tiene idea de dos enfoques de bastante tradición que lo aplican profesores y entrenadores de la educación física para la enseñanza de distintas disciplinas deportivas a los alumnos por más de 5 décadas, estos dos enfoques los definimos como técnica y táctica, el modelo técnico aplica ejercicios de repetición aislados tanto de asimilación como de aplicación, por este motivo se quiere enseñar al alumnos técnicas específicas del deporte practicado, antes de aplicar la táctica que hace más referencia al sistema de juego o estrategia a desarrollar durante la competencia, pero estos dos enfoque deben aplicasen en sesiones de entrenamientos o clases pero siempre en situaciones reales de juego con el fin de que el alumno aprenda a resolver situaciones o tomar decisiones en cuestión de segundos dentro del contexto real de la competencia.

Teniendo en cuenta que todos los autores que aportan estudios y conocimiento del deporte a este artículo, coinciden que debemos sentarnos y replantear las sesiones de entrenamiento y metodologías de aplicación para la enseñanza de los deportes a los alumnos con el fin de aplicar métodos de entrenamiento globales de una forma gradual para llegar al deporte practicado por el individuo dentro del contexto real en el que se desenvuelve la competencia para tener mayor eficacia y rendimiento del individuo frente a la competencia.

Para concluir después de haber leído y analizado este artículo estamos de acuerdo con el punto de vista que plantea los autores el cual nos da a entender que hace muchos años hemos enseñado lo mismo que se ha venido enseñando generación tras generación, porque

simplemente profesores y entrenadores lo que hacemos es aplicar siempre las mismas metodologías de enseñanza a nuestros alumnos y volviéndonos tradicionales. Y no tener la capacidad por parte de nosotros de innovar o buscar nuevas estrategias de entrenamiento para que nuestro alumnos, desarrollen nuevas y mejores habilidades físicas, técnicas, tácticas y psicológicas de cara a tomar decisiones en situaciones reales de juego en la disciplina que practique y compite el alumno.

La educación física es una disciplina que claramente está en búsqueda de aplicar nuevas metodologías para enseñar a sus alumnos para que haya una mayor motivación hacia esta carrera, pero si vamos atrás a los años 60, las mismas metodologías de aquella época han sido muy tradicionales y han pasado de generación en generación, donde tanto las tácticas como la práctica no han hecho ninguna diferencia, se sigue enseñando lo mismo. Lo que se busca aquí es que el jugador tenga otro concepto y pueda desenvolverse en otras situaciones más fácilmente, así como tomar decisiones a último minuto.

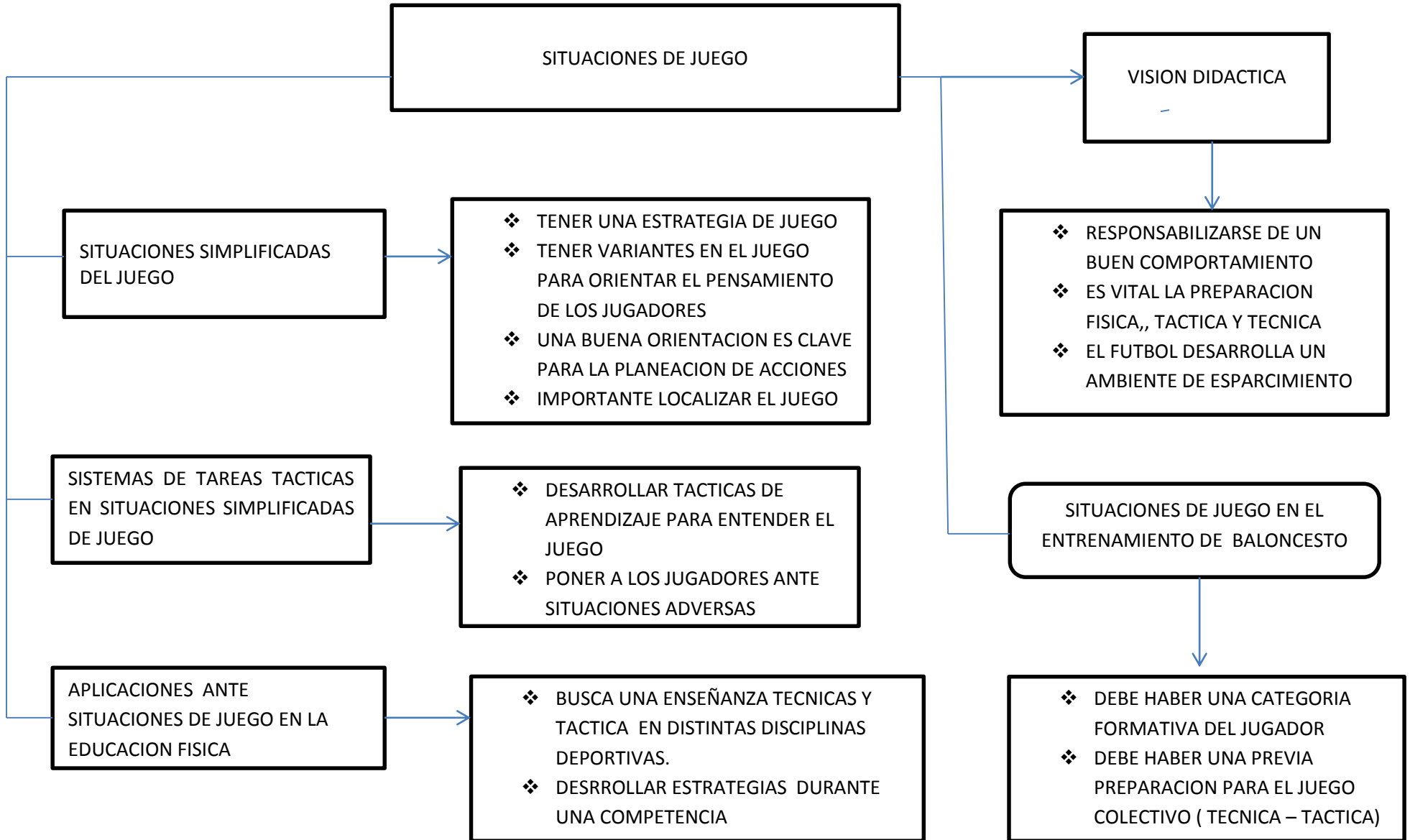


Figura 6: Situaciones de juego, Autores: Cruz et al.

3.2.7 Situaciones de Juego en el Fútbol

Schenfeld (2010) afirma que para lograr Adoptar una situación futbolística a la ejecución real en un terreno de juego no es tarea fácil, solo aquellos jugadores profesionales son los que por lo general comprenden el juego e intentan demostrar los que se está intentado enseñar durante la práctica y que algunos jugadores creen haber aprendido por medio de los entrenamientos realizados.

Posteriormente a este tipo de enseñanza anteriormente explicada se le conoce percepción de la situación de juego, por lo que se define a la disposición que tiene el jugador para analizar los distintos desplazamientos y cambios de sector y de ritmo tanto de los compañeros de equipo como los del equipo rival.

En consecuencia un entrenador por más que decida ejecutar una y otra vez los mismos movimientos y desarrolle distintas situaciones de juego, de ninguna manera podrá darle al jugador que realice un toque preciso y de igual manera la habilidad de perspicacia al momento saber definir cuándo, dónde y cómo aprovechar bien los diferentes espacios y oportunidades que brinde el rival.

Finalmente podemos decir la ejecución de ejercicios respetivos que actualmente algunos entrenadores realizan en los entrenamientos no es una manera adecuada para que el jugador aprenda a analizar y a tomar decisiones rápidamente ya que en una situación real de juego el jugador no tendrá mucho tiempo para pensar que hacer, por ese motivo consideramos que de

vez en cuando es necesario permitir que los jugadores puedan tomar sus propias decisiones dentro de una situación de juego.

Herrera (2008) Brevemente el futbol se ha hecho ya casi parte de nuestra vida cotidiana en donde cada vez que pasamos por una cancha, un terreno, una cuadra o un barrio, vemos a una persona practicándolo de hecho cabe decir, si podemos encaminar al futbol enfocándonos en la idea que es deporte de equipo el cual aquellos que lo practican, puedan aprender a analizar y tomar decisiones constantes mediante distintas situaciones.

Además es importante que los futbolistas comprendan que no solo la técnica y la preparación física son importantes, sino que también tiene que entender que para ser buenos jugadores hay que estar muy bien entrenado para saber tomar buenas decisiones entre tantas acciones de juego.

Es decir que poder identificar la visión de juego es fundamental para que un entrenador pueda comprender las necesidades de los jugadores desde un punto de vista técnico y táctico individual y observar la adaptabilidad que tiene el jugador al realizar diferentes situaciones de juego, por lo tanto lo que se está buscando es formar jugadores que sean capaces de observar y analizar los diferentes acontecimientos en distintas situaciones y pueda tomar la mejor decisión.

Sin embargo (Fradua, 1997) cit.Por. (Herrera 2008). Nos habla también sobre la visión de juego de un futbolista como la disposición que tiene el jugador de comprender adecuadamente los movimientos de sus compañeros y de sus rivales para tomar la mejor

decisión entre distintas posibilidades. No obstante lo que se buscando es que el jugador pueda provocar distintas situaciones complejas de juego.

Podemos concluir por ende lo que nos habla el autor es que el futbol un deporte colectivo y asimismo aquellas personas que les gusta practicar mucho y quieren llegar a ser profesionales en este deporte tiene que comprender que es un deporte de mucho contacto físico y por esa misma razón no solo se necesita tener buna condición física sino que también hay que tener mucha dedicación y disciplina.

Paciullo (2012) Lo que quiere decir actualmente se puede decir que el jugador de futbol no deja de ser un ser humano como los demás pese a estar continuamente en un proceso formativo por lo cual se encuentran sentimientos y emociones.

Actualmente el futbol formativo cada vez más está perdiendo tiempo durante el proceso de aprendizaje en diferentes tipos de ejercicios que son ejecutados posteriormente en el juego, asimismo se está viendo reflejado el método de enseñanza que se le está dando a un jugador profesional, debido a que en ocasiones no se practican las situaciones reales de juego, lo cual esto permite el bajo rendimiento de un equipo.

Sin embargo un de los errores que se presenta frecuentemente al mirar distintos tipos de entrenamientos es, cuando los jugadores realizan un determinado número de ejercicios como por ejemplo, circuitos fisicos-técnicos, tácticos entre otros, los cuales posiblemente no se podrán ver debido a que están muy aislados de una situación real de juego.

Cabe decir que para lograr un entrenamiento adecuado es necesario poner atención a los aspectos mentales y emocionales del jugador, de esta manera permite que durante los entrenamientos realicen situaciones similares a las que se pueden ver dentro del campo de juego, esto permite que el futbolista actúe rápidamente ante la presión de las competencias.

Para concluir estamos de acuerdo con lo que nos expresa el autor del texto al decir que el fútbol formativo cada vez más a perdido disciplina a la hora de enseñar, ya que hoy en día si vamos a algunas escuelas de formación, podemos observar que hay algunos entrenadores que son empíricos, ya que se solo se dedican a enseñarles a los niños ejercicios inadecuados lo cual en distintas situaciones reales de juego se va a ver reflejado. El mal tipo de entrenamiento por parte del entrenador, por ese motivo opinamos que debe haber mayor exigencia a la hora de contratar entrenadores ya que hay personas que en verdad si están capacitadas para ejercer este tipo de trabajo formativo permitiendo que el fútbol formativo sea de mucho mayor nivel.

Fernández (2013) Cabe decir. Hoy en día podemos decir que el fútbol es un deporte tanto colectivo como individual, en donde los jugadores durante un partido deben tomar distintas decisiones que en algún momento del juego pueden ser fundamentales para posiblemente definir un partido.

Así mismo en las situaciones momentáneas de juego, una buena organización táctica permite que las acciones individuales de dos o tres jugadores puedan verse reflejadas por los principios generales y específicos de juego, los cuales están encaminados a tomar la decisión de una posible acción específica de juego, garantizando una mayor innovación de resultados.

Posteriormente se puede decir que en un deporte como el fútbol la mayoría de situaciones de juego que se presentan son confrontadas aproximadamente por siete o más jugadores con dominio de balón, asimismo continuamente este tipo jugadores están siendo enfocados a solucionar todo tipo de situaciones las cuales tiene que ser concisas para poderlas vincularlas y desarrollarlas con otras.

No obstante según el autor este tipo de situaciones se van a realizar con el fin de analizar y adquirir alguna igualdad, ventaja o desventaja para poder tener el dominio total del juego y crear situaciones las cuales le permitan a un equipo obtener la victoria

Por otro lado Adrián Cervera (2010) cit.Por (Fernández 2013) la ejecución de estas situaciones, se enmarcan dentro del desarrollo y mejoras de los principios fundamentales de juego ya mencionados anterior mente y los define como “aquellos comportamientos que son inesperados al juego.

Para finalizar podemos concluir que el autor nos habla sobre las situaciones de juego en el fútbol son todas aquellas acciones fundamentales que permiten al jugador realizar rápidamente y que se ven reflejadas de manera organizada dentro de un terreno de juego, igualmente este tipo de situaciones se pueden realizar por más de 3 jugadores .

Herrera (2013) En efecto después de este marco teórico contextualizado. Los entrenadores a veces nos preguntamos cuál es la mejor manera de guiar al jugador dentro del entrenamiento, de manera que logre ser el que marque la diferencia y el que tome las decisiones dentro del campo de juego para asimismo influir moderadamente en su propio

desarrollo, sin dejar a un lado las tareas y objetivos tácticos principales que se pretenden realizar.

Por esta razón las situaciones simuladoras preferenciales son tipos de entrenamiento que debe aproximarse a la realidad específica competitiva, asimismo colocando algunas reglas que permitan conseguir un objetivo principal dentro de ambos principios de juego.

Además este tipo de trabajo permite que el jugador sea el que maque principalmente la diferencia sobre los demás jugadores en el campo de juego ya que es el que interpreta y tiene definido los objetivos tácticos pretendidos por el entrenador.

Posteriormente por medio de algunos ejemplos se puede demostrar lo expresado anteriormente.

En el primer ejemplo se desarrolla una situación de juego 7x7 +3 comodines en terreno rectangular delimitado, igualmente abra una zona central delimitada en donde solo estarán ubicados comodines o medio campistas los cuales no podrán ser presionados o se presionara de manera mínima, de esta forma se estará priorizando el juego colectivo favoreciendo la aparición de los jugadores creativos, facilitando de que el jugador tomo la decisión más adecuada para mantener la posesión del balón, una vez cumplido el objetivo se realizara una variante con mayor grado de dificultad igualmente asimilando que el jugador ya tiene presente el objetivo principal de la situación de juego.

Por otra parte el segundo ejemplo. Consiste en tratar de evitar que el equipo contrario realice un contra ataque rápido de balón por lo tanto es esencial hacer bascular al equipo

rival transportando el balón de un lado a otro, para poder ejecutar este ejercicio, se debe dividir el terreno de juego en tres carriles y colocar tres porterías, una en cada uno, una vez ya colocados. La orden es intentar hacer gol en el lado opuesto en de donde comenzó la jugada.

Posteriormente el jugador haya comprendido el ejercicio, se le permitirá libremente que interprete el juego y tomo la decisión más adecuada para terminar la jugada por la zona contraria a la que se comenzó o, de otro modo tomo la decisión de seguir jugando por la misma zona aprovechando superioridad que el equipo contrario dejo al realizar el contra ataque o por la habilidad de alguno de sus compañeros al enfrentarse uno contra uno.

Para concluir cabe resaltar estas dos frases importantes que nos dice el autor:

“La verdadera importancia reside en definir la orientación de la tarea, qué buscamos, qué objetivo perseguimos. Todos los sistemas dinámicos complejos fundamentan su existencia en mantener sus funciones como un todo, mediante interacciones y retroacciones de sus componentes” (Herrera 2013).

Finalmente podemos concluir que estamos de acuerdo lo que no habla el autor en el que uno como entrenador no siempre debe ser el que le dice al jugador, que tiene que hacer sí que por el contrario debemos permitir en algunos casos que el jugador sea el que tome la mejor decisión al momento de presentarse una situación real de juego.

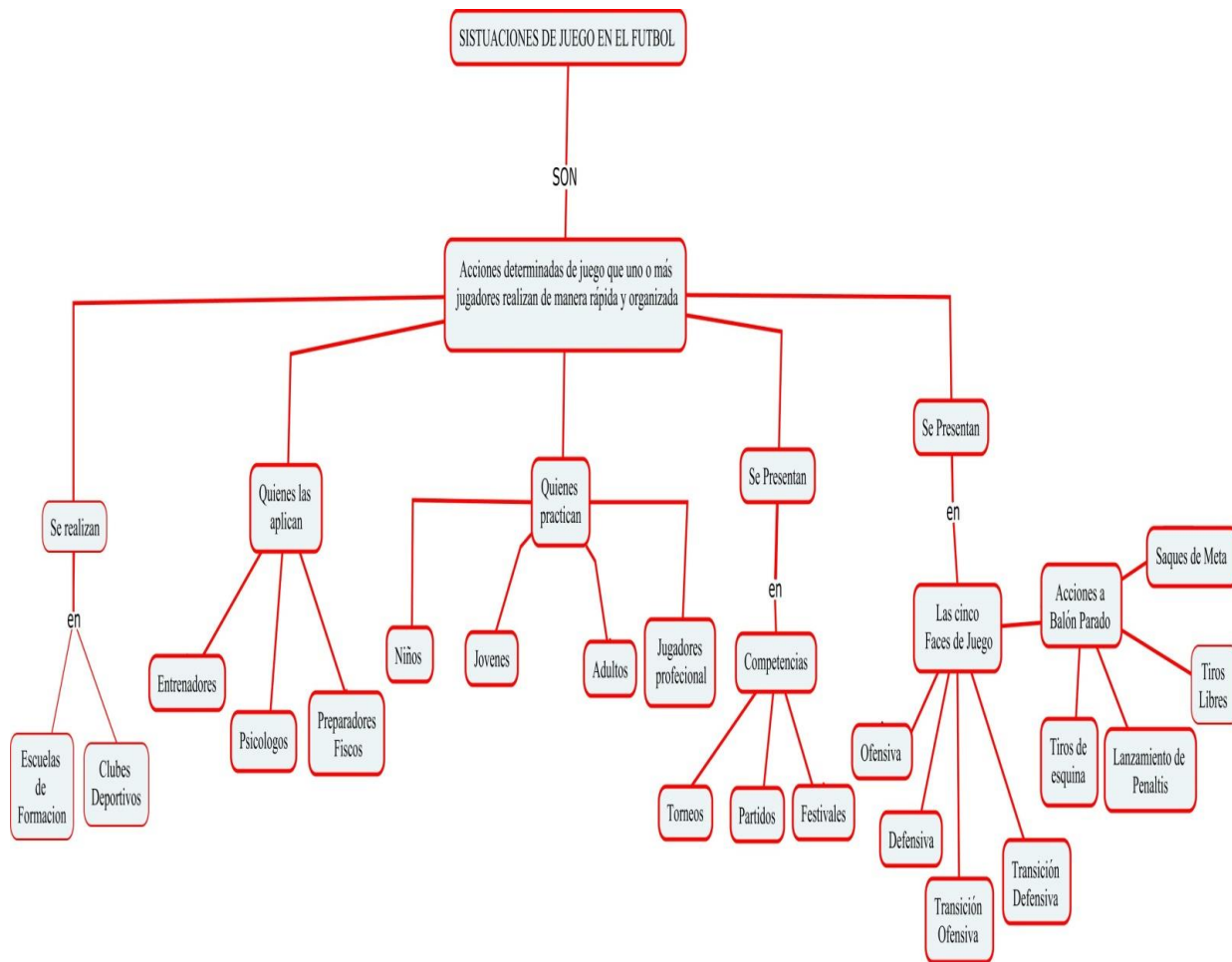


Figura 7: Situaciones de juego en el fútbol, Autores: Cruz et al.

3.2.8. Principios Ofensivos en el Fútbol

Teoldo et al (2009) El principio de la penetración se caracteriza por la evolución del juego en situaciones en que el portador de la pelota puede avanzar hacia la meta del adversario o la línea de fondo, buscando las zonas del campo que ofrecen mayor riesgo para el adversario, y son susceptibles para la continuación de las acciones ofensivas, para la finalización o marcar gol.

El principio del desmarque está relacionado con la iniciativa (s) del jugador (es) de ataque, sin la posesión de la pelota, en la búsqueda de posiciones óptimas para recibir el balón.

De los diversos movimientos realizados por el jugador en el campo, llamamos desmarque de ruptura el movimiento del atacante por las "espaldas" del último hombre de la defensa con el fin de crear inestabilidad en las acciones defensivas del equipo contrario y aumentar sustancialmente las oportunidades de anotar gol. (Worthington, 1974).Cit.Por Teoldo et al (2009)

El principio del espacio se configura a partir de la búsqueda incesante de los jugadores, sin la posesión del balón, de las posiciones más alejadas del poseedor de la pelota, creando dificultades defensivas al equipo adversario, que delante de la ampliación transversal y/o longitudinal del campo de juego, deberá de elegir marcar un espacio vital para el juego o al adversario (Worthington, 1974). Cit.Por Teoldo et al (2009)

Las acciones de este principio se inician después de la recuperación de la posesión del balón, cuando todos los jugadores en el equipo buscan y exploran las posiciones que ofrecen una expansión del espacio de juego ofensivo, teniendo como guía el comportamiento técnico y táctico de sus compañeros y oponentes como una función la ubicación de la pelota. Por lo tanto, el alejamiento de algunos jugadores del "centro de juego" crea espacios para que sus compañeros se beneficien de los carriles libres en dirección a la portería contraria o facilita la aparición de situaciones de 1X1, con clara ventaja para el jugador atacante. (Castelo, 1996). Cit.Por Teoldo et al (2009)

Las directrices de este principio están directamente relacionadas con los conocimientos teóricos que los jugadores tienen acerca de la táctica del juego, porque la comprensión del espacio para el juego, especialmente para una acción ofensiva en particular. Este principio será fundamental para ayudarle a ocupar y explotar los espacios vitales, que proporcionan más y mejores líneas de pase en profundidad y amplitud, y que son importantes para la creación de un mayor número de opciones tácticas ofensivas (Solomenko, 1982). Cit.Por Teoldo et al (2009)

Teoldo et al (2009) Los apoyos son acciones de ayuda permanente que buscan facilitar la posesión del balón, generar posiciones ventajosas ofensivamente o ubicarse para recibir adecuadamente un pase, ofreciendo siempre alternativas de juego para realizar progresiones en el ataque; existen varios tipos de apoyo que dependen de distintos factores según la posición del jugador que lo realiza, según la dirección en la cancha respecto a las porterías y según su dirección

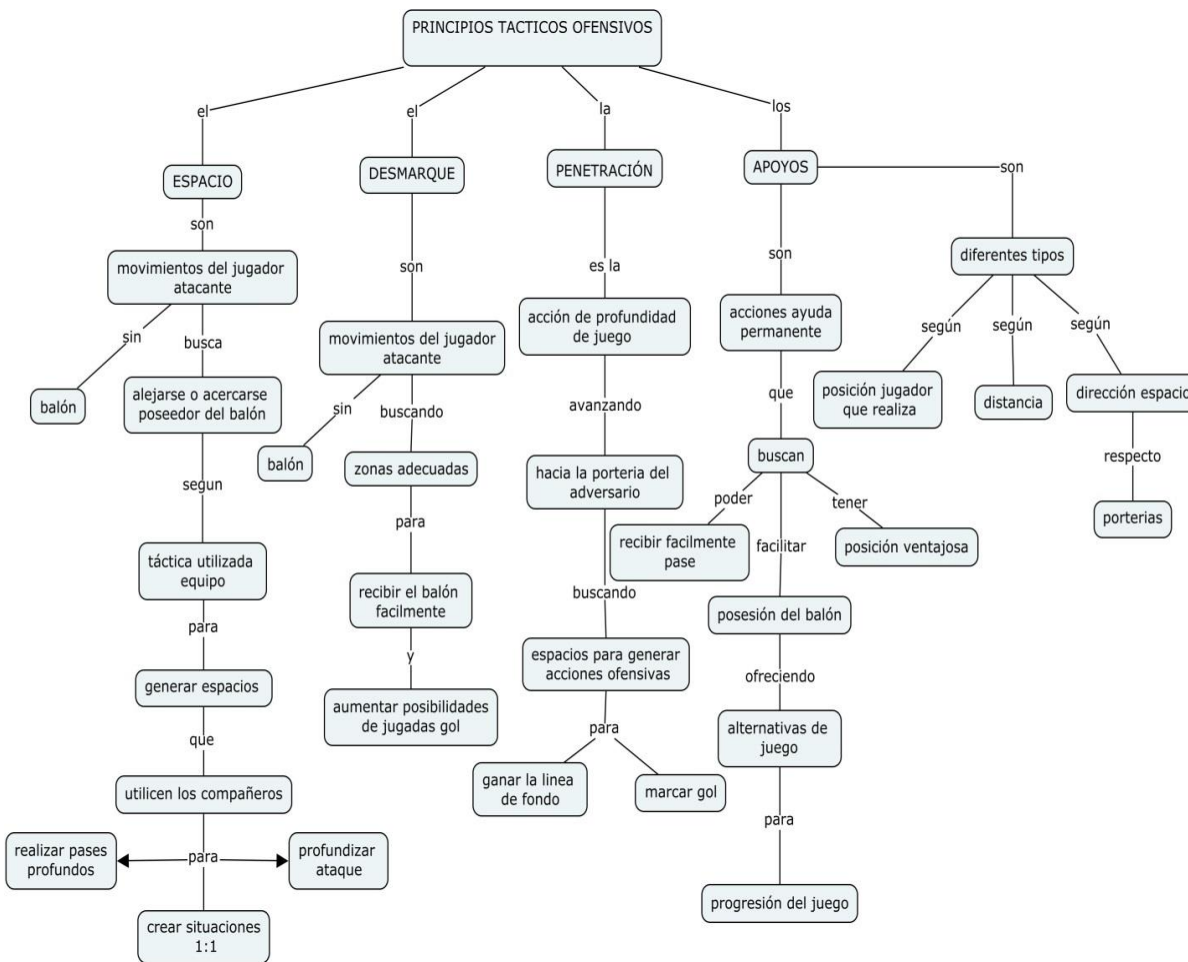


Figura 8: Principios tácticos ofensivos, Autores: Cruz et al.

3.2.9 Principios Defensivos en el Fútbol

(Teoldo et al. Define que el principio de la contención está orientado a realizar una acción de oposición del jugador que defiende sobre el que posee el balón intentando disminuir los espacio de la acción ofensiva, reduciendo las posibilidades de pasar a otro jugador atacante, evitando el dribling, gambeta o cualquier acción que favorece al avance por el terreno de juego en dirección a gol y, prioritariamente, impidiendo la finalización a puerta (Castillo, 1996).Cit .Por Teoldo et al (2009)

Arda & Casal (2003) Brevemente es la acción en la que el equipo que defiende debe cerrar rápidamente la línea de ataque por la que el equipo rival realiza el avance hacia la portería colocando a un jugador entre el poseedor del balón y la portería, es decir, realiza el principio defensivo de contención, se presenta la situación de 1:1, siempre presente en el juego.

Teoldo et al (2009). El principio de la cobertura de defensa habla de las acciones en apoyo de un jugador, a un primer defensor con el fin de reforzar la marcación sobre el poseedor del balón cuya intención es dirigirse a la portería o generar una acción de avance. El jugador que realiza las acciones de la cobertura defensiva, tiene por objeto ser un nuevo obstáculo para el jugador que tiene el balón, si el jugador supera al jugador de contención. (Bangsbo, Peitersen, 2002) Cit .Por Teoldo et al (2009) Este tipo de actitud ayuda a la lucha en las acciones de ataque, y también proporciona seguridad y confianza para el primer defensor (Worthington, 1974). Cit .Por Teoldo et al (2009)

Arda & Casal(2003) En otras palabras en una situación de igualdad numérica con evidente riesgo para el equipo que defiende, el cual procurara en el menor tiempo posible estar en superioridad numérica colocando un segundo defensor con el fin de obtener una cobertura.

(Reyes et al (2001) En efecto es un principio táctico defensivo que consiste en estar en situación de ayudar a un compañero, que puede ser desbordado por un jugador del equipo adversario, el cual se encuentra en posesión del balón.

El jugador que realiza la cobertura debe centrar su atención en el compañero más próximo que se encuentra o sale a realizar marcaje sobre el jugador adversario, poseedor del balón y debe estar en disposición inmediata/próxima para poder ayudar a su compañero que corre el riesgo de poder ser superado.

(Montes 2000) Es decir acción defensiva de equipo la cual consiste en un desplazamiento a una zona donde se está presentando una acción de ataque en contra con el fin de apoyar a un compañero que se encuentra enfrentando al poseedor del balón y puede ser superado en la línea de fondo.

(Teoldo et al (2009). Afirma el principio de equilibrio, en primer lugar se debe haber una premisa que la distribución defensiva del equipo debe tener superioridad, o al menos garantizar el mismo número de jugadores de defensa en el donde se desarrolla la acción de juego situados entre el balón y la propia portería, mientras que en segundo lugar se agrupan las acciones de modificación del posicionamiento defensivo en relación a los movimientos de los adversarios. La aplicación de estos conceptos busca garantizar la estabilidad defensiva en el “centro de juego” " a través del apoyo de esos jugadores a los compañeros que ejecutan acciones de contención y de cobertura defensiva.

Al realizar un posicionamiento ajustado en relación con otros compañeros, el jugador que realiza las acciones del principio de equilibrio tiene mejores condiciones de transmitir a sus compañeros seguridad en la creación de condiciones desfavorables para el poseedor del balón y sus compañeros, aumentando, consecuentemente la previsibilidad del juego ofensivo

adversario y la posibilidad de recuperación de la posesión del balón. (Castillo, 1996). Cit.Por Teoldo et al (2009)

Además mientras que el equipo concentra su defensa en la zona del balón, los defensores que están lejos (al otro lado del terreno) deben posicionarse para cubrir espacios vitales (zonas centrales), para evitar que los atacantes penetren estos espacios y reciban el balón para intentar un remate. Todos los jugadores que están al otro lado del terreno deben buscar posiciones que equilibren la defensa.

Arda & Casal (2003) Brevemente este principio busca restablecer como mínimo situaciones de igualdad numérica. De igual manera el principio que hace referencia al acto de conjunto e individual para evitar quedar en inferioridad numérica ante el rival.

(Teoldo et al (2009). Lo que quiere decir el principio de concentración se evidencia en los movimientos de los jugadores hacia la zona del campo de mayor riesgo, la portería, con el objetivo de aumentar la acción defensiva, de disminuir el espacio disponible para llevar a cabo acciones ofensivas del adversario en el “centro de juego” y de facilitar la recuperación de la posesión del balón (Bangsbo; Peitersen, 2002).Cit.Por Teoldo et al (2009)

Además conlleva a estar metido e involucrado en el partido y requiere tener la atención necesaria para despojar del balón al rival de acuerdo a la siguiente premisa: si el balón está cerca la marcación debe ser muy estrecha. Si el balón está lejos, la marcación requiere una distancia mayor (flotante).

Conlleva a estar metido e involucrado en el partido y requiere tener la atención necesaria para despojar del balón al rival de acuerdo a la siguiente premisa: si el balón está cerca la marcación debe ser muy estrecha. Si el balón está lejos, la marcación requiere una distancia mayor (flotante).

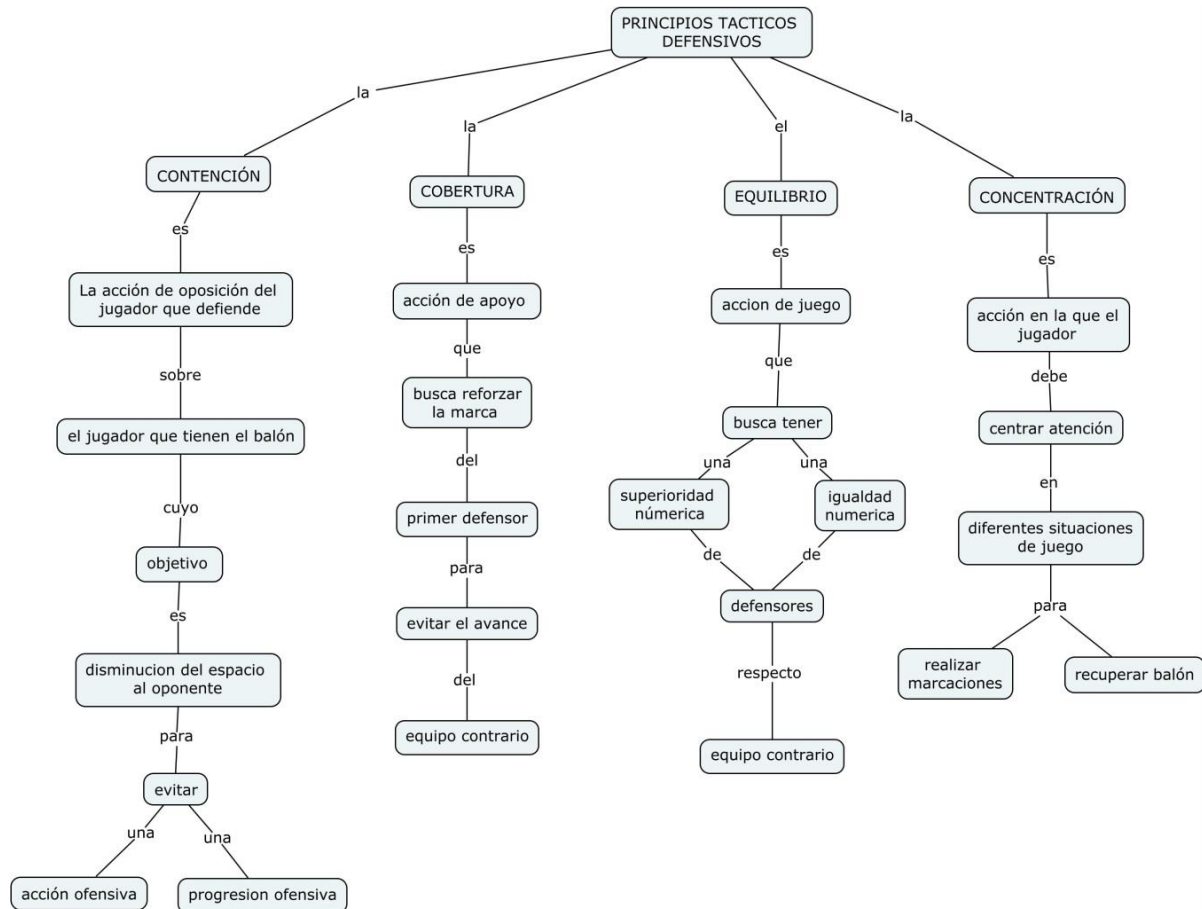


Figura 9: principios tácticos defensivos, Autores: Cruz et al.

3.3. Marco Legal

Todos los clubes deportivos deben regirse bajo un parámetro legal para su reconocimiento deportivo y funcionamiento, el Congreso de la República de Colombia (1995) el cual decreta en la Ley 181 Coldeportes (2000) , título IV, capítulo 2, artículo 29 que los clubes deportivos deberán ser una organización sin ánimo de lucro o estar catalogadas como sociedades anónimas, es decir estos no están aprobados como sociedades lucrativas o que generen recaudos económicos superiores a los establecidas por las sociedades sin ánimo de lucro.

Así mismo Congreso de la República de Colombia en el año 2011, planteo la Ley 1445, la cual establece las nuevas reformas que se le hicieron a la Ley 181 de 1995 y que están planteadas de la siguiente forma, en el artículo 29 se establece la organización de los clubes con deportistas profesionales y los cuales deben seguir siendo regidos por sociedades anónimas pero que estos tienen unos requisitos planteados como párrafos, en el párrafo 1º se dispone que ninguna persona tendrá derecho a más de un voto sin importar el número de títulos de afiliación, así esté catalogado como club, asociación o corporación deportiva. Según esto en una venta, adquisición, de un jugador o patrocinio de para el club cada socio tendrá el derecho de votar para que se tome la decisión

Además el Congreso de la República de Colombia (1995) en la Ley 181, título IV, capítulo 2, artículo 30 menciona que el capital inicial para la creación de los clubes de fútbol está determinado por el número de socios, pero en el artículo número 2 el Congreso de la República (2011) en su Ley 1445, artículo 2 establece que el número mínimo de socios involucrados en los clubes deportivos es de cinco (5) socios participantes.

La Ley 1445 plantea también, que para las organizaciones deportivas el número de socios está determinado por el monto inicial que aporten a dicha organización. Establece además en

los párrafos números 1, 2, 3 y 4 que los clubes de fútbol con deportistas profesionales y que estén organizados como corporaciones o asociaciones deberán tener como mínimo 500 afiliados o aportantes, deberán tener un capital mayor a 100 salarios mínimos, pero si es sociedad anónima el capital deberá ser superior a 1000 salarios mínimos y de no cumplirse esto tendrá como resultado la sanción y el reconocimiento deportivo.

Posterior a esto, el Congreso de la República de Colombia (1995) en la Ley 181, título IV, capítulo 2, artículo 311 establece que los socios que estén afiliados o que en su defecto obtengan algún beneficio por estos clubes deportivos deberán argumentar sus ingresos económicos ante la Superintendencia de Sociedades, es por esto que todo socio involucrado a los clubes deportivos deberán hacer declaraciones de impuestos y rentas para así demostrar la proveniencia de sus ingresos económicos o el patrimonio adquirido.

También el congreso de la república (1995) en su Ley 181, título IV, capítulo 2, artículo 32 regula que todos los clubes deportivos que tengan deportistas catalogados como profesionales o en formación deberán tener todos sus derechos deportivos afiliados a dicho club es decir no deberán ceder ni vender estos derechos a ninguna persona que esté ajena a la entidad puesto que debe estar bajo unas condiciones y parámetros mínimos para permanecer en el club deportivo.

Pero en el artículo 3° de la ley 1445 nos habla acerca de la procedencia y el control de los capitales inscritos que estos deben ser inscritos ante el Instituto Colombiano del Deporte y además que estos movimientos deberán ser registrados o sino tendrán como sanción el cierre parcial o total del club o asociación deportiva.

Por último el congreso de la república (1995) en su Ley 181, título IV, capítulo 2, artículo 33 establece que todos los clubes deportivos deberán inscribir a sus deportistas en un plazo menor a 30 días, dichas inscripciones se realizan ante el Instituto Colombiano del Deporte.

El Congreso de la República de Colombia decreta (2011) la Ley 1445 y en el título 2, artículo 4 establece que por ningún motivo habrá terminación de contrato con los deportistas de alto rendimiento que estén vinculados con el plantel y serán responsables de sus derechos y sus deberes a los que estén atados anteriormente.

Advirtiendo también con la Ley 1445 en el título 3, artículo 8 que las organizaciones con deportistas profesionales deben estar al día con el pago de las garantías de trabajo, de seguridad social y parafiscales deben estar cancelados, de no ser así, no deberán superar los (60) días o si no se les negara o quitara el reconocimiento deportivo hasta que la organización demuestre que ya ha realizado todos los pagos atrasados.

Finalmente la Ley 1445 en su título 4, artículo 11 enuncia que El Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del Tiempo Libre (Col deportes) garantiza un ingreso líquido a todos los clubes con jugadores profesionales para que se hagan los aportes a estos mismos ya sea el salario establecido, la salud o los parafiscales.

3.3.1 instructivo para creación de un club deportivo y requisitos para obtener reconocimiento deportivo en Bogotá.

IDRD.(2011) De acuerdo con las normas legales, un club deportivo es una organización de derecho privado, constituida por afiliados mayoritariamente deportistas para fomentar y patrocinar la práctica de un deporte o modalidad, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre en el municipio e impulsar programas de interés público y social.

En otras palabras, un club deportivo es una asociación de personas identificadas por un mismo objetivo: el deporte, razón por la cual se debe contar con un mínimo de deportistas que de manera general la ley ha dispuesto que sean 10, pero existen algunas excepciones para el caso de los deportes de conjunto, en los que las Federaciones Deportivas han dispuesto un número mayor de deportistas, como es el caso del fútbol en el que se requiere mínimo de 18.

Pero el club deportivo, no son solo unos deportistas que se reúnen en un parque o cualquier otro lugar para practicar un deporte, un club deportivo es una organización formal que cuenta con unos órganos internos, que ciñen sus actuaciones y funciones a la ley y sus estatutos o reglamentos que previamente han definido.

¿Cuáles son esos órganos y como están constituidos?

Los órganos que integran un club Deportivo son:

- a. Órgano de Dirección (Asamblea de afiliados)
- b. Órgano de Administración - Comité Ejecutivo (Régimen Presidencial o Régimen Colegiado)
- c. Órgano de Control (Fiscales o Revisores Fiscales)
- d. Órgano de Disciplina (Comisión Disciplinaria)

Cada uno de estos órganos cumple funciones independientes pero se interrelacionan de manera armónica, por lo que le voy a explicar de manera general cuales son estas funciones y como es la relación entre cada uno de ellos.

a. En primer medida, tenemos el Órgano de Dirección o Asamblea de Afiliados, este es el máximo órgano social y se encarga de tomar las decisiones de mayor trascendencia al interior del organismo deportivo, como es la de su conformación, reformas estatutarias, aprobación de cuotas de afiliación y sostenimiento, elección de miembros de órgano de administración entre otras, es por eso que en últimas, el club deportivo que pretenden conformar es de todas estas personas y no de los administradores, dado que estos últimos son elegidos precisamente para ejecutar las directrices que la asamblea les ha impartido.

b. En segundo lugar tenemos el Órgano de Administración, el cual para el caso de los Clubes deportivos puede constituirse mediante un régimen presidencial o un órgano colegiado, lo quiere decir que la asamblea al momento de la constitución del Club y la aprobación de los estatutos, definió que el mismo sería administrado por una sola persona denominada Responsable o Representante legal en caso de obtener Personería Jurídica o por un número mínimo de tres personas (Presidente, Tesorero y Secretario) para el caso del órgano de administración colegiado.

Sobre este punto el IDRD. (2011) sugiere que los clubes deportivos cuenten con un órgano de administración colegiado, ya que con esto se evitan dificultades al momento de presentarse vacancias al interior del mismo y existe un mayor control frente a las actuaciones de los administradores.

En todo caso, las personas que pretendan hacer parte de este órgano, deben acreditar unos requisitos mínimos de capacitación, los cuales son definidos por Coldeportes Nacional.

Finalmente debe tener en cuenta, que si bien es cierto las personas que son elegidas para hacer parte del órgano de administración, fueron delegadas para la realización y

cumplimiento de los cometidos que la asamblea impartió, las mismas deben de gozar de cierta autonomía al momento de sus actuaciones, o de lo contrario les sería imposible desarrollar de manera diligente tales cometidos, máxime si todos los días se tiene a un afiliado diferente vigilando su actuar, por lo que en este caso el Órgano de Control asume una relevante importancia.

c. De otra parte encontramos dentro de la estructura de los clubes deportivos el Órgano de Control, el cual no es de obligatorio cumplimiento, lo que quiere decir, que si la asamblea al momento de la constitución del club y de la aprobación de los estatutos, estableció que el club deportivo no debía tener un Órgano de Control, esto se encuentra totalmente permitido.

Sin embargo, el IDR.D. (2011) siempre sugiere la existencia de este órgano, dado que son las personas pertenecientes al mismo, quienes se encargan de vigilar y de informarle a la asamblea sobre las actuaciones de los miembros del Órgano de Administración.

Sobre este órgano debemos manifestar que el mismo puede estar integrado por dos tipos de personas, las cuales para el caso de los fiscales se sugiere que sean afiliados al club y no requieren ninguna otra condición particular más que el interés de velar porque los recursos del club y los destinos del mismo sigan los lineamientos que la ley y sus afiliados han definido para él, y por otro lado están los Revisores Fiscales, quienes a diferencia de los fiscales deben ser contadores públicos titulados y con su tarjeta profesional vigente, y a quienes de manera general la ley les impone la obligación de dar fe pública, de que las actuaciones de los administradores se ajustan o no, a los requerimientos que la ley les exige. En ninguno de los dos casos los elegidos podrán ser familiares de las personas que conforman el órgano de administración.

d. Finalmente encontramos en la estructura de estos organismos deportivos, al Órgano de Disciplina o Comisión Disciplinaria, la cual es la encargada de llevar el trámite de los procesos Disciplinarios en contra de los deportistas de los clubes y sus dirigentes, atendiendo los parámetros definidos por la Ley 49 de 1993.

Esta comisión se encuentra conformada por tres personas ajenas al Club, de las cuales le corresponde a la asamblea elegir a dos de sus miembros y al órgano de administración elegir al tercero.

¿Cómo se eligen a estas personas?

Sobre este aspecto debemos manifestarle que para la elección de los miembros de los distintos órganos al interior de los clubes deportivos, no existen reglas particularmente definidas.

Sin embargo, el artículo 21 del decreto ley 1228 de 1995, ha establecido que los organismos deportivos determinaran su estructura atendiendo los principios de democratización y participación deportiva, de lo que de manera general se infiere que la elección de los integrantes de estos órganos, se deberá definir por la mayoría, de las cuales la más simple es la mitad más uno.

Sobre este aspecto, debemos manifestar que cuando se trata de un órgano de administración colegiado, el IDRD. (2011) sugiere que la elección de los miembros de dicho órgano se efectuó mediante la modalidad de elección uninominal, la cual es una de las formas más sencillas de elección y con la que se facilita determinar con claridad quienes obtuvieron por lo menos la mitad más uno de los votos emitibles.

Esta modalidad se caracteriza por que la elección de cada uno de los miembros del órgano de administración, se surte en ronda de votaciones independientes, en las cuales para resultar elegido, se requiere que la persona haya obtenido por lo menos la mitad más uno de los votos emitibles en dicha reunión.

Así, en una reunión de asamblea en la que asisten 10 afiliados o fundadores, cada una de las personas que van a integrar el órgano de administración deben obtener por lo menos seis (6) votos.

Deben tener en cuenta que cuando se trata de un órgano de administración colegiado, simplemente se eligen las personas que van a hacer parte del mismo, sin definir que cargos van a ocupar, puesto que esto lo definen las personas que resultaron elegidas, en reunión del órgano de administración efectuada exclusivamente para lo anterior y la elección del tercer miembro de la comisión disciplinaria.

De otra parte, en cuanto a la elección de los miembros de los órganos de control y disciplina le informamos que se aplica la misma regla de las mayorías es decir la mitad más uno.

¿Cómo se hace para constituir el club?

Si ya se cuenta con deportistas, directivos, posibilidades de financiación y con una voluntad unánime, deben realizar una reunión para aprobar la constitución del club, de la cual se deberá dejar constancia en un documento denominado acta de constitución y que debe contener como mínimo el lugar, fecha y hora de la reunión, nombre de los fundadores del Club, debidamente identificados, precisando si se trata de afiliados deportistas, nombre del Club, objeto y domicilio, aprobación de los estatutos, elección del Órgano de

Administración, según corresponda a un Presidente o Responsable o a un Órgano Colegiado, caso en el cual se elegirán el número de miembros que lo conforman de acuerdo a lo aprobado en los estatutos, elección del Órgano de Control, si fue aprobado en los estatutos. (Si se aprobó revisoría fiscal deben ser los elegidos contadores públicos), elección de dos miembros de la Comisión Disciplinaria del Club, aprobación del valor de las cuotas de afiliación y de sostenimiento, manifestación expresa del sometimiento de los deportistas y directivos a las normas de la ley 181 de 18 de enero de 1995, al Decreto Ley 1228 de 18 de Julio de 1995 y demás disposiciones que rijan el deporte y/o modalidad deportiva.

¿Bueno y una vez conformado el club que papeles se deben radicar en el IDR?

Los documentos que deben radicar en el IDR para la obtención del Reconocimiento Deportivo del Club son:

1. Petición debidamente firmada por el presidente del club.
2. Cédula de ciudadanía ampliada al 150% del Presidente del Club.
3. Acta de Constitución.
4. Acta de Órgano de Administración donde conste la designación de cargo (si aplica) y la elección del tercer miembro de la comisión disciplinaria.
5. Acreditación de los requisitos de capacitación de los miembros del Órgano de Administración.
6. Copia de las tarjetas profesionales de los Revisores Fiscales cuando se hubiere aprobado un Órgano de Control mediante Revisoría Fiscal.

7. Formato de Registro de Dignatarios en modelo que puede descargar de la página del IDRD.
8. Acta de Compromiso Deportivo la cual puede descargar de la página del IDRD.
9. Copia de los estatutos del Club ajustados a la legislación deportiva y debidamente firmados por quienes fungieron como Presidente y Secretario de la reunión de asamblea en la que fueron aprobados.
10. Plan de Desarrollo Deportivo

4 DISEÑO METODOLÓGICO

El diseño metodológico está orientado por la realización de dos pruebas diagnósticas, promedio de las cuales se pretende lograr los objetivos anteriormente descritos, que la investigación plantea para dar una correcta solución a la problemática ya mencionada.

Dentro del proceso de la monografía se desarrolló la puesta en práctica de dos pruebas diagnósticas que pretenden determinar la toma de decisiones en el futbol en situaciones reales de juego y el conocimiento táctico ofensivo. De esta manera se realizaron los siguientes test: Herramienta de evaluación de rendimiento de juego (HERJ) y el test de conocimiento táctico ofensivo (TCTOF)

En el presente capítulo se evidencia el proceso en el cual está orientada la monografía es decir la investigación utilizada, para el desarrollo de lo planteado. Es decir: tipo de

investigación que se llevó a cabo, enfoque, método, fases de la monografía, población con la cual se realizó la investigación y por último la recolección de datos obtenidos.

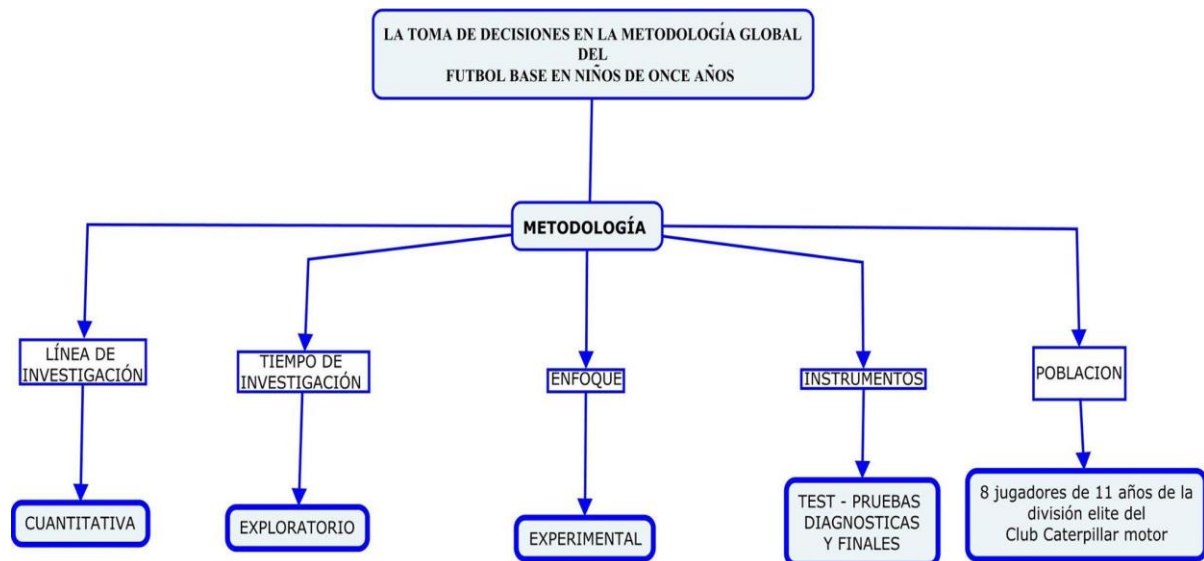


Figura 10: La toma de decisiones en la metodología global del fútbol base en niños de once años, Autores: Cruz et al.

4.1. Tipo de investigación

La investigación cuantitativa usa la recolección de datos para dar un diagnóstico, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, estableciendo de esta manera los patrones de comportamiento y probar teorías. En esta monografía se realizaron dos test, uno determina el conocimiento táctico ofensivo (TCTOF) y el otro evalúa la toma de decisiones en situaciones reales de juego, La herramienta de evaluación de rendimiento de juego (HERJ). Por medio de estas pruebas se pretende Diagnosticar el conocimiento táctico ofensivo de los jugadores de once años de edad y Valorar mediante la herramienta de evaluación de rendimiento de juego la toma de decisiones en los jugadores de once años de edad.

La metodología que se utilizó en esta investigación fue cuantitativa, este método estudia los fenómenos tal y como ocurren para luego analizarlos, se intenta establecer causalidades, busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se pretenda analizar.

4.2 Enfoque de la investigación

El enfoque utilizado en esta monografía es exploratorio ya que el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. De igual manera nos “familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información, sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa respecto de un contexto particular, investigar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones y postulados.” (Hernández et al (2006, p. 121).

4.3. Diseño de la investigación

La investigación por ende es de tipo exploratorio experimental, porque Creswell (2009) “denomina a los experimentos como estudios de intervención, porque un investigador genera una situación para tratar de explicar cómo afecta a quienes participan en ella en comparación con quienes no lo hacen.” Además como afirma Hernández et al (2006) Los experimentos manipulan tratamientos, estímulos, influencias o intervenciones (denominadas variables independientes) para observar sus efectos sobre otras variables. Del mismo modo la muestra se denomina no probabilística.

Es decir “la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación” Creswell (2009)

4.4 Fases De La Investigación

FASE	FECHAS	OBJETIVOS
Fase 1 Reconocimiento de la población	20 de Enero de 2015	Reconocer la población con cual se llevó a cabo el proyecto de investigación, es decir los jugadores de 11 años del club Caterpillar motor división elite
Fase 2 Realización test(TCTOF)	29 de Enero de 2015	Mediante el test (TCTOF) se valoró el conocimiento táctico ofensivo, de los participantes en la investigación, en su fase declarativa
Fase 3 Análisis (TCTOF)	1 de Febrero de 2015	Recolectar los datos obtenidos del test para su respectivo análisis
Fase 4 Valoración de la	10 de Febrero de 2015	Evidenciar por medio (HERJ) la toma de decisiones en situaciones

(HERJ)		reales de juego, de los jugadores participantes en la investigación.
Fase 5 Análisis (HERJ)	14 y 15 de Febrero de 2015	Analizar los datos obtenidos de la (HERJ) a través de la plantilla establecida en el protocolo del mismo, para su correcto resultado
Fase 6 Puesta en práctica unidades de entrenamiento	17 de Febrero al 22 de Abril de 2015	.Desarrollar las 20 unidades de entrenamiento, de metodología global, a los 8 participantes de la investigación
Fase 7 Realización test(TCTOF) y la (HERJ)	23 de Abril del 2015	.Evaluar mediante el (TCTOF) y la (HERJ) su conocimiento declarativo y la toma de decisiones en situaciones reales de juego.
Fase 8 Análisis de las 2 pruebas	25 y 26 de abril del 2015	.Interpretar los datos obtenidos de las 2 pruebas, para su posterior análisis.

Fase 9 Comparación de resultados obtenidos	28 al 30 de Abril de 2015	.Comparar los análisis de los dos test de entrada, antes y después de la puesta en práctica de las 20 unidades de entrenamiento
---	---------------------------	---

Tabla 1: fases de la investigación.

4.5 POBLACION Y MUESTRA

Para la realización de este proyecto de investigación, se contó la participación de 20 jugadores del club Caterpillar motor cuya edad es de once años y que pertenecen a la división elite. Inicialmente el día 20 de enero de 2015 se realizó un proceso de reconocimiento grupal, de igual manera se le hizo saber a los acudientes de los jugadores y directivos del club el proyecto de investigación a llevarse a cabo. El día 29 de enero del año 2015 se dio inicio oficial a la investigación con la puesta en práctica de la primera prueba diagnóstica, el test de conocimiento táctico ofensivo (TCTOF)

Sin embargo el día 10 de febrero de 2015, en el cual se valoró la toma de decisiones en situaciones reales de juego, por medio de la herramienta de evaluación de rendimiento de juego (HERJ) asistieron únicamente solo 14 jugadores, por ende se decidió junto con el docente tutor de la investigación declarar a 6 de ellos muerte experimental. Del mismo modo al ser dos proyectos de investigación dentro del semillero, el entrenador encargado de la respectiva categoría ANDRES HERNANDEZ seleccionó intencionalmente a 8 jugadores de los 14 que realizaron el test (HERJ). Por ende los participantes de la muestra son los siguientes 8 jugadores:

NOMBRE	EDAD (Años)	POSICION EN EL CAMPO
Juan David Rodríguez	11	Mediocampista
Santiago Puin	11	Mediocampista
Juan David Parra	11	Lateral
Kevin Rueda	11	Delantero
Ian suzan	11	Delantero
Jhon Gómez	11	Central
Nicolás Pinzón	11	Extremo
Nicolás Ospina	11	Mediocampista

Tabla 2: Participantes de la investigación.

4.5.1 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Los instrumentos utilizados para la recolección de datos, y según el marco metodológico de la investigación los test a realizar fueron: Test de conocimiento táctico Ofensivo (TCTOF) y la herramienta de evaluación de rendimiento de juego (HERJ). De acuerdo a lo anterior a continuación se expondrá el concepto, la valides y viabilidad de los test o pruebas diagnósticas utilizadas en la monografía.

4.5.2 Instrumento de evaluación del conocimiento táctico: El Test de conocimiento táctico ofensivo en fútbol (TCTOF)

Olivares (2013) Como bien se sabe las problemáticas sobre el desarrollo de herramientas o instrumentos evaluativos, que presenten un índice de conocimientos teóricos, tácticos en el deporte del fútbol, en el que los encuestados: poseen inconvenientes para verbalizar y

comprender sus respuestas. Esto obedece a factores como su corta edad, del mismo modo se evidencia inconvenientes para evaluar a un gran número de encuestados. De esta manera se eligió la utilización puntual de la técnica de evaluación del conocimiento táctico (CT) cuyo nombre es Test de conocimiento táctico ofensivo en fútbol (TCTOF), (García-López et al., 2013) cit.Por. (Olivares, 2013.p.115)

Es un instrumento que sin proporcionar las respuestas correctas a los evaluando, accedió plasmar en un numero de 20 niños el conocimiento táctico (CT) ofensivo (declarativo y procedimental) orientado al futbol, de un modo más acelerado y ecológico

El test, que todavía está pendiente por ser publicado, se ha llevado a cabo tiempo atrás antes de esta investigación en tres diferentes lugares o contextos deportivos, con niños escolares de tercer grado y hasta 6 de bachillerato (doscientos sesentaicinco participantes), ya en un ámbito deportivo futbolístico se realizó con categorías benjamín (8 a 10 años) y alevín (10-12 años) con un total de (ciento seis participantes), y por último se presentó en un ambiente recreo -deportivo de futbol con categorías futbolísticas benjamín, alevín e infantil (con treinta y siete participantes).

4.5.3 Características y particularidades del TCTOF

Olivares (2013) El test tiene como particularidad ser un instrumentó ecológico en el cual se evalúa el nivel de conocimientos teóricos (declarativo y procedimental) correspondientes a la fase ofensiva del futbol de iniciación. En sus dimensiones de recuerdo, entendimiento y

pensamiento lógico relacionado con este deporte (McGee y Farrow, 1987) cit.Por. (Olivares, 2013,p.115)

. Además se divide en dos partes totalmente diferentes, la prueba no tiene un límite de tiempo para ser contestado aunque generalmente es contestado en 10 o 15 minutos aproximadamente (Anexo 1)

La primera parte está encaminada a valorar el conocimiento declarativo respectó al futbol, costa de 36 preguntas multirespuestas (definiciones, reglas, posiciones y roles de los jugadores en el deporte del fútbol). Por el contrario la segunda parte está orientada a la evaluación del conocimiento procedimental, mediante 16 preguntas multirespuestas. Esta prueba contiene preguntas escritas con gráficos o imágenes, representaciones sobre determinadas acciones de juego dentro del futbol.

Resumidamente, la prueba o test se planteó para valorar los subdominios determinados de conocimiento declarativo y procedimental del conocimiento táctico (CT) ofensivo en fútbol

Conocimiento declarativo en fútbol, clasificado en los subdominios:

Subdominio de conocimiento declarativo sobre la regla del fuera de juego en Fútbol A-7.

Subdominio de conocimiento declarativo sobre roles y posiciones en el deporte del fútbol.

Subdominio de conocimiento declarativo sobre elementos técnico-tácticos individuales en el deporte del fútbol.

Subdominio de conocimiento declarativo sobre elementos técnico-tácticos grupales en el deporte del fútbol.

Subdominio de conocimiento declarativo sobre los principios de actuación para el ataque en los juegos/deportes de invasión (fútbol).

. Subdominio de conocimiento declarativo sobre los elementos técnico-tácticos individuales en el deporte del fútbol, relacionados con los principios de actuación para el ataque en los juegos y deportes de invasión (Bayer 1992) cit.Por. (Olivares, 2013.p.116)

Conocimiento procedimental en fútbol, clasificado en los subdominios:

Subdominio de conocimiento procedimental sobre la regla del fuera de juego en Fútbol A-7.

Subdominio de conocimiento procedimental sobre la utilización de elementos técnico-tácticos individuales en situaciones de conservar la posesión del balón.

Subdominio de conocimiento procedimental sobre la utilización de elementos técnico-tácticos individuales en situaciones de avanzar hacia la portería contraria.

Subdominio de conocimiento procedimental sobre la utilización de elementos técnico-tácticos individuales en situaciones de marcar gol.

.En comparación con otras pruebas o evaluaciones del CT en el fútbol gracias al TCTOF se puede identificar y evaluar las respuestas de los encuestados en relación de las problemáticas reales o contextuales que se identifican en el juego en cada momento. De esta

manera se logra conocer el CT específico de los jugadores de determinadas acciones tácticas del juego. Cabe decir que se logra información de diferentes aspectos como son “el qué, el por qué y el cómo hacer” de las conductas deportivas, pero también información sobre “el para qué y el cuándo hacer”, Esto determinado por las características tácticas específicas en las situaciones de juego,

Por lo tanto el test nos brinda información exacta de aquellos conocimientos específicos, que los jugadores evaluados conocen, del mismo nos muestra en aquellas faces o situaciones en las cuales presentan inconvenientes. Estos aspectos resultan determinantes, para planificar y ejecutar programas de enseñanza.-aprendizaje, de determinado deporte, las cualidades de sus deportistas, su edad, habilidades específicas deportivas, y su nivel de conocimiento del juego para cierta edad

4.5.4 Formato, recogida y análisis de datos en el TCTOF

Olivares (2013) El test fue planteado para identificar y conocer la cantidad de CT ofensivo que poseen los jugadores de fútbol en las primeras etapas de práctica de este deporte, en determinado momento de su formación como deportista. Por su parte tiene la característica que se evalúa cada dominio y subdominios por parte del conocimiento declarativo y procedimental, concierne a la fase ofensiva del futbol. Los datos se recogieron y analizaron de la siguiente manera:

No obstante el grupo de investigación, decidió realizar la primera parte del test TCTOF que consiste en el conocimiento declarativo. Es decir que el test en su fase de conocimiento

procedimental no se realizó debido a que no se encontró pertinente para ser aplicado en los niños de esta edad. Además del grado de complejidad del protocolo para su correcta realización

El día 29 de enero del 2015 se realizó la primera muestra a un total de 20 niños de 11 años de edad pertenecientes al club de futbol Caterpillar motor división elite.

1°. Una vez completado el test se realiza, según su especificidad, la corrección de cada ítem, utilizando una planilla sobre requisitos de acierto de los ítems de conocimiento declarativo, (Anexo 2).

2°. El test se divide en seis subdominios, los cuales determinan los conocimientos declarativos de los jugadores, de igual manera cada subdominio cuenta con un número de preguntas y el acierto máximo a obtener. (Anexo 3).

El siguiente instrumentó utilizado en la investigación es la herramienta de evaluación de rendimiento de juego (HERJ) A continuación se da entender el concepto, características, codificación y protocolo.

4.5.4.1 Instrumento de evaluación del rendimiento de juego: La Herramienta de Evaluación del Rendimiento de Juego (HERJ)

En el presente documento, de investigación se ha mencionado la realización del test practico denominado (HERJ) en el cual se hará una valoración del comportamiento técnico-táctico de los jugadores participes en la monografía. Olivares (2013) “ Se trata de una

evaluación del RJ, la toma de decisiones y la ejecución técnico-táctica del jugador, en función del contexto o problema táctico en el que se encontraba en cada momento”(P.120). Esto determinado por alguno de los principios tácticos de actuación para la fase ofensiva, de esto modo se llegó a la conclusión que la prueba a realizar es la Herramienta de Evaluación del Rendimiento de Juego (HERJ), (García-López et al., 2013). cit.Por Olivares, (2013.p.120)

4.5.4.2 Características y particularidades de la HERJ

La (HERJ) es una prueba de carácter observacional de evaluación del rendimiento de juego en aquellos deportes considerados de invasión, Olivares (2013) “fundamentado en muchos otros utilizados hasta la fecha en el ámbito del deporte, que sin embargo, no tuvieron en cuenta en su totalidad la influencia de la problemática contextual táctica del juego sobre las conductas de los individuos” (P.121). Sin embargo la (HERJ) presenta diferencias a otras pruebas, ya que en ella se determina el éxito o no de las conductas de los jugadores, visto desde dos situaciones. En primer lugar el éxito decisional.

Olivares (2013) en función de la adecuación de las intenciones del jugador al contexto o principio táctico en ataque en el que se encuentra: conservar la posesión del balón (1A), avanzar hacia la meta contraria (2A) o conseguir el objetivo (3A). Y posteriormente, estableciendo el éxito en la decisión y ejecución del jugador a nivel individual. En este sentido, también se clasifican las decisiones y ejecuciones en exitosas o sin éxito, en función de las limitaciones técnico-tácticas del contexto en cada momento. De este modo, no solamente se permite determinar si una conducta tiene éxito o no a

nivel individual, sino también si esa conducta es la mejor solución al contexto concreto en el que se realiza, es decir, si se adecúa a los intereses y objetivos propios del jugador en ese momento, pero también los del equipo. (p.121)

4.5.4.3 Proceso de categorización y codificación en la HERJ

Olivares (2013) La (HERJ) está planteada para su realización y observación del rendimiento de juego (RJ) la toma de decisiones y las ejecuciones técnico tácticas, todo esto bajo el soporte de una grabación de video. Por consiguiente hay que establecer el formato de la prueba de análisis el juego modificado a analizar, integrantes a participar, tiempo, tipo y dimensiones del terreno de juego y las reglas para cada juego.

De otro modo los integrantes de esta investigación junto con el tutor de la misma decidieron, añadir a la (HERJ) los principios tácticos ofensivos y defensivos descritos en el marco teórico de la monografía, para evidenciar en que instante de tiempo se observa la ejecución de alguno de los principios. Ya sea en fase ofensiva o defensiva dentro del juego modificado, analizado en la investigación. Además aclaramos que la prueba cuenta con tres juegos modificados Olivares (2013) primero “juego modificado para conservar la posesión” del balón segundo juego modificado “para avanzar hacia la portería contraria”. Y el tercero juego modificado “para conseguir gol”.

Sin embargo para la realización de la investigación, únicamente se llevó a cabo el tercer juego modificado es decir el de conseguir el gol. Porque se llegó a la conclusión junto con el tutor de la monografía, que los dos anteriores juegos se superponen al tercero es decir, que para conseguir el gol, hay posesión de balón y avanzar hacia la portería contraria

(Progresión). Así mismo vale la pena aclarar que el día 10 de Febrero de 2015 dado el número de jugadores a evaluar en La (HERJ) (14 jugadores) se tomó la decisión que en el primer video fueran participes 8 jugadores es decir un 4vs4 y para el segundo video 6 jugadores para un 3vs3, así tenemos un total de 14 participantes dentro del juego modificado.

Por este motivo a continuación se describe el protocolo del juego modificado seleccionado para la investigación “para conseguir gol”. Así mismo de cómo se codifica los datos obtenidos del juego analizado.

JUEGO MODIFICADO					
“Para conseguir gol”.					
<p>Juego de fútbol 3 contra 3 sin porteros, modificado por exageración para exacerbar el principio táctico de conseguir el objetivo, en este caso, marcar gol. Los jugadores atacantes tienen que colaborar para conservar la posesión de un balón de Fútbol A-7 (63.5 - 66 cm.) y ser capaces de conseguir gol introduciendo el balón en una portería rival. El objetivo principal es hacer goles. Al finalizar el tiempo de juego, gana el equipo que más goles haya anotado.</p>					
CARACTERISTICAS DEL JUEGO					
Categoría (edad en años)	Dimensiones del terreno de juego(m x m)1	Nº de jugadores por equipo	Nº máximo de contactos que puede dar cada jugador al balón	Nº de porterías que defiende ataca cada equipo2	Tiempo de juego (min.)
Benjamín (8-10 años)	15 x 29.5	3	4	4	2 x 4' (2' descanso)
<ul style="list-style-type: none"> • Los atacantes pueden hacer uso, para sus acciones de juego de: controles, conducciones, pases, tiros, desmarques, vigilancias y otras acciones propias del juego de fútbol. • Los defensores deberán oponerse con toda libertad de desplazamientos y acciones de interceptación y robo de balón, pero evitando todo contacto con los atacantes para obtener ventajas defensivas. • Los jugadores con el balón en los pies, tienen limitados el número de contactos, y nunca los podrán usar para avanzar con el balón a otra zona, sólo para buscar posibilidades de pase o tiro dentro de un área contigua a él mismo (círculo imaginario de radio 1,5 m. aproximadamente). 					

- A los atacantes les está prohibido contactar con los defensores para obtener ventaja en la acción del juego.
- Se colocarán para cada equipo, 4 porterías para atacar y 4 porterías diferentes a defender, distribuidas equilibradamente a lo largo de la línea de fondo, con unas dimensiones de 140 x 105 cm. El centro de cada una de las porterías se encuentra en los siguientes puntos de la línea de fondo (la primera en el metro 3,75, segunda en el 11,1, tercera en el 18,5 y cuarta en el 25,95).
- El gol se consigue cuando el equipo atacante es capaz de introducir el balón con un lanzamiento en una de las porterías rivales. Tras conseguir un gol, el balón se sacará desde la línea de fondo desde el punto más cercano. No está permitido conseguir gol en el pase del saque.
- Si el balón sale del terreno de juego, se sacará desde el punto por el que salga, salvo si por la línea de fondo del equipo rival, en cuyo caso se sacará de esquina. El saque se realiza con dos manos, manteniendo el cuerpo fuera del terreno de juego. El jugador que saca podrá separarse de la línea cuanto estime necesario para dar el pase apropiadamente.

- El juego durará dos partes de 4 minutos, con un descanso entre cada parte de 2 minutos. No habrá tiempo de descuento por pérdidas de balón y no se parará el cronometro cuando haya una infracción del reglamento.

REPRESENTACION GRAFICA

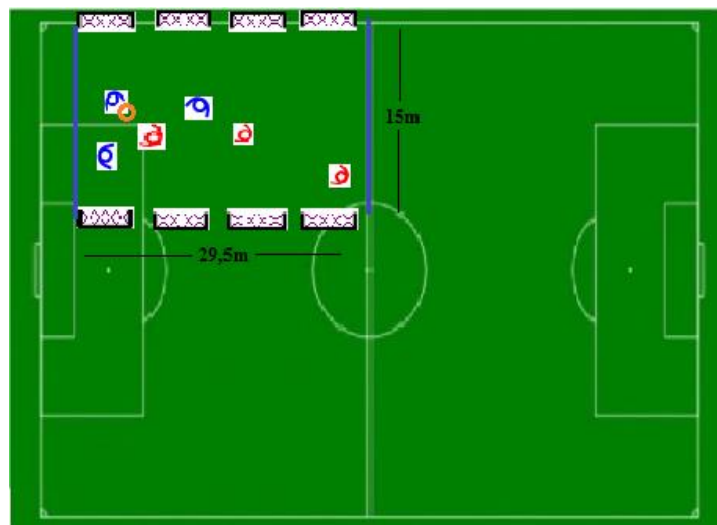


Tabla 3: Juego modificado para conseguir el gol. (Olivares, 2013, p. 114)

Una vez realizada la grabación de video, el proceso de codificación mediante la HERJ es el siguiente:

1º. Con el objetivo de facilitar el análisis, se clasifica en una primera hoja de observación la categoría número total de jugadas observadas en el juego (Tabla). Cada jugada corresponde a la porción de tiempo real de juego que transcurre desde que cambia la posesión del balón de un equipo a otro, se reinicia el juego o existe una interrupción, o existe otro cambio de posesión del balón. Esta categoría se utiliza para establecer el inicio y el final del análisis de secuencias de video, momento (*timecoding*) y acción de inicio y final de la misma, por ejemplo: Inicio minuto 3.20 saque de puerta amarillo-final minuto 3.30 fuera de banda de azul.

En esta primera parte del análisis también se registran otros aspectos relevantes del juego: equipo con posesión del balón, goles..., u otras subcategorías, como balones divididos (situaciones en las que ningún jugador-equipo posee claramente la iniciativa del juego), elementos técnico-tácticos colectivos: paredes, desdoblamientos, cruces..., u otros indicadores de conductas relativas a la participación en el juego, como por ejemplo la conducta “espectador”. Para una revisión más detallada, consultar García-López et al. (2013) (Citados por Olivares 2013). (Olivares, 2013, P.124)

. Primera hoja de observación de la HERJ.					
Nº jugada	Inicio Min/seg	Final Min/Seg	Acción inicial y final de la jugada	Equipo en posesión del balón	Observaciones
1					
2					
3					
4					
5					
...					

Tabla 4: Primera hoja de observación de la HERJ, (Olivares 2013)

2°. Posteriormente, se clasifican en otra categoría las Unidades de Toma de Decisión (UTD).

La UTD es la fracción de jugada en la que el jugador observado realiza una conducta de juego en un contexto definido por el principio táctico en ataque en el que se encuentra. En este sentido, cuando el jugador realiza una nueva conducta, es decir, la realiza en un contexto distinto o con una intención diferente (diferente principio táctico), la UTD cambia. Obviamente esto también se produce cuando cambia el rol del jugador en la jugada.

Así mismo, la HERJ establece un tiempo máximo de 4 segundos para codificar una UTD, al igual que otros instrumentos previos de evaluación del RJ (Nevett et al., 2001). (Citados por Olivares 2013). Por este motivo, si en ese tiempo no se observa una conducta, se codifica esa UTD de acuerdo al contexto, y se pasa a la codificación de la siguiente UTD. (Olivares, 2013, P.125)

3°. El proceso de codificación posterior a la clasificación de las jugadas y las UTD es el siguiente. Se analiza cada UTD en función de los principios tácticos en ataque propuestos por Bayer (1992) (Citados por Olivares 2013). Para los juegos y deportes de invasión: mantener la posesión del balón (1A), avanzar hacia la meta contraria (2A) y conseguir el objetivo (3A). Este análisis resulta en la codificación de otra categoría denominada Principio de Situación (PS), o contexto-problema de ese momento concreto, y, posteriormente, se evalúa y codifica la adaptación del jugador a ese contexto táctico, resultando así otra categoría de la HERJ denominada como Principio de Aplicación (PA).

4°. Posterior al registro de las UTD y de los PS y PA de las mismas, se codifican por separado los componentes cognitivo-decisional y de ejecución técnico-táctica de cada conducta observada. Esta sería la última categoría de la HERJ, el RJ. En este sentido, se codifican las decisiones y ejecuciones con éxito con un (1), y con un (0) las decisiones y ejecuciones sin éxito. (Olivares, 2013, P.125)

La HERJ asume, por tanto, la secuencia control-decisión-ejecución como el esquema normal del RJ del Jugador Atacante con Balón (JAcB), considerando el control como un elemento independiente

de la habilidad motriz (decisión-ejecución), aunque en el caso del Jugador Atacante sin Balón (JAsB) se asume la secuencia decisión-ejecución, pues en este rol no se observa control del balón.

Los criterios generales y específicos de la HERJ para la codificación de los PS y PA, así como los criterios establecidos por el instrumento para determinar y codificar el éxito decisional y de ejecución en cada uno de los elementos técnico-tácticos individuales observados en esta investigación, situaciones típicas... etc., se exponen a continuación.

En este sentido, cabe recordar que la única habilidad que no tiene una doble valoración es el control, que se considera únicamente como un elemento de ejecución, que precede a la decisión tomada por el JAcB (French y Thomas, 1987). (Citados por Olivares 2013).

4.5.4.4 Criterios generales utilizados en la HERJ para determinar el PS de las jugadas:

- Como el objetivo del juego es marcar gol (3A), este principio tendrá prioridad sobre los otros dos. Como resultado, si un jugador se encuentra en una buena posición para tirar a portería, debería tirar. Si no se puede realizar un tiro, pero se puede avanzar hacia la portería contraria (2A), se debería avanzar. Solamente en el caso de que no se pueda tirar o avanzar hacia la portería contraria se debería mantener la posesión del balón (1A).

- El lugar en el campo donde se observa la UTD:

1. Cuando el jugador está cercano a su propia portería, con igual o menor número de jugadores atacantes y defensores, la acción se codificará como (1A) o mantener la posesión del balón, si avanzar hacia la portería contraria (2A) supone un riesgo de perder la posesión y/o encajar un gol.

2. Cercano a la portería contraria, si existen dudas para establecer el PS, se codificará generalmente como avanzar (2A), incluso si existe algún riesgo de perder la posesión (Castelo, 1999).

En este sentido, la principal referencia en la codificación del principio de situación, primeramente, es

la posición de los compañeros atacantes, y en segundo lugar, la posición de los adversarios. (Olivares 2013, P.126)

4.5.4.4.1 Criterios específicos utilizados en la HERJ para determinar el PS en cada rol observado:

- Para el JAcB, se codifica de la siguiente manera.

1. Mantener la posesión del balón (1A). Se codifica cuando no existe posibilidad de tirar a portería y existe un alto riesgo de perder la posesión del balón:

a. El JAcB no tiene oportunidad de avanzar con el balón porque hay algún defensor bien posicionado o que lo impide.

b. No hay compañeros desmarcados cercanos a la portería contraria.

c. Se observa un compañero adelantado pero no desmarcado.

d. Se observa uno o más compañeros adelantados y desmarcados pero no existe línea de pase.

2. Avanzar hacia la portería contraria (2A). Se codifica cuando no existe posibilidad de tirar a portería pero el jugador puede avanzar hacia la misma sin un riesgo excesivo de perder la posesión del balón:

a. Cuando se observa un compañero más adelantado y en mejores condiciones que el JAcB, incluso cuando no se trata de una clara situación para marcar gol.

b. Cuando no se observa un compañero adelantado en mejor situación y, avanzar con el balón es la mejor opción para el ataque.

c. Cuando no se observa un adversario directo que impida el avance con balón y no hay posibilidad de tirar a portería.

3. Conseguir el objetivo, marcar gol (3A). Se codifica cuando se observa cualquier situación adecuada en la que se puede tirar a portería para anotar un gol, excepto:

- a. Se observa que el tiro no es la mejor opción porque la portería está muy lejos o no hay ángulo.
- b. Se observa un compañero sin balón que se encuentra en una mejor situación para tirar.
- c. Se observa que el JAcB puede disminuir la distancia respecto a la portería o mejorar las condiciones del tiro, aumentando el ángulo conduciendo... sin que esto suponga un excesivo riesgo de perder la posesión. (Olivares 2013, P.127)

Para el JAsB, se codifica de la siguiente manera.

1. Mantener la posesión (1A):

- a. Se observa que el JAcB se encuentra en una situación en la que puede perder la posesión del balón si el JAsB no le da apoyo.
- b. Existe un riesgo de perder la posesión del balón y el JAsB puede ayudar a su equipo realizando un apoyo o desplazamiento.

2. Avanzar hacia la portería contraria (2A):

- a. Se observan espacios libres que puede ocupar el JAsB entre la posición del JAcB y la portería contraria y el JAcB no está siendo presionado por un contrario.
- b. Cuando se observa que el balón está cercano a la línea de fondo del equipo contrario y existe la posibilidad de que el JAsB realice un desmarque para ocupar una situación en la que poder tirar o crear peligro al equipo contrario.

3. Marcar gol (3A):

El JAsB no puede marcar gol, este código no existe en este rol. (Olivares 2013, P.127)

4.5.4.4.2 Criterios de la HERJ para establecer el PA, es decir, la adaptación contextual de los jugadores a cada problema táctico de juego:

- En el JAcB, se codifica de la siguiente manera.

1. Mantener la posesión del balón (1A).

a. Se observa que el jugador conduce o pasa hacia una posición que no es más cercana a la portería contraria.

b. Se observa que el jugador permanece cubriendo el balón porque hay un defensor cercano.

2. Avanzar hacia la portería contraria (2A).

a. Se observa que el jugador sitúa el balón en una posición más cercana a la portería contraria, ya sea mediante un pase, conduciendo, o incluso despejando.

3. Conseguir el objetivo, anotar un gol (3A).

a. Se observa que el JAcB realiza un tiro a portería con intención de marcar gol. (Olivares 2013, P.128)

- En el JAsB, se codifica de la siguiente manera.

1. Mantener la posesión del balón (1A).

a. Se observa que el jugador realiza una vigilancia ofensiva (aporta equilibrio defensivo), más cercano a su portería que el balón.

b. Se observa que el JAsB se desmarca o está desmarcándose para recibir el balón en una posición más cercana a su portería con respecto al lugar donde está el balón.

c. Se observa una clara intención del JAsB por apoyar a un compañero que está siendo presionado por un contrario.

2. Avanzar hacia la portería contraria (2A).

a. Se observa que el JAsB se desmarca o está desmarcándose para recibir el balón en una posición más cercana a la portería rival, con respecto al lugar donde está el balón.

b. Se observa que el JAsB se desmarca o está desmarcándose hacia cualquier dirección para recibir una asistencia de gol, o atrae la atención de un defensor facilitando el avance de sus compañeros.

3. Conseguir el objetivo, marcar un gol (3A).

Este código no existe en el JAsB, pues éste no puede tirar a portería para marcar un gol, porque no tiene el balón.

- En el JAsB, se codifica de la siguiente manera.

1. Mantener la posesión del balón (1A).

a. Se observa que el jugador realiza una vigilancia ofensiva (aporta equilibrio defensivo), más cercano a su portería que el balón.

b. Se observa que el JAsB se desmarca o está desmarcándose para recibir el balón en una posición más cercana a su portería con respecto al lugar donde está el balón.

c. Se observa una clara intención del JAsB por apoyar a un compañero que está siendo presionado por un contrario.

2. Avanzar hacia la portería contraria (2A).

a. Se observa que el JAsB se desmarca o está desmarcándose para recibir el balón en una posición más cercana a la portería rival, con respecto al lugar donde está el balón.

b. Se observa que el JAsB se desmarca o está desmarcándose hacia cualquier dirección para recibir una asistencia de gol, o atrae la atención de un defensor facilitando el avance de sus compañeros.

3. Conseguir el objetivo, marcar un gol (3A).

Este código no existe en el JAsB, pues éste no puede tirar a portería para marcar un gol, porque no tiene el balón.

Finalmente, cabe mencionar que en este trabajo de investigación solamente se realizó el análisis de los roles JAcB y JAsB, comenzando el análisis por el primer rol en cada jugada y, continuando posteriormente con los jugadores atacantes sin balón, en función de la proximidad de éstos respecto al primero. Así, se comenzaba codificando el compañero atacante sin balón más cercano y se continuaba después con el más alejado respecto al balón, como establece la HERJ (García-López et al., 2013). (Citado por 2013). (Olivares 2013, P.129)

4.5.4.4.3 Criterios utilizados por la HERJ para establecer el éxito en el RJ, en las decisiones y ejecuciones de cada uno de los elementos técnico-tácticos observados en esta investigación, en función del rol del jugador observado (Tablas)

Criterios de codificación del éxito en el RJ (decisional y ejecutivo) en el JAcB.		
Elemento técnico-táctico observado	Criterios de codificación del éxito en las decisiones	Criterios de codificación del éxito en las ejecuciones
Control	No tiene	Se codifica control con éxito con un (1) cuando: <ul style="list-style-type: none"> • El jugador recibe o se hace claramente con el balón Se codifica control sin éxito con un (0) cuando: <ul style="list-style-type: none"> • El jugador no llega a hacerse con el balón.
Pase	Se codifican como exitosas, con un (1), las decisiones del pase, cuando: <ul style="list-style-type: none"> • Se pasa a un compañero desmarcado y con línea de pase. Se codifican sin éxito, con un (0), las decisiones del pase, cuando: <ul style="list-style-type: none"> • Se pasa a un compañero cubierto o con un defensa colocado en la línea de pase. • Se realiza un pase hacia un espacio del campo donde no se encuentra ningún compañero y no hay opción clara de que reciba. 	Se codifican como exitosas, con un (1), las ejecuciones del pase, cuando: <ul style="list-style-type: none"> • El balón llega a un compañero desmarcado con una adecuada velocidad: directamente al compañero si está parado, o al espacio si está en carrera. Y éste se hace con el balón. • El balón se ha enviado con una adecuada velocidad y trayectoria, aunque el receptor no realiza un control con éxito. Se codifican sin éxito, con un (0), las ejecuciones del pase, cuando: <ul style="list-style-type: none"> • No se produce recepción o control por parte del compañero, debido a una inadecuada velocidad y/o trayectoria del balón. • El pase es interceptado.
Conducción	Se codifican como exitosas, con un	Se codifican como exitosas, con un (1).

(integra también el regate)	<p>(1), las decisiones de la conducción, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza para no perder la posesión del balón, porque existe un alto riesgo de que suceda. • Se realiza para avanzar hacia el campo contrario sin un adversario directo o con adversario directo y posibilidades de superarlo. • Se realiza en campo contrario para crear una situación de peligro. <p>Se codifican sin éxito, con un (0), las decisiones de la conducción, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se abusa de la conducción, cuando es más apropiado un pase a un compañero desmarcado o un tiro a portería. • Se realiza una conducción, a pesar de que existe un alto riesgo de perder la posesión (sobre todo si es en campo propio). • Se conduce sin necesidad aparente: <ul style="list-style-type: none"> o No se observa un adversario directo. o No parece necesario para conservar la posesión. 	<p>las ejecuciones de la conducción, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza manteniendo el balón controlado y se sigue conservando la posesión. • Se realiza alejando el balón del adversario, o poniendo el cuerpo entre éste y el balón. Y se sigue manteniendo la posesión. <p>Se codifican sin éxito, con un (0), las ejecuciones de la conducción, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pierde el control del balón, a pesar de seguir manteniendo la posesión. • Se pierde la posesión del balón por una acción de juego de un defensor.
Tiro	<p>Se codifican como exitosas, con un (1), las decisiones del tiro, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza desde una distancia adecuada y se está libre de marcaje o sin presión. • Se realiza desde una distancia adecuada, con un adversario directo, pero existen posibilidades de éxito. <p>Se codifican sin éxito, con un (0), las decisiones del tiro, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza desde una distancia excesiva respecto a la portería. • Se realiza con un oponente directo y con pocas 	<p>Se codifican como exitosas, con un (1), las ejecuciones del tiro, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El balón entra en la portería contraria. • El balón tiene una velocidad y trayectoria adecuada. <p>Se codifican sin éxito, con un (0), las ejecuciones del tiro, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El balón no entra en la portería contraria. • El balón es interceptado por un defensor. • El balón no tiene una velocidad y trayectoria adecuada.

	<p>posibilidades de éxito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza cuando es más oportuno pasar a un compañero desmarcado y en mejor situación para realizarlo. Y hay posibilidad de pase. 	
<p>Codificación de situaciones excepcionales en el JAcB:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Balón dividido: Se codifica balón dividido cuando no existe un claro control del balón por parte del rol JAcB (rechaces o rebotes en los que ningún jugador tiene clara posesión o, balones aéreos que se están disputando). - No aplicación de principio: Se codifica "no aplicación de principio" cuando el JAcB supera el tiempo de 4 segundos sin realizar ningún movimiento, sin percibirse intención aparente en esta conducta, no aplicando ningún principio táctico. 		

Tabla 5: Criterios de codificación del éxito en el RJ (decisional y ejecutivo) en el JAcB (Olivares 2013, p. 130)

Criterios de codificación del éxito en el RJ (decisional y ejecutivo) en el JAsB.		
Elemento técnico-táctico observado	Criterios de codificación del éxito en las decisiones	Criterios de codificación del éxito en las ejecuciones
Desmarque	<p>Se codifican como exitosas, con un (1), las decisiones del desmarque, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se ocupa o se mantiene en un espacio libre, a una distancia de pase adecuada, y en línea de pase. • Se realiza una finta o un desplazamiento creando una línea y/o una posibilidad de pase. <p>Se codifican sin éxito, con un (0), las decisiones del desmarque, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se ocupa un espacio en el que se encuentra un adversario con posibilidades de interceptar o hacerse con la posesión. • Se ocupa el espacio de penetración de un compañero con balón, y es más apropiado desplazarse para facilitarle la acción. • Se encuentra estático, marcado, y no posibilita un pase. • Se sitúa a una distancia de pase inadecuada a las posibilidades del pasador. 	<p>Se codifican como exitosas, con un (1), las ejecuciones del desmarque, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El jugador supera a su defensor. • Se consigue ocupar un espacio libre en posible línea de pase. • Supone la pérdida de atención y desequilibrio del adversario directo. <p>Se codifican sin éxito, con un (0), las ejecuciones del desmarque, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No se consigue librarse del defensor directo. • Se permanece estático y no favorece un pase del compañero, cuando existe una clara posibilidad.
Vigilancia ofensiva	<p>Se codifican como exitosas, con un (1), las decisiones de la vigilancia ofensiva, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza con la intención de que en caso de perder la posesión, el contrario más cercano a la propia portería no pueda crear peligro. 	<p>Se codifican como exitosas, con un (1), las ejecuciones de la vigilancia ofensiva, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El jugador ocupa un espacio más cercano a su propia portería que el balón, próximo y orientado al jugador

	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza porque no hay un espacio libre ofensivo evidente que ocupar, o desmarcándose, puede molestar a otro compañero. • Se realiza porque es más importante estar atento al adversario más cercano a la propia portería. • Se realiza porque se percibe la necesidad de aportar equilibrio al equipo. No realizarlo elevaría sustanciosamente el riesgo de encajar un gol. <p>Se codifican sin éxito, con un (0), las decisiones de la vigilancia ofensiva, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza a pesar de que no es necesario, porque: lo realizan otros compañeros, es más importante su participación en funciones ofensivas, o no existe riesgo de participación de un adversario. 	<p>contrario.</p> <p>Se codifican sin éxito, con un (0), las ejecuciones de la vigilancia ofensiva, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El jugador ocupa un espacio más cercano a su propia portería, pero alejado del contrario directo. • Se realiza de forma pasiva, mal orientado al adversario directo, o por delante de él.
<p>Codificación de situaciones excepcionales en el JAsB:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Balón dividido: Se codifica balón dividido cuando no existe un claro control del balón por parte del rol JAcB (rechaces o rebotes en los que ningún jugador tiene clara posesión o, balones aéreos disputados que se están disputando). - Conducta espectador: Se codifica "conducta espectador" cuando el JAsB supera el tiempo de 4 segundos sin realizar ningún movimiento, mostrando una actitud pasiva respecto al juego, no participando, y sin implicarse en sus funciones. 		

Tabla 6: Criterios de codificación del éxito en el RJ (decisional y ejecutivo) en el JAsB. (Olivares 2013, p. 133)

Una vez presentados los criterios de codificación del RJ, a continuación se muestra la hoja principal de observación de la HERJ, reducida para el análisis de los roles y variables analizadas en este trabajo (Figura 11). En esta hoja de observación, reducida para el análisis del RJ ofensivo, se pueden apreciar las categorías:

- Jugada (segunda columna).
- UTD (tercera columna).
- PS (cuarta columna).
- PA (Quinta columna) y,

- Situaciones excepcionales (jugador espectador, balón dividido y no aplicación de principio) en las tres últimas columnas de la derecha. Además, también se observan las subcategorías del RJ, toma de decisiones y ejecución técnico-táctica: control, pase, conducción y tiro, en el caso del JAcB y, vigilancia ofensiva y desmarque en el caso del JAsB (desde la séptima a la decimosegunda columna). (Olivares.2013.P.135)

JUGADA Y UTD			PRINCIPIO TACTICO 1A, 2A 3A		JUGADOR ATACANTE CON BALON						SITUACIONES EXCEPCIONALES			
No. De jugador	Jugada	(UTD) No.	PPIO SIT	PPIO APLIC	Ex Cont.	Toma de decisiones			Ex ejecución			Espectador	Balón dividido	No aplicación de Ppio
						Pase	Cond.	Tiro	Pase	Cond	tiro			

Tabla 7. Hoja principal de observación en la HERJ, reducida para el análisis ofensivo del jugador atacante con balón. Tomado de Olivares (2013. P 136). Modificado por: López et al (2015).

JUGADA Y UTD			PRINCIPIO TACTICO 1A, 2A 3A		JUGADOR ATACANTE SIN BALON				SITUACIONES EXCEPCIONALES		
No. De Jugador.	Jugada	(UTD) No.	PPIO SIT	PPIO APLIC	Toma de decisiones		Ex Ejecución		Espectador	Balón dividido	No aplicación de Ppio
					V. Ofens	Desmarque	V. Ofens	Desmarque			

Tabla 8. Hoja principal de observación en la HERJ, reducida para el análisis ofensivo del jugador atacante sin balón. Tomado de Olivares (2013. P 136). Modificado por: López et al (2015).

Como resumen, se presenta un ejemplo de codificación de una UTD concreta observada en este trabajo en un jugador con rol de JAcB. Se trata de una secuencia de video en la que un jugador se ha hecho con la posesión del balón tras un rechace en la zona media de su campo, encontrándose en un contexto definido como “avanzar hacia la meta contraria” o 2A, (tiene posibilidad de progresar con el balón hacia un espacio libre cercano a la portería contraria sin que esto suponga un riesgo de perder la posesión del balón). Sin embargo, el jugador realiza una conducción hacia un espacio libre en dirección a su propia portería.

En este caso concreto, primeramente se codificaría la UTD (PS y PA) como 2A-1A, lo que supone una adaptación incorrecta al contexto táctico de juego, ya que en una clara situación de avanzar hacia la portería contraria (2A), el jugador muestra su intención por mantener la posesión del balón (1A). Por otro lado, respecto a los componentes decisonal y ejecutivo de la conducción, en este caso, se codificaría la decisión con un (1) y la ejecución con un (1), ya que el jugador decide correctamente ocupar un espacio libre y, la ejecución también tiene éxito, pues no pierde la posesión del balón. (Olivares.2013pag 137)

4.5.4.4.4 Las señales-indicaciones a realizar en las funciones de árbitro fueron definidas previamente:

a) Falta o infracción: el árbitro hará sonar el silbato y levantará un puño señalando a continuación la dirección del saque, y con el otro brazo el punto desde el que se debe sacar.

b) Fuera de banda: el árbitro hará sonar el silbato para indicar que el balón ha salido e indicará con un brazo la dirección del saque.

c) Saque de puerta: el árbitro hará sonar el silbato y señalará hacia el campo por el que ha salido el balón con la mano hacia arriba y con el otro brazo la dirección del saque.

d) Saque de córner o de esquina: el árbitro hará sonar el silbato y señalará la esquina desde la que se debe sacar.

e) Punto o gol: el árbitro hará sonar el silbato y levantará los dos brazos. (Olivares.2013.P .146)

4.5.4.4.4.1 Recogepelotas

Con el objetivo de lograr una buena dinámica en la práctica y grabación de los juegos modificados se colocaron dos recogepelotas colaboradores en el estudio. Cada uno tenía siempre uno de los balones reservas y, se situaba en una esquina del campo, enfrentado diagonalmente a su compañero, de tal forma que se encargaba de un fondo y una banda. Así, cuando el balón se perdía por los límites del terreno de juego, los recogepelotas pasaban el balón de reserva al jugador que se disponía a sacar y, a continuación, iban a recoger el balón que había salido. . (Olivares.2013.P .146)

4.5.4.4.4.2 Tiempo de grabación.

La duración de cada parte de cada uno de los juegos modificados fue de 4 minutos. No obstante, se grababa siempre un minuto más del tiempo exacto, es decir, cinco minutos en cada parte del partido, 30 segundos antes del pitido inicial y 30 segundos después del pitido final de cada parte, con el objetivo de no perder detalle de ninguna acción previa al saque, así como de otras incidencias que influyeran sobre el desarrollo del juego.

En todo caso, en el análisis mediante la HERJ solamente se registraron las acciones inmediatamente previas al saque inicial, y no aquellas posteriores al pitido final de cada parte. Asimismo, siempre se tenía presente el siguiente repaso para comenzar el proceso de grabación:

1°. Tener dispuestos dos cronómetros en tiempo: 00:00.

2°. Situar la cámara en alto con la utilización del trípode (a 4,60 metros).

3°. Retrasar la cámara lo necesario para que capte todo el campo sin necesidad de moverla. Sin modificar su posición una vez comenzado el proceso de grabación.

4°. Modificar la posición de la cámara si fuese necesario para no realizar la grabación de frente al sol.

5°. Realizar la grabación con el menor ruido ambiental posible. Y no interrumpir la misma salvo en los descansos de cada una de las partes de cada uno de los tres juegos modificados.

6°. Se comprobarán los detalles técnicos: que exista cinta y batería suficiente y, que el “zoom” esté ajustado de tal forma que capte la dimensión total del campo, no modificándose durante la grabación.

(Olivares.2013.P .148)

4.5.4.4.3 El material utilizado para la práctica y grabación de los juegos modificados por principios tácticos en ataque constó de:

- Un equipo de filmación de video, formado por: una cámara Sony
- Dos bandas Elásticas para demarcar Terreno
- Un juego de petos (7 unidades de colores Rosado).
- 20 estacas Deportivas
- Tres balones de Fútbol A-7: Balten 63,5 - 66 cm.
- . Dos silbatos, uno para el árbitro y otro para la persona que se encontraba grabando el juego.
- Una cinta métrica de 50 metros para delimitar los campos.
- Cd Rom (Sony CD-R 700MB)

5 RESULTADOS

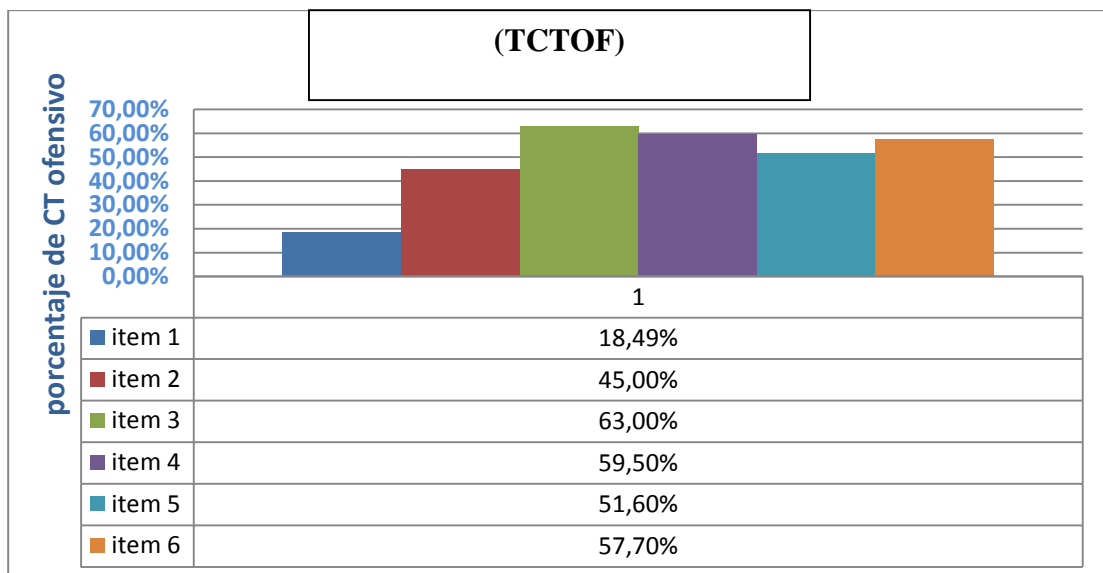
5.1 Técnicas de análisis de resultados

Los siguientes resultados son los obtenidos del test teórico (TCTOF) realizado el 29 de Enero de 2015 a 20 jugadores de 11 años de edad, del club Caterpillar motor división elite.

Resultados General test conocimiento táctico ofensivo (TCTOF) (Declarativo)

Edad Promedio	Promedio año de Nacimiento	Primer ítem	Segundo ítem	Tercer ítem	Cuarto ítem	Quinto ítem	Sexto ítem
		Elementos técnico-tácticos individuales relacionados con los Principios de actuación para el ataque.	Regla del fuera de juego en Fútbol A-7.	Roles y posiciones en ataque en el deporte del fútbol.	Elementos técnico-tácticos individuales sin relacionar con los principios de actuación para el ataque y principios de actuación para el ataque.	Principios de actuación para el ataque	Elementos técnico-tácticos grupales
11 Años	2003	18.49%	45%	63%	59.5%	51.6%	57.7%

tabla .9.resultados general primer test de conocimiento táctico ofensivo



GRAFICA 1: Resultado general (TCTOF)

En la gráfica N° 1, se evidencia los porcentajes de acierto de los 20 jugadores evaluados. Los 6 ítems de los cuales se compone la prueba. Pará hallar cada ítem se sumó el resultado de los 20 jugadores. Se multiplico por (X) 100 y se dividió por el acierto máximo a obtener en cada ítem. Por ejemplo en el Primer ítem cuyo nombre es (Elementos técnico-tácticos individuales relacionados con los Principios de actuación para el ataque).los 20 jugadores presentan un conocimiento del 18,49% de un 100% .Este resultado se obtuvo sumando los 20 resultados, x 100 dividido (7) que es el puntaje máximo a obtener en el primer ítem. Para revisar los puntos máximos a obtener en cada ítem revisar (Anexo 3)

Para el Segundo ítem (Regla del fuera de juego en Fútbol A-7.) Los 20 jugadores presentan un conocimiento del 45%. Sobre un 100% es decir un promedio de 0.45 preguntas correctas de un total de 1 pregunta realizada

Para el Tercer ítem (Roles y posiciones en ataque en el deporte del fútbol.) Los 20 jugadores presentan un conocimiento del 63% Sobre un 100% es decir un promedio de 3.15 preguntas correctas de un total de 5 preguntas realizadas.

Para el Cuarto ítem (Elementos técnico-tácticos individuales sin relacionar con los principios de actuación para el ataque y principios de actuación para el ataque.) Los 20 jugadores presentan un conocimiento del 59.5% Sobre un 100% es decir un promedio de 6.5 preguntas correctas de 11 preguntas realizadas.

Para el Quinto ítem (Principios de actuación para el ataque) Los 20 jugadores presentan un conocimiento del 51.6% Sobre un 100% %, es decir un promedio de 1.54 preguntas correctas de 3 preguntas realizadas.

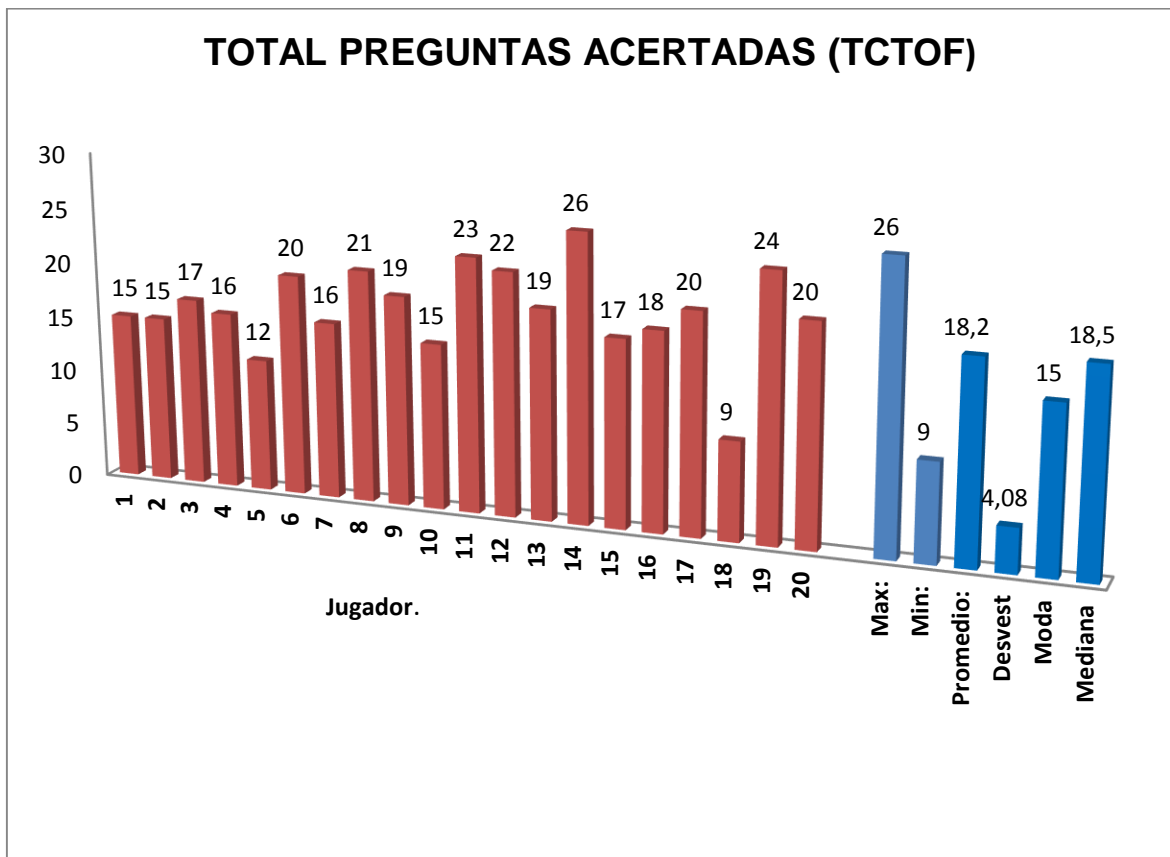
Para el Sexto ítem (Elementos técnico-tácticos grupales) Los 20 jugadores presentan un conocimiento del 57.7% Sobre un 100% es decir un promedio de 5.1 respuestas correctas de 9 preguntas realizadas.

Adicionalmente a continuación se darán a conocer los resultados de los 6 ítem de los cuales se compone la prueba. Estos resultados se darán de forma individual es decir los 20 resultados obtenidos en cada ítem. Acompañado de variables como acierto máximo, acierto mínimo, moda, mediana, promedio y desviación estándar.

1°. Una vez completado el test se realiza, según su especificidad, la corrección de cada ítem, así como una planilla sobre requisitos de acierto de los ítems de conocimiento declarativo. (Anexo 2)

2°. Seguidamente, se calculan los porcentajes de acierto obtenidos en cada uno de los subdominios de conocimiento declarativo mediante dos planillas, del siguiente modo:

Sumando el número de aciertos en un subdominio de conocimiento concreto y realizando una regla de tres. Por ejemplo, si un jugador obtiene 3 puntos en la suma de aciertos de los siete primeros ítems (sobre elementos técnico-tácticos individuales relacionados con los principios tácticos de actuación para el ataque), su porcentaje de acierto en este subdominio de conocimiento declarativo sería el siguiente: $3 \cdot 100 / 7 = 42,85\%$.



GRAFICA 2: total preguntas acertadas del (TCTOF)

En la gráfica número 2 se evidencia las preguntas acertadas, de los 20 jugadores que realizaron la prueba.

- .El jugador número (1) Acertó 15 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (2) Acertó 15 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (3) Acertó 17 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (4) Acertó 16 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (5) Acertó 12 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (6) Acertó 20 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (7) Acertó 16 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (8) Acertó 21 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (9) Acertó 19 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (10) Acertó 15 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (11) Acertó 23 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (12) Acertó 22 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (13) Acertó 19 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (14) Acertó 26 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (15) Acertó 17 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (16) Acertó 18 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (17) Acertó 20 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (18) Acertó 9 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (19) Acertó 24 preguntas sobre un total de 36 preguntas

.El jugador número (20) Acertó 20 preguntas sobre un total de 36 preguntas

Los resultados de las variables son los siguientes:

El acierto máximo fue de 26 respuestas y le corresponde al jugador N°14

El acierto mínimo fue 9 de respuestas y le corresponde al jugador N°18

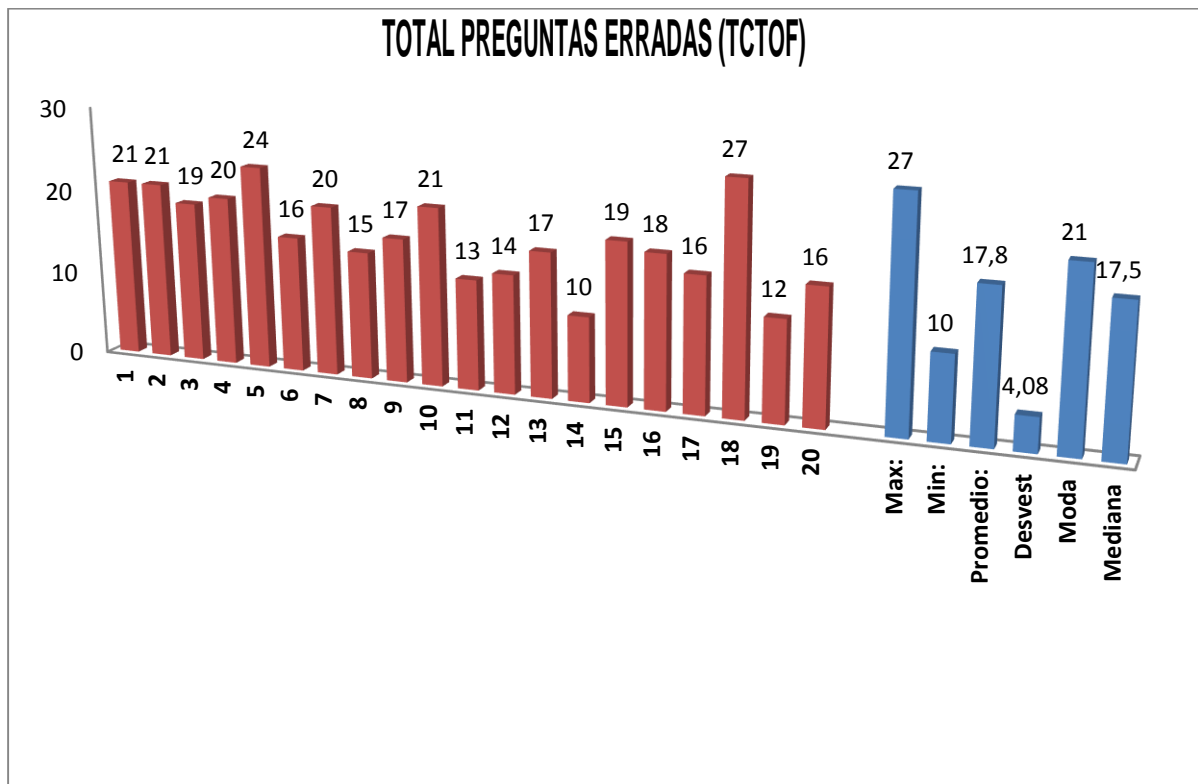
El promedio de preguntas acertadas fue de 18.2%

La desviación estándar equivale al 4.02%

La moda equivale a 15 aciertos obtenidos

La mediana equivale al 18.5%

.En base a lo anterior podemos afirmar que los encuetados tuvieron un promedio de 18.03 preguntas acertadas de 36 realizadas en el TCTO, es decir que en promedio el total de los encuestados poseen un CT ofensivo del 50.08 %



GRAFICA 3: total preguntas erradas del (TCTOF)

En la gráfica número 3 se evidencia las preguntas erradas, de los 20 jugadores que realizaron la prueba.

- .El jugador número (1) Erro 21 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (2) Erro 21 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (3) Erro 19 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (4) Erro 20 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (5) Erro 24 preguntas sobre un total de 36 preguntas

- .El jugador número (6) Erro 16 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (7) Erro 20 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (8) Erro 15 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (9) Erro 17 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (10) Erro 21 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (11) Erro 13 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (12) Erro 14 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (13) Erro 17 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (14) Erro 10 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (15) Erro 19 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (16) Erro 18 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (17) Erro 16 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (18) Erro 27 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (19) Erro 12 preguntas sobre un total de 36 preguntas
- .El jugador número (20) Erro 16 preguntas sobre un total de 36 preguntas

Los resultados de las variables son los siguientes:

El error de respuestas máximo fue de 27 y le corresponde al jugador N°18

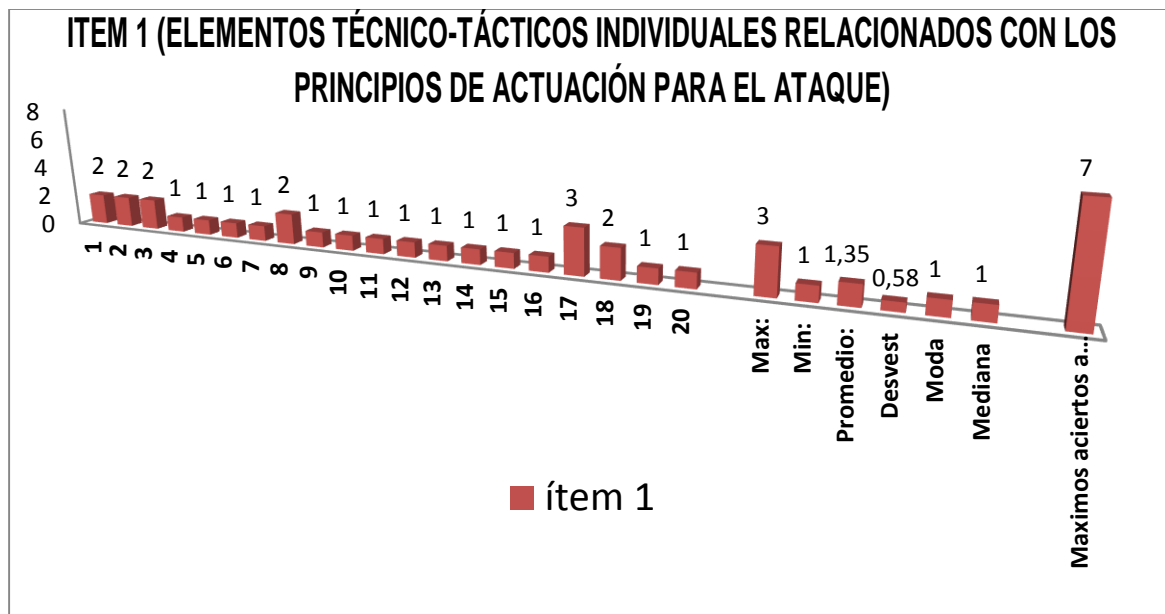
El error mínimo de respuestas fue de 10 y le corresponde al jugador N°14

El promedio de preguntas erradas fue de 17.8%

La desviación estándar equivale al 4.02%

La moda equivale a 21 respuestas erradas

La mediana equivale al 17.5%



GRAFICA 4: *Respuestas acertadas de cada jugador en el 1 ítem (TCTOF)*

.Para el 1 ítem el porcentaje máximo a obtener es de 7 aciertos, además se dará en porcentaje los resultados de cada jugador utilizando la formula anteriormente expuesta.

.Si el jugador número (1) obtiene 2 puntos en la suma de aciertos de los siete primeros ítems (sobre elementos técnico-tácticos individuales relacionados con los principios tácticos de actuación para el ataque), su porcentaje de acierto en este subdominio de conocimiento declarativo sería el siguiente: $2 * 100 / 7 = 28,5\%$ Sobre un 100%

.El jugador número (1) respondió correctamente 2 preguntas sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 28.5% Sobre un 100%

.El jugador número (2) respondió correctamente 2 preguntas sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 28.5% Sobre un 100%

.El jugador número (3) respondió correctamente 2 preguntas sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 28.5% Sobre un 100%

.El jugador número (4) respondió correctamente 1 pregunta sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%

.El jugador número (5) respondió correctamente 1 pregunta sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%

.El jugador número (6) respondió correctamente 1 pregunta sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%

.El jugador número (7) respondió correctamente 1 pregunta sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%

.El jugador número (8) respondió correctamente 2 preguntas sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 28.5% Sobre un 100%

.El jugador número (9) respondió correctamente 1 pregunta sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%

.El jugador número (10) respondió correctamente 1 pregunta sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%

.El jugador número (11) respondió correctamente 1 pregunta sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%

.El jugador número (12) respondió correctamente 1 pregunta sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%

.El jugador número (13) respondió correctamente 1 pregunta sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%

.El jugador número (14) respondió correctamente 1 pregunta sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%

.El jugador número (15) respondió correctamente 1 pregunta sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%

.El jugador número (16) respondió correctamente 1 pregunta sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%

.El jugador número (17) respondió correctamente 3 preguntas sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 42.8% Sobre un 100%

.El jugador número (18) respondió correctamente 2 preguntas sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 28.5% Sobre un 100%

.El jugador número (19) respondió correctamente 1 pregunta sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%

.El jugador número (20) respondió correctamente 1 pregunta sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%

Los resultados de las variables son los siguientes:

El acierto máximo fue de 3 respuestas y le corresponde al jugador N°17

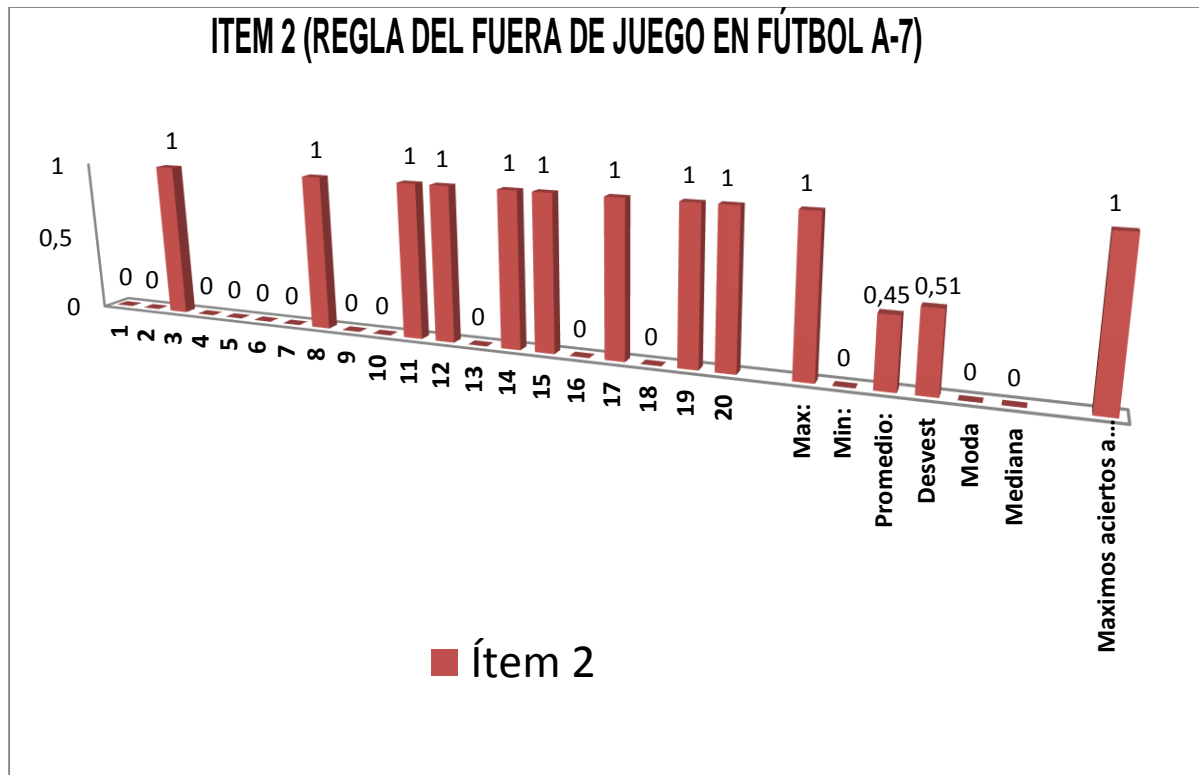
El acierto mínimo fue de 1 respuesta

El promedio de preguntas acertadas fue de 1,35%

La desviación estándar equivale al 0.58%

La moda equivale a 1 Acierto

La mediana equivale a 1



GRAFICA 5: Respuestas acertadas de cada jugador en el 2 ítem (TCTOF)

.Para el segundo ítem, de igual manera se utilizó la misma fórmula para obtener el porcentaje de acierto para cada jugador

.El jugador número (1) respondió correctamente 0 preguntas sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%

.El jugador número (2) respondió correctamente 0 preguntas sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%

.El jugador número (3) respondió correctamente 1 pregunta sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%

.El jugador número (4) respondió correctamente 0 preguntas sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%

.El jugador número (5) respondió correctamente 0 preguntas sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%

.El jugador número (6) respondió correctamente 0 preguntas sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%

.El jugador número (7) respondió correctamente 0 preguntas sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%

.El jugador número (8) respondió correctamente 1 pregunta sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%

.El jugador número (9) respondió correctamente 0 preguntas sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%

.El jugador número (10) respondió correctamente 0 preguntas sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%

.El jugador número (11) respondió correctamente 1 pregunta sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%

.El jugador número (12) respondió correctamente 1 pregunta sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%

.El jugador número (13) respondió correctamente 0 preguntas sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%

.El jugador número (14) respondió correctamente 1 pregunta sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%

.El jugador número (15) respondió correctamente 1 pregunta sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%

.El jugador número (16) respondió correctamente 0 preguntas sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%

.El jugador número (17) respondió correctamente 1 pregunta sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%

.El jugador número (18) respondió correctamente 0 preguntas sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%

.El jugador número (19) respondió correctamente 1 pregunta sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%

.El jugador número (20) respondió correctamente 1 pregunta sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%

Los resultados de las variables son los siguientes:

El acierto máximo fue de 1 respuesta

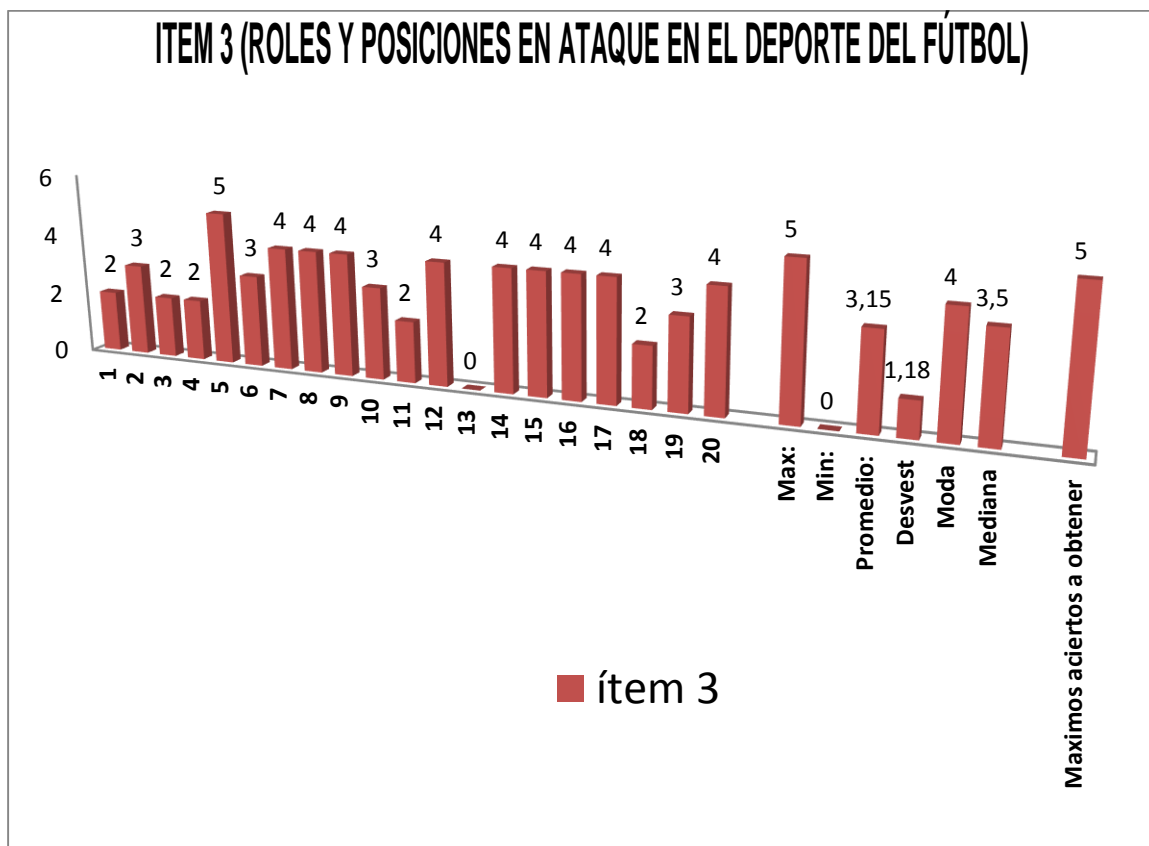
El acierto mínimo fue de 0 respuestas

El promedio de preguntas acertadas fue de 0.45%

La desviación estándar equivale al 0.51%

La moda equivale a 0 Aciertos

La mediana equivale a 0



GRAFICA 6: Respuestas acertadas de cada jugador en el 3 ítem (TCTOF)

.Para el tercer ítem, de igual manera se utilizó la misma fórmula para obtener el porcentaje de acierto para cada jugador

.El jugador número (1) respondió correctamente 2 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 40% Sobre un 100%

.El jugador número (2) respondió correctamente 3 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 60% Sobre un 100%

El jugador número (3) respondió correctamente 2 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 40% Sobre un 100%

El jugador número (4) respondió correctamente 2 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 40% Sobre un 100%

El jugador número (5) respondió correctamente 5 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%

El jugador número (6) respondió correctamente 2 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 60% Sobre un 100%

El jugador número (7) respondió correctamente 4 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 80% Sobre un 100%

El jugador número (8) respondió correctamente 4 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 80% Sobre un 100%

El jugador número (9) respondió correctamente 4 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 80% Sobre un 100%

El jugador número (10) respondió correctamente 3 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 60% Sobre un 100%

El jugador número (11) respondió correctamente 2 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 40% Sobre un 100%

El jugador número (12) respondió correctamente 4 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 80% Sobre un 100%

El jugador número (13) respondió correctamente 0 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%

El jugador número (14) respondió correctamente 4 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 80% Sobre un 100%

El jugador número (15) respondió correctamente 4 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 80% Sobre un 100%

El jugador número (16) respondió correctamente 4 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 80% Sobre un 100%

El jugador número (17) respondió correctamente 4 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 80% Sobre un 100%

El jugador número (18) respondió correctamente 2 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 40% Sobre un 100%

El jugador número (19) respondió correctamente 3 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 60% Sobre un 100%

El jugador número (20) respondió correctamente 4 preguntas sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 80% Sobre un 100%

Los resultados de las variables son los siguientes:

El acierto máximo fue de 5 respuestas y le corresponde al jugador N° 5

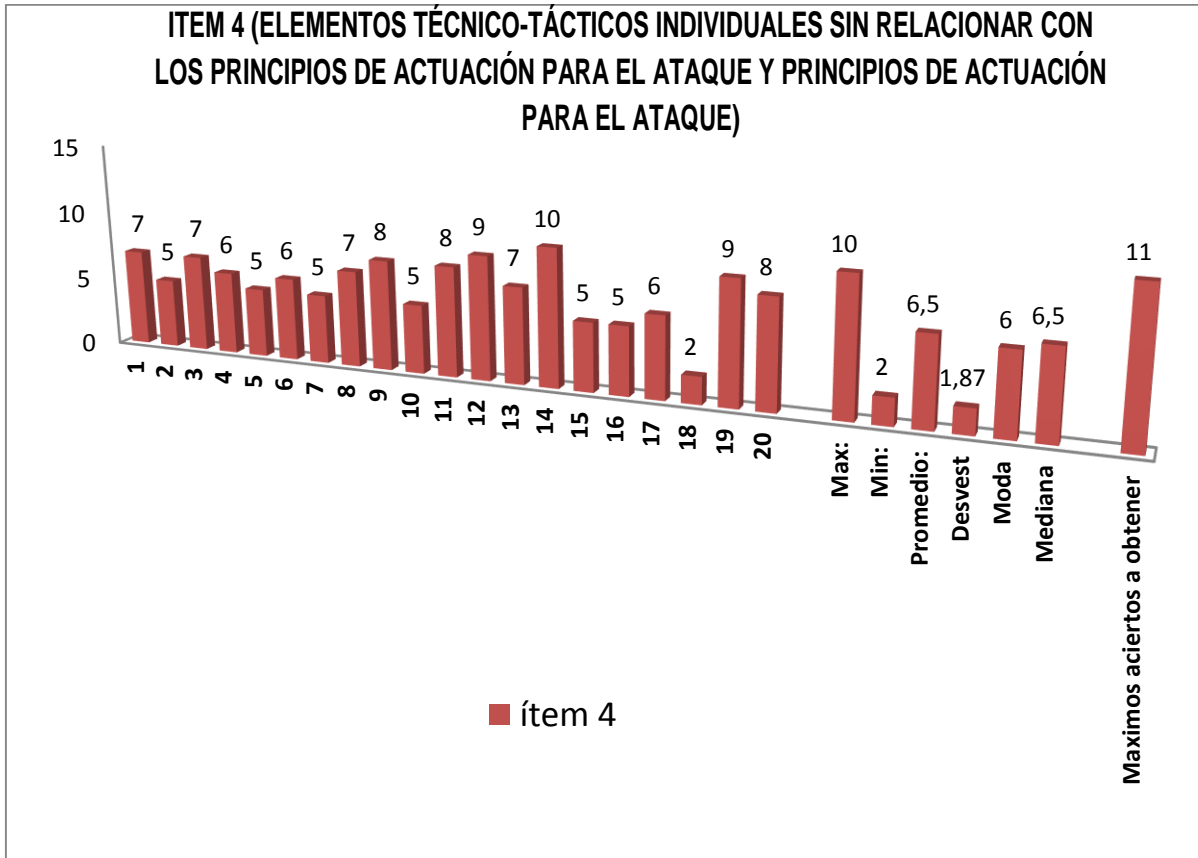
El acierto mínimo fue de 0 respuestas y le corresponde al jugador N° 13

El promedio de preguntas acertadas fue de 3.15%

La desviación estándar equivale al 1.18%

La moda equivale a 4 Aciertos

La mediana equivale a 3.5



GRAFICA 7: Respuestas acertadas de cada jugador en el 4 ítem (TCTOF)

.Para el cuarto ítem, de igual manera se utilizó la misma fórmula para obtener el porcentaje de acierto para cada jugador

.El jugador número (1) respondió correctamente 7 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 63.6% Sobre un 100%

.El jugador número (2) respondió correctamente 5 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 45.4% Sobre un 100%

.El jugador número (3) respondió correctamente 7 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 63.6% Sobre un 100%

.El jugador número (4) respondió correctamente 6 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 54.5% Sobre un 100%

.El jugador número (5) respondió correctamente 5 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 45.4% Sobre un 100%

.El jugador número (6) respondió correctamente 6 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 54.5% Sobre un 100%

.El jugador número (7) respondió correctamente 5 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 45.4% Sobre un 100%

.El jugador número (8) respondió correctamente 7 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 63.6% Sobre un 100%

El jugador número (9) respondió correctamente 8 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 72.7% Sobre un 100%

El jugador número (10) respondió correctamente 5 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 45.4% Sobre un 100%

El jugador número (11) respondió correctamente 8 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 72.7% Sobre un 100%

El jugador número (12) respondió correctamente 9 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 81.8% Sobre un 100%

.El jugador número (13) respondió correctamente 7 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 63.6% Sobre un 100%

.El jugador número (14) respondió correctamente 10 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 90.9% Sobre un 100%

El jugador número (15) respondió correctamente 5 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 45.4% Sobre un 100%

El jugador número (16) respondió correctamente 5 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 45.4% Sobre un 100%

El jugador número (17) respondió correctamente 6 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 54.5% Sobre un 100%

El jugador número (18) respondió correctamente 2 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 18.1% Sobre un 100%

El jugador número (19) respondió correctamente 9 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 81.8% Sobre un 100%

El jugador número (20) respondió correctamente 8 preguntas sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 72.7% Sobre un 100%

Los resultados de las variables son los siguientes:

El acierto máximo fue de 10 respuestas y le corresponde al jugador N° 14

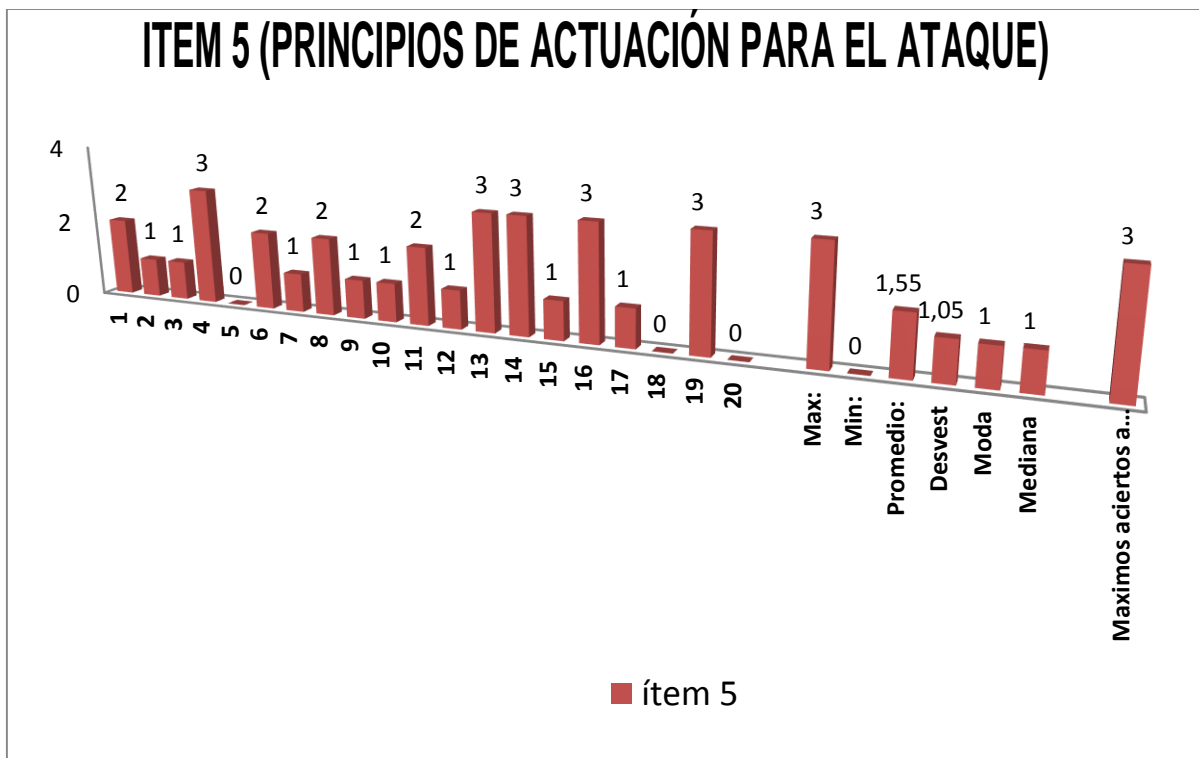
El acierto mínimo fue de 2 respuestas y le corresponde al jugador N° 18

El promedio de preguntas acertadas fue de 6.5%

La desviación estándar equivale al 1.87%

La moda equivale a 6 Aciertos

La mediana equivale a 6.5



GRAFICA 8: *Respuestas acertadas de cada jugador en el 5 ítem (TCTOF)*

.Para el Quinto ítem, de igual manera se utilizó la misma fórmula para obtener el porcentaje de acierto para cada jugador

.El jugador número (1) respondió correctamente 2 preguntas sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 66.6% Sobre un 100%

El jugador número (2) respondió correctamente 1 pregunta sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 33.3% Sobre un 100%

El jugador número (3) respondió correctamente 1 pregunta sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 33.3% Sobre un 100%

El jugador número (4) respondió correctamente 3 preguntas sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%

El jugador número (5) respondió correctamente 0 preguntas sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%

El jugador número (6) respondió correctamente 2 preguntas sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 66.6% Sobre un 100%

El jugador número (7) respondió correctamente 1 pregunta sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 33.3% Sobre un 100%

El jugador número (8) respondió correctamente 2 preguntas sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 66.6% Sobre un 100%

El jugador número (9) respondió correctamente 1 pregunta sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 33.3% Sobre un 100%

El jugador número (10) respondió correctamente 1 pregunta sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 33.3% Sobre un 100%

El jugador número (11) respondió correctamente 2 preguntas sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 66.6% Sobre un 100%

El jugador número (12) respondió correctamente 1 pregunta sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 33.3% Sobre un 100%

El jugador número (13) respondió correctamente 3 preguntas sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 100 % Sobre un 100%

El jugador número (14) respondió correctamente 3 preguntas sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 100 % Sobre un 100%

El jugador número (15) respondió correctamente 1 pregunta sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 33.3% Sobre un 100%

El jugador número (16) respondió correctamente 3 preguntas sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 100 % Sobre un 100%

El jugador número (17) respondió correctamente 1 pregunta sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 33.3% Sobre un 100%

El jugador número (18) respondió correctamente 0 preguntas sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%

El jugador número (19) respondió correctamente 3 preguntas sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%

El jugador número (20) respondió correctamente 0 preguntas sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%

Los resultados de las variables son los siguientes:

El acierto máximo fue de 3 respuestas y les corresponde a los jugadores N° 4-13-14-16-19

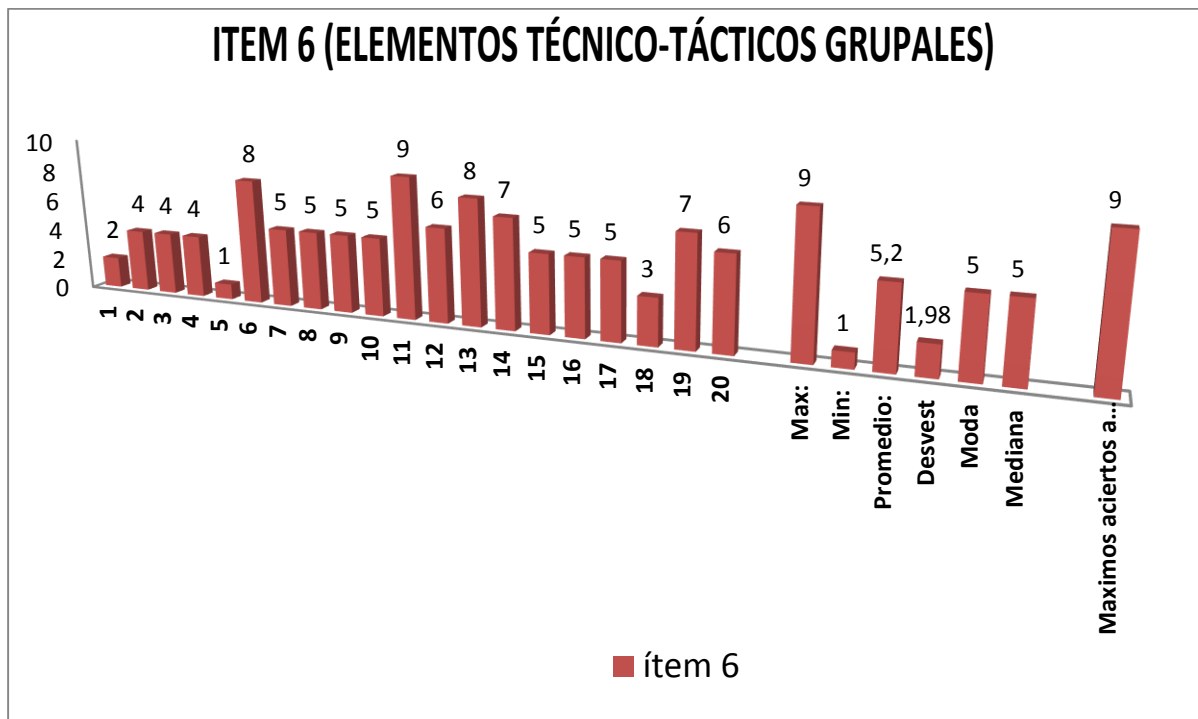
El acierto mínimo fue de 0 respuestas y le corresponde al jugador N° 5-18-20

El promedio de preguntas acertadas fue de 1.55%

La desviación estándar equivale al 1.05%

La moda equivale a 1 Acierto

La mediana equivale a 1



GRAFICA 9: Respuestas acertadas de cada jugador en el 6 ítem (TCTOF)

Porcentaje de acierto para cada jugador

El jugador número (1) respondió correctamente 2 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 22.2% Sobre un 100%

El jugador número (2) respondió correctamente 4 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 44.4% Sobre un 100%

El jugador número (3) respondió correctamente 4 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 44.4% Sobre un 100%

El jugador número (4) respondió correctamente 4 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 44.4% Sobre un 100%

El jugador número (5) respondió correctamente 1 pregunta sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 11.1% Sobre un 100%

El jugador número (6) respondió correctamente 8 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 88.8% Sobre un 100%

El jugador número (7) respondió correctamente 5 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 55.5% Sobre un 100%

El jugador número (8) respondió correctamente 5 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 55.5% Sobre un 100%

El jugador número (9) respondió correctamente 5 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 55.5% Sobre un 100%

El jugador número (10) respondió correctamente 5 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 55.5% Sobre un 100%

El jugador número (11) respondió correctamente 9 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%

El jugador número (12) respondió correctamente 6 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 66.6% Sobre un 100%

El jugador número (13) respondió correctamente 8 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 88.8% Sobre un 100%

El jugador número (14) respondió correctamente 7 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 77.7% Sobre un 100%

El jugador número (15) respondió correctamente 5 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 55.5% Sobre un 100%

El jugador número (16) respondió correctamente 5 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 55.5% Sobre un 100%

El jugador número (17) respondió correctamente 5 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 55.5% Sobre un 100%

El jugador número (18) respondió correctamente 3 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 33.3% Sobre un 100%

El jugador número (19) respondió correctamente 7 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 77.7% Sobre un 100%

El jugador número (20) respondió correctamente 6 preguntas sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 66.6% Sobre un 100%

Los resultados de las variables son los siguientes:

El acierto máximo fue de 9 respuestas y le corresponde al jugador N° 11

El acierto mínimo fue de 1 respuesta y le corresponde al jugador N° 5

El promedio de preguntas acertadas fue de 5.2%

La desviación estándar equivale al 1.98%

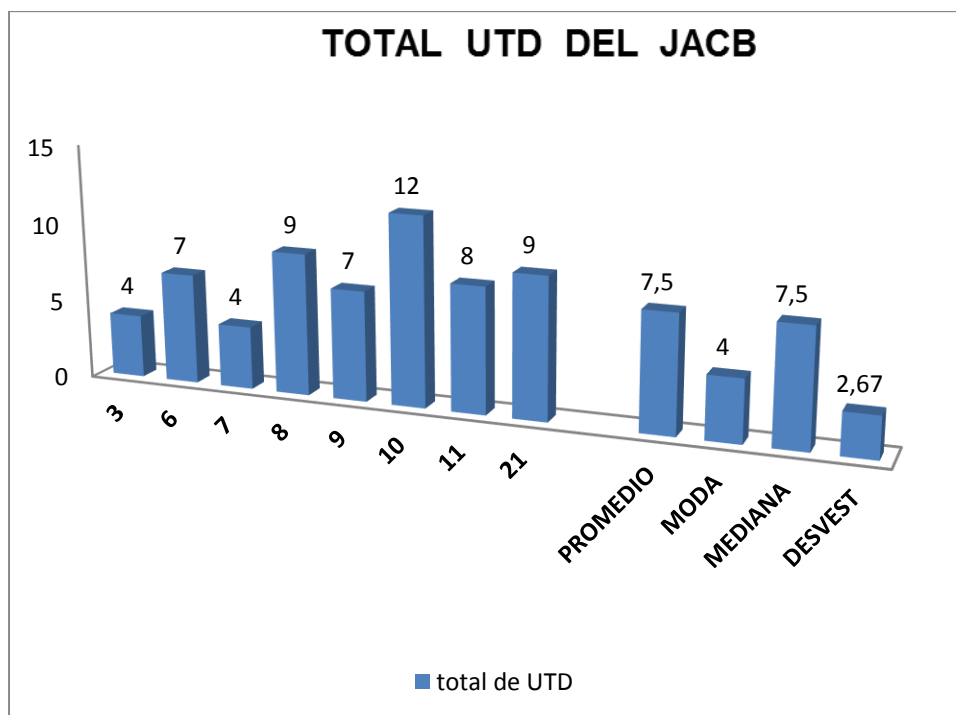
La moda equivale a 5 Aciertos

La mediana equivale a 5

Resultados

5.1.2 Técnicas de análisis de resultados (HERJ)

Realizado el 10 de Febrero de 2015 .Los siguientes resultados son los obtenidos del test práctico (HERJ) realizado el 10 de Febrero de 2015 (juego modificado número 3 para conseguir el gol.) Los siguientes resultados son de los 8 jugadores de 11 años de edad, del club Caterpillar motor división elite Antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento de metodología Global (Anexo 4)



Grafica 10. Total UTD del JACB. (HERJ)

La grafica Nª 10 refleja los resultados del total de UTD del JACB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 4 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 7 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 4 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 4 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 4 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 4 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 4 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 4 UTD.

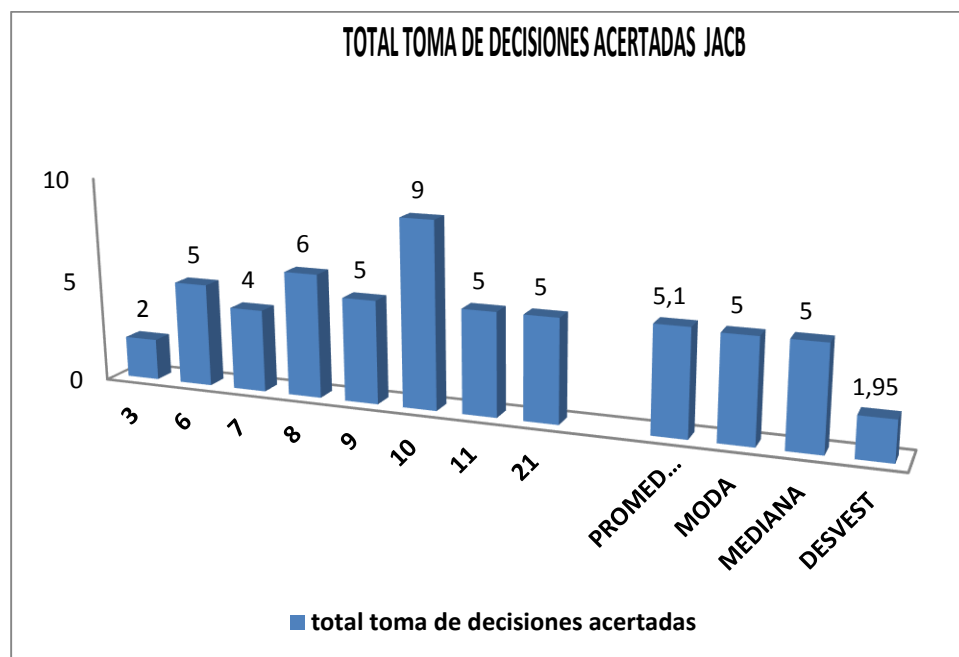
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 7.5%

Moda: 4

Mediana: 7.5

Desviación estándar: 2.67%



Grafica 11. Total toma de decisiones acertadas. JACB. (HERJ)

La grafica N^a 11 refleja los resultados del total de toma decisiones acertadas del JACB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 2 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 5 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 4 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 6 decisiones acertadas

- .El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 5 decisiones acertadas
- .El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 9 decisiones acertadas
- .El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 5 decisiones acertadas
- .El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 5 decisiones acertadas

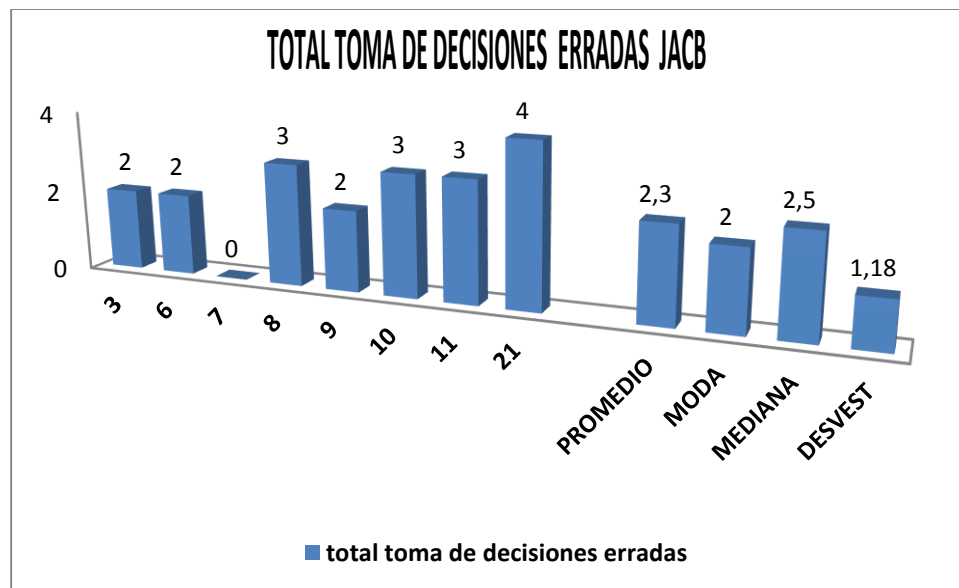
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 5.1%

Moda: 5

Mediana: 5

Desviación estándar: 1.95%



Gráfica.12 Total toma de decisiones erradas. JACB. (HERJ)

La grafica Nª 12 refleja los resultados del total del de toma decisiones erradas del JACB.

Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

- .El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 2 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 2 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 0 decisiones erradas

- .El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 3 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 2 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 3 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 3 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 4 decisiones erradas

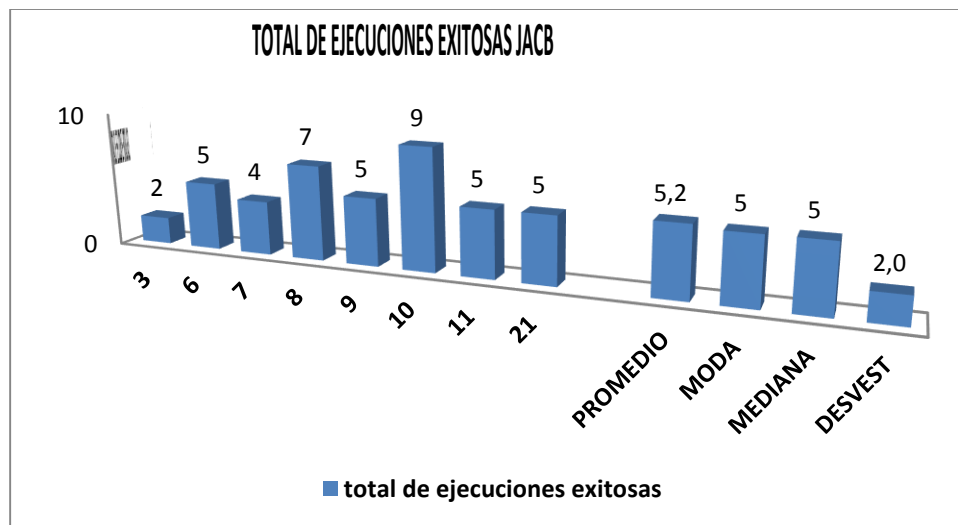
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 2.3%

Moda: 2

Mediana: 2.5

Desviación estándar: 1.18%



Gráfica.13 Total de ejecuciones exitosas. JACB. (HERJ)

La grafica Nª 13 refleja los resultados del total de ejecuciones exitosas del JACB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

- .El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 2 ejecuciones exitosas
- El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 5 ejecuciones exitosas
- El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 4 ejecuciones exitosas
- El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 7 ejecuciones exitosas

El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 5 ejecuciones exitosas

El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 9 ejecuciones exitosas

El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 5 ejecuciones exitosas

El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 5 ejecuciones exitosas

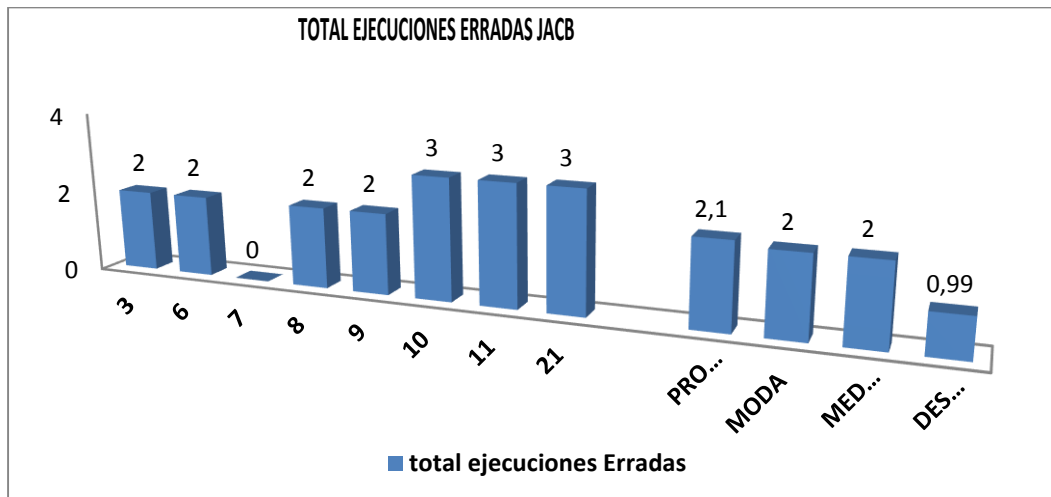
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 5.2%

Moda: 5

Mediana: 5

Desviación estándar: 2%



Gráfica.14 Total ejecuciones erradas. JACB. (HERJ)

La grafica Nª 14 refleja los resultados del total de ejecuciones erradas del JACB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 2 ejecuciones erradas

El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 2 ejecuciones erradas

El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 0 ejecuciones erradas

El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 2 ejecuciones erradas

El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 2 ejecuciones erradas

El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 3 ejecuciones erradas

El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 3 ejecuciones erradas

El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 3 ejecuciones erradas

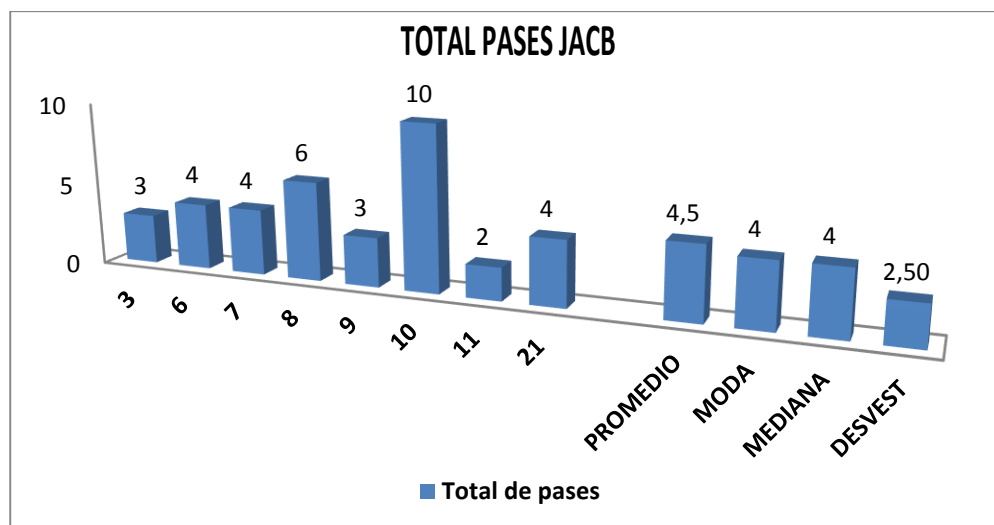
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 2.1%

Moda: 2

Mediana: 2

Desviación estándar: 0.99%



Gráfica.15 Total pases. JACB. (HERJ)

La grafica Nª 15 refleja los resultados del total de pases JACB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 3 Pases

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 4 Pases

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 4 Pases

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 6 Pases

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 3 Pases

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 10 Pases

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 2 Pases

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 4 Pases

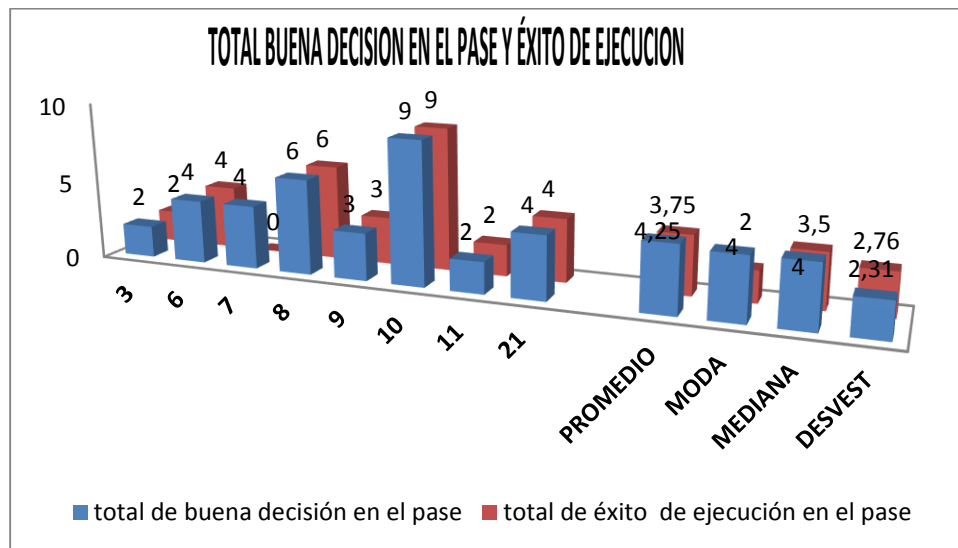
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 4.5%

Moda: 4

Mediana: 4

Desviación estándar: 2.50%



Gráfica.16 Total buena decisión en el pase y éxito de ejecución JACB. (HERJ)

La grafica Nª 16 refleja los resultados del total de buena decisión en el pase y éxito de ejecución. JACB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de buena decisión en el pase de 2 y un total de éxito en la ejecución de 2

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de buena decisión en el pase de 4 y un total de éxito en la ejecución de 4

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de buena decisión en el pase de 4 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de buena decisión en el pase de 6 y un total de éxito en la ejecución de 6

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de buena decisión en el pase de 3 y un total de éxito en la ejecución de 3

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de buena decisión en el pase de 9 y un total de éxito en la ejecución de 9

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de buena decisión en el pase de 2 y un total de éxito en la ejecución de 2

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de buena decisión en el pase de 4 y un total de éxito en la ejecución de 4

Los resultados de las variables para la buena decisión en el pase son los siguientes:

Promedio: 4.25%

Moda: 4

Mediana: 4

Desviación estándar: 2.31%

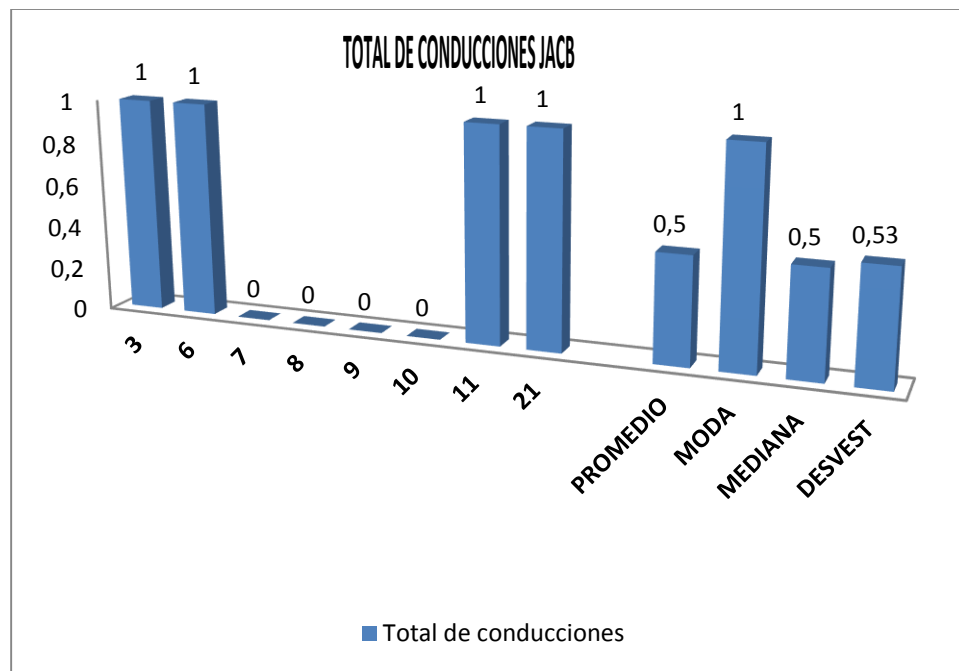
Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución del pase son los siguientes:

Promedio: 3.75%

Moda: 2

Mediana: 3,5

Desviación estándar: 2.76%



Gráfica.17 Total de conducciones del JACB. (HERJ)

La grafica Nª 17 refleja los resultados del total de conducciones del JACB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de conducciones de 1

El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de conducciones de 1

El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de conducciones de 0

El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de conducciones de 0

El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de conducciones de 0

El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de conducciones de 0

El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de conducciones de 1

El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de conducciones de 1

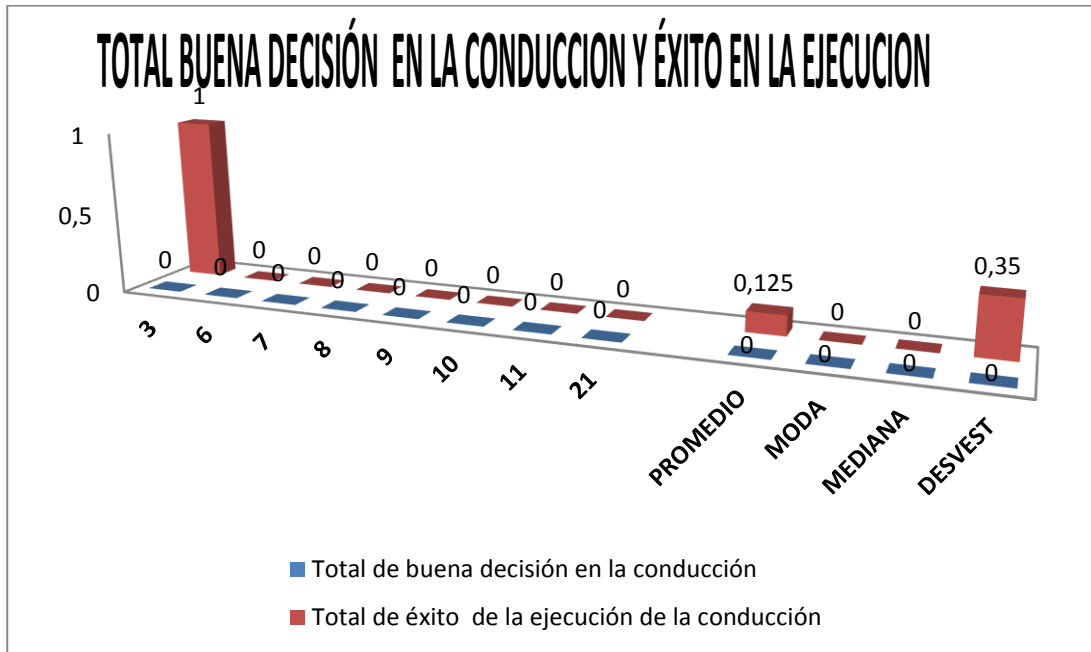
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 0.5%

Moda: 1

Mediana: 0.5

Desviación estándar: 0.53%



Gráfica.18 Total buena decisión en la conducción y éxito en la ejecución del JACB. (HERJ)

La grafica Nª 18 refleja los resultados del total de buena decisión en la conducción y el éxito de ejecución. JACB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de buena decisión en la conducción de 0 y un total de éxito en la ejecución de 1

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de buena decisión en la conducción de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de buena decisión en la conducción de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de buena decisión en la conducción de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de buena decisión en la conducción de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de buena decisión en la conducción de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de buena decisión en la conducción de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de buena decisión en la conducción de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

Los resultados de las variables para la buena decisión en la conducción son los siguientes:

Promedio: 0%

Moda: 0

Mediana: 0

Desviación estándar: 0%

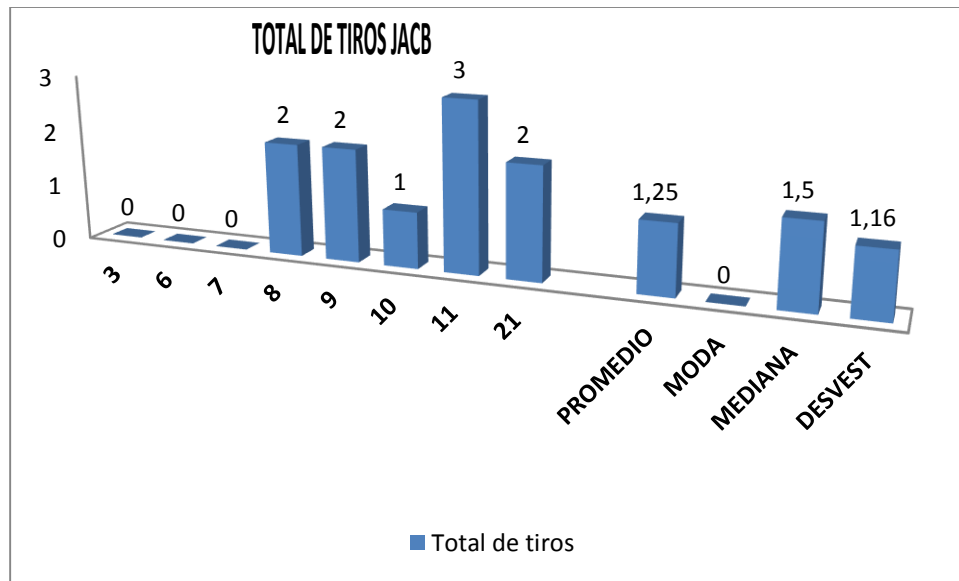
Los resultados de las variables para el éxito de la ejecución en la conducción son los siguientes:

Promedio: 0.12%

Moda: 0

Mediana: 0

Desviación estándar: 0.35%



Gráfica.19 Total de tiros JACB. (HERJ)

La grafica N^a 19 refleja los resultados del total de tiros del JACB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de tiros de 0

El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de tiros de 0

El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de tiros de 0

El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de tiros de 2

El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de tiros de 2

El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de tiros de 1

El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de tiros de 3

El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de tiros de 2

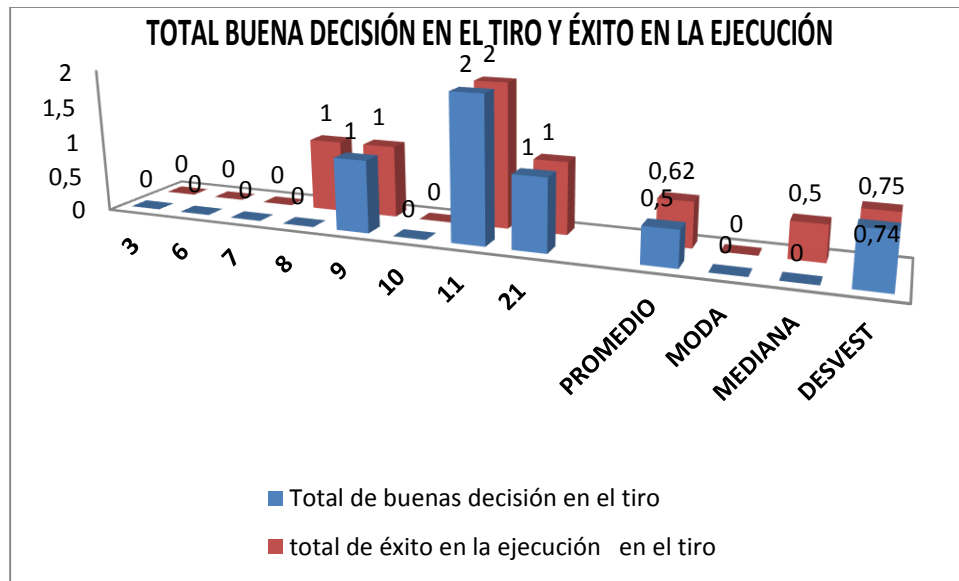
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 1.25%

Moda: 0

Mediana: 1.5

Desviación estándar: 1.16%



Gráfica.20 Total de buena decisión en el tiro y éxito en la ejecución JACB. (HERJ)

La grafica Nª 20 refleja los resultados del total de buena decisión en el tiro y el éxito de ejecución. JACB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de buena decisión en el tiro de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de buena decisión en el tiro de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de buena decisión en el tiro de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de buena decisión en el tiro de 0 y un total de éxito en la ejecución de 1

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de buena decisión en el tiro de 1 y un total de éxito en la ejecución de 1

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de buena decisión en el tiro de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de buena decisión en el tiro de 2 y un total de éxito en la ejecución de 2

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de buena decisión en el tiro de 1 y un total de éxito en la ejecución de 1

Los resultados de las variables para la buena decisión en el tiro son los siguientes:

Promedio: 0.5%

Moda: 0

Mediana: 0

Desviación estándar: 0.74%

Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución el tiro son los siguientes:

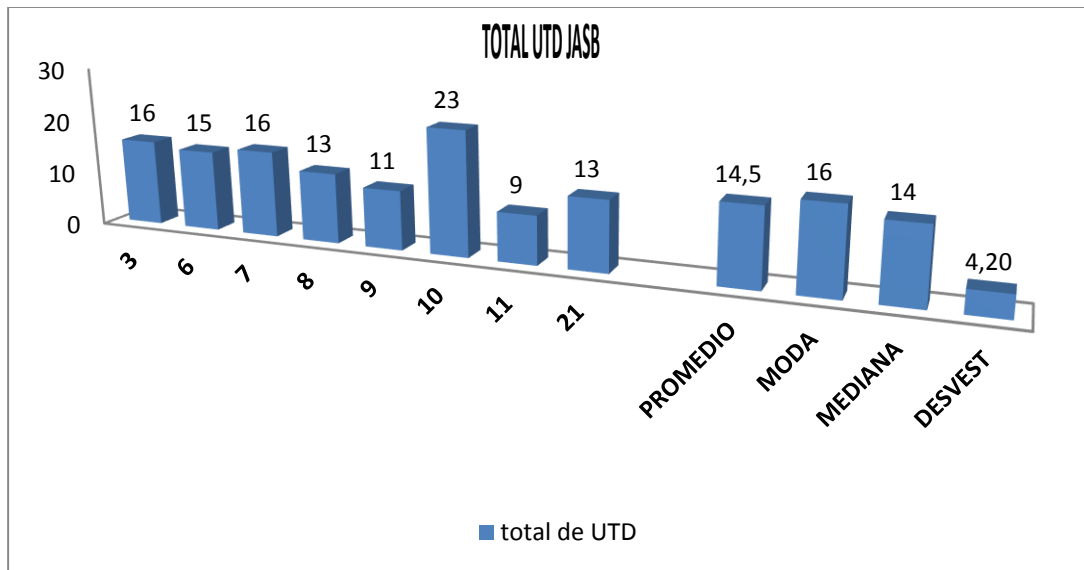
Promedio: 0.62%

Moda: 0

Mediana: 0.5

Desviación estándar: 0.75%

A continuación se darán a conocer los resultados obtenidos del jugador atacante sin balón JASB durante la (HERJ)



Gráfica.21 Total UTD JASB. (HERJ)

La grafica Nª 21 refleja los resultados del total de UTD del JASB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 16 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 15 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 16 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 13 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 11 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 23 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 9 UTD.

El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 13 UTD.

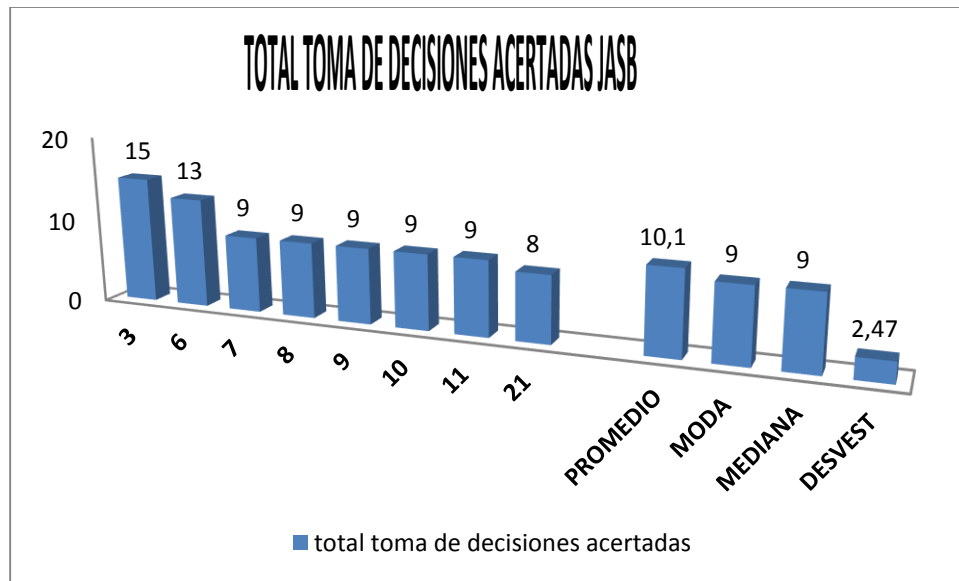
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 14.5%

Moda: 16

Mediana: 14

Desviación estándar: 4.20 %



Gráfica.22 Total toma de decisiones acertadas JASB. (HERJ)

La grafica Nª 22 refleja los resultados del total de toma decisiones acertadas del JASB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 15 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 13 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 9 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 9 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 9 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 9 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 9 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 8 decisiones acertadas

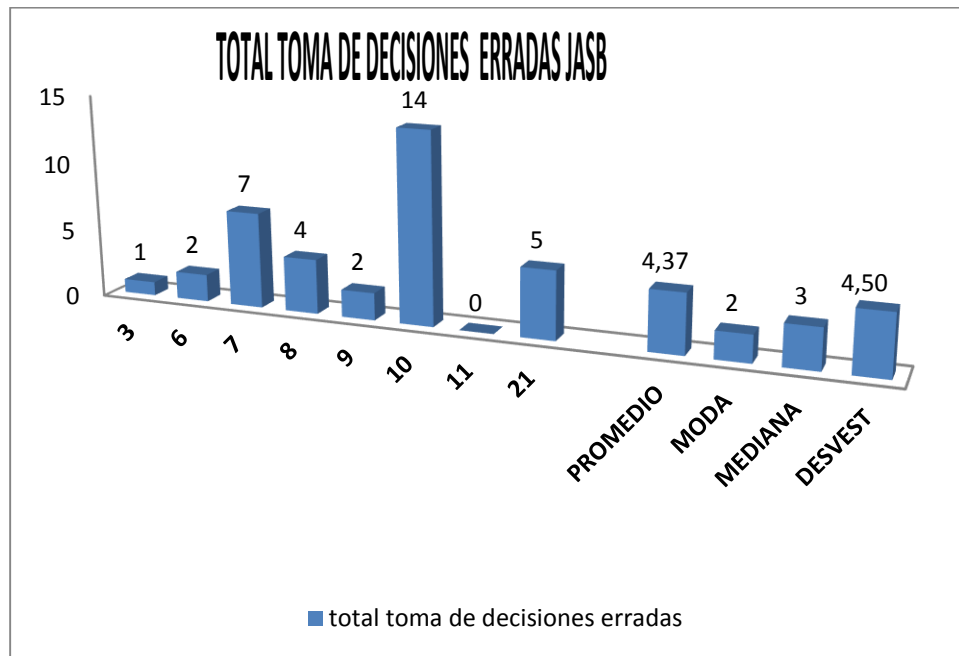
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 10.1%

Moda: 9

Mediana: 9

Desviación estándar: 2.47 %



Gráfica.23 Total toma de decisiones erradas JASB. (HERJ)

La grafica N^a 23 refleja los resultados del total de toma decisiones erradas del JASB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

- .El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 1 decisión errada
- .El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 2 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 7 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 4 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 2 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 14 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 0 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 5 decisiones erradas

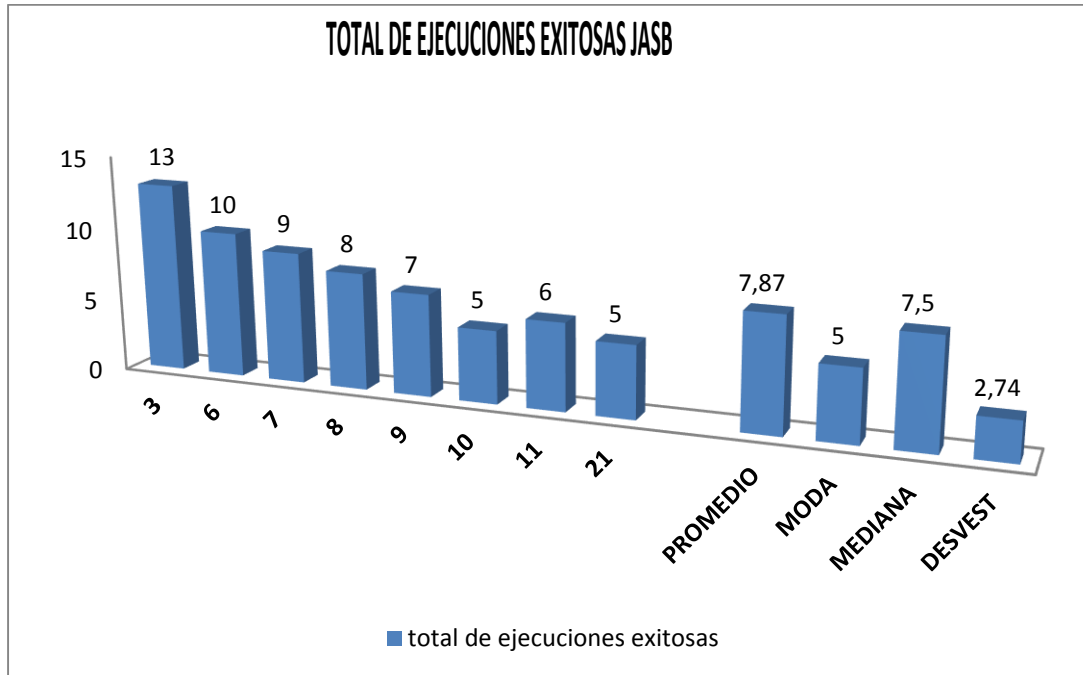
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 4.37%

Moda: 2

Mediana: 3

Desviación estándar: 4.50 %



Gráfica.24 Total de ejecuciones exitosas JASB. (HERJ)

La grafica Nª 24 refleja los resultados del total de ejecuciones exitosas del JASB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 13 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 10 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 9 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 8 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 7 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 5 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 6 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 5 ejecuciones exitosas

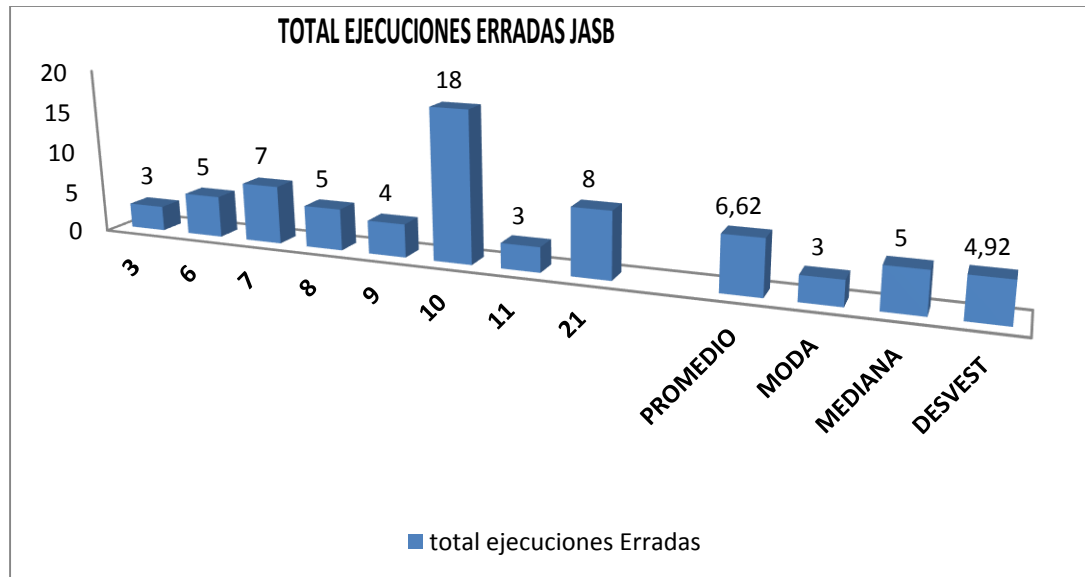
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 7.87%

Moda: 5

Mediana: 7.5

Desviación estándar: 2.74 %



Gráfica.25 Total de ejecuciones erradas JASB. (HERJ)

La grafica Nª 25 refleja los resultados del total de ejecuciones erradas del JASB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 3 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 5 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 7 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 5 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 4 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 18 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 3 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 8 ejecuciones erradas

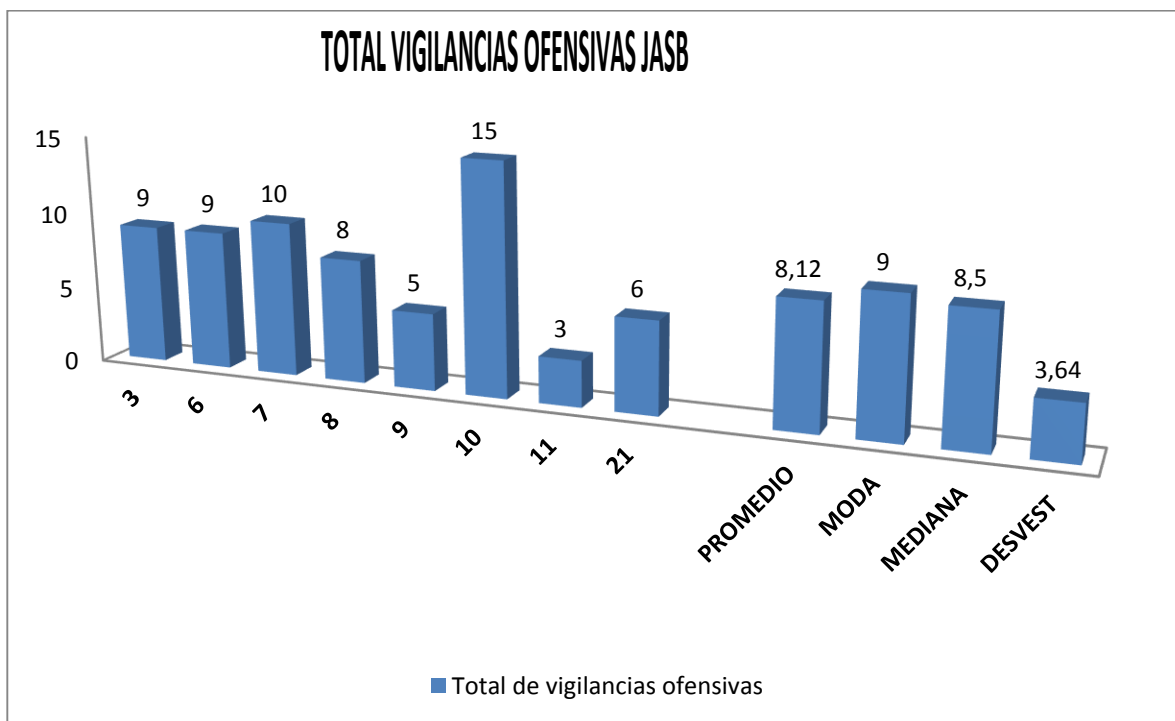
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 6.62 %

Moda: 3

Mediana: 5

Desviación estándar: 4.92 %



Gráfica.26 Total de vigilancias ofensivas JASB. (HERJ)

La grafica Nª 26 refleja los resultados del total de vigilancias ofensivas del JASB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 9 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 9 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 10 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 8 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 5 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 15 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 3 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 6 vigilancias ofensivas

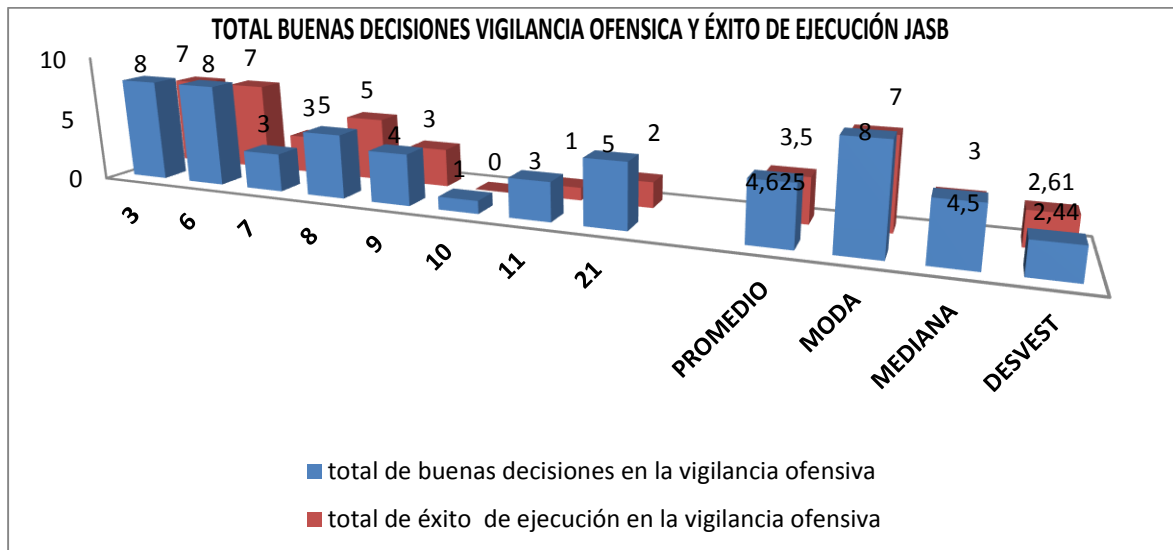
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 8.12 %

Moda: 9

Mediana: 8.5

Desviación estándar: 3.64 %



Gráfica.27 Total buenas decisiones en la vigilancia ofensiva y éxito de ejecución JASB. (HERJ)

el éxito de ejecución del JASB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 8 y un total de 7 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 8 y un total de 7 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 3 y un total de 5 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 5 y un total de 5 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 4 y un total de 3 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 1 y un total de 0 en el éxito de la ejecución.

El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 3 y un total de 1 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 5 y un total de 2 en el éxito de la ejecución

Los resultados de las variables para la buena decisión en la vigilancia ofensiva son los siguientes:

Promedio: 4.62%

Moda: 8

Mediana: 4,5

Desviación estándar: 2.44%

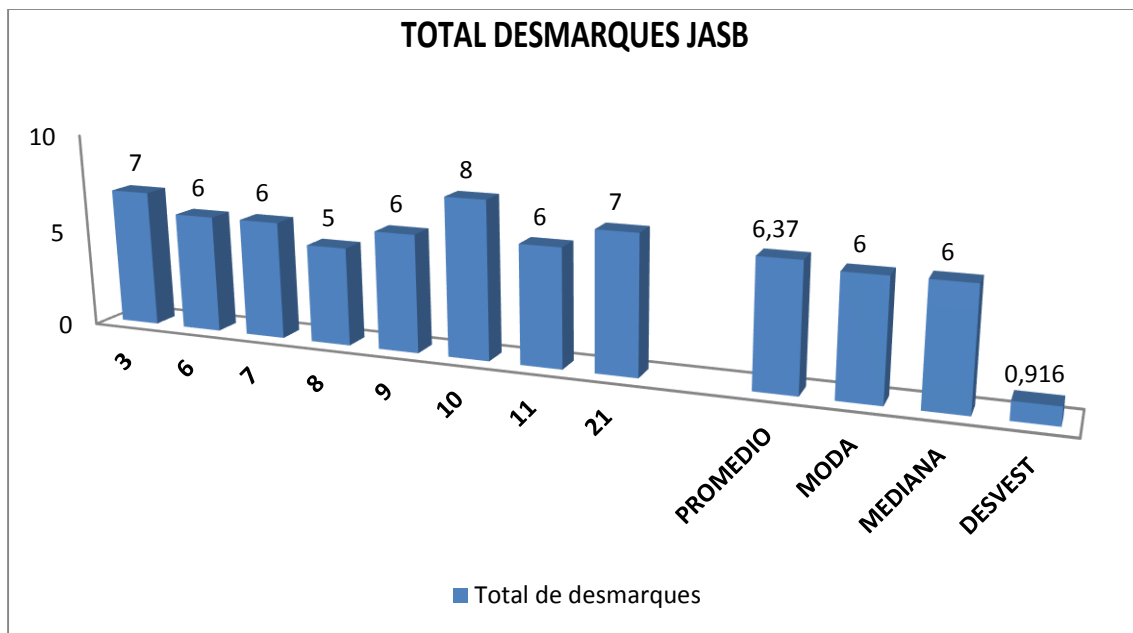
Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución de la vigilancia ofensiva son los siguientes:

Promedio: 3.52%

Moda: 7

Mediana: 3

Desviación estándar: 2.61%



Gráfica.28 Total desmarques. JASB. (HERJ)

La grafica Nª 28 refleja los resultados del total de desmarques del JASB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 7 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 6 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 5 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 5 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 6 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 8 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 6 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 7 desmarques

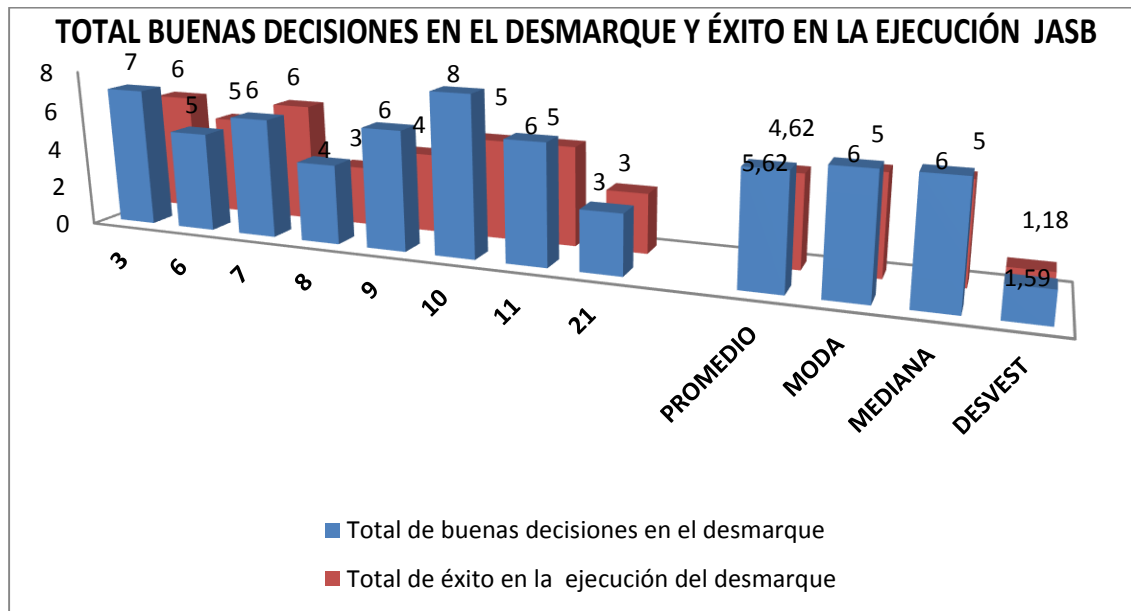
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 6.37%

Moda: 6

Mediana: 6

Desviación estándar: 0.91%



Gráfica.29 Total buenas decisiones en el desmarque y éxito en la ejecución JASB. (HERJ)

La grafica Nª 29 refleja los resultados del total de buenas decisiones en el desmarque y el éxito en la ejecución del JASB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 7 y un total de 6 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 5 y un total de 5 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 6 y un total de 6 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 4 y un total de 3 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 6 y un total de 4 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 8 y un total de 5 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 6 y un total de 5 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 3 y un total de 3 en el éxito de la ejecución

Los resultados de las variables para la buena decisión en el desmarque son los siguientes:

Promedio: 5.62%

Moda: 6

Mediana: 6

Desviación estándar: 1.59%

Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución en el desmarque son los siguientes:

Promedio: 4.62%

Moda: 5

Mediana: 5

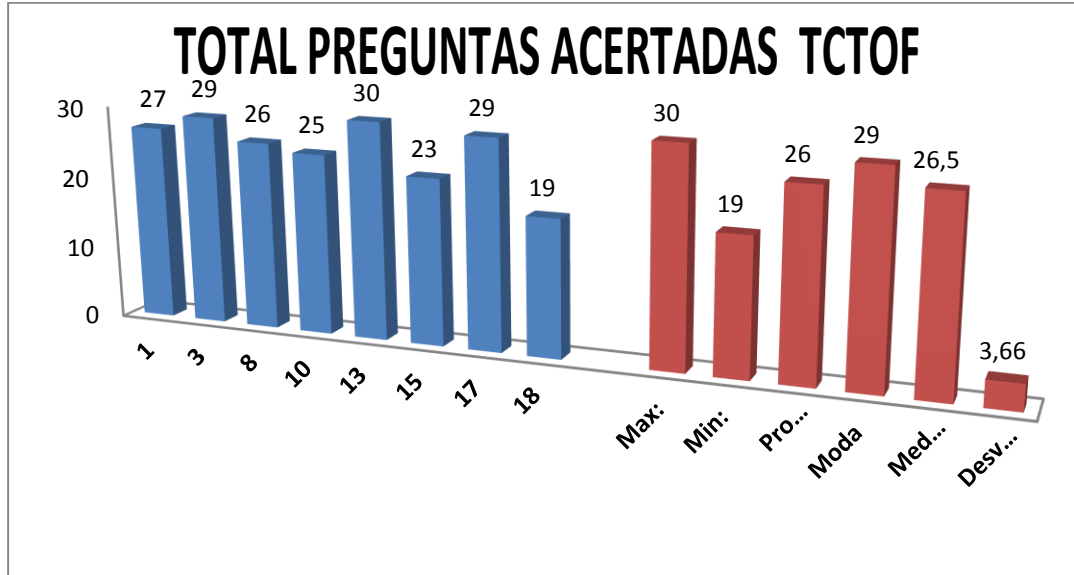
Desviación estándar: 1.18%

5.2. Interpretación de resultados

Luego de realizar las 20 sesiones de entrenamiento (Metodología Global) los resultados que se darán a conocer a continuación, son los obtenidos por los 8 jugadores pertenecientes a la investigación. En primer orden están los resultados del (TCTOF), comparados con los mismos resultados, logrados antes de ejecutar las unidades de entrenamiento. Y en segundo orden, los resultados del test práctico (HERJ)

5.2.1 Interpretación de resultados del TCTOF

Para la obtención de resultados del test teórico (TCTOF), se realizó las mismas fórmulas que en la prueba anterior, para así hallar el porcentaje de conocimiento en cada ítem a evaluar.



Gráfica.30 Total preguntas acertadas (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica N^a 30 refleja los resultados del total de preguntas acertadas en el (TCTOF) estos datos son los obtenidos, luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (1) presentaba un conocimiento táctico (CT) declarativo de 15 preguntas acertadas, ahora su (CT) es de 27 preguntas acertadas sobre un total de 36 preguntas.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (3) presentaba un conocimiento táctico (CT) declarativo de 17 preguntas acertadas, ahora su (CT) es de 29 preguntas acertadas sobre un total de 36 preguntas.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (8) presentaba un conocimiento táctico (CT) declarativo de 21 preguntas acertadas, ahora su (CT) es de 26 preguntas acertadas sobre un total de 36 preguntas.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (10) presentaba un conocimiento táctico (CT) declarativo de 15 preguntas acertadas, ahora su (CT) es de 25 preguntas acertadas sobre un total de 36 preguntas.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (13) presentaba un conocimiento táctico (CT) declarativo de 19 preguntas acertadas, ahora su (CT) es de 30 preguntas acertadas sobre un total de 36 preguntas.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (15) presentaba un conocimiento táctico (CT) declarativo de 17 preguntas acertadas, ahora su (CT) es de 23 preguntas acertadas sobre un total de 36 preguntas.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (17) presentaba un conocimiento táctico (CT) declarativo de 20 preguntas acertadas, ahora su (CT) es de 29 preguntas acertadas sobre un total de 36 preguntas.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (18) presentaba un conocimiento táctico (CT) declarativo de 9 preguntas acertadas, ahora su (CT) es de 19 preguntas acertadas sobre un total de 36 preguntas.

Los resultados de las variables son los siguientes:

El acierto máximo fue de 30 respuestas y le corresponde al jugador N°13

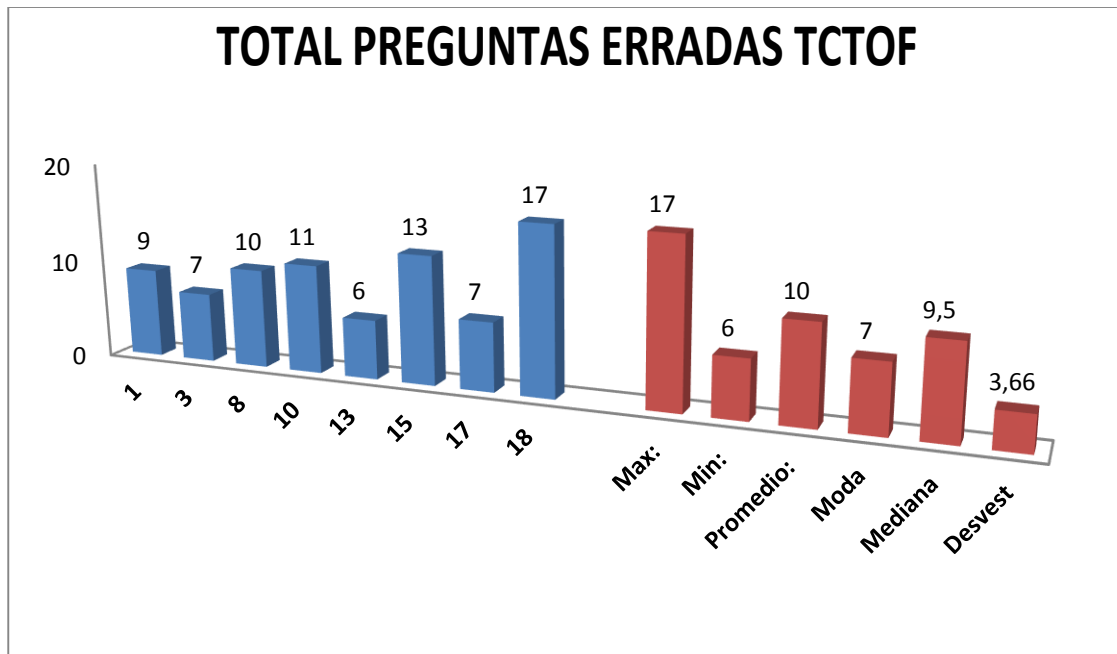
El acierto mínimo fue 19 de respuestas y le corresponde al jugador N°18

El promedio de preguntas acertadas fue de 26

La desviación estándar equivale al 3.66%

La moda equivale a 19 aciertos obtenidos

La mediana equivale al 26.5



Gráfica.31 *Total preguntas erradas (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento*

La grafica N^a 31 refleja los resultados del total de preguntas erradas en el (TCTOF) estos datos son los obtenidos, luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (1) presentaba un total de 21 preguntas erradas, ahora las preguntas erradas son 9 sobre un total de 36.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (3) presentaba un total de 19 preguntas erradas, ahora las preguntas erradas son 7 sobre un total de 36.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (8) presentaba un total de 15 preguntas erradas, ahora las preguntas erradas son 10 sobre un total de 36.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (10) presentaba un total de 21 preguntas erradas, ahora las preguntas erradas son 11 sobre un total de 36.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (13) presentaba un total de 17 preguntas erradas, ahora las preguntas erradas son 6 sobre un total de 36.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (15) presentaba un total de 19 preguntas erradas, ahora las preguntas erradas son 13 sobre un total de 36.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (17) presentaba un total de 16 preguntas erradas, ahora las preguntas erradas son 7 sobre un total de 36.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (18) presentaba un total de 27 preguntas erradas, ahora las preguntas erradas son 17 sobre un total de 36.

Los resultados de las variables son los siguientes:

El error de respuestas máximo fue de 17 y le corresponde al jugador N°18

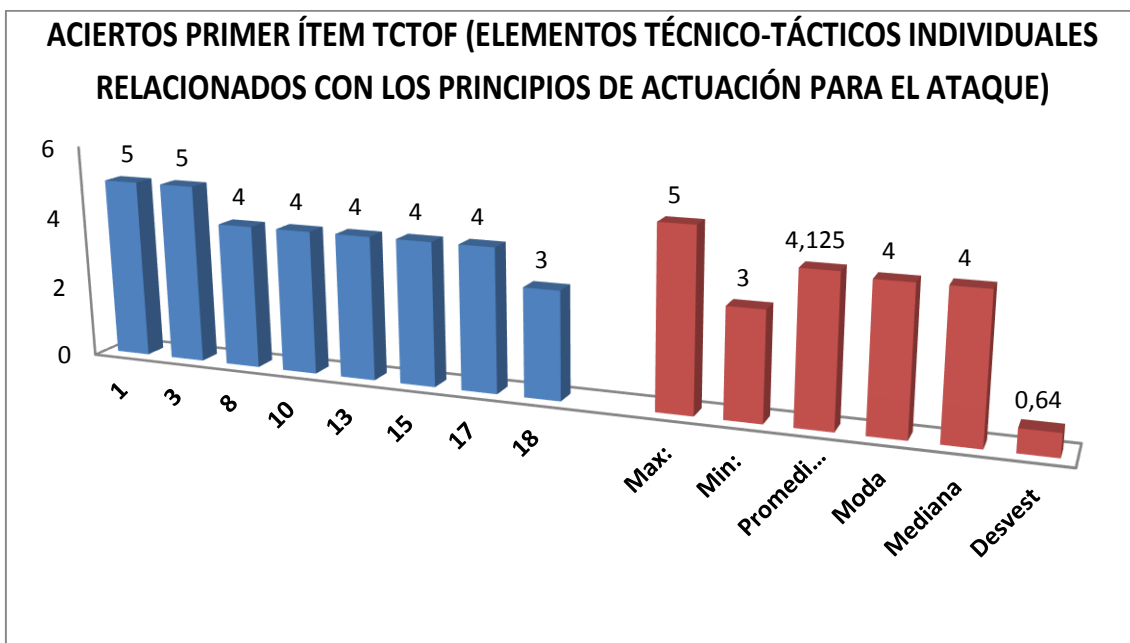
El error mínimo de respuestas fue de 6 y le corresponde al jugador N°13

El promedio de preguntas erradas fue de 10%

La desviación estándar equivale al 3.66%

La moda equivale a 7 respuestas erradas

La mediana equivale al 9.5



Gráfica.32 Aciertos primer ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 32 refleja los resultados de aciertos, del primer ítem en el (TCTOF) estos datos son los obtenidos, luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

Para el 1 ítem el porcentaje máximo a obtener es de 7 aciertos, además se dará en porcentaje los resultados de cada jugador utilizando la formula anteriormente expuesta.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (1) presentaba un total de 2 aciertos sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 28.5% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 5 respuestas sobre 7 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 71.4% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (3) presentaba un total de 2 aciertos sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 28.5% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 5 respuestas sobre 7 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 71.4% Sobre un 100%.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (8) presentaba un total de 2 aciertos sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 28.5% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 4 respuestas sobre 7 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 57.1% Sobre un 100%.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (10) presentaba un total de 1 acierto sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 4 respuestas sobre 7 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 57.1% Sobre un 100%.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (13) presentaba un total de 1 acierto sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 4 respuestas sobre 7 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 57.1% Sobre un 100%.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (15) presentaba un total de 1 acierto sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14.2% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 4 respuestas sobre 7 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 57.1% Sobre un 100%.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (17) presentaba un total de 3 aciertos sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 42.8% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 4 respuestas sobre 7 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 57.1% Sobre un 100%.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (18) presentaba un total de 2 aciertos sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 28.5% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 3 respuestas sobre 7 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 42.8% Sobre un 100%.

Los resultados de las variables son los siguientes:

El acierto máximo fue de 5 respuestas y les corresponden a los jugadores N°1-3

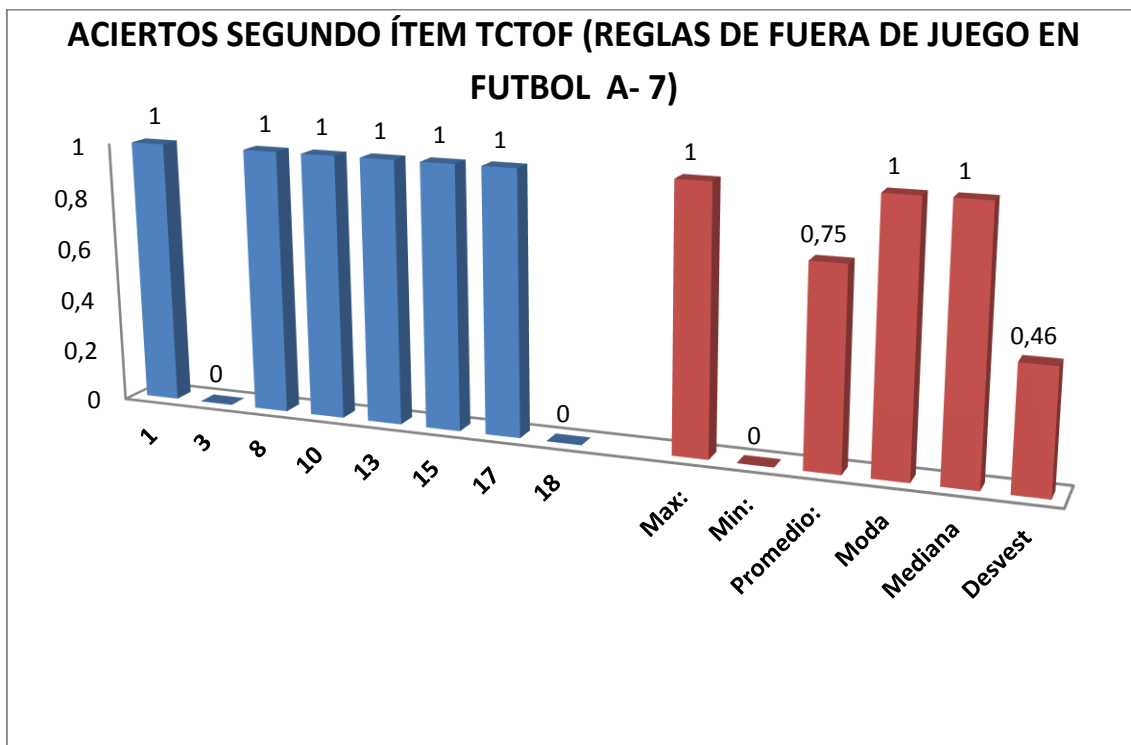
El acierto mínimo fue de 3 respuestas y le corresponde al jugador N° 18

El promedio de preguntas acertadas fue de 1.35%

La desviación estándar equivale al 0.64%

La moda equivale a 4 Aciertos

La mediana equivale a 4



Gráfica.33 Aciertos segundo ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 33 refleja los resultados de aciertos, del segundo ítem en el (TCTOF) estos datos son los obtenidos, luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

Para el 2 ítem el porcentaje máximo a obtener es de 1 acierto, además se dará en porcentaje los resultados de cada jugador utilizando la formula anteriormente expuesta.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (1) presentaba un total de 0 aciertos sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 1 respuesta sobre 1 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 100%.
Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (3) presentaba un total de 1 acierto sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 0 respuestas sobre 1 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 0%.
Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (8) presentaba un total de 0 aciertos sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 1 respuesta sobre 1 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 100%.
Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (10) presentaba un total de 0 aciertos sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 1 respuesta sobre 1 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 100%.
Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (13) presentaba un total de 0 aciertos sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 1 respuesta sobre 1 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 100%.

Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (15) presentaba un total de 1 acierto sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 1 respuesta sobre 1 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 100%.

Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (17) presentaba un total de 1 acierto sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 1 respuesta sobre 1 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 100%.

Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (18) presentaba un total de 0 aciertos sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 0 respuestas sobre 1 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 0%.

Sobre un 100%.

Los resultados de las variables son los siguientes:

El acierto máximo fue de 1 respuesta y les corresponde a los jugadores N° 1-8-10-13-15-17

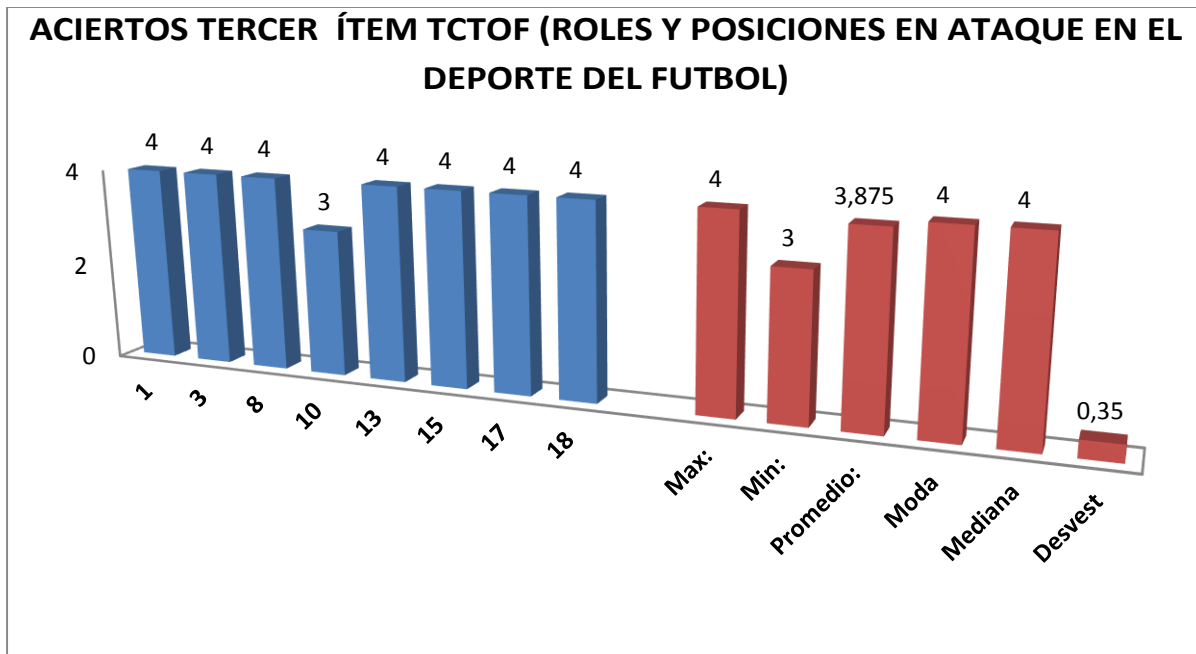
El acierto mínimo fue de 0 respuestas y les corresponde a los jugadores N° 3-18

El promedio de preguntas acertadas fue de 0.75%

La desviación estándar equivale al 0.46%

La moda equivale a 1 Acierto

La mediana equivale a 1



Gráfica.34 Aciertos tercer ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 34 refleja los resultados de aciertos, del tercer ítem en el (TCTOF) estos datos son los obtenidos, luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

Para el 3 ítem el porcentaje máximo a obtener es de 5 aciertos, además se dará en porcentaje los resultados de cada jugador utilizando la formula anteriormente expuesta.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (1) presentaba un total de 2 aciertos sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 40% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 4 respuestas sobre 5 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 80%.
Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (3) presentaba un total de 2 aciertos sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 40% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 4 respuestas sobre 5 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 80%.
Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (8) presentaba un total de 4 aciertos sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 80% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 4 respuestas sobre 5 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 80%.

Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (10) presentaba un total de 3 aciertos sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 60% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 3 respuestas sobre 5 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 60%.

Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (13) presentaba un total de 0 aciertos sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 4 respuestas sobre 5 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 80%.

Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (15) presentaba un total de 4 aciertos sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 80% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 4 respuestas sobre 5 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 80%.

Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (17) presentaba un total de 4 aciertos sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 80% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 4 respuestas sobre 5 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 80%.

Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (18) presentaba un total de 2 aciertos sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 40% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 4 respuestas sobre 5 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 80%.

Sobre un 100%.

Los resultados de las variables son los siguientes:

El acierto máximo fue de 4 respuestas y les corresponde a los jugadores N° 1-3-8-13-15-17-18

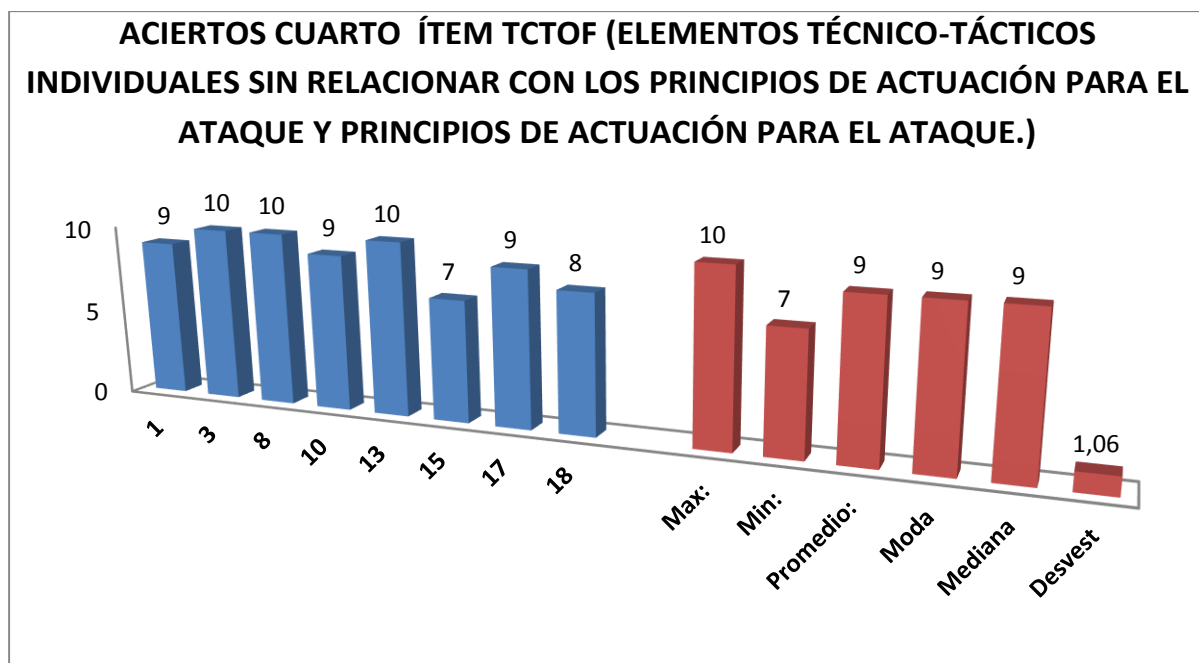
El acierto mínimo fue de 3 respuestas y le corresponde al jugador N° 10

El promedio de preguntas acertadas fue de 3.87%

La desviación estándar equivale al 0.35%

La moda equivale a 4 Aciertos

La mediana equivale a 3



Gráfica.35 Aciertos cuarto ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 35 refleja los resultados de aciertos, del cuarto ítem en el (TCTOF) estos datos son los obtenidos, luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

Para el 4 ítem el porcentaje máximo a obtener es de 11 aciertos, además se dará en porcentaje los resultados de cada jugador utilizando la formula anteriormente expuesta.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (1) presentaba un total de 7 aciertos sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 63.6% Sobre un 100%. Ahora presenta un

total de 9 respuestas sobre 11 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 81.8%. Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (3) presentaba un total de 7 aciertos sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 63.6% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 10 respuestas sobre 11 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 90.9% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (8) presentaba un total de 7 aciertos sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 63.6% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 10 respuestas sobre 11 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 90.9% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (10) presentaba un total de 5 aciertos sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 45.4% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 9 respuestas sobre 11 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 81.8% Sobre un 100%.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (13) presentaba un total de 7 aciertos sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 63.6% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 10 respuestas sobre 11 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 90.9% Sobre un 100%.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (15) presentaba un total de 5 aciertos sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 45.4% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 7 respuestas sobre 11 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 63.6% Sobre un 100%.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (17) presentaba un total de 6 aciertos sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 54.5% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 9 respuestas sobre 11 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 81.8% Sobre un 100%.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (18) presentaba un total de 2 aciertos sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 18.1% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 8 respuestas sobre 11 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 72.7 % Sobre un 100%.

Los resultados de las variables son los siguientes:

El acierto máximo fue de 10 respuestas y les corresponde a los jugadores N° 3-8-13

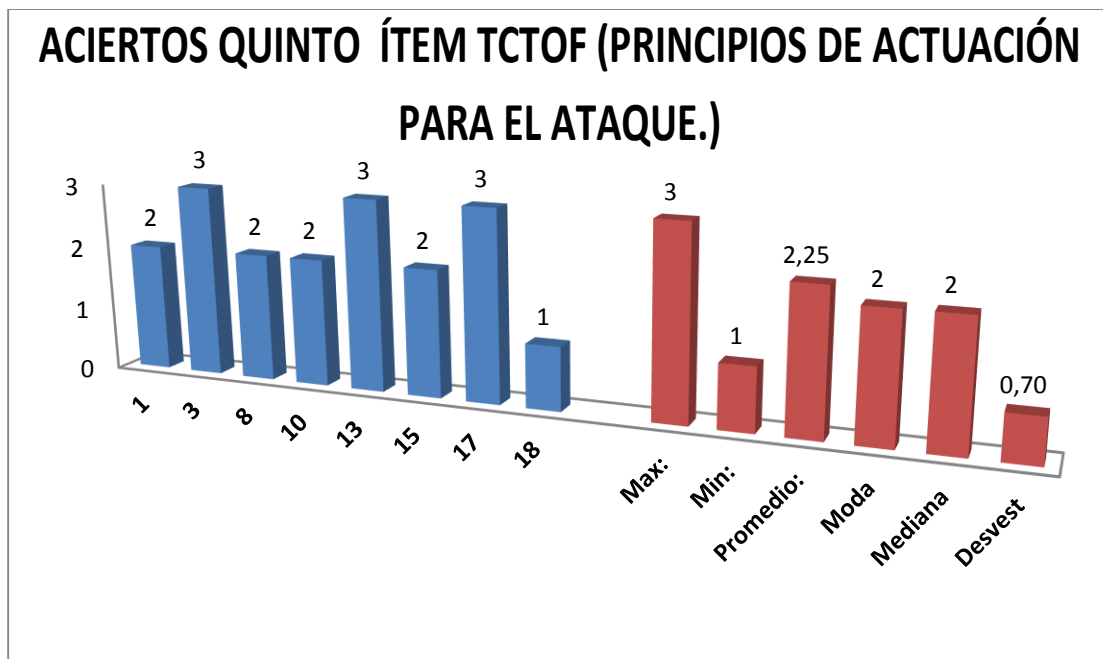
El acierto mínimo fue de 7 respuestas y le corresponde al jugador N° 15

El promedio de preguntas acertadas fue de 9%

La desviación estándar equivale al 1.06%

La moda equivale a 9 Aciertos

La mediana equivale a 9



Gráfica.36 Aciertos quinto ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 36 refleja los resultados de aciertos, del quinto ítem en el (TCTOF) estos datos son los obtenidos, luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

Para el 5 ítem el porcentaje máximo a obtener es de 3 aciertos, además se dará en porcentaje los resultados de cada jugador utilizando la formula anteriormente expuesta.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (1) presentaba un total de 2 aciertos sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 66.6% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 2 respuestas sobre 3 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 66.6% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (3) presentaba un total de 1 acierto sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 33.3% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 3 respuestas sobre 3 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 100% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (8) presentaba un total de 2 aciertos sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 66.6% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 2 respuestas sobre 3 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 66.6% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (10) presentaba un total de 1 acierto sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 33.3% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 2 respuestas sobre 3 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 66.6% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (13) presentaba un total de 3 aciertos sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 3 respuestas sobre 3 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 100% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (15) presentaba un total de 1 acierto sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 33.3% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 2 respuestas sobre 3 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 66.6% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (17) presentaba un total de 1 acierto sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 33.3% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 3 respuestas sobre 3 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 100% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (18) presentaba un total de 0 aciertos sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 1 respuesta sobre 3 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 33.3% Sobre un 100%.

Los resultados de las variables son los siguientes:

El acierto máximo fue de 3 respuestas y les corresponde a los jugadores N° 3-13-17

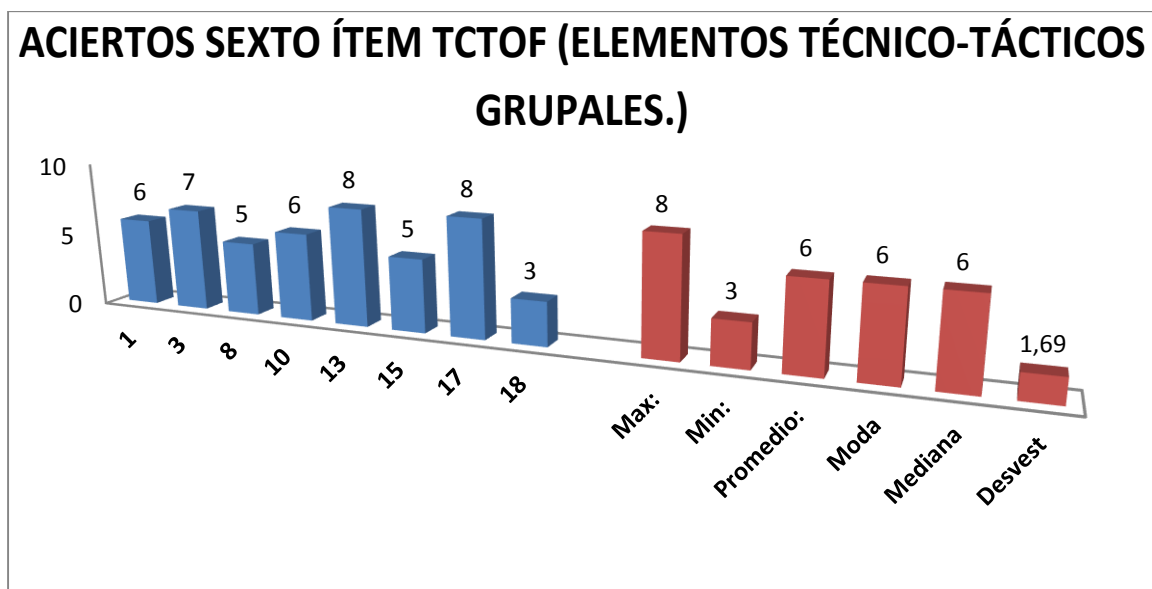
El acierto mínimo fue de 1 respuesta y le corresponde al jugador N° 18

El promedio de preguntas acertadas fue de 2.25%

La desviación estándar equivale al 0.70%

La moda equivale a 2 Aciertos

La mediana equivale a 2



Gráfica.37 Aciertos sexto ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 37 refleja los resultados de aciertos, del quinto ítem en el (TCTOF) estos datos son los obtenidos, luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

Para el 6 ítem el porcentaje máximo a obtener es de 9 aciertos, además se dará en porcentaje los resultados de cada jugador utilizando la formula anteriormente expuesta.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (1) presentaba un total de 2 aciertos sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 22.2% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 6 respuestas sobre 9 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 66.6% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (3) presentaba un total de 4 aciertos sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 44.4% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 7 respuestas sobre 9 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 77.7% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (8) presentaba un total de 5 aciertos sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 55.5% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 5 respuestas sobre 9 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 55.5% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (10) presentaba un total de 5 aciertos sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 55.5% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 6 respuestas sobre 9 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 66.6% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (13) presentaba un total de 8 aciertos sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 88.8% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 8 respuestas sobre 9 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 88.8% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (15) presentaba un total de 5 aciertos sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 55.5% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 5 respuestas sobre 9 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 55.5% Sobre un 100%.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (17) presentaba un total de 5 aciertos sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 55.5% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 8 respuestas sobre 9 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 88.8% Sobre un 100%.

Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (18) presentaba un total de 3 aciertos sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 33.3% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 3 respuestas sobre 9 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 33.3% Sobre un 100%.

Los resultados de las variables son los siguientes:

El acierto máximo fue de 8 respuestas y les corresponde a los jugadores N° 13-17

El acierto mínimo fue de 3 respuestas y le corresponde al jugador N° 18

El promedio de preguntas acertadas fue de 6%

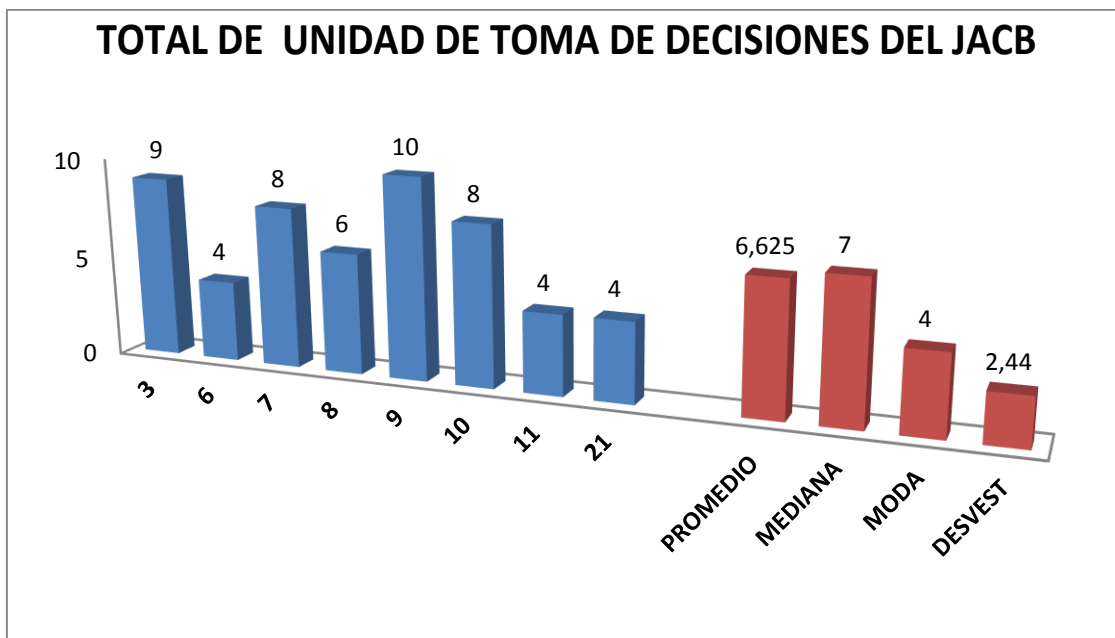
La desviación estándar equivale al 1.98%

La moda equivale a 6 Aciertos

La mediana equivale a 6

5.2.2 Interpretación de resultados HERJ

Realizado el 24 de Abril de 2015 .Los siguientes resultados son los obtenidos del test práctico (HERJ) realizado el 24 de abril de 2015 (juego modificado número 3 para conseguir el gol.) Los siguientes resultados son de los 8 jugadores de 11 años de edad, del club Caterpillar motor división elite luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento de metodología Global (Anexo 4)



Grafica 38. Total UTD del JACB. Luego de las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 38 refleja los resultados del total de UTD del JACB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 9 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 4 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 8 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 6 UTD.

- .El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 10 UTD.
- .El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 8 UTD.
- .El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 4 UTD.
- .El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 4 UTD.

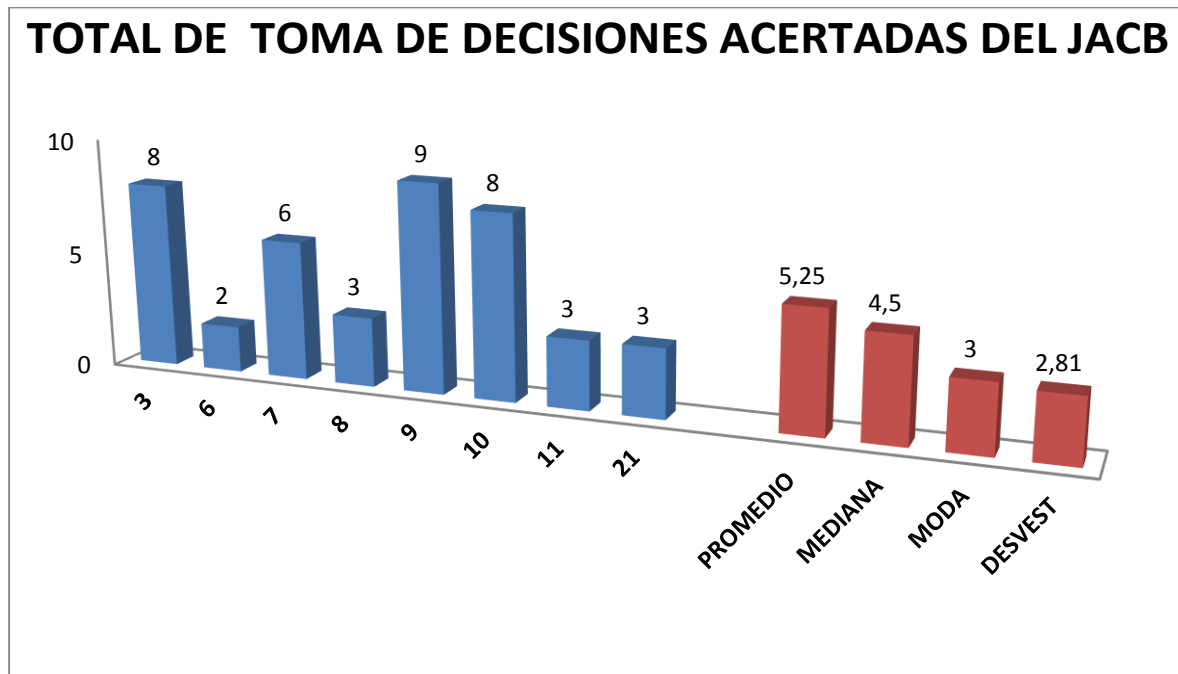
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 6.62%

Moda: 4

Mediana: 7.

Desviación estándar: 2.44%



Grafica 39. Total toma de decisiones acertadas. JACB. Luego de las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 39 refleja los resultados del total de toma decisiones acertadas del JACB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

- .El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 8 decisiones acertadas
- .El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 2 decisiones acertadas
- .El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 6 decisiones acertadas

- .El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 3 decisiones acertadas
- .El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 9 decisiones acertadas
- .El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 8 decisiones acertadas
- .El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 3 decisiones acertadas
- .El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 3 decisiones acertadas

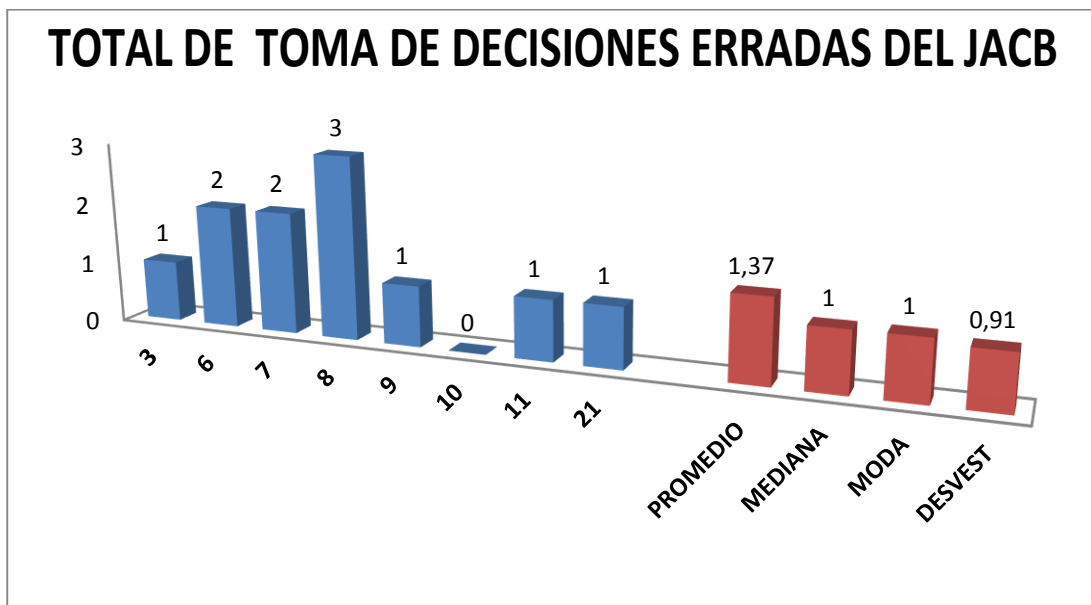
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 5.25 %

Moda: 3

Mediana: 4.5

Desviación estándar: 2.81%



Gráfica.40 Total toma de decisiones erradas. JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 40 refleja los resultados del total del de toma decisiones erradas del JACB.

Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 1 decisión errada

- .El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 2 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 2 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 3 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 1 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 0 decisiones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 1 decisión errada
- .El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 1 decisión errada

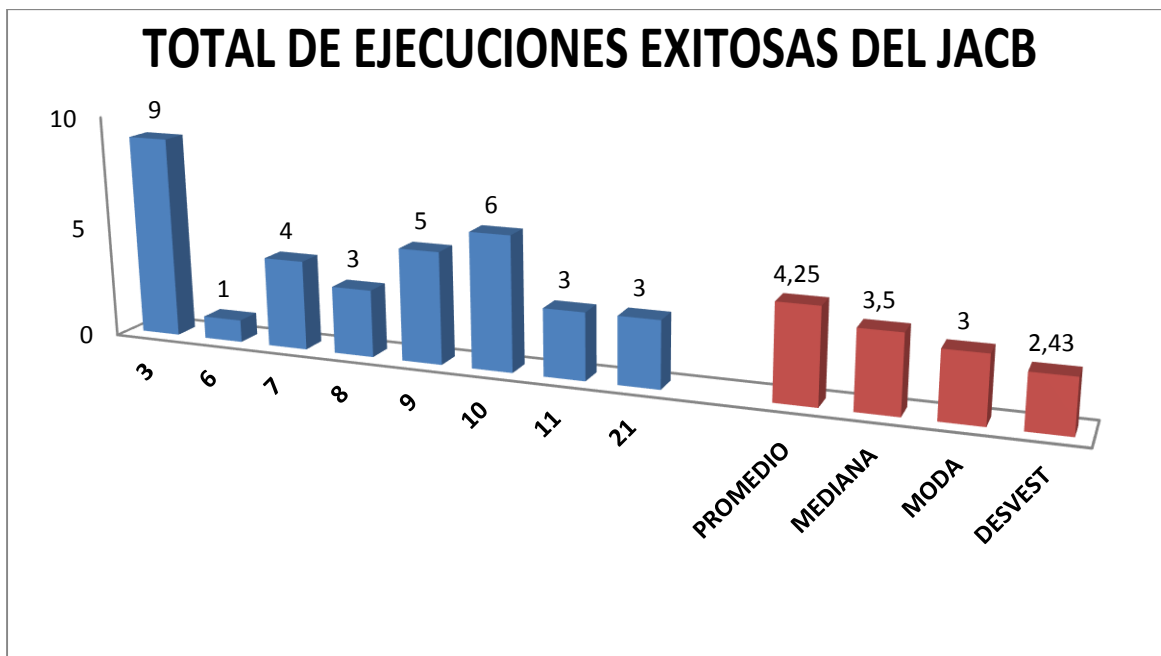
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 1.37%

Moda: 1

Mediana: 1

Desviación estándar: 0.91%



Gráfica.41 *Total ejecuciones exitosas del. JACB.Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)*

La grafica N^a 41 refleja los resultados del total de ejecuciones exitosas del JACB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 9 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 1 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 4 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 3 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 5 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 6 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 3 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 3 ejecuciones exitosas

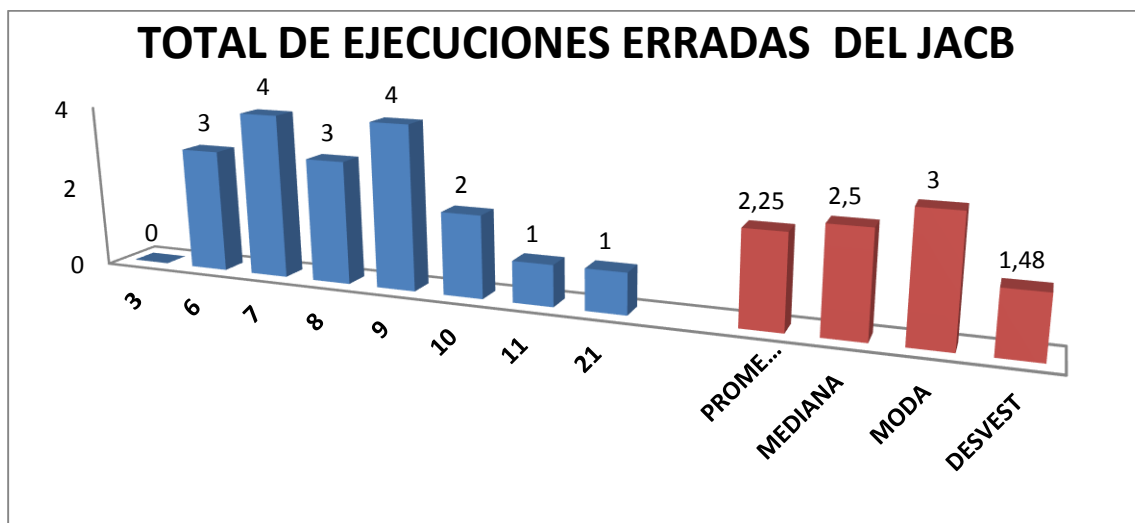
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 4.25%

Moda: 3

Mediana: 3.5

Desviación estándar: 2.43%



Gráfica.42 Total ejecuciones erradas del. JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 42 refleja los resultados del total de ejecuciones erradas del JACB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

- .El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 0 ejecuciones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 3 ejecuciones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 4 ejecuciones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 3 ejecuciones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 4 ejecuciones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 2 ejecuciones erradas
- .El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 1 ejecución errada
- .El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 1 ejecución errada

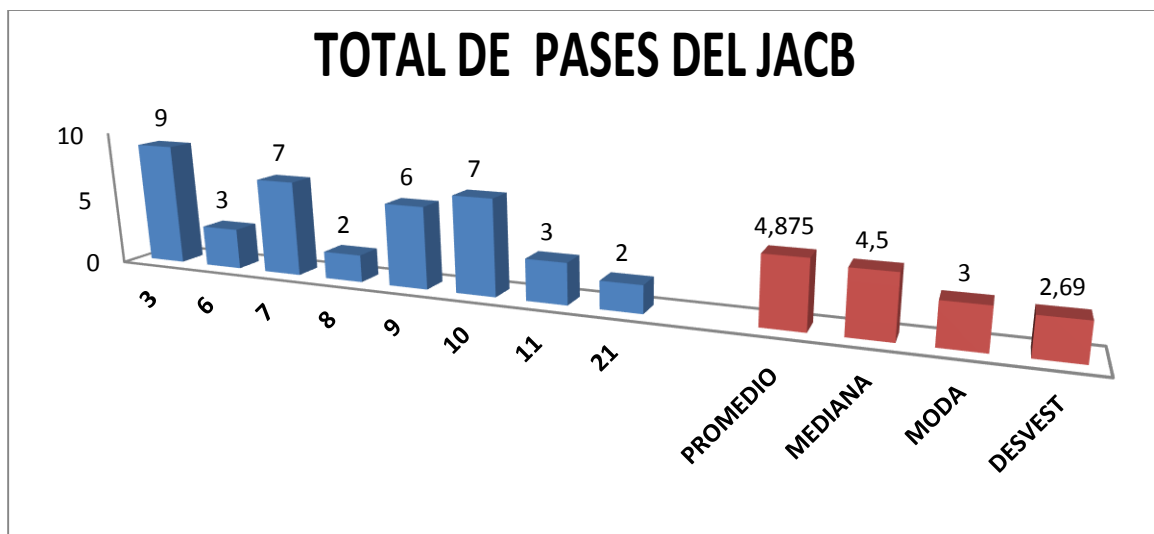
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 4.87%

Moda: 3

Mediana: 4.5

Desviación estándar: 2.69%



Gráfica.43 *Total de pases del. JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)*

La grafica Nª 43 refleja los resultados del total de pases JACB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 9 Pases

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 3 Pases

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 7 Pases

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 2 Pases

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 6 Pases

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 7 Pases

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 3 Pases

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 2 Pases

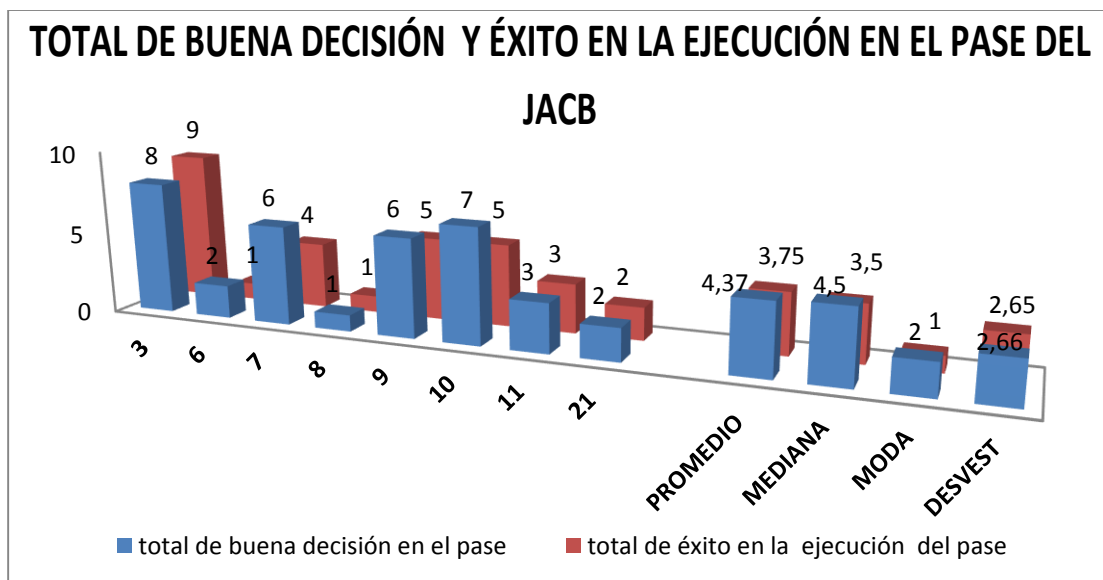
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 4.87%

Moda: 3

Mediana: 4.5

Desviación estándar: 2.69%



Gráfica.44. Total buena decisión en el pase y éxito de ejecución JACB.Luego de las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N^a 44 refleja los resultados del total de buena decisión en el pase y éxito de ejecución. JACB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de buena decisión en el pase de 8 y un total de éxito en la ejecución de 9

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de buena decisión en el pase de 2 y un total de éxito en la ejecución de 1

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de buena decisión en el pase de 6 y un total de éxito en la ejecución de 4

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de buena decisión en el pase de 1 y un total de éxito en la ejecución de 1

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de buena decisión en el pase de 6 y un total de éxito en la ejecución de 5

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de buena decisión en el pase de 7 y un total de éxito en la ejecución de 5

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de buena decisión en el pase de 3 y un total de éxito en la ejecución de 3

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de buena decisión en el pase de 2 y un total de éxito en la ejecución de 2

Los resultados de las variables para la buena decisión en el pase son los siguientes:

Promedio: 4.37%

Moda: 2

Mediana: 4.5

Desviación estándar: 2.66%

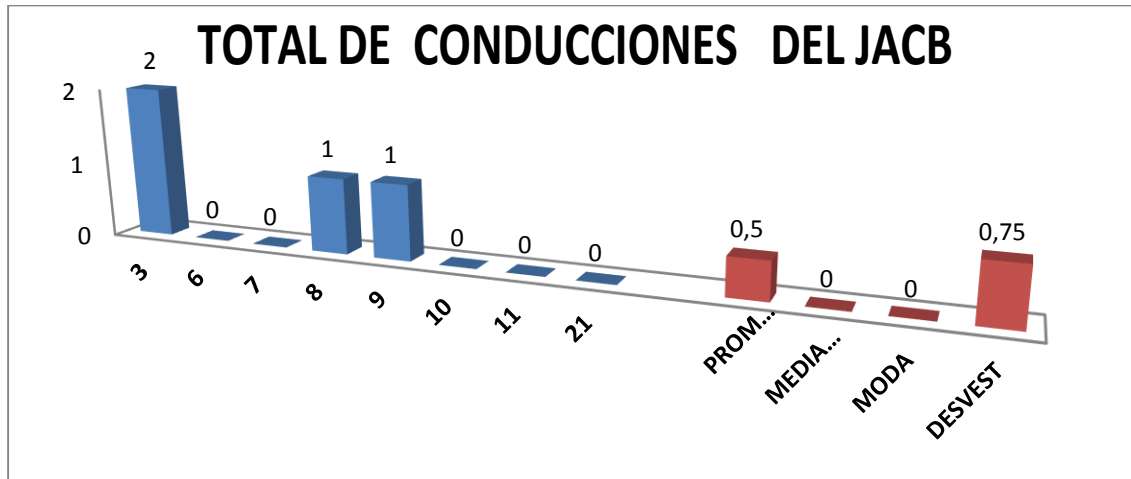
Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución del pase son los siguientes:

Promedio: 3.75%

Moda: 1

Mediana: 3,5

Desviación estándar: 2.65%



Gráfica.45. Total de conducciones del JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 45 refleja los resultados del total de conducciones del JACB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

- .El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de conducciones de 2
- .El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de conducciones de 0
- .El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de conducciones de 0
- .El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de conducciones de 1
- .El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de conducciones de 1
- .El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de conducciones de 0
- .El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de conducciones de 0
- .El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de conducciones de 0

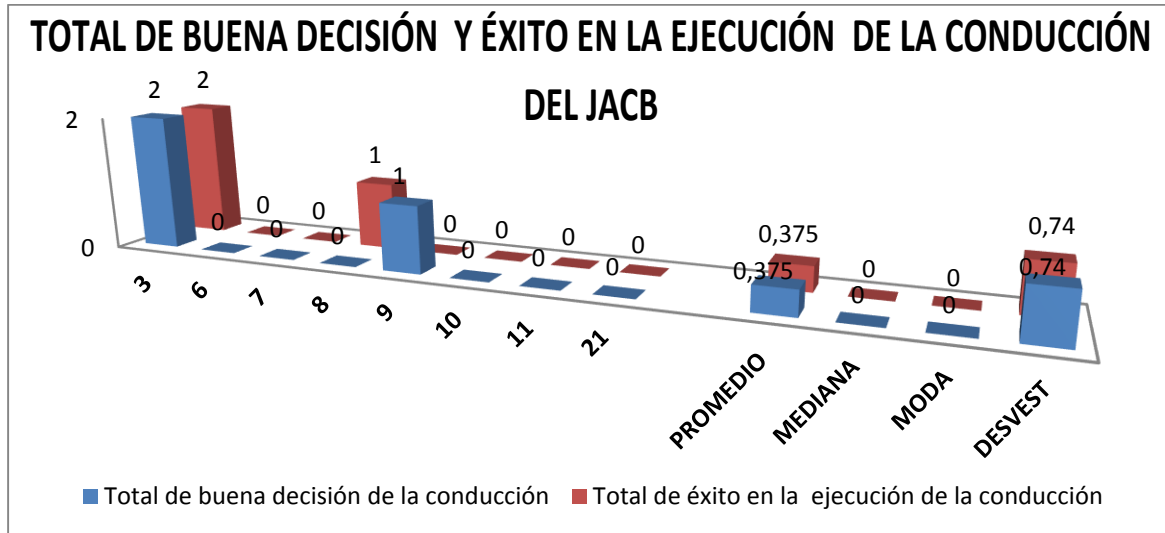
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 0.5%

Moda: 0

Mediana: 0.5

Desviación estándar: 0.75%



Gráfica.46. Total buena decisión en la conducción y éxito en la ejecución JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 46 refleja los resultados del total de buena decisión en la conducción y el éxito de ejecución. JACB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de buena decisión en la conducción de 2 y un total de éxito en la ejecución de 2

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de buena decisión en la conducción de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de buena decisión en la conducción de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de buena decisión en la conducción de 0 y un total de éxito en la ejecución de 1

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de buena decisión en la conducción de 1 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de buena decisión en la conducción de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de buena decisión en la conducción de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de buena decisión en la conducción de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

Los resultados de las variables para la buena decisión en la conducción son los siguientes:

Promedio: 0.37%

Moda: 0

Mediana: 0

Desviación estándar: 0.74%

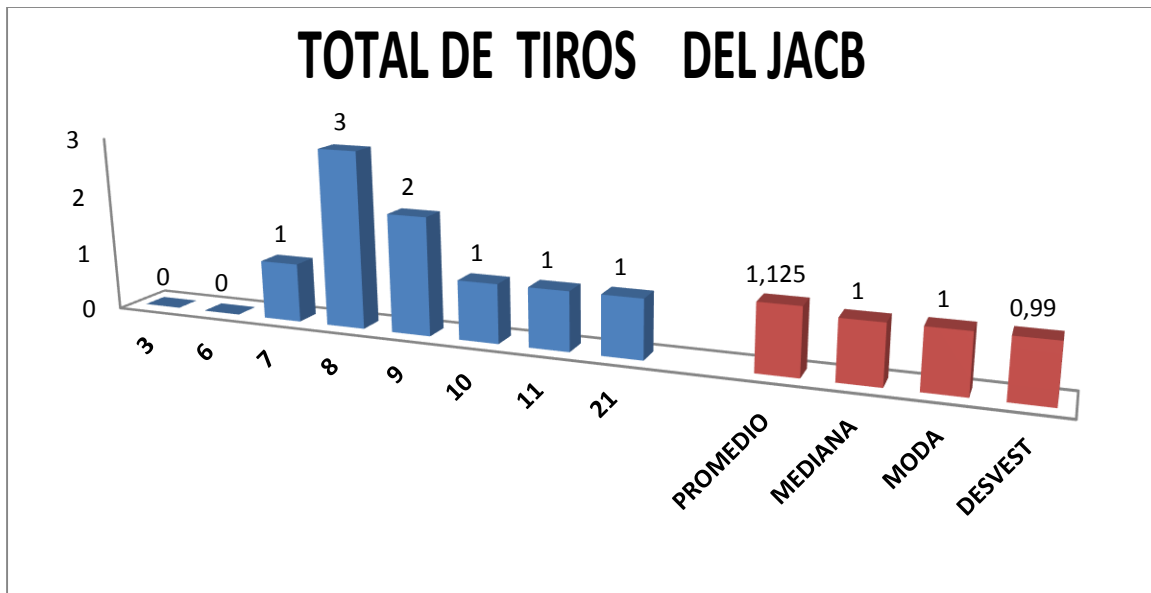
Los resultados de las variables para el éxito de la ejecución en la conducción son los siguientes:

Promedio: 0.37%

Moda: 0

Mediana: 0

Desviación estándar: 0.74%



Gráfica.47. Total de tiros JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 47 refleja los resultados del total de tiros del JACB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

- .El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de tiros de 0
- .El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de tiros de 0
- .El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de tiros de 1
- .El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de tiros de 3
- .El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de tiros de 2
- .El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de tiros de 1
- .El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de tiros de 1
- .El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de tiros de 1

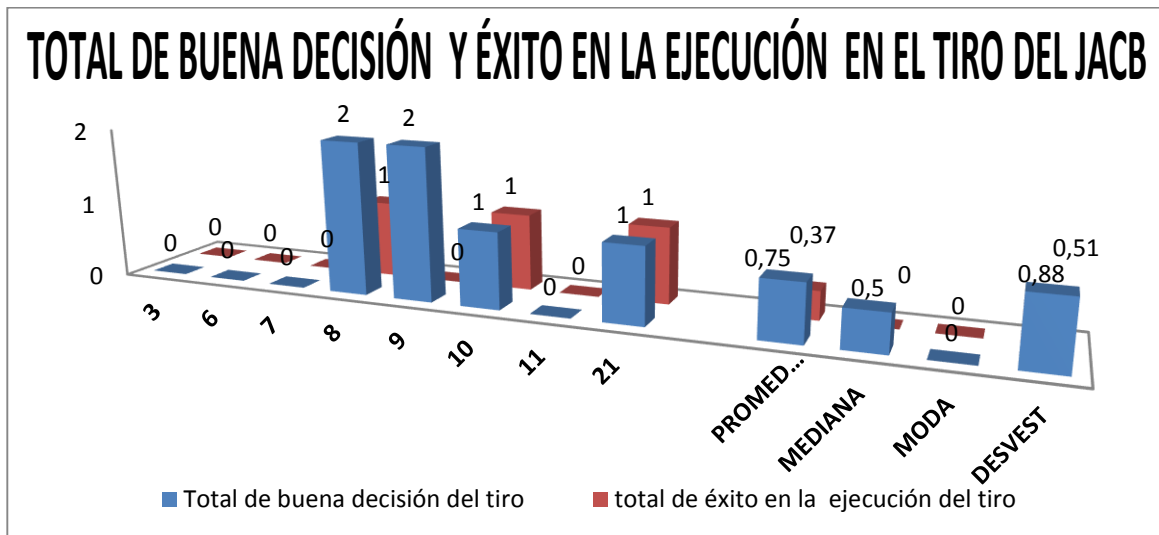
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 1.12%

Moda: 1

Mediana: 1

Desviación estándar: 0,99%



Gráfica.48. Total de buena decisión en el tiro y éxito en la ejecución JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N^a 48 refleja los resultados del total de buena decisión en el tiro y el éxito de ejecución. JACB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de buena decisión en el tiro de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de buena decisión en el tiro de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de buena decisión en el tiro de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de buena decisión en el tiro de 2 y un total de éxito en la ejecución de 1

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de buena decisión en el tiro de 2 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de buena decisión en el tiro de 1 y un total de éxito en la ejecución de 1

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de buena decisión en el tiro de 0 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de buena decisión en el tiro de 1 y un total de éxito en la ejecución de 1

Los resultados de las variables para la buena decisión en el tiro son los siguientes:

Promedio: 0.75%

Moda: 0

Mediana: 0.5

Desviación estándar: 0.88%

Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución el tiro son los siguientes:

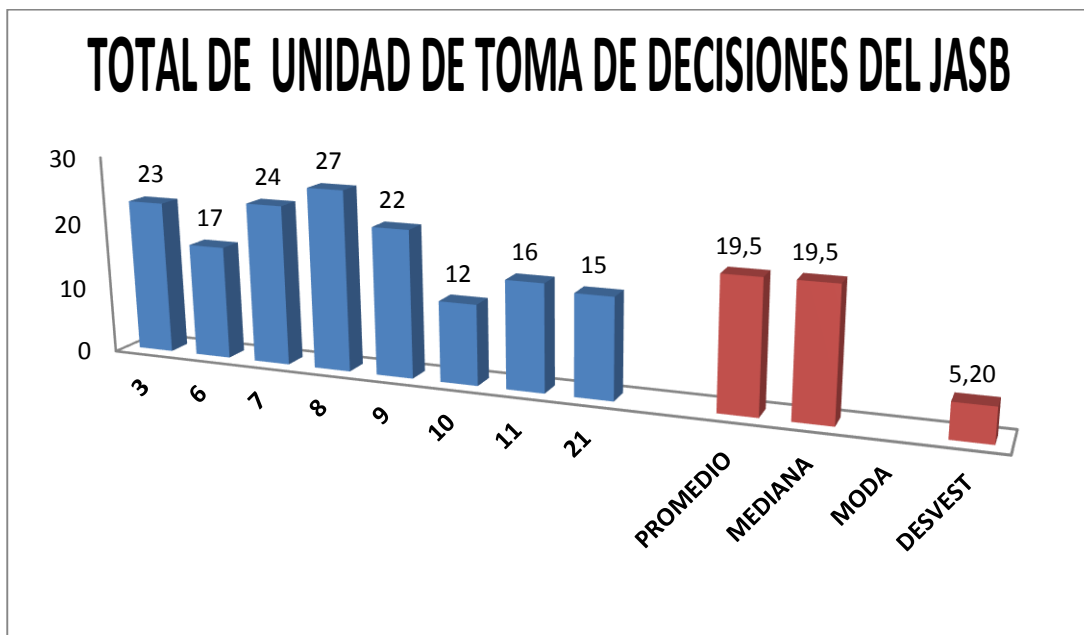
Promedio: 0.37%

Moda: 0

Mediana: 0.5

Desviación estándar: 0.51%

A continuación se darán a conocer los resultados obtenidos del jugador atacante sin balón JASB durante la (HERJ), luego de terminar las 20 unidades de entrenamiento.



Gráfica.49. *Total UTD JASB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)*

La grafica N^a 49 refleja los resultados del total de UTD del JASB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 23 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 17 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 24 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 27 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 22 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 12 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 16 UTD.

El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 15 UTD.

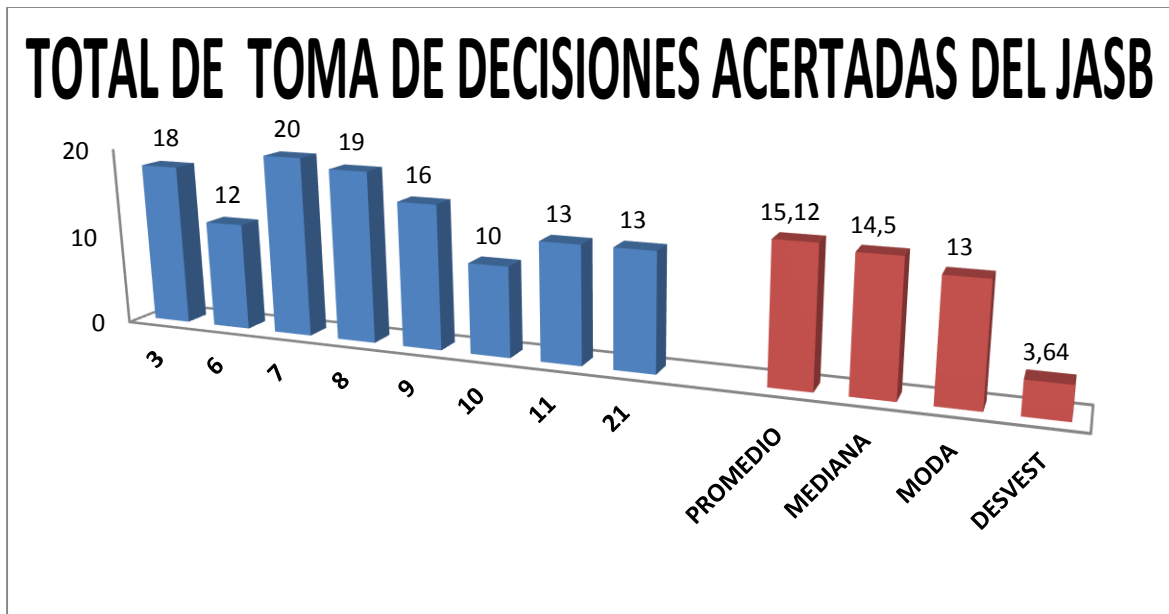
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 19.5%

Moda: 0

Mediana: 19.5

Desviación estándar: 5.20 %



Gráfica.50 Total toma de decisiones acertadas JASB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N^a 50 refleja los resultados del total de toma de decisiones acertadas del JASB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 18 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 12 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 20 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 19 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 16 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 10 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 13 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 13 decisiones acertadas

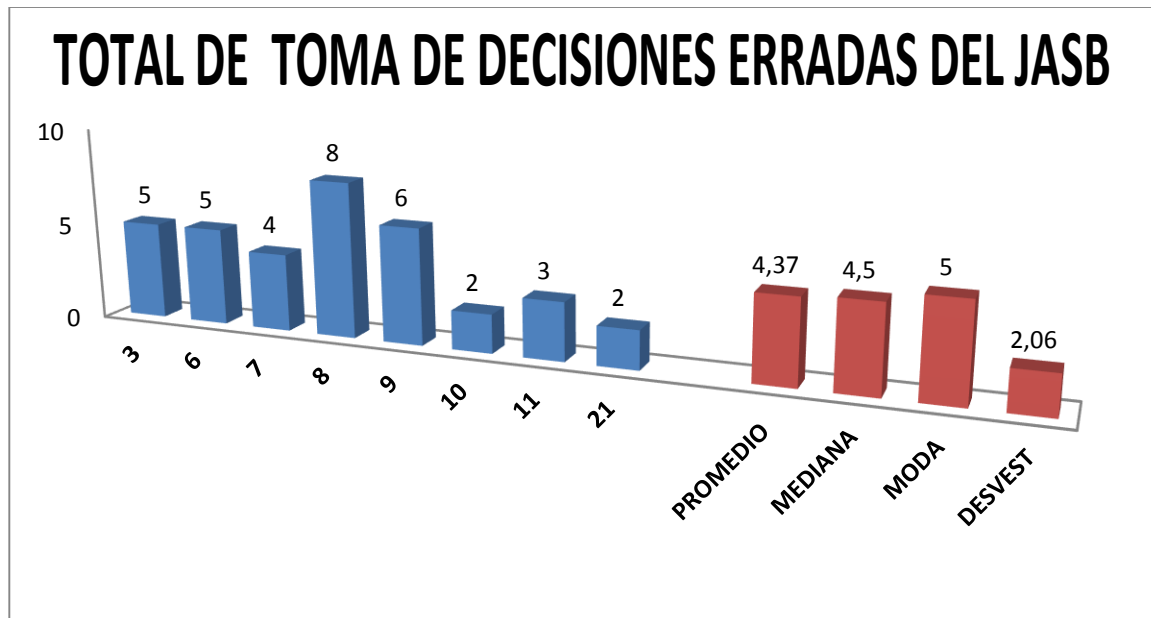
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 15.1%

Moda: 13

Mediana: 14.5

Desviación estándar: 3.64 %



Gráfica.51 Total toma de decisiones erradas JASB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 51 refleja los resultados del total de toma decisiones erradas del JASB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 5 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 5 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 4 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 6 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 6 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 2 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 3 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 2 decisiones erradas

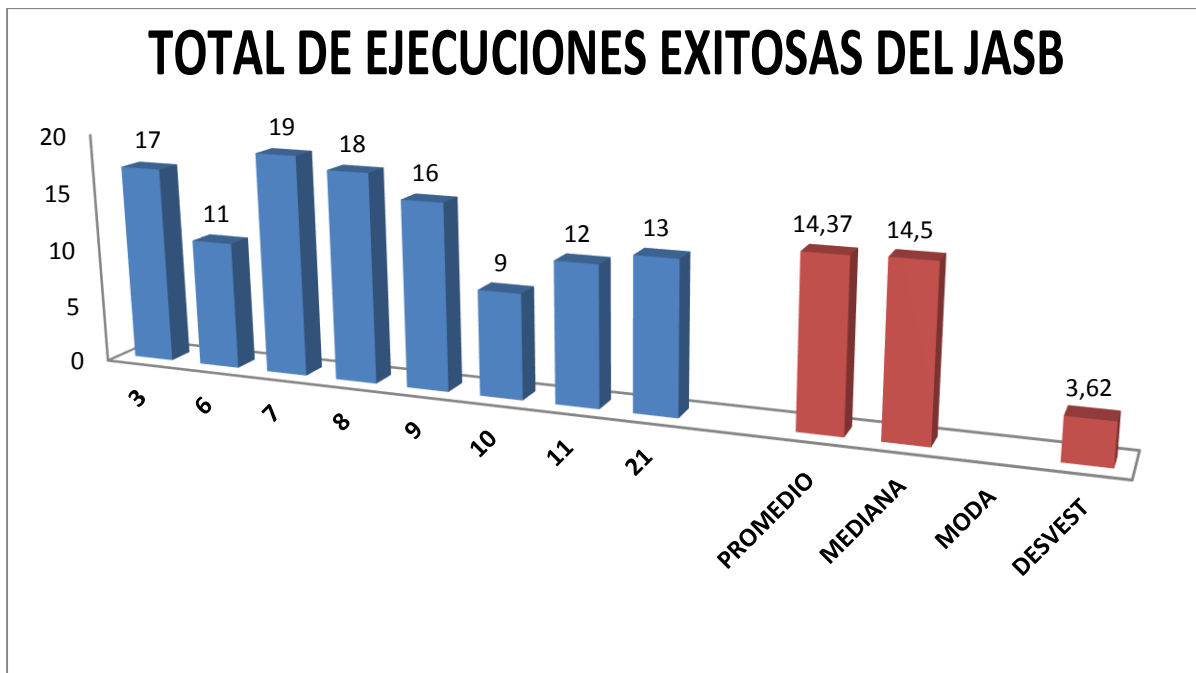
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 4.37%

Moda: 5

Mediana: 4.5

Desviación estándar: 2.06 %



Gráfica.52 Total de ejecuciones exitosas del .JASB.Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 52 refleja los resultados del total de ejecuciones exitosas del JASB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 17 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 11 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 19 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 18 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 16 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 9 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 12 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 13 ejecuciones exitosas

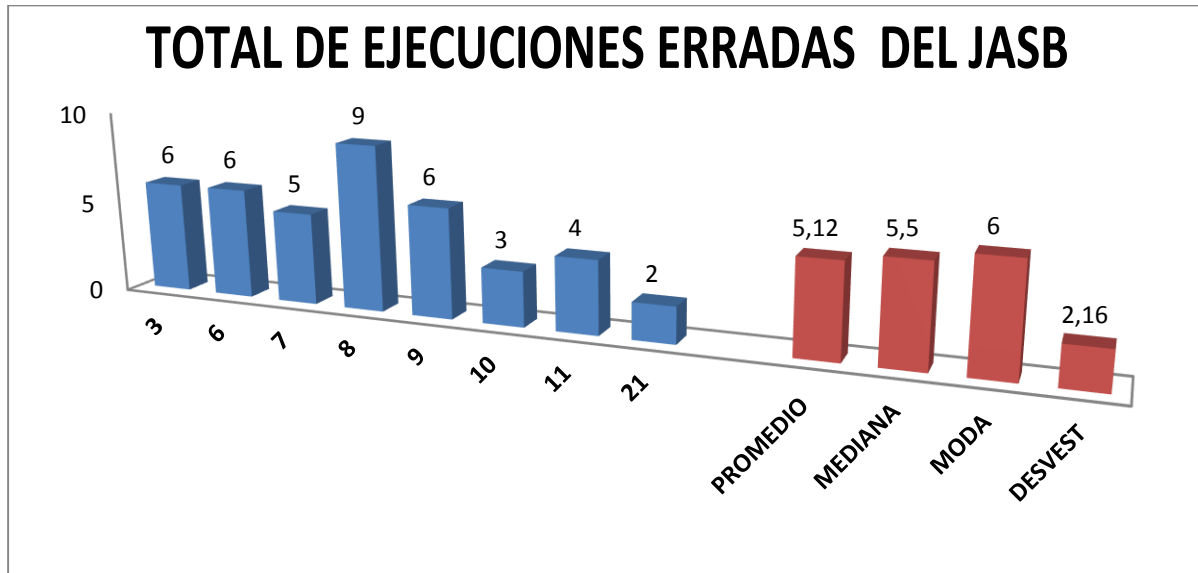
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 14.37%

Moda: 0

Mediana: 14.5

Desviación estándar: 3.62 %



Gráfica.53 Total de ejecuciones erradas del .JASB.Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 53 refleja los resultados del total de ejecuciones erradas del JASB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 6 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 6 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 5 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 9 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 6 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 3 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 4 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 2 ejecuciones erradas

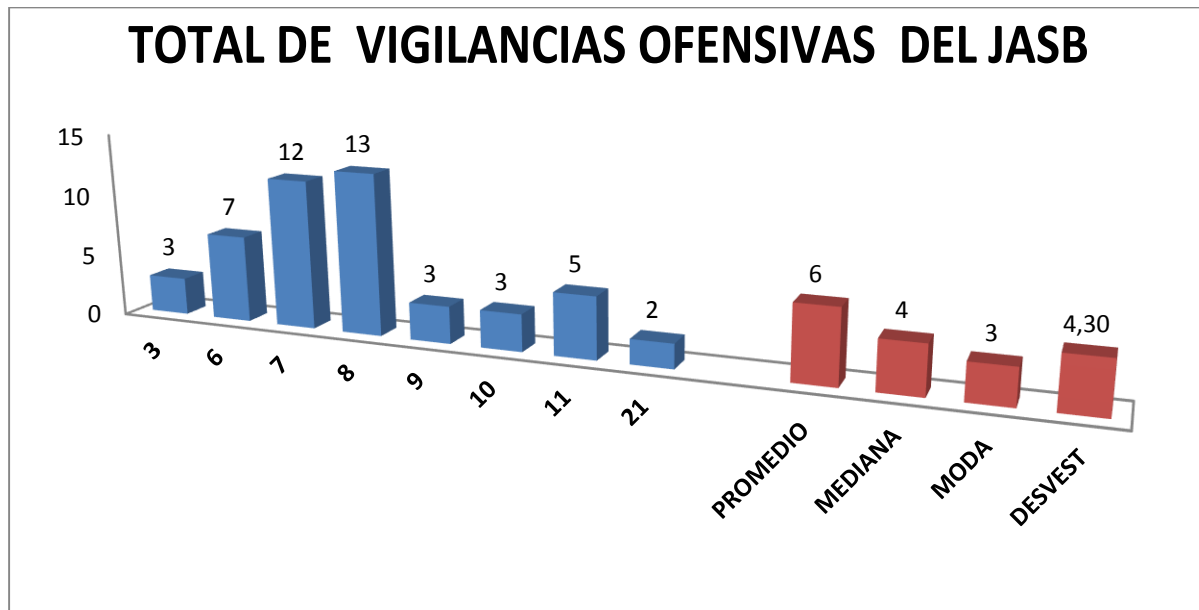
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 5.12 %

Moda: 6

Mediana: 5.5

Desviación estándar: 2.16 %



Gráfica.54 Total de vigilancias ofensivas. JASB. Luego de realizar las unidades de

La grafica N^a 54 refleja los resultados del total de vigilancias ofensivas del JASB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 3 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 7 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 12 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 13 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 3 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 3 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 5 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 2 vigilancias ofensivas

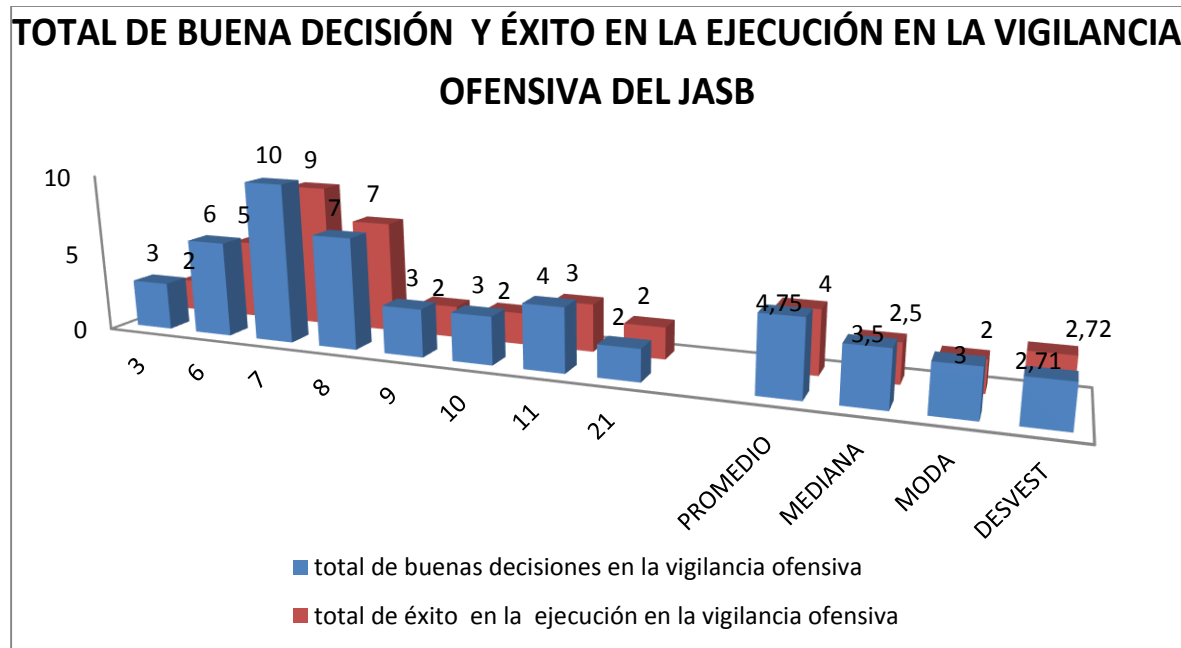
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 6 %

Moda: 3

Mediana: 4

Desviación estándar: 4.30%



Gráfica.55 Total de buena decisión y éxito en la ejecución en la vigilancia ofensiva. JASB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 55 refleja los resultados del total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva y el éxito de ejecución del JASB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 3 y un total de 2 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 6 y un total de 5 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 10 y un total de 9 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 7 y un total de 7 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 3 y un total de 2 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 3 y un total de 2 en el éxito de la ejecución.

El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 4 y un total de 3 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 2 y un total de 2 en el éxito de la ejecución

Los resultados de las variables para la buena decisión en la vigilancia ofensiva son los siguientes:

Promedio: 4.75%

Moda: 3

Mediana: 3.5

Desviación estándar: 2.71%

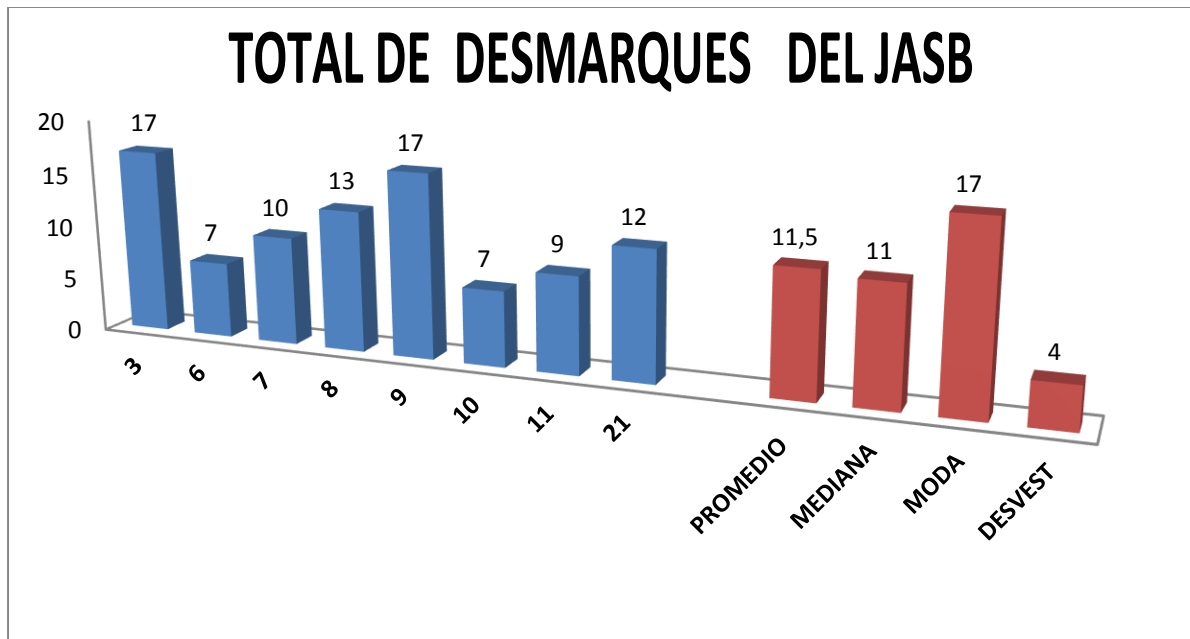
Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución de la vigilancia ofensiva son los siguientes:

Promedio: 4%

Moda: 2

Mediana: 2.5

Desviación estándar: 2.72%



Gráfica.56 Total de desmarques. JASB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 56 refleja los resultados del total de desmarques del JASB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de 17 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de 7 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de 10 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de 13 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de 17 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de 7 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de 9 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de 12 desmarques

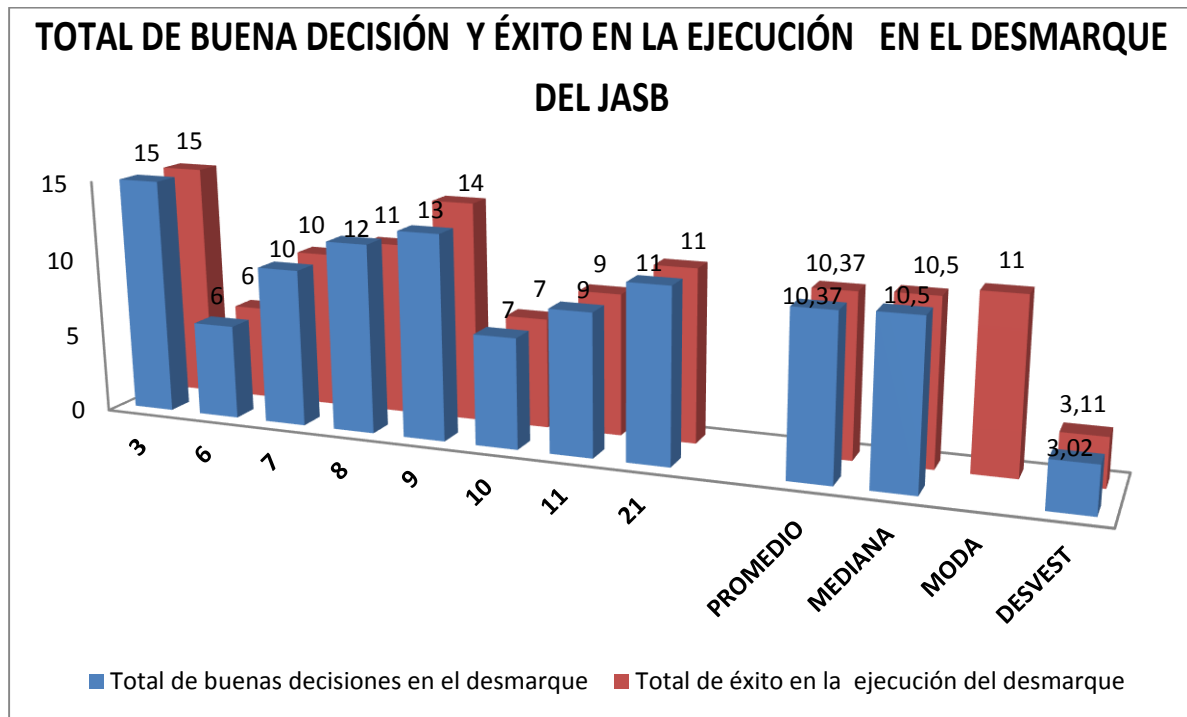
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 11.5%

Moda: 17

Mediana: 11

Desviación estándar: 4%



Gráfica.57 Total de buena decisión y éxito en el desmarque. JASB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 57 refleja los resultados del total de buenas decisiones en el desmarque y el éxito en la ejecución del JASB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (3) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 15 y un total de 15 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (6) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 6 y un total de 6 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (7) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 10 y un total de 10 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (8) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 12 y un total de 11 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (9) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 13 y un total de 14 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (10) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 7 y un total de 7 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (11) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 9 y un total de 9 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (21) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 11 y un total de 11 en el éxito de la ejecución

Los resultados de las variables para la buena decisión en el desmarque son los siguientes:

Promedio: 10.3%

Moda: 0

Mediana: 10.5

Desviación estándar: 3.02%

Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución en el desmarque son los siguientes:

Promedio: 10.3%

Moda: 11

Mediana: 10.5

Desviación estándar: 3.11%

6. CONCLUSIONES

A continuación, se exponen las conclusiones en dos apartados diferentes, correspondiendo así a cada una de las dos grandes pruebas, que se realizaron en este trabajo de Tesis el CT ofensivo en fútbol, (TCTOF) y el RJ (HERJ) en el juego modificado para conseguir el gol.

6.1. Conclusiones En Relación Al Análisis Del Conocimiento Táctico Ofensivo En Fútbol

A la vista de los resultados de esta investigación y, en relación a los objetivos planteados al inicio de esta monografía, se llegó a las siguientes conclusiones sobre el CT ofensivo en los jugadores participantes de la investigación de metodología global:

1. Antes de realizar las respectivas sesiones de entrenamiento (Metodología Global) los 8 jugadores presentaban un conocimiento táctico (CT) declarativo bajo con un promedio de 18.2 preguntas acertadas sobre un total de 36 preguntas. Además de una desviación estándar de 4.02%
2. Posteriormente de ejecutar las unidades de entrenamiento los 8 jugadores presentan un promedio de 26 preguntas acertadas y una desviación estándar de 3,66% sobre un total de 36 preguntas. En cuanto a su conocimiento táctico (CT) declarativo, ya que se presenta un aumento, en el número de respuestas correctas. Si tenemos en cuenta como estaban conceptualmente los 8 jugadores antes de realizar las sesiones de entrenamiento.
3. Teniendo en cuenta que el (TCTOF) se divide en 6 ítems, los 8 jugadores, luego de las unidades de entrenamiento. Mantuvieron como mínimo su porcentaje de conocimiento, aunque en la mayoría de jugadores este porcentaje aumento considerablemente.
4. La metodología global por su modelo de enseñanza, se presenta por ende como la más favorable para el desarrollo del conocimiento táctico (CT) declarativo dada la información, conceptos e ideas que se le dan a conocer a los jugadores dentro de las sesiones de entrenamiento.

6.2. CONCLUSIONES EN RELACIÓN AL ANÁLISIS DEL RENDIMIENTO DE JUEGO EN EL JUEGOS MODIFICADO PARA CONSEGUIR EL GOL (HERJ)

1. Se observó, una mejora significativa en la toma de decisiones, las ejecuciones técnico – tácticas en el juego modificado para conseguir el gol. Luego de llevar a cabo las 20 unidades de entrenamiento (Metodología Global)
2. Se evidencia, posteriormente aplicadas las 20 sesiones de Entrenamiento, que el Jacob demuestra una mejora en la toma de decisiones y en las ejecuciones técnicas que se valoraron en la (HERJ). (Pase, Conducción y Tiro) Ya que el promedio obtenido antes de ejecutar las unidades de entrenamiento era del 5,25%. Y ahora luego de culminar las sesiones de entrenamiento es equivalente al 5,75%
3. Una vez terminadas las unidades de entrenamiento, y luego de ser evaluado en la (HERJ) el Jacob, demuestra un proceso bastante significativo en la toma de decisiones y en las ejecuciones tácticas, que mediante el test se valoran (Desmarques y Vigilancia Ofensivas). Ya que el promedio obtenido antes de ejecutar las unidades de entrenamiento era del 7,87%. Y ahora luego de culminar las sesiones de entrenamiento es equivalente al 15,12%
4. La metodología Global, se presenta como la más favorable para el proceso y desarrollo de la toma de decisiones en situaciones reales de juego.
5. Proponemos la metodología Global como la más adecuada para el proceso de enseñanza - aprendizaje del fútbol base en jugadores de 11 años de edad.

7. PROSPECTIVA

Por medio de esta monografía queremos dar a conocer a todos los entrenadores del futbol, que ya ejercen el trabajo de enseñanza y aprendizaje del futbol. Como también a futuros entrenadores de esta disciplina que se encuentran en formación, para que implementemos e investiguemos sobre nuevas metodologías para el entrenamiento del futbol base con el fin de mejorar y desarrollar positivamente sus condiciones técnico-tácticas psicológicas y cognitivas de los jóvenes jugadores frente a la competencia.

Queremos lograr, dejar atrás varios años de tradición de la enseñanza del futbol, donde es la misma metodología de entrenamiento en la gran mayoría de clubes y escuelas de formación del futbol, a cambio queremos implementar nuevas tendencias de entrenamientos e invitar a entrenadores, por medio de este trabajo de tesis a que investiguemos y apliquemos nuevas metodologías de entrenamiento, como lo hicimos nosotros a través de la metodología global. Donde logramos evidenciar, que es muy efectiva y mejora la toma de decisiones en situaciones reales de juego. Además de obtener beneficios tácticos, técnicos, psicológicos, físicos y cognitivos que son evidentes dentro de los entrenamientos en los jugadores de la categoría alevín (11) Años del club Caterpillar motor.

Esta investigación es el punto de partida, para futuros proyectos que se deseen llevar a cabo en deportes de invasión, colectivos y de oposición, es decir de características similares al futbol, en vista de la utilización de la metodología Global, para así orientar los procesos de enseñanza aprendizaje bajo un modelo deportivo de enseñanza.

BIBLIOGRAFIA

- Aguilar et al (2010). *Futbol Base Unido*. Recuperado de:
<http://www.caefmalaga.com/DOSSIER%20FUTBOL%20BASE%20UNIDO.pdf>
- Arda & Casal (2003). *Metodología de la enseñanza del fútbol*. Recuperado de:
<http://es.scribd.com/doc/241659768/Metodologia-de-la-Ensenanza-del-Futbol-pdf#scribd>
- Barroso (2007) *Test de Valoración del Entrenamiento*. Recuperado de:
http://www.aneat.cl/Test_de_valoracion_del_entrenamiento.pdf
- Casáis, L. (2006, 21 de Septiembre) *La toma de decisión experta del entrenador: cerrando el bucle de dominios específicos del entrenador en los deportes colectivos*. Alto rendimiento. Recuperado de: <http://www.altorendimiento.com/congresos/psicosociologia/593-la-toma-de-decision-experta-del-entrenador-cerrando-el-bucle-de-dominios-especificos-del-entrenador-en-los-deportes-colectivos>
- Cobo, J. (2014, 26 de febrero). *La toma de decisiones en el entrenamiento*. Perarnau Magazine. Recuperado de: <http://www.martiperarnau.com/tactica/la-toma-de-decisiones-en-el-entrenamiento/>
- Comesaña, H. (2001). *El proceso del futbol formativo*. Efdeportes, 6 (29), 1-1. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd29/futbol.htm>
- Cañadas et al, (2011). *Las situaciones de juego en el entrenamiento de baloncesto en categorías base*. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Recuperado de: <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista49/artsituaciones345.htm>
- Caterpillar Motor. (2014). *Reseña*. Recuperado de:
<http://clubcaterpillarmotor.com/resena/>
- Coldeportes (2000). *Ley 181 de Enero 18 de 1995*. Recuperado de:
<http://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CBsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.coldeportes.gov.co%2Findex.php%3Fidcategoria%3D2014%26download%3DY&ei=7KsoVcOEH8ehNrOLgaAJ&usg=AFQjCNGVsEq2sczjWi3REDtHQCAXKbawwg>
- Diccionario ABC. (2008). *Definición de Test*. Definición abc. Recuperado de
<http://www.definicionabc.com/general/test.php>
- Dorantes (2010). *El sistema de tareas tácticas en las situaciones simplificadas del juego (dinámica y valoración)*. Efdeportes, 14 (141) ,6-8. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd141/tareas-tacticas-en-las-situaciones-simplificadas-del-juego.htm>
- Duarte et al (2010). *Consideraciones sobre la aplicación de las situaciones simplificadas de juego en la Educación Física*, 15(151), 12-10. Recuperado de:
<http://www.efdeportes.com/efd151/aplicacion-de-las-situaciones-simplificadas-de-juego.htm>
- Echavarría, D. & Echavarría, R. (2013). *Juegos tácticos- decisoriales para la formación de la habilidad toma de decisiones tácticas en los futbolistas escolares*. Efdeportes, 18 (179), 1-1.

Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd179/juegos-tacticos-decisionales-para-futbolistas.htm>

Elías, O (2008). *La visión de juego y el pase en fútbol*. Efdeportes, 13 (121) ,5 8. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd121/la-vision-de-juego-y-el-pase-en-futbol.htm>

FCDF. (2010). *Tour de la Historia.FCF.com.co*. Recuperado de: <http://fcf.com.co/index.php/tour-de-la-historia-inferior#top>

FIFA. (2015). *Los orígenes*. Fútbol Clásico. Recuperado de: <http://es.fifa.com/classicfootball/history/the-game/origins.html>

FIFA. (2015). *Las Islas Británicas, el hogar del fútbol*. El juego. Recuperado de: <http://es.fifa.com/classicfootball/history/the-game/Britain-home-of-football.html>

FIFA. (2015). *El crecimiento global*. El juego. Recuperado de: <http://es.fifa.com/classicfootball/history/the-game/global-growth.html>

FIFA, (2003). *Manual de Fútbol Base de la FIFA*. Recuperado de: <http://grassroots.fifa.com/es/servicios/descargar-pdf.html>

Fernández. (2013). *Resolución de situaciones momentáneas del juego*. Fútbol para entrenadores. Recuperado de: <http://www.futbolparaentrenadores.com/articulos/colaboraciones/resolucion-de-situaciones-momentaneas-del-juego>

Gómez, P (2012). *Fútbol Contextualizado*. Recuperado de: <http://es.slideshare.net/randycolon/futbol-contextualizado-2012-pedro-gomez>

Gómez, p (2014). *¿Qué es la metodología contextualizada?* Fútbol Contextualizado Recuperado de: <http://www.futbolcontextualizado.com/PDFS/QUE%20ES.pdf>

Gómez, p (2014). *¿Qué no es la metodología contextualizada?* Fútbol Contextualizado Recuperado de: <http://www.futbolcontextualizado.com/PDFS/QUE%20NO%20ES.pdf>

Gómez, p (2014). *¿Corrientes de la metodología contextualizada?* Fútbol Contextualizado Recuperado de: <http://www.futbolcontextualizado.com/PDFS/corrientes.pdf>

Gómez, L. (2013, 26 de marzo). *La toma de decisiones según la neurociencia*. [web log post]. Recuperado de: <http://interpretareljuego.blogspot.com/2013/03/la-toma-de-decisiones-segun-la.html>

Gómez, P. (2011) *La preparación física del fútbol contextualizada en el fútbol*. Recuperado de: https://www.mcsports.es/Libros/La_preparacion_fisica_del_futbol.pdf

Hernández, et al (2006). *Metodología de la Investigación Quinta Edición*. Recuperado de: http://www.academia.edu/6399195/Metodologia_de_la_investigacion_5ta_Edicion_Sampieri

- Herrera. D. (2013). *Situaciones simuladoras preferenciales*. Fútbol complejo. Recuperado de:
<http://www.futbolcomplejo.com/articulos/situaciones-simuladoras-preferenciales/#.VSh8gk05DIV>
- Herrera .O. (2008). *La percepción en fútbol*. Efdeportes, 13(119) ,4-8. Recuperado de:
<http://www.efdeportes.com/efd119/la-percepcion-en-el-futbol.htm>
- Hernández et al (2013). *Situaciones simplificadas de juego. Experiencias en categorías infantiles de béisbol*. Efdeportes, 18 (179), 4-13. Recuperado de:
<http://www.efdeportes.com/efd179/situaciones-simplificadas-de-juego-en-beisbol.htm>
- IPD) (2006). Evaluación Deportiva. Recuperado de:
http://www.ipd.gob.pe/transparencia_ipd/doc_transparencia/normativa_interna/procedimientos/O PP-CON-PR-008.pd
- Idrd. (2011). *Instructivo para creación de un club deportivo y requisitos para obtener reconocimiento deportivo en Bogotá*. Recuperado de:
http://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CBsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.idrd.gov.co%2Fweb%2Ffiles_fck%2Ffiles%2FINSTRUCTIVO.docx&ei=5K4oVYy2LsmwggTVooKICQ&usg=AFQjCNHM7y5XtlEdvVTIwW3LwW-Nxk6sNA
- López, R. (2012, 4 de abril). *La toma de decisiones es un imperativo para el jugador*. Dirección de equipos de fútbol. Recuperado de: <http://direcciondeequipos.com/2012/04/04/la-toma-de-decisiones-es-un-imperativo-para-el-jugador/>
- Lucht. R. (2013) *la vida por el futbol*. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/230511704/Iucht-Roman-La-vida-por-el-futbol-r1-0-pdf#scribd>
- Montes.R. (2000). *Coberturas en Línea Defensiva*. Entrenadores de Fútbol. Recuperado de:
<http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/cobertur/cobertur.htm>
- (Morcillo et al, (2006). *El valor de lo invisible. Fundamentación y propuesta de organización y entrenamiento específico del fútbol*. Efdeportes, 10 (92), 1-6. Recuperado de:
<http://www.efdeportes.com/efd92/invisib.htm>
- Olivares. (2013). “*Conocimiento táctico y rendimiento de juego en fútbol en niños de 8 a 12 años.*” (Tesis Doctoral). Universidad Católica San Antonio, Murcia
- Peña.M. (2010). *Proceso de enseñanza aprendizaje del futbol*. Recuperado de:
<http://www.kirolzerbitzua.net/informacion/webfutbol/pdfs/Futbol%20Castellano.pdf>
- Paciullo.N. (2012). *Entrenamiento Del Futbolista Bajo Presión En Situaciones Reales Del Juego*. Coaching Deporte. Recuperado de: <http://coaching-deporte.com/2012/11/entrenamiento-del-futbolista-bajo-presion-en-situaciones-reales-del-juego/>
- Pérez (2008). *Las Pruebas o Tests en el Deporte*. Efdeportes, 13 (126), 10-8. Recuperado de:
<http://www.efdeportes.com/efd126/las-pruebas-o-tests-en-el-deporte.htm>

- Rodríguez de la Cruz (2007). *Los test físicos en secundaria aproximación a un uso formativo*. Ef. deportes, 12 (112), 9-7. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd112/los-test-fisicos-en-secundaria.htm>
- Reyes et al (2001). *Principios Tácticos*. Recuperado de: http://ened.conade.gob.mx/documentos/ened/sicced/FuTBOL_N2/CAPITULO_7.pdf
- Sans, A. & Frattarola, C. (2009) .*Los fundamentos del fútbol*. Recuperado de: <http://www.mcsports.es/images/archivos/AT3/Muestramailing.pdf>
- Saborido .et al (2012). *Validación de instrumentos para la medición del conocimiento declarativo y procedimental y la toma de decisiones en el fútbol escolar*. Recuperado de: http://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CBsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F3985138.pdf&ei=Y18oVbb_DYiqNumhgIgN&usg=AFQjCNHn0Vp5B2EPVtP8GrKGcd3Xu_-Cow
- Schenfeld.A. (2010, 11 de Diciembre). *La percepción de las situaciones de juego en el futbol*. [Web log post]. Recuperado de: http://futbolendesarrollo.blogspot.com/2010/12/del-baul-de-los-recuerdos-del-grupo_11.html
- Teoldo.C. et al (2009).*Principios tácticos del fútbol: Conceptos y Aplicaciones*. Recuperado de: <http://www.nucleofutbol.ufv.br/artigos/32-Principios-tacticos-del.pdf>
- Villora.S. (2010). *Estudio de las etapas de formación del joven deportista desde el desarrollo de la capacidad táctica*. Aplicación al fútbol (Tesis Doctoral). Universidad de Catilla la Mancha, Cuenca.
- Villora et al (2012). *Evaluación del conocimiento declarativo específico sobre los elementos técnico-tácticos en jugadores benjamines de fútbol con alto nivel de pericia*. Alto Rendimiento. Recuperado de: <http://altorendimiento.com/evaluacion-del-conocimiento-declarativo-especifico-sobre-los-elementos-tecnico-tacticos-en-jugadores-benjamines-de-futbol-con-alto-nivel-de-pericia/>

ANEXO (1)

TEST DE CONOCIMIENTO TÁCTICO OFENSIVO EN FÚTBOL

Nombre y apellidos: _____

Edad: _____

Género: _____

Categoría de edad: _____

Fecha: _____

¿Cuánto juegas al fútbol fuera de los entrenamientos? (Rodea el número que creas)

1. Nada. 2. Alguna vez. 3. Un poco. 4. Bastante. 5. Muchísimo.

¿Cuántos años has jugado en partidos, ligas y competiciones como en la que juegas? (Rodea una de las siguientes opciones)

0 años. 1 año. 2 años. 3 años. 4 años. 5 años. Más de 5 años.

Contesta con la mayor sinceridad posible a las preguntas.

Elige la respuesta correcta rodeando con un círculo la letra correspondiente.

En caso de no conocer la respuesta, elige “no sabe/no contesta”.

Rodea con un círculo aquellas preguntas que no contestas porque no comprendes lo que se pregunta, y levanta la mano y explícaselo al entrenador que está pasando el test.

Escribe al final del test las dudas o sugerencias que quieras hacer sobre el test.

¡Atento!, en algunas preguntas hay más de una respuesta correcta.

RODEA LA RESPUESTA O RESPUESTAS CORRECTAS

- | | |
|--|---|
| <p>1) El regate o dribling sirve para:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Que no me quiten el balón. b) Marcar un gol. c) Avanzar hacia la portería contraria. d) No sabe/No contesta. | <p>4) El control sirve para:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Que no me quiten el balón. b) Avanzar hacia la portería contraria. c) Marcar un gol. d) No sabe/No contesta. |
| <p>2) El tiro o el remate sirven para:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Que no me quiten el balón. b) Avanzar hacia la portería contraria. c) Marcar un gol. d) No sabe/No contesta. | <p>5) El pase sirve para:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Marcar un gol. b) Que no nos quiten el balón. c) Avanzar hacia la portería contraria. d) No sabe/No contesta. |
| <p>3) El desmarque sirve para:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Que no nos quiten el balón. b) Marcar un gol. c) Avanzar hacia la portería contraria. d) No sabe/No contesta. | <p>6) La conducción sirve para:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Que no me quiten el balón. b) Avanzar hacia la portería contraria. c) Marcar un gol. d) No sabe/No contesta. |

- 7) Cubrir el balón o utilizar el cuerpo como pantalla sirve para:
- Marcar un gol.
 - Que no me quiten el balón.
 - Avanzar hacia la portería contraria.
 - No sabe/No contesta.

RODEA LA RESPUESTA CORRECTA O INCORRECTA

- 8) En Fútbol 7, un jugador está en fuera de juego cuando...
- Se encuentra fuera de la zona de fuera de juego cuando el compañero le da un pase.
 - Se encuentra en la zona de fuera de juego, y más cercano a la portería contraria que el balón y que el penúltimo adversario cuando el compañero le da un pase.
 - Se encuentra en la zona de fuera de juego a la misma altura que el penúltimo adversario cuando el compañero le da un pase.
 - No sabe/No contesta.
- 9) ¿Qué papel NO puede tener un jugador en ataque?
- Jugador atacante con balón.
 - Jugador que defiende al atacante con balón.
 - Jugador atacante sin balón.
 - No sabe/No contesta.
- 10) ¿Qué posición NO puede ocupar un jugador de fútbol?
- Centrocampista.
 - Portero.
 - Alero.
 - No sabe/No contesta.
- 11) ¿Qué posición NO puede ocupar un delantero?
- Carrilero.
 - Punta.
 - Extremo derecha.
 - No sabe/No contesta.
- 12) ¿Qué posición NO puede ocupar un defensa?
- Lateral derecho.
 - Interior.
 - Central por la izquierda.
 - No sabe/No contesta.
- 13) ¿Qué posición NO puede ocupar un centrocampista?
- Mediocentro por la derecha.
 - Interior.
 - Punta.
 - No sabe/No contesta.
- 14) Un remate es:
- Golpear el balón con el pie hacia la portería contraria, habiéndolo controlado previamente.
 - Golpear el balón hacia la portería contraria, sin haberlo controlado previamente.
 - Enviar el balón al compañero.
 - No sabe/No contesta.
- 15) Utilizar el cuerpo como pantalla o cubrir el balón es:
- Anticiparse al contrario para recuperar el balón.
 - Manejar el balón con el pie llevándolo de un sitio a otro.
 - Proteger el balón poniendo el cuerpo entre éste y el contrario.
 - No sabe/No contesta.
- 16) Un control es:
- Proteger el balón con el cuerpo.
 - Manejar el balón con el pie llevándolo de un sitio a otro.
 - Recibir el balón de un compañero, hacerse con él tras un rechace o mal pase del contrario u otra acción.
 - No sabe/No contesta.

17) Una conducción es:

- a) Manejar el balón con el pie llevándolo de un sitio a otro.
- b) Golpear el balón con el pie hacia la portería contraria.
- c) Proteger el balón con el cuerpo.
- d) No sabe/No contesta.

18) Una finta es la:

- a) La habilidad para sobrepasar, superar, o desequilibrar a un contrario, con el balón perfectamente controlado.
- b) Manejar el balón con el pie llevándolo de un sitio a otro.
- c) La habilidad para camuflar el momento o dirección una acción posterior como un pase, conducción o tiro.
- d) No sabe/No contesta.

19) Un pase es:

- a) Golpear el balón con el pie hacia la portería contraria.
- b) Enviar el balón al compañero.
- c) Manejar el balón con el pie llevándolo de un sitio a otro.
- d) No sabe/No contesta.

20) Un desmarque de ruptura es:

- a) Desplazamiento del jugador sin balón alejándose del jugador con balón.
- b) Desplazamiento del jugador sin balón acercándose al jugador con balón.
- c) La habilidad para compensar el juego de ataque, ocupando una posición de alerta defensiva respecto al balón.
- d) No sabe/No contesta.

21) Un regate o dribling es:

- a) La habilidad para sobrepasar, superar, o desequilibrar a un contrario, con el balón perfectamente controlado.
- b) Manejar el balón con el pie llevándolo de un sitio a otro.
- c) La habilidad para camuflar el momento o dirección de una acción posterior como un pase, conducción o tiro.
- d) No sabe/No contesta.

22) Un desmarque de apoyo es:

- a) Desplazamiento del jugador sin balón alejándose del jugador con balón.
- b) Desplazamiento del jugador sin balón acercándose al jugador con balón.
- c) La habilidad para compensar el juego de ataque, ocupando una posición de alerta defensiva respecto al balón.
- d) No sabe/No contesta.

23) Un tiro es:

- a) Golpear el balón con el pie hacia la portería contraria, habiéndolo controlado previamente.
- b) Golpear el balón hacia la portería contraria, sin haberlo controlado previamente.
- c) Enviar el balón al compañero.
- d) No sabe/No contesta.

- 24)** Un desmarque es:
- a) Un desplazamiento del jugador sin balón ocupando un espacio libre.
 - b) La habilidad para compensar el juego de ataque, ocupando una posición de alerta defensiva respecto al balón.
 - c) La habilidad para camuflar el momento o dirección una acción posterior como un pase, conducción o tiro.
 - d) No sabe/No contesta.
- 25)** ¿Qué entiendes por avanzar hacia la portería contraria?
- a) Intentar marcar un gol.
 - b) Progresar hacia la portería contraria.
 - c) No perder el balón.
 - d) No sabe/No contesta
- 26)** ¿Qué debería hacer un equipo o jugador para marcar un gol?
- a) Avanzar hacia la portería contraria.
 - b) Rematar o tirar a la portería contraria.
 - c) No perder el balón.
 - d) No sabe/No contesta.
- 27)** ¿Qué entiendes por mantener la posesión del balón?
- a) Intentar marcar un gol.
 - b) Avanzar a la portería del equipo contrario.
 - c) No perder el balón.
 - d) No sabe/No contesta.

RODEA LA RESPUESTA CORRECTA

- 28)** Una pared es:
- a) La cooperación de dos jugadores atacantes para superar a un contrario mediante un pase y una recepción al toque.
 - b) Situarse a una distancia y orientación determinadas en relación a los contrarios para ralentizar el juego.
 - c) Desplazamiento de los jugadores en ataque ocupando razonablemente el espacio de juego.
 - d) No sabe/No contesta.
- 29)** Aportar amplitud al ataque es:
- a) Poner el balón en juego mediante una estrategia individual o grupal.
 - b) Desplazamiento de los jugadores en ataque hacia la portería contraria, ocupando razonablemente el espacio de juego.
 - c) Desplazamiento de los jugadores en ataque, aumentando “hacia las bandas” la distancia entre los mismos y ocupando razonablemente el espacio de juego.
 - d) No sabe/No contesta.

30) La triangulación es:

- a) La cooperación de dos jugadores atacantes para superar a un contrario mediante un pase y una recepción al toque.
- b) Desplazamientos de los jugadores en ataque, que tienen como objetivo conseguir una situación de juego en la que haya más atacantes que defensores.
- c) La cooperación de al menos tres jugadores atacantes para superar a los contrarios mediante pases y desmarques.
- d) No sabe/No contesta.

31) Aportar profundidad al ataque es:

- a) Poner el balón en juego mediante una estrategia individual o grupal.
- b) Desplazamiento de los jugadores en ataque hacia la portería contraria, ocupando razonablemente el espacio de juego.
- c) Desplazamiento de los jugadores en ataque, aumentando “hacia las bandas” la distancia entre los mismos y ocupando razonablemente el espacio de juego.
- d) No sabe/No contesta.

32) Crear situaciones de superioridad numérica en ataque son:

- a) Los desplazamientos de los jugadores en ataque, que tienen como objetivo conseguir una situación de juego en la que haya más atacantes que defensores.
- b) Los desplazamientos de los jugadores en ataque, con balón y sin balón, creando para ello espacios sin ocupar por jugadores.
- c) Los desplazamientos de los jugadores en ataque, que tienen como objetivo conseguir una situación de juego en la que haya más defensores que atacantes.
- d) No sabe/No contesta.

33) Crear espacios libres son:

- a) Desplazamientos de los jugadores en ataque hacia la portería contraria, ocupando razonablemente el espacio de juego.
- b) Desplazamientos de los jugadores en ataque, aumentando la distancia entre los mismos y ocupando razonablemente el espacio de juego.
- c) Los desplazamientos en ataque que provocan la salida de los defensores de la zona que ocupan, con la finalidad de facilitar la entrada en ella de un compañero atacante.
- d) No sabe/No contesta.

34) La permuta en ataque es:

- a) El intercambio de posiciones de los jugadores en ataque, que tiene como objetivo cumplir las funciones del compañero que se desplazó para colaborar en el juego ofensivo.
- b) Desplazamientos de los jugadores en ataque, que tienen como objetivo conseguir una situación de juego en la que haya más atacantes que defensores.
- c) Desplazamientos de los jugadores en ataque, con balón y sin balón, creando para ello espacios sin ocupar por jugadores.
- d) No sabe/No contesta.

35) Un cruce es:

- a) La cooperación de dos jugadores atacantes para superar a un contrario mediante un pase y una recepción al toque.
- b) El desplazamiento de un jugador con balón atrayendo la atención de su defensor directo, unido al desplazamiento de un jugador atacante sin balón, que ocupa el espacio libre que ha dejado su compañero.
- c) Los desplazamientos de los jugadores en ataque, que tienen como objetivo conseguir una situación de juego en la que haya más defensores que atacantes.
- d) No sabe/No contesta.

36) Temporizar el juego en ataque es:

- a) Realizar acciones en ataque (desmarques, pases, conducciones...), para ralentizar el juego.
- b) Desplazamientos de los jugadores en ataque, que tienen como objetivo conseguir una situación de juego en la que haya más atacantes que defensores.
- c) La cooperación de dos jugadores atacantes para superar a un contrario mediante un pase y una recepción al toque.
- d) No sabe/No contesta.

ANEXO 2

Planilla de corrección de los ítems de conocimiento declarativo en el Test de conocimiento táctico ofensivo en fútbol (Primera parte)				
Nº ítem	si responde a	Si responde b	Si responde c	Si responde d
DEC 1	X	X	X	
DEC 2			X	
DEC 3	X		X	
DEC 4	X	X		
DEC 5		X	X	
DEC 6	X	X	X	
DEC 7		X	X	
DEC 8		X		
DEC 9		X		
DEC 10			X	
DEC 11	X			
DEC 12		X		
DEC 13			X	
DEC 14		X		
DEC 15			X	
DEC 16			X	
DEC 17	X			
DEC 18			X	
DEC 19		X		
DEC 20	X			
DEC 21	X			
DEC 22		X		
DEC 23	X			
DEC 24	X			
DEC 25		X		
DEC 26		X		
DEC 27			X	
DEC 28	X			
DEC 29			X	
DEC 30			X	
DEC 31		X		
DEC 32	X			
DEC 33			X	
DEC 34	X			
DEC 35		X		
DEC 36	X			


(Olivares, 2013.p.339)

ANEXO 3

Clasificación y puntuaciones de los subdominios de conocimiento declarativo en el TCTOF		
Subdominios de conocimiento declarativo	Items	Acierto máximo a obtener
Elementos técnico-tácticos individuales relacionados con los Principios de actuación para el ataque	DEC 1, DEC 2, DEC 3 ,DEC 4, DEC 5 ,DEC 6 y DEC7	7
reglas de fuera de juego en futbol A- 7	DEC 8	1
Roles y posiciones en ataque en el deporte del futbol	DEC 9, DEC 10, DEC 11, DEC 12 y DEC 13	5
Elementos técnico-tácticos individuales sin relacionar con los principios de actuación para el ataque y principios de actuación para el ataque.	DEC 14, DEC 15, DEC 16, DEC 17, DEC 18, DEC 19, DEC 20, DEC 21, DEC 22, DEC 23 y DEC 24,	11
Principios de actuación para el ataque	DEC 25, DEC 26 y DEC 27	3
Elementos técnico-tácticos grupales	DEC 28, DEC 29, DEC 30, DEC 31, DEC 32, DEC 33, DEC 34, DEC 35 y DEC 36,	9
Conocimiento declarativo	Suma de items	36
Leyenda: DEC (Declarativo), (Parte del ítem, 1º o 2º).		
<p>Nota. El TCTOF se divide en dos partes, una sobre conocimiento declarativo y otra sobre conocimiento procedimental, relacionadas con la táctica en el deporte del fútbol. Ambas partes, se dividen a su vez en subdominios o taxonomías de conocimiento declarativo y procedimental (Dodds et al., 2001; McGee y Farrow, 1987), asumiendo que cada subdominio corresponde al conocimiento teórico de dominio específico en un campo concreto.</p>		

(Olivares, 2013.p.342)

ANEXO (4)

SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL		
	Grupo: 11 Años	Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia
	Sesión No : 1	Sede deportiva: Dorado (Creativo)
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha: 17/02/2015

OBJETIVOS

TECNICOS	Ofensivos:	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	Defensivos:	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
TACTICOS:	Sub- principios defensivos	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	Sub- principios ofensivos:	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
PSICOLOGICOS:	General:	Deportividad, compañerismo, cooperación
	Específicos:	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
FISICOS:	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica	

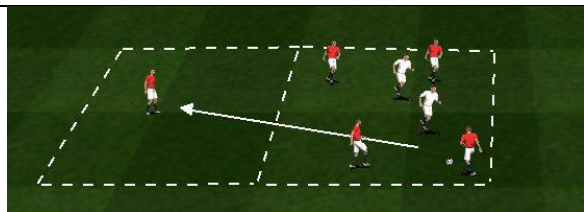
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
5	6	10	15	4	2			10

PARTE INICIAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación	30 Min.	Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox

DESCRIPCIÓN GRAFICA



Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesion de la pelota, dos jugadores



Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

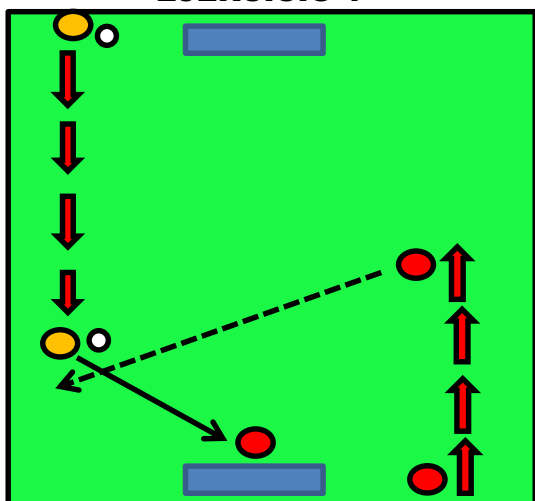
<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca.</p> <p>La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaron los roles</p> <p>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

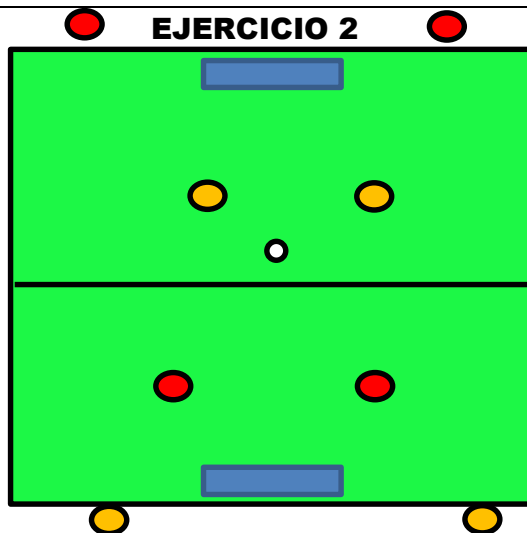
TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto. Medio Desmarques. Amplitud Coberturas. Progresión del juego Movilidad. Remate. Contención. Coberturas. Cargas. Transiciones ofensivas .Transiciones Defensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. Se divide el equipo en 2 grupos, cada grupo se ubica en la línea de fondo, el 1 jugador del equipo amarillo, conduce el balón encontrara en frente 4 estacas por medio de sig sag las supera, sigue conduciendo a la zona de remate, al encontrar una oposición de un defensor (Rojo) el deberá decidir en qué momento remata al arco, o si dribla tendrá un total de 15 segundos para decidir qué acción realizar de las anteriormente nombradas. El equipo 2 rojo realiza un eslalon sin balón, y pasa a bloquear el remate, después de hacer esta acción, automáticamente se invierten los roles, es decir el atacante pasa a defender y viceversa. El campo tendrá una longitud de 18 mts de largo por 10 mts de ancho. Duración 25 min aproximadamente</p> <p>Ejercicio 2 En un campo de 15 mts de largo por 10 de ancho se realiza un 2 vs 2. En las 2 líneas de fondo, ubicamos 2 comodines por equipo es decir un total de 4 jugadores por equipo. Al campo de juego se le demarcara la línea divisoria. El ejercicio consta de 2 equipos, amarillos y rojos, cuando uno de los equipos supera la línea divisoria con el control del balón, ahora atacara con 4 jugadores sumando los dos comodines, el rol de estos en controlar el balón y pasarlo únicamente no podrán anotar gol, el equipó que este en rol ofensivo tendrá 2 min para anotar gol. De no ser así perderán el control de la pelota , luego pasaran a ocupar un rol defensivo y evitar que el rival anote, los roles dentro del equipo cambian es decir pasan los comodines a realizar las acciones dentro del campo Duración 30 min aproximadamente Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min del ejercicio</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIO 1



EJERCICIO 2



PARTE FINAL


TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar con la columna plana, viene todo sobre los codos.</p>  <p>Hay un gran momento que se va a sentir, pero es necesario para crear la zona fuerte.</p>	<p>Para entrar a la zona plana, necesitamos el apoyo.</p>  <p>Para comenzar, tenemos que estar en un punto de apoyo.</p>
 <p>Apartado de la cintura con los brazos a la altura de los hombros.</p>	 <p>Mantén la horizontal con los brazos extendidos.</p>
 <p>Respirar en el pecho, la boca se encuentra en línea con el cuello.</p>	 <p>Mantén el peso en los brazos y en la cabeza.</p>
 <p>Hay un gran momento, cuando los brazos y piernas se encuentran en línea.</p>	 <p>Para mejorar la horizontal y el equilibrio, vamos a hacer y hacer algunos ejercicios.</p>





SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL		
	Grupo: 11 Años	Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia
	Sesión No: 2	Sede deportiva: Benjamín Herrera
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha: 18/02/2015

OBJETIVOS

TECNICOS	Ofensivos:	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	Defensivos:	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
TACTICOS:	Sub- principios defensivos	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	Sub- principios ofensivos:	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
PSICOLOGICOS:	General:	Deportividad, compañerismo, cooperación
	Específicos:	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
FISICOS:	Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica	

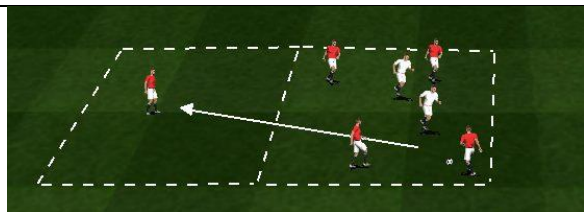
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
5	8	10	15	10	2			10

PARTE INICIAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación	30 Min.	Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox

DESCRIPCIÓN GRAFICA



Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesion de la pelota, dos jugadores



Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

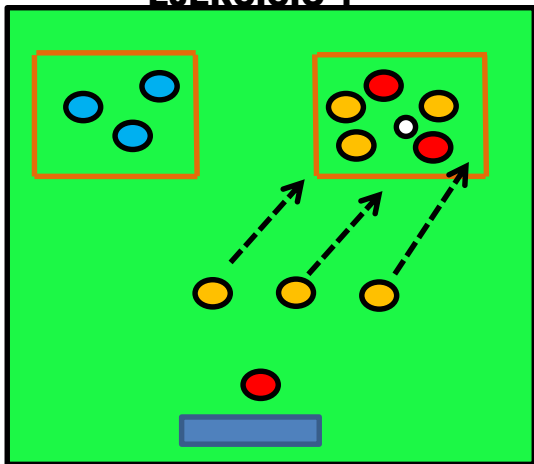
<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

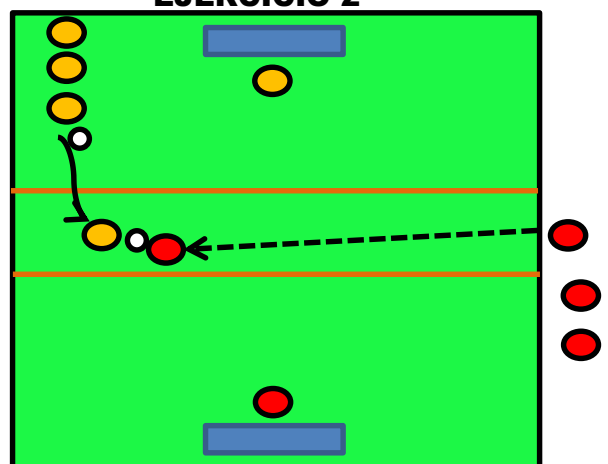
TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto. Medio Desmarques. Amplitud Progresión del juego Movilidad. Remate. Contención. Coberturas. Permutas. Cargas. Transiciones Ofensivas Transiciones Defensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. Para este ejercicio el grupo se divide en tres equipos, el primer grupo amarillo conformado por 3 jugadores, tendrá que salir a la zona de los dos jugadores rojos, a recuperar el balón, mientras que los miembros del equipo rojo deberán hacer posesión de pelota, si los jugadores amarillos recuperan el balón, inmediatamente pasan a la 2 zona a enfrentar un 3 vs 3 con el equipo azul, allí se realiza la misma acción que en la anterior zona es decir amarillos a recuperar balón y azul a tener posesión de balón, si los amarillos recuperan el balón, enfrentaran a los jugadores rojos que se ubicaran en defensa, es decir un 3 vs 2. En fase ofensiva ellos(amarillos) deciden que movimientos realizan para convertir el gol al igual que los defensas (Rojos). Se tendrá en cuenta la regla del fuera de lugar. se van rotando a su derecha para que todos los miembros del equipo pasan a tocar y defender. Tiempo aprox del ejercicio 30 min, dimensión campo 25x15 mts Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min</p> <p>Ejercicio 2 En dos grupos de 4 integrantes cada uno, el 1 grupo amarillo se ubica en la línea de fondo, el 1 jugador de fila conduce el balón, hasta la zona demarcada, cuando él se esté aproximando, saldrá el 1 jugador del 2 grupo (rojo) a realizar una contención defensiva, el jugador 1 deberá driblar o rematar al arco, si hace la primera acción se enfrentara con el portero, mientras tanto el jugador rojo espera en la zona demarcada, si el portero roba el balón se lo entrega inmediatamente a él, y es ahora cuando adquiere rol de atacante y su colega el de defensor. Tiempo aprox 25 min</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIO 1



EJERCICIO 2



PARTE FINAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar con la columna plana, viene todo sobre los codos.</p> 	<p>Para poner la columna plana, acostándose sobre los codos.</p> 
<p>Hay que ser conscientes que se va a trabajar mucho abdomen para estar la zona fuerte.</p> 	<p>Para comenzar, tenemos codos, debemos ir hacia un lado y poner.</p> 
<p>Apretar todo lo posible con los brazos y mantener la espalda.</p> 	<p>Mantener la intensidad con los brazos extendidos.</p> 
<p>Comenzar una pierna, se hace de un lado con una mano y el otro lado.</p> 	<p>Se va hacia y hacia el abdomen la cabeza.</p> 
<p>Hay que estar preparados, cuando una pierna y mantener la espalda plana.</p> 	<p>Para aumentar la intensidad y el trabajo, vamos hacia y hacia el abdomen la cabeza.</p> 





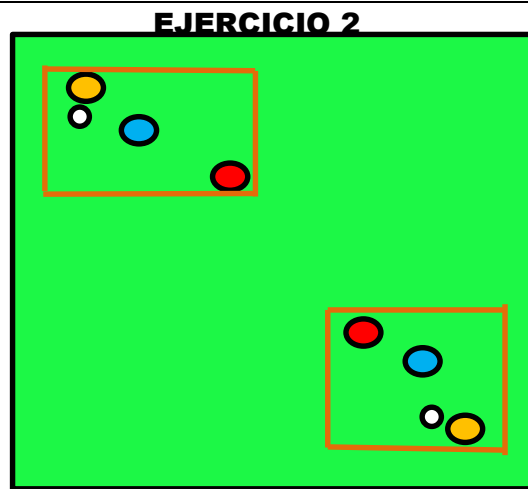
SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL									
		Grupo: 11 Años			Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia				
		Sesión No : 3			Sede deportiva: Dorado (Creativo)				
		Duración de la sesión: 120 min.			Fecha: 24/02/2015				
OBJETIVOS									
TECNICOS		Ofensivos:		Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates					
		Defensivos:		prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones					
TACTICOS:		Sub- principios defensivos		Equilibrio ,Bloqueos, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes zonales					
		Sub- principios ofensivos:		Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos					
PSICOLOGICOS:		General:		Deportividad, compañerismo, cooperación					
		Específicos:		Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.					
FISICOS:		Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica							
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO									
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos	
4	6	10	40	10	2			15	
PARTE INICIAL									
TEMA/ CONTENIDOS		DURACIÓN		DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:					
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación		30 Min.		Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox					
DESCRIPCIÓN GRAFICA									
									
Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesión de la pelota, dos jugadores					Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del				

<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto y Medio Desmarques de apoyo Amplitud Progresión del juego Temporización. ofensiva Movilidad. Remate. Anticipación defensiva y ofensiva Despeje Interceptación defensiva y ofensiva Transiciones Ofensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. El ejercicio consiste en que el jugador 1 (amarillo) conduce el balón realiza un driblin por en medio de las estacas, luego hace un pase corto al jugador 2 (azul), que realizo una anticipación ofensiva a su rival (estaca) mediante un control orientado, se perfila para realizar un pase medio a cualquiera de los dos carriles, el decidirá a cuál de ellos, el pase debe pasar entre el lateral derecho y el central derecho y viceversa los 4 defensores están representados por estacas deportivas. Los dos laterales (verde y rojo) se suman al ataque y temporizan su ingreso para evitar el fuera de juego y esperar que decisión tomo su compañero 2 (azul). Si realizo el pase al jugador rojo el deberé recibir el balón y realizar un centro a ras de pasto o elevado el decide cuál de las 2 opciones considera conveniente a sus compañeros (amarillo y verde) ya que el jugador azul asume el rol de defensor y evita que sus dos colegas conviertan el gol por medio de un despeje, interceptación o anticipación. Duración 30 min aprox. Todos los jugadores tendrán que rotar de sus lugares, evidenciando el rol de atacante y defensor Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min</p> <p>Ejercicio 2 En un rectángulo de 15 mts por largo y 10 mts de ancho, se ubican 3 jugadores 2 en la línea de fondo y uno en medio, el ejercicio consiste, en que los dos jugadores de fondo, realizan pases entre sí solamente desplazándose por su línea de juego. El jugador de en medio tendrá que recuperar el balón, mediante una interceptación, si lo recupera, tendrá que conducir la pelota y enfrentar un 1vs 1 con aquel jugador al cual le intercepto el esférico, cada 1'30" se rota de defensor duración aprox 25 min</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA



PARTE FINAL


TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar más la resistencia, hacer más repeticiones.</p>  <p>Hay que ser conscientes que se va a trabajar mucho tiempo para estar la más fuerte.</p>	<p>Para poner la columna dorsal, acostándose al suelo.</p>  <p>Para comenzar, ponerse sobre el estómago y bajar la cabeza.</p>
 <p>Apretar los brazos con los hombros a la altura de los hombros.</p>	 <p>Mantener la mirada en las manos.</p>
 <p>Respirar en forma de caja, al bajar la columna con la cabeza y el cuello.</p>	 <p>Apoyar los brazos y piernas en los puntos de apoyo.</p>
 <p>Hay que estar preparados, cuando se levanta y bajar la columna hacia adelante.</p>	 <p>Para mejorar la flexibilidad y elasticidad, hacer bien y poner atención a ellos.</p>





SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL		
	Grupo: 11 Años	Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia
	Sesión No : 4	Sede deportiva: Benjamín Herrera
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha: 25/02/2015

OBJETIVOS

TECNICOS	Ofensivos:	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	Defensivos:	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
TACTICOS:	Sub- principios defensivos	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	Sub- principios ofensivos:	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
PSICOLOGICOS:	General:	Deportividad, compañerismo, cooperación
	Específicos:	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
FISICOS:	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

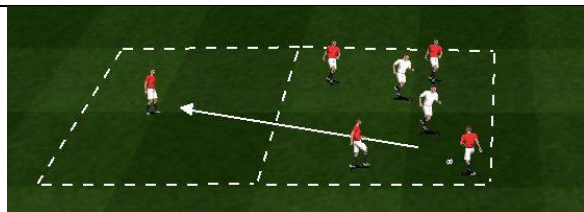
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
4	6	16	20	8	2			10

PARTE INICIAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación	30 Min.	Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox

DESCRIPCIÓN GRAFICA



Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesión de la pelota, dos jugadores



Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

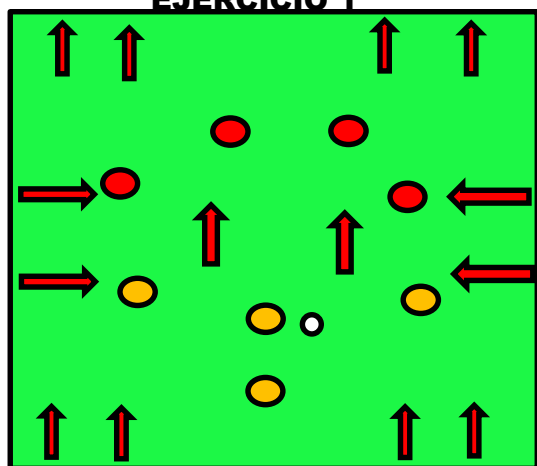
<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca.</p> <p>La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Además se intercambiaran los roles</p> <p>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

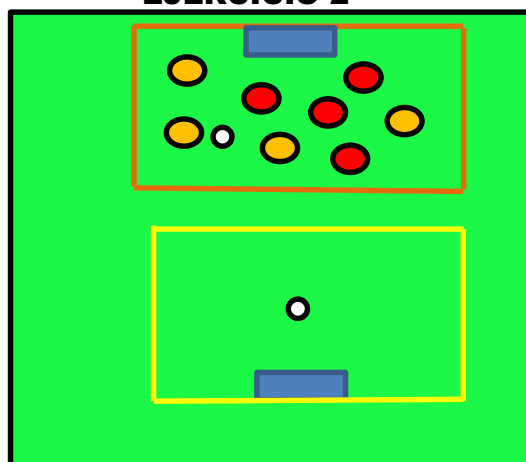
TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto. Medio Desmarques apoyo y ruptura. Amplitud Progresión del juego Movilidad. Remate. Contención. Coberturas. Permutas. Cargas. Transiciones Ofensivas Transiciones Defensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. Para este ejercicio el grupo se divide en dos equipos, dentro de una campo de 20 x 15, ubicamos 14 estacas, es decir 7 parejas. El juego consiste en convertir un gol en cualquiera de los siete arcos, el equipo que no posee la posesión del balón, tendrá que recuperar el balón mediante el uso de subprincipios defensivos, de igual manera el conjunto que tenga la posesión del balón tendrá que hacer uso de los subprincipios ofensivos. Ellos tendrá que decidir que movimientos realizar en las dos fases, aunque los entrenadores si creen conveniente realizaran una pausa para aclarar dudas o afirmar conceptos futbolísticos. Cada 4 min se hará una macropausa con elongaciones activas, generando así una correcta recuperación dado el esfuerzo que presenta el trabajo. La macropausa tendrá una duración de 2 min y el ejercicio una duración de 25 min</p> <p>Ejercicio 2 En dos zonas que tendrán una dimensión de 15 mts de largo por 10 de ancho, en el 1 cuadro naranja, el equipo que tendrá la posesión del balón será el equipo amarillo, ellos tendrán que convertir el gol en la mini portería para este objetivo tendrán 2 minutos, de no ser así el entrenador ,hará sonar el silbato para que inmediatamente cambien de zona de juego, produciendo así una transición ofensiva y defensiva, ofensiva porque ahora los rojos van a convertir el gol y los amarillos a impedirlo, de igual manera el equipo con posesión de balón tendrá 2 minutos para convertir el gol. El gol se produce mediante una conducción de balón, entre la mini portería, cada 4 min se hará una macropausa de 1'30" mediante elongaciones activas. duración de 25 min del ejercicio.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIO 1



EJERCICIO 2



PARTE FINAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHAS BREVES	EJERCICIOS PLANCHAS LARGAS
<p>Para trabajar más la resistencia, hacer más repeticiones.</p>  <p>Para los que comienzan, dar un paso hacia adelante para alinear la parte superior.</p>	<p>Para probar la fuerza, aumentar el tiempo.</p>  <p>Para comenzar, tener un apoyo, aumentar el tiempo con el pie.</p>
 <p>Aumentar el tiempo con una pierna levantada a la vez.</p>	 <p>Mantener la intensidad con un brazo levantado.</p>
 <p>Comenzar una pierna, la base de sustentación con la otra y el brazo levantado.</p>	 <p>Apoyar el pie y pasar el momento a la otra.</p>
 <p>Para los más avanzados, elevar las piernas y mantenerlas bien elevadas y firmes.</p>	 <p>Para aumentar la intensidad y el desafío, hacer brazos y piernas elevados a la vez.</p>

SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL									
		Grupo: 11 Años			Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia				
		Sesión No : 4			Sede deportiva: Benjamín Herrera				
		Duración de la sesión: 120 min.			Fecha: 25/02/2015				
OBJETIVOS									
TECNICOS		Ofensivos:		Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates					
		Defensivos:		Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones					
TACTICOS:		Sub- principios defensivos		Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas					
		Sub- principios ofensivos:		Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos					
PSICOLOGICOS:		General:		Deportividad, compañerismo, cooperación					
		Específicos:		Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.					
FISICOS:		Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica							
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO									
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos	
4	6	16	20	8	2			10	
PARTE INICIAL									
TEMA/ CONTENIDOS		DURACIÓN		DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:					
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación		30 Min.		Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox					
DESCRIPCIÓN GRAFICA									
									
Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesión de la pelota, dos jugadores					Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del				

<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca.</p> <p>La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaron los roles</p> <p>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto. Medio Desmarques apoyo y ruptura. Amplitud Progresión del juego Movilidad. Remate. Contención. Coberturas. Permutas. Cargas. Transiciones Ofensivas Transiciones Defensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. Para este ejercicio el grupo se divide en dos equipos, dentro de un campo de 20 x 15, ubicamos 14 estacas, es decir 7 parejas. El juego consiste en convertir un gol en cualquiera de los siete arcos, el equipo que no posee la posesión del balón, tendrá que recuperar el balón mediante el uso de subprincipios defensivos, de igual manera el conjunto que tenga la posesión del balón tendrá que hacer uso de los subprincipios ofensivos. Ellos tendrá que decidir que movimientos realizar en las dos fases, aunque los entrenadores si creen conveniente realizaran una pausa para aclarar dudas o afirmar conceptos futbolísticos. Cada 4 min se hará una macropausa con elongaciones activas, generando así una correcta recuperación dado el esfuerzo que presenta el trabajo. La macropausa tendrá una duración de 2 min y el ejercicio una duración de 25 min</p> <p>Ejercicio 2 En dos zonas que tendrán una dimensión de 15 mts de largo por 10 de ancho, en el 1 cuadro naranja, el equipo que tendrá la posesión del balón será el equipo amarillo, ellos tendrán que convertir el gol en la mini portería para este objetivo tendrán 2 minutos, de no ser así el entrenador ,hará sonar el silbato para que inmediatamente cambien de zona de juego, produciendo así una transición ofensiva y defensiva, ofensiva porque ahora los rojos van a convertir el gol y los amarillos a impedirlo, de igual manera el equipo con posesión de balón tendrá 2 minutos para convertir el gol. El gol se produce mediante una conducción de balón, entre la mini portería, cada 4 min se hará una macropausa de 1'30" mediante elongaciones activas. duración de 25 min del ejercicio.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

<p>EJERCICIO 1</p>	<p>EJERCICIO 2</p>
---------------------------	---------------------------

PARTE FINAL


TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar más la resistencia, hacer más repeticiones.</p>  <p>Hay que ser conscientes que se va a trabajar mucho tiempo para crear la zona lúcido.</p>	<p>Para poner la zona lúcido, aproximadamente 10 segundos.</p>  <p>Para controlar, tener un control, controlar el cuerpo con el peso.</p>
 <p>Agrupar los brazos con los pies a la altura de los hombros.</p>	 <p>Mantener la horizontal con los brazos extendidos.</p>
 <p>Controlar una parte, la base de sustentación con los pies y el cuello adelantado.</p>	 <p>Mover el peso y poner el abdomen en línea.</p>
 <p>Hay que estar preparados, estar en posición y mantener la zona lúcido.</p>	 <p>Para mejorar la horizontal y el control, hacer bien y poner atención a ellos.</p>





SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL		
	Grupo: 11 Años	Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia
	Sesión No : 6	Sede deportiva: Benjamín Herrera
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha: 4/03/2015

OBJETIVOS

TECNICOS	Ofensivos:	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	Defensivos:	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
TACTICOS:	Sub- principios defensivos	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	Sub- principios ofensivos:	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos, Transición ofensiva
PSICOLOGICOS:	General:	Deportividad, compañerismo, cooperación
	Específicos:	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
FISICOS:	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

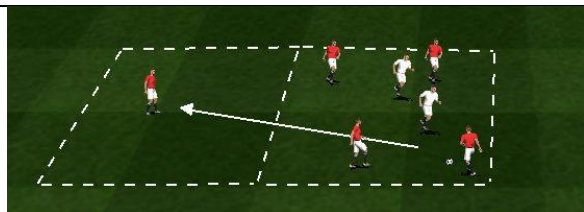
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
4	6	4	10	6	2			10

PARTE INICIAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación	30 Min.	Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox

DESCRIPCIÓN GRAFICA



Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesion de la pelota, dos jugadores



Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

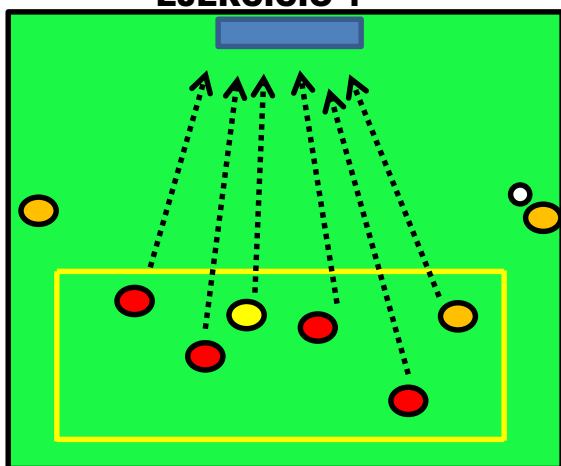
<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaron los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

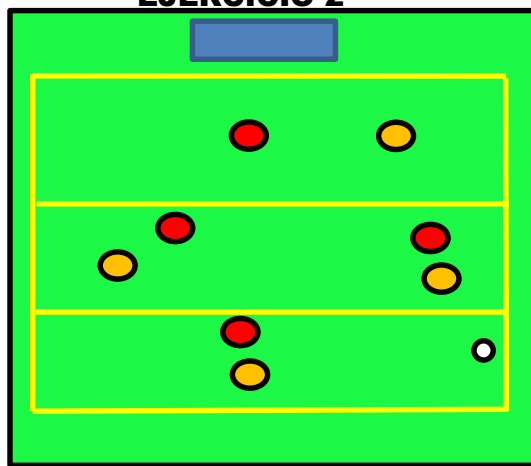
TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto. Medio Desmarques apoyo y ruptura. Amplitud Progresión del juego Movilidad. Remate Regates. Contención. Coberturas. Interceptación Permutas. Anticipaciones Cargas. Transiciones Ofensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. Para este ejercicio se demarca un zona de 12 mts de largo y 18 mts de ancho, dentro de esta zona ubicamos 6 jugadores , cuatro rojos y dos amarillos, los jugadores rojos tendrán la posesión de la pelota y los amarillos intentaran recuperar la pelota ,mediante presiones constantes, anticipaciones e interceptaciones , cuando esta acción ocurra el jugador que tiene el control de balón, realizara un pase a cualquiera de sus dos compañeros que se encuentran a fuera de la zona delimitada, cuando esto ocurra, el jugador recibirá la pelota y conduce la misma hasta la línea de fondo para posteriormente enviar un centro al área. Los jugadores que estaban ubicados en el cuadro delimitado harán una transición ofensiva y defensiva, amarillos ofensiva y rojos defensiva, para seguido de esto hacer contacto con el balón. cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos</p> <p>Ejercicio 2 En tres zonas de juego, se ubican 4 jugadores amarillos y cuatro rojos. Para la primera zona realizamos un duelo individual 1vs1, aquel que se haga con el control del balón, tendrá que driblar a su rival, para continuar en la siguiente zona (2) allí harán un 3 vs 2 los que atacan tendrán que realizar un mínimo de 8 pases y un máximo de 12.ellos deciden cuando realizan el pase. Posteriormente realizan un pase al jugador de la 3 zona ellos deciden en que momento realizan el pase al jugador de la última zona, sin que sus rivales lo recuperen. si consiguen esta acción avanzaran 2 jugadores para enfrenar el ultimo defensor es decir un 2 vs 1 para intentar anotar 1 gol el ultimo defensor tendrá la posibilidad de jugar con el fuera de juego. Las 3 zonas tendrán una dimensión de 10 mts de largo por 15 de ancho. Duración aprox 30 min. cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIO 1



EJERCICIO 2



PARTE FINAL


TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar más la resistencia, hacer más repeticiones.</p> 	<p>Para poner la respiración, hacer pocas repeticiones.</p> 
<p>Para los que comienzan, dar un apoyo, hacer pocas repeticiones para estar la zona fuerte.</p> 	<p>Para comenzar, hacer pocas repeticiones, aumentar el tiempo con el tiempo.</p> 
<p>Apoyar uno u otro pie con los brazos a la altura de los hombros.</p> 	<p>Realizar la flexibilidad con las piernas estiradas.</p> 
<p>Comenzar una pierna, la base de sustentación con la otra y finalizar con la otra.</p> 	<p>Realizar el apoyo y poner el apoyo en la otra.</p> 
<p>Para los que comienzan, dar un apoyo y hacer pocas repeticiones para estar la zona fuerte.</p> 	<p>Para aumentar la flexibilidad y el equilibrio, hacer pocas repeticiones y hacer pocas repeticiones.</p> 





SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL		
	Grupo: 11 Años	Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia
	Sesión No : 7	Sede deportiva: Dorado (Creativo)
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha: 10/03/2015

OBJETIVOS

TECNICOS	Ofensivos:	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	Defensivos:	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
TACTICOS:	Sub- principios defensivos	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	Sub- principios ofensivos:	Progresión del juego, profundidad, Desmarques ruptura, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos, Transición ofensiva
PSICOLOGICOS:	General:	Deportividad, compañerismo, cooperación
	Específicos:	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
FISICOS:	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

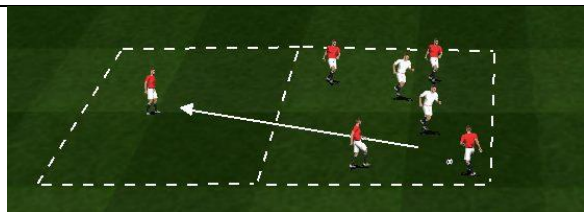
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
4	6	4	10	6	2			10

PARTE INICIAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación	30 Min.	Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox

DESCRIPCIÓN GRAFICA



Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesion de la pelota, dos jugadores



Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

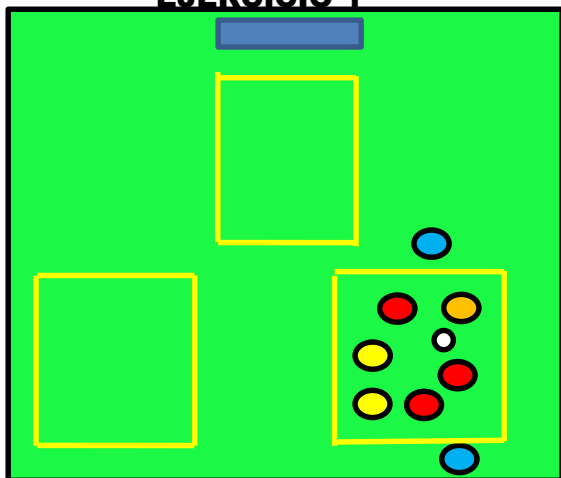
<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

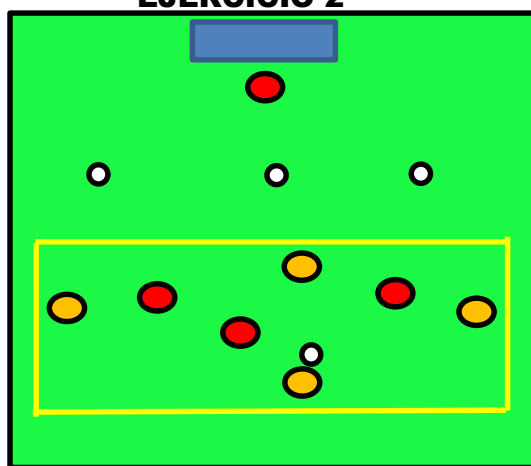
TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto. Medio Desmarques apoyo y ruptura. Amplitud Progresión del juego Movilidad. Remate Regates. Contención. Coberturas. Interceptación Permutas. Anticipaciones Cargas. Transiciones Ofensivas Transiciones Defensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. Se juega un 3x 3 en uno de los rectángulos que se ven en los gráficos con dos comodines por fuera (azules), en el momento que el equipo poseedor realiza 5 pases seguidos ,deberá conectar con alguno de los 2 comides el decide a cuál de ellos para organizar un ataque de 5x3 en progresión a la portería, los 5 jugadores deben ocupar zonas, darle amplitud al ataque e intentar convertir el gol, los 3 defensores deberán realizar basculaciones, contenciones, coberturas para evitar la progresión del ataque , además podrán reducir espacios ya que se juega con fuera de lugar , cada ataque se va rotando de zona hasta pasar por las tres zonas delimitadas. Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min</p> <p>Ejercicio 2 .En un rectángulo de 15 x 10 ubicamos a 7 jugadores 4 integrantes serán del equipo amarillo y 3 del equipo rojo. Los jugadores amarillos tendrán que realizar pases entre ellos máximo dos toques por jugador, además que sus movimientos serán libres provocando así una correcta posesión de balón (apoyos constante, desmarques, apoyo y ruptura). Mientras tanto el equipo rojo intentara recuperar la pelota, cuando uno de los tres jugadores logre este objetivo, encontrara 3 balones de futbol a fuera del rectángulo el decidirá cuál de los tres esféricos elige para enfrentar un 1 vs 1 con el jugador del equipo rojo que anteriormente perdió la posesión del balón es decir habrá una transición ofensiva por parte del equipo amarillo y una defensiva para el equipo rojo. Los 7 jugadores del conjunto, pasaran por los dos roles del ejercicio es decir ofensivo y defensivo Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIO 1



EJERCICIO 2



PARTE FINAL


TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar con la columna plana, viene todo sobre los codos.</p>  <p>Hay que ser conscientes que se va a trabajar mucho abdomen para estar la zona fuerte.</p>	<p>Para poner la columna plana, aproximando el hombro.</p>  <p>Para comenzar, tenemos codos, hombros al mismo nivel que codos.</p>
<p>Apoyando uno la mano con tres dedos a hombros a distancia.</p> 	<p>Maneja la intensidad con las piernas extendidas.</p> 
<p>Comenzar una pierna, la base de sustentación con mano a distancia adelantada.</p> 	<p>Apoyar mano y codo en el hombro la cabeza.</p> 
<p>Hay que estar preparados, cuando una pierna y mantener la columna plana adelantada pierna.</p> 	<p>Para aumentar la intensidad y dificultad, vamos hacia y poner el codo a un lado.</p> 





SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL		
	Grupo: 11 Años	Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia
	Sesión No : 8	Sede deportiva: Benjamín Herrera
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha:11/03/2015

OBJETIVOS

TECNICOS	Ofensivos:	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	Defensivos:	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
TACTICOS:	Sub- principios defensivos	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	Sub- principios ofensivos:	Progresión del juego, profundidad, Desmarques ruptura, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos, Transición ofensiva
PSICOLOGICOS:	General:	Deportividad, compañerismo, cooperación
	Específicos:	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
FISICOS:	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

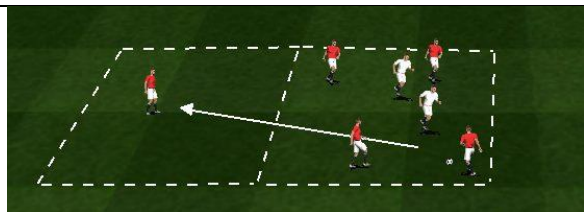
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
4	6	10	15	9	5			10

PARTE INICIAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación	30 Min.	Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox

DESCRIPCIÓN GRAFICA



Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesion de la pelota, dos jugadores



Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto. Medio Desmarques apoyo y ruptura. Amplitud Progresión del juego Movilidad. Remate Regates. Contención. Coberturas. Interceptación Permutas. Anticipaciones Cargas. Transiciones Ofensivas Transiciones Defensivas Hidratación</p>	60 min.	<p>Ejercicio 1. .En una zona de 30x 15 mts, ubicamos a dos grupos de jugadores un equipo el rojo estará en la línea de fondo derecha, y sus rivales en la línea de fondo izquierda (Amarillos) el ejercicio consiste en realizar transiciones ofensivas y defensivas con definición en el arco , el conjunto rojo dará inicio al trabajo , uno de ellos saldrá conduciendo el balón y enfrentara un duelo individual, con su colega del equipo amarillo , anotara el gol en cualquiera de las dos porterías el decide en cuál de ellas, después de esta acción enfrentara un 2 vs 1 es decir atacaran dos jugadores amarillos y el defenderá las dos porterías correspondientes, luego habrá un 2vs2 , 2vs3, 3vs3 4vs3 y un 4vs4 Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min</p> <p>Ejercicio 2 . En una zona de 25 mts x 20, realizamos un 1 vs 1, en la zona derecha disponemos de dos parejas de jugadores y de igual manera en la zona izquierda. El jugador rojo 1 le hará un pase al jugador 2 amarillo y el nuevamente le regresa el pase al jugador uno. Entre el pase número 3 y el 6 el jugador rojo decidirá en que momento saldrá a máxima velocidad y conduciendo el balón, tendrá que pasar por en medio de las estacas rojas, mientras que su compañero lo hará por las picas azules, el jugador 1 rojo tendrá que pasar conduciendo la pelota y pasar por la zona de seguridad línea amarilla , el futbolista 2 tratara de recuperar el balón antes que su colega pase por la zona de seguridad , es decir trata de enfrentar un 1vs 1 , todos los jugadores pasaran por el rol defensivo y ofensivo. Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

<p>EJERCICIO 1</p>	<p>EJERCICIO 2</p>
---------------------------	---------------------------

PARTE FINAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar con la columna plana, viene todo sobre los codos.</p>  <p>Hay un gran momento que se va a sentir, pero es necesario para crear la zona fuerte.</p>	<p>Para entrar a la zona plana, acostándose sobre los codos.</p>  <p>Para comenzar, tenemos que estar, tenemos que estar en el plano.</p>
<p>Apoyando los brazos con los dedos a la altura de los hombros.</p> 	<p>Mantener la horizontal con los brazos extendidos.</p> 
<p>Comenzar una pierna, la base de sustentación con los pies en el mismo nivel.</p> 	<p>Apoyar el peso en el abdomen y la cabeza.</p> 
<p>Hay un gran momento, cuando los brazos y piernas se elevan hacia arriba.</p> 	<p>Para mejorar la horizontal y el nivel, vamos hacia y hacia abajo a la vez.</p> 





SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL									
		Grupo: 11 Años			Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia				
		Sesión No : 9			Sede deportiva: Dorado (Creativo)				
		Duración de la sesión: 120 min.			Fecha: 17/03/2015				
OBJETIVOS									
TECNICOS		Ofensivos:		Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates					
		Defensivos:		Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones					
TACTICOS:		Sub- principios defensivos		Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas					
		Sub- principios ofensivos:		Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos					
PSICOLOGICOS:		General:		Deportividad, compañerismo, cooperación					
		Específicos:		Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.					
FISICOS:		Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica							
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO									
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos	
4	4	8	20	8	2			8	
PARTE INICIAL									
TEMA/ CONTENIDOS		DURACIÓN		DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:					
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación		30 Min.		Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox					
DESCRIPCIÓN GRAFICA									
									
Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesión de la pelota, dos jugadores					Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del				

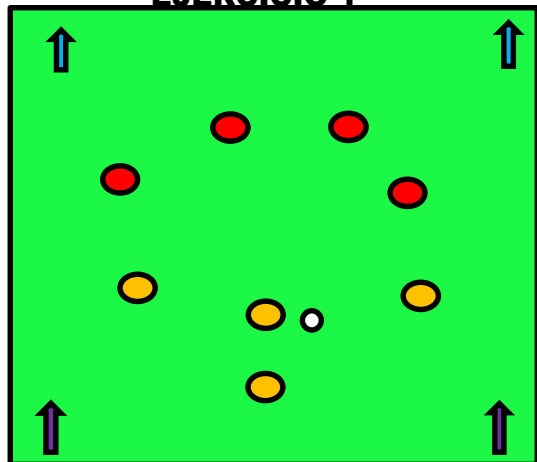
<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Además se intercambiaran los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

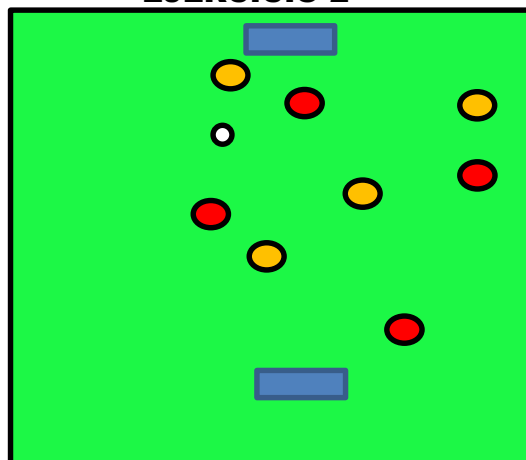
TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto. Medio Desmarques apoyo y ruptura. Amplitud Progresión del juego Movilidad. Remate. Contención. Coberturas. Permutas. Cargas. Transiciones Ofensivas Transiciones Defensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. Se conforman dos equipos de 4 integrantes cada uno, se ubican dentro de un espacio reducido de 25mts de largo x15 de ancho, en las líneas de fondo se ubicara un cono y trasversal a este a unos 10 mts se ubica otro cono, los cuales serán los referentes para marcar y defender los puntos de cada equipo, los jugadores deciden que principios ofensivos utilizan al igual que los defensivos . Para anotar punto o gol el cono debe ser golpeado por el balón y así poder sumar puntos cada vez que consigam tocar uno de los dos conos con el balón. Cada equipo tendrá dos oportunidades ofensivas para concretar el gol y dos porterías que defender en fase defensiva. Cada 6 min se hará una macro pausa de 1'30" mediante elongaciones activas.</p> <p>Ejercicio 2. Se conformaran dos equipos de 4 integrantes cada uno, los cuales jugaran un partido en espacio reducido de 25mts de largo x 15 mts de ancho en el cual cada equipo tendrá su propia portería que defender y la otra portería para concretar el gol. Para que el gol sea válido únicamente será cuando lo concrete alguno de los jugadores con la cabeza. de los equipos participantes, luego utilizaremos el recurso técnico del taco y golpeo con el muslo, a la anterior condición para que el gol sea válido Cada 6 min se hará una macro pausa de 1'30" mediante elongaciones activas.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIO 1



EJERCICIO 2



PARTE FINAL


TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHAS BREVES	EJERCICIOS PLANCHAS LARGAS
<p>Para trabajar más la resistencia, hacer más repeticiones de ejercicios.</p> 	<p>Para poner la rutina difícil, agregarle el abducción.</p> 
<p>Para los que comienzan, dar un apoyo, poner un apoyo para aliviar la presión lumbar.</p> 	<p>Para comenzar, tener un apoyo, agregarle el apoyo con el pie.</p> 
<p>Apoyar uno u otro con una mano o con los dos brazos.</p> 	<p>Para la intensidad con los brazos extendidos.</p> 
<p>Comenzar una pierna, la base de sustentación con ambas la dificultad aumenta.</p> 	<p>Para bajar y poner el abdomen al lado.</p> 
<p>Para los más avanzados, darles una pierna y mantenerla hacia adelante y atrás.</p> 	<p>Para aumentar la intensidad y dificultad, hacer bases y poner abducción a ellas.</p> 





SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL		
	Grupo: 11 Años	Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia
	Sesión No : 10	Sede deportiva: Benjamín Herrera
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha: 18/03/2015

OBJETIVOS

TECNICOS	Ofensivos:	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	Defensivos:	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
TACTICOS:	Sub- principios defensivos	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	Sub- principios ofensivos:	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
PSICOLOGICOS:	General:	Deportividad, compañerismo, cooperación
	Específicos:	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
FISICOS:	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

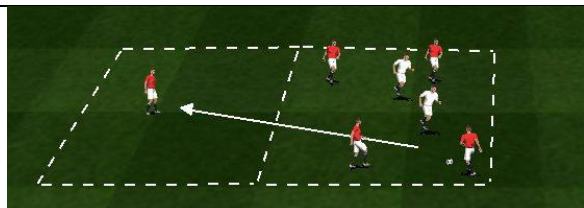
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
4	4	4	10	8	2			8

PARTE INICIAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación	30 Min.	Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox

DESCRIPCIÓN GRAFICA



Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesion de la pelota, dos jugadores



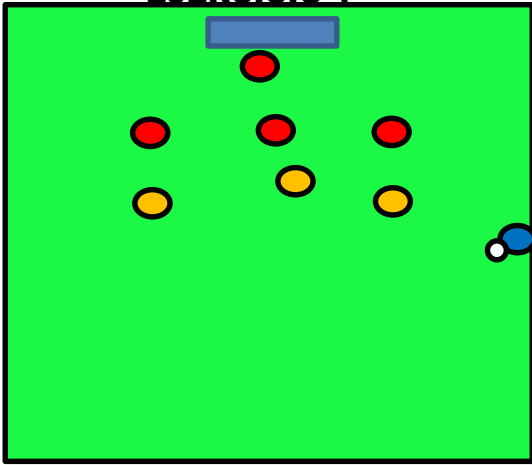
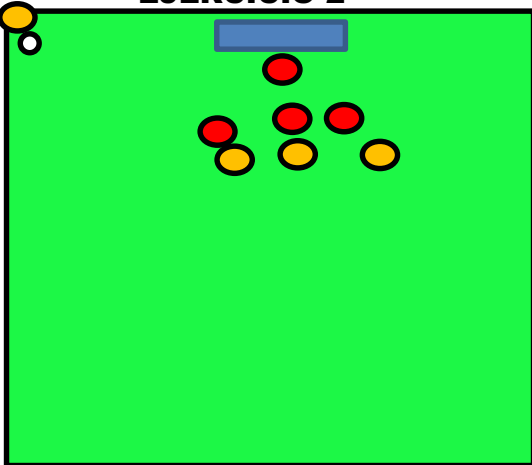
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Acciones a Balón parado Pase corto. Medio Desmarques apoyo y ruptura. Amplitud Progresión del juego Movilidad. Remate. Contención. Coberturas. Permutas. Marcación individual Transiciones Ofensivas Transiciones Defensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. En este ejercicio delimitaremos un espacio de 25mts de largo x 15 mts de ancho, en el cual solo ubicaremos un solo arco. En una líneas de fondo, se ubicara un portero y delante del portero una línea defensiva de tres jugadores, en una de las bandas se ubicara un jugador el cual realizara un saque de banda a tres jugadores que tendrán asumir el rol de ofensivos los cuales tienen que realizar movimientos de desmarques para recibir el balón de parte del jugador que realiza el saque de banda, cuando se realice el saque de banda, el jugador (Azul) Comodín lo realiza se suma a los tres jugadores ofensivos (Amarillos), la jugada continuara hasta concretar el gol o hasta que salga nuevamente del campo de juego. Los jugadores tomaran la decisión que tipo de ataque asumen si directo o asociativo, el equipo con posesión de balón tendrá un tiempo de 1'30" para rematar a portería de no ser así se intercambian roles de juego con sus compañeros. Cada 6 min se hará una macro pausa de 1'30" mediante elongaciones activas. Duración aproximada del ejercicio 25 min</p> <p>Ejercicio 2 En una de las portería del campo de juego, realizaremos un ejercicio de cobro de tiro de esquina, en este ejercicio ,ubicaremos los jugadores así: un portero y adelante de una línea de tres jugadores defensivos(Rojos), otro jugador ira a cobrar el tiro de esquina y tres jugadores irán al área en función ofensiva (Amarillos) los Cuales buscaran concretar el gol, cuando el jugador cobre el tiro de esquina, pero para esto; en el prime el cobro el balón debe ir al segundo palo, en el segundo cobro el balón deberá ir dirigido al centro del área y en el tercer cobro deberá buscar que un compañero se acerque para cobrar en corto e iniciar desde ahí la jugada con el fin de concretar el gol, este ejercicio se realizara desde costado derecho como también por izquierdo y se repetirá en varias oportunidades y rotando los jugadores Cada 6 min se hará una macro pausa de 1'30" mediante elongaciones activas. Duración aproximada del ejercicio 25 min</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

<p>EJERCICIO 1</p> 	<p>EJERCICIO 2</p> 
---	--

PARTE FINAL


TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar más la resistencia, hacer más repeticiones.</p>  <p>Para los que comienzan, dar un paso hacia adelante para alinear la parte superior.</p>	<p>Para probar la fuerza, aumentar el tiempo.</p> 
 <p>Agrupar los brazos con los hombros a la altura de la cabeza.</p>	 <p>Mantener la mirada con los brazos extendidos.</p>
 <p>Comenzar una pierna, la base de sustentación con la mano de apoyo adelantada.</p>	 <p>Apoyar el peso en la mano de apoyo adelantada.</p>
 <p>Para los que comienzan, dar un paso y mantener la base adelantada.</p>	 <p>Para mejorar la flexibilidad y el equilibrio, hacer la pierna adelantada y la otra atrás.</p>





SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL		
	Grupo: 11 Años	Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia
	Sesión No : 11	Sede deportiva: Dorado (Creativo)
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha: 24/03/2015

OBJETIVOS

TECNICOS	Ofensivos:	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	Defensivos:	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
TACTICOS:	Sub- principios defensivos	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	Sub- principios ofensivos:	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos, Transición ofensiva
PSICOLOGICOS:	General:	Deportividad, compañerismo, cooperación
	Específicos:	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
FISICOS:	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

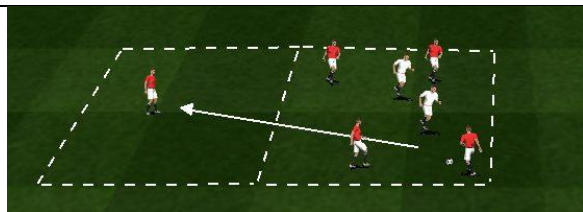
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
4	6	4	10	6	2			10

PARTE INICIAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación	30 Min.	Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox

DESCRIPCIÓN GRAFICA



Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesion de la pelota, dos jugadores



Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

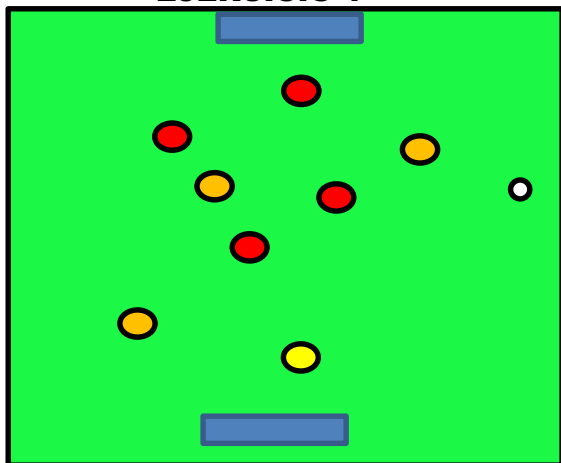
<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

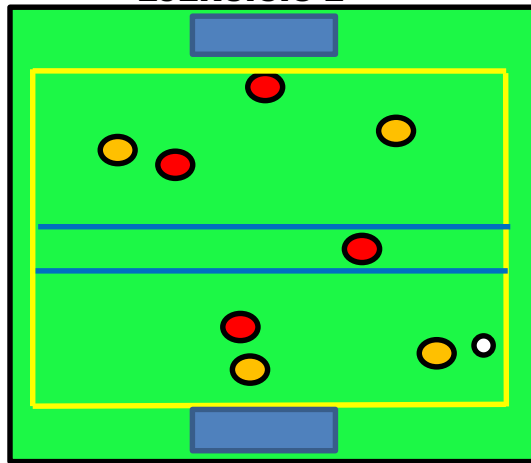
TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto. Medio Desmarques apoyo y ruptura. Amplitud Progresión del juego Movilidad. Remate Regates. Contención. Coberturas. Interceptación Permutas. Anticipaciones Cargas. Transiciones Ofensivas Hidratación</p>	60 min.	<p>Ejercicio 1. Realizaremos un juego reducido entre dos equipos en un espacio de 25 mts x 15 mts de ancho, cada equipo está conformado por 4 jugadores. Para concretar el gol se harán diferentes variantes durante el transcurso del ejercicio los cuales consistirán en; cada jugador tendrá máximo cuatro toques para hacer un pase o rematar al arco el tomara la decisión, posteriormente se reduce a tres toques máximos por jugador y terminaremos con máximo dos toques por jugador para concretar el gol. Cada 4 min se hará una macro pausa de 1'30" mediante elongaciones activas. Duración aproximada del ejercicio 25 min</p> <p>Ejercicio 2 En un espacio de 30 mts de largo x 15 de ancho dividiremos en tres zonas el espacio, las cuales serán zona defensiva, zona de gestación que está marcada por la cintas azules y zona ofensiva, la zona de gestación está marcada por cintas azules de tan solo 5 mts de ancho que atraviesa todo el campo de juego a lo horizontal, en este espacio se conformaran dos equipos de 4 integrantes cada uno. Los cuales jugaran un partido y buscaran anotar el mayor número de goles. Para que el gol sea válido en el momento que el balón ingrese al arco los compañeros del jugador que hizo el gol, todos sus compañeros tendrán que haber sobrepasado su zona defensiva y estar dentro de las cintas azules "zona de gestación" o en zona ofensiva si en el momento de hacer el gol uno de los compañeros que realizo el gol no ha salido de su zona defensiva el gol no será válido. Cada 4 min se hará una macro pausa de 1'30" mediante elongaciones activas. Duración aproximada del ejercicio 25 min</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIO 1



EJERCICIO 2



PARTE FINAL


TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHAS BREVES	EJERCICIOS PLANCHAS LARGAS
<p>Para trabajar con la columna plana, viene todo sobre los codos.</p> 	<p>Para poner la columna plana, acostándose sobre los brazos.</p> 
<p>Para las que quieren dar un paso adelante, mejor posición para el paso hacia adelante.</p> 	<p>Para comenzar, flexiona los brazos, levanta el cuerpo sobre los pies.</p> 
<p>Aplazado con la mano con los brazos a horizontales a la altura.</p> 	<p>Mantén la horizontal con los brazos extendidos.</p> 
<p>Comenzar una pierna, la base de sustentación con los brazos a horizontal extendidos.</p> 	<p>Subir el pie y poner el hombro a la altura.</p> 
<p>Para las que quieren dar un paso adelante y mantener la columna plana.</p> 	<p>Para mejorar la horizontal y el brazo, poner los brazos a la altura.</p> 





SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL		
	Grupo: 11 Años	Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia
	Sesión No : 12	Sede deportiva: Benjamín Herrera
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha: 25/03/2015

OBJETIVOS

TECNICOS	Ofensivos:	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	Defensivos:	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
TACTICOS:	Sub- principios defensivos	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	Sub- principios ofensivos:	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
PSICOLOGICOS:	General:	Deportividad, compañerismo, cooperación
	Específicos:	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
FISICOS:	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

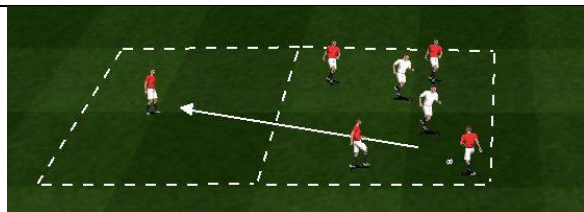
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
4	4		20	8	2			12

PARTE INICIAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación	30 Min.	Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox

DESCRIPCIÓN GRAFICA



Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesion de la pelota, dos jugadores



Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

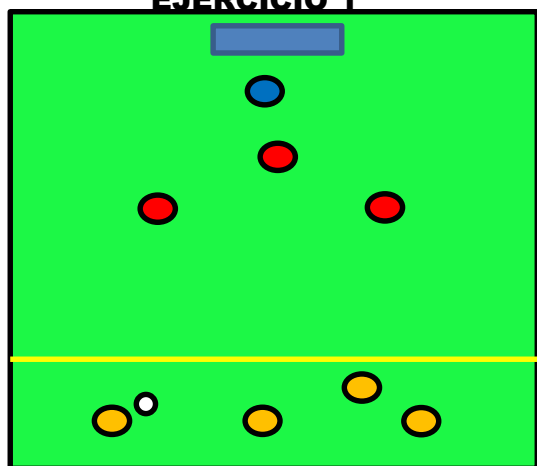
<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca.</p> <p>La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles</p> <p>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

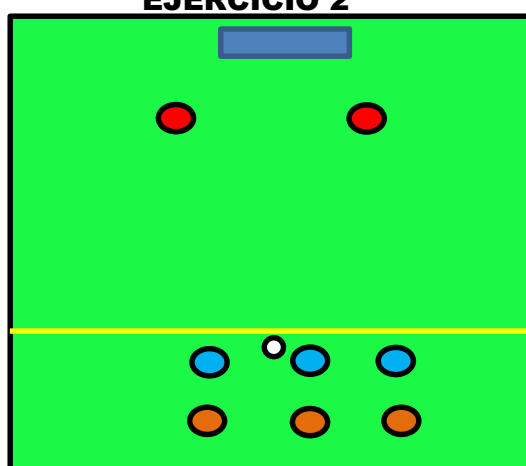
TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Juego Asociativo Reducción de Espacios Pase corto. Medio Desmarques apoyo y ruptura. Amplitud Progresión del juego Movilidad. Remate. Contención. Coberturas. Permutas. Marcación individual Transiciones Ofensivas Transiciones Defensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. Realizaremos un ejercicio de superioridad numérica de fase ofensiva sobre la defensiva en media cancha, en un arco ubicaremos un portero y delante de el una línea de tres defensores (Rojos) quienes tendrán que evitar el gol. En la parte ofensiva irán 4 jugadores (Amarillos) los cuales arrancaran con el balón dominado desde el centro de la cancha buscando la progresión del juego y poder concretar el gol, en este caso si los defensores logran recuperar el balón deben salir jugando con el balón hasta el centro de la cancha si logran pasar con el balón dominado obtendrán un punto los jugadores defensivos, para que los atacantes puedan marcar puntos deben concretar el gol. Cada 6 min se hará una macro pausa de 1'30" mediante elongaciones activas. Duración aproximada del ejercicio 25 min</p> <p>Ejercicio 2. Realizaremos un ejercicio de superioridad numérica, ofensivo sobre defensivo en un espacio de 30 mts de largo x25 de ancho con un solo arco en una línea de fondo y una cinta la cual es la referencia para la salida de los atacantes. Ubicaremos dos defensores sobre la cabeza del área grande 5mts el uno del otro, donde su función será recuperar el balón cuando se aproximen a la portería los atacantes. Antes de la cinta que demarca la zona saldrán tres jugadores en posesión del balón con el objetivo de eludir los dos defensores y concretar el gol, para este ejercicio los jugadores que van al ataque máximo podrán tener contacto con el balón tres veces, el jugador estará en la obligación al tercer contacto con el balón o antes si él toma la decisión de descargar en uno de sus apoyos o rematar al arco. Los defensores tendrán la posibilidad de reducir espacios ya que tendrá la posibilidad de jugar con la regla del fuera de juego</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIO 1



EJERCICIO 2



PARTE FINAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar con la columna plana, viene todo sobre los codos.</p>  <p>Hay un gran momento que se va a sentir, pero es necesario para crear la zona fuerte.</p>	<p>Para poner la columna plana, acostándose sobre el piso.</p>  <p>Para comenzar, tenemos que estar, sosteniendo el cuerpo con el peso.</p>
<p>Apoyando uno lo anterior con los brazos a horizontales a horizontal.</p> 	<p>Mantener la horizontal con los brazos extendidos.</p> 
<p>Comenzar una planta, la base de sustentación con los pies a 45 grados horizontal.</p> 	<p>Mover el peso y poner el abdomen lo largo.</p> 
<p>Hay un gran momento, cuando los brazos y sosteniendo bien sosteniendo peso.</p> 	<p>Para aumentar la horizontal y el nivel, mover hacia y poner el peso a nivel.</p> 





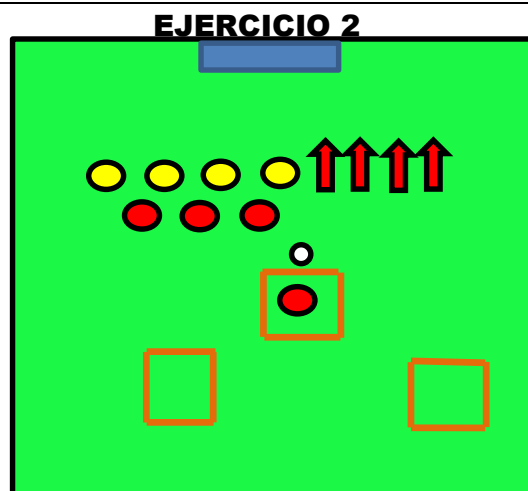
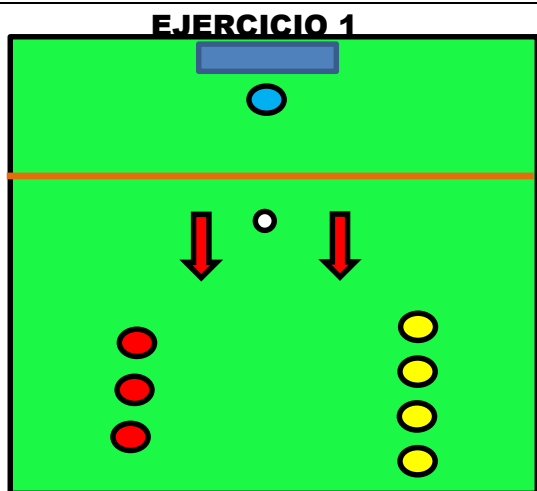
SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL									
		Grupo: 11 Años			Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia				
		Sesión No : 13			Sede deportiva: Dorado (Creativo)				
		Duración de la sesión: 120 min.			Fecha: 31/03/2015				
OBJETIVOS									
TECNICOS		Ofensivos:		Pase corto, pase medio, controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates					
		Defensivos:		prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones					
TACTICOS:		Sub- principios defensivos		Equilibrio ,Bloqueos, Temporización, Defensivas, Reducción de Espacios, Repliegue, Contención Anticipación, Marcajes zonales					
		Sub- principios ofensivos:		Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos					
PSICOLOGICOS:		General:		Deportividad, compañerismo, cooperación					
		Específicos:		Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.					
FISICOS:		Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica							
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO									
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos	
4	6	4	10	10	2			8	
PARTE INICIAL									
TEMA/ CONTENIDOS		DURACIÓN		DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:					
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación		30 Min.		Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox					
DESCRIPCIÓN GRAFICA									
									
Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesión de la pelota, dos jugadores					Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del				

<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto y Medio Desmarques de apoyo Amplitud Progresión del juego Temporización. ofensiva Movilidad. Remate. Anticipación defensiva y ofensiva Despeje Interceptación Repliegue Contención Transiciones Ofensivas y Defensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. En un espacio de 30 x30 metros se disputa un duelo de 1 Vs 1 el ejercicio consiste en. Ubicaremos dos filas de cuatro jugadores, (Amarillos) (Azules) una portería en la línea de fondo, a 10mts de la portería trazaremos a lo ancho una línea marcada con cinta deportiva. Antes de la línea que está trazada ubicaremos a 8 mts dos estacas en el centro del campo, la cuales deben estar separadas la una de la otra por 5 mts. Se ubican dos fila de cuatro jugadores en la cual dos primeros al escuchar la señal del entrenador deben salir corriendo y pasar por el medio de las estacas en busca del balón el que llegue primero asumirá el rol ofensivo y el otro el rol defensivo, en ese momento inicia el duelo uno contra uno el poseedor del balón debe buscar rematar al arco antes de pasar la línea demarcada por los discos y el jugador que está en el rol defensivo debe impedirlo. Ellos deciden que movimientos realizan Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min. Del ejercicio.</p> <p>Ejercicio 2 En un espacio de 30 x30. Realizaremos un ejercicio a partir de un cobro de tiro libre, trabajaremos en uno de los arco de la cancha de futbol y de tres sectores de la cancha costado izquierdo, costado derecho y por la parte central a 3 mts del área, ubicaremos 5 estacas formando una barrera, cuatro jugadores tomara petos y asumirán el rol defensivo, los otros cuatro asumirán el rol ofensivo pero uno de los ofensivos debe ir a cobrar el tiro libre, cuando se cobre el tiro libre de cualquier sector se debe seguir la jugada hasta salir del campo de juego o concluir en gol, los jugadores defensivos deben impedir que marquen y los ofensivos deben buscar una estrategia para hacer efectivo el tiro libre así teniendo que realizar toma de decisiones Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min. Del ejercicio..</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA



PARTE FINAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar más la resistencia, hacer más repeticiones.</p>  <p>Para los que comienzan, dar un paso hacia adelante para alinear la parte superior.</p>	<p>Para poner la columna sobre, aproximando el hombro.</p>  <p>Para comenzar, acercar los hombros, acercando el cuerpo con el pie.</p>
 <p>Agrupar los brazos con los hombros a la altura de los hombros.</p>	 <p>Mantener la horizontal con los brazos extendidos.</p>
 <p>Comenzar una pierna, la base de sustentación con la mano de apoyo horizontal.</p>	 <p>Apoyar el pie y pasar el hombro a la cabeza.</p>
 <p>Para los que comienzan, dar un paso y mantener la parte superior horizontal.</p>	 <p>Para mejorar la horizontal y el equilibrio, hacer la parte superior y la parte inferior a la vez.</p>





SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL									
		Grupo: 11 Años			Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia				
		Sesión No : 14			Sede deportiva: Benjamín Herrera				
		Duración de la sesión: 120 min.			Fecha:1/04/2015				
OBJETIVOS									
TECNICOS		Ofensivos:		Pase corto, pase medio, controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates					
		Defensivos:		prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones					
TACTICOS:		Sub- principios defensivos		Equilibrio ,Bloqueos, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes zonales					
		Sub- principios ofensivos:		Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos					
PSICOLOGICOS:		General:		Deportividad, compañerismo, cooperación					
		Específicos:		Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.					
FISICOS:		Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica							
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO									
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos	
4	6	8	10	10	2			4	
PARTE INICIAL									
TEMA/ CONTENIDOS		DURACIÓN		DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:					
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación		30 Min.		Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox					
DESCRIPCIÓN GRAFICA									
									
Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesión de la pelota, dos jugadores					Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del				

<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto y Medio Desmarques de apoyo Amplitud Progresión del juego Temporización. ofensiva Movilidad. Remate. Anticipación defensiva y ofensiva Despeje Interceptación defensiva y ofensiva Transiciones Ofensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. En un campo de 25 x 25 metros Se divide el grupo en dos equipos de tres jugadores más porteros (NEGROS). El equipo que posee el balón buscara mantener la posesión del mismo pudiendo apoyarse en cualquiera de los dos porteros ellos deciden a cuál de ellos le realizan el pase , siempre y cuando estos jueguen con los pies, cuando el equipo contrario recupere el balón buscara anotar un gol en cualquiera de las dos porterías. Se intercambiaran Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min, Además luego de 12 minutos se intercambian los roles de los jugadores en el campo.</p> <p>Ejercicio 2 En un rectángulo de 15 mts por largo y 15 mts de ancho, se ubican 3 jugadores 2 en la línea de fondo (Amarillos) y uno en medio (Rojo), el ejercicio consiste, en que los dos jugadores de fondo, realizan pases entre sí solamente desplazándose por su línea de juego. El jugador de en medio tendrá que recuperar el balón, mediante una interceptación, si lo recupera, tendrá que conducir la pelota y enfrentar un 1vs 1 con el jugador (Azul) el atacante decidirá en cuál de las dos porterías enfrentara el duelo individual. Cada 1'30" se rota de defensor Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

<p>EJERCICIO 1</p>	<p>EJERCICIO 2</p>

PARTE FINAL


TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar con la columna plana, viene todo sobre los codos.</p> 	<p>Para poner la columna plana, acostándose sobre los codos.</p> 
<p>Para los que comienzan, dar un paso hacia adelante, hasta sentir que el peso está en la parte baja.</p> 	<p>Para comenzar, ponerse sobre los codos, sosteniendo el cuerpo con las manos.</p> 
<p>Apoyando uno de los brazos con las manos y sosteniendo la espalda.</p> 	<p>Mantener la horizontal con las piernas extendidas.</p> 
<p>Comenzar una pierna, la base de sustentación con manos y codos.</p> 	<p>Apoyar el peso en las manos y codos.</p> 
<p>Para los que avanzan, colocar los brazos y sosteniendo la base inferior plana.</p> 	<p>Para aumentar la horizontal y el equilibrio, poner los brazos y piernas extendidos a los lados.</p> 





SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL		
	Grupo: 11 Años	Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia
	Sesión No : 15	Sede deportiva: Dorado (Creativo)
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha: 7/04/2015

OBJETIVOS

TECNICOS	Ofensivos:	Pase corto, pase medio, controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	Defensivos:	prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
TACTICOS:	Sub- principios defensivos	Equilibrio ,Bloqueos, Temporización, Defensivas, Reducción de Espacios, Repliegue, Contención Anticipación, Marcajes zonales
	Sub- principios ofensivos:	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
PSICOLOGICOS:	General:	Deportividad, compañerismo, cooperación
	Específicos:	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
FISICOS:	Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica	

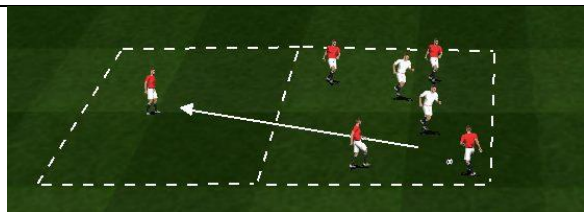
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
4	6	6	10	10	1			6

PARTE INICIAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación	30 Min.	Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox

DESCRIPCIÓN GRAFICA



Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesión de la pelota, dos jugadores



Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto y Medio Desmarques de apoyo Amplitud Progresión del juego Temporización. ofensiva Movilidad. Remate. Anticipación defensiva y ofensiva Despeje Interceptación Repliegue Contención defensiva y ofensiva Transiciones Ofensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. En un espacio de 30 x30 metros se disputa un duelo de 4 Vs 4 (Amarillos) (Rojos).se ubican en la mitad del terreno de juego dos porterías pequeñas (conos) Anotar gol en una de las dos porterías pequeñas baldra 1 punto mientras que anotarlo en la portería grande equivaldrá a dos puntos. Ganará el equipo que obtenga la mayor cantidad de puntos. Se debe evitar el repliegue excesivo del equipo que está en fase defensivo para no descuidar las dos porterías pequeñas. Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min. Del ejercicio</p> <p>Ejercicio 2 En un rectángulo de 25 x 20 metros se disputara un duelo 1 vs 1, el jugador atacante (Rojo) tendrá que tratar de anotar el gol mientras que el jugador defensor (Amarillo) debe realizar acciones de temporización defensiva y contención, hasta que llegue un compañero de posición defensiva y de ayuda. La ayuda defensiva llegara si pasados 15" el jugador atacante no ha marcado gol el decide que movimientos realiza para convertir el gol, entonces sonara el silbato y entrara un jugador para hacer superioridad numérica defensiva y tratar de recuperar el balón junto a su compañero. Se podrá aumentar la dificultad del ejercicio situando dos jugadores en fase ofensiva, y a su vez estableciendo la regla del fuera de juego. Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min. Del ejercicio</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIO 1

EJERCICIO 2

PARTE FINAL


TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LARGA
<p>Para trabajar con la columna plana, viene todo sobre los codos.</p> 	<p>Para poner la columna plana, acostándose sobre los brazos.</p> 
<p>Hay que ser conscientes que se va a trabajar mucho abdomen para crear la zona fuerte.</p> 	<p>Para comenzar, tenemos que estar, sosteniendo el cuerpo con los brazos.</p> 
<p>Apoyando todo lo inferior con los brazos y sosteniendo la movilidad.</p> 	<p>Mantener la movilidad con los brazos sostenidos.</p> 
<p>Comenzar una planta, la base de sustentación con los brazos y el cuerpo sostenido.</p> 	<p>Apoyar todo y poner el abdomen lo fuerte.</p> 
<p>Hay que estar preparados, cuando los brazos y sosteniendo la base sustentación plana.</p> 	<p>Para aumentar la movilidad y el fuerza, vamos hacer y poner sosteniendo a otros.</p> 





SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL		
	Grupo: 11 Años	Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia
	Sesión No :16	Sede deportiva: Benjamín Herrera
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha: 8/04/2015

OBJETIVOS

TECNICOS	Ofensivos:	Pase corto, pase medio, controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	Defensivos:	prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
TACTICOS:	Sub- principios defensivos	Equilibrio ,Bloqueos, Temporización, Defensivas, Reducción de Espacios, Repliegue, Contención Anticipación, Marcajes zonales
	Sub- principios ofensivos:	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
PSICOLOGICOS:	General:	Deportividad, compañerismo, cooperación
	Específicos:	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
FISICOS:	Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica	

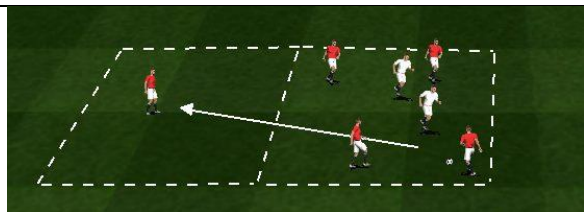
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
4	6	4	10	10	2			8

PARTE INICIAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación	30 Min.	Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox

DESCRIPCIÓN GRAFICA



Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesión de la pelota, dos jugadores



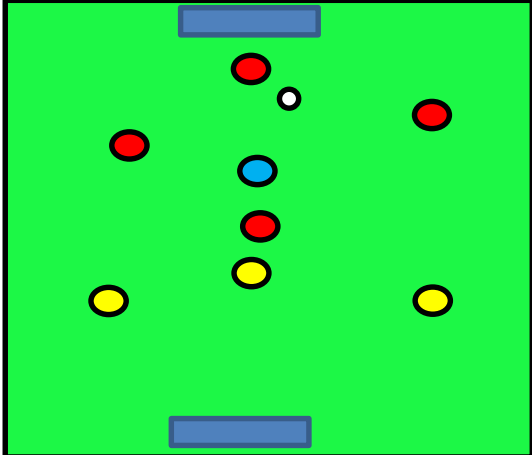
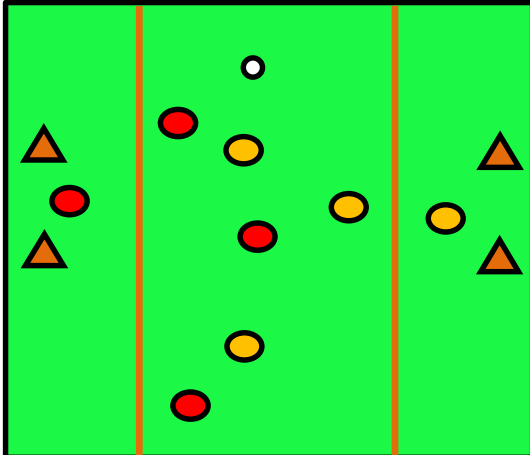
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto y Medio Desmarques de apoyo Amplitud Progresión del juego Temporización. ofensiva Movilidad. Remate. Anticipación defensiva y ofensiva Despeje Interceptación Repliegue Contención defensiva y ofensiva Transiciones Ofensivas Hidratación</p>	60 min.	<p>Ejercicio 1. En un espacio de 30 x30 metros se disputa un duelo de 4 Vs 3 más un comodín (Azul) (Amarillos) (Rojos).se ubican en la mitad del terreno de juego dos porterías pequeñas. La tarea consiste en que el equipo que tenga la posesión del balón, tendrá 4 jugadores para convertir el gol, ellos deciden que movimientos realizan para conseguir este objetivo. De igual manera el equipo que se encuentra el rol defensivo, cuenta con 3 jugadores, para recuperar el balón, si esta acción ocurre, el comodín se sumara a ellos y por ende contarán con 4 jugadores. Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min. Del ejercicio</p> <p>Ejercicio 2 En un espacio de 30 x30 metros se disputa un duelo de 4 Vs 4) (Amarillos) (Rojos).Dentro del terreno ubicamos dos porterías pequeñas el ejercicio, consiste en jugar un partido, cada equipo solo podrá tener un jugador en su zona defensiva y el resto de los jugadores se distribuyen por el resto del campo, se podrá marcar gol en la otra portería siempre y cuando el jugador atacante, se introduzca en la zona defensiva del oponente. Cuando se marque el gol no podrá haber más de un atacante en la zona defensiva del equipo rival. Los dos equipos deciden que movimientos ofensivos y defensivos realizan. . Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min. Del ejercicio</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

<p>EJERCICIO 1</p> 	<p>EJERCICIO 2</p> 
---	--

PARTE FINAL


TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar con la columna plana, viene todo sobre los codos.</p> 	<p>Para poner la columna plana, aproximando el hombro.</p> 
<p>Hay que ser conscientes que se va a trabajar mucho abdomen para estar la zona fuerte.</p> 	<p>Para comenzar, tenemos codos, hombros al mismo nivel que manos.</p> 
<p>Apretar todo lo posible con los brazos y hombros a "horizontal".</p> 	<p>Mantener la horizontal con los brazos extendidos.</p> 
<p>Comenzar una pierna, se hace de extensión con mano y el codo hacia adelante.</p> 	<p>Se va a ir y poner el hombro al lado.</p> 
<p>Hay que estar preparados, cuando una pierna y cuando se va a mover la pierna.</p> 	<p>Para aumentar la flexibilidad y elasticidad, vamos hacia y poner el hombro a nivel.</p> 





SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL		
	Grupo: 11 Años	Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia
	Sesión No :16	Sede deportiva: Benjamín Herrera
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha: 8/04/2015

OBJETIVOS

TECNICOS	Ofensivos:	Pase corto, pase medio, controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	Defensivos:	prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
TACTICOS:	Sub- principios defensivos	Equilibrio ,Bloqueos, Temporización, Defensivas, Reducción de Espacios, Repliegue, Contención Anticipación, Marcajes zonales
	Sub- principios ofensivos:	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
PSICOLOGICOS:	General:	Deportividad, compañerismo, cooperación
	Específicos:	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
FISICOS:	Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica	

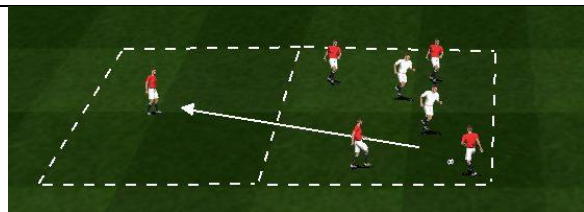
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
4	6	4	10	10	2			8

PARTE INICIAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación	30 Min.	Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox

DESCRIPCIÓN GRAFICA



Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesión de la pelota, dos jugadores



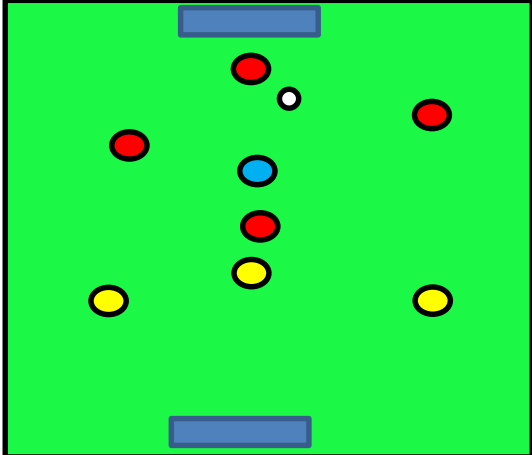
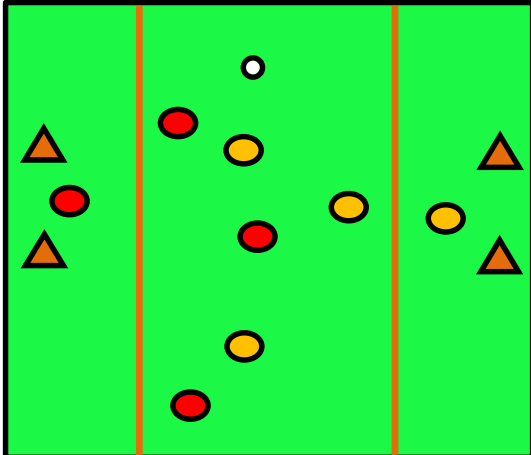
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto y Medio Desmarques de apoyo Amplitud Progresión del juego Temporización. ofensiva Movilidad. Remate. Anticipación defensiva y ofensiva Despeje Interceptación Repliegue Contención defensiva y ofensiva Transiciones Ofensivas Hidratación</p>	60 min.	<p>Ejercicio 1. En un espacio de 30 x30 metros se disputa un duelo de 4 Vs 3 más un comodín (Azul) (Amarillos) (Rojos).se ubican en la mitad del terreno de juego dos porterías pequeñas. La tarea consiste en que el equipo que tenga la posesión del balón, tendrá 4 jugadores para convertir el gol, ellos deciden que movimientos realizan para conseguir este objetivo. De igual manera el equipo que se encuentra el rol defensivo, cuenta con 3 jugadores, para recuperar el balón, si esta acción ocurre, el comodín se sumara a ellos y por ende contarán con 4 jugadores. Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min. Del ejercicio</p> <p>Ejercicio 2 En un espacio de 30 x30 metros se disputa un duelo de 4 Vs 4) (Amarillos) (Rojos).Dentro del terreno ubicamos dos porterías pequeñas el ejercicio, consiste en jugar un partido, cada equipo solo podrá tener un jugador en su zona defensiva y el resto de los jugadores se distribuyen por el resto del campo, se podrá marcar gol en la otra portería siempre y cuando el jugador atacante, se introduzca en la zona defensiva del oponente. Cuando se marque el gol no podrá haber más de un atacante en la zona defensiva del equipo rival. Los dos equipos deciden que movimientos ofensivos y defensivos realizan. . Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min. Del ejercicio</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

<p>EJERCICIO 1</p> 	<p>EJERCICIO 2</p> 
---	--

PARTE FINAL


TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar con la columna plana, viene todo sobre los codos.</p> 	<p>Para poner la columna plana, aproximando el hombro.</p> 
<p>Hay que ser conscientes que se va a trabajar, mejor posición para estar la zona lumbar.</p> 	<p>Para comenzar, flexiona codos, aproxima el cuerpo con el suelo.</p> 
<p>Aplazado con la altura con los brazos horizontales a nivel de hombros.</p> 	<p>Mantén la horizontal con los brazos extendidos.</p> 
<p>Comenzar una pierna, se hace de extensión con mano de extensión horizontal.</p> 	<p>Apoyar el peso en el abdomen y bajar.</p> 
<p>Hay que estar preparados, cuando una pierna y mantener la zona lumbar plana.</p> 	<p>Para aumentar la horizontal y el nivel, hacer bajar y poner el peso a nivel.</p> 





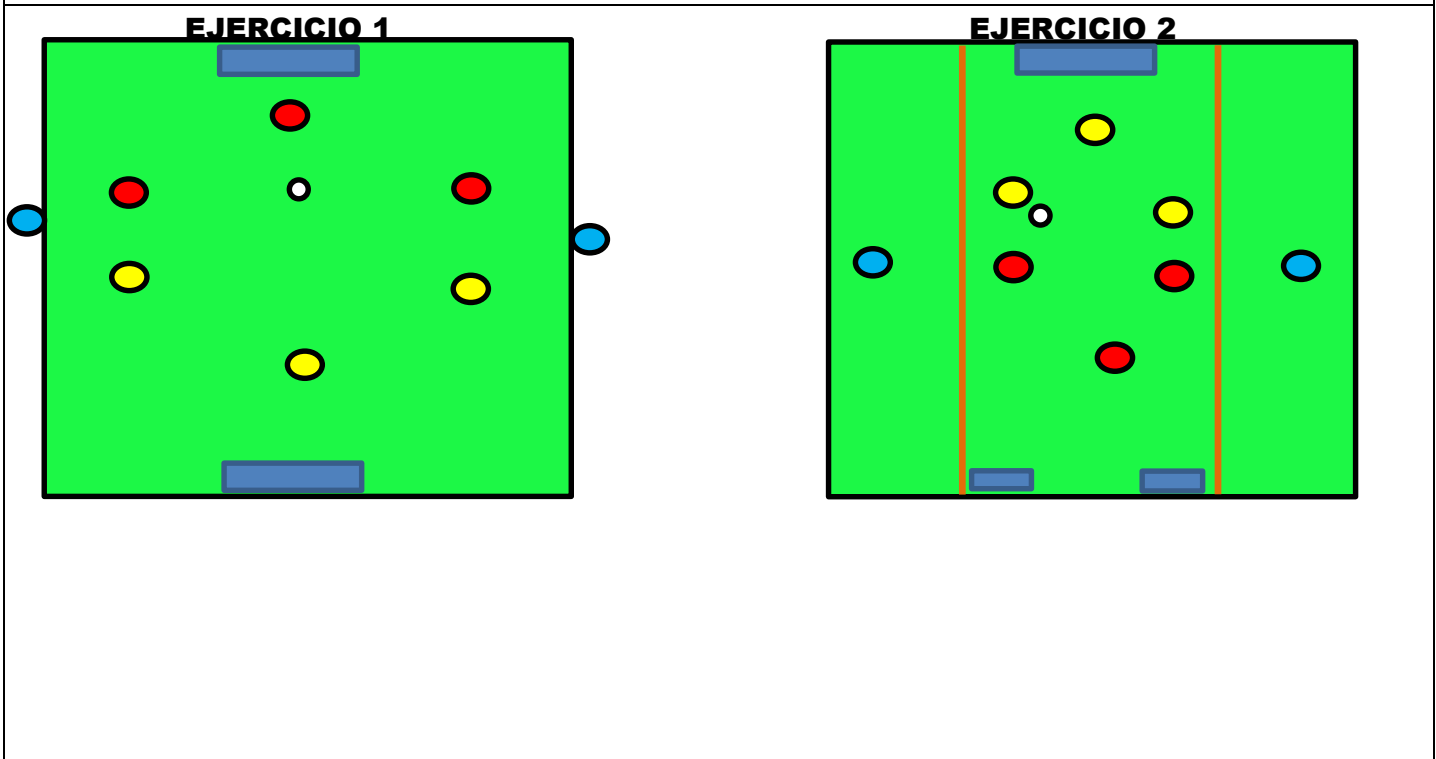
SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL									
		Grupo: 11 Años			Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia				
		Sesión No : 18			Sede deportiva: Benjamín Herrera				
		Duración de la sesión: 120 min.			Fecha: 15/04/2015				
OBJETIVOS									
TECNICOS		Ofensivos:		Pase corto, pase medio, controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates					
		Defensivos:		prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones					
TACTICOS:		Sub- principios defensivos		Equilibrio ,Bloqueos, Temporización, Defensivas, Reducción de Espacios, Repliegue, Contención Anticipación, Marcajes zonales					
		Sub- principios ofensivos:		Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos					
PSICOLOGICOS:		General:		Deportividad, compañerismo, cooperación					
		Específicos:		Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.					
FISICOS:		Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica							
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO									
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos	
4	6	12	10	10	5			8	
PARTE INICIAL									
TEMA/ CONTENIDOS		DURACIÓN		DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:					
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación		30 Min.		Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox					
DESCRIPCIÓN GRAFICA									
									
Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesión de la pelota, dos jugadores					Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del				

<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto y Medio Desmarques de apoyo Amplitud Progresión del juego Temporización. ofensiva Movilidad. Remate. Anticipación defensiva y ofensiva Despeje Interceptación Repliegue Contención Transiciones Ofensivas y Defensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. En un espacio de 30 x30 metros se disputa un duelo de 3 Vs 3 (Amarillos) (Rojos). Más dos comodines (Azul), ellos estarán ubicados detrás de las líneas laterales del terreno de juego. La tarea consiste en mantener la posesión del balón e intentar finalizar en gol en cualquiera de las dos porterías. Para que el equipo en posesión del balón pueda marcar gol deberá circular el balón de forma que los 2 comodines participen en el juego. Ellos deciden que movimientos realizan para que esta regla ocurra. Luego de que esto suceda se podrá finalizar la acción. En cada jugada cambiaran a los comodines, de tal modo que todos los jugadores realicen ambos roles. Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min. Del ejercicio.</p> <p>Ejercicio 2 En un espacio de 30 x30 metros se disputa un duelo de 3 Vs 3) (Amarillos) (Rojos). Más dos comodines (Azul) Dentro del terreno ubicamos dos mini porterías y una portería grande. El ejercicio, es similar al anterior pero esta vez el equipo amarillo tendrá dos mini porterías en la cual podrá anotar gol, mientras que el equipo rojo tendrá únicamente la portería grande. De igual manera, los comodines jugaran, con el equipo que en ese momento tenga la posesión del balón. Pero ellos no podrán anotar el gol. Cada 6 min se intercambian posiciones para que todos los miembros del equipo ocupen el rol de comodín. Además los jugadores deciden que movimientos realizan en fase ofensiva y defensiva. Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min. Del ejercicio.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA



PARTE FINAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar con la columna plana, viene todo sobre los codos.</p>  <p>Hay que ser conscientes que se va a trabajar mucho abdomen para estar la zona fuerte.</p>	<p>Para poner la columna plana, aproximando el hombro.</p>  <p>Para comenzar, tenemos el abdomen, aproximado al cuerpo con el pecho.</p>
 <p>Apretar todo lo posible con los brazos y mantener la espalda.</p>	 <p>Mantener la intensidad con los brazos extendidos.</p>
 <p>Respirar una parte, la base de la respiración con la mano de la espalda sostenida.</p>	 <p>Apoyar todo y poner el abdomen la cabeza.</p>
 <p>Hay que estar preparados, cuando los brazos y mantener la espalda bien sostenida y plana.</p>	 <p>Para aumentar la intensidad y el efecto, vamos hacia y poner el pecho a nivel.</p>





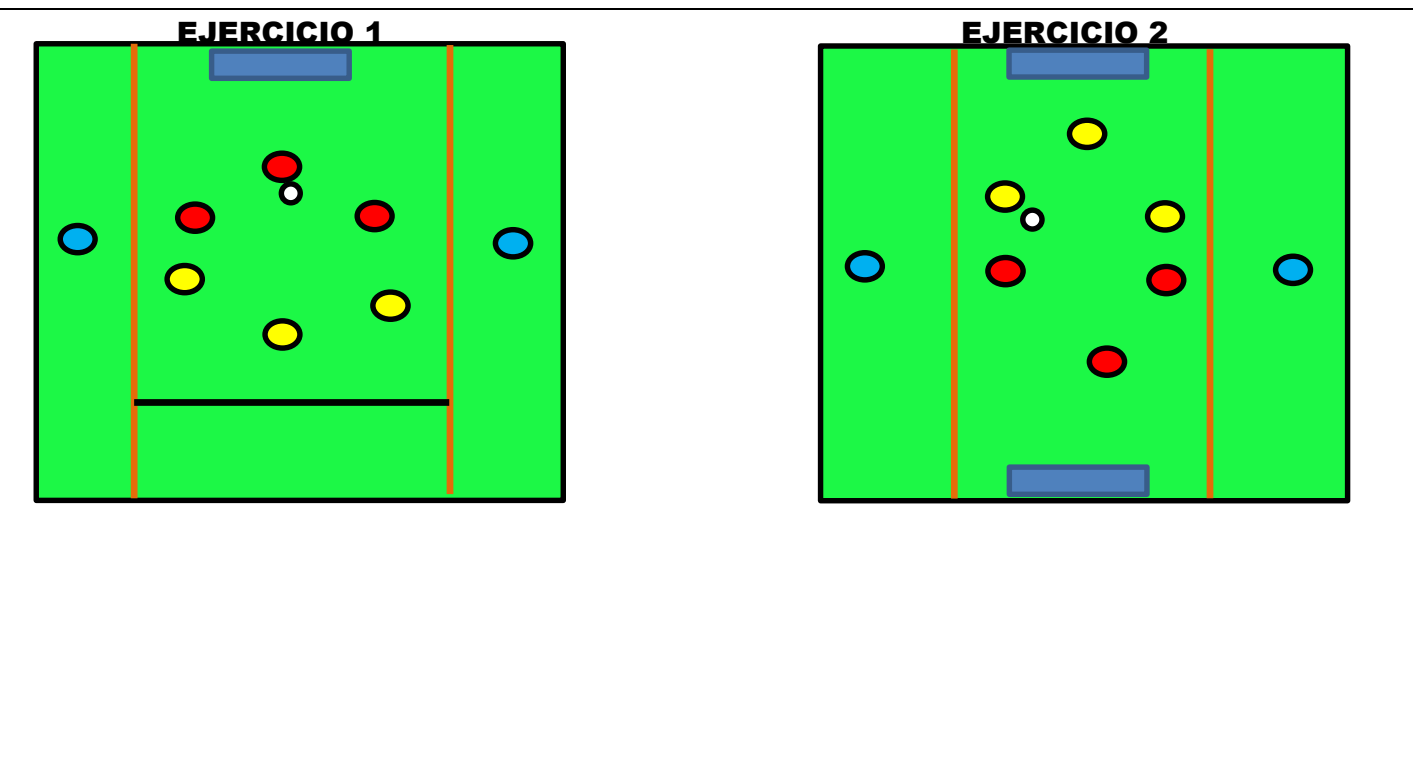
SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL									
		Grupo: 11 Años			Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia				
		Sesión No : 19			Sede deportiva: Dorado (Creativo)				
		Duración de la sesión: 120 min.			Fecha: 21/04/2015				
OBJETIVOS									
TECNICOS		Ofensivos:		Pase corto, pase medio, controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates					
		Defensivos:		prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones					
TACTICOS:		Sub- principios defensivos		Equilibrio ,Bloqueos, Temporización, Defensivas, Reducción de Espacios, Repliegue, Contención Anticipación, Marcajes zonales					
		Sub- principios ofensivos:		Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos					
PSICOLOGICOS:		General:		Deportividad, compañerismo, cooperación					
		Específicos:		Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.					
FISICOS:		Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica							
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO									
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos	
4	6	4	10	10	2			8	
PARTE INICIAL									
TEMA/ CONTENIDOS		DURACIÓN		DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:					
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación		30 Min.		Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox					
DESCRIPCIÓN GRAFICA									
									
Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesión de la pelota, dos jugadores					Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del				

<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto y Medio Desmarques de apoyo Amplitud Progresión del juego Temporización. ofensiva Movilidad. Remate. Anticipación defensiva y ofensiva Despeje Interceptación Repliegue Contención Transiciones Ofensivas y Defensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. En un espacio de 30 x30 metros se disputa un duelo de 3 Vs 3 (Amarillos) (Rojos). Más dos comodines (Azul), el ejercicio consiste en que los jugadores amarillos tendrá que convertir el gol en la portería con ayuda de los comodines es decir un 5 vs 3. Los comodines se tendrá que desplazar por su respectivo carril, nadie de su equipo puede ingresar a esta zona, además los rivales (Amarillos) no podrán recuperarle la pelota a ninguno de los dos comodines, pero estos a su vez no podrán convertir el gol esta labor le corresponde a los tres jugadores (Rojos) ellos tendrá que decidir que movimientos realizan para conseguir el gol. El equipo (Amarillo) cuando recupere la pelota tendrá que realzar pases, juego elaborado y tratar de pasar la zona demarcada con cinta (Negra). Por sus puesto sus rivales tienen que impedir que esta acción ocurra y recuperar la misma con movimientos que ellos decidan. Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min. Del ejercicio</p> <p>Ejercicio 2 En un espacio de 30 x30 metros se disputa un duelo de 3 Vs 3) (Amarillos) (Rojos). Más dos comodines (Azul) Dentro del terreno ubicamos dos porterías pequeñas el ejercicio, es similar al anterior pero esta vez el equipo amarillo tendrá una portería en la cual podrá anotar gol, de igual manera, los comodines jugaran, con el equipo que en ese momento tenga la posesión del balón. Pero ellos no podrán anotar el gol. Cada 6 min se intercambian posiciones para que todos los miembros del equipo ocupen el rol de comodín. Además los jugadores deciden que movimientos realizan en fase ofensiva y defensiva. Cada 6 min se hará una macropausa con elongaciones activas de a 2 minutos. Duración aprox 30 min. Del ejercicio.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA



PARTE FINAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar más la resistencia, hacer más repeticiones.</p>  <p>Hay que ser conscientes que se va a trabajar mucho tiempo para estar la más fuerte.</p>	<p>Para poner la respiración adecuada al ritmo.</p>  <p>Para controlar. Resonar cada vez, controlar el cuerpo con el ritmo.</p>
 <p>Agrupar todo lo anterior con los ejercicios de movilidad.</p>	 <p>Mantener la intensidad con los ejercicios de fuerza.</p>
 <p>Controlar una parte, la base de sustentación con fuerza y equilibrio aeróbico.</p>	 <p>Respirar y controlar el ritmo de la clase.</p>
 <p>Hay que estar preparados, estar en posición y mantener la base de sustentación.</p>	 <p>Para mejorar la movilidad y el equilibrio, hacer bien y poner atención a ellos.</p>





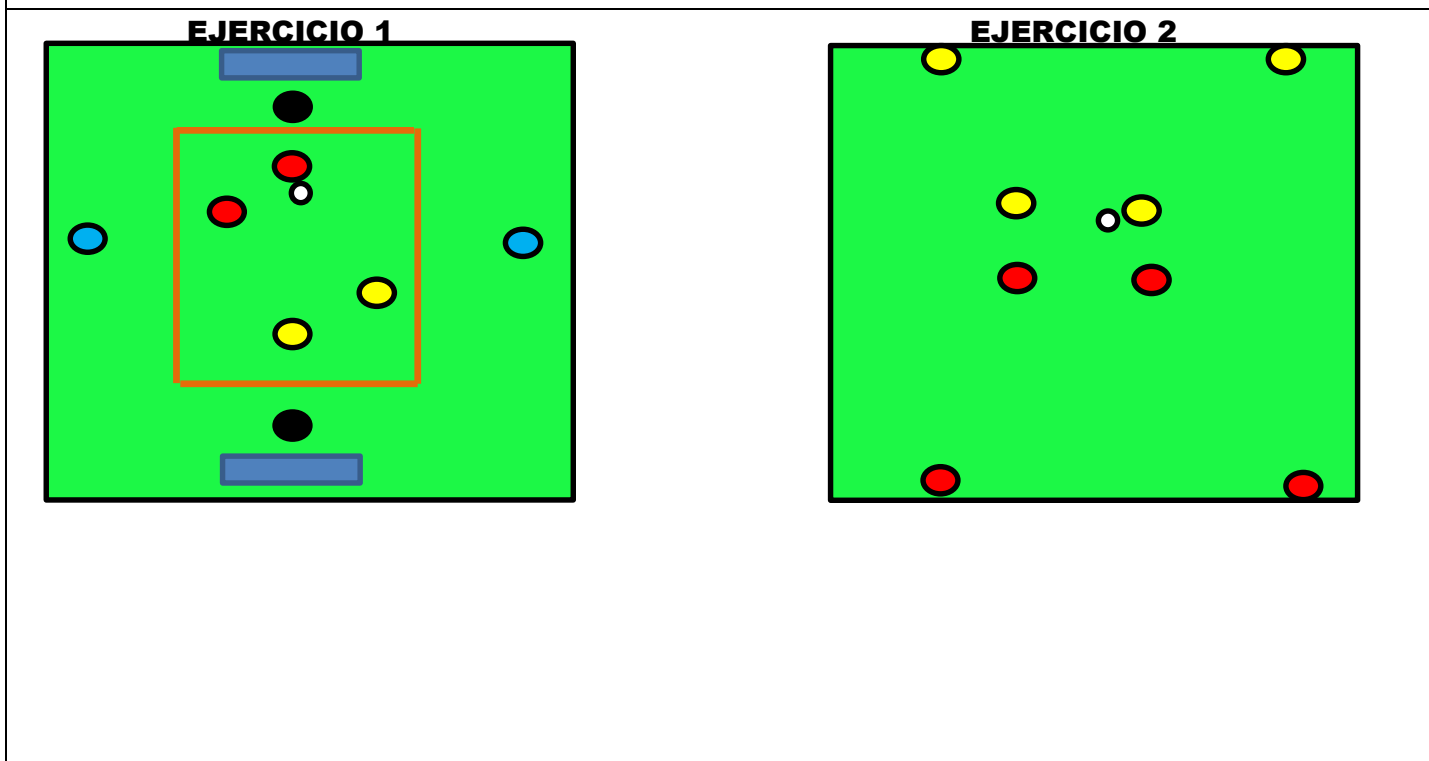
SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL									
		Grupo: 11 Años			Docente a cargo: Walter López- Andrés Rodríguez- Yeisson Cruz- Camilo Nivia				
		Sesión No : 20			Sede deportiva: Benjamín Herrera				
		Duración de la sesión: 120 min.			Fecha: 22/04/2015				
OBJETIVOS									
TECNICOS		Ofensivos:		Pase corto, pase medio, controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates					
		Defensivos:		prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones					
TACTICOS:		Sub- principios defensivos		Equilibrio ,Bloqueos, Temporización, Defensivas, Reducción de Espacios, Repliegue, Contención Anticipación, Marcajes zonales					
		Sub- principios ofensivos:		Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos					
PSICOLOGICOS:		General:		Deportividad, compañerismo, cooperación					
		Específicos:		Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.					
FISICOS:		Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica							
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO									
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos	
4	6	4	10	4	2			8	
PARTE INICIAL									
TEMA/ CONTENIDOS		DURACIÓN		DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:					
Activación metabólica. Movilidad articular. Elongaciones submaximales. Trabajos con pelota. Elongación más profunda. Trabajos de velocidad (10 metros Max.) Hidratación		30 Min.		Aumento de la frecuencia cardiaca, de la temperatura corporal y muscular, y la frecuencia respiratoria. Luego ubicamos el grupo en dos hileras para realizar ejercicios de movilidad articular en tren superior e inferior con desplazamientos de diez metros, después realizamos elongación submaximal manteniendo las posiciones no más de diez segundos. Explicación gráfica. Terminamos con elongación muscular más profunda activa y trabajos de velocidad de reacción simple y máxima con una distancia que no supere los diez metros. El calentamiento específico se realiza por medio de rondós que posteriormente serán explicados. 15 min aprox					
DESCRIPCIÓN GRAFICA									
									
Se encuentran en una situación de juego en la que 4 jugadores mantienen la posesión de la pelota, dos jugadores					Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del				

<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca. La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>	<p>delantero y la ruptura de uno de sus media puntas Asimismo, también se escribió sobre el papel defensivo que ejercen los jugadores dentro del rondo, se dijo que se recuperaba el balón sin sentido, que valía con tocarla y que no existía un cambio de rol real, que se empobrecía el contexto. Sería rentable, en términos futbolísticos, una situación 4x2 en la que el defensa al robar debiera alcanzar una mini portería contigua a la zona, una situación donde se fomente por un lado el robo y su consiguiente búsqueda de ventaja. Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</p>
--	--

PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Toma de decisiones Pase corto y Medio Desmarques de apoyo Amplitud Progresión del juego Temporización. ofensiva Movilidad. Remate. Anticipación defensiva y ofensiva Despeje Interceptación Repliegue Contención Transiciones Ofensivas y Defensivas Hidratación</p>	<p>60 min.</p>	<p>Ejercicio 1. Realizaremos un ejercicio 4*2 +2 porteros cada equipo siuta al pivote +2 mediaspuntas en el interior del cuadro centra, los 2 comodines extremos en el interiio del cuadro. El equipo en rol ofensivo con el apoyo de los comodines trataran de optimizar el juego realizando 8 pases, al llegar al octavo pase el jugador debera finalizar la jugada rematando en cualquiera de las dos porterías desde el interior de la zona central. Si la jugada no finaliza en gol el juego se reiniciara con balon en posesion del equipo defensivo en el interior de la zona central, pero si la jugada finaliza en gol el juego se reiniciara con el balon en posesion del equipo ofensivo en el interior de la zona central.Habrá rotación de los jugadores cada vez finalizada la jugada .Cada 6 min se realizara una macro pausa de 1'25" mediante elongaciones activas. Duración aproximada del ejercicio 30 min.</p> <p>Ejercicio 2 Relazaremos un ejercicio de superioridad numérica en donde dos jugadores de un equipo juegan contra dos de otro equipo en un espacio de 25mts de largo x 20 metros de ancho, con el objetivo de pasarse el balón 10 veces, por otro lado los otros dos jugadores de cada equipo se ubicaran en los lados del cuadro y al momento que alguno de los jugadores de un equipo dentro del cuadro hayan completado los 10 pase los otros jugadores se tendrán que colocar detrás de las porterías de pivotes con la intensión de entrar y crear superioridad numérica en el interior de la zona (3*2) Habrá rotación de los jugadores cada 3 veces finalizada la jugada por parte de ambos quipos. Cada 6 min se realizara una macro pausa de 1'25" mediante elongaciones activas. Duración aproximada del ejercicio 30 min.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA



PARTE FINAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	<p>30 min.</p>	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio de ejecuciones de core. La duración de cada ejecución será de 30 segundos aproximadamente, posteriormente realizamos ejecuciones de elongación pasiva y ejercicios de flexibilidad 15 segundos por ejecución.</p> <p>Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

EJERCICIOS PLANCHA BREVE	EJERCICIOS PLANCHA LENTA
<p>Para trabajar más la resistencia, hacer más repeticiones.</p>  <p>Hay que ser conscientes que se va a trabajar mucho tiempo para obtener la mejor fuerza.</p>	<p>Para poner la rutina lenta, aproximando el ritmo.</p>  <p>Para comenzar, tener un ritmo, aumentar el tiempo con el que se trabaja.</p>
 <p>Agrupar los brazos con los pies a la altura de los hombros.</p>	 <p>Mantener la horizontal con los brazos extendidos.</p>
 <p>Comenzar una pierna, la base de sustentación con fuerza y equilibrio sostenida.</p>	 <p>Apoyar el peso en la base de sustentación con fuerza.</p>
 <p>Hay que estar preparados, dentro de la rutina y mantener una buena técnica y ritmo.</p>	 <p>Para aumentar la horizontal y el ritmo, hacer bien y poner atención a ellos.</p>





ANEXO 5

Estimados padres,

En primer lugar me gustaría presentarme. Mi nombre es Nicolay Javier Gracia Cortes, soy entrenador de fútbol base en el Club Caterpillar Motor, y actualmente también docente en la Corporación universitaria Minuto de Dios.

En éste momento, me encuentro realizando un Proyecto de Investigación relacionado con “*la metodología del Futbol base*”. En el cual participan los estudiantes Yeisson Cruz, Walter López, Camilo Nivia y Andrés Rodríguez En dicho proyecto su hijo/a ha sido seleccionado y conlleva la siguiente técnica de medición:

- Realización, de un cuestionario sobre conocimiento táctico en fútbol,
- Test filmado de evaluación de rendimiento de juego

Una vez finalizada la investigación, nos comprometemos a facilitar los resultados a la escuela deportiva, que serán de gran interés tanto para entrenadores como para ustedes.

Por este motivo, ruego rellenen y firmen este DOCUMENTO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO para la participación de su hijo/a en el proyecto.

Yo _____, identificado con cedula de ciudadanía No. _____, autorizo a mi hijo/a _____ para que participe en el proyecto de investigación dirigido por el profesor Nicolay Javier Gracia Cortes.

Para constancia firmo este documento a los ___ días del mes de _____ del año 20__.

Nombre: _____

Firma: _____ Tel: _____

Sin más, les agradezco su colaboración y aprovecho la ocasión para decirles que pueden ponerse en contacto conmigo para cualquier cuestión.

Nicolay J. Gracia C.
Cel.: 312 651 78 33

Analysis JASB test de entrada (EXEL)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
1	Jugador	total de UTD	total toma de decisiones ac	total toma de decisiones e	total de ejecuciones exito	total ejecuciones Erradas	Total de vigilancia	total de buena decisión	total de éxito de ejec	Total de desmarqu	Total de buena de	Total de buena ejecu	
2		3	16	15	1	13	3	9	8	7	7	7	6
3		6	15	13	2	10	5	9	8	7	6	5	5
4		7	16	9	7	9	7	10	3	3	6	6	6
5		8	13	9	4	8	5	8	5	5	5	4	3
6		9	11	9	2	7	4	5	4	3	6	6	4
7		10	23	9	14	5	18	15	1	14	8	8	5
8		11	9	9	0	6	3	3	3	1	6	6	5
9		21	13	8	5	5	8	6	5	2	7	3	3

Analysis JASB test de entrada (EXEL)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
1	Jugador	total de UTD	total toma de decisiones ac	total toma de decisiones e	total de ejecuciones exitos	total ejecuciones Erradas	Total de vigilancia	total de buenas decision	total de éxito de ejec	Total de desmarqu	Total de buenas d	Total de éxito en la	
2		3	23	18	5	17	6	3	3	2	17	15	15
3		6	17	12	5	11	6	7	6	5	7	6	6
4		7	24	20	4	19	5	12	10	9	10	10	10
5		8	27	19	8	18	9	13	7	7	13	12	11
6		9	22	16	6	16	6	3	3	2	17	13	14
7		10	12	10	2	9	3	3	3	2	7	7	7
8		11	16	13	3	12	4	5	4	3	9	9	9
9		21	15	13	2	13	2	2	2	2	12	11	11

ANEXO 7



TCTOF. Test teórico de entrada realizado el 29 de Enero



TCTOF. Test teórico de salida realizado el 23 de Abril



Clases Metodología Global.