



**UNIMINUTO**  
Corporación Universitaria Minuto de Dios

COMPARACIÓN DE MÉTODOS GLOBAL Y ANALÍTICO Y SU INCIDENCIA EN LA  
TOMA DE DECISIONES EN LAS SITUACIONES DE JUEGO EN FUTBOL BASE EN  
EDADES DE 11 AÑOS DEL CLUB CATERPILLAR MOTOR DIVISION ELITE.

AUTORES:

Danny Andrés Fernández Mondragón

Genny Cristina González Escobar

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE

AÑO 2015.



**UNIMINUTO**  
Corporación Universitaria Minuto de Dios

COMPARACIÓN DE MÉTODOS GLOBAL Y ANALÍTICO Y SU INCIDENCIA EN LA  
TOMA DE DECISIONES EN LAS SITUACIONES DE JUEGO EN FUTBOL BASE EN  
EADADES DE 11 AÑOS DEL CLUB CATERPILLAR MOTOR DIVISION ELITE.

AUTORES:

Danny Andrés Fernández Mondragón

Genny Cristina González Escobar

ASESOR:

Nicolay Javier Gracia

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

Danny Andrés Fernández Mondragón:

Quiero agradecer primero que todo a Dios por permitirnos alcanzar este objetivo satisfactoriamente, y a todo mi núcleo familiar (mama, papa, hermana, abuela, tío y novia) por el apoyo incondicional brindado a lo largo de todo mi proceso educativo, a mis compañeros de semillero en cabeza del profesor Nicolay Gracia y al joven Walter López por su compromiso y dedicación en la investigación.

Genny Cristina González Escobar

Le agradezco a dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y felicidad. Y a todos los docentes acompañantes en mi formación como profesional, en cabeza del profesor Nicolay Javier Gracia y a mi grupo de trabajo Danny Fernández, por quien es posible presentar este trabajo.

Dedicatoria

Danny Andrés Fernández Mondragón:

Quiero dedicar este logro a mi mama Gloria Mondragón, a mi papa José Fernández, a mi hermana Lady Fernández, a mi abuela Ana Elvia Bolívar de Mondragón, a mi abuelo Camilo Mondragón que me acompaña desde el cielo, a mi tío Miguel Mondragón y a mi novia Diana Carolina Gómez, por el inmenso amor que siento por ellos ya que son pieza clave en el engranaje de mi vida, siendo ellos el motivo, la fuerza y la razón de mi existir.

Genny Cristina González Escobar

Quiero dedicarle este logro a mi mamá Sandra patricia Escobar Velásquez Por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor. Y por el pilar fundamental en todo lo que soy, en toda mi educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional apoyo perfectamente mantenido a través del tiempo.

## Resumen analítico educativo

<b>1. Información General</b>	
<b>Tipo de documento</b>	Monografía
<b>Acceso al documento</b>	Corporación Universitaria Minuto de Dios.
<b>Título del documento</b>	Comparación de los métodos global y analítico en el entrenamiento de fútbol base en los niños de 11 años.
<b>Autor(es)</b>	Fernández Mondragón, Danny Andrés; Gonzales Escobar, Genny Cristina
<b>Director</b>	Nicolay Javier Gracia
<b>Publicación</b>	Junio 2015
<b>Unidad Patrocinante</b>	
<b>Palabras Claves</b>	metodología, global, analítica, toma decisiones, niños, entrenadores, test, comparación

<b>2. Descripción</b>
<p>Esta investigación busca realizar una observación en el evolución de la toma de decisiones entre las metodologías de entrenamiento global y analítica utilizadas en 20 sesiones de entrenamiento de fútbol base en la categoría elite del club deportivo Caterpillar Motor de la ciudad de Bogotá cuyos integrantes son niños de 11 años. En un primer momento se realiza un reconocimiento de la población en la que se basara la observación, seguidamente se realiza una aplicación y posterior análisis de los test de entrada TCTOF y HERJ, posteriormente se llevaron a cabo 20 sesiones de entrenamiento aplicando la metodología global y analítica en dos grupos de niños de 8 y 6 integrantes respectivamente.</p> <p>Para finalizar se aplica y se analizan los test de salida de TCTOF y HERJ.</p>

<b>3. Fuentes</b>
Coll Salvador, C. (1988). <i>Significado y sentido en el aprendizaje escolar</i> . Obtenido de Lecturas:

Educación Física y deporte: <http://www.efdeportes.com/efd80/deporte.htm>

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>

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>

Martin, A. (2012,19 de Noviembre). Futbol Entrenador. Recuperado de: <http://www.futbolentrenador.com/2012/11/19/metodologias-de-entrenamiento-i-metodologia-analitica/>

Sans, A. & Frattarola, C. (2009) *.Los fundamentos del fútbol*. Recuperado de: <http://www.mcsports.es/images/archivos/AT3/Muestramailing.pdf>

#### 4. Contenidos

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.

Martin (2012) en otras palabras el autor caracteriza la metodología analítica como una labor que realizan sin ninguna presión o obstrucción de un rival y fuera del contexto real en todos los aspectos (físicos, técnicos o tácticos).

Afirma que esta metodología desea entrenar mediante costumbres de juegos mecanizados, y hasta llegar a no utilizar el elemento fundamental del futbol (balón) dependiendo del objetivo a

trabajar.

Otra de las características evidenciadas es la desarticulación del juego ya que separa por partes el juego casi volviéndolo incompleto y esto conlleva a no desarrollar cognitivamente a los entrenados provocando resultados lineales.

Por otro lado tiene varias ventajas que son permitir alcanzar las tareas propuestas más fácil y rápidas por el alto número de repeticiones de estas tareas y la misma intervención de todos los jugadores. Otras características positivas como adquirir hábitos tácticos defensivos para jugar organizados como grupo y individualmente mejorar fundamentos técnicos en general.

### 5. Metodología

La línea de investigación es cualitativa con un tipo exploratorio, enfoque experimental, utilizando unos instrumentos de medición como test en los dos momentos tanto de inicio como de salida.

### 6. Conclusiones

1. Realizadas las 20 unidades de entrenamiento (Metodología Global) y (Metodología Analítica) los 8 jugadores pertenecientes al grupo de Metodología Global, presentan un promedio de 26 respuesta acertadas sobre un total de 36. Mientras los 6 jugadores pertenecientes al grupo de Metodología Analítico, presentan un promedio de 21 respuestas acertadas sobre un total de 36.
2. Es evidente, que la Metodología Global es más favorable para el desarrollo del CT declarativo en jugadores de 11 años de edad.
3. Podemos concluir, dado el modelo de enseñanza de las dos metodologías de entrenamiento, la metodología global como la más eficaz en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje del

CT declarativo en jugadores de 11 años de edad.

4. Realizadas las 20 unidades de entrenamiento (Metodología Global) y (Metodología Analítica) los 8 jugadores pertenecientes al grupo de Metodología Global, presentan un promedio en el total de toma de decisiones acertadas (JACB) de 5,25%. Mientras los 6 jugadores pertenecientes al grupo de Metodología Analítico presentan un promedio de 4,66%.

5. Realizadas las 20 unidades de entrenamiento (Metodología Global) y (Metodología Analítica) los 8 jugadores pertenecientes al grupo de Metodología Global, presentan un promedio en el total de toma de decisiones acertadas (JASB) de 19.5%. Mientras los 6 jugadores pertenecientes al grupo de Metodología Analítico presentan un promedio de 13.16%.

6. Es evidente que la Metodología Global es la más eficaz en el proceso de enseñanza aprendizaje del desarrollo de la toma de decisiones, en situaciones de juego reales, de los niños de 11 años de edad.

7. Se concluye en este proyecto experimental, después de comparar. La metodología global como la más completa en el proceso de enseñanza del fútbol base, por el número de factores inmersos en esta (percepción, solución mental, atención, regulación, anticipación e inteligencia de juego) en los jugadores

## Índice contenido

Introducción.....	32
<b>1. CONTEXTUALIZACIÓN.....</b>	<b>33</b>
1.2. Macro contexto.....	34
1.3. Meso contexto.....	38
1.4. Micro contexto.....	40
<b>2. PROBLEMÁTICA.....</b>	<b>42</b>
2.1. Descripción del problema.....	42
2.2. Formulación de la pregunta problema.....	43
2.3. Justificación.....	44
2.4. Objetivos.....	45
2.4.1. Objetivo general.....	45
2.4.2. Objetivo específico.....	45
<b>3. MARCO REFERENCIA.....</b>	<b>46</b>
3.1. Marco de Antecedentes.....	46

3.2. Marco teórico.....	55
3.2.1. Toma de decisiones.....	55
3.2.2. Metodología Global.....	66
3.2.3 Metodología Analítica.....	69
3.2.4 Enseñanza.....	74
3.2.5. Aprendizaje.....	75
3.2.6. Futbol Base.....	76
3.2.7. Concepto de Test.....	82
3.2.8. Conocimiento Declarativo.....	90
3.2.9. Situaciones de Juego.....	98
3.2.10. Situaciones De Juego De Futbol.....	105
3.2.11. Principios Ofensivos en el futbol.....	112
3.2.12. Principios Defensivos en el futbol.....	115
3.3 Marco Legal.....	120
3.3.1 Instructivo para la creación de un club deportivo en Bogotá.....	122
4. DISEÑO METODOLÓGICO.....	129
4.1. Tipo de investigación.....	130

4.2 Enfoque de la investigación.....	131
4.3 Diseño de la investigación.....	131
4.4. Fases de la investigación.....	132
4.5. Población y muestra.....	133
4.5.1. Instrumentos de recolección de datos.....	135
4.5.2. Instrumentos de evaluación de conocimiento táctico.....	136
4.5.3. Características y particularidad del (TCTOF).....	137
4.5.4. Formato, recogida y análisis de datos en el (TCTOF).....	138
4.5.5. Instrumento de evaluación del rendimiento de juego HERJ.....	141
4.5.6. Características y particularidades de la HERJ.....	141
4.5.7. Proceso de categorización y codificación en la HERJ.....	142
4.5.8. Criterios generales utilizados en la HERJ para determinar el PS de las jugadas.....	148
4.5.9. Criterios específicos utilizados en la HERJ para determinar el PS en cada rol.....	149
4.5.10. Criterios de HERJ para establecer el PA, la adaptación contextual.....	151
4.5.11. Criterios utilizados por la HERJ para establecer éxito en el RJ.....	154
4.5.12. Las señales e indicaciones a realizar por el árbitro.....	163
4.5.13. Recoge pelotas.....	164

4.5.14. Tiempo de grabación.....	164
4.5.15. El Materia Utilizado Para La Práctica Y Grabación De Los Juegos.....	165
<b>5. RESULTADOS.....</b>	<b>167</b>
5.1. Técnicas de análisis de resultados antes de las 20 unidades de entrenamiento (TCTOF).....	167
5.1.1. Técnicas de análisis de resultados (Metodología Global) (HERJ).....	190
5.1.2. Técnicas de análisis de resultados (Metodología Analítica) (HERJ).....	214
5.2. Interpretación de Resultados.....	240
5.2.1. Interpretación de Resultados (Metodología Global) (TCTOF).....	241
5.2.2. Interpretación de Resultados (Metodología Analítica) (TCTOF).....	257
5.2.3. Interpretación de Resultados (Metodología Global) (HERJ).....	271
5.2.4. Interpretación de Resultados (Metodología Analítica) (HERJ).....	297
<b>6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>326</b>
6.1 Conclusiones (TCTOF) M. Global.....	326
6.1.1. Conclusiones (HERJ) M. Global.....	327
6.2. Conclusiones (TCTOF) M. Analítica.....	327
6.2.1. Conclusiones (HERJ) M. Analítica.....	328
6.3. Conclusiones (TCTOF) General.....	329

6.3.1. Conclusiones (HERJ) General.....	329
7. PROSPECTIVA.....	331
8. REFERENTES BIBLIOGRAFICOS.....	390
9. ANEXOS.....	431

ÍNDICE DE TABLAS:

1. Fases de la investigación.....	132
2. Participantes de la Metodología Global.....	134
3. Participantes Metodología Analítica.....	135
4. Juego modificado para conseguir el gol.....	145
5. Primera hoja de observación de la (HERJ).....	146
6. Criterios de codificación del éxito en el RJ (decisional y ejecutivo) en el JacB.....	155
7. Criterios de codificación del éxito en el RJ (decisional y ejecutivo) en el JAsB.....	158
8. Hoja principal de observación en la HERJ, reducida para el análisis ofensivo del jugador atacante con balón.....	161
9. Hoja principal de observación en la HERJ, reducida para el análisis ofensivo del jugador atacante sin balón.....	162
10. resultados general primer test de conocimiento táctico ofensivo.....	167

## ÍNDICE GRAFICAS.

1.	Resultado General (TCTOF).....	168
2.	Total de preguntas acertadas del (TCTOF).....	170
3.	Total de preguntas Cerradas del (TCTOF).....	172
4.	Respuestas acertadas de cada jugador del ítem 1 del (TCTOF).....	174
5.	Respuestas acertadas de cada jugador del ítem 2 del (TCTOF).....	177
6.	Respuestas acertadas de cada jugador del ítem 3 del (TCTOF).....	179
7.	Respuestas acertadas de cada jugador del ítem 4 del (TCTOF).....	182
8.	Respuestas acertadas de cada jugador del ítem 5 del (TCTOF).....	185
9.	Respuestas acertadas de cada jugador del ítem 6 del (TCTOF).....	187
10.	Total de UTD de JACB M. Global.(HERJ).....	190
11.	Total toma de decisiones acertadas JACB M. Global (HERJ).....	191
12.	Total toma de decisiones erradas JACB M. Global (HERJ).....	192
13.	Total de ejecuciones exitosas JACB M. Global (HERJ).....	193
14.	Total ejecuciones erradas JACB M. Global (HERJ).....	194
15.	Total pases JACB M. Global (HERJ).....	195
16.	Total buenas decisiones en el pase y éxito de ejecución JACB M. Global (HERJ).....	196
17.	Total de conducciones del JACB M. Global (HERJ).....	198
18.	Total buenas decisiones en las conducciones y éxito de ejecución JACB M. Global (HERJ).....	199
19.	Total de Tiros JACB M. Global (HERJ).....	200

20.	Total buenas decisiones en el tiro y éxito de ejecución JACB M. Global (HERJ).	201
21.	Total UTD JASB M. Global (HERJ)	203
22.	Total toma de decisiones acertadas JASB M. Global (HERJ)	204
23.	Total toma de decisiones erradas JASB M. Global (HERJ)	205
24.	Total de ejecuciones exitosa JASB M. Global (HERJ)	206
25.	Total de ejecuciones Erradas JASB M. Global (HERJ)	207
26.	Total de vigilancia ofensivas JASB M. Global (HERJ)	208
27.	Total buenas decisiones en la vigilancia ofensiva y éxito de ejecución JASB M. Global (HERJ)	209
28.	Total demarques JASB M. Global (HERJ)	211
29.	Total buenas decisiones en el desmarque y éxito en la ejecución JASB M. Global (HERJ)	212
30.	Total UTD JASB M. Analítica (HERJ)	214
31.	Total toma de decisiones acertadas JACB M. Analítica (HERJ)	215
32.	Total toma de decisiones erradas JACB M. Analítica (HERJ)	216
33.	Total ejecuciones erradas JACB M. Analítica (HERJ)	218
34.	Total pases JACB M. Analítica (HERJ)	219
35.	Total de buena decisiones en el pase JACB M. Analítica (HERJ)	220
36.	Total conducciones JACB M. Analítica (HERJ)	222
37.	Total buenas decisiones en la conducción JACB M. Analítica (HERJ)	223
38.	Total tiro JACB M. Analítica (HERJ)	225
39.	Total buenas decisiones en el tiro y el éxito de la ejecución JACB M. Analítica (HERJ)	226

40.	Total UTD JASB M. Analítica (HERJ).....	228
41.	Total de la toma de decisiones acertadas JASB M. Analítica (HERJ).....	229
42.	Total de toma de decisiones erradas del JASB M. Analítica (HERJ).....	230
43.	Total de ejecuciones exitosas del JASB M. Analítica (HERJ).....	231
44.	Total de ejecuciones erradas del JASB M. Analítica (HERJ).....	233
45.	Total vigilancias ofensivas del JASB M. Analítica (HERJ).....	234
46.	Total de buenas decisiones en la vigilancia ofensivas y el éxito de la ejecución del JASB M. Analítica (HERJ).....	235
47.	Total de desmarque del JASB M. Analítica (HERJ).....	237
48.	Total de buenas decisiones en el desmarque y el éxito en la ejecución del JASB M. Analítica (HERJ).....	238
49.	Total preguntas acertadas (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Global.....	240
50.	Total preguntas erradas (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Global.....	242
51.	Aciertos ítem 1 (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Global.....	244
52.	Aciertos ítem 2 (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Global.....	246
53.	Aciertos ítem 3 (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Global.....	248
54.	Aciertos ítem 4 (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Global.....	251

55.	Aciertos ítem 5 (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Global	253
56.	Aciertos ítem 6 (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Global	255
57.	Total preguntas acertadas (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Analítica.....	257
58.	Total preguntas erradas (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Analítica .....	259
59.	Aciertos ítem 1 (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Analítica.....	260
60.	Aciertos ítem 2 (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Analítica.....	262
61.	Aciertos ítem 3 (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Analítica.....	264
62.	Aciertos ítem 4 (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Analítica.....	266
63.	Aciertos ítem 5 (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Analítica.....	268
64.	Aciertos ítem 6 (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento M. Analítica.....	270
65.	Total UTD del JACB luego de las unidades de entrenamiento ( HERJ) M Global.....	272

66.	Total toma de decisiones acertadas JACB luego de las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global.....	273
67.	Total toma de decisiones errada JACB luego de las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global.....	274
68.	Total ejecuciones exitosas del JACB luego de las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global.....	275
69.	Total ejecuciones erradas del JACB luego de las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global.....	276
70.	Total de pases del JACB luego de las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global.....	277
71.	Total de buenas decisiones en el pase y éxito de ejecución del JACB Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global .....	278
72.	Total de conducciones del JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global .....	280
73.	Total de buenas decisiones en la conducción y éxito en la ejecución del JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global .....	281
74.	Total de tiros JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global.....	283
75.	Total de buenas decisiones en el tiro y éxito en la ejecución del JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M . Global.....	284
76.	Total UTD JASB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global.....	286

77.	Total toma de decisiones acertadas del JASB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global.....	287
78.	Total toma de decisiones erradas del JASB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global.....	288
79.	Total de ejecución exitosas del JASB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global.....	289
80.	Total de ejecuciones erradas del JASB Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global.....	290
81.	Total de vigilancias ofensivas JASB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global.....	291
82.	Total de buenas decisiones y éxito en la ejecución en la vigilancia ofensiva JASB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global.....	292
83.	Total de desmarque JASB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global.....	294
84.	Total de buenas decisiones y éxito en el desmarque JASB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Global.....	295
85.	Total de UTD del JACB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	297
86.	Total de toma de decisiones acertadas del JACB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	298
87.	Total de toma de decisiones erradas del JACB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	300

88.	Total de ejecuciones exitosas del JACB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M Analítica.....	301
89.	Total de ejecuciones erradas del JACB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	302
90.	Total de pases del JACB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M Analítica.....	304
91.	Total de buenas decisiones en el pase y éxito de ejecución del JACB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	305
92.	Total de conducciones del JACB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	307
93.	Total de buenas decisiones en la conducción y el éxito de ejecución JACB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	308
94.	Total de tiros del JACB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	310
95.	Total de buenas decisiones en el tiro y el éxito de ejecución JACB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	311
96.	Total de UTD del JACB Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M . Analítica.....	313
97.	Total de toma de decisiones acertadas del JACB luego de realizar las unidades de entrenamiento ((HERJ) M. Analítica.....	314
98.	Total de toma de decisiones acertadas del JACB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	316

99.	Total de ejecuciones exitosas del JACB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	317
100.	Total de ejecuciones erradas del JACB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	318
101.	Total de vigilancias ofensivas del JASB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	320
102.	Total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva y el éxito de ejecución del JASB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	321
103.	Total de desmarques del JASB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	323
104.	Total de buenas decisiones en el desmarque y el éxito en la ejecución del JASB luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ) M. Analítica.....	324

## Índice de imágenes

1.	La toma de decisiones.....	65
2.	Metodología Global del entrenamiento.....	69
3.	Metodología Analítica.....	73
4.	Enseñanza.....	74
5.	Aprendizaje.....	76
6.	Futbol Base.....	82
7.	Test.....	90
8.	Conocimiento Declarativo.....	97
9.	Situación de juego.....	104
10.	Situación de juego en el Futbol.....	112
11.	Principios Tácticos Ofensivos.....	115
12.	Principios Tácticos Defensivos.....	119
13.	Comparación de métodos global y analítico.....	130

## 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 estar innovando en las investigaciones de las nuevas metodologías de entrenamiento del fútbol base nos lleva a un progreso positivo, es decir ir localizando un medio de preparación que conlleve abandonar el tradicional planteamiento de la enseñanza del fútbol y pasar a plantear una instrucción globalizada en la que lo más importante y relevante será adaptar los niveles de dificultad del juego y brindar posibles soluciones de los jóvenes jugadores a estos, sin perder en ningún momento la lógica del juego que se está enseñando, posibilitando que desde los primeros momentos el niño comprenda por y para que realiza cada gesto.

En la metodología analítica se presentan acciones de juego, aislándola de los elementos que intervienen en la competencia, esta se centra en la ejecución e instrucción directa que nos permite la mejora de objetivos concretos, los resultados obtenidos no se manifiestan en su totalidad ya que en la competición se ve condicionada por la presencia de compañeros y adversarios que no se tienen en cuenta en los entrenamientos de este método, en la metodología global se presenta una situación del juego en la que interviene todos sus elementos ( balón, compañeros y adversarios) se trabajan simultáneamente aspectos técnicos, tácticos, físicos e incluso psicológicos. En esta se presenta un nivel superior de la concreción, que en el método analítico no se presenta en los aspectos técnico-tácticos que familiariza al jugador con la toma de decisiones.

Por ello la presente investigación tiene como objetivo principal determinar y analizar cuál de las dos metodologías es la más adecuada o pertinente aplicar para desarrollar la toma de decisiones en las situaciones de juego del fútbol base en niños de 11 años del club Caterpillar motor.

Cabe resaltar que para este trabajo en el marco teórico se llevó a cabo una serie de consultas de conceptos de autores en libros, páginas de internet y artículos de revista, los cuales nos ayudan a explicar y dar a entender por qué las metodologías son fundamentales, igual que la toma de decisiones en un partido de fútbol y muchos otros conceptos indagados.

Por lo tanto hemos realizado esta monografía por medio de una serie de pasos, análisis de datos y prácticas de campo, donde involucramos en la práctica las dos metodologías analítica y global, en un grupo del club Caterpillar motor, al iniciar 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 fútbol, 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 un test práctico el cual se denomina herramienta de evaluación de rendimiento de juego (HERJ) cumpliendo con los protocolos y condiciones para el óptimo desarrollo de este test. Posteriormente a esto se realizaron 20 unidades de entrenamiento donde se llevaron a la práctica en un campo de juego, dirigidas por los expositores de esta investigación mediante la metodología global y analítica en el entrenamiento, enseguida se realizó un test de salida el cual pudimos obtener los resultados de los jugadores tanto los que realizaron metodología analítica y los de metodología global.

Por lo tanto, fue necesario para nosotros contrastar los análisis de las pruebas aplicadas a los dos grupos de muestra de esta investigación, para evidenciar cual de las dos es más efectiva y completa, en el proceso enseñanza aprendizaje de los jugadores, la Metodología que busque un desarrollo integral por medio de diversas situaciones de juego que permita al jugador observar,

buscar, analizar y dar soluciones creativas a posibles dificultades que se presentan en el terreno de juego, y de esta forma el entrenamiento sea de gran apoyo para que los jugadores se contextualicen desde el entrenamiento en un juego real y al momento de tomar una decisión en una situación de juego sea la más acertada, según investigaciones anteriores, teóricamente argumentan que el método analítico que es el más utilizado inconscientemente por la mayoría de escuelas de fútbol de Bogotá es muy disperso e incompleto para desarrollar la toma de decisiones de los jugadores de 11 años.

Finalmente se analizaron las 2 pruebas de salidas las cuales permitieron evaluar el desarrollo del grupo de la muestra después de haber llevado a cabo las sesiones de entrenamiento.

Para esto se usaron grabaciones de audio y video, se realizaron análisis con sus respectivas descripciones y comparaciones por medio de imágenes, cuadros y esquemas para así mostrar conclusiones que permite abrir un camino investigativo.

## Abstract

Be always innovating in investigations of new methodologies of soccer training base leads to a positive progress, i.e. go finding a means of preparation involving abandoning the traditional approach to teaching football and move to consider a statement globalized in which the most important and relevant will be adapting the levels of difficulty of the game and providing possible solutions to these young players without ever losing the logic of the game that is teaching, making it possible that the child understands from the first moments in and performs every gesture.

In the analytical methodology game actions occur, isolating it from the elements involved in the competition, this focuses on the implementation and direct instruction that allows us to improvement of concrete objectives, the results do not show entirely since the competition is conditioned by the presence of colleagues and adversaries who are not taken into account in the training of this method , in the overall methodology presents a game situation in which it intervenes all its elements (ball, teammates and opponents) are worked simultaneously technical, tactical, physical and even psychological aspects. This is a higher level of the concretion, which does not arise in the tactical aspects that familiarizes the player with decision-making in the analytical method.

Therefore this research has as objective determine and analyze which of the two methods is the most appropriate or relevant to apply to develop base decision making in the soccer game situations in children 11 years of the Cub Caterpillar Motor.

It is worth highlighting that for this work in the theoretical framework concepts of authors consultations was held in books, internet pages and articles, which help us to explain and to

understand why methodologies are fundamental, as well as decision-making in a football match, and many other concepts researched.

We have therefore made this monograph by means of a series of steps, data analysis and field practice, where we involve in practice the two methodologies, analytic and global, in a group of the Club Caterpillar Motor, starting took place a test of offensive tactical knowledge (OTKT) input 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 items measured quantitatively the theoretical knowledge of the player in different aspects.

We also performed a practical test which is called game (GPAT) performance assessment tool complying with protocols and conditions for the optimum development of this test. Subsequent to this were conducted 20 training units where took practice on a field of play, directed by the exhibitors of this research through the global and analytical methodology in the training, then was a test of output which we were able to obtain the results of players both that performed analytical methodology and the overall methodology.

Therefore, it was necessary for us to compare the analysis of the tests applied to the two groups of this research sample, to reveal which of the two is most effective and comprehensive, in the process teaching and learning from the players, the methodology that seeks a comprehensive development through different situations of game that allows the player to observe Search, analyze and give creative solutions to any difficulties that arise in the field of play, and in this way the training is of great support so players contextualize from training in a real game, and at the time of taking a decision in a game situation is the more accurate, according to previous research, they argue theoretically that the analytical method that is the most used

unconsciously by the majority of schools of Bogotá football. It is widely dispersed and incomplete to develop decision-making of the players in 11 years.

Finally analyzed 2 proofs of outputs which permitted to evaluate the development of the sample group after having carried out the training sessions.

Audio and video recordings were used for this; analyses were conducted with their respective descriptions and comparisons through images, pictures and diagrams to show conclusions that open a research path.

## INTRODUCCION

En el presente trabajo realizaremos una comparación de dos metodologías utilizadas actualmente en la formación de futbolistas desde la base, la metodología analítica y metodología global, la primera utilizada durante varias décadas cuya característica principal es la búsqueda de mecanización de gestos técnicos y conductas centradas en el cumplimiento de las instrucciones dadas por el entrenador. La segunda es una metodología más reciente la cual tiene por objetivo el descubrimiento personal del jugador en donde el entrenador se convierte en un guía y facilitador.

Para realizar esta comparación la presente investigación se basará en procesos de aplicación de las dos metodologías anteriormente señaladas en un número de 20 sesiones de entrenamiento de futbol en dos grupos de jugadores de 11 años, pertenecientes al club deportivo Caterpillar Motor, categoría 2003, de la ciudad de Bogotá, se busca que con este ejercicio se puedan generar unas reflexiones al respecto de ¿cuál de las dos metodologías contiene más elementos formativos, que logren estimular y motivar al jugador al momento de la toma de decisión ?

Nuestro interés académico y profesional es el aportar instrumentos de carácter teórico y práctico, conclusiones y reflexiones que puedan ser tomados como referentes o alternativas en el complemento de nuevas metodologías de entrenamiento deportivo que vayan más allá del fútbol impactando en los demás deportes de conjunto o individuales.

## 1 Contextualización

El conjunto de la muestra estuvo formado por 14 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 día

- 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 Meso contexto 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 le 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 futbol 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 concite 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 raleza en un terreno condicionalmente pequeños en donde los sujetos tiene que entregarlo sin dejarlo caer al suelo.

Las Islas Británicas, el hogar del fútbol

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

Antiguamente el futbol 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 futbol 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 atendido 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 futbol 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.

Asimismo 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 de la Selección Colombia entre otros. 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

### 2.1. Descripción Del Problema

Las investigaciones y monografías referentes al futbol realizadas en Colombia hasta la fecha, nos dan posibles hipótesis argumentando teóricamente que la metodología analítica carece de herramientas que facilitan el desarrollo cognitivo de los jugadores, ya que no tiene todos los elementos necesarios que componen las situaciones de juego reales en el futbol, se limita a las repeticiones y al mando directo del entrenador, enfocada solo en el desarrollo de los aspectos técnico-tácticos individuales de los jugadores de futbol base.

De esta manera también afirman desde la teoría que la metodología global implementada en un entrenamiento, aporta al desarrollo integral de los jugadores y no solo a los principios técnico-tácticos si no también a los procesos cognitivos globales (imaginación, creatividad, atención, concentración, repentización, memoria, percepción, 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 inconvenientes tácticos planteados por sus compañeros y el rival.

Siguiendo con éste orden de ideas este tipo de metodologías global y analítica 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.

De igual manera decidimos orientarnos para planificar las sesiones de entrenamiento de metodología analítica en libros como, Entrenamientos Prácticos y organización anual de un equipo de futbol semi-profesional (6ta parte) Hilario Vega Sierra (2012) y 60 unidades de preparación física para el futbol escolar y amateur Ariel Gonzales (2009), 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

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

¿Cuál de las dos metodologías global o analítica es la más adecuada en el proceso de enseñanza aprendizaje de la toma de decisiones en situaciones de juego en el futbol base en los jugadores de 11 años del Club Caterpillar Motor categoría Elite?

### 2.3 Justificación

Unos de los grandes interrogantes a los que nos vemos evocados como docentes, entrenadores, guías en la tarea pedagógica son: el ¿cómo?, el ¿por qué? y el ¿para qué? De los procesos de enseñanza aprendizaje; solucionar estas dudas nos debe dar una adecuada guía del camino que debemos seguir para contribuir en procesos de aprendizaje en los distintos grupos poblacionales.

Es por ello que esta monografía busca ofrecer alternativas pedagógicas resultantes del análisis de la comparación de las metodologías analítica con la metodología global en el campo práctico, para el desarrollo de nuevos elementos que puedan introducirse en las sesiones de entrenamiento en pro del mejoramiento de las distintas fases de desarrollo del niño.

Se comprende que los actores de una escuela de formación deportiva son jugadores, entrenador, padres y directivos, sin embargo por el carácter de esta investigación se nombrará a los jugadores y entrenadores como actores principales ya que son los directamente implicados en los procesos de enseñanza aprendizaje de la toma de decisión. Para los primeros, las metodologías analítica y global ofrecen variedad de alternativas para un aprendizaje integral del fútbol.

En complemento para los entrenadores, les ayudará a tomar decisiones sobre la forma de transmisión de conocimientos y la estimulación adecuada de todos los factores formativos, para una mejor asimilación deportiva de las situaciones de juego real, en el caso del fútbol en general y a mediano plazo se puede llegar a tener un mejoramiento sustancial en el desarrollo del nivel de juego al tener deportistas que tengan una visión más amplia en la toma de decisiones

adaptándose a los cambios inmediatos que se producen a cada momento en el desarrollo del fútbol.

## 2.4 OBJETIVOS.

### 2.4.1 Objetivo General:

Comprobar cuál metodología, analítica o global es la más adecuada en el procesos de enseñanza aprendizaje del futbol base de los niños de 11 años para mejorar la toma de decisiones.

### 2.4.2 Objetivos específicos:

1. Analizar los datos obtenidos en el test “HERJ” y “TCTOF” para medir la toma de decisiones de los jugadores de 11 años del club Caterpillar motor categoría elite.
2. Crear sesiones de entrenamiento basadas en las metodologías global y analítica, para evidenciar la toma decisiones en situaciones de juego.
3. Aplicar unidades de entrenamiento con base en las metodologías analítica y global, con respecto al proceso de enseñanza aprendizaje de los jugadores de 11 años.

### 3. MARCO REFERENCIAL.

#### 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 (fútbol 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 John 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 IDRDR 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 se 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 D”* 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 diagnostico 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 futbol base”* (2006) la investigación nombrada anteriormente surgió como consecuencia de la participación y del contacto directo que tuvo el autor con el entorno del futbol base, gracias a esto se evidenciaron varias necesidades inmersas en este entorno deportivo, una de las problemática más evidentes y frecuente que identificaron los autores en esas escuelas de formación deportivas de futbol 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 futbol 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? ¿Qué es Metodología Analítica? ¿Qué es Enseñanza? ¿Qué es aprendizaje? ¿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 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 competencias 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 pórtricos, a la hora de tomar ciertas decisiones a nivel individual.

Los compañeros: el futbolista tendrá que decidir en función del equipo. El fútbol 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 fútbol 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 fútbol 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 fútbol, 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 fútbol. 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. Cómo 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. Porqué 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 seria, en el momento en el cual un futbolista advierte la opción de hacer un pase al vacío a un compañero que realizo 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 el estudio de la neurociencia, generando así ciertas innovaciones de enseñanza en cuantos 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 futbol, 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 futbol 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 he 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

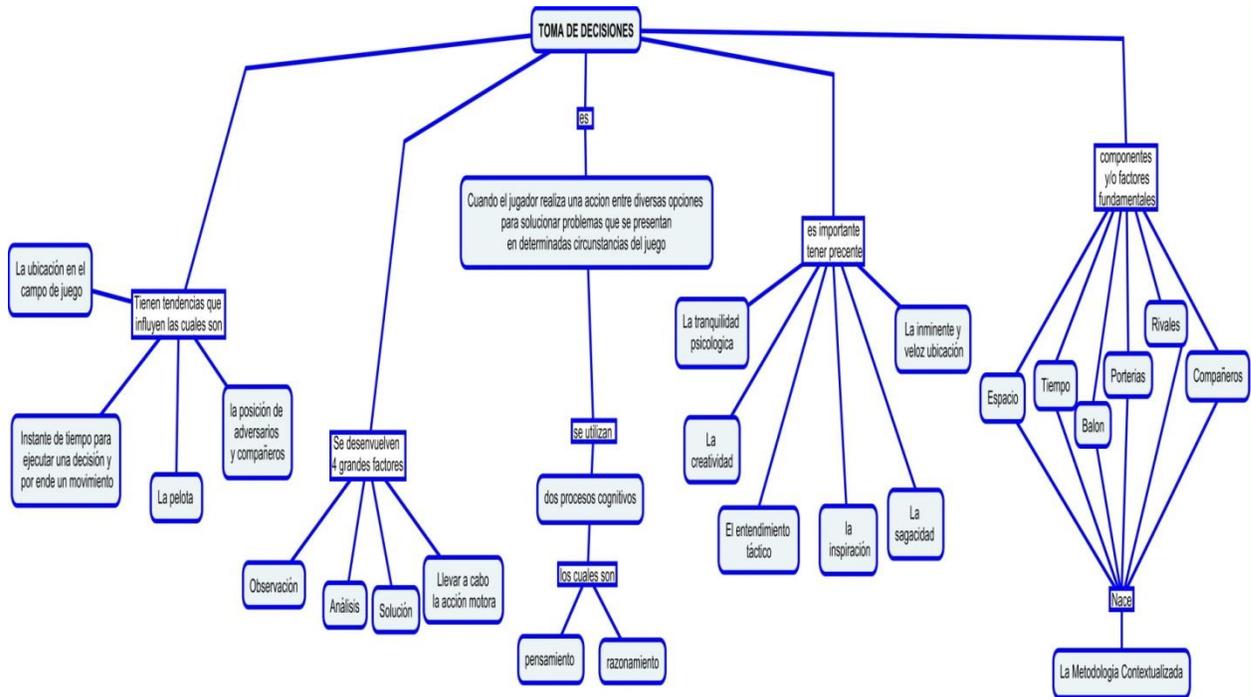


Figura 1: La toma de decisiones, Autores: Nivia et al.

### 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...y 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, también 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

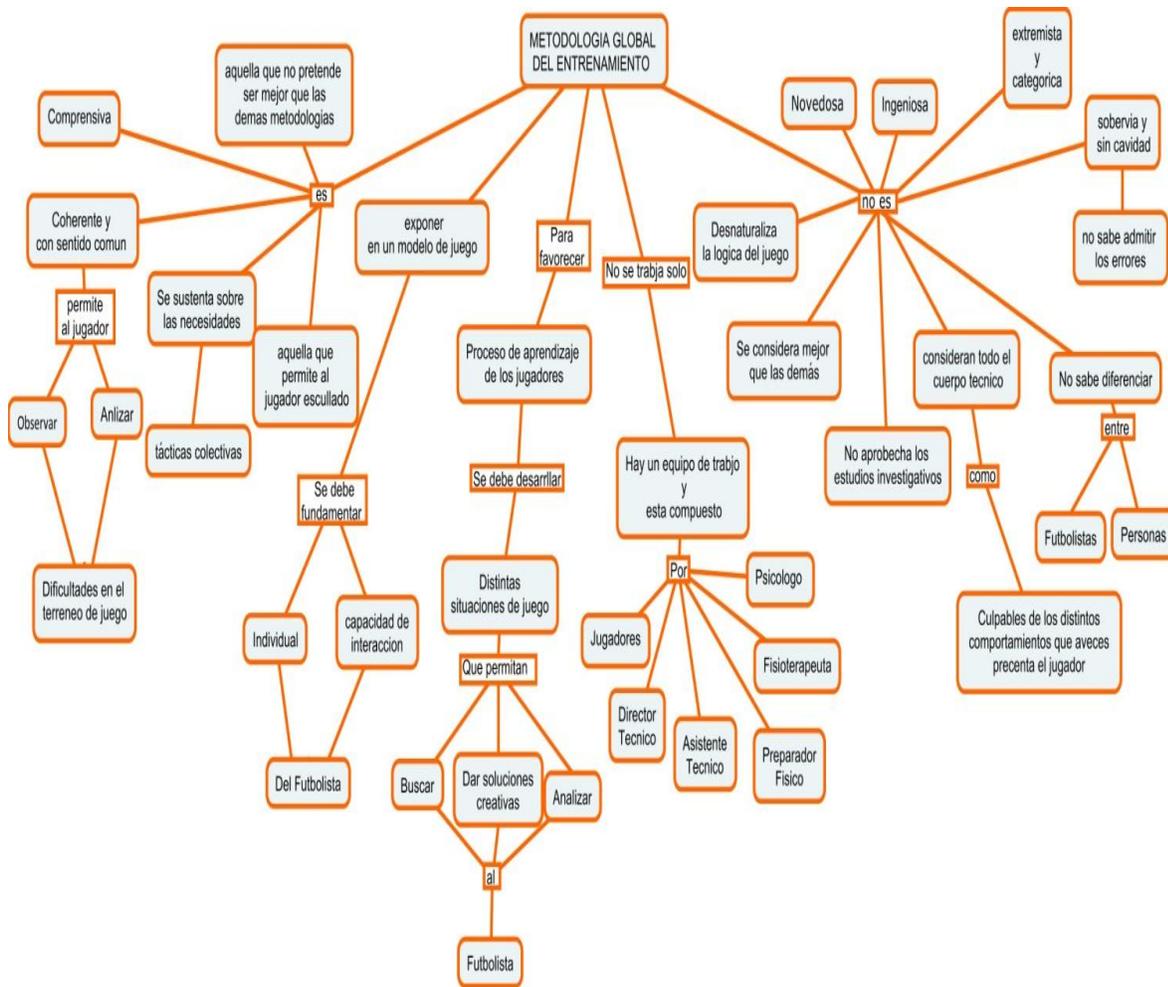


Figura 2: Metodología global del entrenamiento, Autores: Nivia et al.

### 3.2.3 Metodología Analítica

Ortiz.J. (2010) Expresa que la metodología analítica entrena situaciones de juego no reales, muy apartadas del contexto de juego. Ya que no tiene en cuenta todos los elementos necesarios que compone una situación de juego real, se limita al mando directo de los entrenadores.

Por otra parte también, afirma que esta metodología nos lleva a una mejora de habilidades muy específicas, gracias a que se realiza una gran cantidad de repeticiones, del objetivo a fortalecer, pero el desarrollo de estas habilidades no son suficiente para obtener un buen nivel

dentro de la competencia, porque si entrenamos solo con repeticiones libres de presión del rival, de nuestros compañeros de equipo, no será completo por la falta de estos elementos que si están inmersos en situaciones reales. Y el desarrollo de la percepción visual y la toma de decisiones es mínima por la dinámica de los entrenamientos analíticos es muy baja a comparación de un partido de futbol real.

Martin (2012) en otras palabras el autor caracteriza la metodología analítica como una labor que realizan sin ninguna presión o obstrucción de un rival y fuera del contexto real en todos los aspectos (físicos, técnicos o tácticos).

Afirma que esta metodología desea entrenar mediante costumbres de juegos mecanizados, y hasta llegar a no utilizar el elemento fundamental del futbol (balón) dependiendo del objetivo a trabajar.

Otra de las características evidenciadas es la desarticulación del juego ya que separa por partes el juego casi volviéndolo incompleto y esto conlleva a no desarrollar cognitivamente a los entrenados provocando resultados lineales.

Por otro lado tiene varias ventajas que son permitir alcanzar las tareas propuestas más fácil y rápidas por el alto número de repeticiones de estas tareas y la misma intervención de todos los jugadores. Otras características positivas como adquirir hábitos tácticos defensivos para jugar organizados como grupo y individualmente mejorar fundamentos técnicos en general.

ruiz, (2006) afirma: El Método analítico es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. El análisis es la observación y examen de un hecho en

particular. Es necesario conocer la naturaleza del fenómeno y objeto que se estudia para comprender su esencia. Este método nos permite conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías.

Es decir cuando se hace referencia al termino analítico se llega a decir que es la toma de una actividad y se descompone en lo más simple de la misma manera que se descompone de la materia cuando se lleva del átomo a una célula y de esta manera a un musculo, por eso cuando llevamos a pensar en analítico lo comprendemos de una actividad la cual pretende demostrar que se puede llevar de lo simple a lo complejo es un método efectivo para el proceso de aprendizaje en edades tempranas una de las mejores tácticas es guiarlos a través de los procesos desde la parte simplificada a la complejidad de una serie de movimientos la cual sirva para el desarrollo de un entorno resolutivo.

Esta teoría se desarrolla básicamente en los deportes colectivos, bajo la marcada influencia de las metodologías de entrenamiento de los deportes individuales; se parte de la hipótesis de que los modelos de enseñanza pueden ser idénticos en ambos sistemas deportivos. De la explicación de esta teoría aparece la denominada pedagogía analítica en otras palabras cuando determinamos el concepto de analítico lo expresamos como el conjunto de ejercicios de repetición el cual consiste en proceso de mejoramiento a través del proceso de enseñanza

El progreso es una suma de las funciones particulares que conducen progresivamente a la totalidad es decir un proceso lineal que va de lo particular a lo general .A su vez la concepción del acto pedagógico se concibe como una relación unidireccional y una transmisión más bien pasiva del objeto didáctico, en la que el educador es un repetidor, una persona encargada de

transmitir su saber al alumno. De hecho cuando el estudiante o repetidor de una acción analítica se ve directamente influenciado por el docente guiado de esta manera que el aprendizaje se tiene un proceso que mejora la capacidad final.

Hernández. (1994), argumenta que la intervención técnica olvida características muy significativas de los juegos deportivos y propios de la racionalidad humana, como son los pensamientos abiertos, la capacidad para responder a nuevas situaciones, la habilidad para reflexionar en acción, la toma de decisiones y la capacidad de imaginación y creatividad. Es decir que al momento de tomar una decisión se ve directamente influida por el repertorio motriz o por la calidad de ejecución de la técnica de esta manera, si un jugador tiene un gran repertorio motriz tendrá una ventaja al momento de tomar una decisión ya que el futbol se ve desarrollado como un conjunto de decisiones.

El cual su propósito es anotar un gol de manera eficaz si desglosamos esto en una jugada individualizada tendremos como eje salir de la jugada en progresión por esto el jugador mayormente dotado de un gran repertorio motriz efectúa una de estas habilidades como fintar para salir de esta situación como el dominador principal

El método analítico progresivo se realiza al descomponer un gesto llevándolo a la mínima expresión de esta manera se da una ejecución simple y se le añaden elementos hasta llegar a la apropiación de esta el paso siguiente es agregar una nueva tarea a medida que el individuo lo entienda y así llegar finalmente al gesto completo.

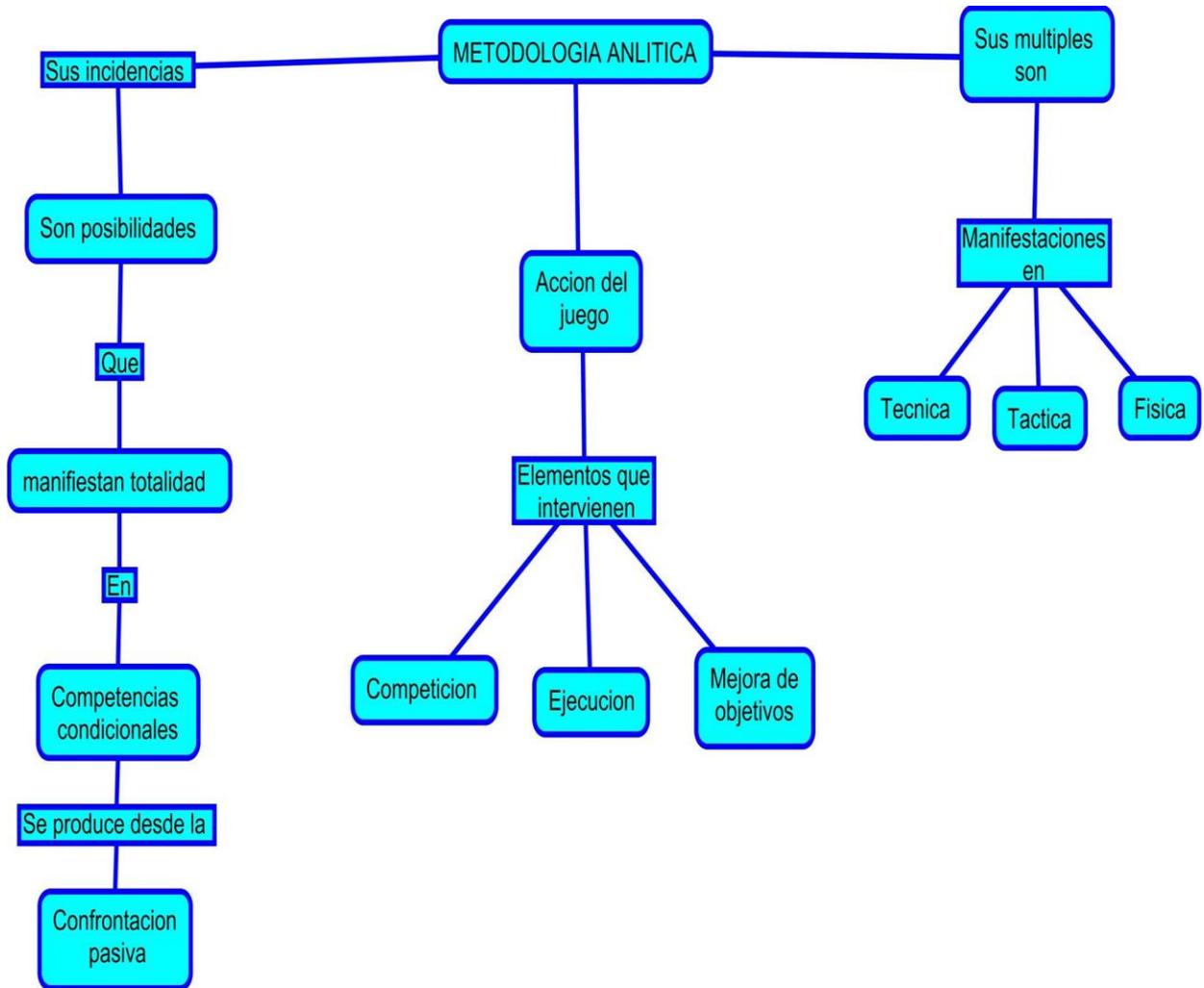


Figura 3: Metodología analítica del entrenamiento, Autores: Nivia et al.

### 3.2.4 Enseñanza:

(Piaget, 1952) La enseñanza es un proceso que se ejecuta desde el interior del niño hacia su exterior por eso se debe estructurar de una manera que se beneficien los procesos de construcción individual y esto se logra por medio de interacciones sociales. (Gimenez & Sáenz López, 2000) Al aplicar las metodologías a las cuales nos referimos en este trabajo debemos ofrecer al niño tareas que despierten su curiosidad por descubrir y conceptos de una manera

autónoma para que estas asimilaciones puedan ser ejecutadas en situaciones en las que crean que puedan ser utilizadas. (Vigotsky, 1995) Este proceso el niño no lo puede afrontar solo por eso es necesario la presencia de un guía que encuentra en el entrenador para ayudar a interiorizarlas y posteriormente reconstruirlas por sí mismo. (Bruner, 2001) El descubrimiento de los principios debe ser constante para que el jugador este motivado constantemente por eso es muy importante que entre el entrenador y en jugador una buena comunicación para que la misma sea comprendida de una manera efectiva por los dos, seguidamente se debe organizar, estructurar y aplicar una secuencia para que el aprendizaje sea efectivo.

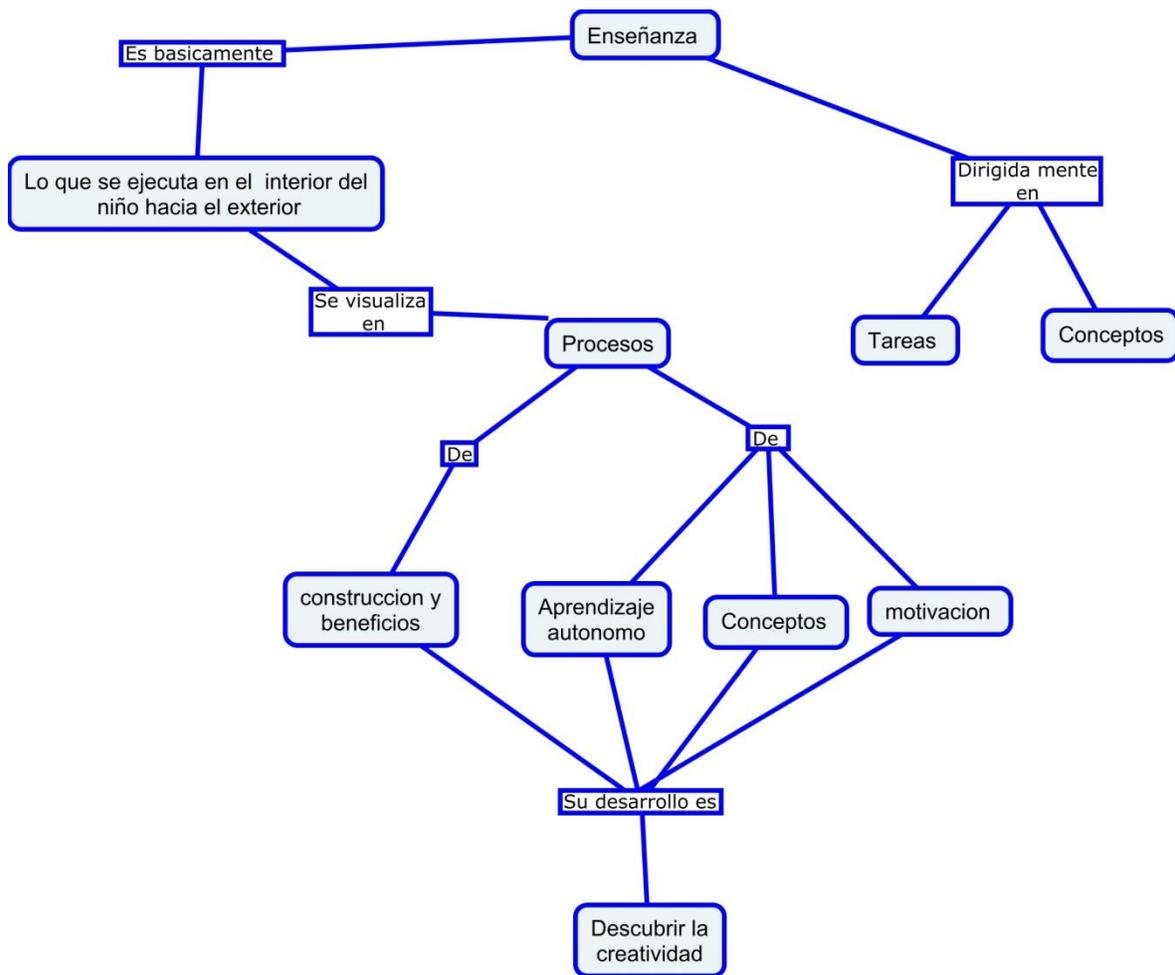


Figura 4: concepto de enseñanza, Autores: Gonzales et al

### 3.2.5. Aprendizaje:

(Bruner, 2001) El aprendizaje debe ser un proceso constante de descubrimiento de nuevas ideas o situaciones que están basados en los conocimientos que ya se poseían, esta información se debe seleccionar, después transformarla y generar inquietudes que lleven a tomar decisiones para ir más allá del, (Schmidt, 1988) Aprender en medio de situaciones aisladas no permite solucionar situaciones en un contexto deportivo establecido aunque las situaciones en el juego pueden ser parecidas pero en un alto porcentaje son cambiantes, (Coll Salvador, 1988) es por esto que al jugador se le debe ofrecer un sin número de acciones diferentes adaptadas a las diferentes variables en las situaciones de juego, (Ruiz Pérez, 1988), pero para llegar a un nivel de conocimiento mayor es necesario que entre el entrenador y el jugador compartan los mismos significados para poder establecer una relación adecuada entre lo que se está aprendiendo con lo que ya conoce, para obtener un aprendizaje significativo.

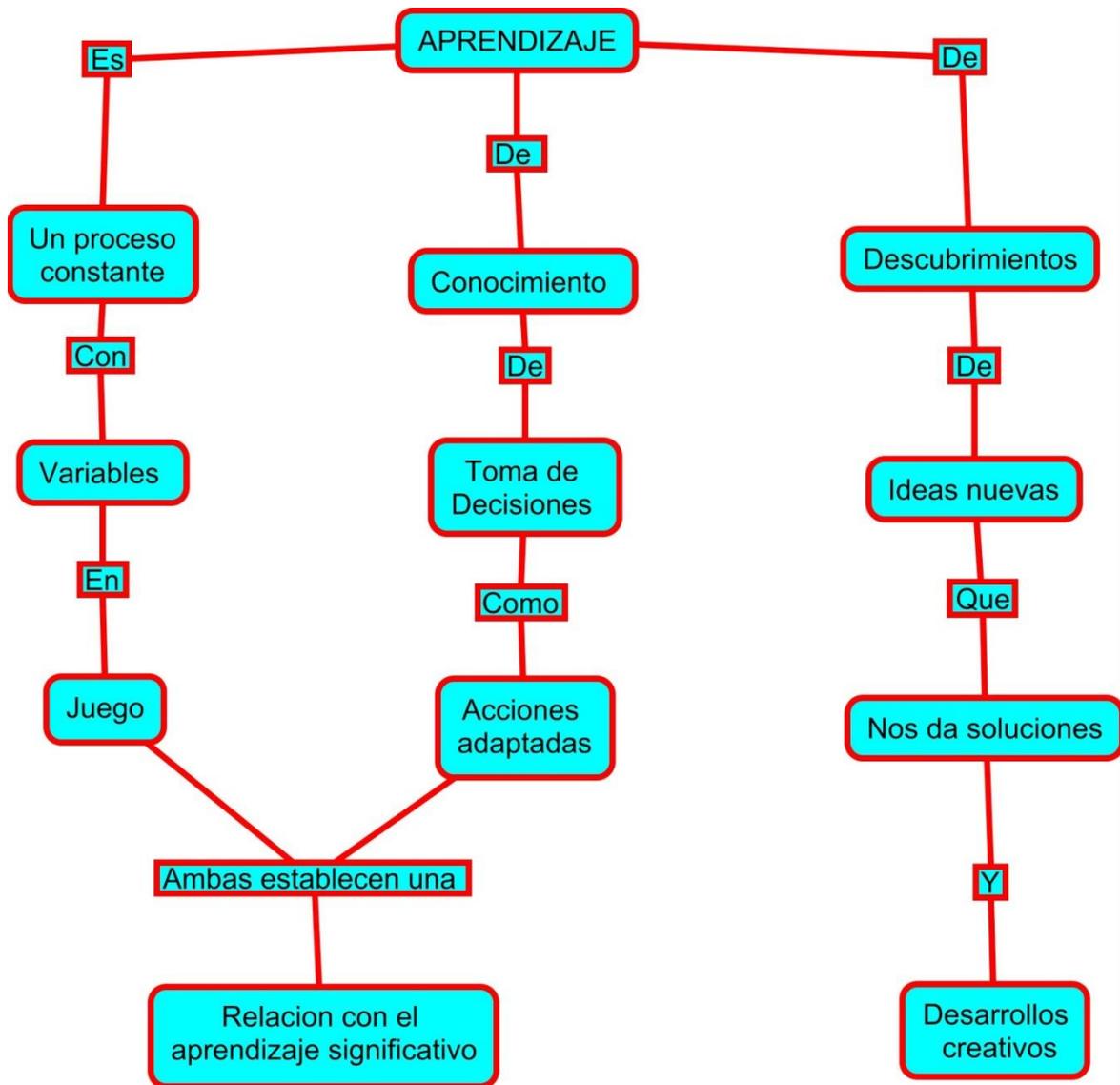


Figura 5: concepto de aprendizaje, Autores: Gonzales et al

### 3.2.6. Fútbol Base.

FIFA (2003) brevemente compartimos la misión del mayor ente administrativo del fútbol mundial FIFA, nos da a entender que el fútbol 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 fútbol 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, motivador por parte de los niños. Adicionalmente otra ventaja muy grande del fútbol base es 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 quieren o desean ser jugadores profesionales, Por el contrario muchos de los niños lo practican por muchas otras razones por ende el fútbol 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 fútbol 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 magnifica herramienta educativa cuyos efectos pueden ser muy positivos, donde se aprenden muchos valores, desarrollan mejores habilidades psicológicas y motrices.

También 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 fútbol base ya que muchos entrenadores así como los padres de los niños ejercen de cierta presión sobre el niño que se pierda el sentido lúdico y placer de los niños por el juego. (Comesaña, 2001)

“El fútbol 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 fútbol 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 fútbol 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 fútbol 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 fútbol base, ya que se observa como los jugadores de las diferentes categorías en el fútbol 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 fútbol 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 fútbol formativo, supondría también una importante mejora en la calidad del fútbol profesional nacional asíéndolo más competitivo y eficaz.

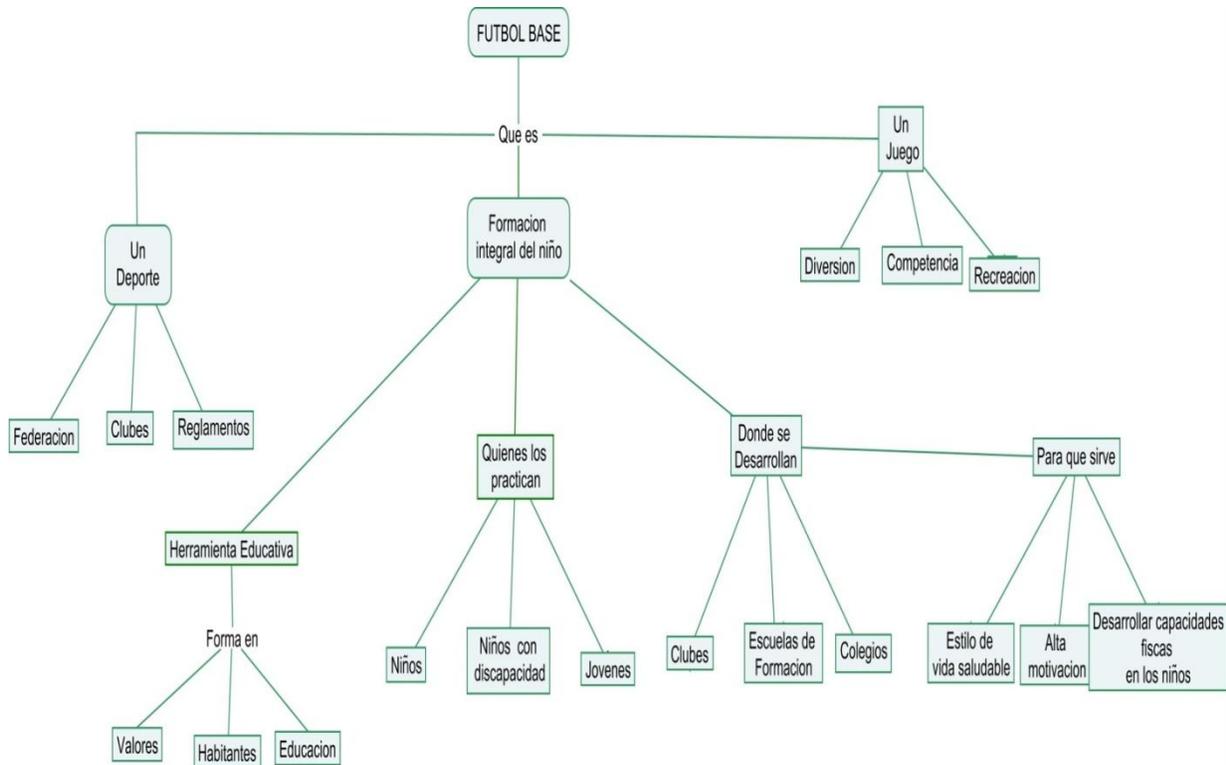


Figura 6: Fútbol Base, Autores: Nivia et al.

### 3.2.7. Concepto de Test

Barroso (2007) en otras palabras, 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 aplicando 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, micro ciclo o meso ciclo.

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.

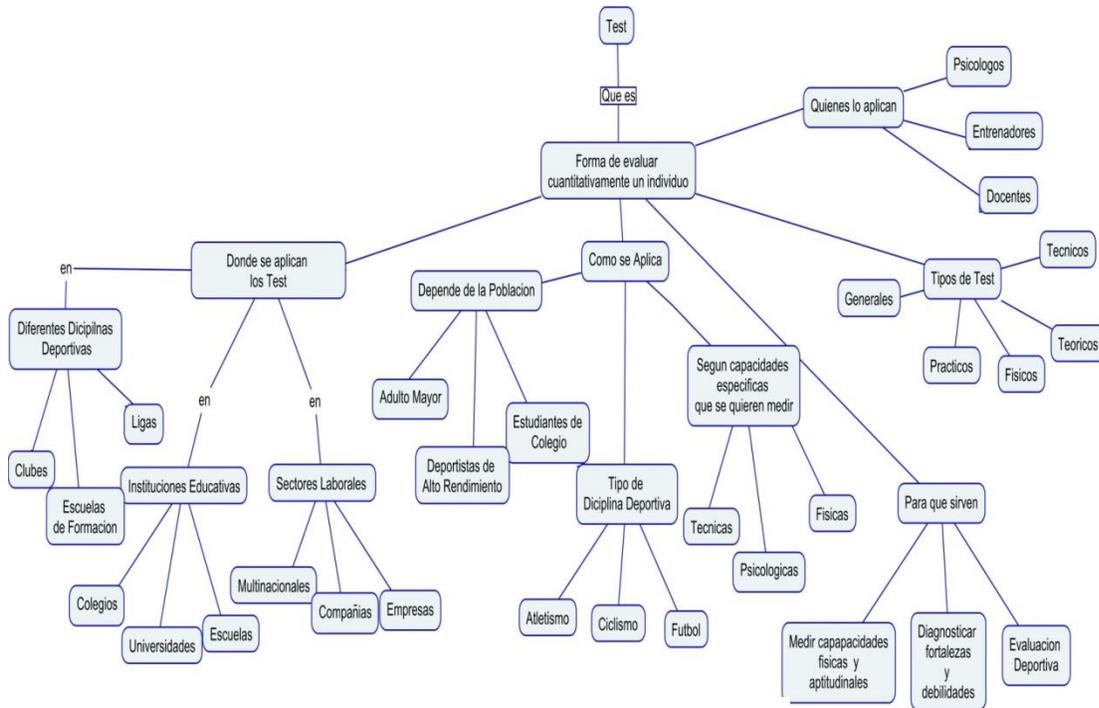


Figura 7: Concepto de test, autores: Nivia et al.

### 3.2.8. 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 futbol, 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 gane 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 trasformación 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 último 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 demasiado 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 fútbol 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 especificidad 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 fútbol. 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

fútbol, 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 fútbol 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 eso es importante conocer todos los fundamentos, el fútbol 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.

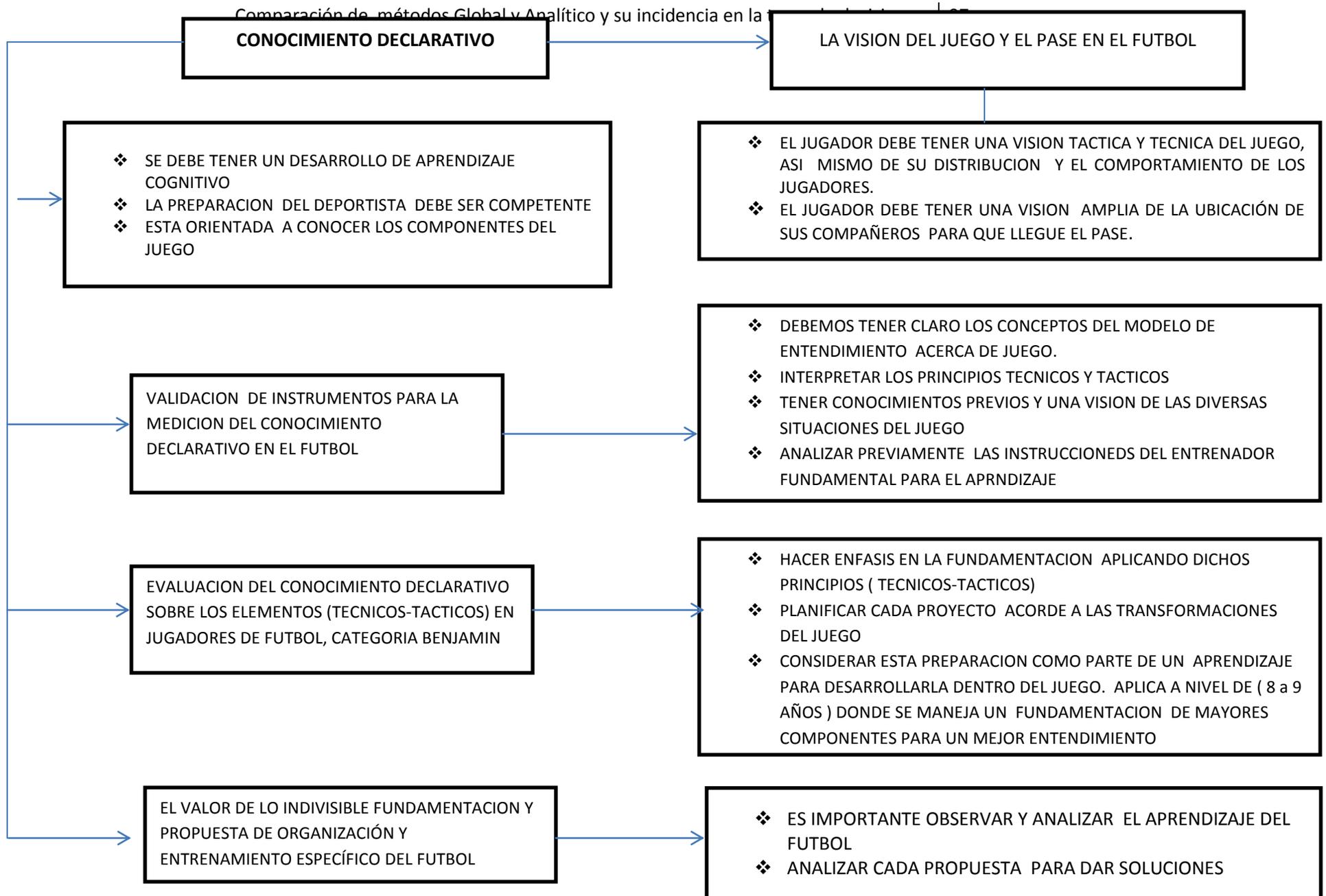


Figura 8: Conocimiento declarativo, Autores: Nivia et al.

### 3.2.9. 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 captela 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 último 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 último 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.

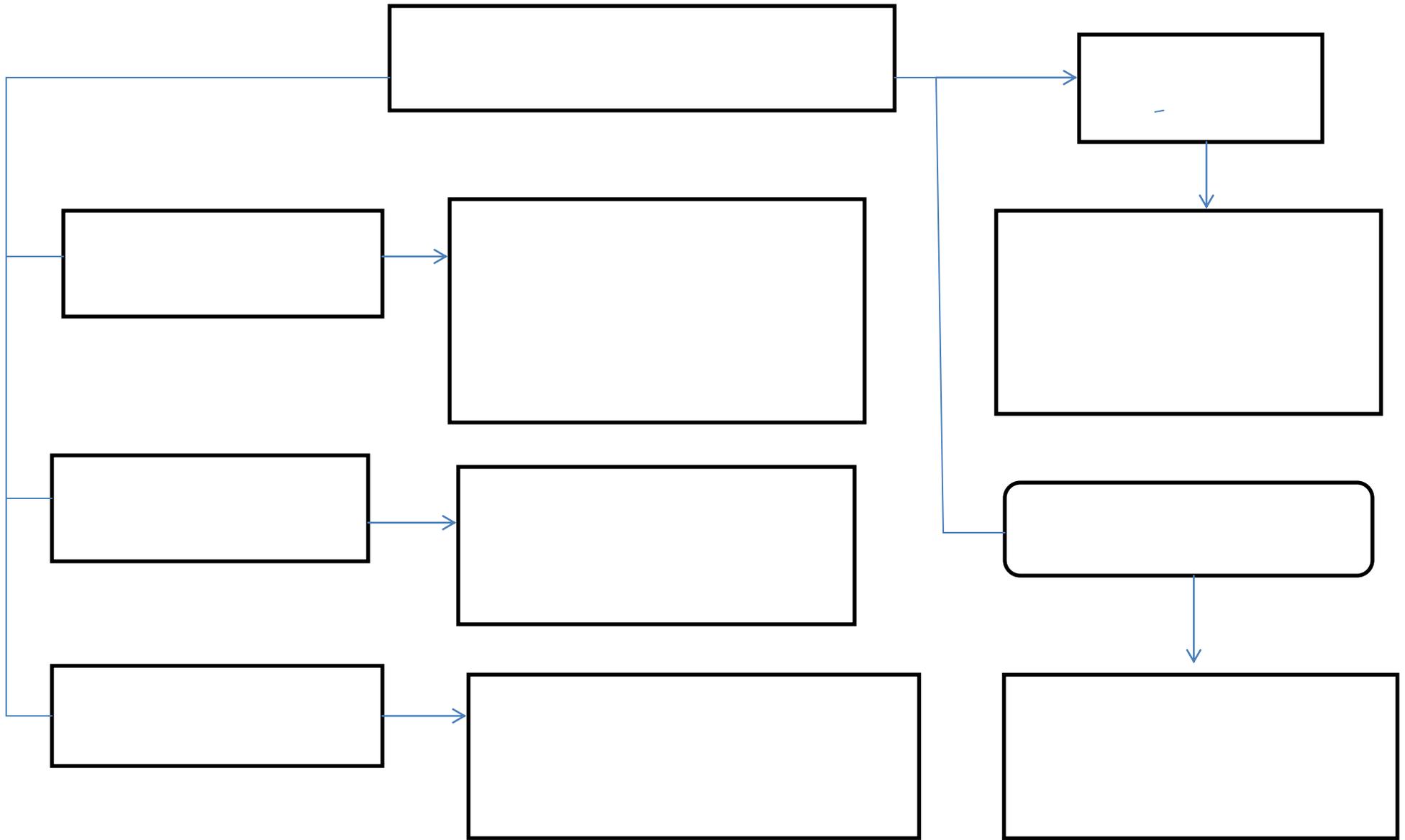


Figura 9: Situaciones de juego, Autores: Nivia et al.

### 3.2.10. 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 fútbol 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 fútbol 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 futbol 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 futbol formativo sea de mucho mayor nivel.

Fernández (2013) Cabe decir Hoy en día podemos decir que el futbol 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.

Asimismo 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 de jugadores están siendo enfocados a solucionar todo tipo de situaciones las cuales tienen 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 anteriormente 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.

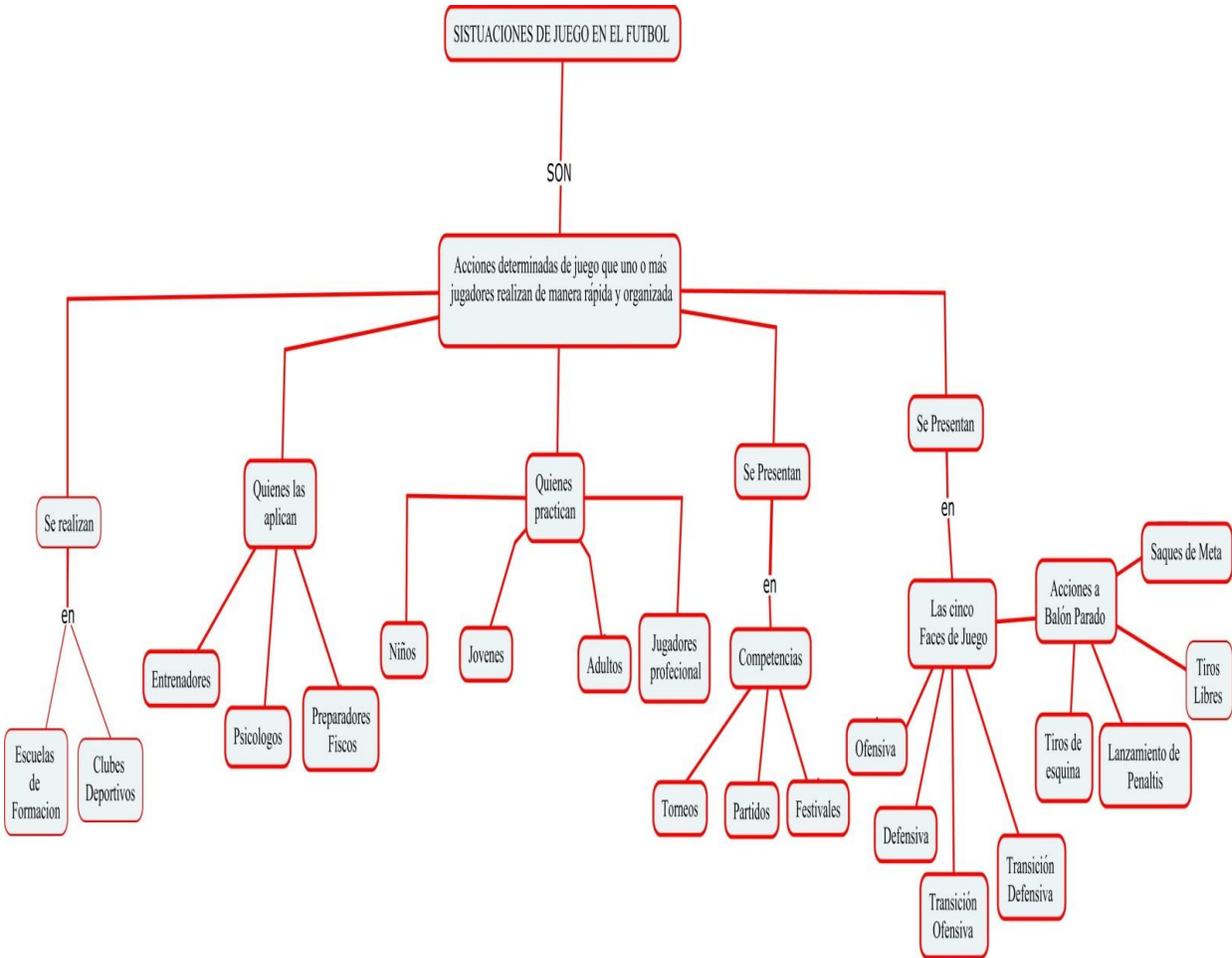


Figura 10: Situaciones de juego en el futbol, Autores: Nivia et al.

### 3.2.11. Principios Ofensivos en el Futbol

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

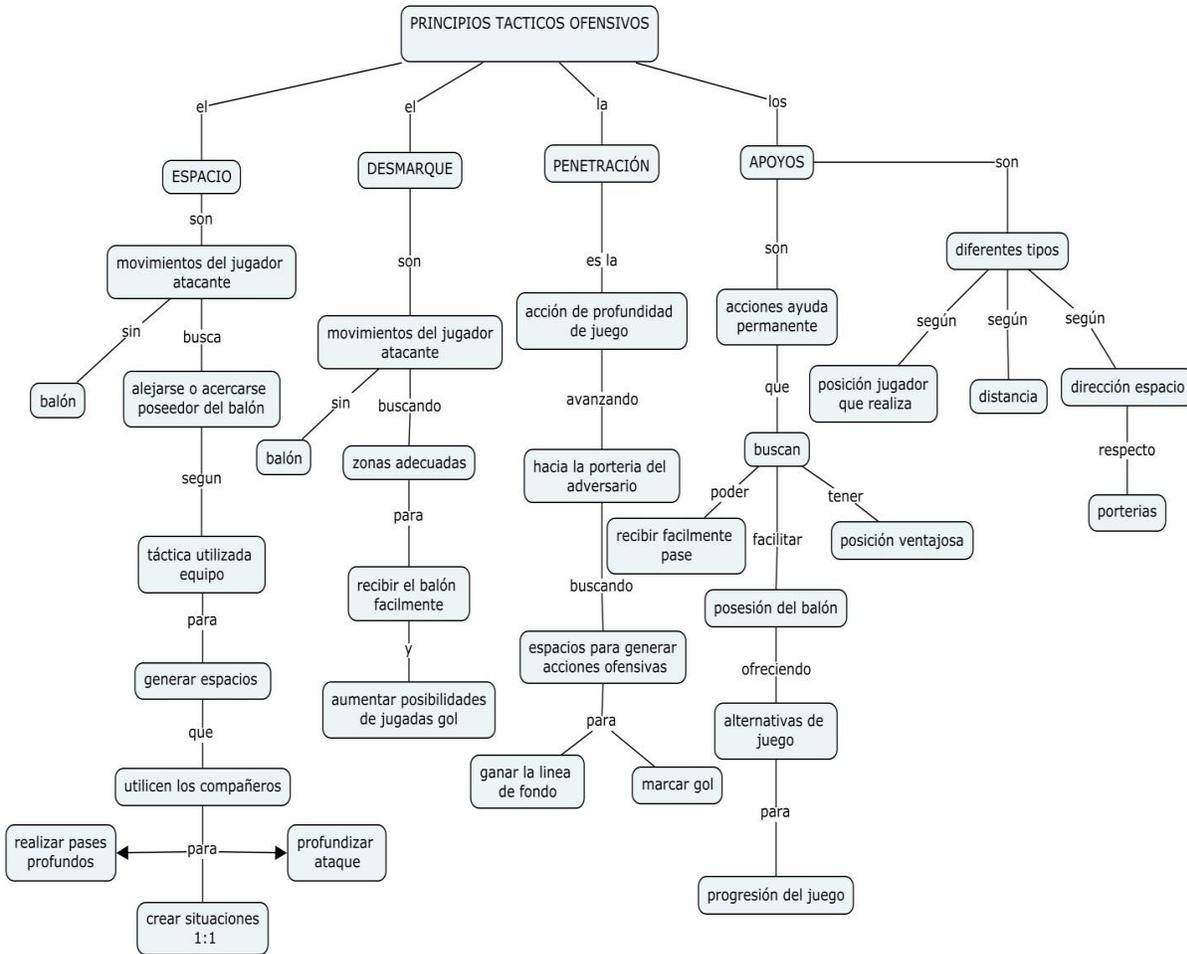


Figura 11: Principios tácticos ofensivos, Autores: Nivia et al.

### 3.2.12. 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).

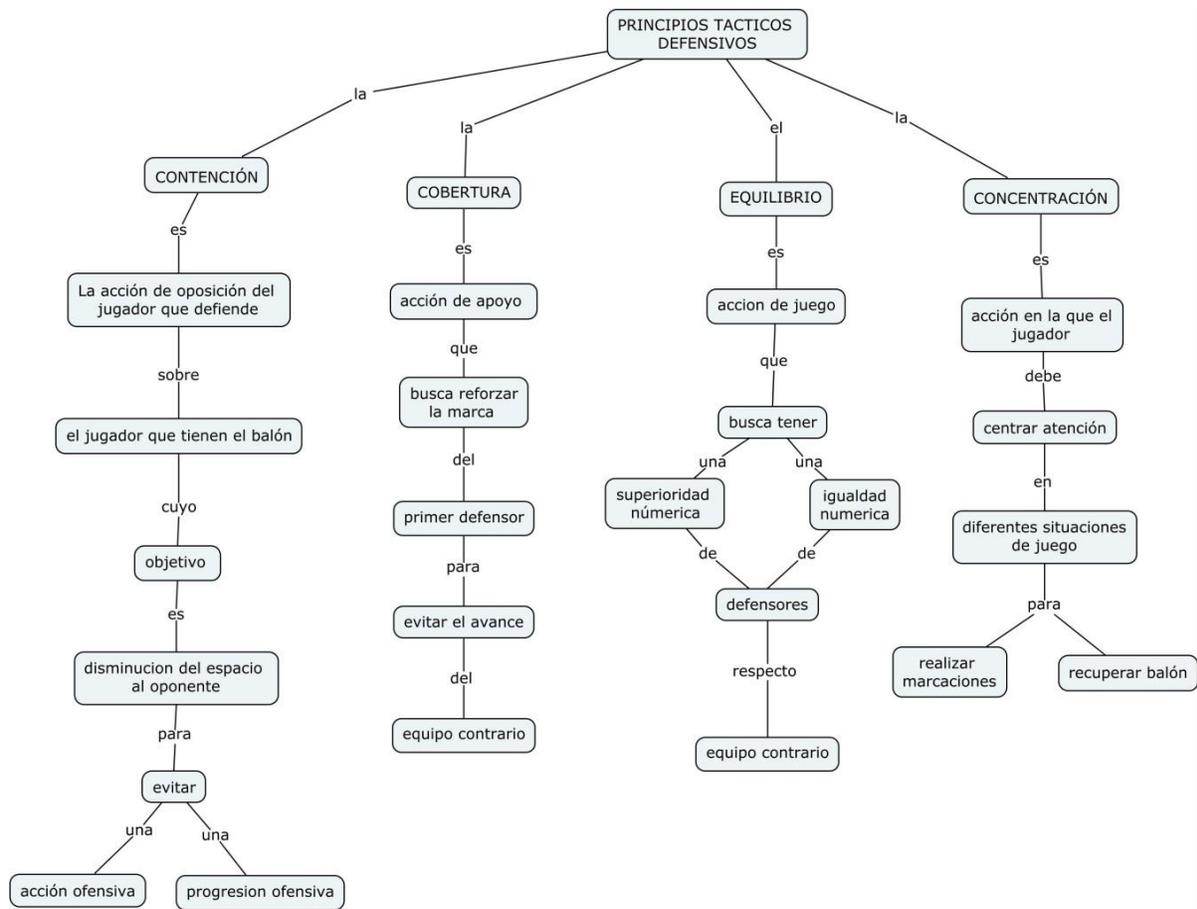


Figura 12: principios tácticos defensivos, Autores: Nivia et

### 3.3. Marco Legal

Todos los clubes deportivos deben registrarse 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 1° 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 IDR. (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 IDRD?

Los documentos que deben radicar en el IDRD 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.

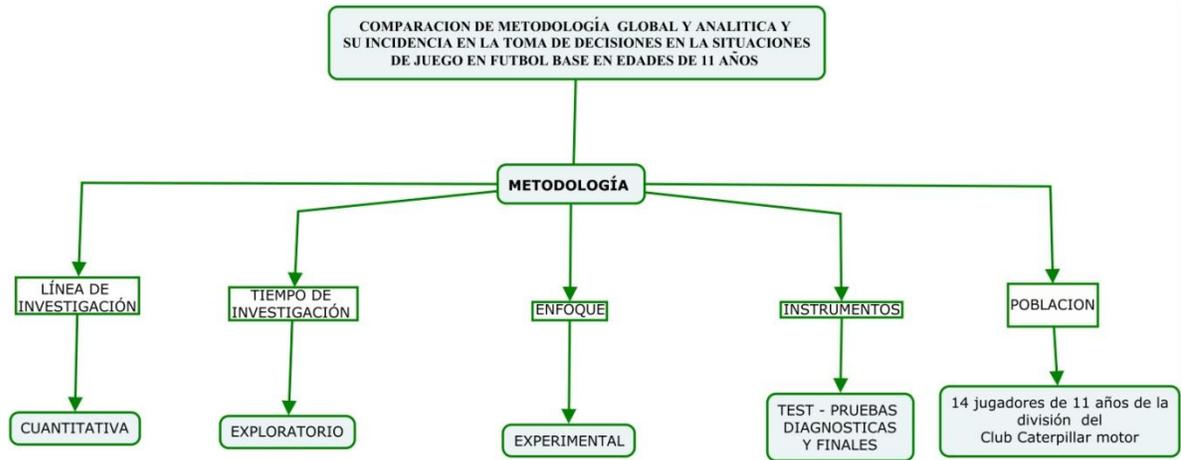


Figura 13: Comparación de metodología global y analítico, Autores: Nivia et al.

#### 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 (HERJ)	10 de Febrero de 2015	Evidenciar por medio (HERJ) la toma de decisiones en situaciones 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) atreves 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 investiga*

#### 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 tres 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) los cuales pertenecen a la investigación de metodología global y los 6 restantes pertenecen la investigación de metodología analítica, en este mismo orden de grupos se aplicaron las sesiones de entrenamiento para al final de este ejercicio realizar el test de salida y analizar los resultados obtenidos de los dos grupos, para luego compáralos y determinar cuál de las dos tiene una mejor toma de decisiones en situaciones de juego. Por ende los participantes de la muestra son los siguientes 14 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 Metodología Global.*

NOMBRE	EDAD (Años)	POSICION EN EL CAMPO
Sebastián Pérez	11	Delantero
Kevin tinoco	11	lateral
Bryan Giraldo	11	Lateral
Daniel Martínez	11	Mediocampista
Esteban Oquendo	11	Central
Manuel mena	11	Mediocampista

*Tabla 3: Participantes de la investigación Metodología Analítico.*

#### 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 validez 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 número de 20 niños el conocimiento táctico (CT) ofensivo (declarativo y procedimental) orientado al fútbol, 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.

#### 4.5.5. Instrumento de evaluación del rendimiento de juego: La Herramienta de Evaluación del Rendimiento de Juego (HERJ)

En el presente trabajo de investigación se ha mencionado la realización del test práctico denominado (HERJ) en el cual se hará una valoración del comportamiento técnico-táctico de los jugadores participantes 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 este 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)

#### 4.5.6. 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)

#### 4.5.7. 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.

<b>JUEGO MODIFICADO</b>					
“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) <sup>1</sup>	Nº de jugadores por equipo	Nº máximo de contactos que puede dar cada jugador al balón	Nº de porterías que defiende ataca cada equipo <sup>2</sup>	Tiempo de juego (min.)

Benjamín (8-10 años)	15 x 29.5	3	4	4	2 x 4' (2' descanso)
----------------------	-----------	---	---	---	----------------------

- 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.



*Tabla 4: 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:

1°. 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 5: 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.

Asimismo, 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).

#### 4.5.8. 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)

4.5.9. 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. O,

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)

4.5.10. 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)

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

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

	<p>posibilidades de éxito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realiza cuando es más oportuno pasar a un compañero desmarcado y en mejor situación para realizarlo. Y hay posibilidad de pase.</li> </ul>	
<p><b>Codificación de situaciones excepcionales en el JAcB:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Balón dividido:</b> 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).</li> <li>- <b>No aplicación de principio:</b> 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.</li> </ul>		

*Tabla 6: 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"> <li>• Se ocupa o se mantiene en un espacio libre, a una distancia de pase adecuada, y en línea de pase.</li> <li>• Se realiza una finta o un desplazamiento creando una línea y/o una posibilidad de pase.</li> </ul> <p>Se codifican sin éxito, con un (0), las decisiones del desmarque, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ocupa un espacio en el que se encuentra un adversario con posibilidades de interceptar o hacerse con la posesión.</li> <li>• Se ocupa el espacio de penetración de un compañero con balón, y es más apropiado desplazarse para facilitarle la acción.</li> <li>• Se encuentra estático, marcado, y no posibilita un pase.</li> <li>• Se sitúa a una distancia de pase inadecuada a las posibilidades del pasador.</li> </ul>	<p>Se codifican como exitosas, con un (1), las ejecuciones del desmarque, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El jugador supera a su defensor.</li> <li>• Se consigue ocupar un espacio libre en posible línea de pase.</li> <li>• Supone la pérdida de atención y desequilibrio del adversario directo.</li> </ul> <p>Se codifican sin éxito, con un (0), las ejecuciones del desmarque, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No se consigue librarse del defensor directo.</li> <li>• Se permanece estático y no favorece un pase del compañero, cuando existe una clara posibilidad.</li> </ul>
Vigilancia ofensiva	<p>Se codifican como exitosas, con un (1), las decisiones de la vigilancia ofensiva, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	<p>Se codifican como exitosas, con un (1), las ejecuciones de la vigilancia ofensiva, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El jugador ocupa un espacio más cercano a su propia portería que el balón, próximo y orientado al jugador</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realiza porque no hay un espacio libre ofensivo evidente que ocupar, o desmarcándose, puede molestar a otro compañero.</li> <li>• Se realiza porque es más importante estar atento al adversario más cercano a la propia portería.</li> <li>• Se realiza porque se percibe la necesidad de aportar equilibrio al equipo. No realizarlo elevaría sustanciosamente el riesgo de encajar un gol.</li> </ul> <p>Se codifican sin éxito, con un (0), las decisiones de la vigilancia ofensiva, cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	<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"> <li>• El jugador ocupa un espacio más cercano a su propia portería, pero alejado del contrario directo.</li> <li>• Se realiza de forma pasiva, mal orientado al adversario directo, o por delante de él.</li> </ul>
<p><b>Codificación de situaciones excepcionales en el JAsB:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Balón dividido:</b> 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).</li> <li>- <b>Conducta espectador:</b> 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.</li> </ul>		

Tabla 7: 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)





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)

4.5.12. 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)

#### 4.5.13. 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, enfrenteado 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)

#### 4.5.14. 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)

4.5.15. 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

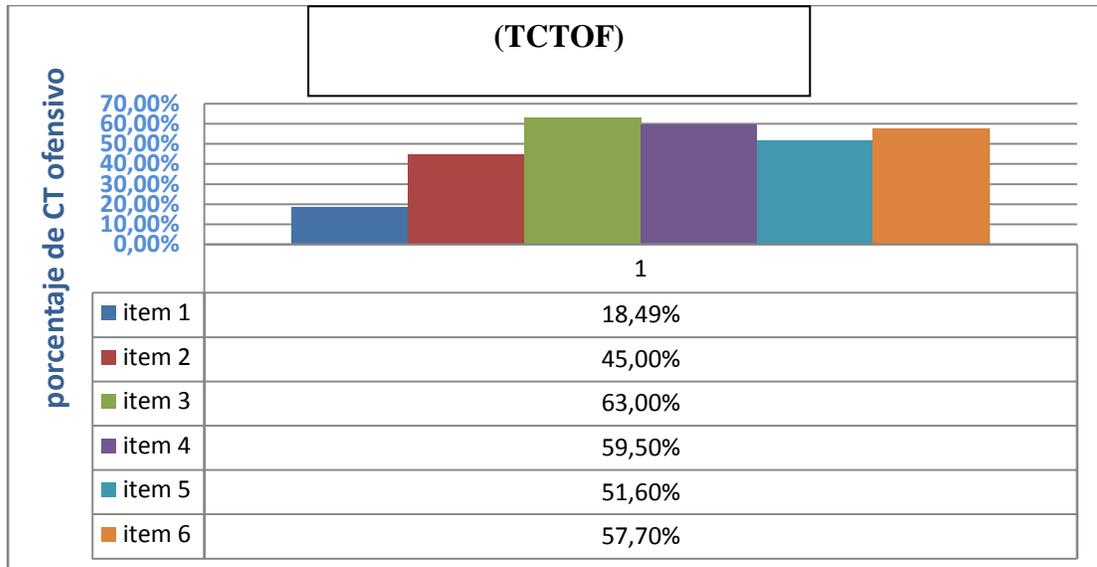
### 5.1 Técnicas De Análisis De Resultados

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 .10.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 ítem de los cuales se compone la prueba. Para 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.

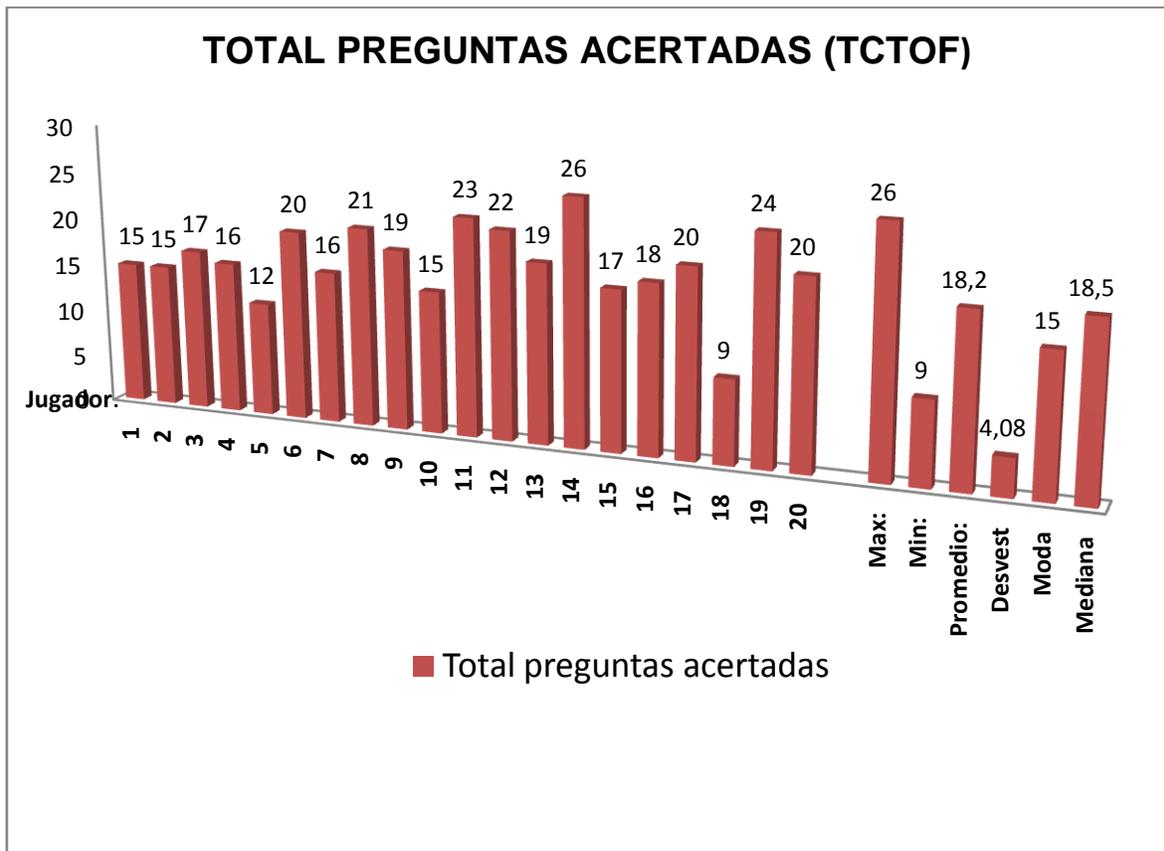
Para el Sexto ítem (Elementos técnico-tácticos grupales) Los 20 jugadores presentan un conocimiento del 57.7% Sobre un 100% es decir un promedio de 5.1 respuestas correctas de 9 preguntas realizadas.

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

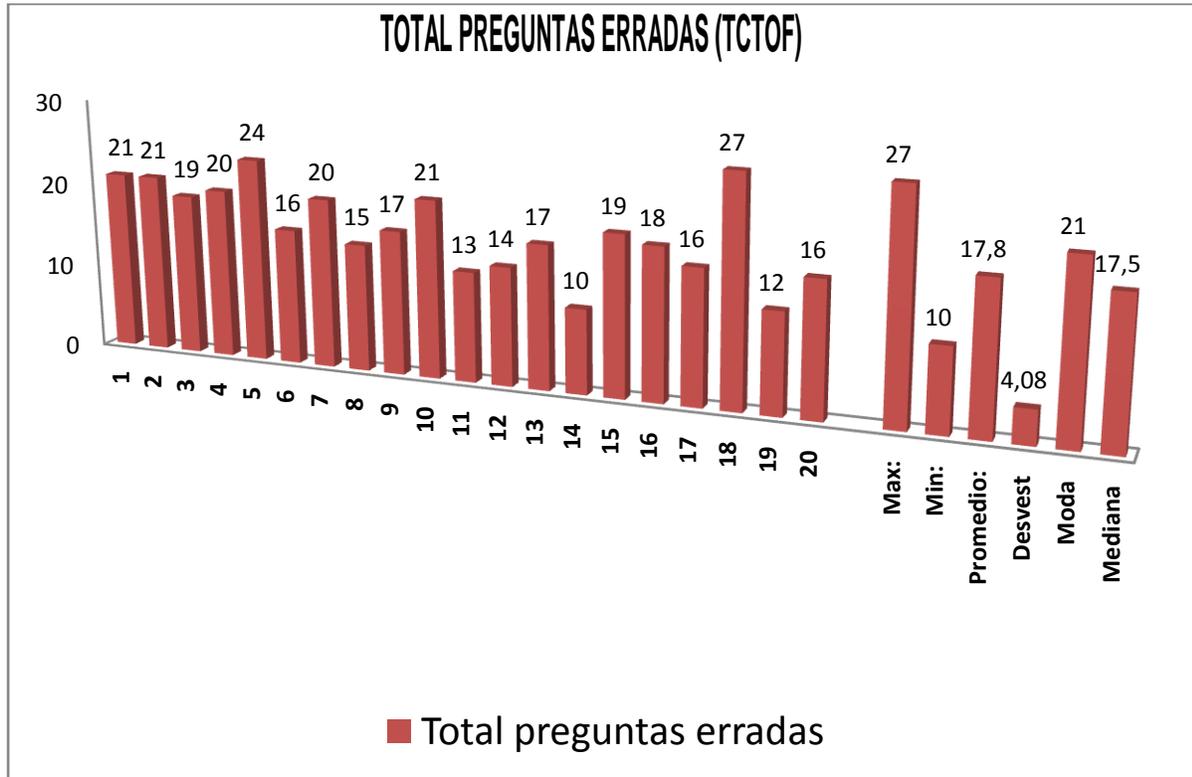
El promedio de preguntas acertadas fue de 18,2%

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 encuestados 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

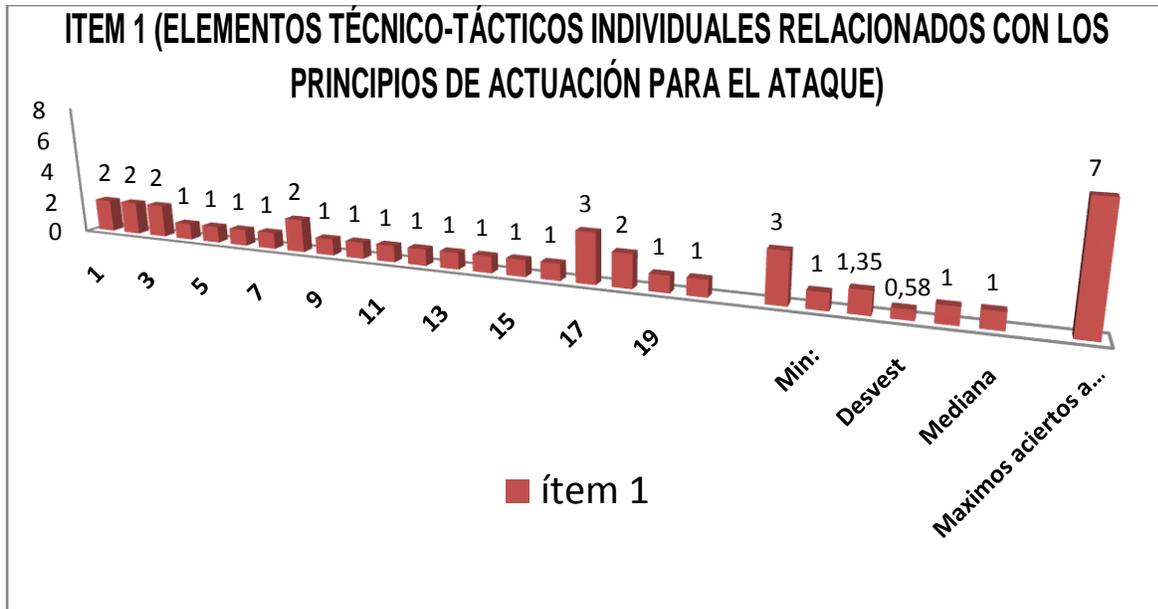
El error mínimo de respuestas fue de 10 y le corresponde al jugador N°14

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

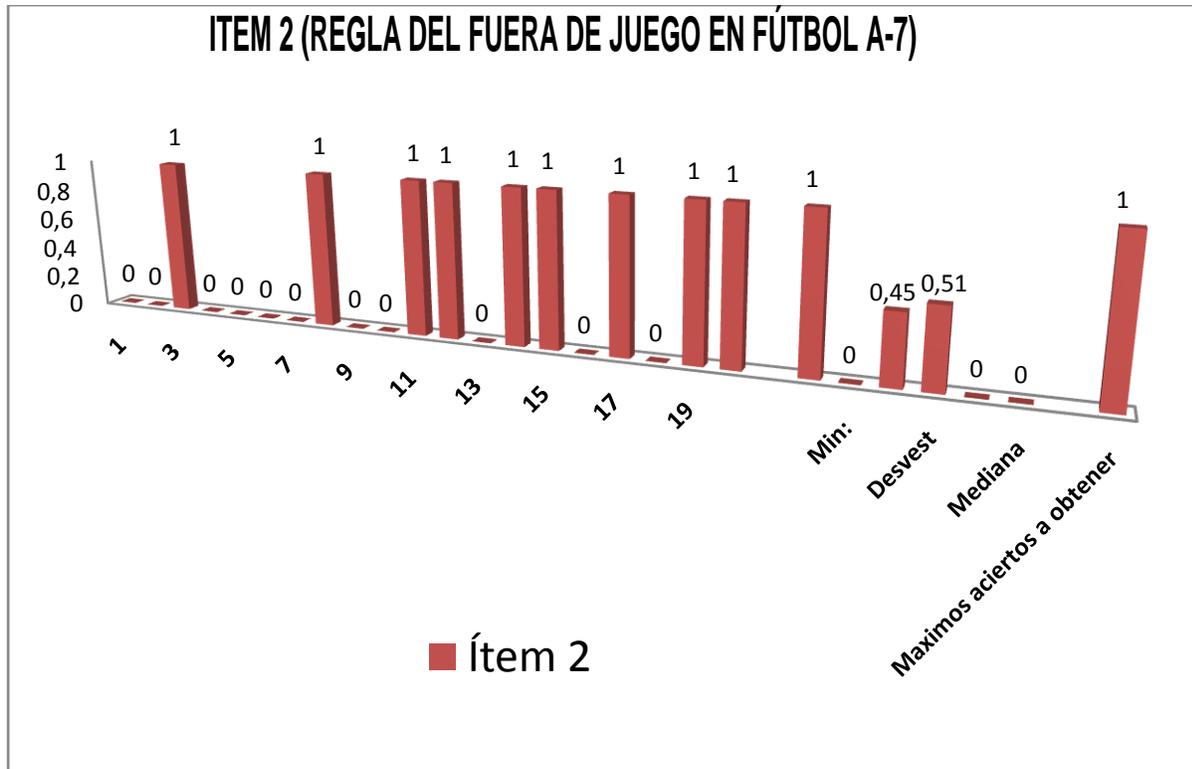
El acierto mínimo fue de 1 respuesta

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 100% 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

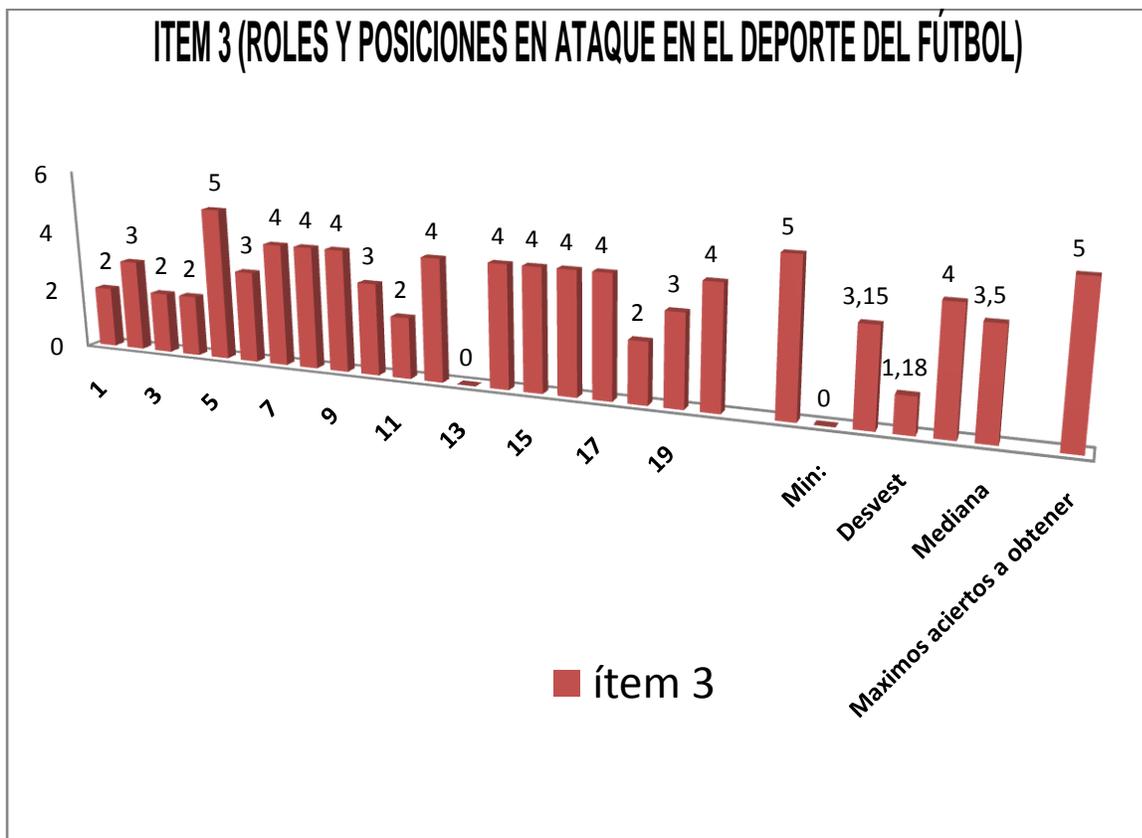
El acierto mínimo fue de 0 respuestas

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

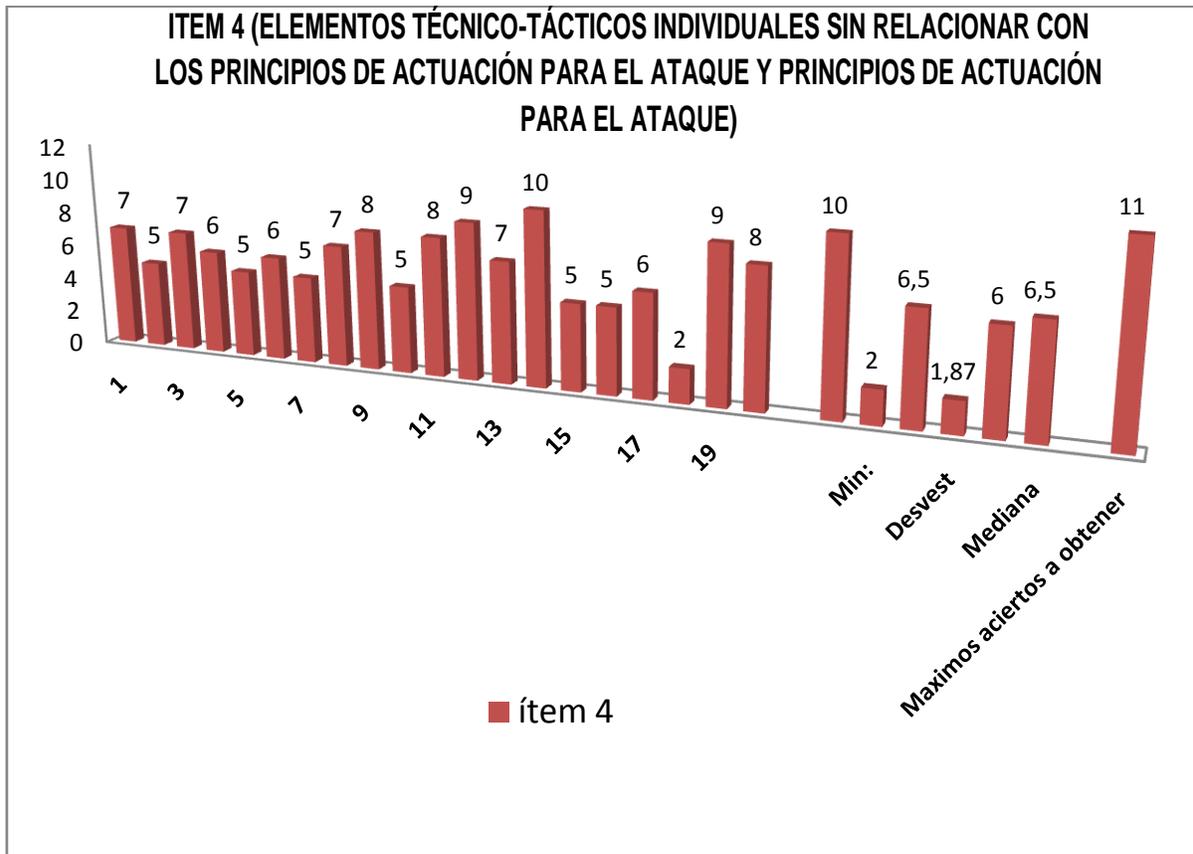
El acierto mínimo fue de 0 respuestas y le corresponde al jugador N° 13

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

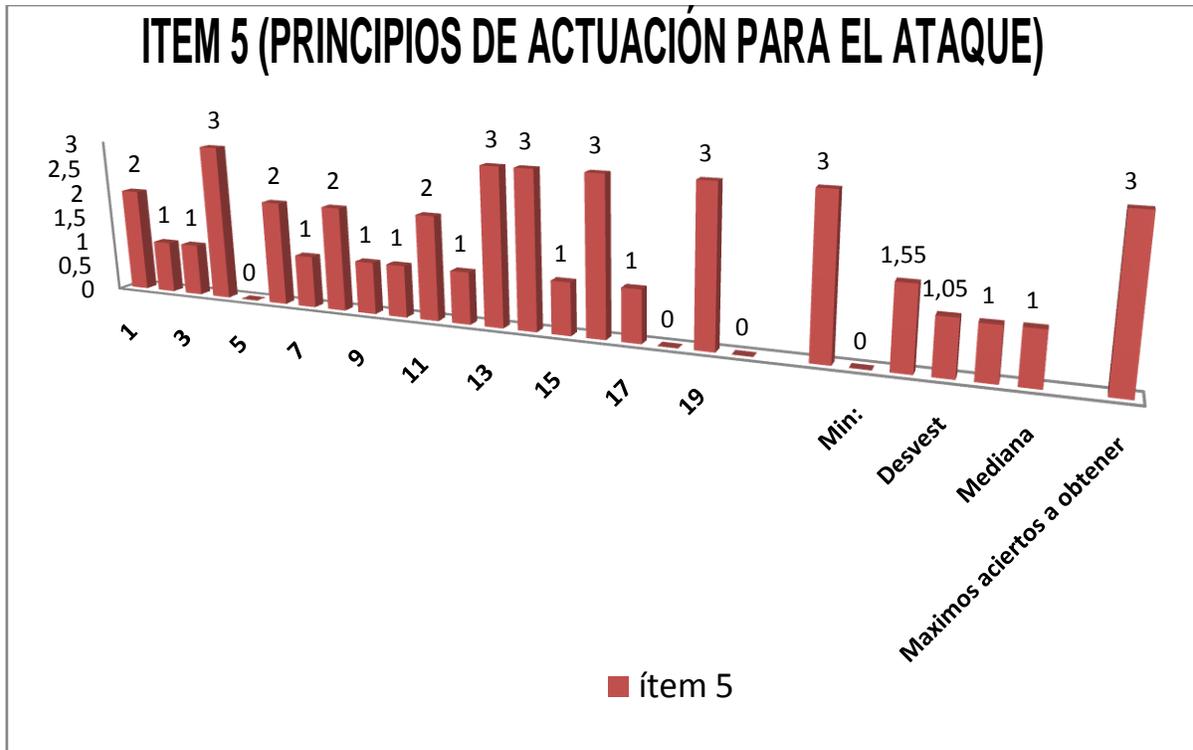
El acierto mínimo fue de 2 respuestas y le corresponde al jugador N° 18

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

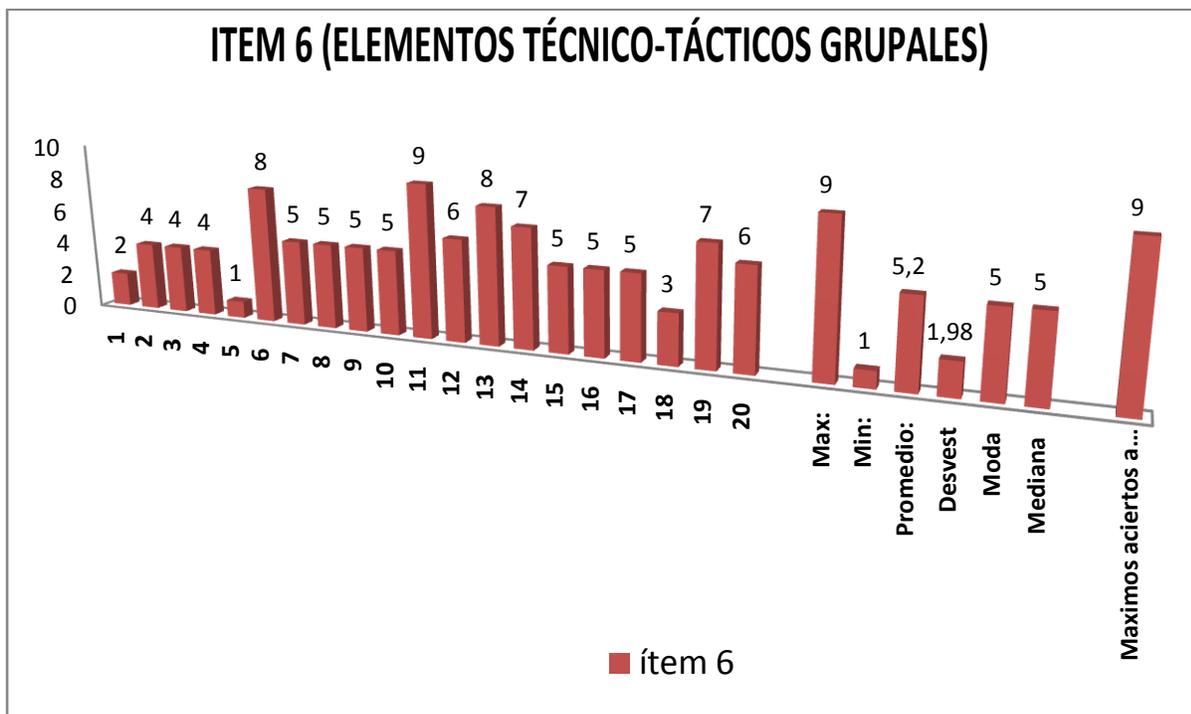
El acierto mínimo fue de 0 respuestas y le corresponde al jugador N° 5-18-20

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)

.Para el Sexto 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 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%

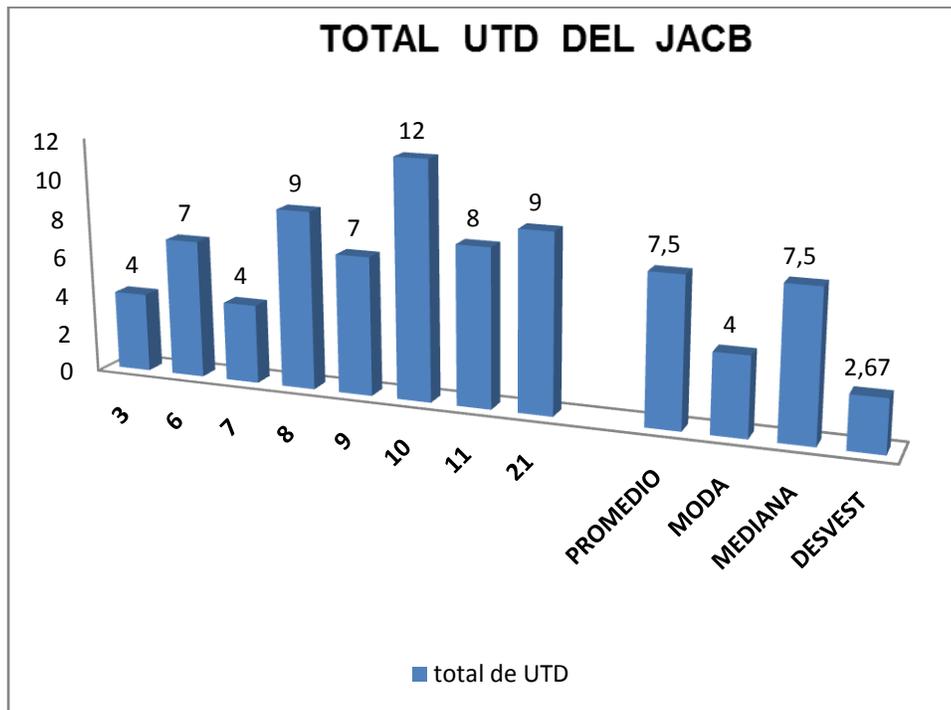
La desviación estándar equivale al 1,98%

La moda equivale a 5 Aciertos

La mediana equivale a 5

### 5.1.1. 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 resultados del grupo (Metodología Global) de 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 N<sup>a</sup> 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.

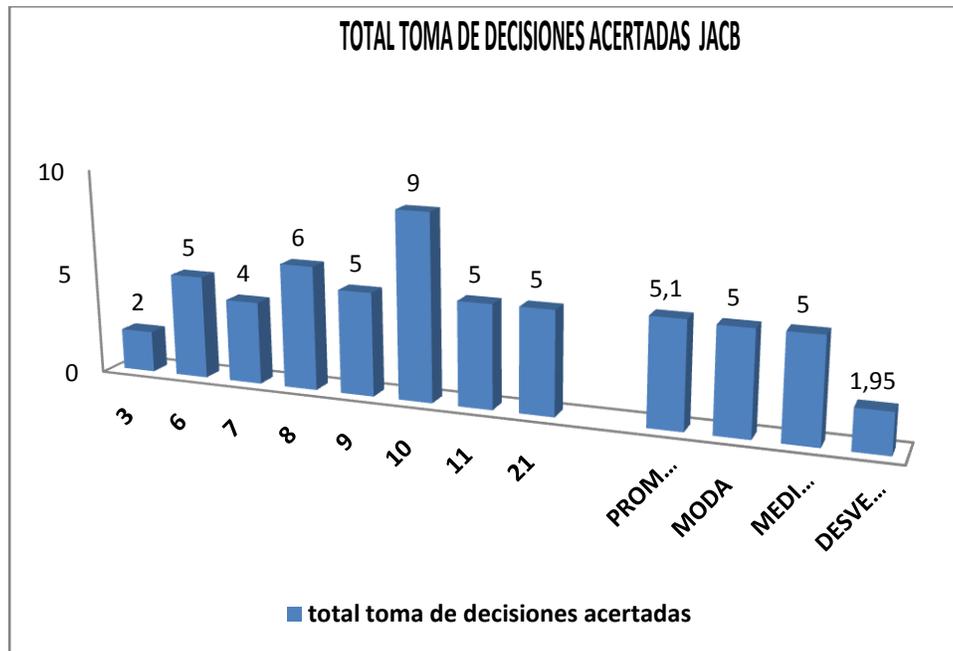
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 7.5%

Moda: 4

Mediana: 7.5

Desviación estándar: 2.67%



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

La grafica Nª 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 45 decisiones acertadas

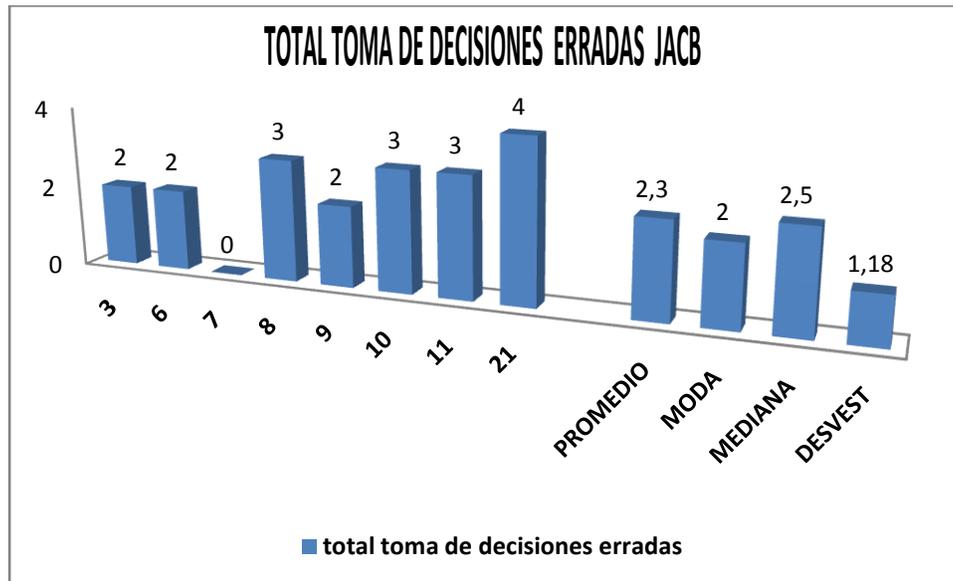
Los resultados de las variables son los siguientes:

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

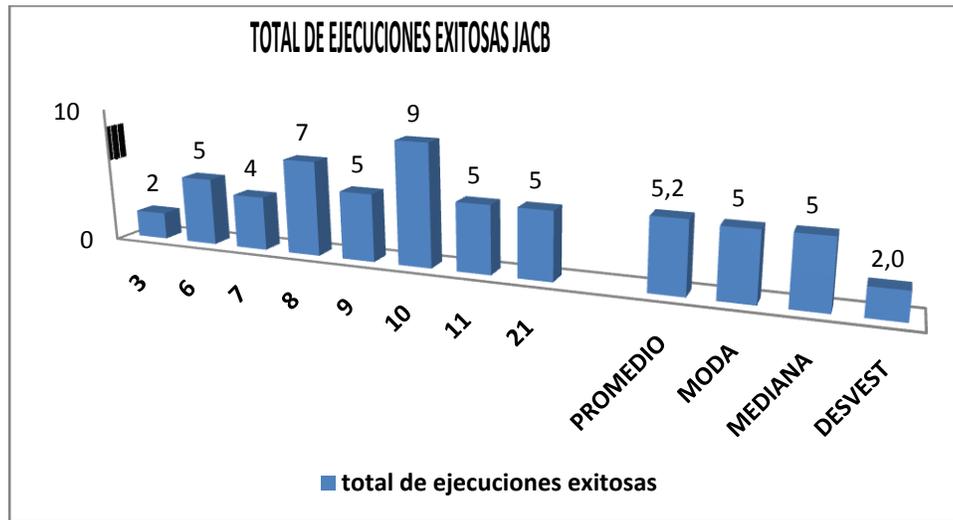
Los resultados de las variables son los siguientes:

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

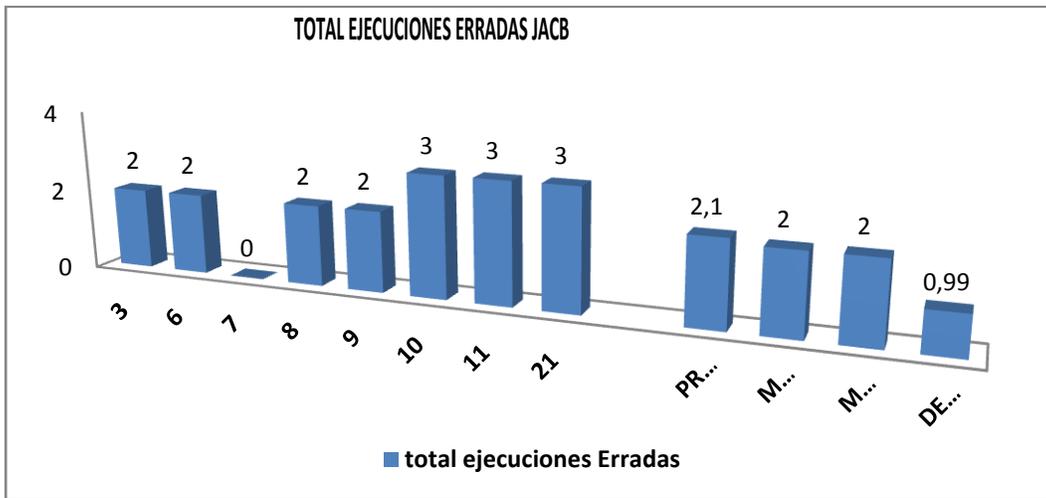
Los resultados de las variables son los siguientes:

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

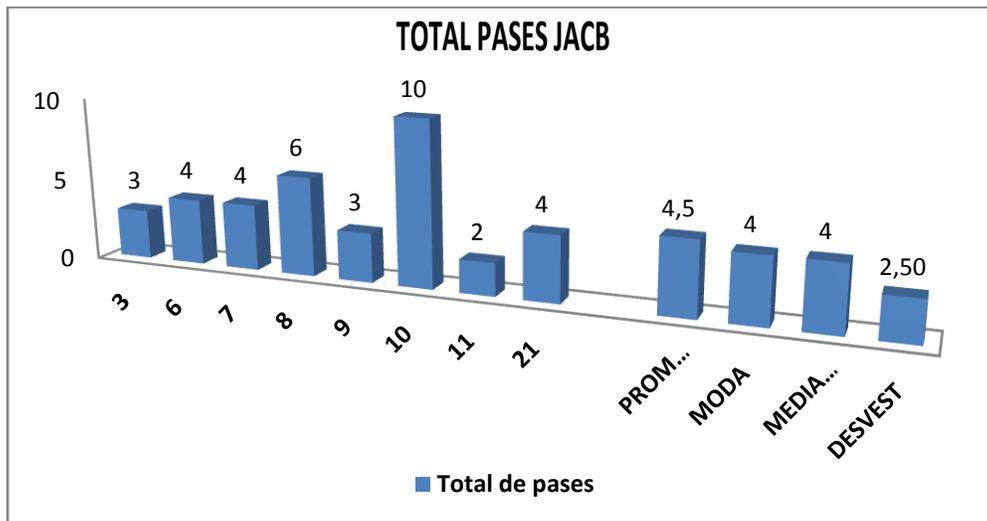
Los resultados de las variables son los siguientes:

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

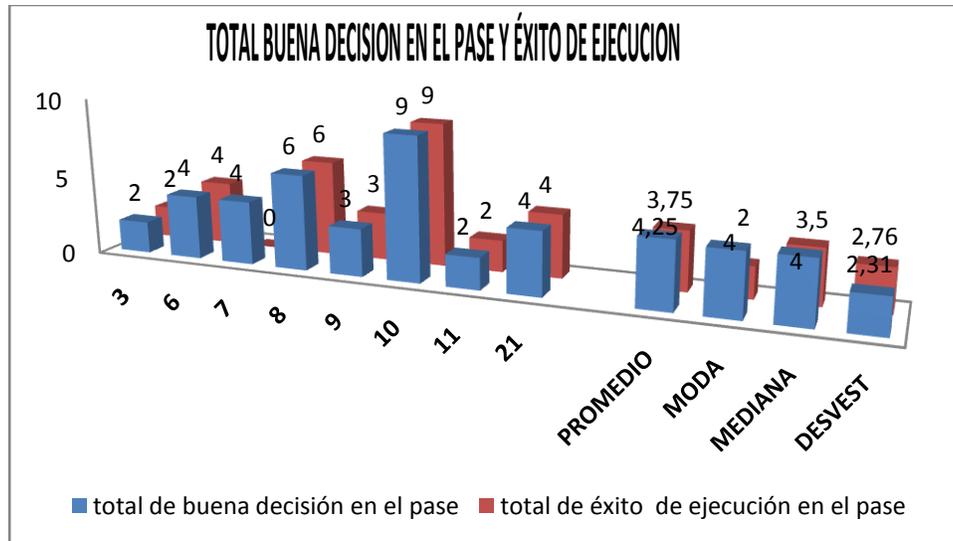
Los resultados de las variables son los siguientes:

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 N<sup>a</sup> 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%

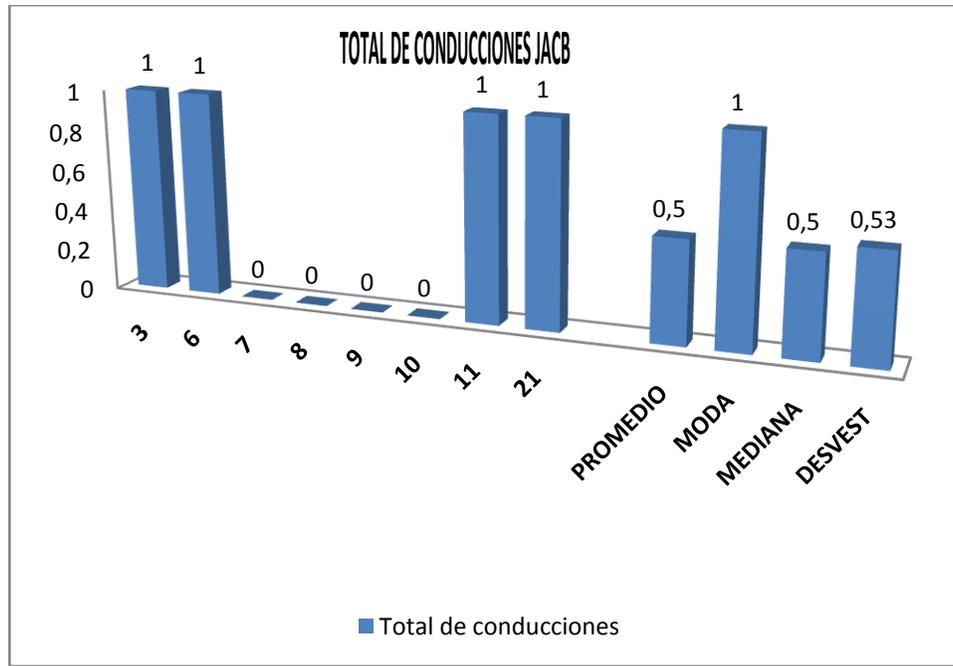
Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución del pase son los siguientes:

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

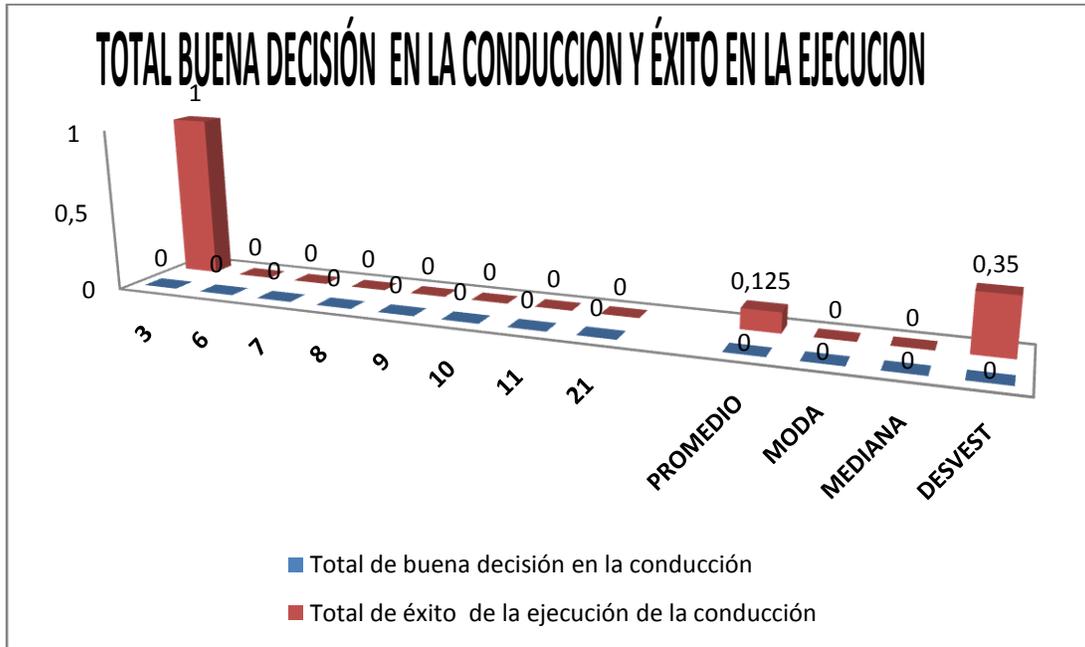
Los resultados de las variables son los siguientes:

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%

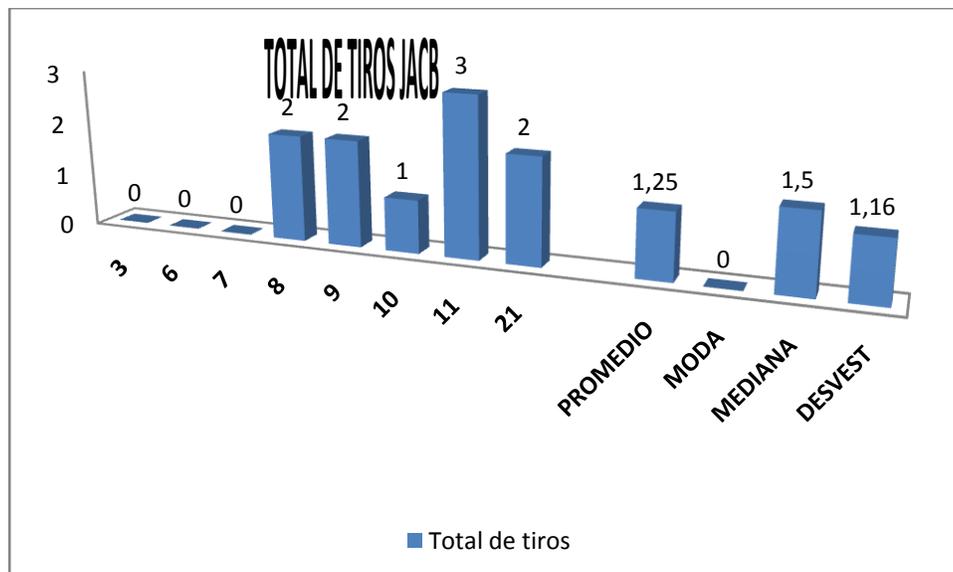
Los resultados de las variables para el éxito de la ejecución en la conducción son los siguientes:

Promedio: 0,125%

Moda: 0

Mediana: 0

Desviación estándar: 0,35%



Gráfica.19 Total de tiros JACB. (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 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

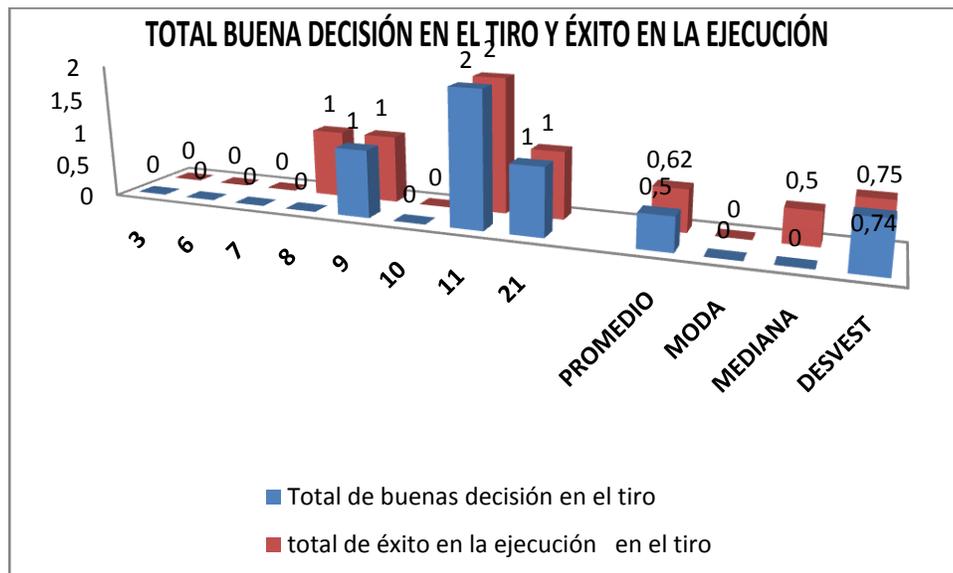
Los resultados de las variables son los siguientes:

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 N<sup>a</sup> 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%

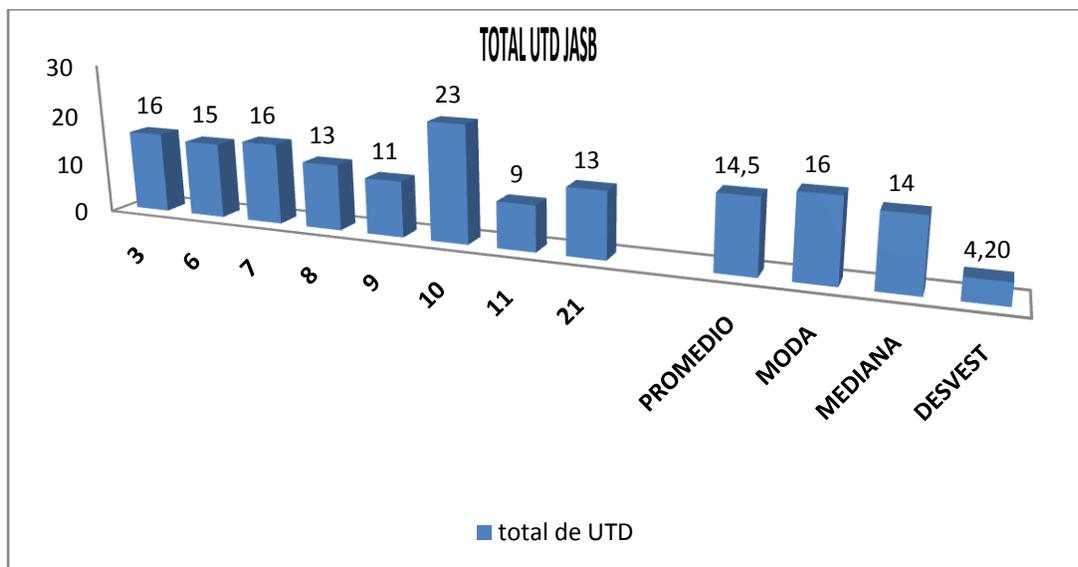
Moda: 0

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 N<sup>a</sup> 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.

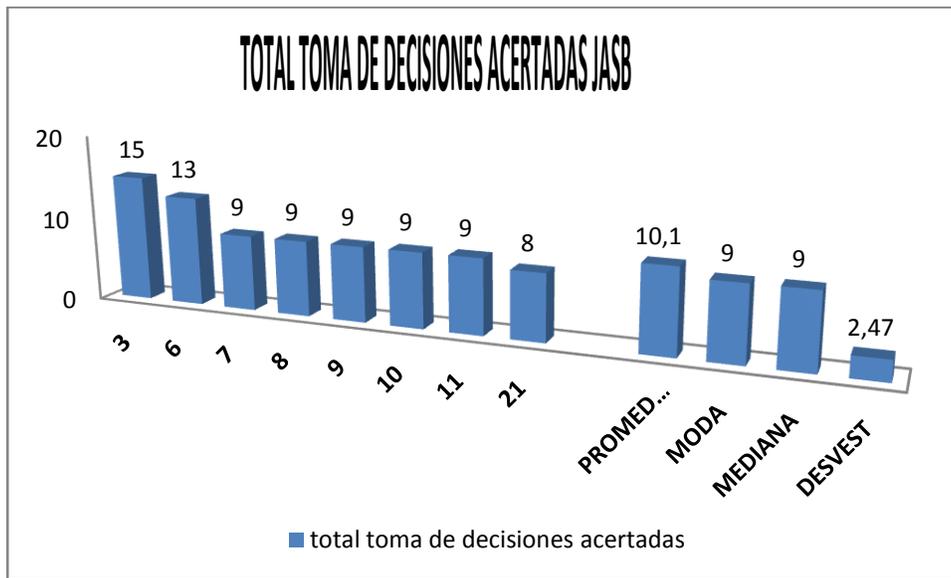
Los resultados de las variables son los siguientes:

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

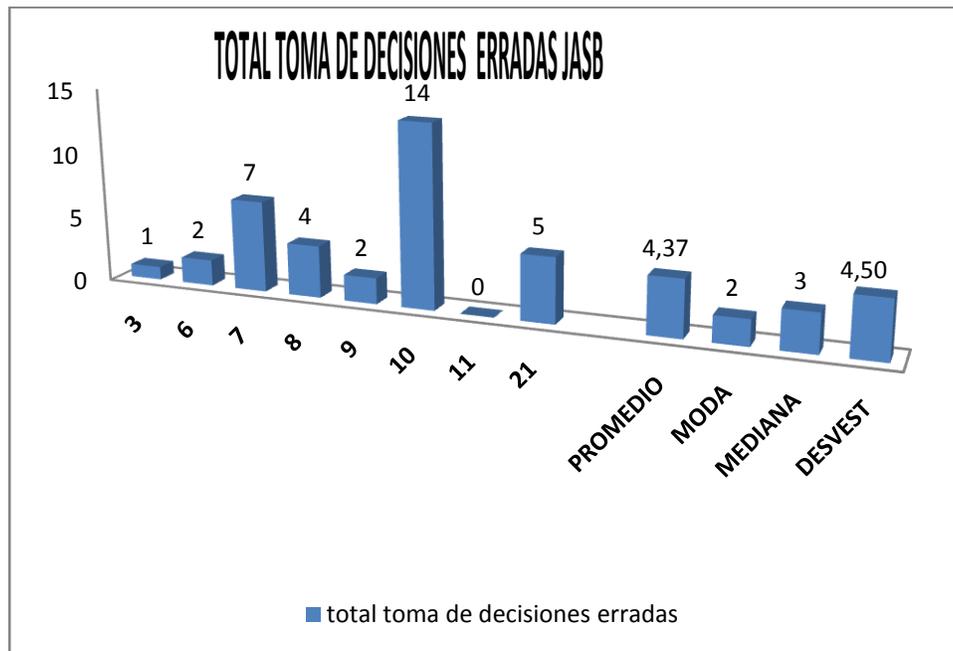
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 10,1%

Moda: 9

Mediana: 9

Desviación estándar: 2,47 %



Gráfica.23 Total toma de decisiones erradas JASB. (HERJ)

La grafica Nª 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

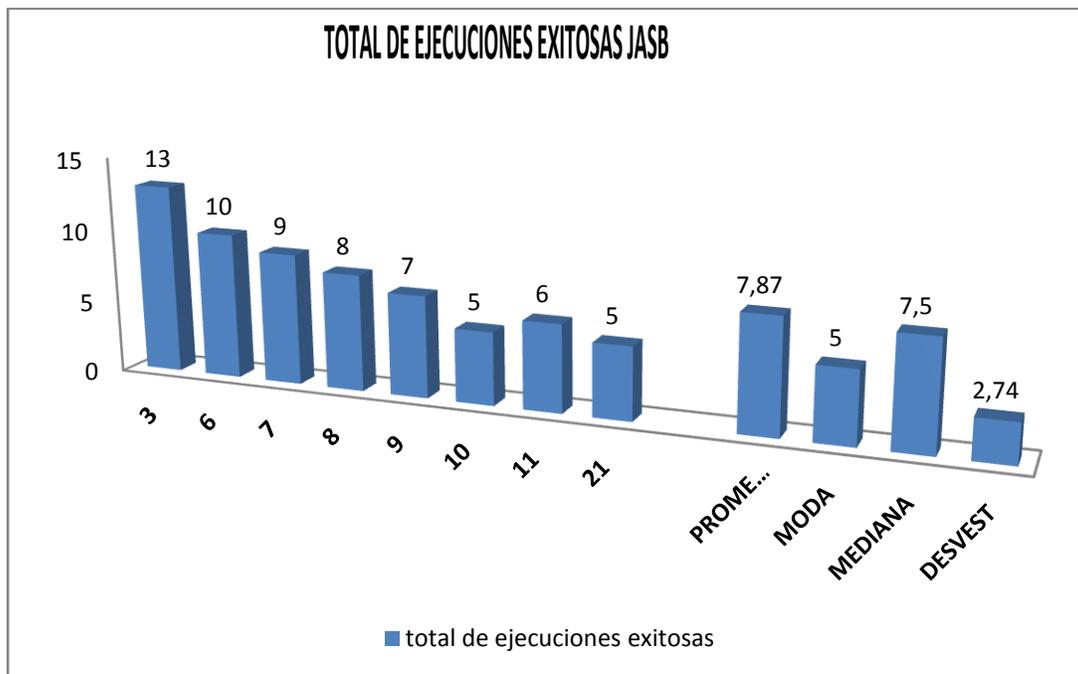
Los resultados de las variables son los siguientes:

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

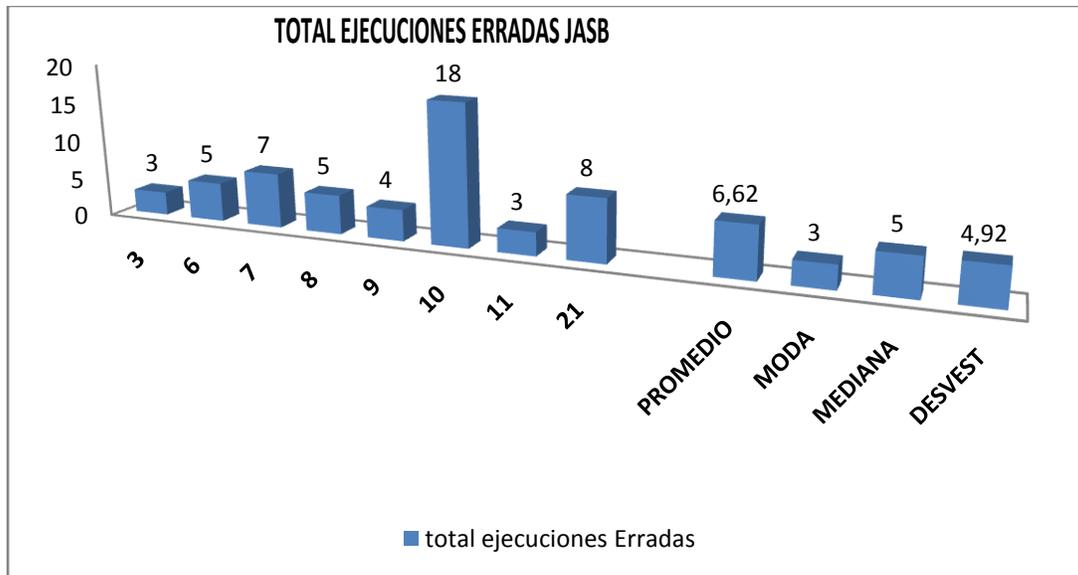
Los resultados de las variables son los siguientes:

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

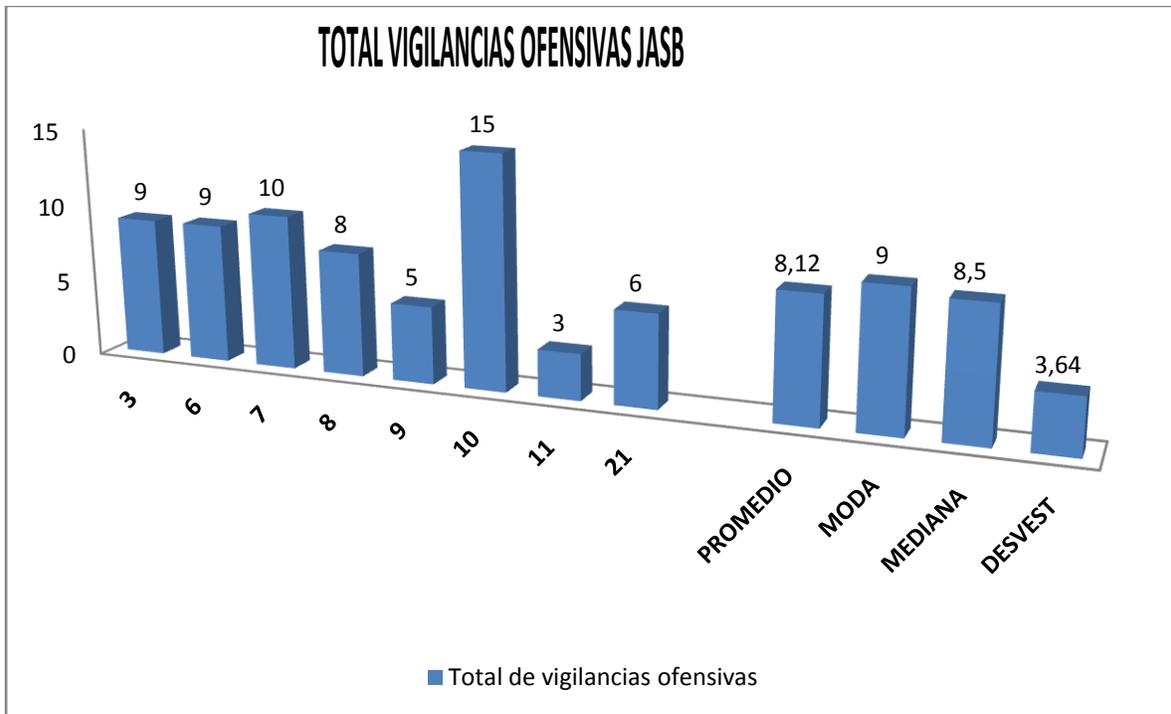
Los resultados de las variables son los siguientes:

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

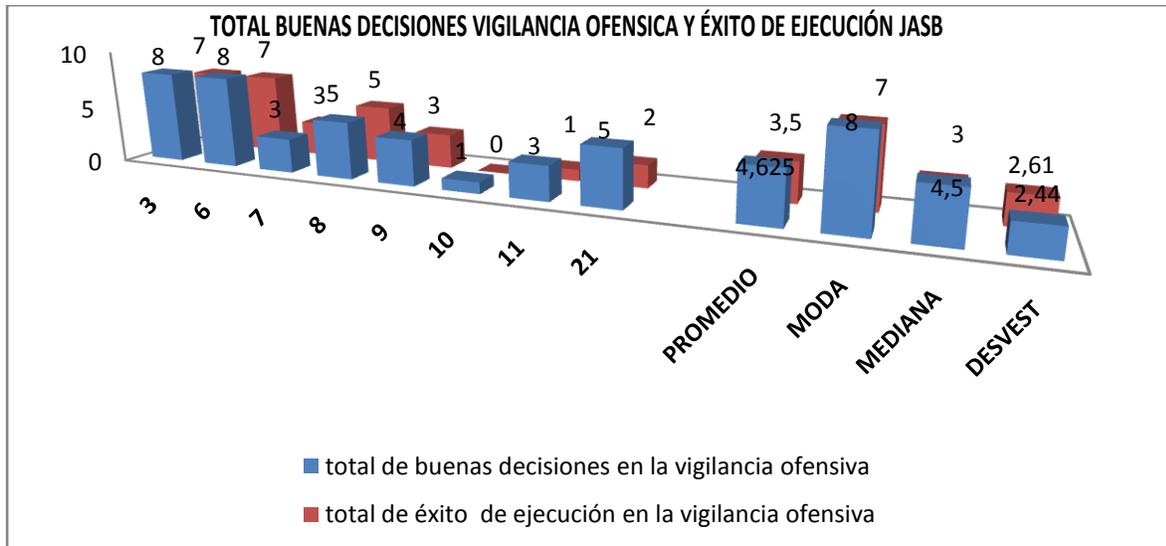
Los resultados de las variables son los siguientes:

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)

Total buenas decisiones en la vigilancia ofensiva y 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%

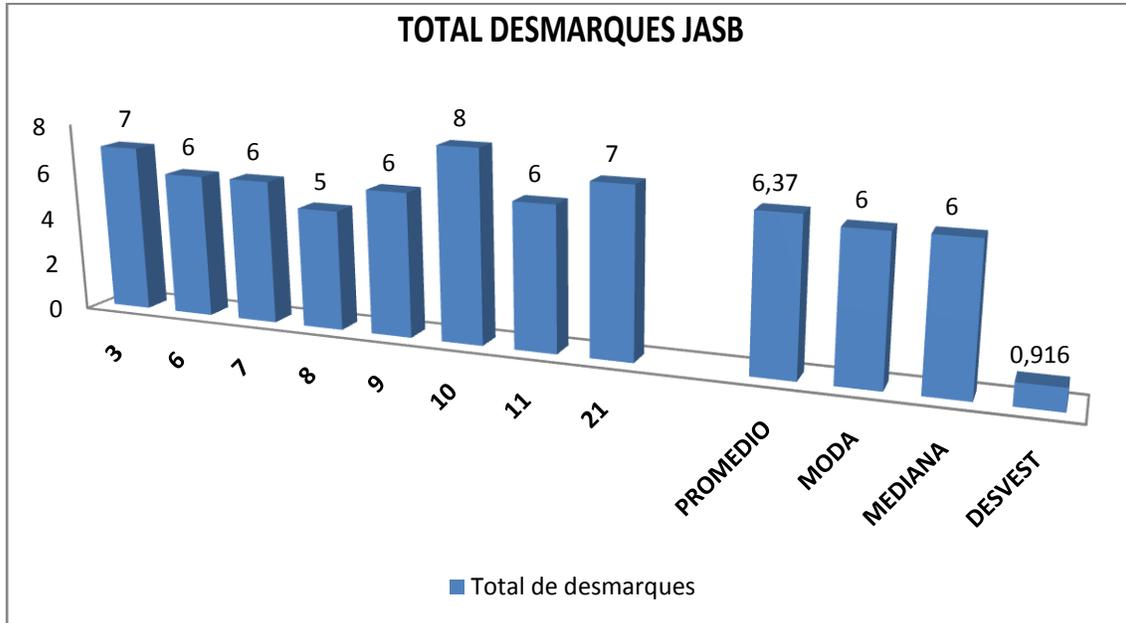
Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución de la vigilancia ofensiva son los siguientes:

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

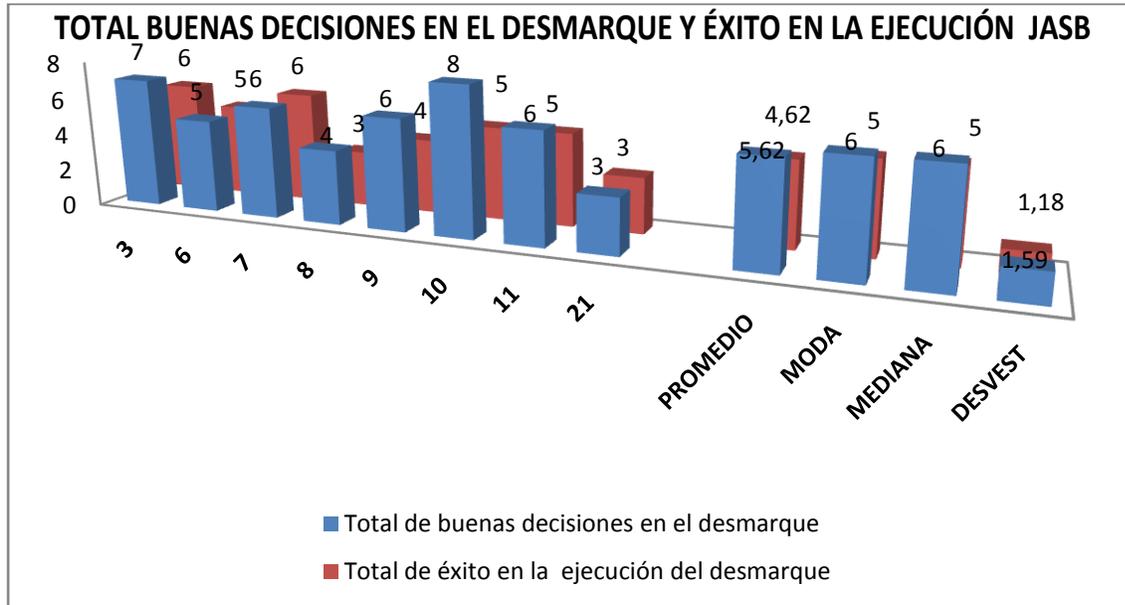
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 6.37%

Moda: 6

Mediana: 6

Desviación estándar: 0,916%



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. (3) 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

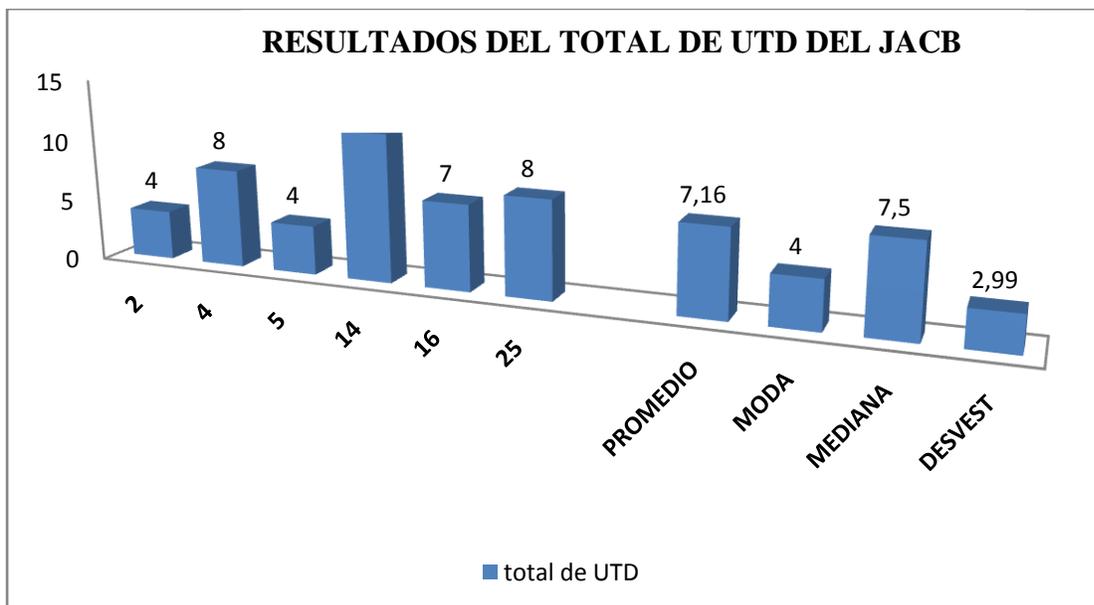
Mediana: 5

Desviación estándar: 1.18%

A continuación daremos a conocer los resultados obtenidos por los 6 jugadores (metodología analítica) de 11 años del club Caterpillar motor división elite antes de realizar 20 sesiones de entrenamiento.

### 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 resultados obtenidos del segundo grupo(Metodología Analítica) de 6 jugadores de 11 años de edad, del club Caterpillar motor división elite Antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento de metodología analítica (Anexo 5)



Gráfica: 30 Total UTD JASB. (HERJ)

La grafica Nª 30 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. (2) presenta un total de 4 UTD.

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

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 4 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 12 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 7 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 8 UTD.

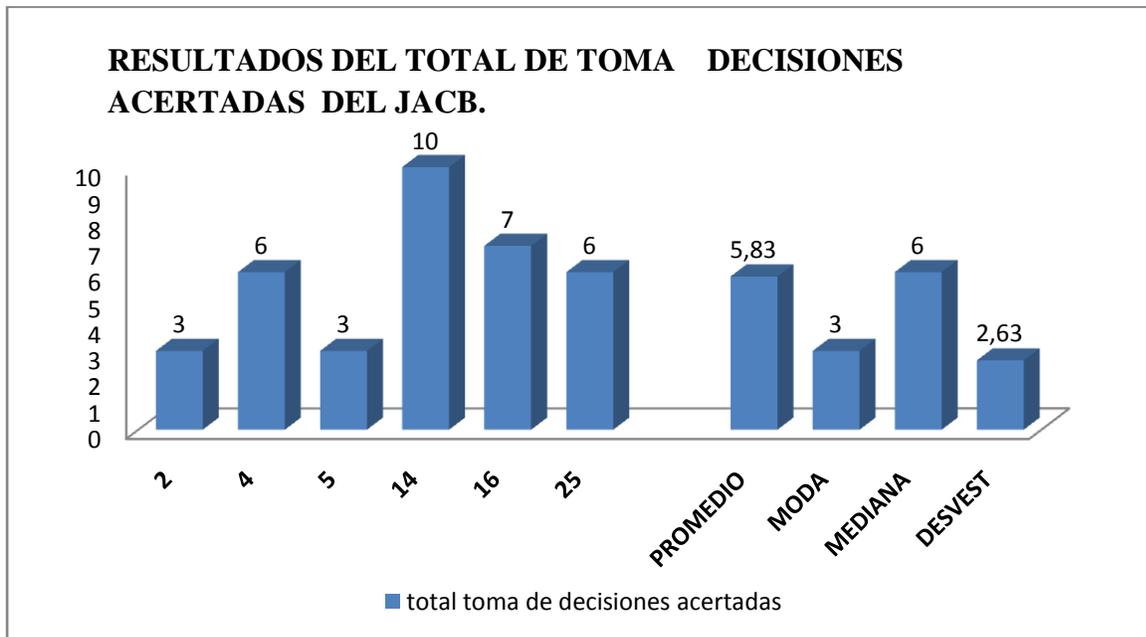
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 7.16%

Moda: 4

Mediana: 7.5

Desviación estándar: 2.99%



Gráfica 31 Total toma de decisiones acertadas JACB (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 31 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. (2) presenta un total de 3 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de 6 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 3 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 10 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 7 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 6 decisiones acertadas

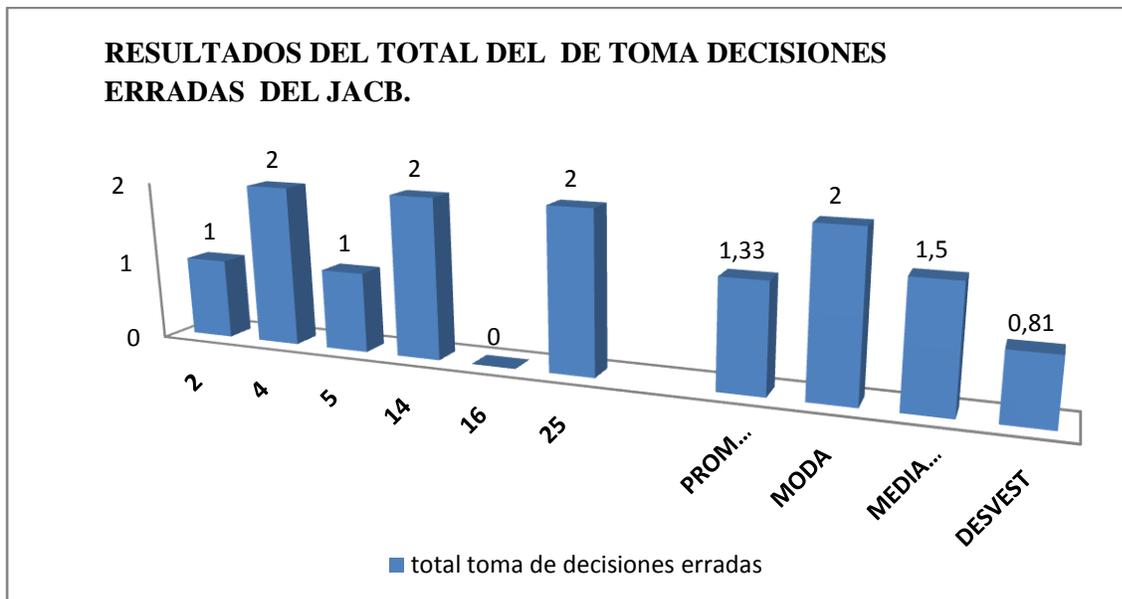
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 5.8%

Moda: 3

Mediana: 6

Desviación estándar: 2.63%



Gráfica.32 Total toma de decisiones erradas JACB (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 32 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. (2) presenta un total de 1 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de 2 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 1 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 2 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 0 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 2 decisiones erradas

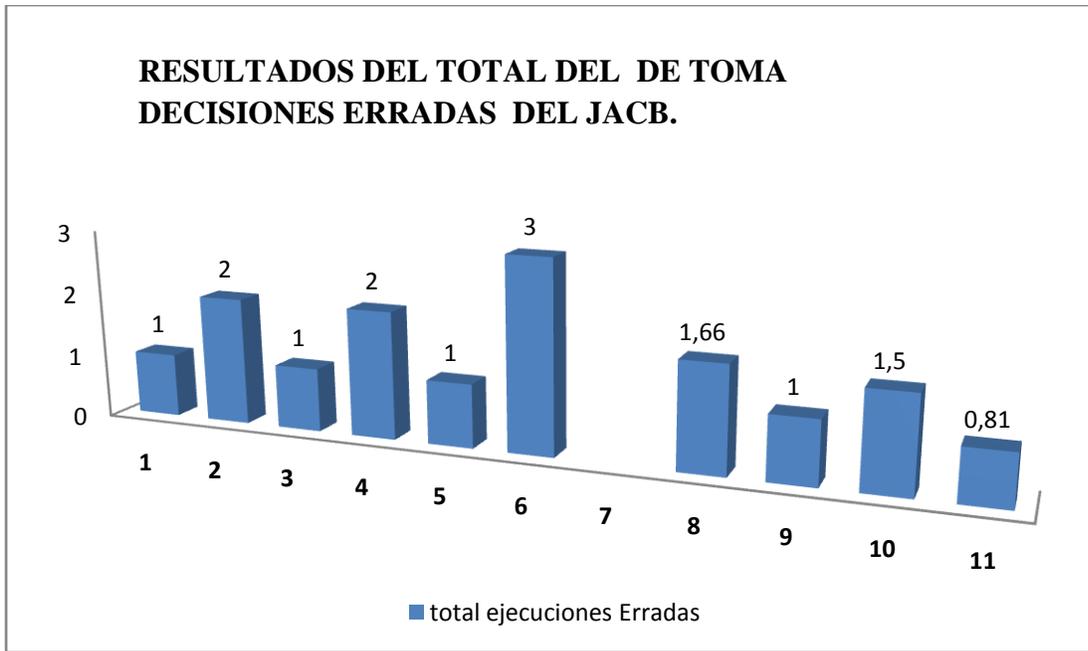
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 1.3%

Moda: 2

Mediana: 1.5

Desviación estándar: 0.81%



Gráfica. 33 Total ejecuciones erradas JACB (HERJ)

La grafica Nª 33 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. (2) presenta un total de 1 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de 2 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 1 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 2 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 0 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 2 decisiones erradas

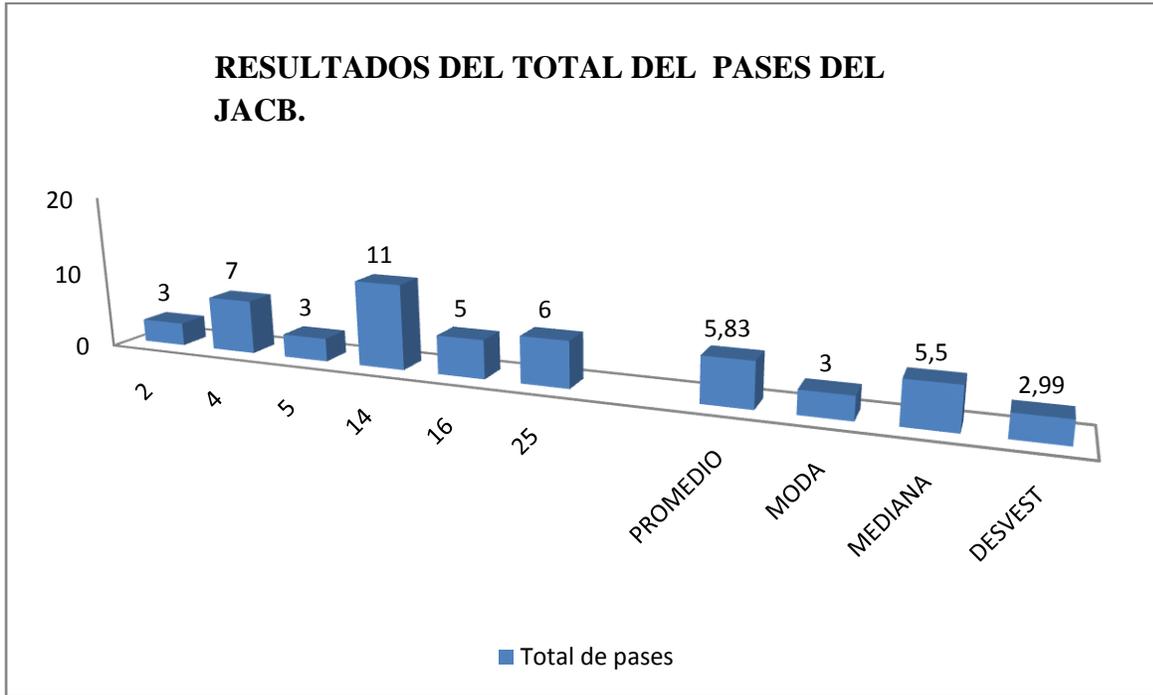
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 1.3%

Moda: 2

Mediana: 1.5

Desviación estándar: 0.81%



Gráfica.34 Total pases JACB. (HERJ)

La grafica Nª 34 refleja los resultados del total del pases del JACB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

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

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

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 3 pases

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 11 pases

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 5 pases

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 6 pases

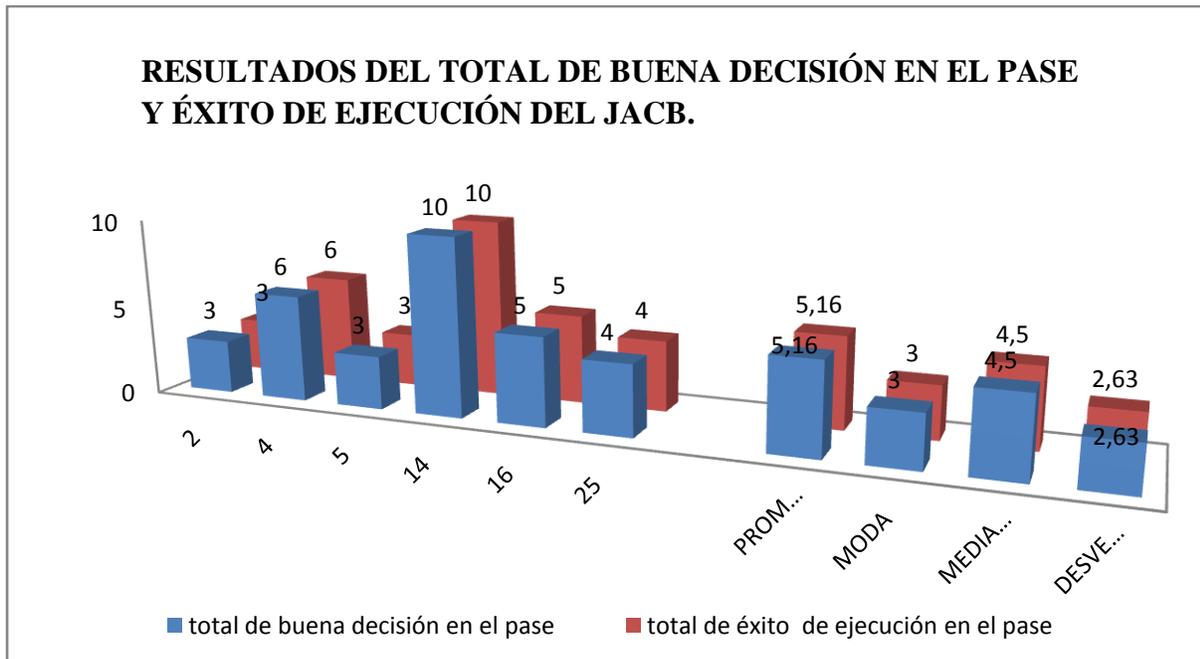
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 5.83%

Moda: 3

Mediana: 5.5

Desviación estándar: 2.99 %



Gráfica.35 Total de buena decisión en el pase JACB. (HERJ)

La grafica Nª 35 refleja los resultados del total de buena decisión en el pase y éxito de ejecución del JACB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (2) 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. (4) 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. (5) 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. (14) presenta un total de buena decisión en el pase de 10 y un total de éxito en la ejecución de 10

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de buena decisión en el pase de 5 y un total de éxito en la ejecución de 5

.El jugador con el número en la camiseta. (25) 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 el éxito en la buena decisión del pase son los siguientes:

Promedio: 5.16%

Moda: 3

Mediana: 4.5

Desviación estándar: 2.63 %

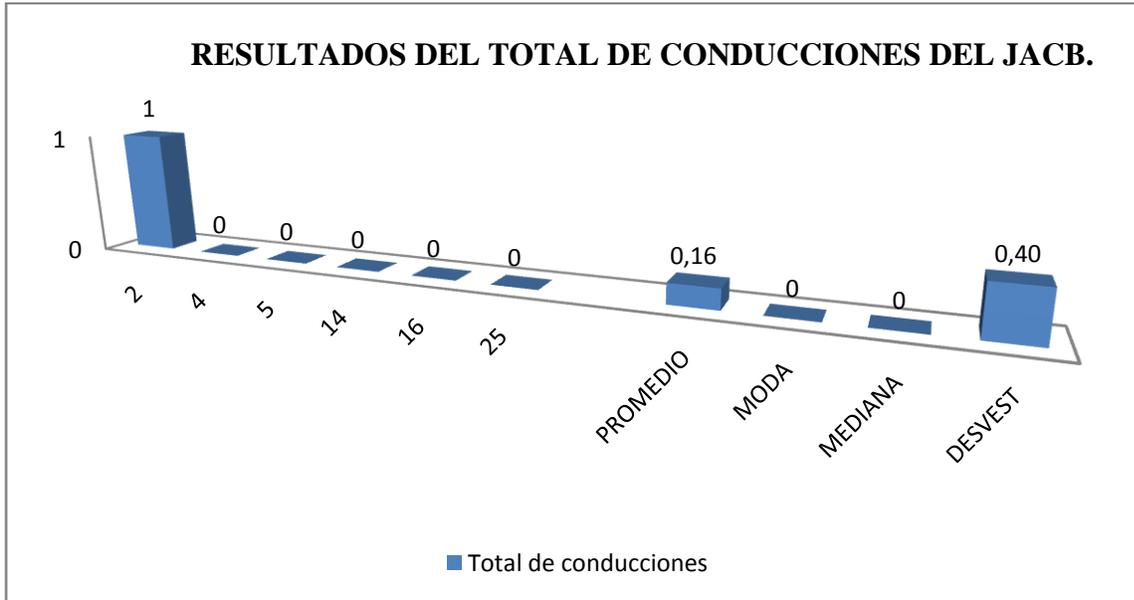
Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución del pase son los siguientes:

Promedio: 5.16%

Moda: 3

Mediana: 4.5

Desviación estándar: 2.63%



Gráfica 36 Total conducciones JACB. (HERJ)

La grafica Nª 36 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. (2) presenta un total de conducciones de 1

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de conducciones de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de conducciones de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de conducciones de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de conducciones de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de conducciones de 0

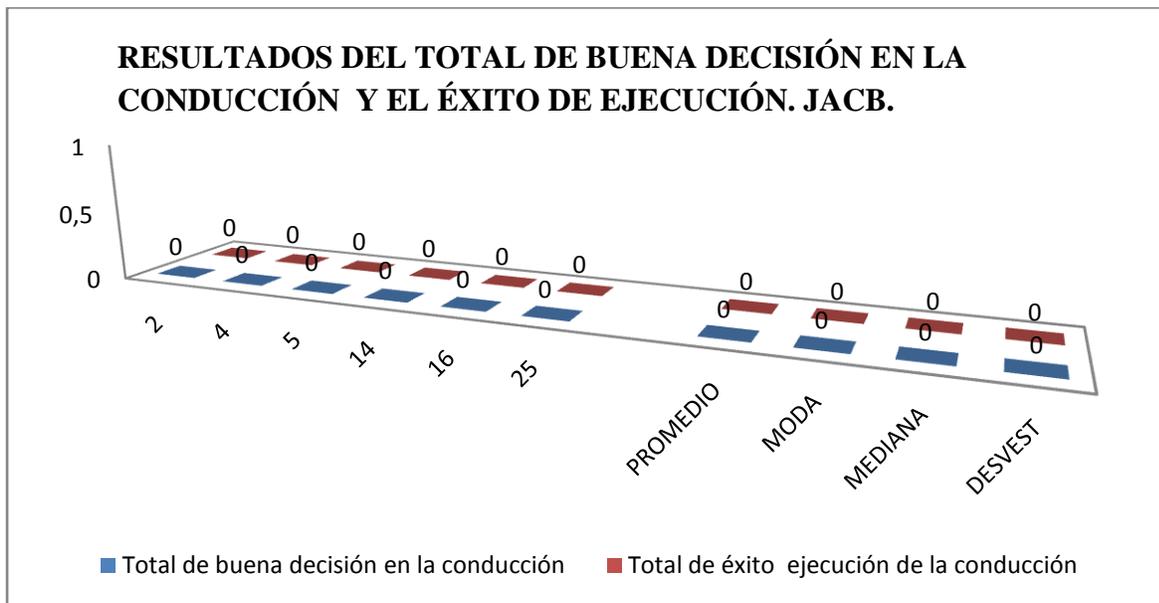
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 0.16%

Moda: 0

Mediana: 0

Desviación estándar: 0.40 %



Gráfica.37 Total buena decisión en la conducción JACB. (HERJ)

La grafica Nª 37 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. (2) 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. (4) 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. (5) 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. (14) 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. (16) 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. (25) 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%

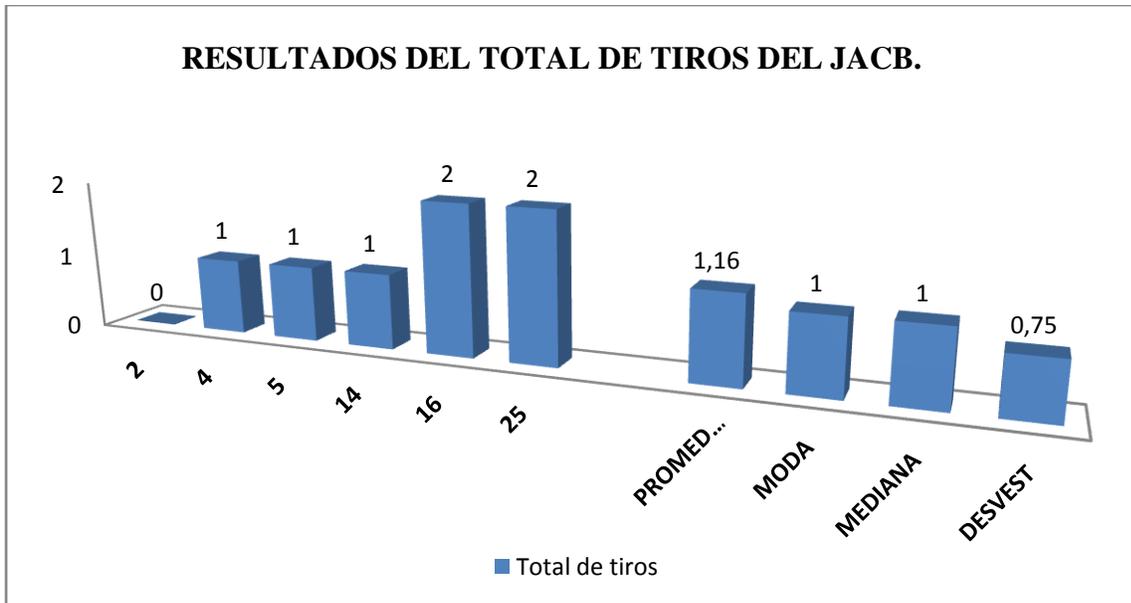
Los resultados de las variables para el éxito de la ejecución en la conducción son los siguientes:

Promedio: 0%

Moda: 0

Mediana: 0

Desviación estándar: 0%



Gráfica.38 Total tiros JACB. (HERJ)

La grafica Nª 38 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. (2) presenta un total de tiros de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de tiros de 1

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de tiros de 1

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de tiros de 1

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de tiros de 2

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de tiros de 2

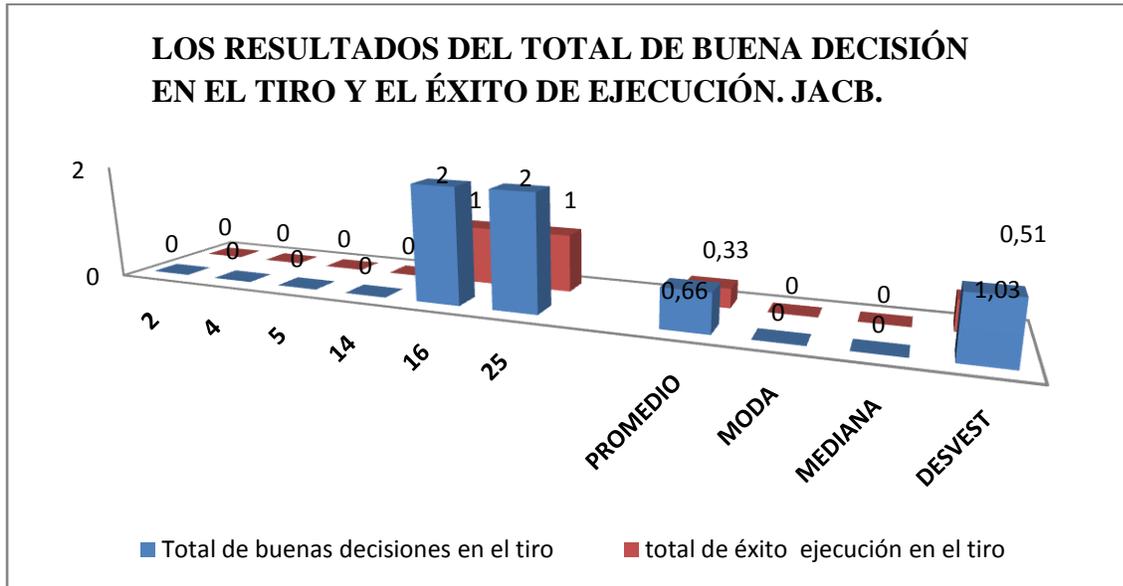
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 1.16%

Moda: 1

Mediana: 1

Desviación estándar: 0.75 %



Gráfica.39 Total de buena decisión en el tiro y el éxito de la ejecución JACB. (HERJ)

La grafica Nª 39 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. (2) 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. (4) 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. (5) 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. (14) 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. (16) 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. (25) presenta un total de buena decisión en el tiro de 2 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: 0,66%

Moda: 0

Mediana: 0

Desviación estándar: 1,03%

Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución el tiro son los siguientes:

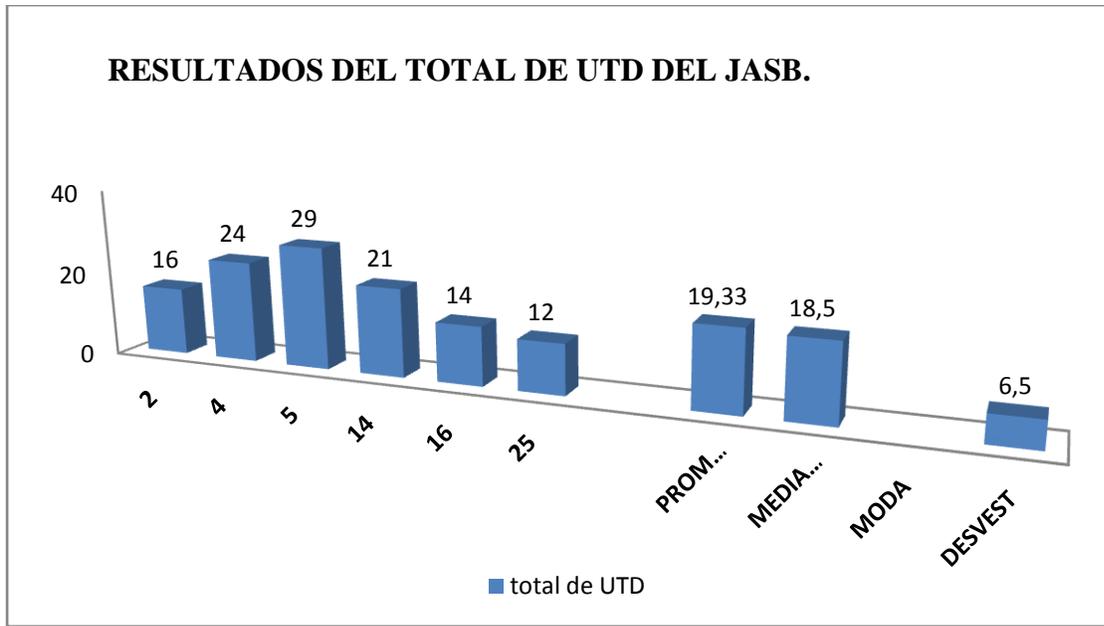
Promedio: 0,33%

Moda: 0

Mediana: 0,5

Desviación estándar: 0,51%

**Jugador atacante sin balón analítico**



Gráfica.40 Total UTD JASB. (HERJ)

La grafica Nª 40 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. (2) presenta un total de 16 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de 24 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 29 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 21 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 14 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 12 UTD.

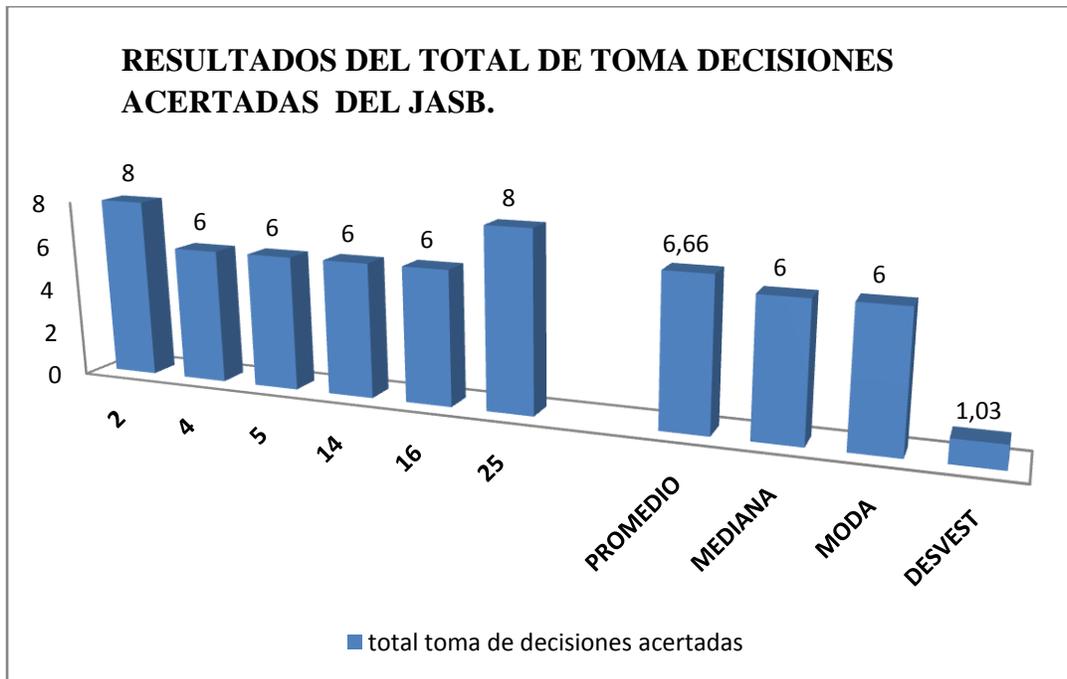
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 19.33%

Moda:

Mediana: 18.5

Desviación estándar: 6.5 %



Gráfica.41 Total de la toma de decisiones acertadas JASB. (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 41 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. (2) presenta un total de 8 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de 6 decisiones acertadas

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

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 6 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 6 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 8 decisiones acertadas

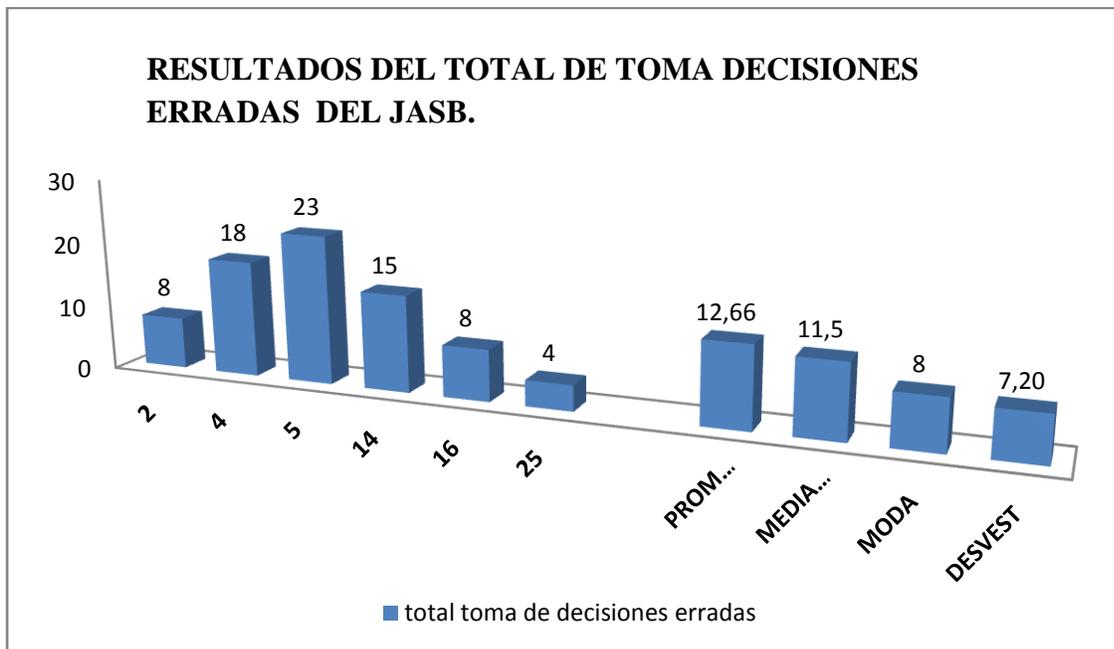
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 6.66%

Moda: 6

Mediana: 6

Desviación estándar: 1.03%



Gráfica. 42 Total de toma de decisiones erradas del JASB. (HERJ)

La grafica Nª 42 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. (2) presenta un total de 8 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de 18 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 23 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 15 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 8 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 4 decisiones erradas

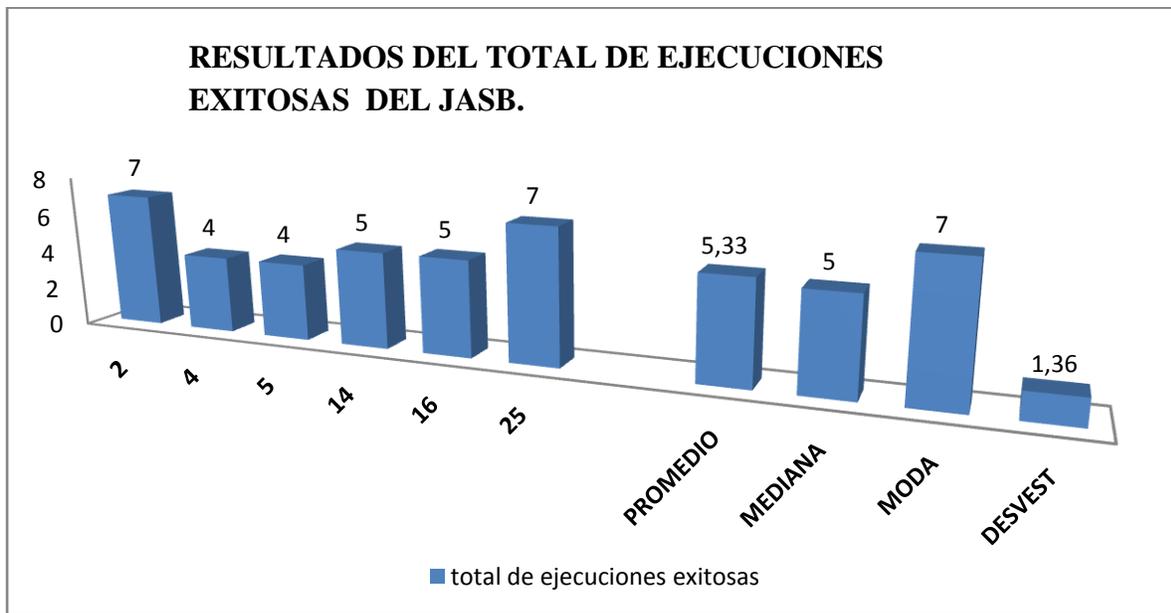
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 12.66%

Moda: 11.5

Mediana: 8

Desviación estándar: 7.20%



Gráfica.43 Total de ejecuciones exitosas del JASB. (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 43 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. (2) presenta un total de 7 decisiones exitosas

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

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 4 decisiones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 5 decisiones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 5 decisiones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 7 decisiones exitosas

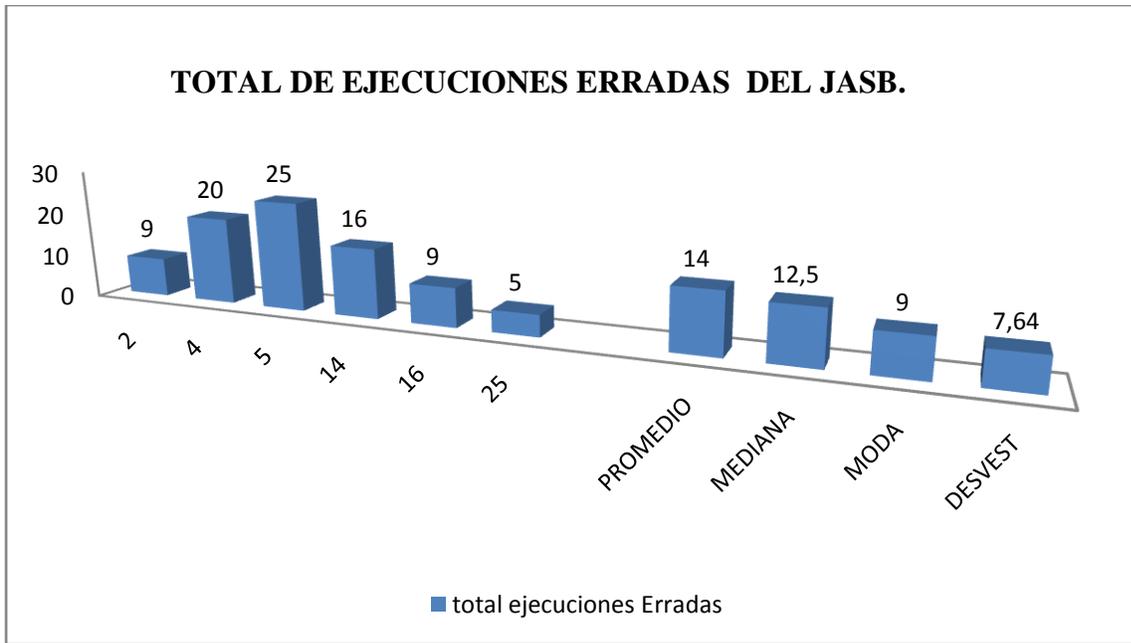
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 5.33%

Moda: 5

Mediana: 7

Desviación estándar: 1.36%



Gráfica. 44 *Total de ejecuciones erradas del JASB. (HERJ)*

La grafica N<sup>a</sup> 44 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. (2) presenta un total de 9 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de 20 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 25 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 16 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 9 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 5 ejecuciones erradas

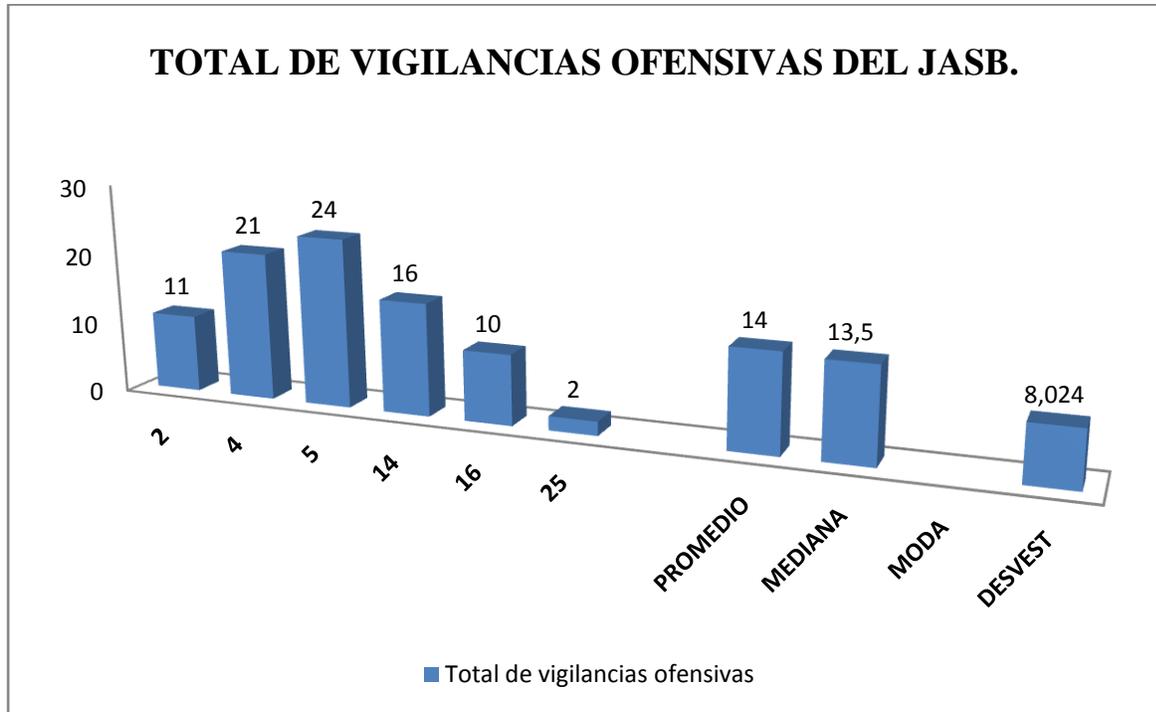
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 14%

Moda: 12.5

Mediana: 9

Desviación estándar: 7.64%



Gráfica.45 total de vigilancias ofensivas del JASB. (HERJ)

La grafica Nª 45 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. (2) presenta un total de 11 vigilancias ofensivas

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

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 24 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 16 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 10 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 2 vigilancias ofensivas

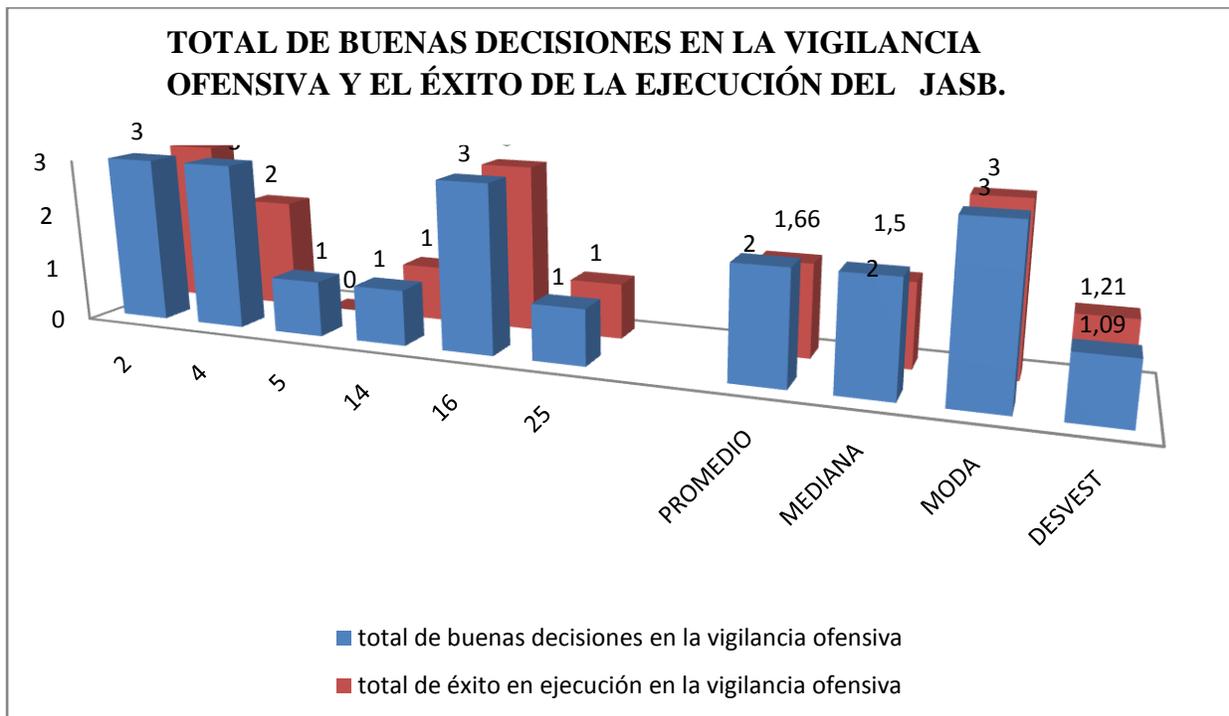
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 14%

Moda: 13.5

Mediana:

Desviación estándar: 0.024%



Gráfica.46 Total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva y el éxito de la ejecución del JASB. (HERJ)

La grafica Nª 46 refleja los resultados del total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva y 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. (2) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 3 y un total de 3 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (4) 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. (5) 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. (14) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 1 y un total de 1 en el éxito de la ejecución.

El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 3 y un total de 3 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 1 y un total de 1 en el éxito de la ejecución

Los resultados de las variables para la buena decisión en la vigilancia ofensiva son los siguientes:

Promedio: 2%

Moda: 2

Mediana: 3

Desviación estándar: 1.9%

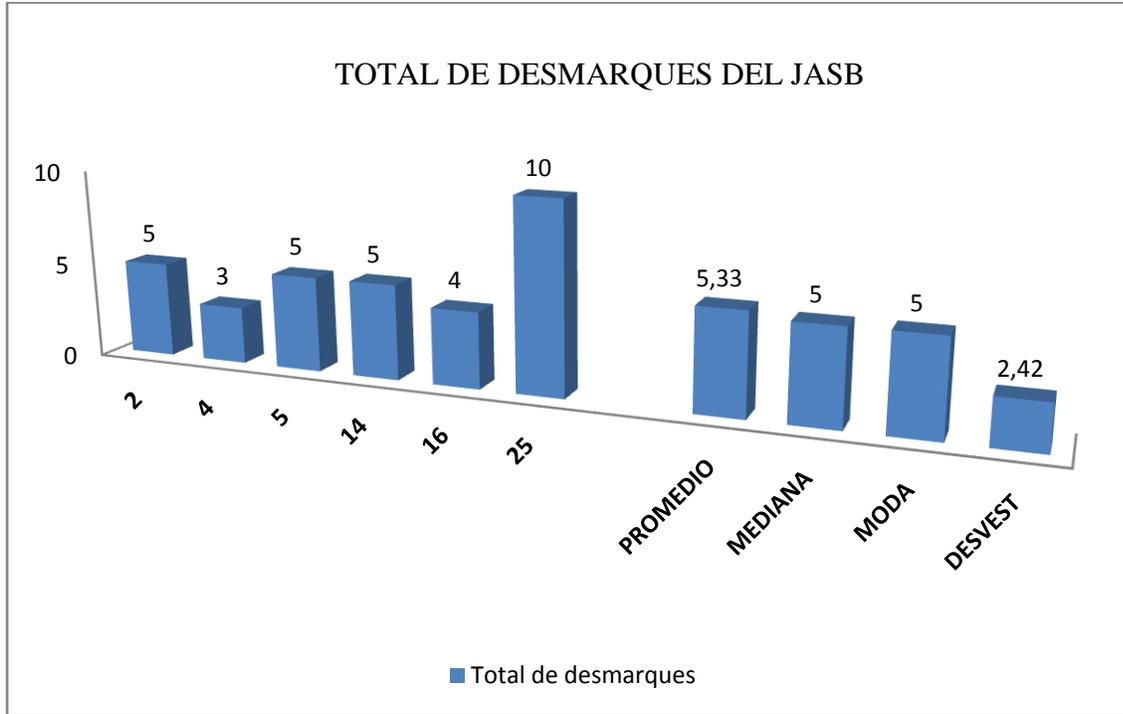
Los resultados de las variables para la buena ejecución en la vigilancia ofensiva son los siguientes:

Promedio: 1.66%

Moda: 1.5

Mediana: 3

Desviación estándar: 1.21%



Gráfica.47 Total de desmarque del JASB. (HERJ)

La grafica Nª 47 refleja los resultados del Total de desmarque del JASB. Estos datos son los obtenidos antes de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (2) presenta un total de 5 desmarques

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

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

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 5 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 4 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 10 desmarques

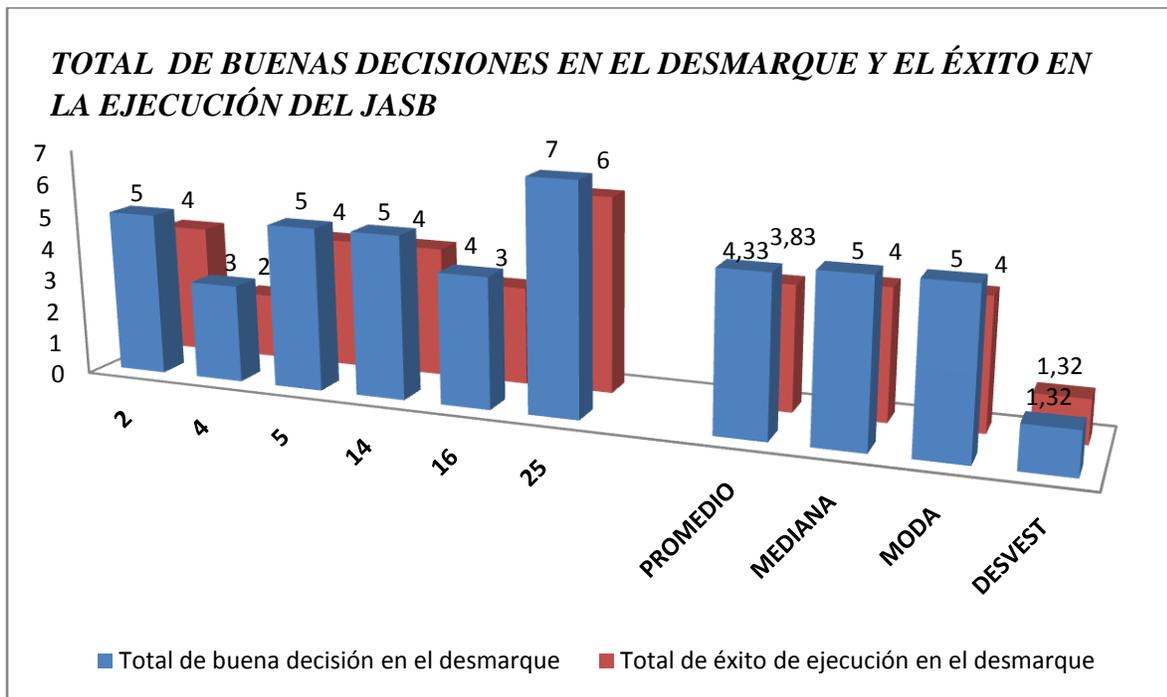
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 5.3%

Moda: 5

Mediana: 5

Desviación estándar: 2.42%



Gráfica. 4 *total de buenas decisiones en el desmarque y el éxito en la ejecución del JASB. (HERJ)*

La grafica N<sup>a</sup> 48 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. (2) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 5 y un total de 4 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 3 y un total de 2 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 5 y un total de 4 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 5 y un total de 4 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (16) 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. (25) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 7 y un total de 6 en el éxito de la ejecución

Los resultados de las variables para la buena decisión en el desmarque son los siguientes:

Promedio: 4.33%

Moda: 5

Mediana: 5

Desviación estándar: 1.32%

Los resultados de las variables para la buena ejecución en el desmarque son los siguientes:

Promedio: 3.83%

Moda: 4

Mediana: 4

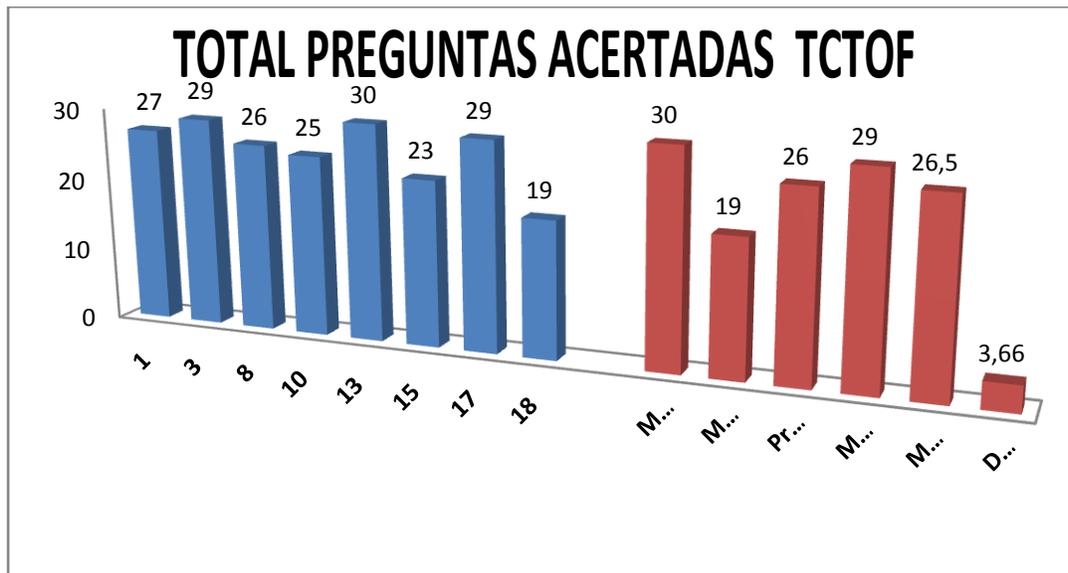
Desviación estándar: 1.32%

## 5.2. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Luego de realizar las 20 sesiones de entrenamiento (Metodología Global) y (Metodología Analítica). Los resultados que se darán a conocer a continuación, son los obtenidos por los 14 jugadores pertenecientes a la investigación. En primer orden están los resultados del (TCTOF) de los dos grupos primero del grupo de Metodología Global y en seguida el de Metodología Analítica, comparados con los mismos resultados, logrados antes de ejecutar las unidades de entrenamiento. Y en segundo orden, los resultados del test practico (HERJ) en el mismo orden que el test anterior.

### 5.2.1 Interpretación de resultados

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 (8 jugadores Metodología Global).



Gráfica.49 Total preguntas acertadas (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica N<sup>a</sup> 49 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

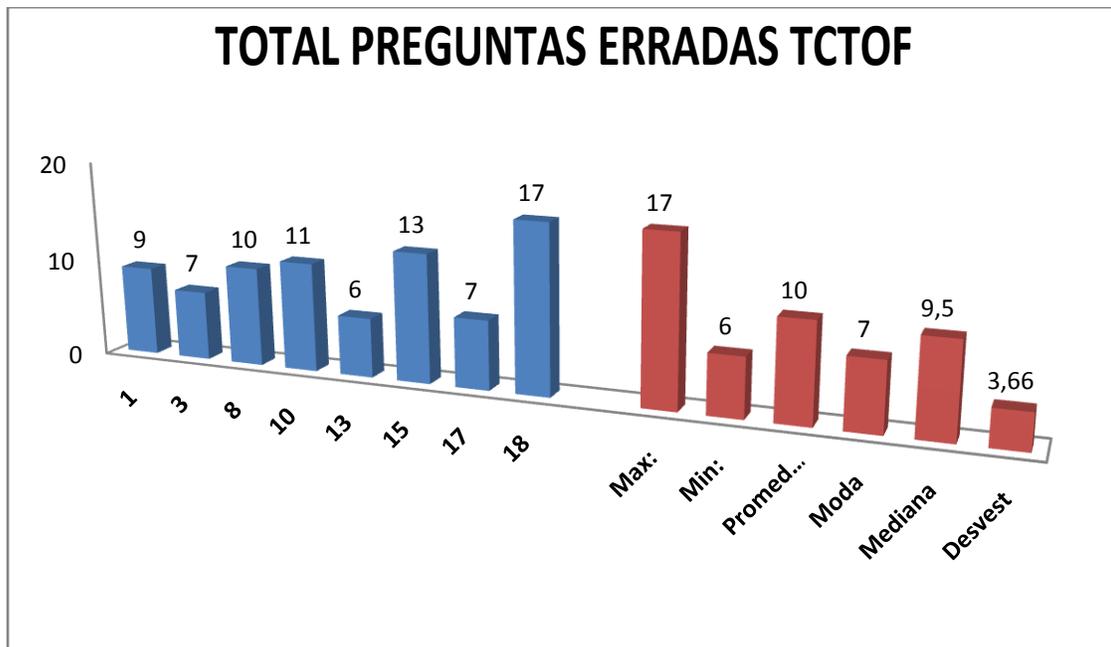
El acierto mínimo fue 19 de respuestas y le corresponde al jugador N°18

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.50 Total preguntas erradas (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 50 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

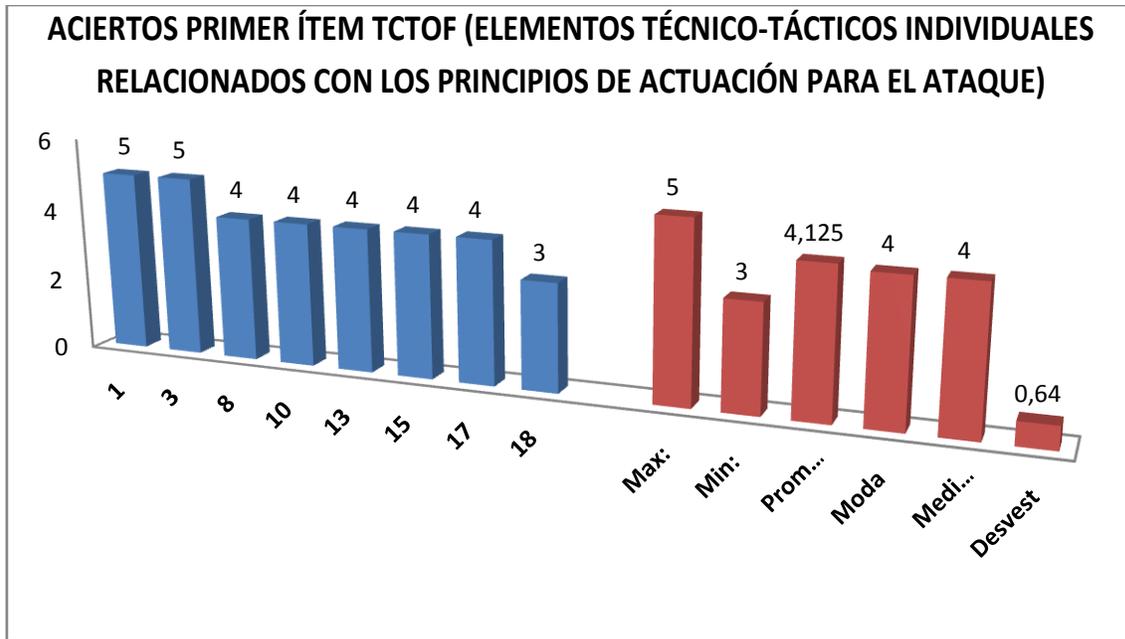
El error mínimo de respuestas fue de 6 y le corresponde al jugador N°13

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.51 Aciertos primer ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 51 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

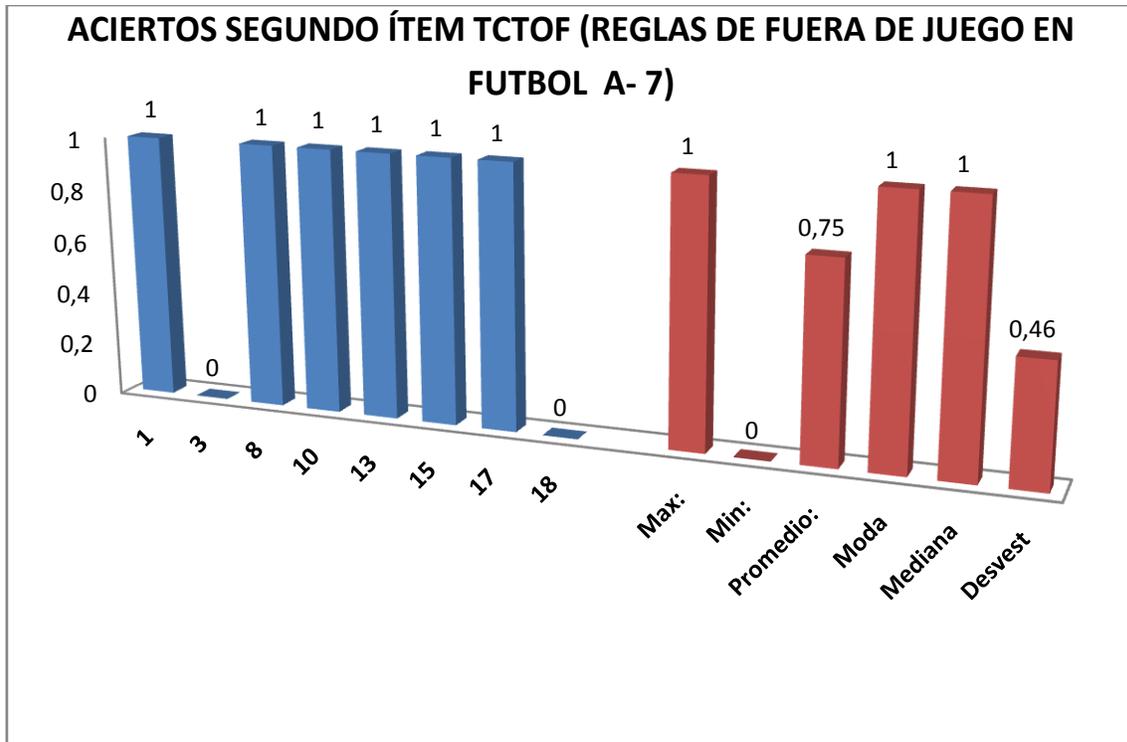
El acierto mínimo fue de 3 respuestas y le corresponde al jugador N° 18

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.52 Aciertos segundo ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 52 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

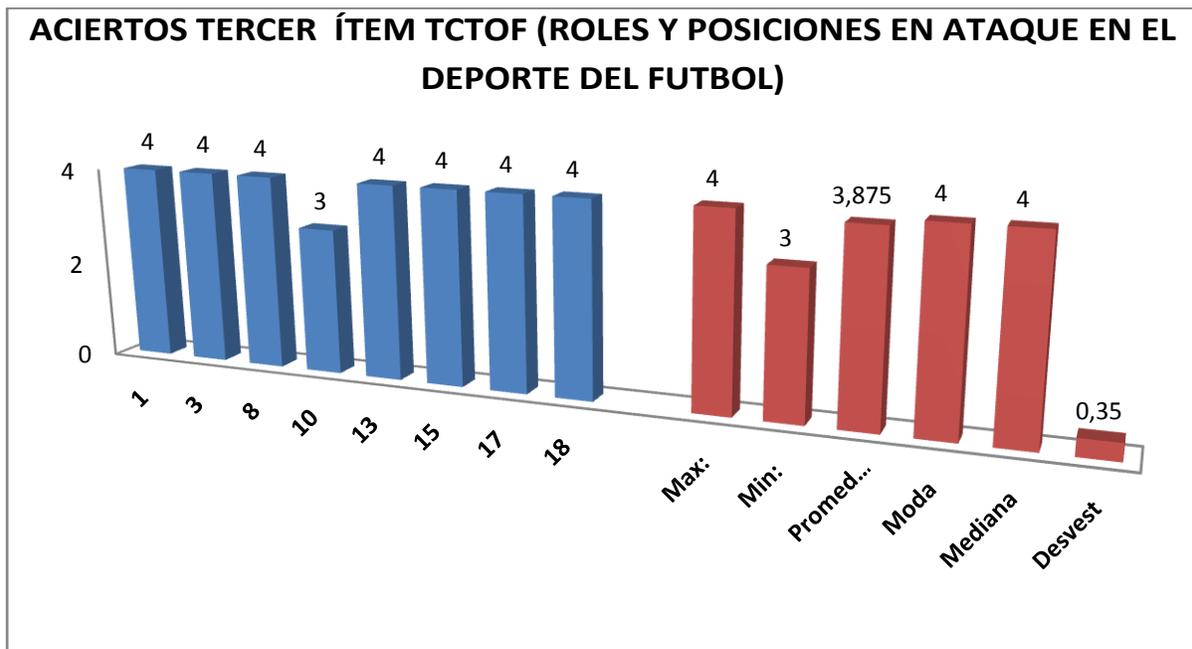
El acierto mínimo fue de 0 respuestas y les corresponde a los jugadores N° 3-18

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.53 Aciertos tercer ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 53 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

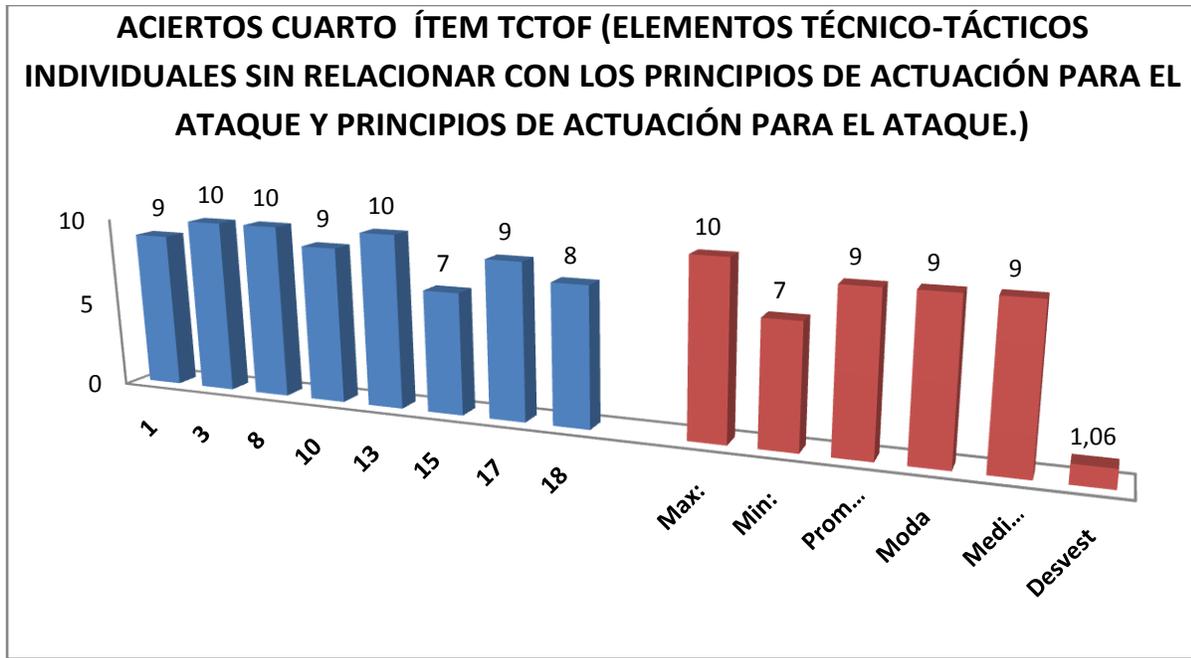
El acierto mínimo fue de 3 respuestas y le corresponde al jugador N° 10

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.54 Aciertos cuarto ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica N<sup>a</sup> 54 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

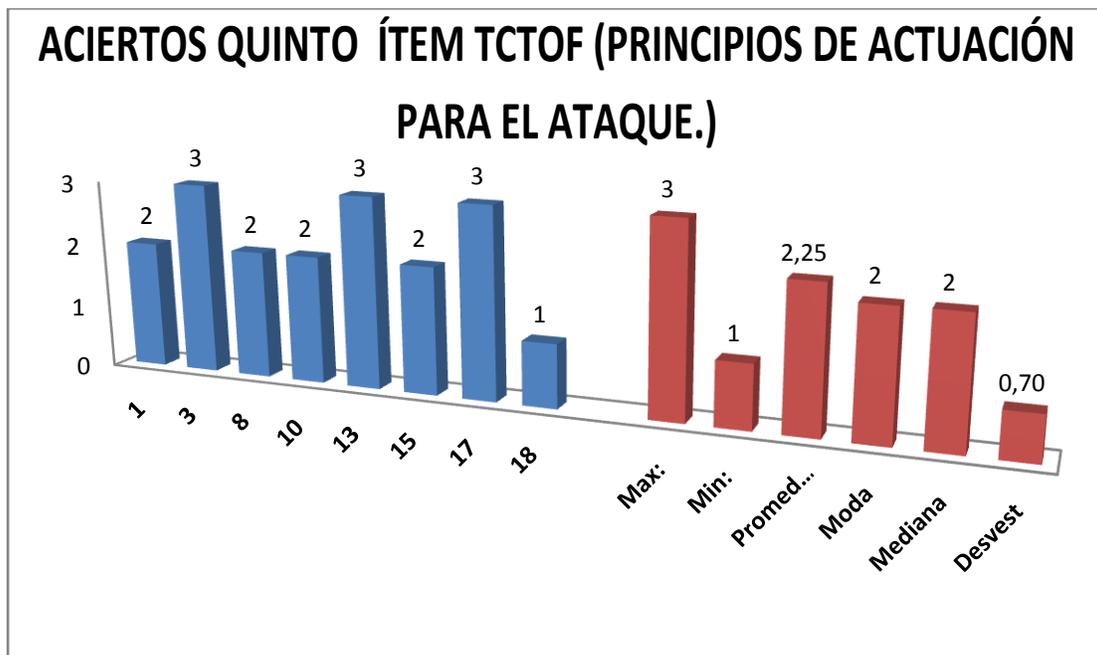
El acierto mínimo fue de 7 respuestas y le corresponde al jugador N° 15

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.55 Aciertos quinto ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 55 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

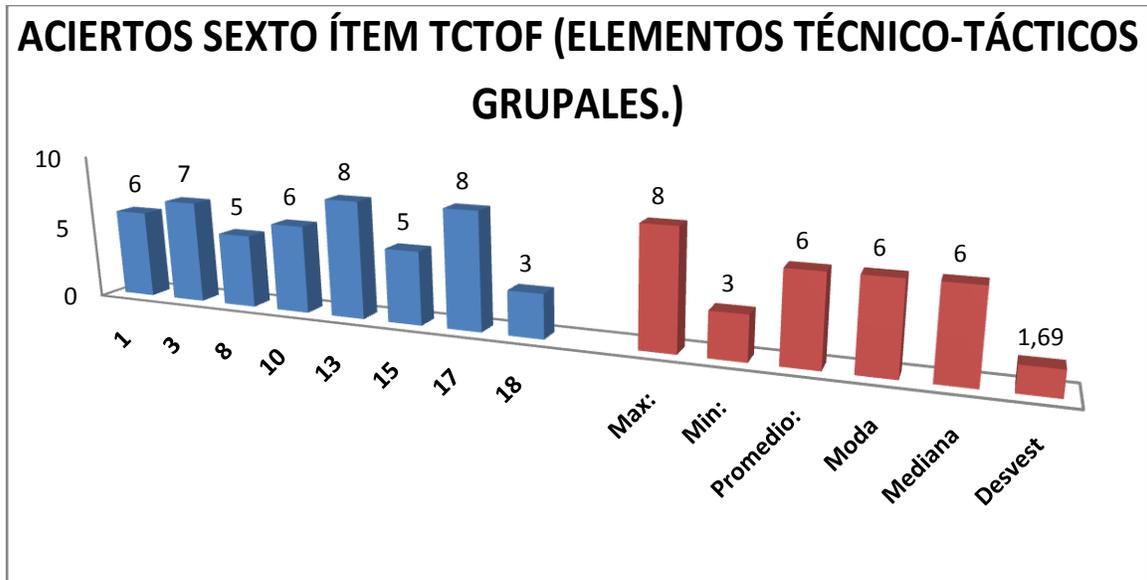
El acierto mínimo fue de 1 respuesta y le corresponde al jugador N° 18

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.56 Aciertos sexto ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 56 refleja los resultados de aciertos, del sexto 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%

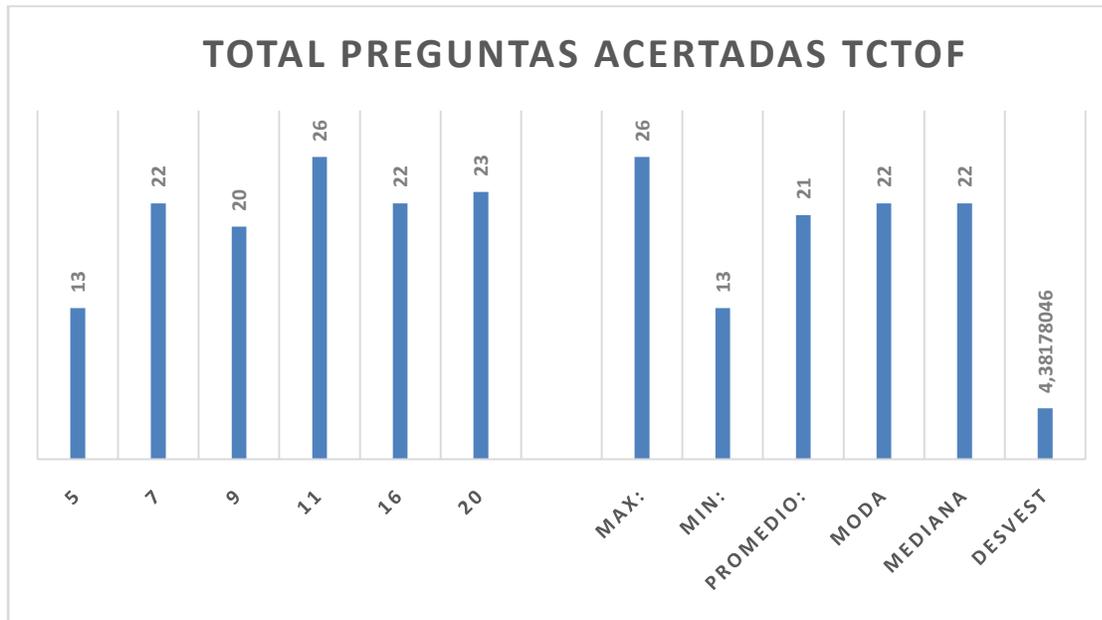
La desviación estándar equivale al 1,98%

La moda equivale a 6 Aciertos

La mediana equivale a 6

### 5.2.2 INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

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. (6 jugadores Metodología Analítica)



Gráfica.57 Total preguntas acertadas (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica N<sup>a</sup> 57 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 (5) presentaba un conocimiento táctico (CT) declarativo de 12 preguntas acertadas, ahora su (CT) es de 13 preguntas acertadas sobre un total de 36 preguntas.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (7) presentaba un conocimiento táctico (CT) declarativo de 16 preguntas acertadas, ahora su (CT) es de 22 preguntas acertadas sobre un total de 36 preguntas.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (9) presentaba un conocimiento táctico (CT) declarativo de 19 preguntas acertadas, ahora su (CT) es de 20 preguntas acertadas sobre un total de 36 preguntas.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (11) presentaba un conocimiento táctico (CT) declarativo de 23 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 (16) presentaba un conocimiento táctico (CT) declarativo de 18 preguntas acertadas, ahora su (CT) es de 22 preguntas acertadas sobre un total de 36 preguntas.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (20) presentaba un conocimiento táctico (CT) declarativo de 20 preguntas acertadas, ahora su (CT) es de 23 preguntas acertadas 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°11

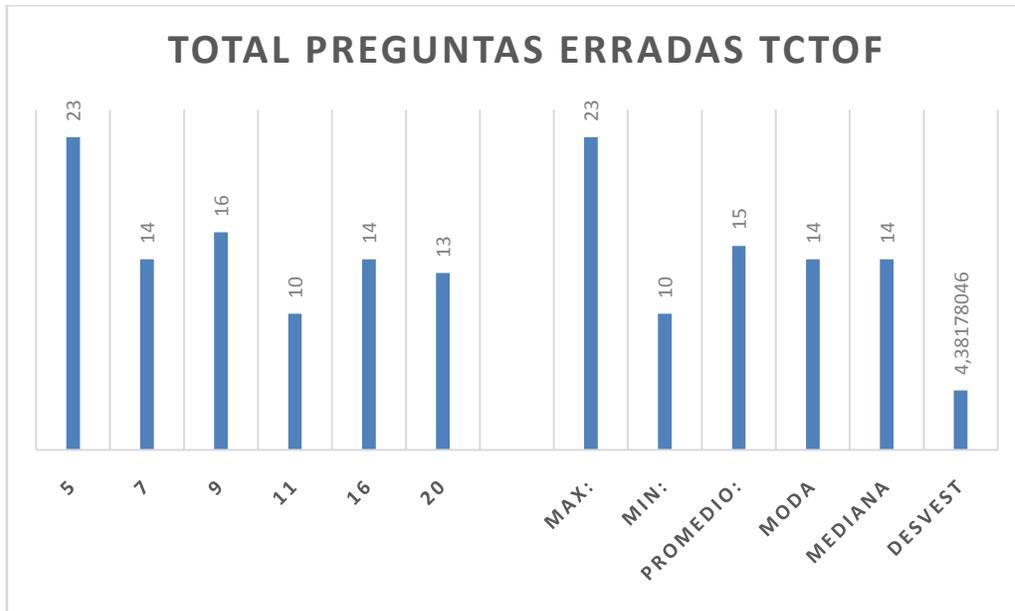
El acierto mínimo fue 13 de respuestas y le corresponde al jugador N°5

El promedio de preguntas acertadas fue de 21

La desviación estándar equivale al 4,38%

La moda equivale a 22 aciertos obtenidos

La mediana equivale a 22



Gráfica.58 Total preguntas erradas (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 58 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 (5) presentaba un total de 24 preguntas erradas, ahora las preguntas erradas son 23 sobre un total de 36.

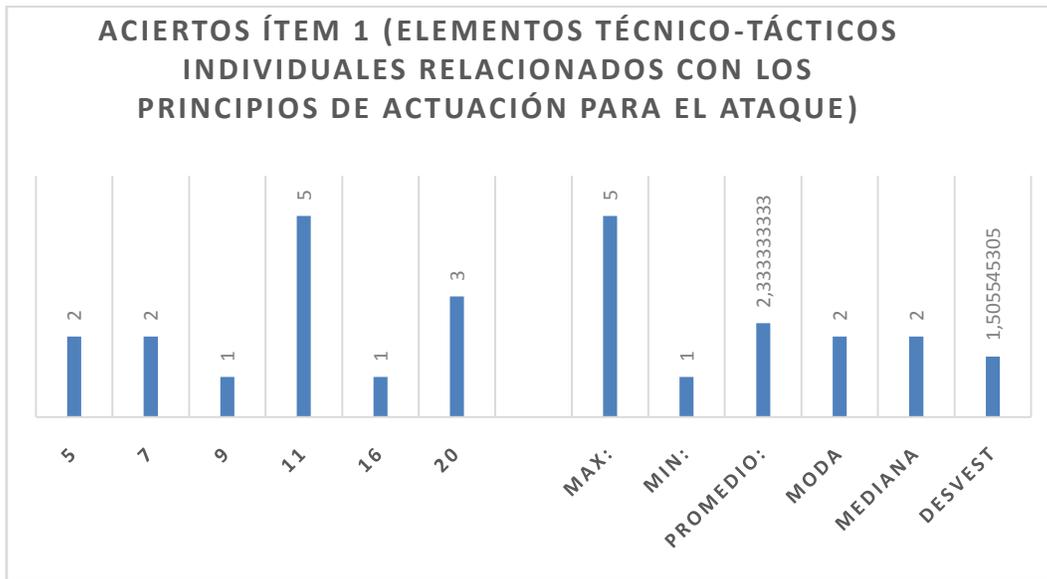
.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (7) presentaba un total de 20 preguntas erradas, ahora las preguntas erradas son 14 sobre un total de 36.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (9) presentaba un total de 17 preguntas erradas, ahora las preguntas erradas son 16 sobre un total de 36.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (11) presentaba un total de 13 preguntas erradas, ahora las preguntas erradas son 10 sobre un total de 36.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (16) presentaba un total de 18 preguntas erradas, ahora las preguntas erradas son 14 sobre un total de 36.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (20) presentaba un total de 16 preguntas erradas, ahora las preguntas erradas son 13 sobre un total de 36.



Gráfica.59 Aciertos primer ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica N<sup>a</sup> 59 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 (5) presentaba un total de 1 acierto sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14,28 Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 2 respuestas sobre 7 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 28,5% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (7) presentaba un total de 1 acierto sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14,28 Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 2 respuestas sobre 7 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 28,5% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (9) presentaba un total de 1 acierto sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14,28 Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 1 respuesta sobre 7 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 14,28 Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (11) presentaba un total de 1 acierto sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14,28 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 (16) presentaba un total de 1 acierto sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14,28 Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 1 respuesta sobre 7 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 14,28 Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (20) presentaba un total de 1 acierto sobre 7. Su porcentaje de respuesta es de 14,28 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 corresponde al jugador N°11

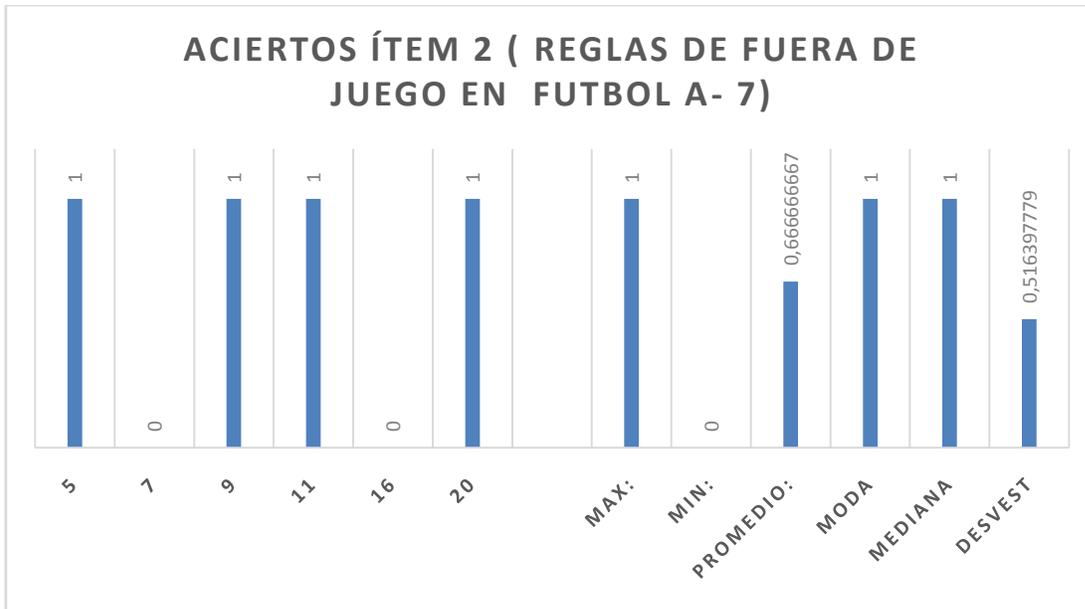
El acierto mínimo fue de 1 respuesta y les corresponde a los jugadores N° 9-16

El promedio de preguntas acertadas fue de 2,33%

La desviación estándar equivale al 1,50%

La moda equivale a 2 Aciertos

La mediana equivale a 2



Gráfica.60 Aciertos segundo ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 60 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 (5) 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 (7) 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%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (9) 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 (11) 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 (16) presentaba un total de 0 aciertos sobre 1. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 0 respuesta sobre 1 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 0%.Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (20) 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%.

Los resultados de las variables son los siguientes:

El acierto máximo fue de 1 respuesta y les corresponde a los jugadores N° 5-9-11-20

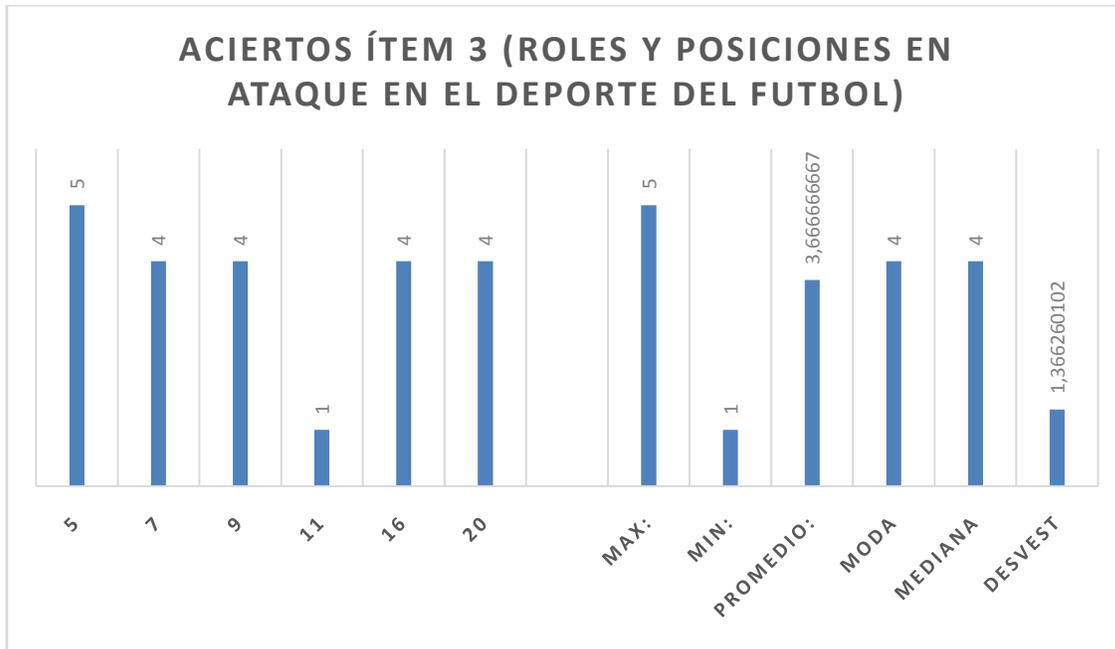
El acierto mínimo fue de 0 respuestas y les corresponde a los jugadores N° 7-16

El promedio de preguntas acertadas fue de 0,66%

La desviación estándar equivale al 0,51%

La moda equivale a 1 Acierto

La mediana equivale a 1



Gráfica.61 Aciertos tercer ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 61 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 (5) presentaba un total de 4 aciertos sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 80% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 5 respuestas sobre 5 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 100%. Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (7) 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 (9) 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 (11) presentaba un total de 2 aciertos sobre 5. Su porcentaje de respuesta es de 40% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 1 respuesta sobre 5 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 20%. Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (16) 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 (20) 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%.

Los resultados de las variables son los siguientes:

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

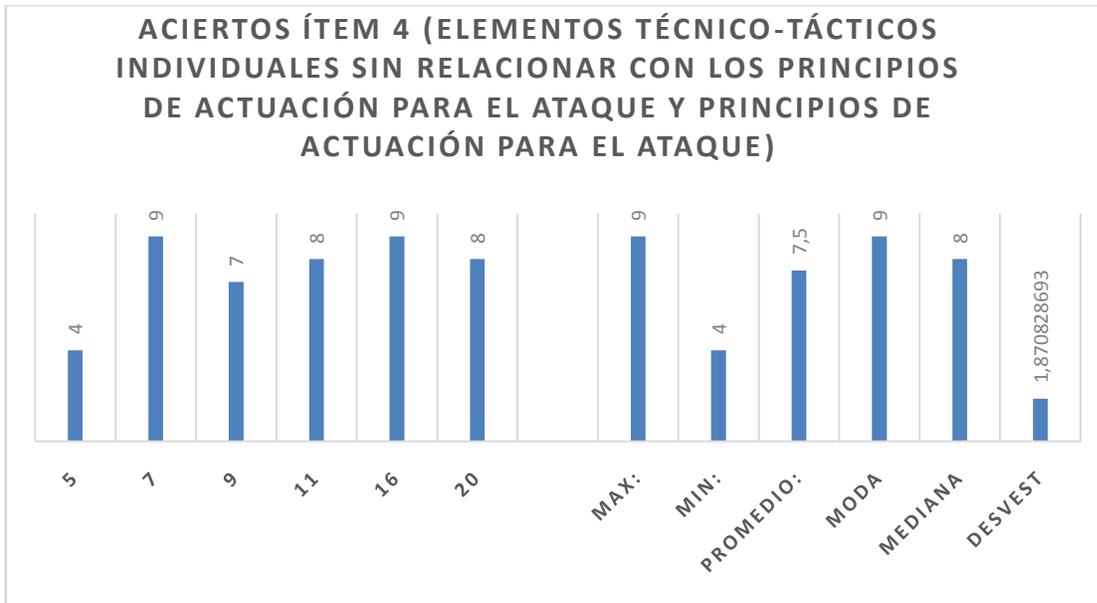
El acierto mínimo fue de 1 respuesta y le corresponde al jugador N° 11

El promedio de preguntas acertadas fue de 3,66%

La desviación estándar equivale al 1,36%

La moda equivale a 4 Aciertos

La mediana equivale a 4



Gráfica.62 Aciertos cuarto ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica N<sup>a</sup> 62 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 (5) presentaba un total de 5 aciertos sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 45,4% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 4 respuestas sobre 11 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 36,3% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (7) 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 (9) presentaba un total de 8 aciertos sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 72,7% 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 (11) presentaba un total de 8 aciertos sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 72.7% 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%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (16) 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 (20) presentaba un total de 7 aciertos sobre 11. Su porcentaje de respuesta es de 72.7% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 7 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 9 respuestas y les corresponde a los jugadores N° 7-16

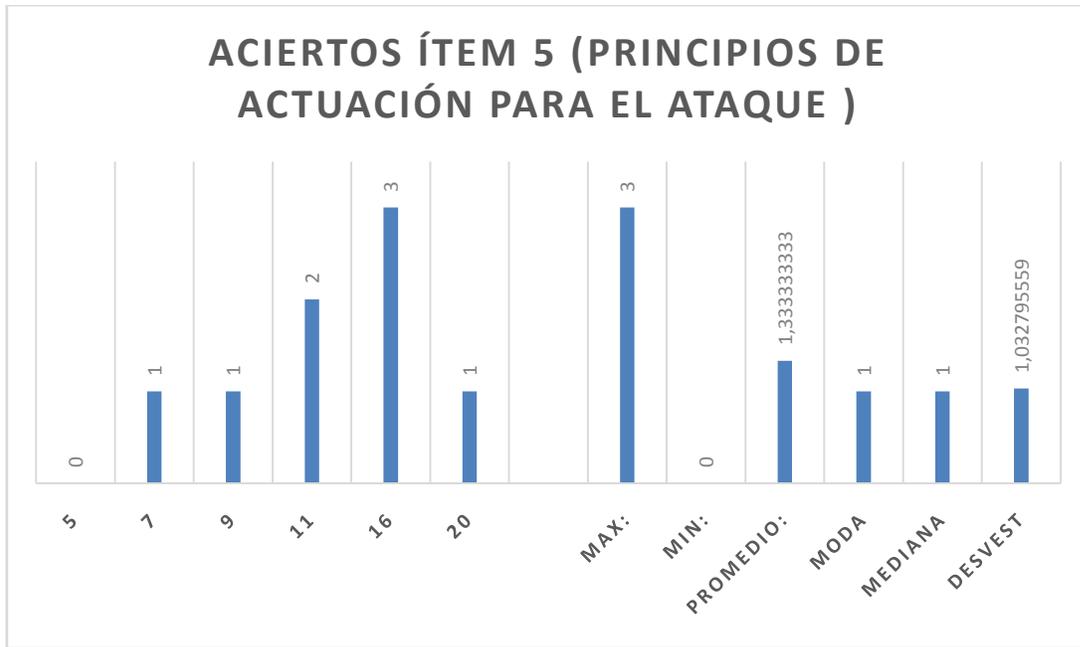
El acierto mínimo fue de 4 respuestas y le corresponde al jugador N° 5

El promedio de preguntas acertadas fue de 7,55%

La desviación estándar equivale al 1,87%

La moda equivale a 9 Aciertos

La mediana equivale a 8



Gráfica.63 Aciertos quinto ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica Nª 63 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 (5) presentaba un total de 0 aciertos sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 0% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 0 respuestas sobre 3 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 0% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (7) presentaba un total de 1 acierto sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 33,3% 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%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (9) presentaba un total de 1 acierto sobre 3. Su porcentaje de respuesta es de 33,3% 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%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (11) 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 (16) 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 (20) 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° 16

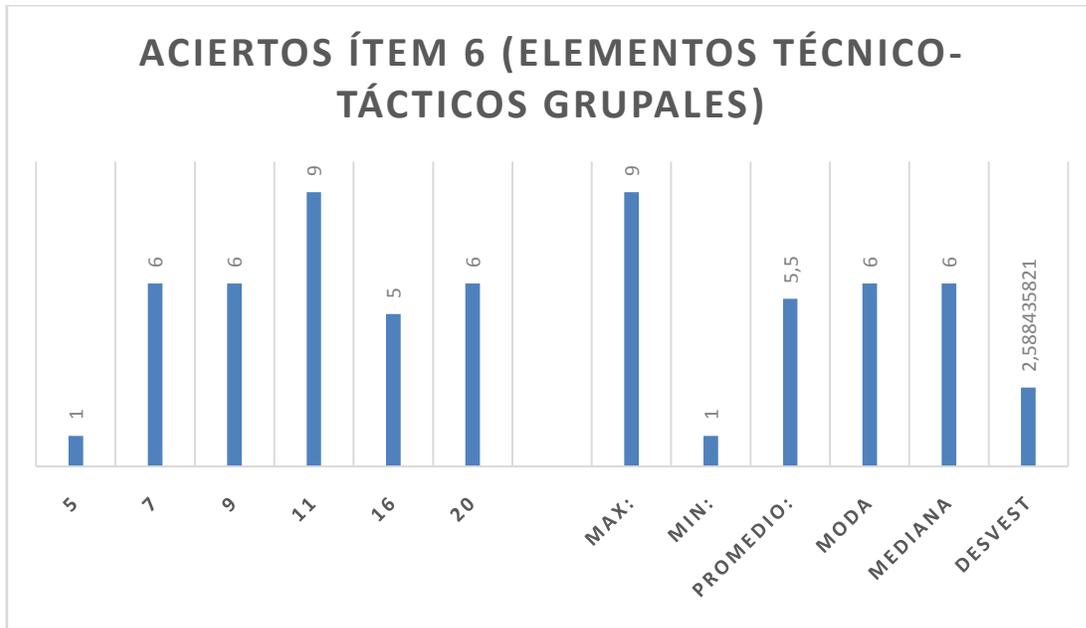
El acierto mínimo fue de 0 respuestas y le corresponde al jugador N°5

El promedio de preguntas acertadas fue de 1,33%

La desviación estándar equivale al 1,03%

La moda equivale a 1 Acierto

La mediana equivale a 1



Gráfica.64 Aciertos sexto ítem (TCTOF) luego de realizar las unidades de entrenamiento

La grafica N<sup>o</sup> 64 refleja los resultados de aciertos, del sexto 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 (5) presentaba un total de 1 acierto sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 11,1% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 1 respuesta sobre 9 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 11,1% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (7) 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 (9) 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 (11) presentaba un total de 9 aciertos sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 100% Sobre un 100%. Ahora presenta un total de 9 respuestas sobre 9 y su porcentaje de respuesta es equivalente al 100% Sobre un 100%.

.Antes de realizar las unidades de entrenamiento el jugador número (16) 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 (20) presentaba un total de 6 aciertos sobre 9. Su porcentaje de respuesta es de 66,6% 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%.

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 5,5%

La desviación estándar equivale al 2,58%

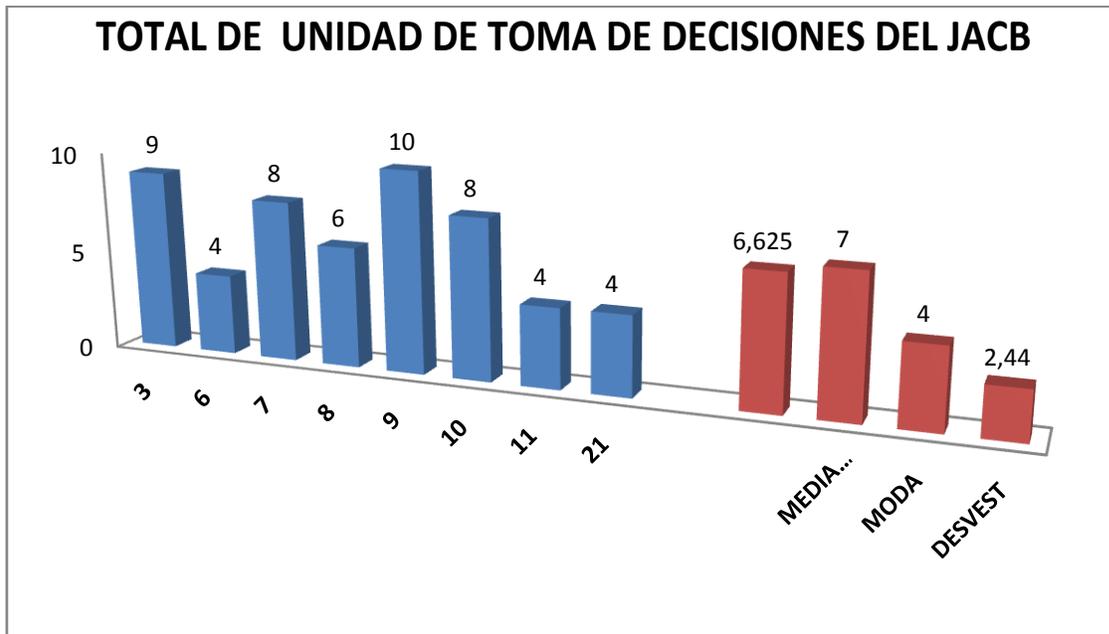
La moda equivale a 6 Aciertos

La mediana equivale a 6

### 5.2.3 INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

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).

Metodología Global:



Grafica 65. Total UTD del JACB. Luego de las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 65 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.

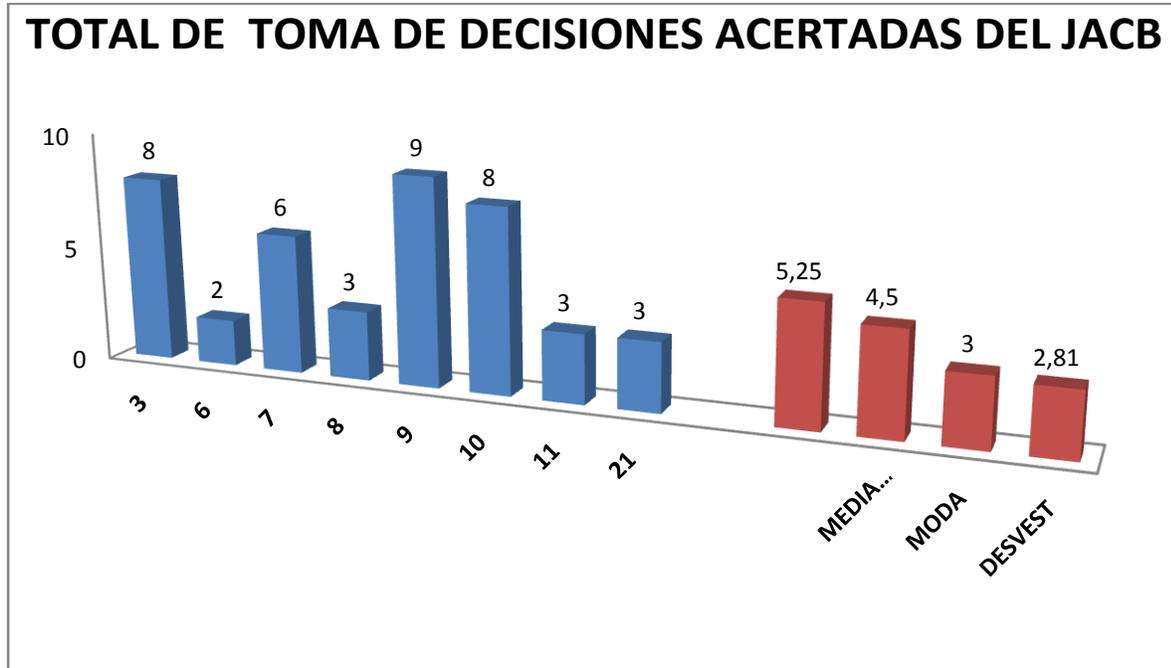
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 6.62%

Moda: 4

Mediana: 7.

Desviación estándar: 2.44%



Grafica 66. Total toma de decisiones acertadas. JACB. Luego de las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 66 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

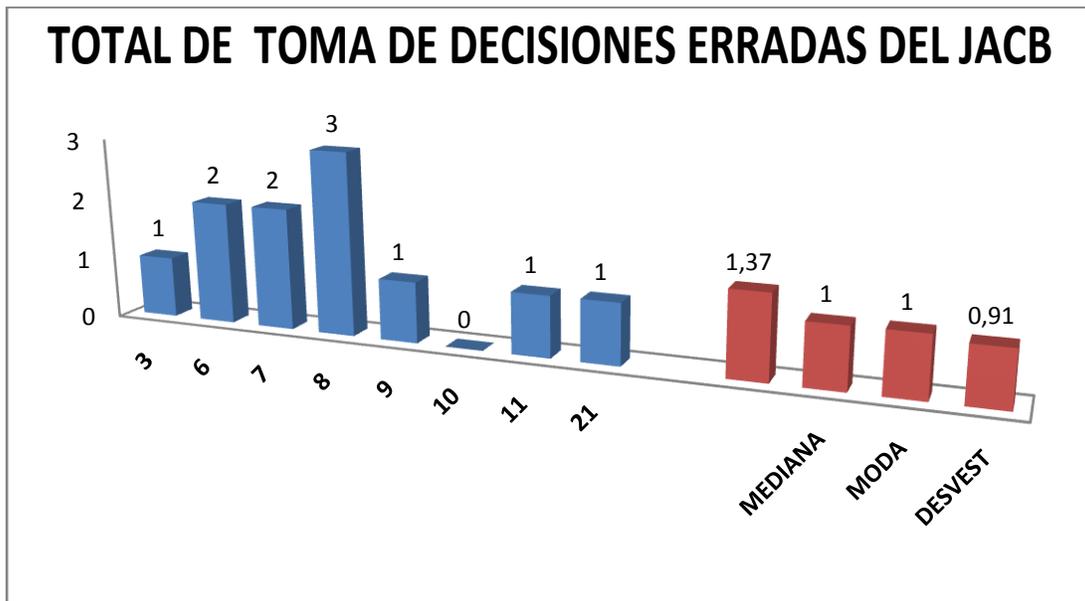
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 5.25 %

Moda: 3

Mediana: 4.5

Desviación estándar: 2.81%



Gráfica.67 Total toma de decisiones erradas. JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 67 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

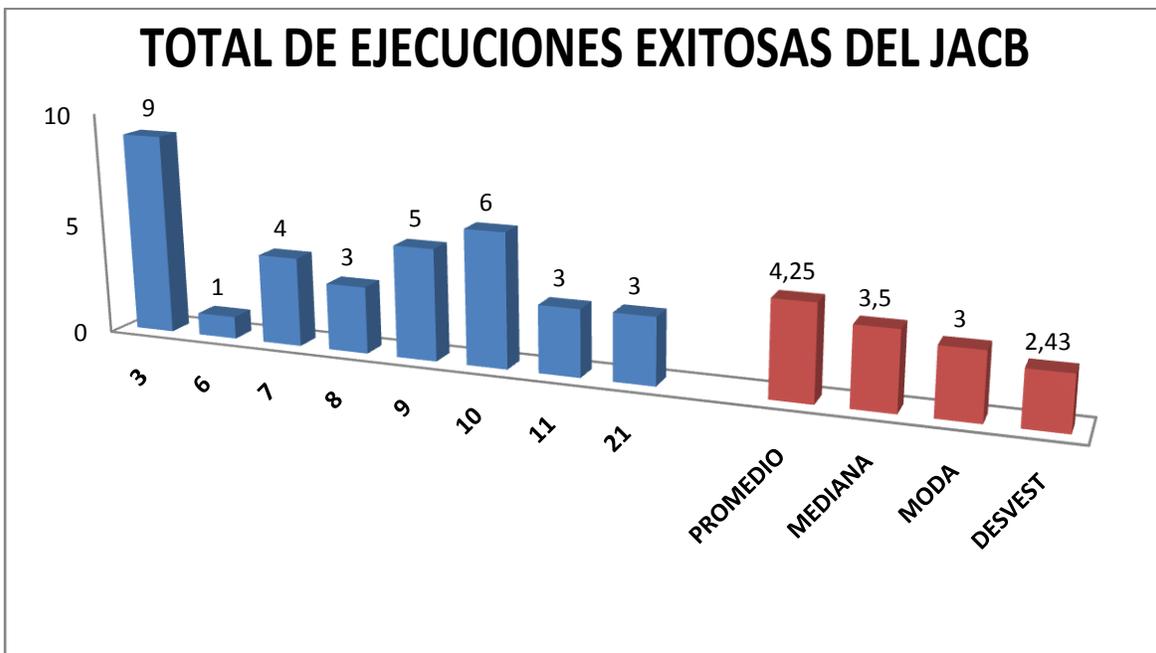
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 1.37%

Moda: 1

Mediana: 1

Desviación estándar: 0.91%



Gráfica.68 Total ejecuciones exitosas del. JACB.Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 68 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

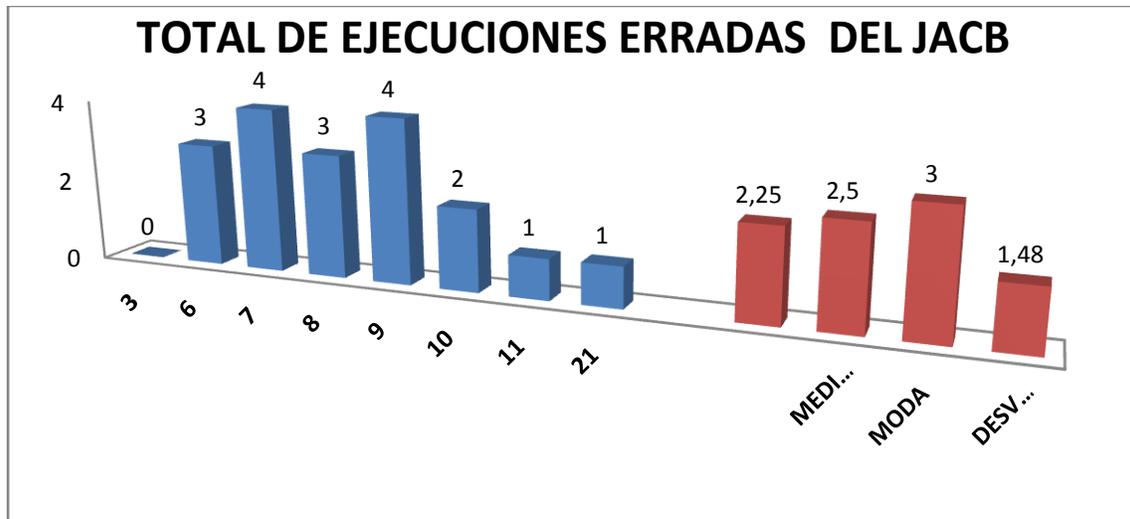
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 4.25%

Moda: 3

Mediana: 3.5

Desviación estándar: 2.43%



Gráfica.69 Total ejecuciones erradas del. JACB.Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 69 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

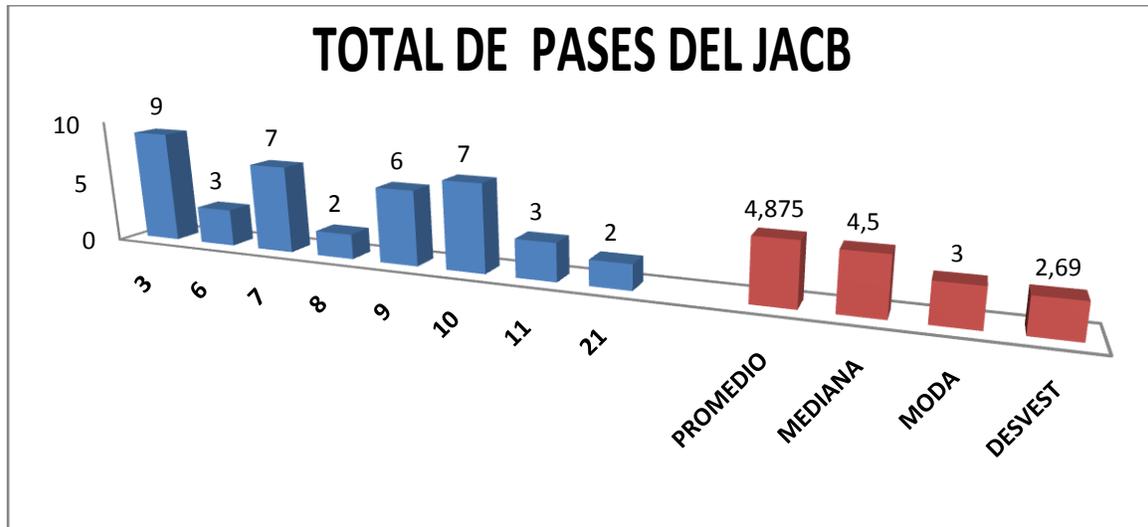
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 4.87%

Moda: 3

Mediana: 4.5

Desviación estándar: 2.69%



Gráfica.70 Total de pases del. JACB.Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 70 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

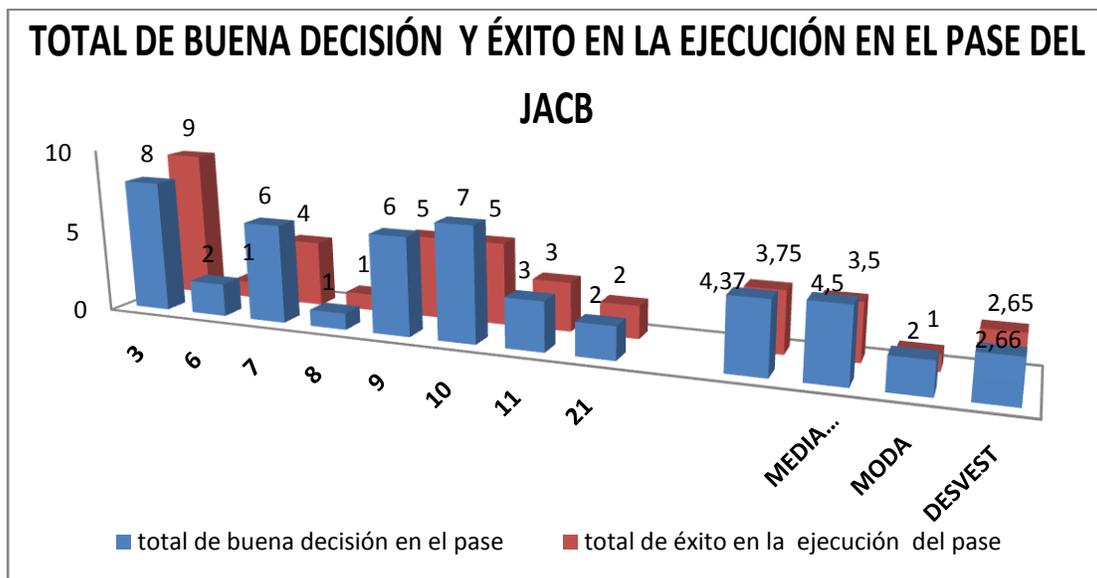
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 4.87%

Moda: 3

Mediana: 4.5

Desviación estándar: 2.69%



Gráfica.71. Total buena decisión en el pase y éxito de ejecución JACB.Luego de las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 71 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%

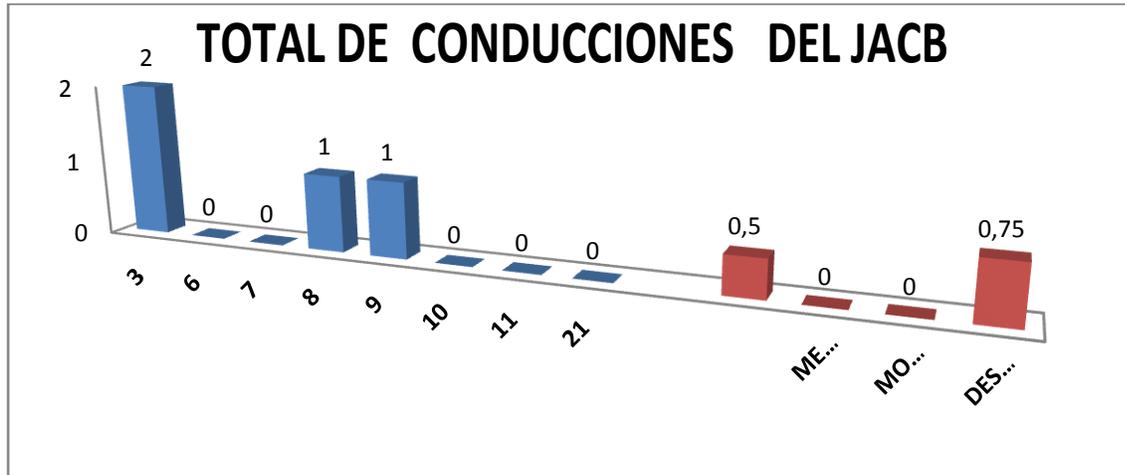
Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución del pase son los siguientes:

Promedio: 3.75%

Moda: 1

Mediana: 3,5

Desviación estándar: 2.65%



Gráfica.72. Total de conducciones del JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 72 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

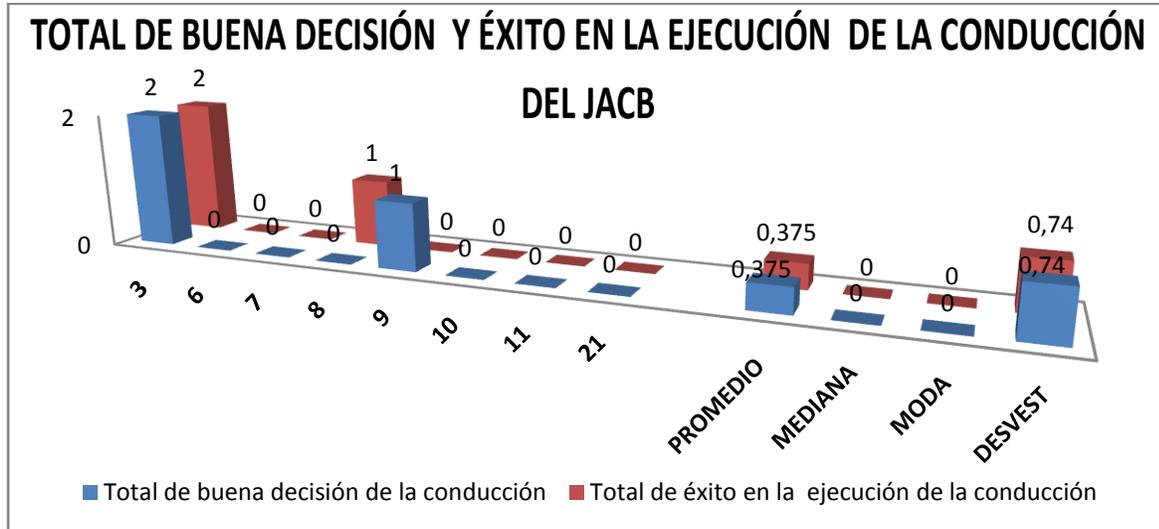
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 0.5%

Moda: 0

Mediana: 0.5

Desviación estándar: 0.75%



Gráfica.73. Total buena decisión en la conducción y éxito en la ejecución JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 73 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%

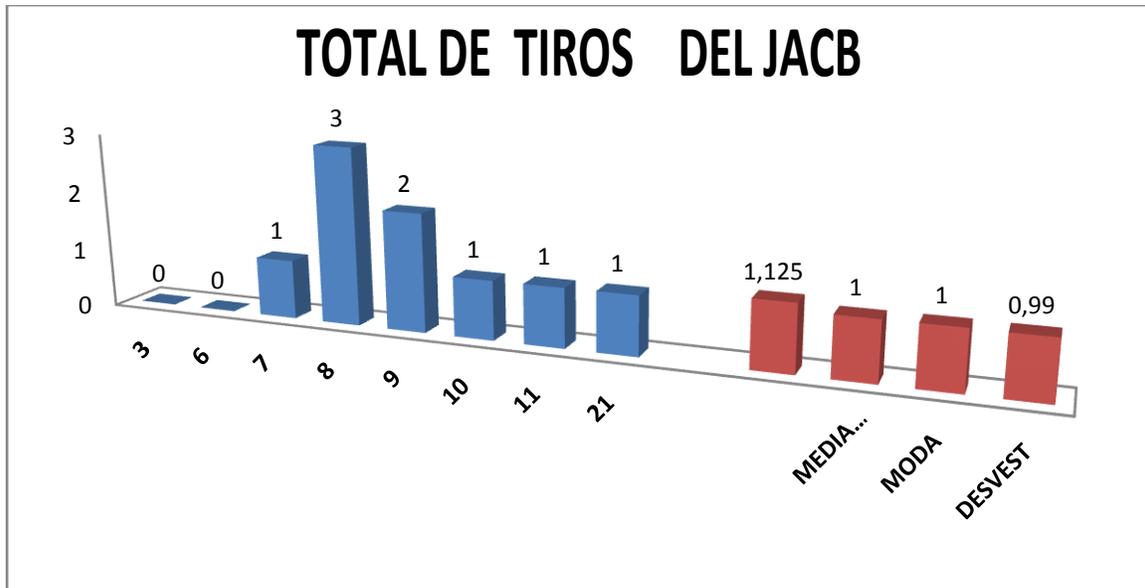
Los resultados de las variables para el éxito de la ejecución en la conducción son los siguientes:

Promedio: 0.37%

Moda: 0

Mediana: 0

Desviación estándar: 0.74%



Gráfica.74. Total de tiros JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 74 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

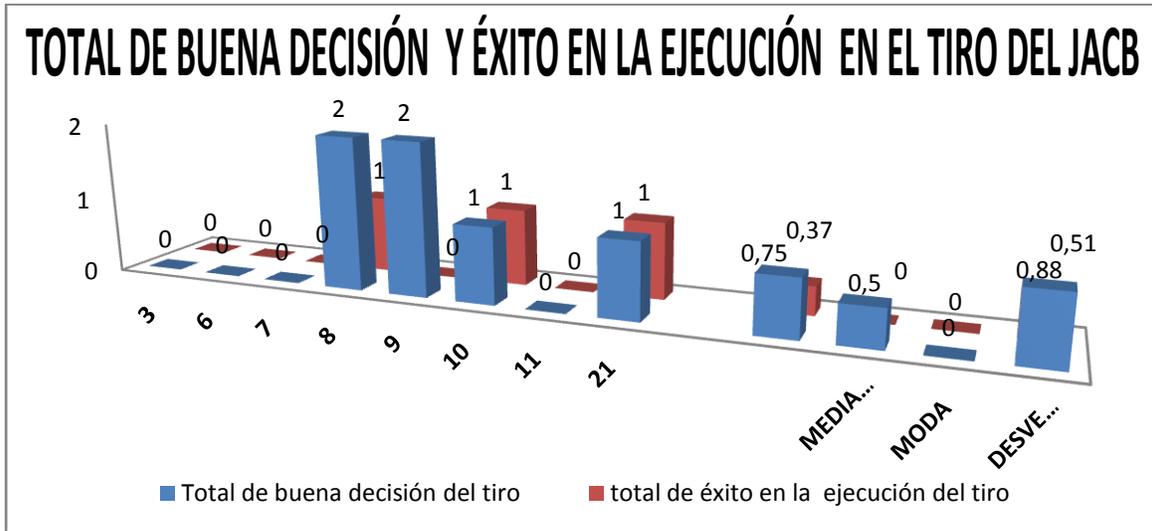
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 1.12%

Moda: 1

Mediana: 1

Desviación estándar: 0.99%



Gráfica.75. Total de buena decisión en el tiro y éxito en la ejecución JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 75 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:

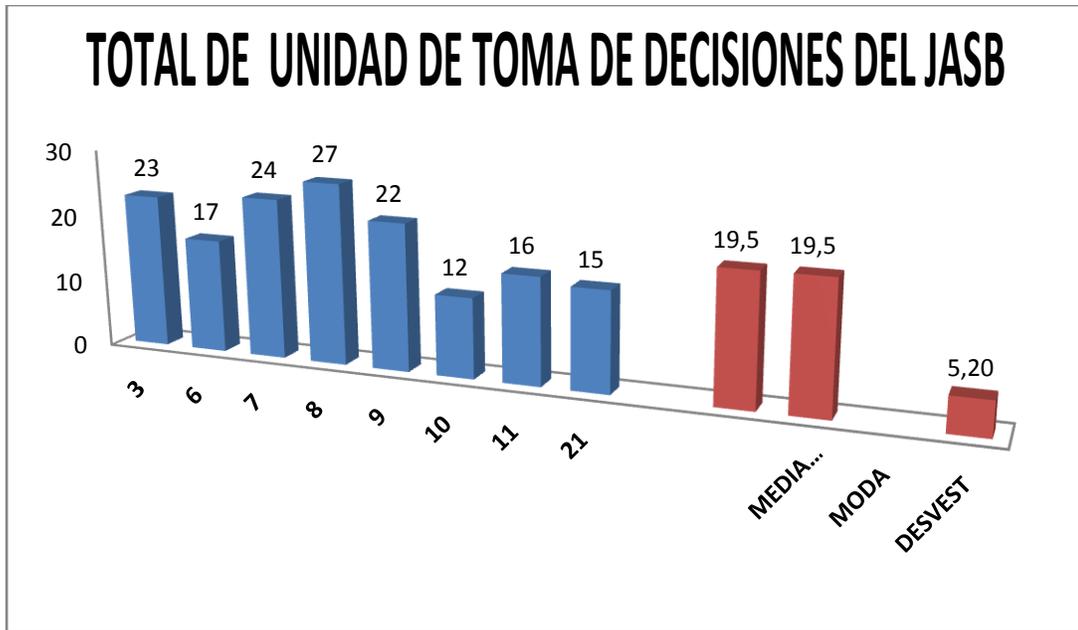
Promedio: 0.37%

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.76. Total UTD JASB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 76 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.

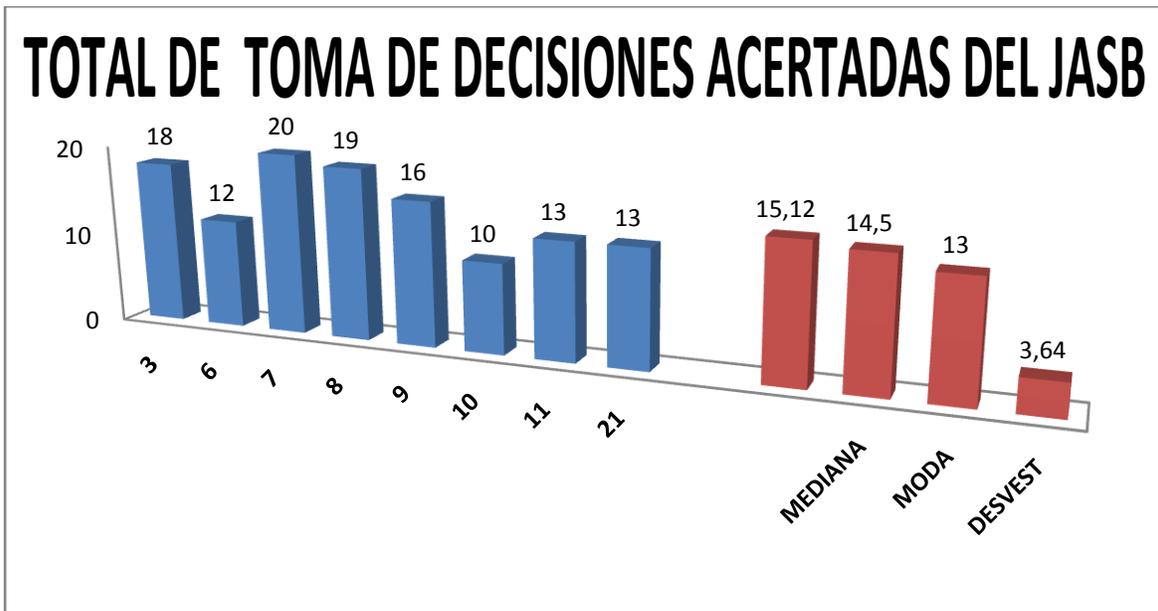
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 19.5%

Moda: 0

Mediana: 19.5

Desviación estándar: 5.20 %



Gráfica.77 Total toma de decisiones acertadas JASB.Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 77 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

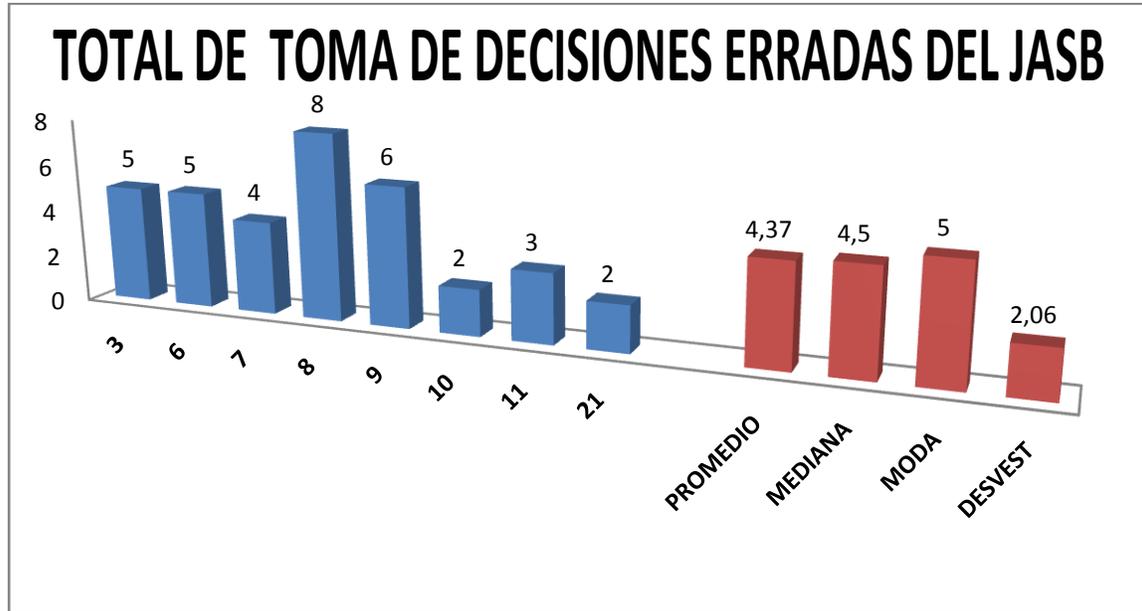
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 15.1%

Moda: 13

Mediana: 14.5

Desviación estándar: 3.64 %



Gráfica.78 Total toma de decisiones erradas JASB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 78 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

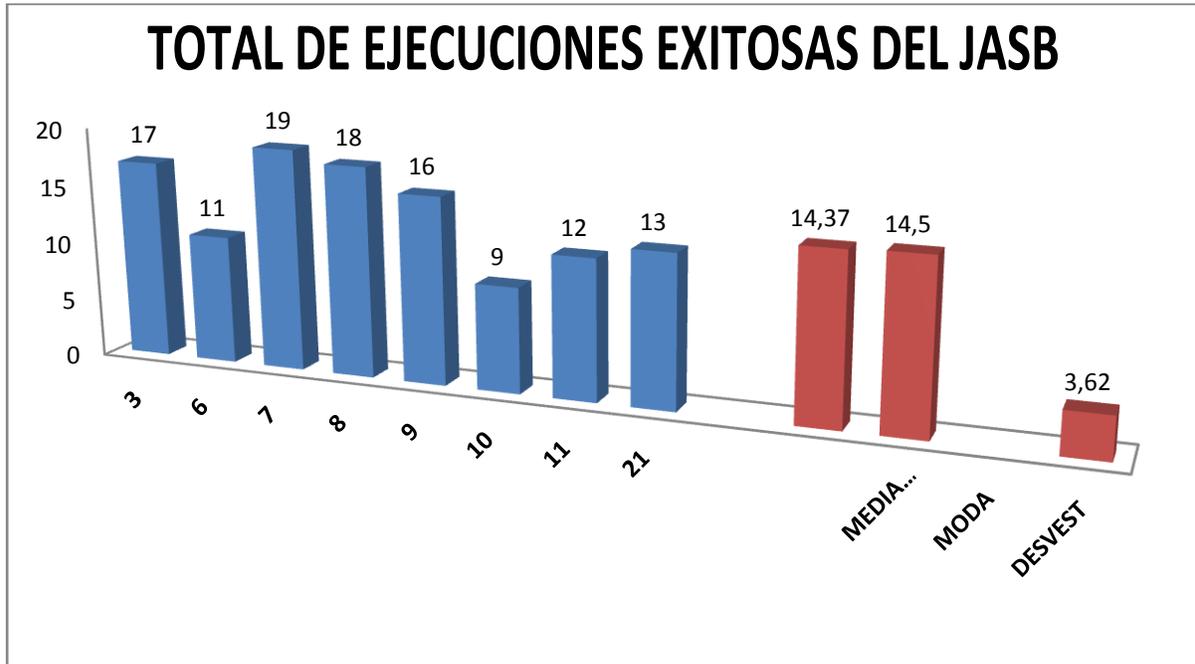
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 4.37%

Moda: 5

Mediana: 4.5

Desviación estándar: 2.06 %



Gráfica.79 Total de ejecuciones exitosas del .JASB.Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 79 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

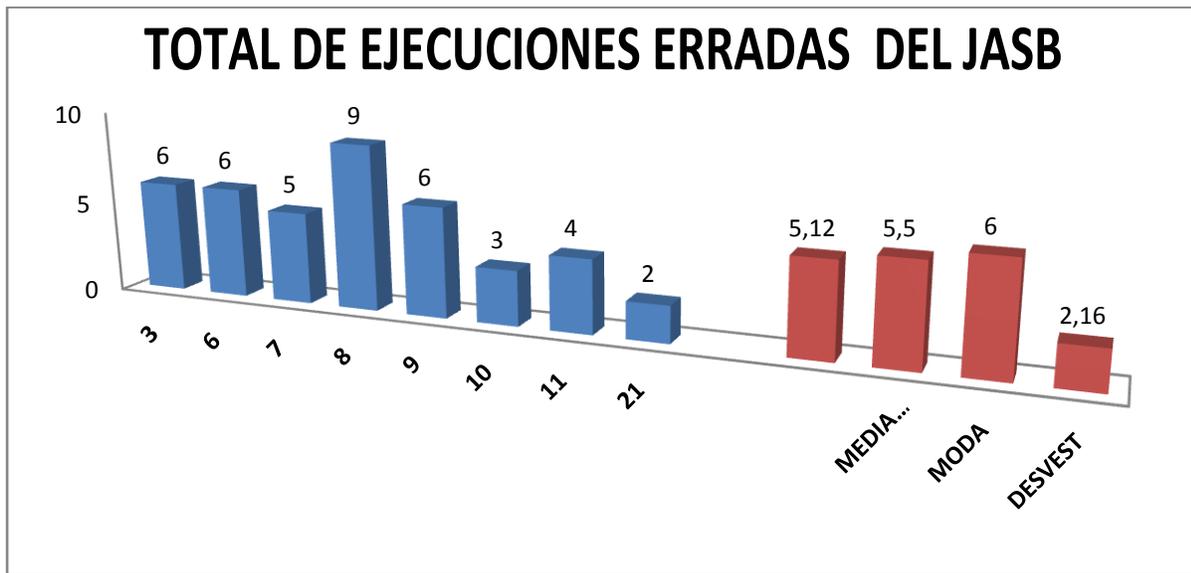
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 14.37%

Moda: 0

Mediana: 14.5

Desviación estándar: 3.62 %



Gráfica.80 Total de ejecuciones erradas del .JASB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 80 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

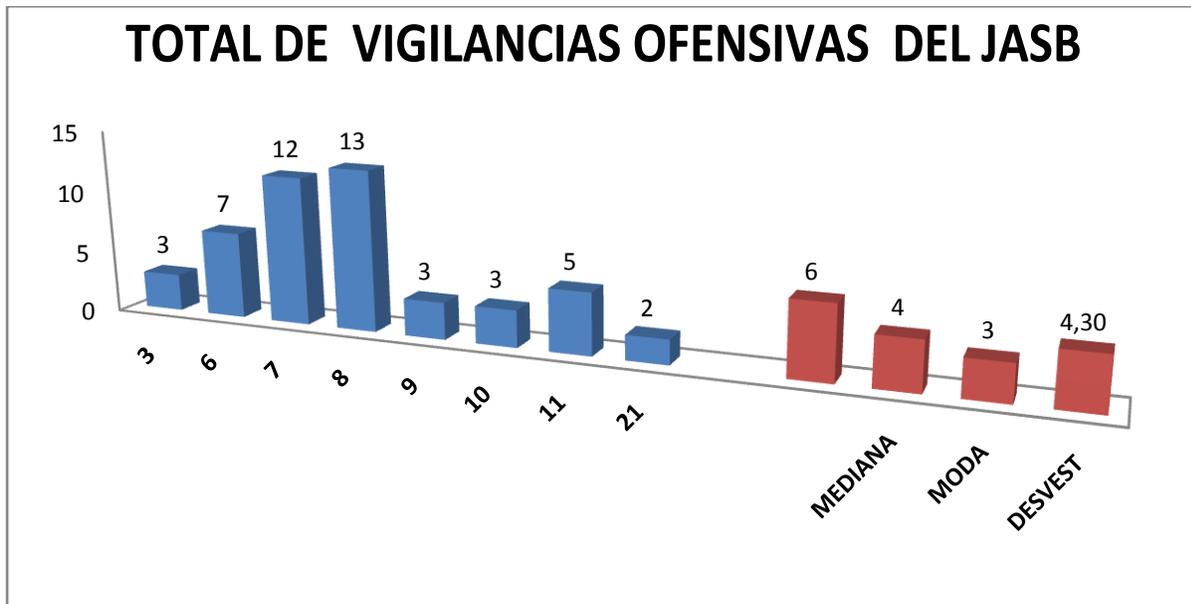
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 5.12 %

Moda: 6

Mediana: 5.5

Desviación estándar: 2.16 %



Gráfica.81 Total de vigilancias ofensivas. JASB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 81 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

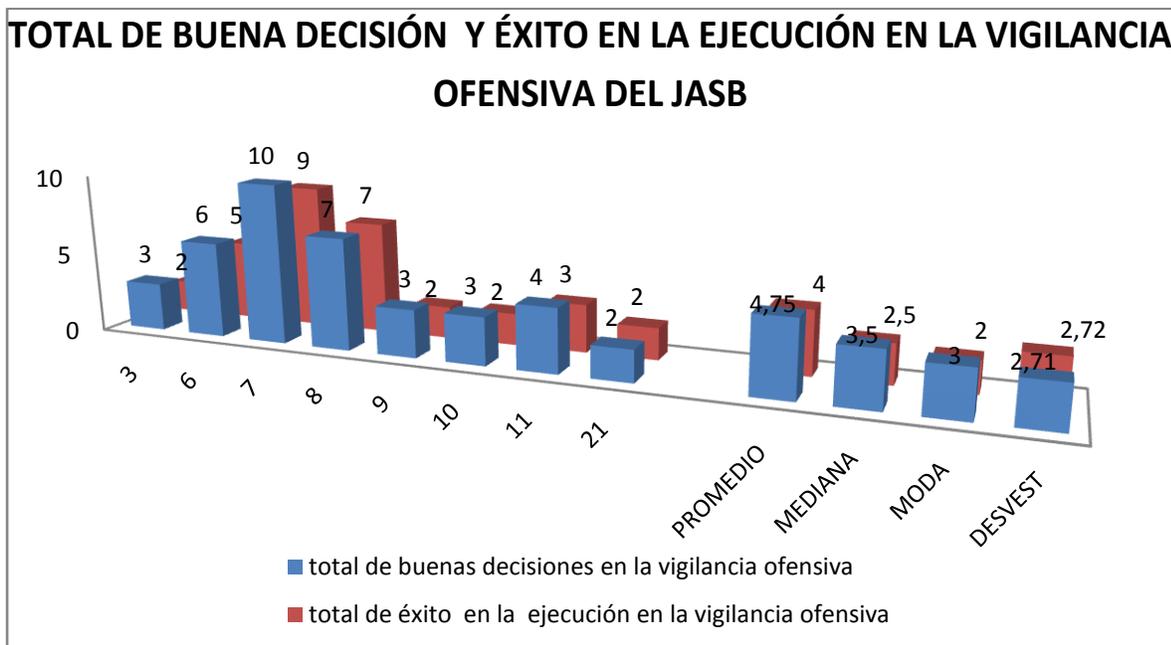
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 6 %

Moda: 3

Mediana: 4

Desviación estándar: 4.30%



Gráfica.82 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 82 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%

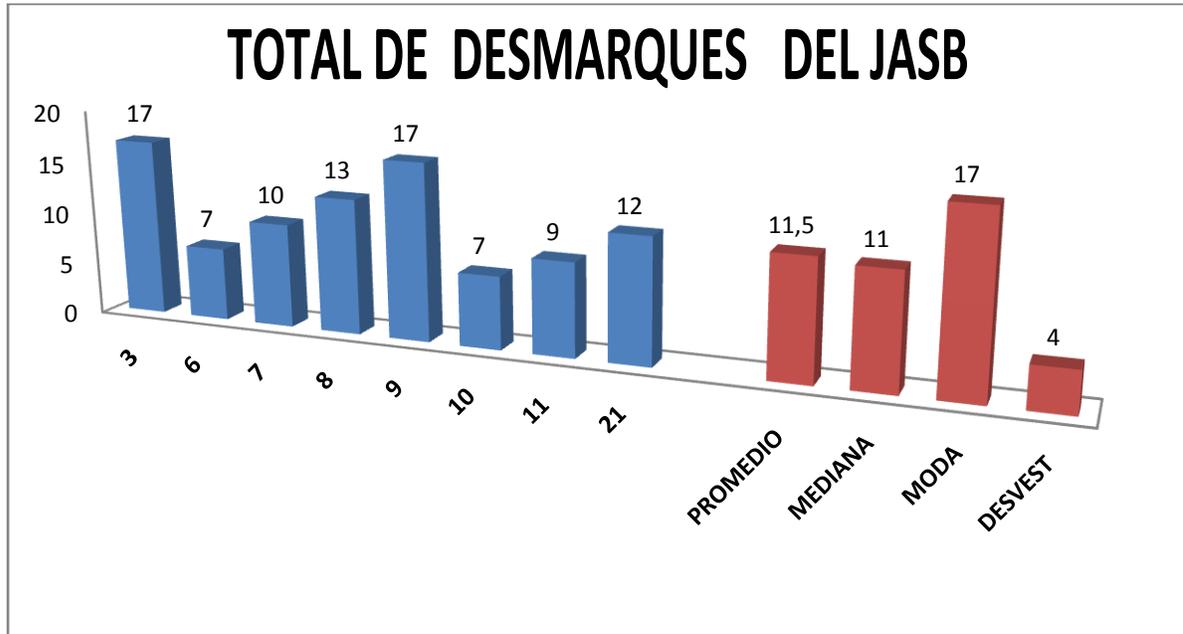
Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución de la vigilancia ofensiva son los siguientes:

Promedio: 4%

Moda: 2

Mediana: 2.5

Desviación estándar: 2.72%



Gráfica.83 Total de desmarques. JASB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 83 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

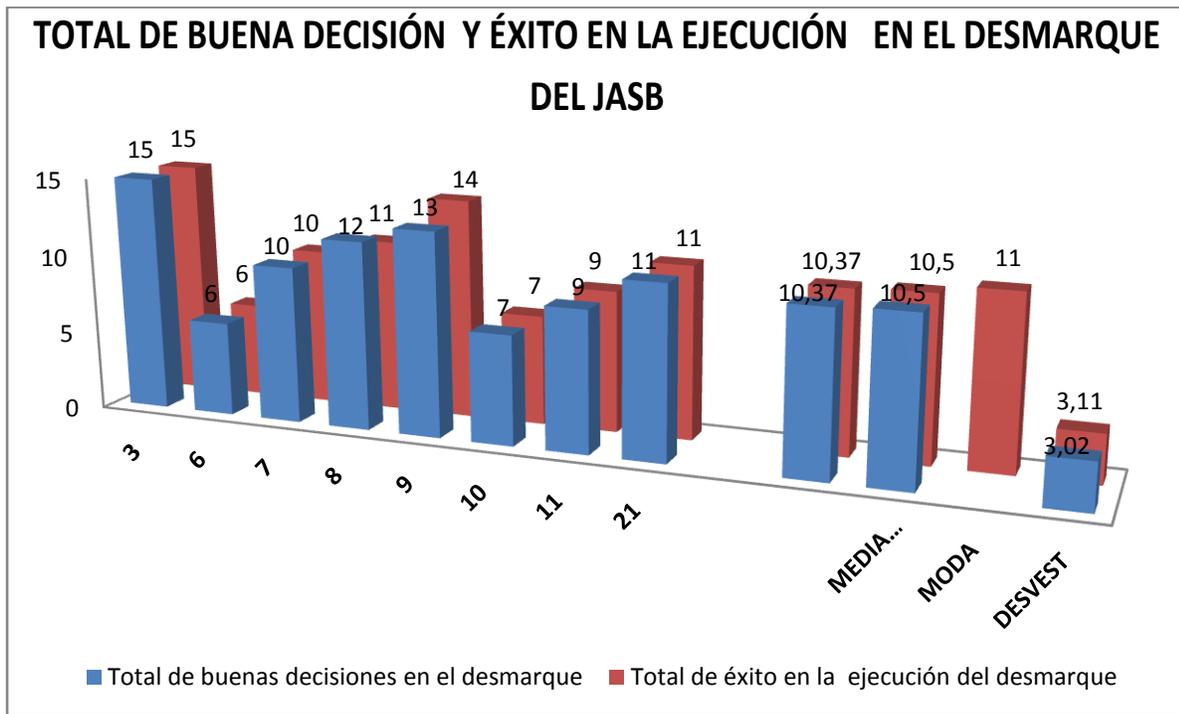
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 11.5%

Moda: 17

Mediana: 11

Desviación estándar: 4%



Gráfica.84 Total de buena decisión y éxito en el desmarque. JASB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 84 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

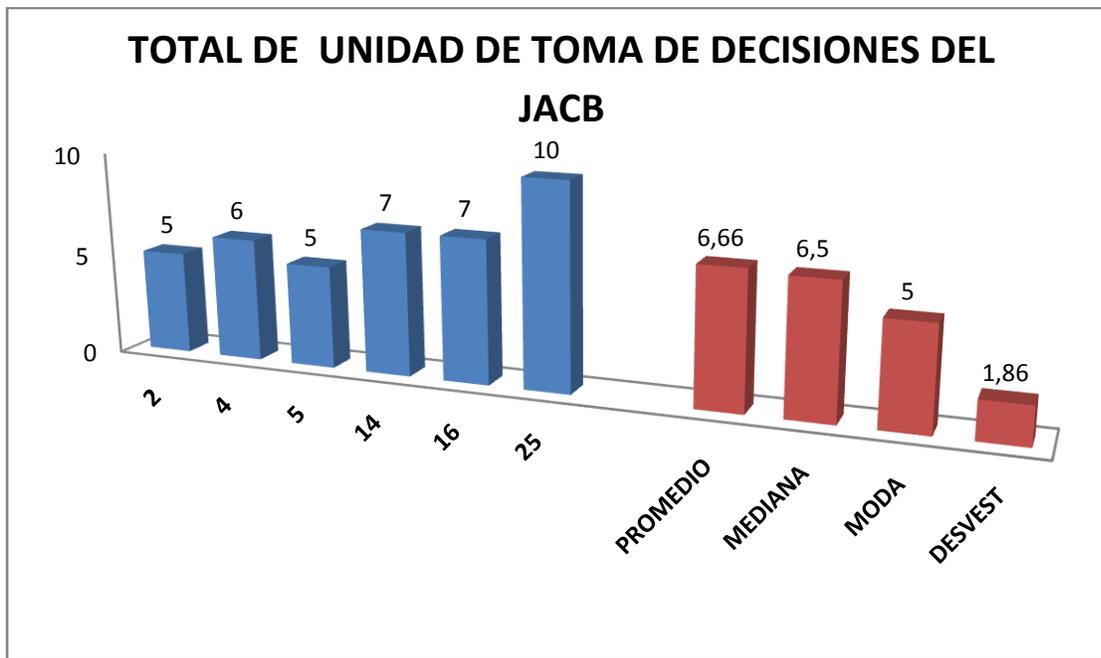
Mediana: 10.5

Desviación estándar: 3.11%

### 5.2.4 INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

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 6 jugadores de 11 años de edad, del club Caterpillar motor división elite luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento de metodología analítico (Anexo 5)

Jugador atacante con balón analítica



Gráfica.85 total de UTD del JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 85 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. (2) presenta un total de 5 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de 6UTD.

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

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 7 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 7 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 10 UTD.

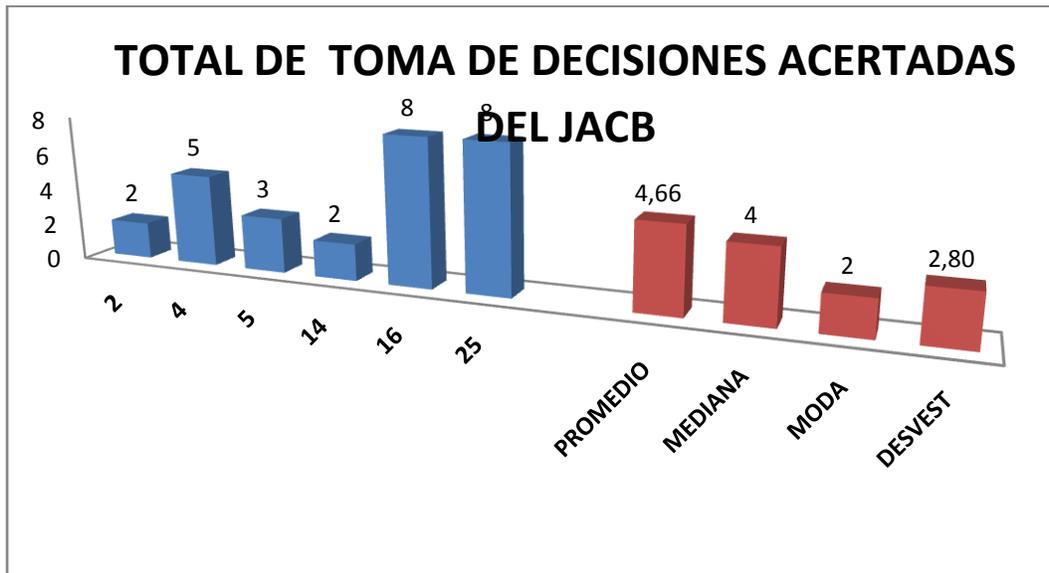
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 6.6%

Moda: 6.5

Mediana: 5

Desviación estándar: 1.86%



Gráfica.86 total de toma decisiones acertadas del JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 86 refleja los resultados del total de toma decisiones acertadas del JACB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

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

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de 5 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 3 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 2 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 8 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 8 decisiones acertadas

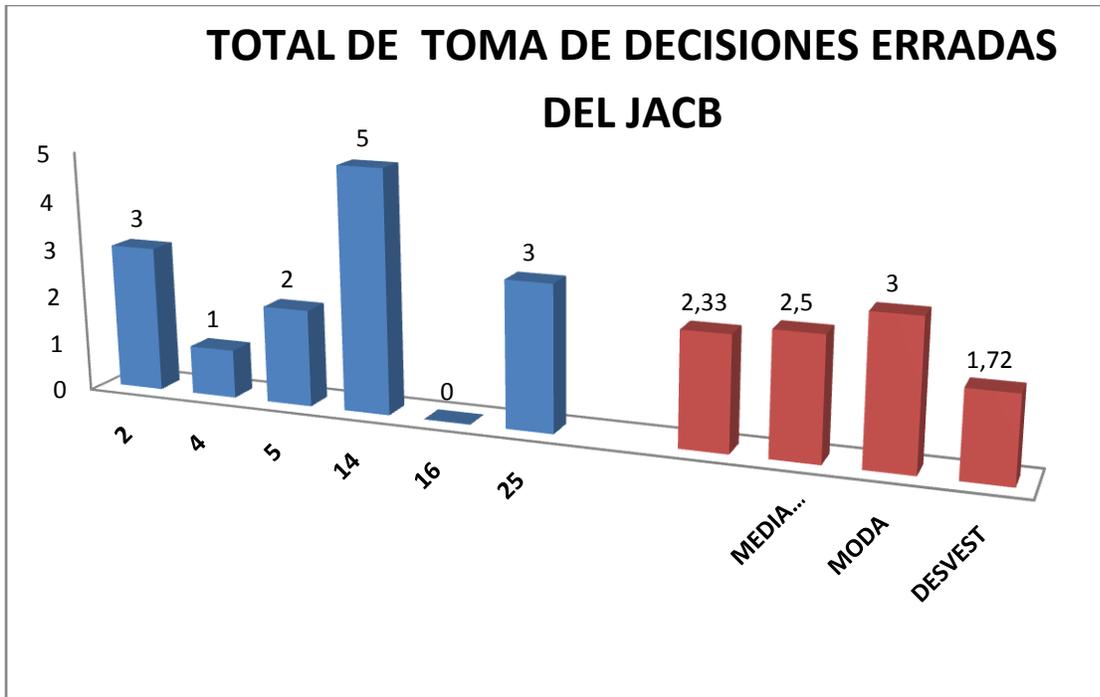
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 4.66%

Moda: 4

Mediana: 2

Desviación estándar: 2.80%



Gráfica.87 total del de toma decisiones erradas del JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 87 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. (2) presenta un total de 3 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de 1 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 2 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 5 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 0 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 3 decisiones erradas

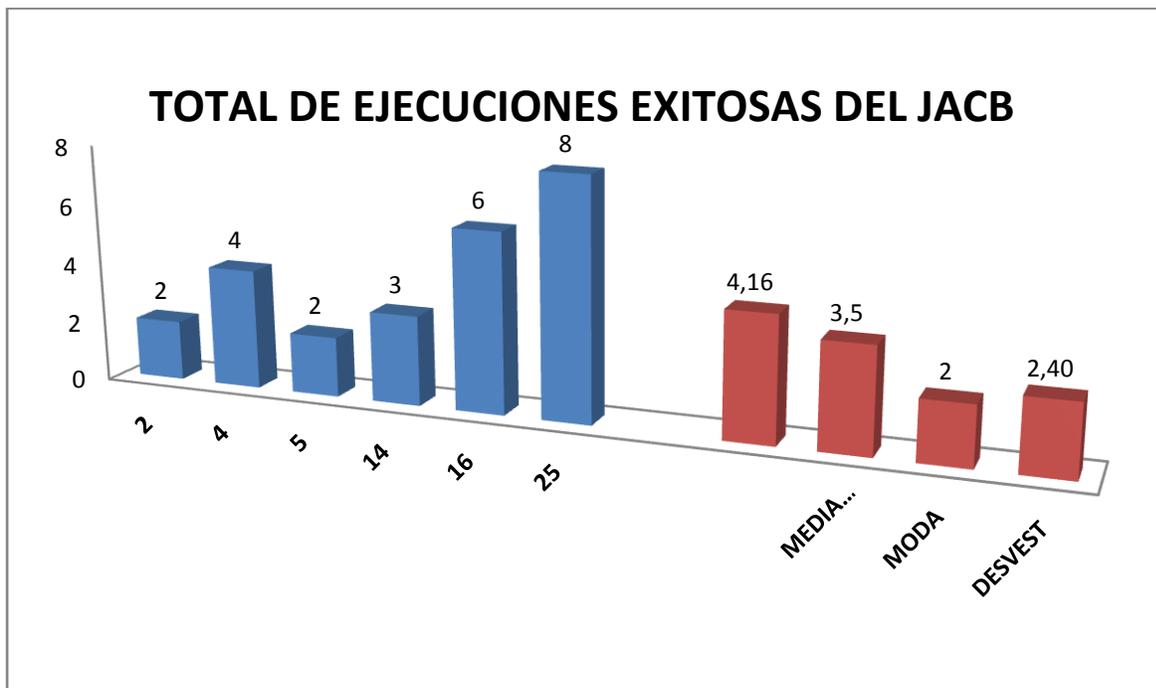
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 2.33%

Moda: 2.5

Mediana: 3

Desviación estándar: 1.72%



Gráfica.88 total del de ejecuciones exitosas del JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 88 refleja los resultados del total del 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. (2) presenta un total de 2 ejecuciones exitosas

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

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 2 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 3 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 6 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 8 ejecuciones exitosas

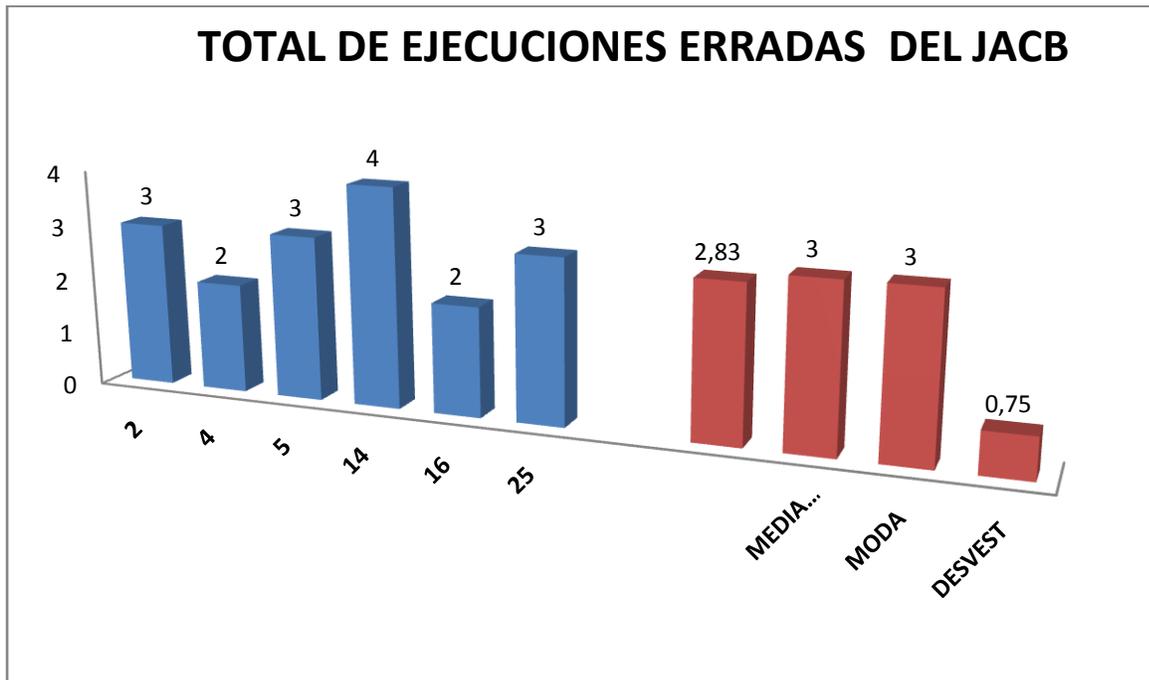
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 4.16%

Moda: 3.5

Mediana: 2

Desviación estándar: 2.40%



Gráfica.89 total del de ejecuciones erradas del JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 89 refleja los resultados del total del de ejecuciones erradas del JACB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

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

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de 2 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 3 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 4 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 2 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 3 ejecuciones erradas

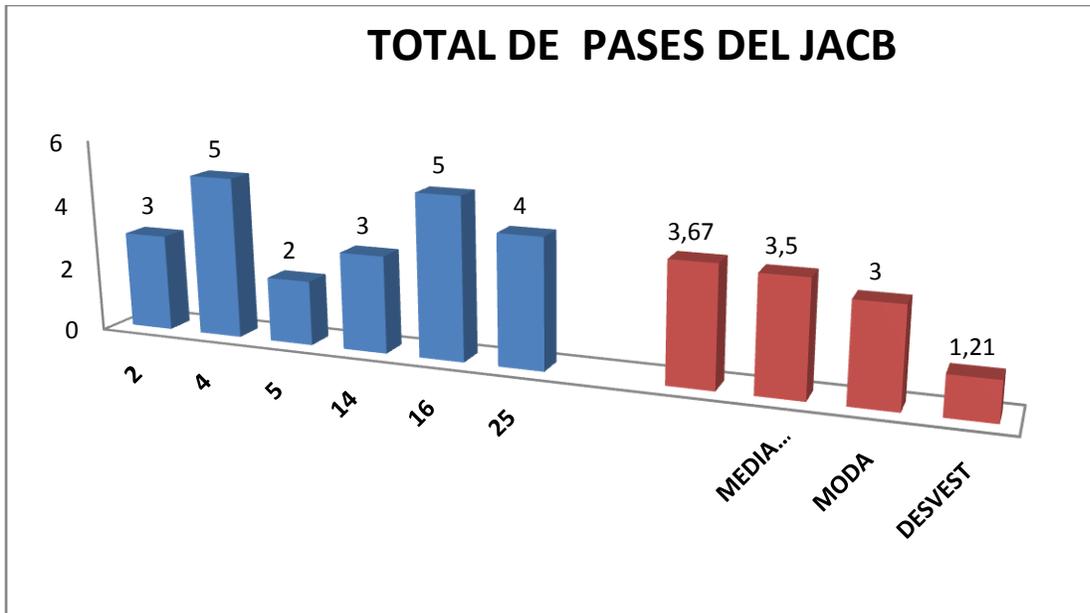
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 2.83%

Moda: 3

Mediana: 3

Desviación estándar: 0.75%



Gráfica.90 total de pases del JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 90 refleja los resultados del total de pases del JACB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

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

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de 5 pases

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 2 pases

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 3 pases

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 5 pases

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 4 pases

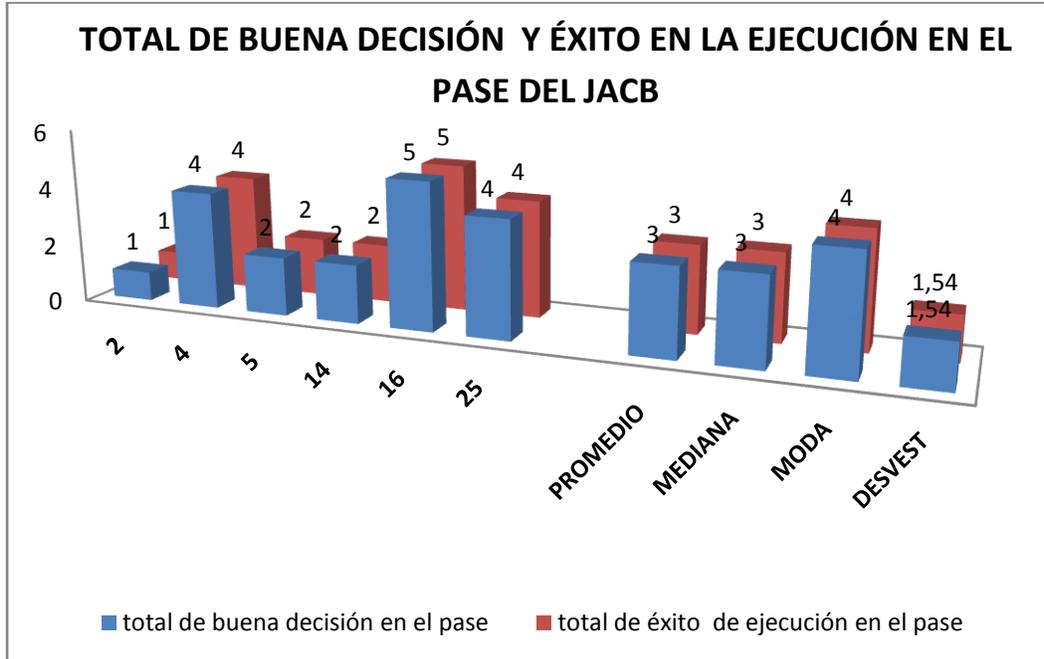
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 3.67%

Moda: 3.5

Mediana: 3

Desviación estándar: 1.21 %



Gráfica. 91 *total de buena decisión en el pase y éxito de ejecución del JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)*

La grafica N<sup>a</sup> 91 refleja los resultados del total de buena decisión en el pase y éxito de ejecución del JACB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (2) 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. (4) 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. (5) 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. (14) 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. (16) presenta un total de buena decisión en el pase de 5 y un total de éxito en la ejecución de 5

.El jugador con el número en la camiseta. (25) 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 el éxito en la buena decisión del pase son los siguientes:

Promedio: 3%

Moda: 3

Mediana: 4

Desviación estándar: 1.54 %

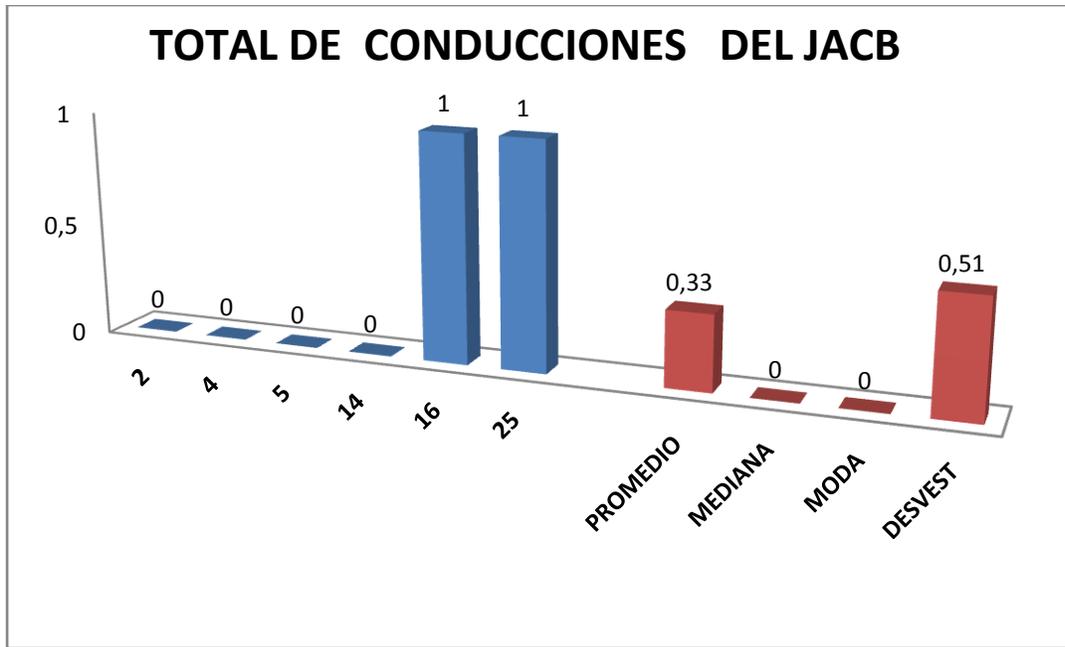
Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución del pase son los siguientes:

Promedio: 3%

Moda: 3

Mediana: 4

Desviación estándar: 1.54 %



Gráfica.92 *total de conducciones del JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)*

La grafica Nª 92 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. (2) presenta un total de conducciones de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de conducciones de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de conducciones de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de conducciones de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de conducciones de 1

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de conducciones de 1

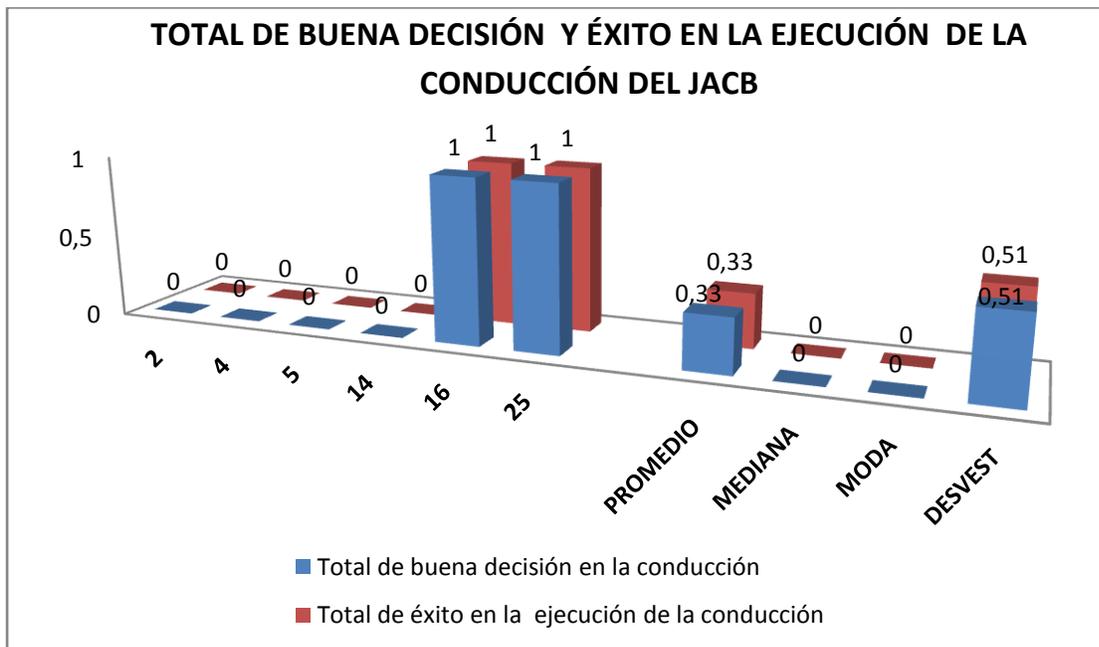
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 0.33%

Moda: 0

Mediana: 0

Desviación estándar: 0.51 %



Gráfica.93 total de buena decisión en la conducción y el éxito de ejecución. JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 93 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. (2) 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. (4) 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. (5) 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. (14) 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. (16) 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. (25) presenta un total de buena decisión en la conducción de 0 y un total de éxito en la ejecución de 1

Los resultados de las variables para la buena decisión en la conducción son los siguientes:

Promedio: 0.33%

Moda: 0

Mediana: 0

Desviación estándar: 0.51%

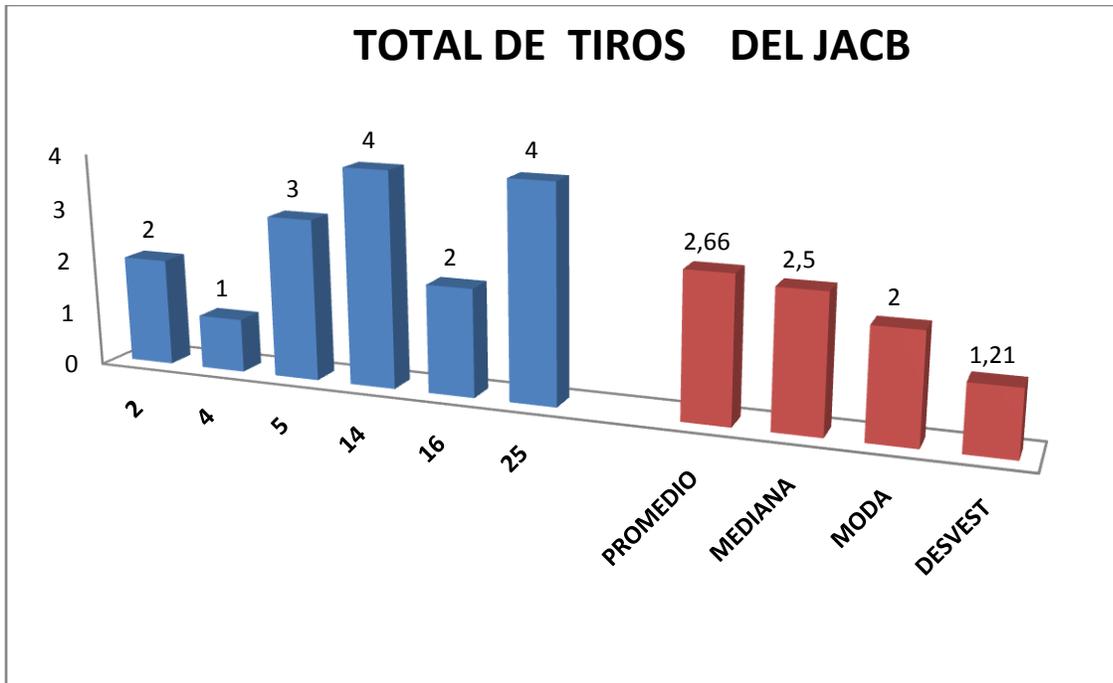
Los resultados de las variables para el éxito de la ejecución en la conducción son los siguientes:

Promedio: 0.33%

Moda: 0

Mediana: 0

Desviación estándar: 0.51%



Gráfica.94 total de tiros del JACB Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 94 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. (2) presenta un total de tiros de 2

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de tiros de 1

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de tiros de 3

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de tiros de 4

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de tiros de 2

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de tiros de 4

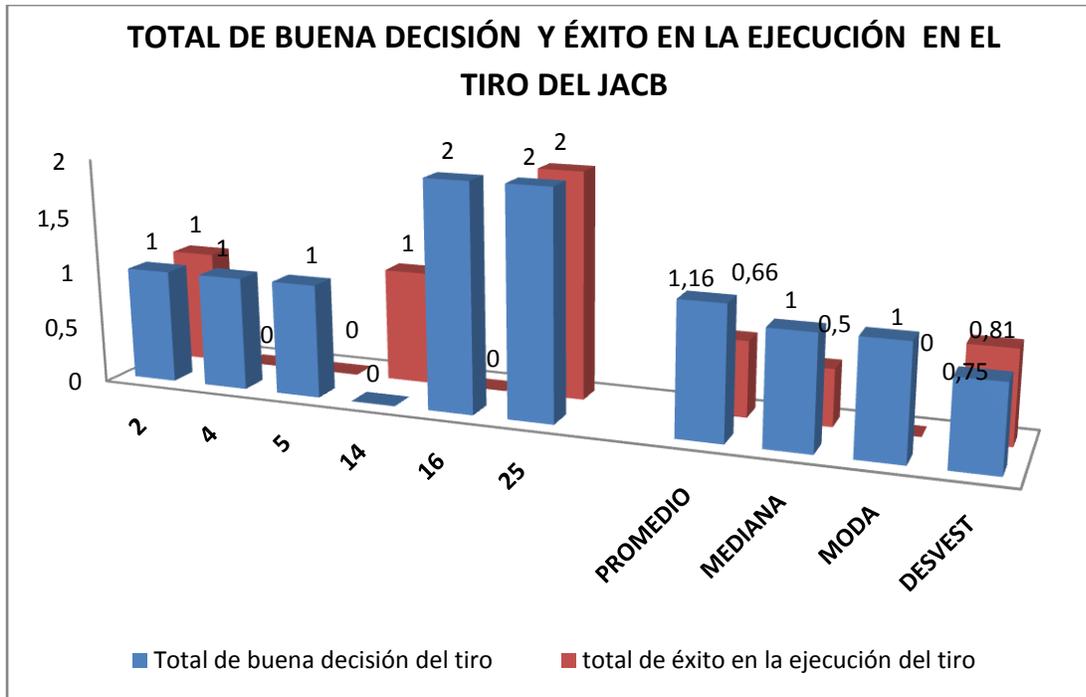
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 2.66%

Moda: 2.5

Mediana: 2

Desviación estándar: 1.21 %



Gráfica.95 total de buena decisión en el tiro y el éxito de ejecución. JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 95 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. (2) 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. (4) presenta un total de buena decisión en el tiro de 1 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de buena decisión en el tiro de 1 y un total de éxito en la ejecución de 0

.El jugador con el número en la camiseta. (14) 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. (16) 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. (25) presenta un total de buena decisión en el tiro de 2 y un total de éxito en la ejecución de 2

Los resultados de las variables para la buena decisión en el tiro son los siguientes:

Promedio: 1.16%

Moda: 1

Mediana: 1

Desviación estándar: 0.75%

Los resultados de las variables para el éxito en la ejecución el tiro son los siguientes:

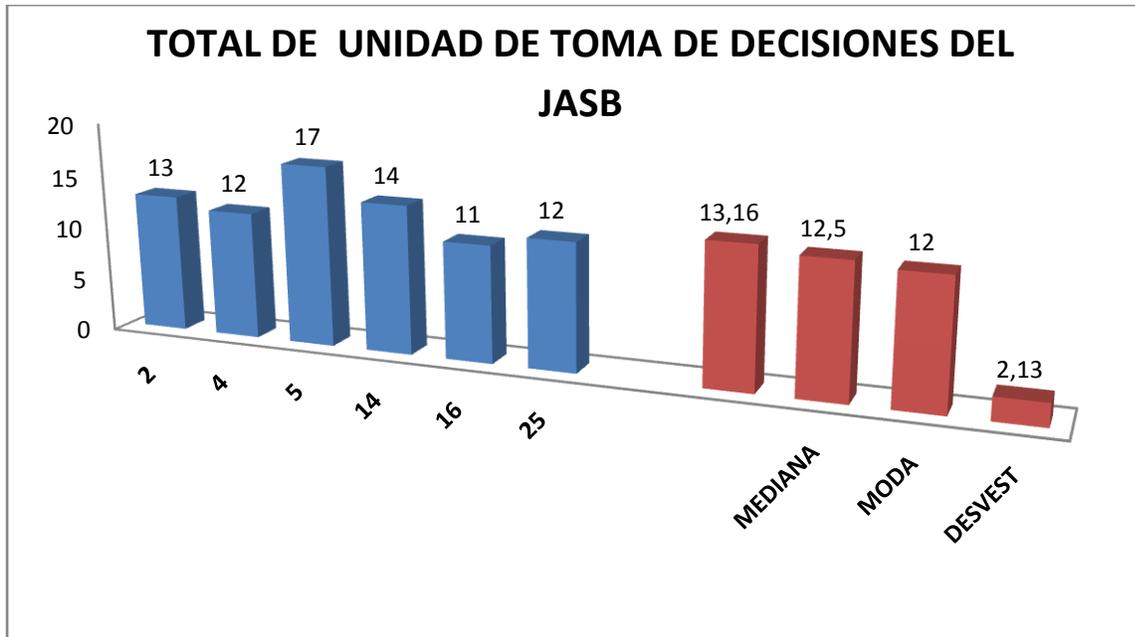
Promedio: 0,66%

Moda: 0.5

Mediana: 0

Desviación estándar: 0,81%

**Jugador atacante sin balón analítica**



Gráfica.96 total de UTD del JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 96 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. (2) presenta un total de 13 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de 12 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 17 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 14 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 11 UTD.

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 12 UTD.

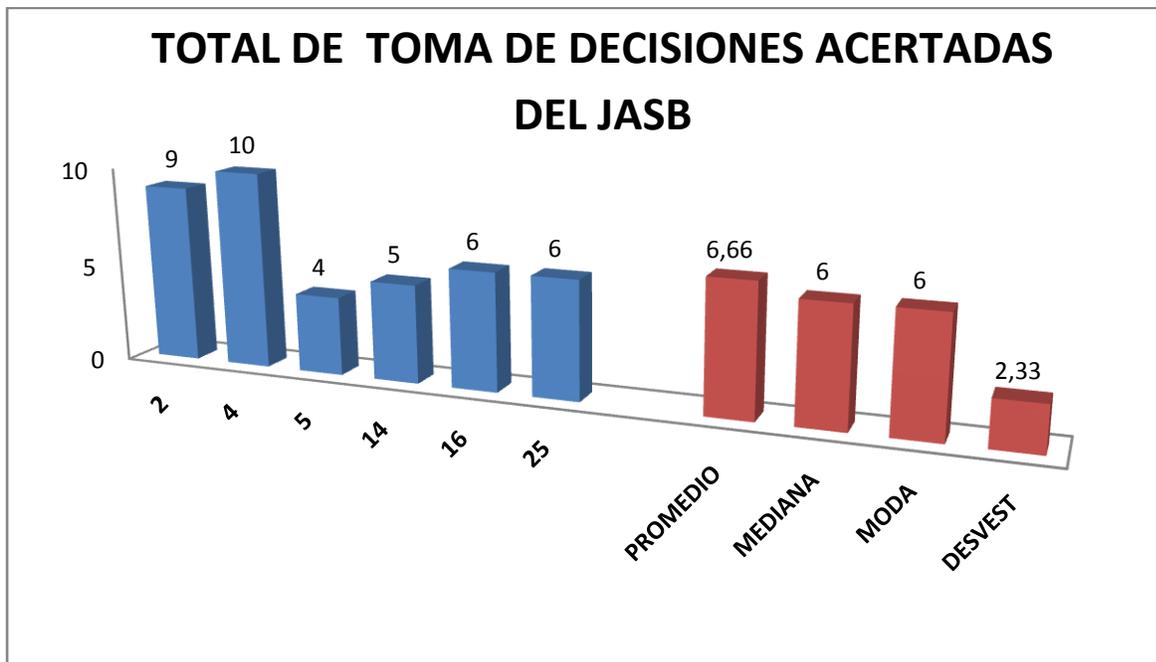
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 13.16%

Moda: 12.5

Mediana: 12

Desviación estándar: 2.13



Gráfica.97 total de toma decisiones acertadas del JACB Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 97 refleja los resultados del total de toma decisiones acertadas del JACB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

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

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

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 4 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 5 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 6 decisiones acertadas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 6 decisiones acertadas

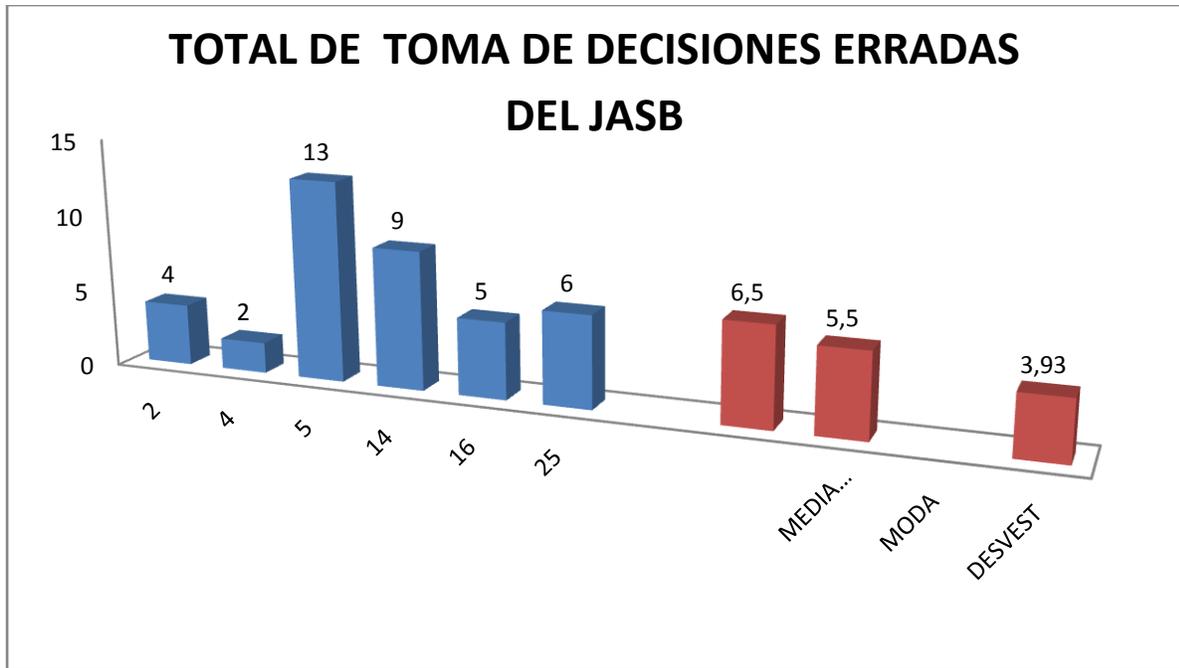
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 6.66%

Moda: 6

Mediana: 6

Desviación estándar: 2.33%



Gráfica. 98 total de toma decisiones acertadas del JACB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 98 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. (2) presenta un total de 4 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de 2 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 13 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 9 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 5 decisiones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 6 decisiones erradas

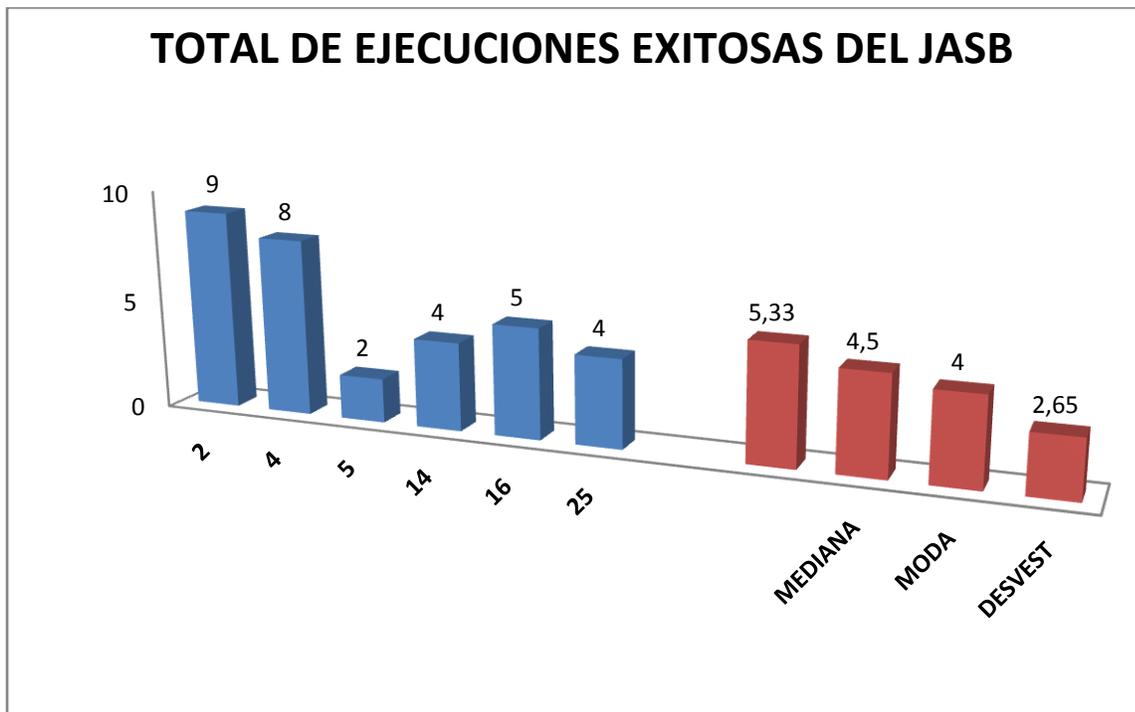
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 6.5%

Moda:

Mediana: 5

Desviación estándar: 3.93%



Gráfica.99 total del de ejecuciones exitosas del JACB Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 99 refleja los resultados del total del 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. (2) presenta un total de 9 ejecuciones exitosas

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

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 2 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 4 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 5 ejecuciones exitosas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 4 ejecuciones exitosas

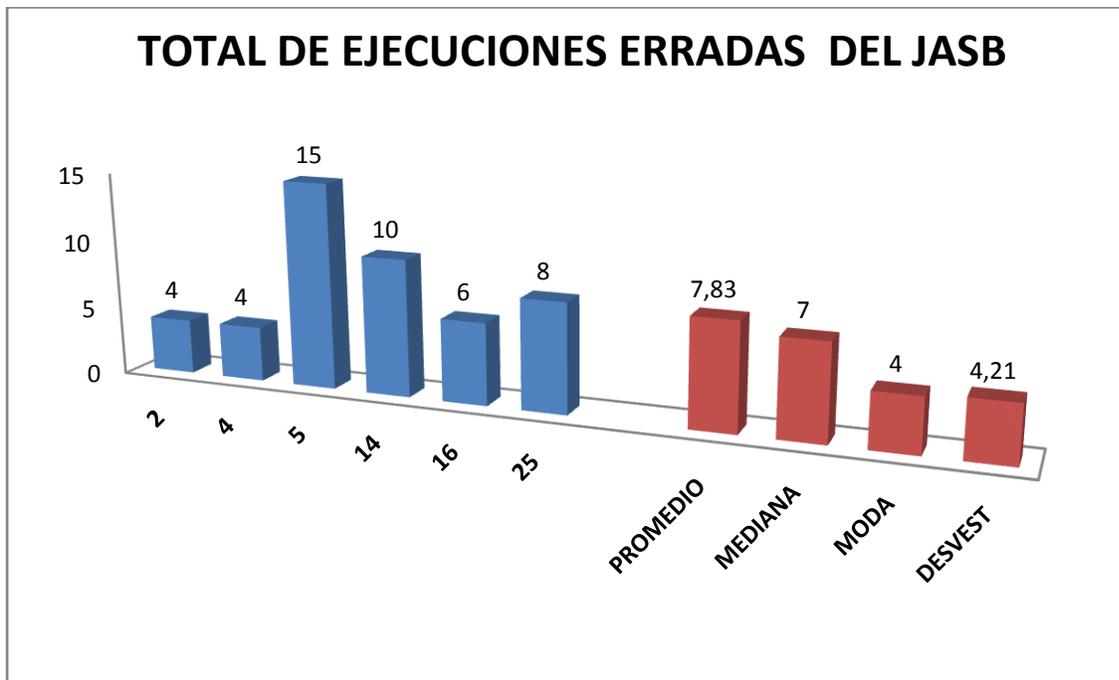
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 5.33%

Moda: 4.5

Mediana: 4

Desviación estándar: 2.65%



Gráfica. 100 total del de ejecuciones erradas del JACB.. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 100 refleja los resultados del total del de ejecuciones erradas del JACB. Estos datos son los obtenidos luego de realizar las 20 unidades de entrenamiento.

.El jugador con el número en la camiseta. (2) presenta un total de 4 ejecuciones erradas

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

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 15 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 10 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 6 ejecuciones erradas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 8 ejecuciones erradas

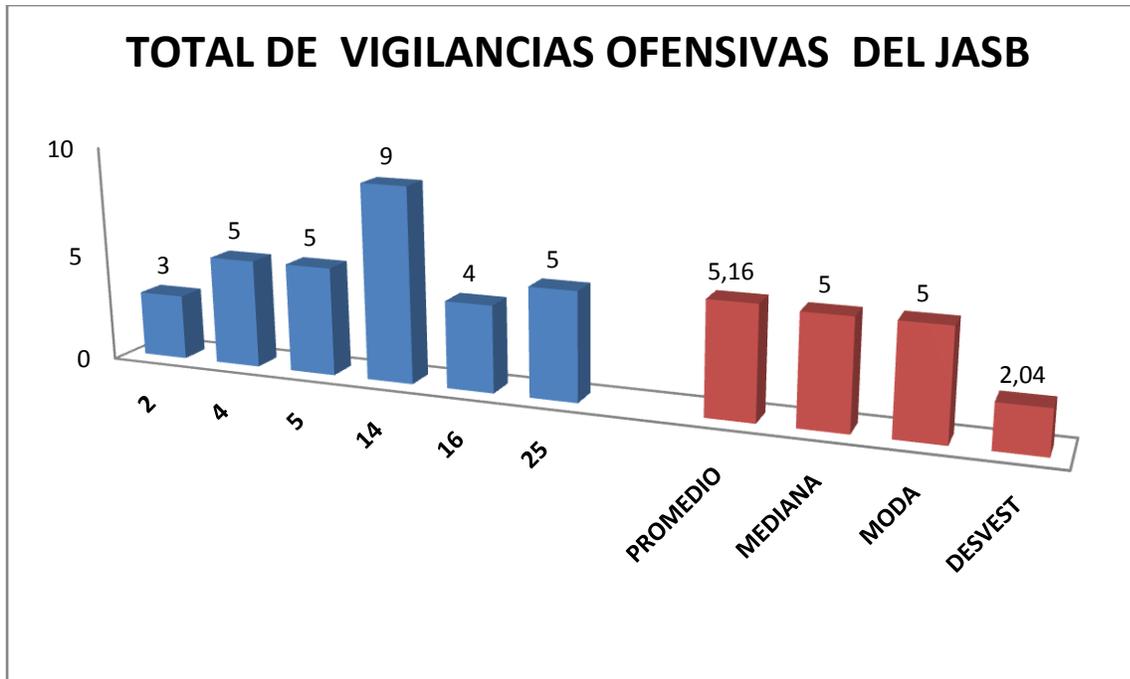
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 7.83%

Moda: 7

Mediana: 4

Desviación estándar: 4.21%



Gráfica.101 *total de vigilancias ofensivas del JASB Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)*

La grafica N<sup>a</sup> 101 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. (2) presenta un total de 3 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (4) presenta un total de 5 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (5) presenta un total de 5 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 9 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 4 vigilancias ofensivas

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 5 vigilancias ofensivas

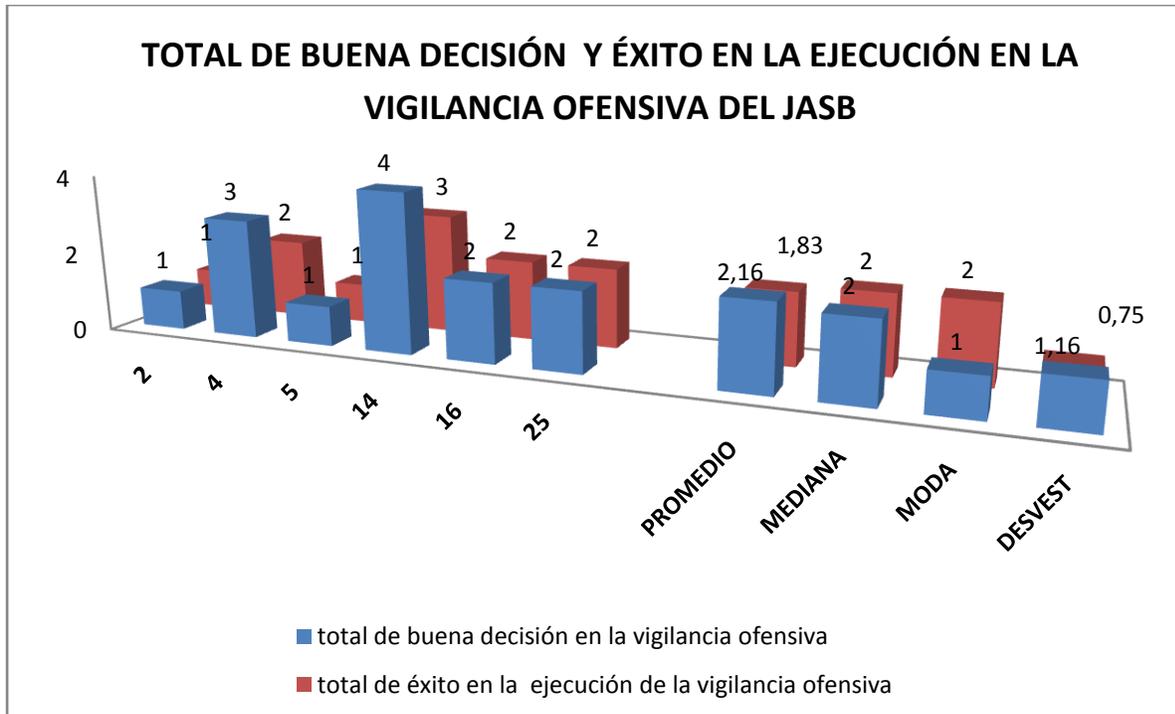
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 5.16%

Moda: 5

Mediana: 5

Desviación estándar: 2.04%



Gráfica.102. total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva y el éxito de ejecución del JASB. Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 102 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. (2) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 1 y un total de 1 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (4) 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. (5) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 1 y un total de 1 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (14) 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. (16) presenta un total de buenas decisiones en la vigilancia ofensiva de 2 y un total de 2 en el éxito de la ejecución

.El jugador con el número en la camiseta. (25) 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: 2.16%

Moda: 2

Mediana: 1

Desviación estándar: 1.16%

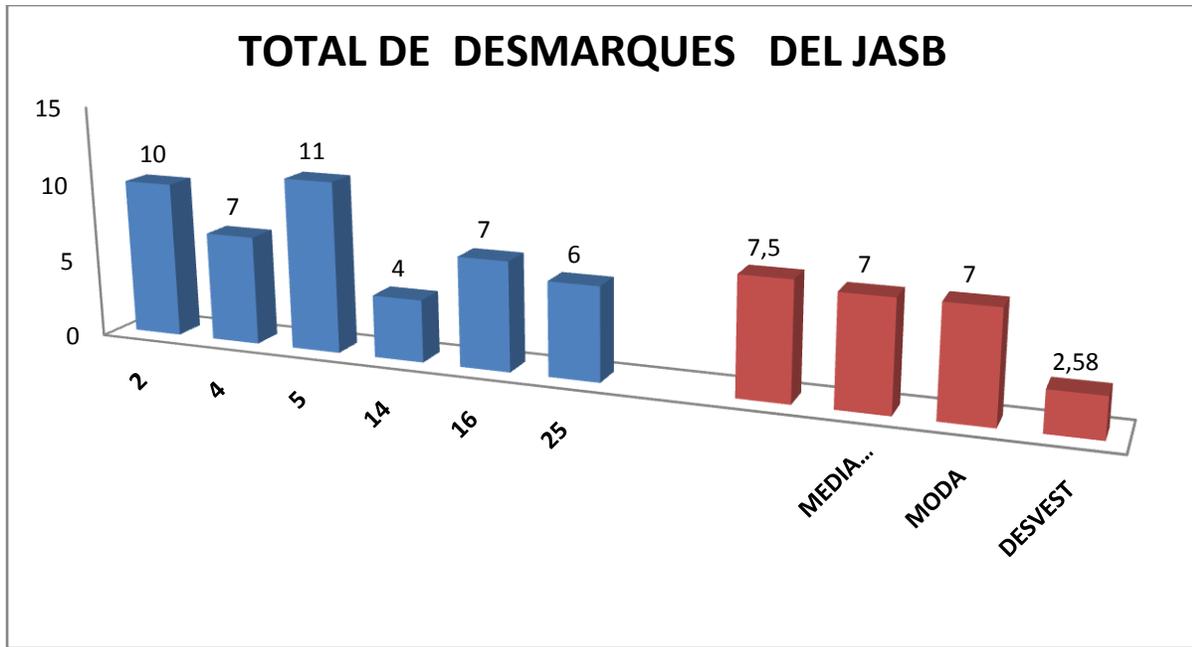
Los resultados de las variables para la buena ejecución en la vigilancia ofensiva son los siguientes:

Promedio: 1.83%

Moda: 2

Mediana: 2

Desviación estándar: 0.75%



Gráfica.103 total de desmarques del JASB Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica N<sup>a</sup> 103 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. (2) presenta un total de 10 desmarques

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

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

.El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de 4 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (16) presenta un total de 7 desmarques

.El jugador con el número en la camiseta. (25) presenta un total de 6 desmarques

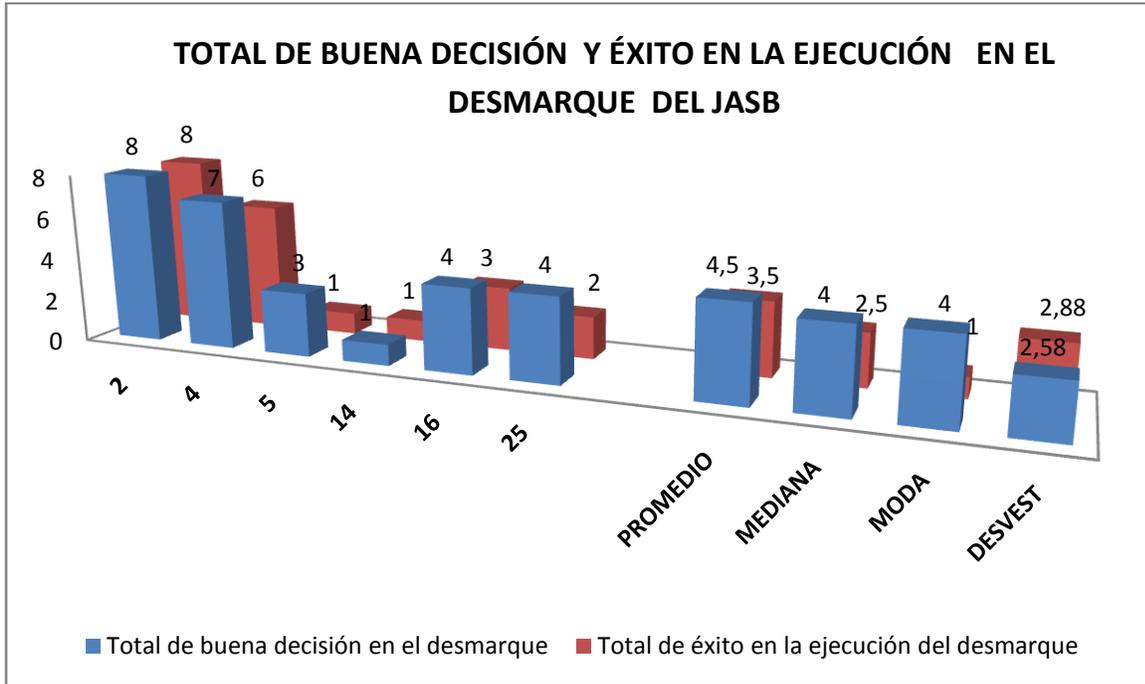
Los resultados de las variables son los siguientes:

Promedio: 7.5%

Moda: 7

Mediana: 7

Desviación estándar: 2.58%



Gráfica.104. total de buenas decisiones en el desmarque y el éxito en la ejecución del JASB Luego de realizar las unidades de entrenamiento (HERJ)

La grafica Nª 104 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. (2) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 8 y un total de 8 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (4) 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. (5) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 3 y un total de 1 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (14) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 1 y un total de 1 en el éxito de la ejecución

El jugador con el número en la camiseta. (16) 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. (25) presenta un total de buenas decisiones en el desmarque de 4 y un total de 2 en el éxito de la ejecución

Los resultados de las variables para la buena decisión en el desmarque son los siguientes:

Promedio: 4.5%

Moda: 4

Mediana: 4

Desviación estándar: 2.58%

Los resultados de las variables para la buena ejecución en el desmarque son los siguientes:

Promedio: 3.5%

Moda: 2.5

Mediana: 1

Desviación estándar: 2.88%

## 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, de los dos grupos Metodología Global y Metodología Analítica.

### 6.1. Conclusiones En Relación Al Análisis Del Conocimiento Táctico Ofensivo En Fútbol De El Grupo De Metodología Global.

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.
2. Posteriormente de ejecutar las unidades de entrenamiento los 8 jugadores presentan un promedio de 26 preguntas acertadas 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.

#### 6.1.1. CONCLUSIONES EN RELACIÓN AL ANÁLISIS DEL RENDIMIENTO DE JUEGO EN EL JUEGOS MODIFICADO PARA CONSEGUIR EL GOL (HERJ), DEL GRUPO DE METODOLOGIA GLOBAL:

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).
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.
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. Sin embargo no podemos dejar de lado, otros tipos de metodologías utilizadas en el entrenamiento del fútbol base.

#### 6.2. CONCLUSIONES EN RELACIÓN AL ANÁLISIS DEL CONOCIMIENTO TÁCTICO OFENSIVO EN FÚTBOL, METODOLOGIA ANALITICA:

1. Antes de realizar las respectivas sesiones de entrenamiento (Metodología analítica) los 6 jugadores presentaban un conocimiento táctico (CT) declarativo bajo, si tenemos en cuenta el número de respuestas contestadas correctamente.

2. A continuación de ejecutar las unidades de entrenamiento los 6 jugadores presentan un aumento mínimo, en cuanto a su conocimiento táctico (CT) declarativo, ya que se presenta un pequeño aumento, en el número de respuestas correctas. Si tenemos en cuenta como estaban conceptualmente los 6 jugadores antes de realizar las sesiones de entrenamiento

3. Teniendo en cuenta que el (TCTOF) se divide en 6 ítems, los jugadores, luego de las unidades de entrenamiento. Se evidencio un aumento en 8.3% de conocimiento, aunque en unos presento mayor aumento porcentaje de conocimiento.

4. La metodología analítica por su modelo de enseñanza, se presenta por ende como la menos favorable para el desarrollo del conocimiento táctico (CT) declarativo dada la poca información, conceptos e ideas que se le dan a conocer a los jugadores dentro de las sesiones de entrenamiento, ya que en ella la situaciones reales del juego son descontextualizadas en una mala expresión.

#### 6.2.1. Conclusiones En Relación Al Análisis Del Rendimiento De Juego En El Juegos

Modificado Para Conseguir El Gol. (Herj) Del Grupo De Metodología Analítica:

1. Se observó, una mínima mejora 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 analítica)
2. Luego de llevar a cabo las 20 sesiones de entrenamiento el jugador demuestra una mejora mínima en la toma de decisiones y en las ejecuciones tácticas, que mediante el test se valoran.
3. Una vez terminadas las unidades de entrenamiento, y luego de ser evaluado en la (HERJ) el jugador, demuestra un proceso mínimo de mejora en la toma de decisiones y en las ejecuciones tácticas, que mediante el test se valoran.

4. Según la investigación realizada se llega a la conclusión que la metodología analítica no es la recomendada para la mejora de la toma de decisiones en las situaciones reales del futbol debido a que este modelo de enseñanza desarticula estas mismas y es más pertinente para la mejora de la técnica individual en procesos de perfeccionamiento de ella.

### 6.3. CONCLUSIONES COMPARATIVAS EN RELACIÓN AL ANÁLISIS DEL CONOCIMIENTO TÁCTICO OFENSIVO EN FÚTBOL (TCTOF)

1. Realizadas las 20 unidades de entrenamiento de Metodología Global y Metodología Analítica, los 8 jugadores pertenecientes al grupo de Metodología Global, presentan un promedio de 26 respuestas acertadas sobre un total de 36. Mientras los 6 jugadores pertenecientes al grupo de Metodología Analítico, presentan un promedio de 21 respuestas acertadas sobre un total de 36. Por ende, el grupo de Metodología Global refleja un promedio de 5 preguntas acertadas, a diferencia del grupo de metodología Analítica.

2. Se evidencia, que la Metodología Global es más favorable para el desarrollo del CT declarativo en jugadores de 11 años de edad. Ya que en el momento de llevar a la práctica los ejercicios,

el entrenador, explica conceptos, tareas y roles que deben realizar los jugadores en campo de juego.

3. Podemos concluir, dado el modelo de enseñanza de las dos metodologías de entrenamiento, la metodología global como la más eficaz en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje del CT declarativo en jugadores de 11 años de edad.

#### 6.3.1. CONCLUSIONES COMPARATIVAS EN RELACIÓN AL ANÁLISIS DEL RENDIMIENTO DE JUEGO EN EL JUEGOS MODIFICADO PARA CONSEGUIR EL GOL. (HERJ)

1. Realizadas las 20 unidades de entrenamiento (Metodología Global) y (Metodología Analítica) a los 8 jugadores pertenecientes al grupo de Metodología Global, presentan un promedio en el total de toma de decisiones acertadas (JACB) de 5,25%. Mientras los 6 jugadores pertenecientes al grupo de Metodología Analítico presentan un promedio de 4,66%.

2. Realizadas las 20 unidades de entrenamiento Metodología Global y Metodología Analítica a los 8 jugadores pertenecientes al grupo de Metodología Global, presentan un promedio en el total de toma de decisiones acertadas (JASB) de 19.5%. Mientras los 6 jugadores pertenecientes al grupo de Metodología Analítico presentan un promedio de 13.16%.

3. Se evidencia, que la Metodología Global es la más eficaz en el proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la toma de decisiones; debido a que todas las unidades de entrenamiento fueron diseñadas con base en situaciones reales de juego (conseguir gol), dado que estas acciones hacen parte de la esencia de la metodología, la cual permitirá en los sujetos la participación a partir de la estimulación de la creatividad para ser resolutivos.

4. Se concluye en este proyecto de investigación, después haber comparado las metodologías, que la metodología global es la más completa en el proceso de enseñanza aprendizaje del futbol base, debido al número de factores inmersos que inciden en ella: percepción, solución mental, atención, regulación, concentración e inteligencia técnico táctica en los jugadores.

## 7. PROSPECTIVA

Por medio de esta monografía se pretende enfocar a los entrenadores de fútbol base, en la relevancia de investigar acerca del proceso pedagógico de enseñanza aprendizaje del fútbol formativo, debido a que ha sido un componente vanguardista en los últimos años, puesto que las investigaciones siempre han asumido un enfoque relacionado a los componentes físicos, técnicos y tácticos. Es por ello que será importante seguir realizando estudios comparativos experimentales encaminados a la incidencia de las distintas metodologías empleadas en el fútbol base, para que de esta manera se logre dar una identidad al proceso pedagógico de enseñanza en las etapas de formación. También será apreciable poder replicar este estudio en otras categorías del fútbol formativo y compararlas con estilos de enseñanza apropiados a los estadios cognitivos de los jugadores en el proceso de iniciación, perfeccionamiento deportivo. Como también al club deportivo Caterpillar Motor que permitió, realizar nuestra investigación con los jugadores de una de sus categorías elites, por este motivo se brinda la posibilidad de implementar esta metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje del club.

Esta investigación es el punto de partida, para futuros proyectos que se interesen a encontrar nuevas tendencias de entrenamiento deportivo a favor de mejorar las formas de enseñanza del fútbol base, y de esta manera poder fomentar una identidad en nuestro país que este inmersa en la realidad de nuestro contexto a partir de los sujetos de nuestra sociedad. También será interesante poder asociar las metodologías a través de teorías inmersas en el contexto de la complejidad, las cuales tienen un postulado identificado que se refiere al estudio del ser humano y de su proceso de aprendizaje como un fenómeno total o complejo es decir se piensa en la totalidad de las cosas y no en la separación de los elementos.

## 8. 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](http://www.aneat.cl/Test_de_valoracion_del_entrenamiento.pdf)
- Bruner, J. (2001). *La concepción del aprendizaje*. Obtenido de Portal de la educomunicación:  
[http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/31\\_aprendizaje\\_bruner.htm](http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/31_aprendizaje_bruner.htm)
- 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/>
- Coll Salvador, C. (1988). *Significado y sentido en el aprendizaje escolar*. Obtenido de Lecturas: Educación Física y deporte: <http://www.efdeportes.com/efd80/deporte.htm>
- 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- decisionales 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>
- Gimenez, & Sáenz Lopez. (2000). Metodología en la enseñanza en los deportes del equipo. *Dialnet*.
- 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](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](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](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&usq=AFQjCNHM7y5XtlEdvVTIwW3LwW-Nxk6sNA](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&usq=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/Lucht-Roman-La-vida-por-el-futbol-r1-0-pdf#scribd>
- Martin. A. (2012,19 de Noviembre). Fútbol Entrenador. Recuperado de: <http://www.futbolentrenador.com/2012/11/19/metodologias-de-entrenamiento-i-metodologia-analitica/>
- 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

Ortiz .J.(2010,24 de Noviembre). ¿Metodo Analitico o Global?.Recuperado de:  
[http://www. utbolformativo.es/HorstWein/Analitico\\_o\\_Global.pdf](http://www.utbolformativo.es/HorstWein/Analitico_o_Global.pdf)

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>

Piaget, J. (1952). *Teoria de Piaget*. Obtenido de psicología para padres y profesionales:

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](http://ened.conade.gob.mx/documentos/ened/sicced/FuTBOL_N2/CAPITULO_7.pdf)

Ruiz Perez, L. M. (1988). *Una aproximación a la utilización del deporte en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de efdeportes: <http://www.efdeportes.com/efd80/deporte.htm>

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%2Fdialognet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F3985138.pdf&ei=Y18oVbb\\_DYiqNumhgIgN&usg=AFQjCNHn0Vp5B2EPVtP8GrKGcd3Xu\\_-Cow](http://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CBsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fdialognet.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](http://futbolendesarrollo.blogspot.com/2010/12/del-baul-de-los-recuerdos-del-grupo_11.html)

Schmidt, R. (1988). *Una aproximación a la utilización del deporte en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de lecturas: Educación Física y Deportes:  
<http://www.efdeportes.com/efd80/deporte.htm>

Teoldo.C. et al (2009).*Principios tácticos del fútbol: Conceptos y Aplicaciones*. Recuperado de:  
<http://www.nucleofutebol.ufv.br/artigos/32-Principios-tacticos-del.pdf>

Vigotsky, L. (1995). *el desarrollo de los procesos superiores*. Barcelona: Critica.

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****1)** El regate o dribling sirve para:

- a) Que no me quiten el balón.
- b) Marcar un gol.
- c) Avanzar hacia la portería contraria.
- d) No sabe/No contesta.

**2)** El tiro o el remate sirven para:

- a) Que no me quiten el balón.
- b) Avanzar hacia la portería contraria.
- c) Marcar un gol.
- d) No sabe/No contesta.

**3)** El desmarque sirve para:

- a) Que no nos quiten el balón.
- b) Marcar un gol.
- c) Avanzar hacia la portería contraria.
- d) No sabe/No contesta.

**4)** El control sirve para:

- a) Que no me quiten el balón.
- b) Avanzar hacia la portería contraria.
- c) Marcar un gol.
- d) No sabe/No contesta.

**5)** El pase sirve para:

- a) Marcar un gol.
- b) Que no nos quiten el balón.
- c) Avanzar hacia la portería contraria.
- d) No sabe/No contesta.

**6)** La conducción sirve para:

- 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:

- a) Marcar un gol.
- b) Que no me quiten el balón.
- c) Avanzar hacia la portería contraria.
- d) No sabe/No contesta.

### RODEA LA RESPUESTA CORRECTA O INCORRECTA

8) En Fútbol 7, un jugador está en fuera de juego cuando...

- a) Se encuentra fuera de la zona de fuera de juego cuando el compañero le da un pase.
- b) 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.
- c) Se encuentra en la zona de fuera de juego a la misma altura que el penúltimo adversario cuando el compañero le da un pase.
- d) No sabe/No contesta.

9) ¿Qué papel NO puede tener un jugador en ataque?

- a) Jugador atacante con balón.
- b) Jugador que defiende al atacante con balón.
- c) Jugador atacante sin balón.
- d) No sabe/No contesta.

10) ¿Qué posición NO puede ocupar un jugador de fútbol?

- a) Centrocampista.
- b) Portero.
- c) Alero.
- d) No sabe/No contesta.

11) ¿Qué posición NO puede ocupar un delantero?

- a) Carrilero.
- b) Punta.
- c) Extremo derecha.
- d) No sabe/No contesta.

12) ¿Qué posición NO puede ocupar un defensa?

- a) Lateral derecho.

b) Interior.

c) Central por la izquierda.

d) No sabe/No contesta.

13) ¿Qué posición NO puede ocupar un centrocampista?

- a) Mediocentro por la derecha.
- b) Interior.
- c) Punta.
- d) No sabe/No contesta.

14) Un remate 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.

15) Utilizar el cuerpo como pantalla o cubrir el balón es:

- a) Anticiparse al contrario para recuperar el balón.
- b) Manejar el balón con el pie llevándolo de un sitio a otro.
- c) Proteger el balón poniendo el cuerpo entre éste y el contrario.
- d) No sabe/No contesta.

16) Un control es:

- a) Proteger el balón con el cuerpo.
- b) Manejar el balón con el pie llevándolo de un sitio a otro.
- c) Recibir el balón de un compañero, hacerse con él tras un rechace o mal pase del contrario u otra acción.
- d) 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**

<b>Clasificación y puntuaciones de los subdominios de conocimiento declarativo en el TCTOF</b>		
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 <b>A- 7</b>	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)

<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín(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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica	

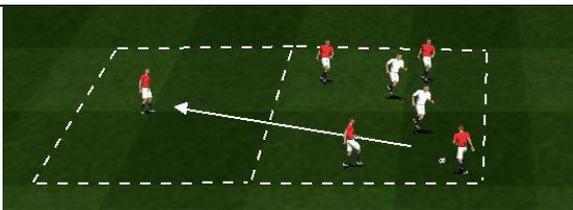
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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



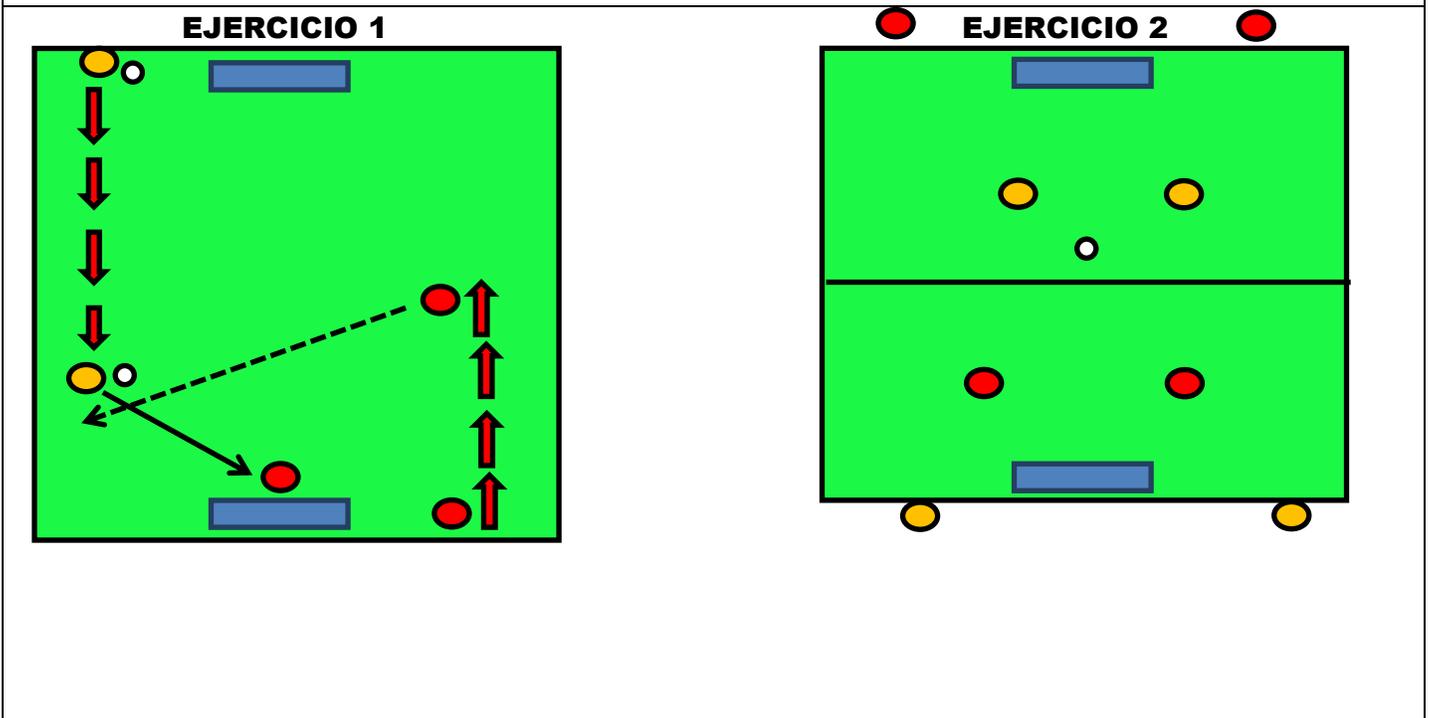
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<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><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto. Medio</b>  <b>Desmarques.</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Coberturas.</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate.</b>  <b>Contención.</b>  <b>Coberturas.</b>  <b>Cargas.</b>  <b>Transiciones</b>  <b>ofensivas</b>  <b>.Transiciones</b>  <b>Defensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<b>60 min.</b>	<p><b>Ejercicio 1.</b>                  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 eslabon 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><b>Ejercicio 2</b>                  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 comides, 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**



**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

PLANTILLA PRONTO	PLANTILLA LATERAL
	
	
	
	





<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín (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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica	

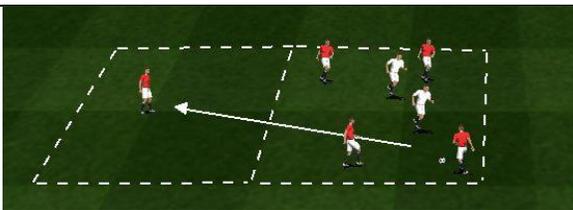
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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



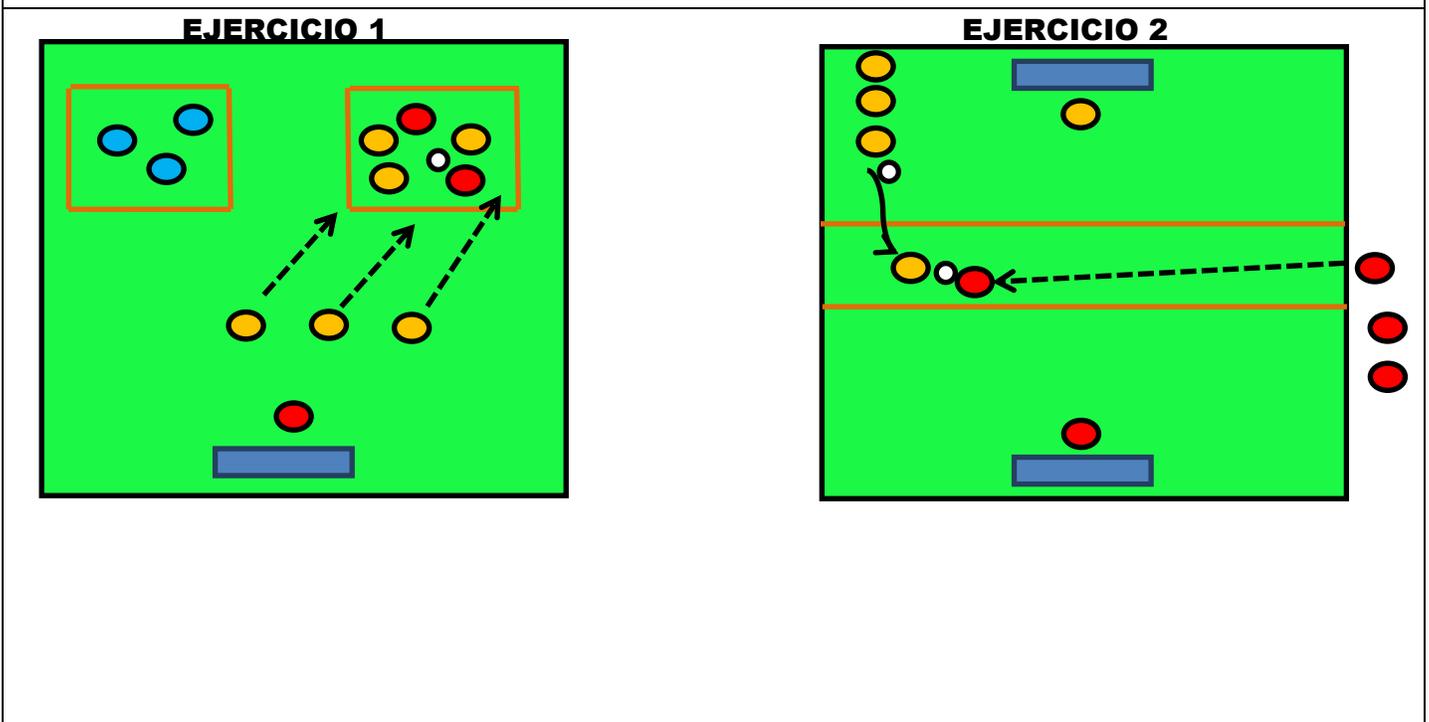
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<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><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto. Medio</b>  <b>Desmarques.</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate.</b>  <b>Contención.</b>  <b>Coberturas.</b>  <b>Permutas.</b>  <b>Cargas.</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Ofensivas</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Defensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<b>60 min.</b>	<p><b>Ejercicio 1.</b>                  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 tacar 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><b>Ejercicio 2</b>                  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>

**DESCRIPCÓN GRAFICA**



**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

**PLANO DORSAL / PLANO PRONO**

Para trabajar sobre la columna anterior, sobre todo sobre los abdominales.

Para los dos ejercicios, con un balón terapéutico. Presión constante para ablandar la zona lumbar.

Apoyando el codo y la mano sobre el balón y manteniendo la flexión.

Colocando una pierna al lado de la columna y otra hacia el otro lado.

Trabaja los músculos abdominales de la zona y también el tren superior y piernas.

**PLANO LATERAL**

Para trabajar la columna lateral, especialmente el cuello con las piernas.

Mantener el tronco con el balón adentro.

Apoyar el brazo y la pierna en el balón.

Trabaja la movilidad y flexibilidad, sobre todo en el cuello y hombros.

<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín(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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Equilibrio ,Bloqueos, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes zonales
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica	

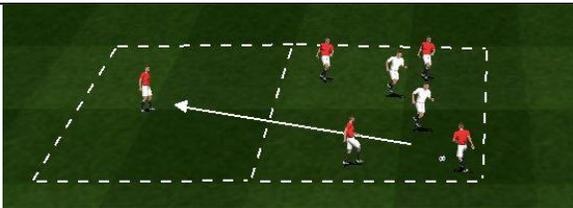
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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 cituacion de juego en la que 4 jugadores mantienen la posecion de la pelota, dos jugadores



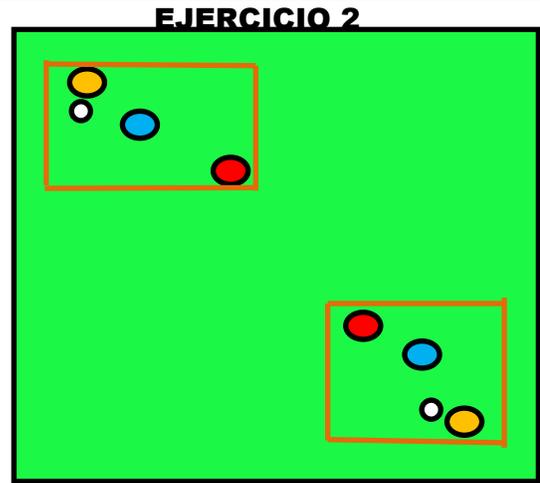
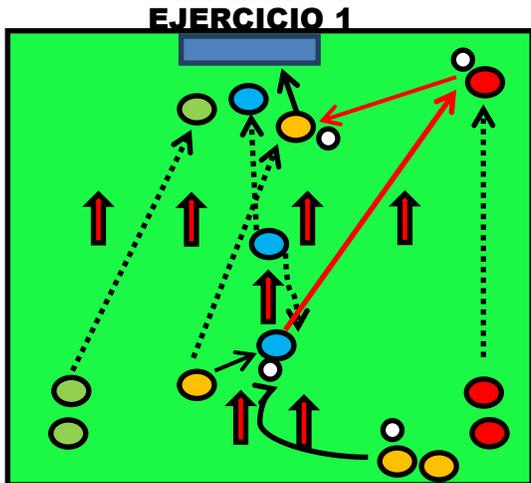
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<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><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto y Medio</b>  <b>Desmarques de apoyo</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Temporización.</b>  <b>ofensiva</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate.</b>  <b>Anticipación defensiva y ofensiva</b>  <b>Despeje</b>  <b>Interceptación defensiva y ofensiva</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Ofensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<b>60 min.</b>	<p><b>Ejercicio 1.</b>                      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><b>Ejercicio 2</b>                      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>

**DESCRIPCION GRAFICA**



**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

**PLANCHA PRONTO**

Para lograr una buena técnica, asegúrate de mantener el abdomen firme para evitar la zona lumbar.

Apoyando el codo con las manos y manteniendo la cabeza.

Trabaja los brazos, hombros, pecho y abdomen.

Trabaja la fuerza y resistencia.

**PLANCHA LATERAL**

Para mejorar la fuerza lateral, asegúrate de mantener el abdomen firme.

Mantén el tronco en línea con la pierna inferior.

Mantén el peso en la pierna inferior.

Trabaja la fuerza y resistencia.

<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín (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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

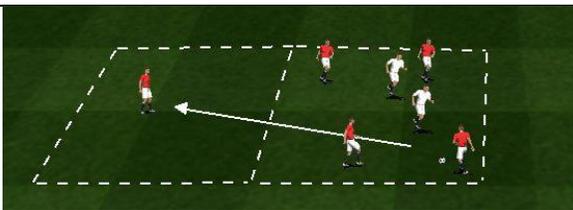
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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



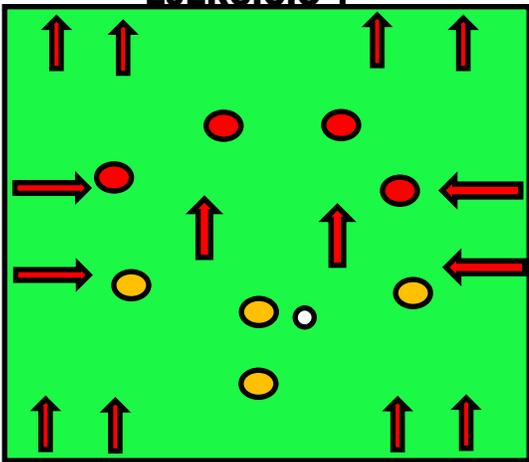
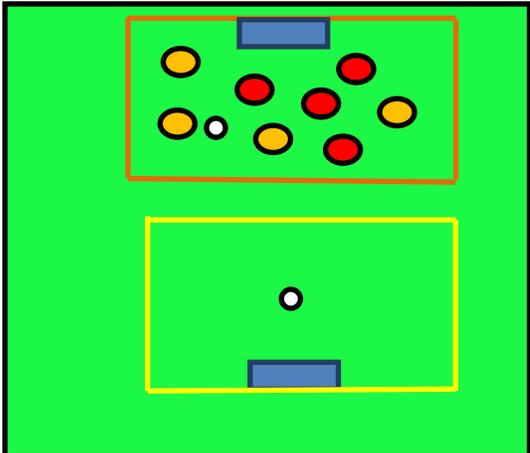
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<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><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto. Medio</b>  <b>Desmarques apoyo y ruptura.</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate.</b>  <b>Contención.</b>  <b>Coberturas.</b>  <b>Permutas.</b>  <b>Cargas.</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Ofensivas</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Defensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<p><b>60 min.</b></p>	<p><b>Ejercicio 1.</b>                  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><b>Ejercicio 2</b>                  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><b>EJERCICIO 1</b></p> 	<p><b>EJERCICIO 2</b></p> 
---	--

**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

PLANCHA PRONTO	PLANCHA LATERAL
<p>Para trabajar todo el abdomen anterior, sobre todo el área del oblicuo.</p> 	<p>Para trabajar la zona lateral, especialmente el oblicuo externo.</p> 
<p>Para los dos abdominales. Con el codo del lado contrario. Mantén el abdomen para evitar la zona lumbar.</p> 	<p>Mantén el tronco recto, aprieta el cuerpo con las piernas.</p> 
<p>Apoyándose en codos con las manos a 30 centímetros de los hombros.</p> 	<p>Mantén el tronco recto con las piernas apretadas.</p> 
<p>Trabaja con una pierna, la otra se levantará en el aire y se doblará en la rodilla.</p> 	<p>Mantén el tronco y piernas en posición recta.</p> 
<p>Para los tres abdominales, el área del abdomen y el oblicuo externo. Brazos, piernas y codos.</p> 	<p>Para trabajar la movilidad y flexibilidad, sobre todo en el abdomen y codos.</p> 





<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín (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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

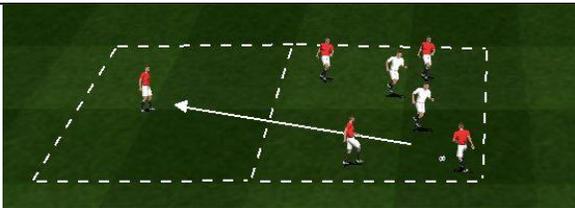
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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



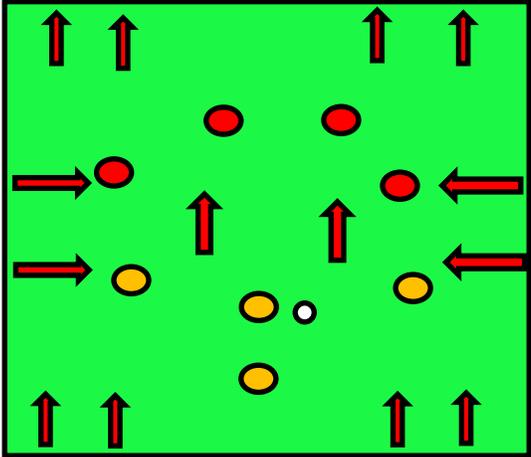
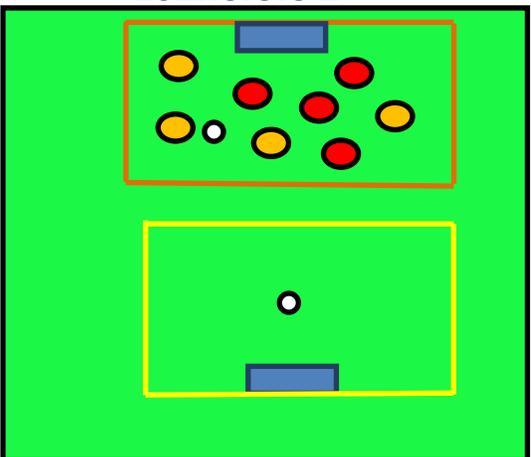
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<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><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto. Medio</b>  <b>Desmarques apoyo y ruptura.</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate.</b>  <b>Contención.</b>  <b>Coberturas.</b>  <b>Permutas.</b>  <b>Cargas.</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Ofensivas</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Defensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<p><b>60 min.</b></p>	<p><b>Ejercicio 1.</b>                  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><b>Ejercicio 2</b>                  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><b>EJERCICIO 1</b></p> 	<p><b>EJERCICIO 2</b></p> 
---	--

**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

DESCRIPCIÓN   PLANCHA PRONTO	DESCRIPCIÓN   PLANCHA LATERAL
<p>Para lograr una buena ejecución, asegúrate de estar en silencio.</p> 	<p>Para obtener la máxima fuerza, asegúrate de estar en silencio.</p> 
<p>Para las dos variaciones, asegúrate de mantener los hombros alineados con la cadera.</p> 	<p>Para obtener la máxima fuerza, asegúrate de estar en silencio.</p> 
<p>Asegúrate de mantener los brazos y hombros en línea.</p> 	<p>Asegúrate de mantener los brazos y hombros en línea.</p> 
<p>Concentrate en mantener la base de sustentación en línea y en evitar hundirse.</p> 	<p>Asegúrate de mantener los brazos y hombros en línea.</p> 
<p>Para las dos variaciones, asegúrate de mantener los brazos y hombros en línea.</p> 	<p>Para obtener la máxima fuerza, asegúrate de estar en silencio.</p> 





<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín (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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos, Transición ofensiva
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

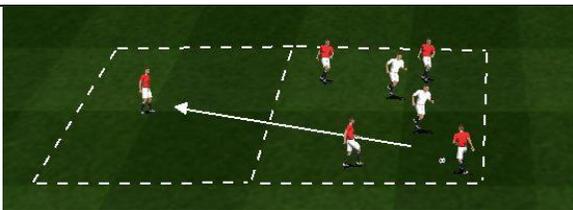
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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



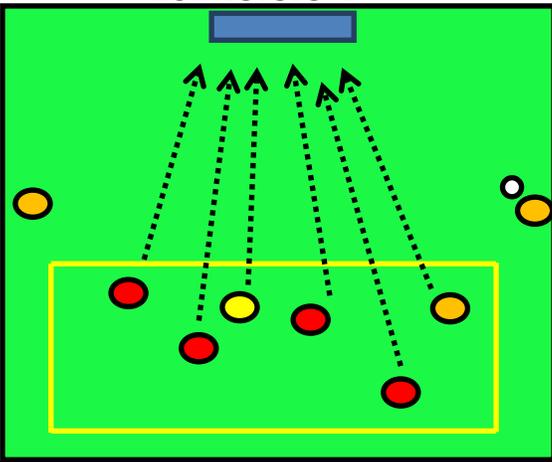
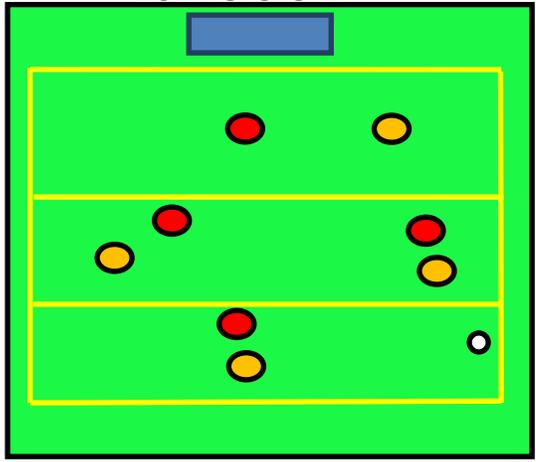
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<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 <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p><b>Toma de decisiones</b> <b>Pase corto. Medio</b> <b>Desmarques apoyo y ruptura.</b> <b>Amplitud</b> <b>Progresión del juego</b> <b>Movilidad.</b> <b>Remate</b> <b>Regates.</b> <b>Contención.</b> <b>Coberturas.</b> <b>Interceptación</b> <b>Permutas.</b> <b>Anticipaciones</b> <b>Cargas.</b> <b>Transiciones</b> <b>Ofensivas</b> <b>Hidratación</b></p>	<b>60 min.</b>	<p><b>Ejercicio 1.</b> 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><b>Ejercicio 2</b> 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 enfrentar 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**

<b>EJERCICIO 1</b>	<b>EJERCICIO 2</b>
	

**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

POSICIÓN 1 PLANCIA PRONTO	POSICIÓN 2 PLANCIA LATERAL
<p>Para lograr una correcta ejecución, asegúrese de estar en posición.</p> 	<p>Para lograr la posición correcta, asegúrese de estar en posición.</p> 
<p>Para la correcta ejecución, asegúrese de estar en posición.</p> 	<p>Para la correcta ejecución, asegúrese de estar en posición.</p> 
<p>Para la correcta ejecución, asegúrese de estar en posición.</p> 	<p>Para la correcta ejecución, asegúrese de estar en posición.</p> 
<p>Para la correcta ejecución, asegúrese de estar en posición.</p> 	<p>Para la correcta ejecución, asegúrese de estar en posición.</p> 





<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín(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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques ruptura, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos, Transición ofensiva
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

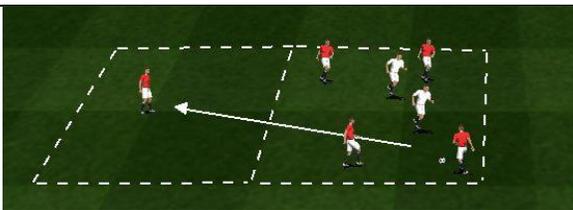
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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 intercambiaran los roles</p> <p><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto. Medio</b>  <b>Desmarques apoyo y ruptura.</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate</b>  <b>Regates.</b>  <b>Contención.</b>  <b>Coberturas.</b>  <b>Interceptación</b>  <b>Permutas.</b>  <b>Anticipaciones</b>  <b>Cargas.</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Ofensivas</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Defensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<p><b>60 min.</b></p>	<p><b>Ejercicio 1.</b>                  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 comodines 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><b>Ejercicio 2</b>                  .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 enfrentrar 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**

<p><b>EJERCICIO 1</b></p>	<p><b>EJERCICIO 2</b></p>
---------------------------	---------------------------

**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

DESCRIPCIÓN PLANCIA PRONTO	DESCRIPCIÓN PLANCIA LATERAL
<p>Para lograr una correcta ejecución, asegúrate de estar en posición.</p> 	<p>Para obtener la opción lateral, asegúrate de estar en posición.</p> 
<p>Para las dos opciones, asegúrate de mantener la espalda plana para evitar la zona lumbar.</p> 	<p>Para obtener la opción lateral, asegúrate de mantener la espalda plana.</p> 
<p>Asegúrate de mantener el peso en la parte superior de la mano.</p> 	<p>Asegúrate de mantener el peso en la parte superior de la mano.</p> 
<p>Concentrate en mantener la parte superior de la espalda plana y evitar la zona lumbar.</p> 	<p>Concentrate en mantener la parte superior de la espalda plana y evitar la zona lumbar.</p> 
<p>Para las dos opciones, asegúrate de mantener la espalda plana y evitar la zona lumbar.</p> 	<p>Para obtener la opción lateral, asegúrate de mantener la espalda plana y evitar la zona lumbar.</p> 





<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín (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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques ruptura, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos, Transición ofensiva
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

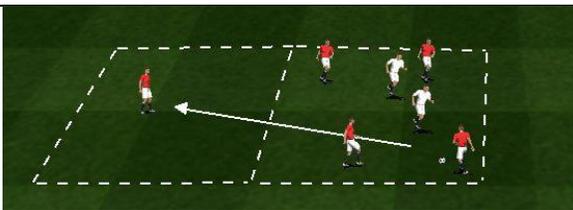
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto. Medio</b>  <b>Desmarques apoyo y ruptura.</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate</b>  <b>Regates.</b>  <b>Contención.</b>  <b>Coberturas.</b>  <b>Interceptación</b>  <b>Permutas.</b>  <b>Anticipaciones</b>  <b>Cargas.</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Ofensivas</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Defensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<b>60 min.</b>	<p><b>Ejercicio 1.</b>                  .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><b>Ejercicio 2</b>                  . 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**

**EJERCICIO 1**

**EJERCICIO 2**

**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

DESCRIPCIÓN PLANCIA PRONTO	DESCRIPCIÓN PLANCIA LATERAL
<p>Para lograr una correcta ejecución, asegure sus codos en el piso.</p> 	<p>Para obtener la opción lateral, asegure los codos en el piso.</p> 
<p>Para las dos opciones, asegure un ángulo recto entre los brazos para evitar la curva lumbar.</p> 	<p>Para comenzar, levante la cadera, asegure el cuerpo en una línea.</p> 
<p>Asegure que el codo esté en línea con el hombro y mantenga la flexión de codo.</p> 	<p>Mantenga el hombro en línea con el brazo extendido.</p> 
<p>Concentre sus brazos en la base de sustentación para evitar la rotación de la cadera.</p> 	<p>Mantenga los pies en línea con la cadera.</p> 
<p>Para las dos opciones, asegure que los brazos y manos estén alineados. Evite arquear la espalda y el cuello.</p> 	<p>Para asegurar la intensidad y dificultad, asegure la base y el peso sobre los pies.</p> 





<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín (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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

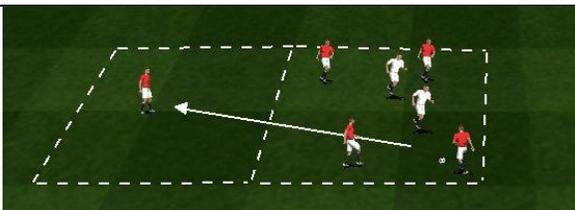
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto. Medio</b>  <b>Desmarques apoyo y ruptura.</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate.</b>  <b>Contención.</b>  <b>Coberturas.</b>  <b>Permutas.</b>  <b>Cargas.</b>  <b>Transiciones Ofensivas</b>  <b>Transiciones Defensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<p><b>60 min.</b></p>	<p><b>Ejercicio 1.</b> 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 consigan 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><b>Ejercicio 2.</b> 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><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

**PLANCHA PRONTO**

Para lograr una buena técnica, asegúrate de estar en posición.



Para los dos brazos, asegúrate de estar en línea recta. Mantén la cabeza en línea con el resto del cuerpo.



Apoyando el peso en los brazos y manteniendo la espalda plana.



Trabaja los músculos abdominales de la zona inferior y superior.



**PLANCHA LATERAL**

Para lograr la posición correcta, asegúrate de estar en posición.



Para la cabeza, asegúrate de estar en línea recta con el resto del cuerpo.



Mantén el peso en el brazo y mantén la espalda plana.



Mantén la cabeza y el resto del cuerpo en línea recta.



Mantén la posición y asegúrate de estar en posición.





<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín(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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

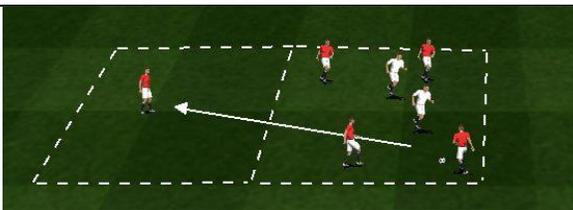
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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



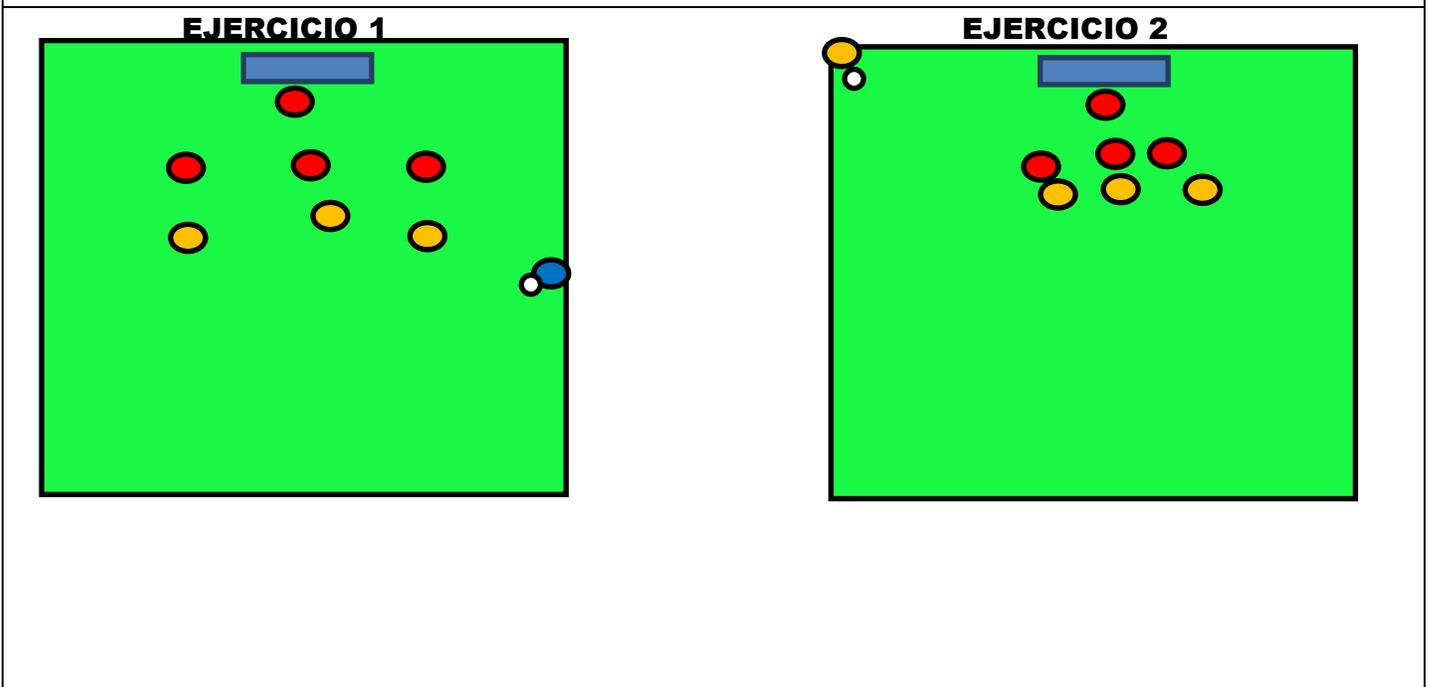
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<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 intercambiaran los roles</p> <p><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Acciones a Balón parado</b>  <b>Pase corto. Medio</b>  <b>Desmarques apoyo y ruptura.</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate.</b>  <b>Contención.</b>  <b>Coberturas.</b>  <b>Permutas.</b>  <b>Marcación individual</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Ofensivas</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Defensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<p><b>60 min.</b></p>	<p><b>Ejercicio 1.</b> 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 tomara 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><b>Ejercicio 2</b> 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**



**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

**PLANCHA PRONTO**

Para trabajar todo el sistema anterior, sobre todo el core y abdominales.

Para los dos brazos, con los codos bajo los hombros. Mantén la espalda plana sobre la zona lumbar.

Apoyándose en los codos con las manos a la altura de los hombros.

Concentrar en el punto de contacto con el suelo y mantener la espalda horizontal.

Trabaja los músculos abdominales de la zona y mantener el tronco plano, hombros y codos.

**PLANCHA LATERAL**

Para trabajar la zona lateral, abdominales oblicuos y el core.

Mantén el tronco paralelo con la zona lumbar.

Mantén el tronco paralelo con la zona lumbar.

Mantén el tronco y piernas en una línea recta.

Trabaja la flexibilidad y el equilibrio, sobre todo en el abdomen y codo.

<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín (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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos, Transición ofensiva
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

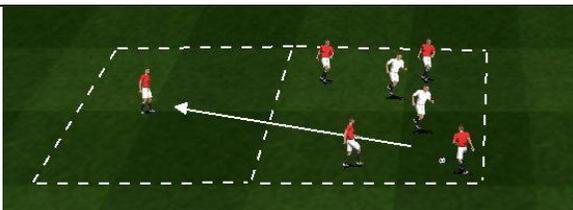
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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

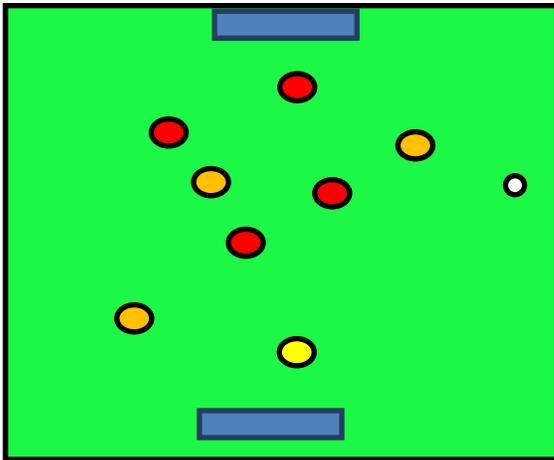
<p>en rol defensivo se encargaran de recuperar el balon. un jugador alejado libre de marca, que se encuentra en la otra mitad del terreno recibira el balon despues de que sus compañeros realicen pases entre si, entre el pase 10 y el 15 el jugador decidira cuando pasar el balon al jugador libre de marca.</p> <p>La tarea de los defensores consistira en recuperar el balon mediante anticipaciones, interceptaciones o duelos individuales. Ademas se intercambiaran los roles</p> <p><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

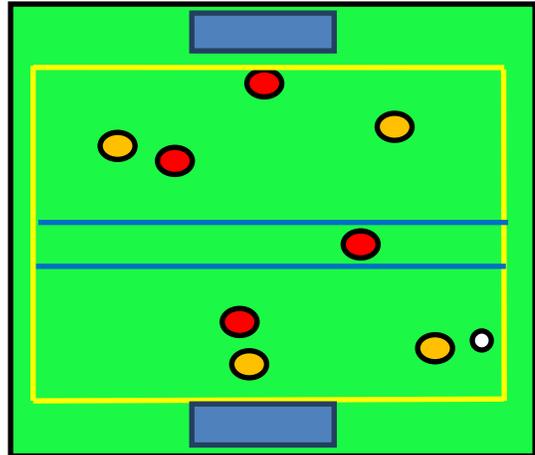
<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto. Medio</b>  <b>Desmarques apoyo y ruptura.</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate</b>  <b>Regates.</b>  <b>Contención.</b>  <b>Coberturas.</b>  <b>Interceptación</b>  <b>Permutas.</b>  <b>Anticipaciones</b>  <b>Cargas.</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Ofensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<p><b>60 min.</b></p>	<p><b>Ejercicio 1.</b>                      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><b>Ejercicio 2</b> 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 las 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><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

**PLANO DORSAL / PLANO PRONO**

Para lograr una correcta ejecución, asegure sus pies en el piso.

Para los dos ejercicios, asegure sus manos en el suelo para evitar la zona lumbar.

Apoye el peso en los brazos y mantenga la flexión.

Trabaje con una pierna, la otra se levantará en el aire y se doblará.

Trabaje con una pierna, la otra se doblará y se levantará en el aire.

Trabaje con una pierna, la otra se doblará y se levantará en el aire.

**PLANO LATERAL**

Para lograr la correcta ejecución, asegure sus pies en el piso.

Apoye el peso en el brazo y mantenga la flexión.

Trabaje con una pierna y se doblará en el aire.

Trabaje con una pierna y se doblará en el aire.

Trabaje con una pierna y se doblará en el aire.

<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín (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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	Entradas simples y complejas , prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Contención, Equilibrio ,Bloqueos, Coberturas, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes, Basculaciones, Permutas
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, flexibilidad estática y dinámica	

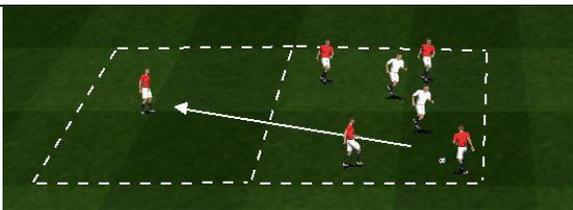
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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



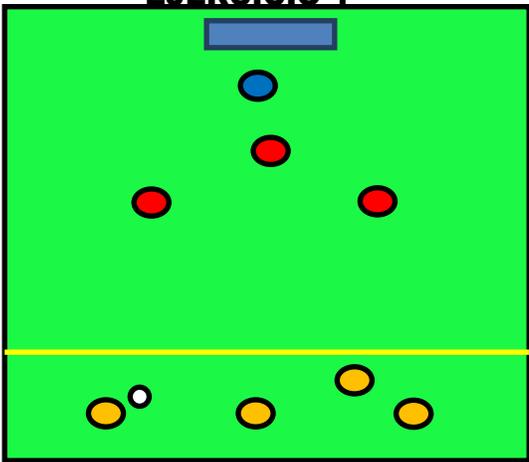
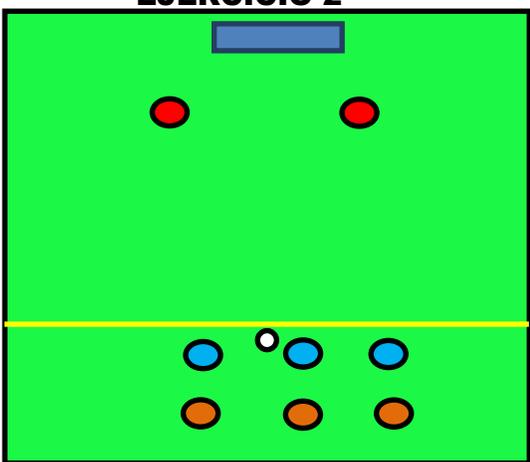
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<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><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Juego Asociativo</b>  <b>Reducción de Espacios</b>  <b>Pase corto. Medio</b>  <b>Desmarques apoyo y ruptura.</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate.</b>  <b>Contención.</b>  <b>Coberturas.</b>  <b>Permutas.</b>  <b>Marcación individual</b>  <b>Transiciones Ofensivas</b>  <b>Transiciones Defensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<p><b>60 min.</b></p>	<p><b>Ejercicio 1.</b> 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><b>Ejercicio 2.</b> 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**

<p><b>EJERCICIO 1</b></p> 	<p><b>EJERCICIO 2</b></p> 
---	--

**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

**PLANCHA PRONTO**

Para lograr una buena técnica, asegúrate de estar en posición.



Para los dos ejercicios, asegúrate de mantener la espalda plana y evitar la zona lumbar.



Asegúrate de mantener los brazos y piernas en línea.



Trabaja los músculos abdominales de la zona y evita moverte hacia adelante y atrás.



**PLANCHA LATERAL**

Para obtener la máxima fuerza, asegúrate de estar en posición.



Para los dos ejercicios, asegúrate de mantener la espalda plana y evitar la zona lumbar.



Asegúrate de mantener los brazos y piernas en línea.



Trabaja los músculos abdominales de la zona y evita moverte hacia adelante y atrás.





<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín (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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio, controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Equilibrio ,Bloqueos, Temporización, Defensivas, Reducción de Espacios, Repliegue, Contención Anticipación, Marcajes zonales
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica	

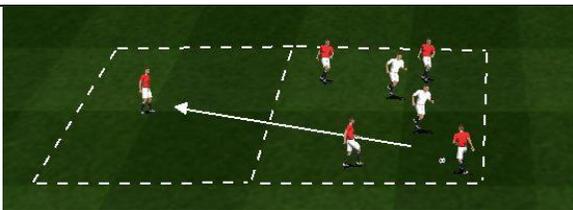
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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 cituacion de juego en la que 4 jugadores mantienen la posecion 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><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto y Medio</b>  <b>Desmarques de apoyo</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Temporización.</b>  <b>ofensiva</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate.</b>  <b>Anticipación defensiva y ofensiva</b>  <b>Despeje</b>  <b>Interceptación</b>  <b>Repliegue</b>  <b>Contención</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Ofensivas y</b>  <b>Defensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<p><b>60 min.</b></p>	<p><b>Ejercicio 1.</b>                      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><b>Ejercicio 2</b>                      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 tomaran 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**

<p><b>EJERCICIO 1</b></p>	<p><b>EJERCICIO 2</b></p>
---------------------------	---------------------------

**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

**PLANCHA PRONTO**

Para trabajar todo el sistema anterior, sobre todo el core y abdominales.

Para los dos brazos, con los codos bien separados. Mantén la espalda plana sobre la zona lumbar.

Apoyando el codo en el suelo y manteniendo la flexión del codo.

Con el brazo apoyado en el suelo, se trabaja el core y el abdomen.

Para los dos brazos, sobre todo el abdomen y el core.

**PLANCHA LATERAL**

Para trabajar la zona lateral, abdominal y el core.

Mantén el pie apoyado en el suelo.

Mantén el pie apoyado en el suelo.

Mantén el pie apoyado en el suelo.

Mantén la flexión del codo, sobre todo el abdomen y el core.

<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín (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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio, controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Equilibrio ,Bloqueos, Temporización Defensivas, Reducción de Espacios, Anticipación, Marcajes zonales
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica	

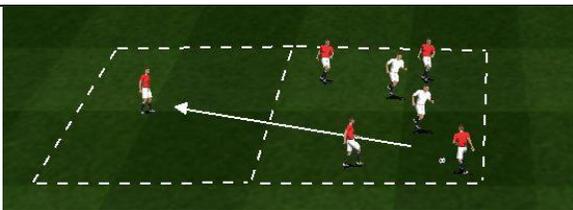
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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 cituacion de juego en la que 4 jugadores mantienen la posecion de la pelota, dos jugadores



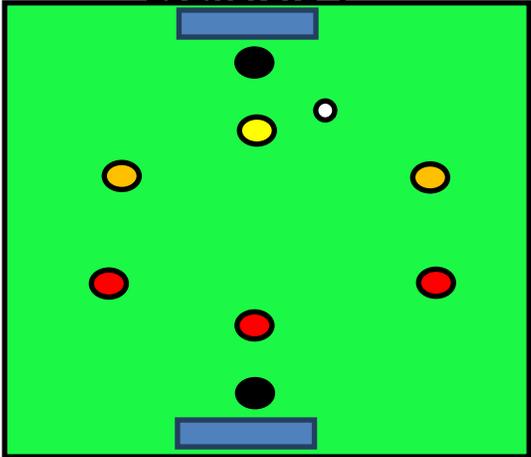
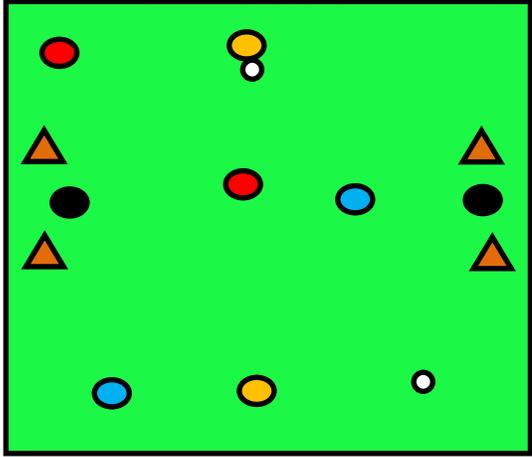
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<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><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto y Medio</b>  <b>Desmarques de apoyo</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Temporización.</b>  <b>ofensiva</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate.</b>  <b>Anticipación defensiva y ofensiva</b>  <b>Despeje</b>  <b>Interceptación defensiva y ofensiva</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Ofensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<b>60 min.</b>	<p><b>Ejercicio 1.</b></p> <p>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><b>Ejercicio 2</b></p> <p>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**

<b>EJERCICIO 1</b>	<b>EJERCICIO 2</b>
	

**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

**PLANCHA PRONTO**

Para trabajar todo el sistema anterior, sobre todo el core y abdominales.

Para los dos brazos, con los codos bien separados. Mantén la espalda plana sobre la zona lumbar.

Apoyándose en los codos con las manos a la altura de los hombros.

Concentrarse en mantener la boca en posición neutral y evitar la respiración.

Trabaja los músculos abdominales de la zona y mantenlos apretados. Boca, hombros y codos.

**PLANCHA LATERAL**

Para trabajar la zona lateral, especialmente el core y el abdomen.

Mantén el pie apoyado en su propio talón.

Mantén el torso y piernas en posición recta.

Trabaja la flexibilidad y elasticidad, sobre todo en el abdomen y codo.

<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín (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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio, controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Equilibrio ,Bloqueos, Temporización, Defensivas, Reducción de Espacios, Repliegue, Contención Anticipación, Marcajes zonales
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica	

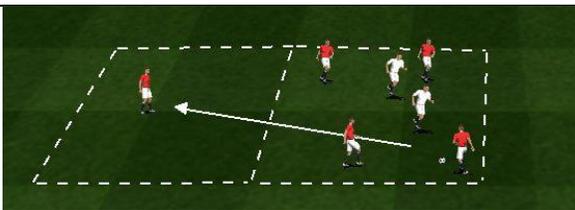
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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 cituacion de juego en la que 4 jugadores mantienen la posecion de la pelota, dos jugadores



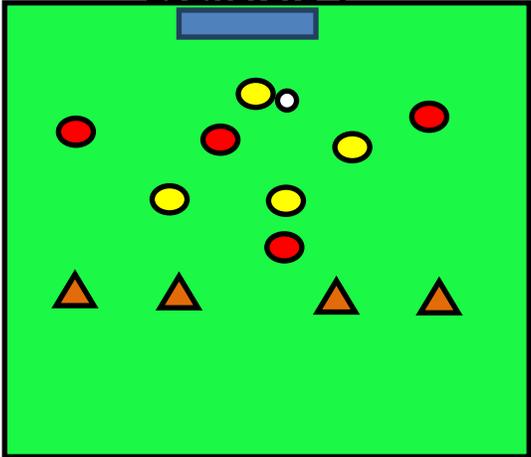
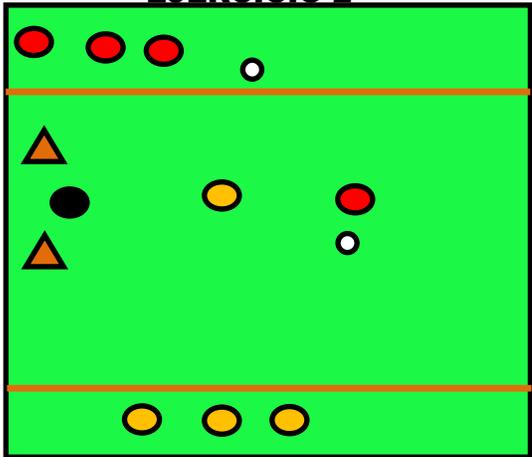
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<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><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto y Medio</b>  <b>Desmarques de apoyo</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Temporización.</b>  <b>ofensiva</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate.</b>  <b>Anticipación defensiva y ofensiva</b>  <b>Despeje</b>  <b>Interceptación</b>  <b>Repliegue</b>  <b>Contención defensiva y ofensiva</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Ofensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<p><b>60 min.</b></p>	<p><b>Ejercicio 1.</b>                      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><b>Ejercicio 2</b>                      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**

<p><b>EJERCICIO 1</b></p> 	<p><b>EJERCICIO 2</b></p> 
---	--

**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

POSICIÓN 1 PLANCHA PRONTO	POSICIÓN 2 PLANCHA LATERAL
<p>Para lograr una buena ejecución, asegúrate de estar en equilibrio.</p>	<p>Para evitar la oporía sobre el hombro izquierdo.</p>
	
<p>Para las dos posiciones, asegúrate de mantener el cuerpo recto y evitar la zona lumbar.</p>	<p>Para comenzar, flexiona el brazo, apóyate al suelo con las manos.</p>
	
<p>Apoyando el codo en el suelo y manteniendo el equilibrio.</p>	<p>Mantén el equilibrio con la mano derecha.</p>
	
<p>Comenzando una pierna, se hace la extensión en la mano y se eleva la pierna.</p>	<p>Mantén el cuerpo y pierna en posición recta.</p>
	
<p>Para las dos posiciones, asegúrate de mantener el equilibrio y evitar la zona lumbar.</p>	<p>Para mejorar la flexibilidad y elasticidad, asegúrate de mantener el cuerpo y pierna rectos.</p>





<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín (11años)	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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio, controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Equilibrio ,Bloqueos, Temporización, Defensivas, Reducción de Espacios, Repliegue, Contención Anticipación, Marcajes zonales
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica	

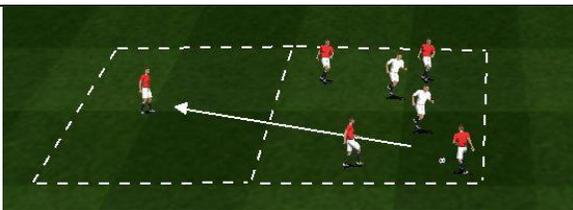
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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 cituacion de juego en la que 4 jugadores mantienen la posecion de la pelota, dos jugadores



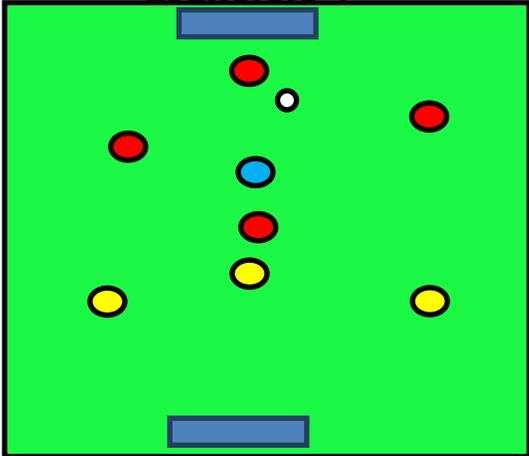
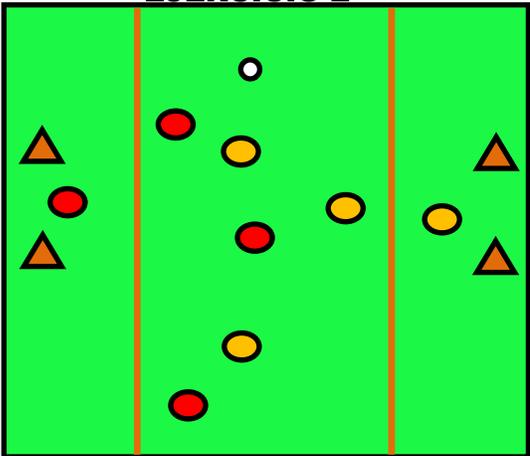
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<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><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto y Medio</b>  <b>Desmarques de apoyo</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Temporización.</b>  <b>ofensiva</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate.</b>  <b>Anticipación defensiva y ofensiva</b>  <b>Despeje</b>  <b>Interceptación</b>  <b>Repliegue</b>  <b>Contención defensiva y ofensiva</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Ofensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<p><b>60 min.</b></p>	<p><b>Ejercicio 1.</b></p> <p>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><b>Ejercicio 2</b></p> <p>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><b>EJERCICIO 1</b></p>	<p><b>EJERCICIO 2</b></p>
	

**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

**PLANCHA PRONTO**

Para lograr una buena técnica, asegúrate de estar en posición.



Para los dos ejercicios, asegúrate de mantener la línea recta.



Apoyándose en los brazos, levanta una pierna y manténla elevada.



Trabaja los músculos abdominales de la zona superior y inferior.



**PLANCHA LATERAL**

Para obtener la máxima fuerza, asegúrate de estar en posición.



Mantén el equilibrio con la mano apoyada.



Mantén el cuerpo y piernas en una línea recta.



Trabaja la fuerza y flexibilidad de la zona superior e inferior.







<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín (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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio, controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Equilibrio ,Bloqueos, Temporización, Defensivas, Reducción de Espacios, Repliegue, Contención Anticipación, Marcajes zonales
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica	

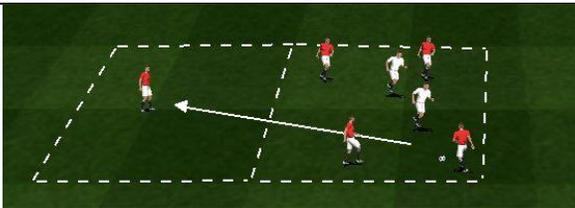
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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



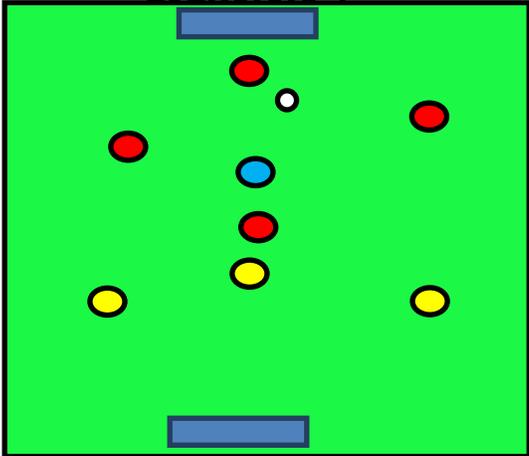
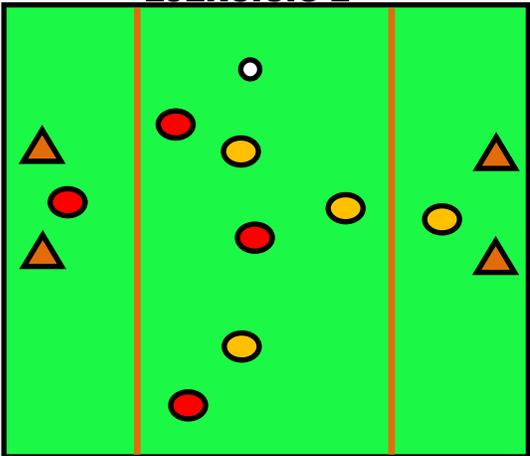
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<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><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto y Medio</b>  <b>Desmarques de apoyo</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Temporización.</b>  <b>ofensiva</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate.</b>  <b>Anticipación defensiva y ofensiva</b>  <b>Despeje</b>  <b>Interceptación</b>  <b>Repliegue</b>  <b>Contención defensiva y ofensiva</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Ofensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<p><b>60 min.</b></p>	<p><b>Ejercicio 1.</b></p> <p>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><b>Ejercicio 2</b></p> <p>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>

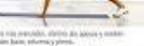
**DESCRIPCIÓN GRAFICA**

<p><b>EJERCICIO 1</b></p> 	<p><b>EJERCICIO 2</b></p> 
---	--

**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

POSICIÓN 1 PLANCHA PRONTO	POSICIÓN 2 PLANCHA LATERAL
<p>Para lograr una buena técnica, asegúrate de mantener el abdomen firme.</p>	<p>Para obtener la máxima fuerza, asegúrate de mantener el abdomen firme.</p>
	
<p>Para los dos ejercicios, asegúrate de mantener el abdomen firme para evitar la zona lumbar.</p>	<p>Para obtener la máxima fuerza, asegúrate de mantener el abdomen firme.</p>
	
<p>Asegúrate de mantener el abdomen firme y la espalda recta.</p>	<p>Asegúrate de mantener el abdomen firme y la espalda recta.</p>
	
<p>Concentrate en mantener el abdomen firme y la espalda recta.</p>	<p>Concentrate en mantener el abdomen firme y la espalda recta.</p>
	
<p>Para los dos ejercicios, asegúrate de mantener el abdomen firme y la espalda recta.</p>	<p>Para los dos ejercicios, asegúrate de mantener el abdomen firme y la espalda recta.</p>
	





<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín (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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio, controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Equilibrio ,Bloqueos, Temporización, Defensivas, Reducción de Espacios, Repliegue, Contención Anticipación, Marcajes zonales
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica	

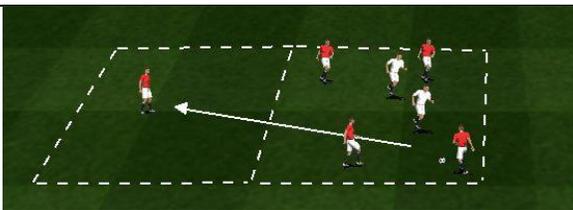
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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 cituacion de juego en la que 4 jugadores mantienen la posecion de la pelota, dos jugadores



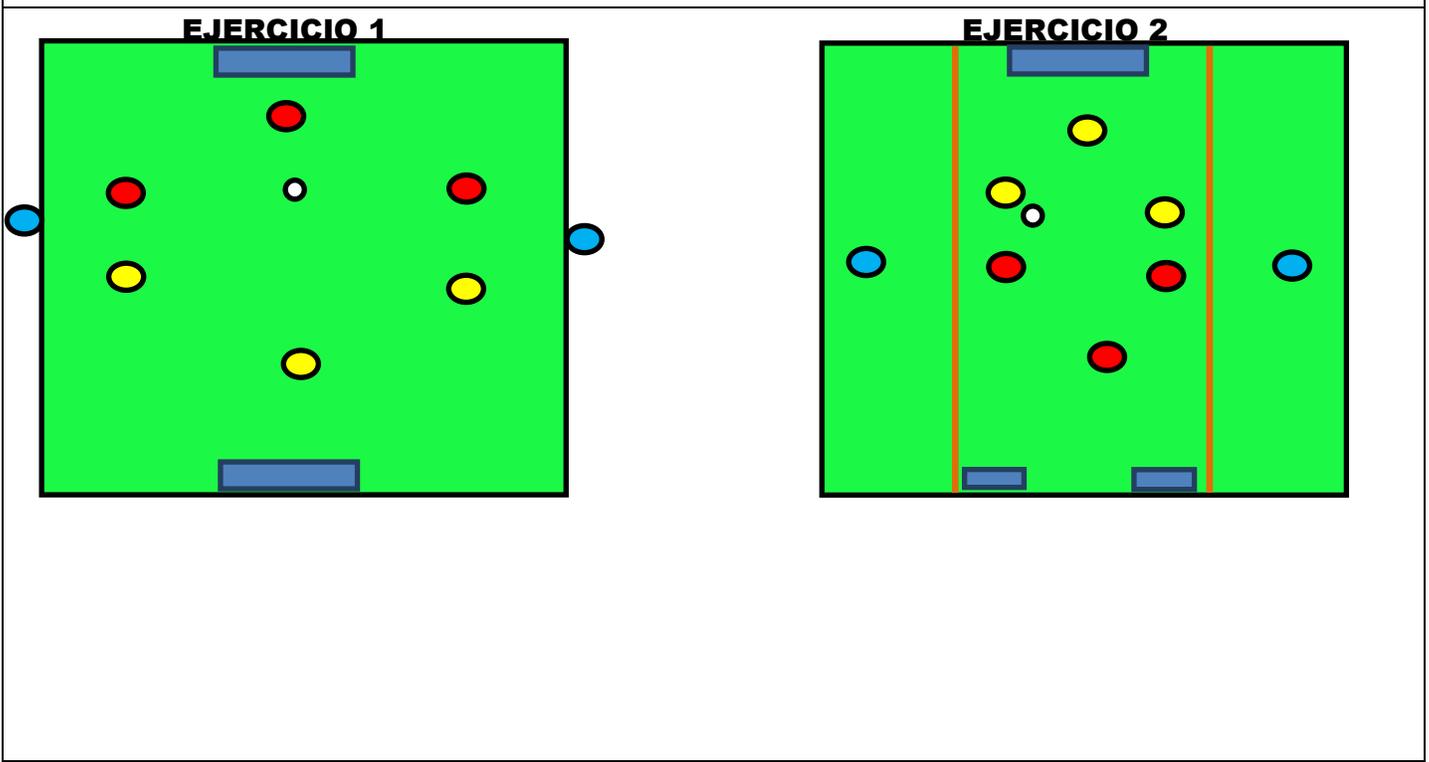
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<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><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto y Medio</b>  <b>Desmarques de apoyo</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Temporización.</b>  <b>ofensiva</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate.</b>  <b>Anticipación defensiva y ofensiva</b>  <b>Despeje</b>  <b>Intercepción</b>  <b>Repliegue</b>  <b>Contención</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Ofensivas y</b>  <b>Defensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<b>60 min.</b>	<p><b>Ejercicio 1.</b>                      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><b>Ejercicio 2</b>                      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><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

**PLANCIA PRONTO**

Para trabajar sobre la columna anterior, sobre todo sobre los abdominales.

Para los dos ejercicios, con las rodillas flexionadas. Mantén la espalda plana sobre la cara lateral.

Apoyando el codo en el suelo y manteniendo la flexión.

Colocando una pierna al lado de la otra con los brazos en el suelo.

Para los tres ejercicios, elevamos los brazos y mantenemos la espalda plana, el hombro y el codo.

**PLANCIA LATERAL**

Para trabajar la columna lateral, especialmente el costado del abdomen.

Mantén el tronco paralelo al suelo.

Apoyando una pierna al lado de la otra.

Para trabajar la movilidad y flexibilidad, sobre todo en el abdomen y el codo.

<b>SESIONES DE ENTRENAMIENTO - METODOLOGIA GLOBAL</b>		
	Grupo: Alevín (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**

<b>TECNICOS</b>	<b>Ofensivos:</b>	Pase corto, pase medio, controles, control orientado, conducciones, regates fintas, Remates
	<b>Defensivos:</b>	prolongación, despeje, desvíos, recuperación, interceptaciones
<b>TACTICOS:</b>	<b>Sub- principios defensivos</b>	Equilibrio ,Bloqueos, Temporización, Defensivas, Reducción de Espacios, Repliegue, Contención Anticipación, Marcajes zonales
	<b>Sub- principios ofensivos:</b>	Progresión del juego, profundidad, Desmarques, Temporización, Amplitud, movilidad, Penetración, Espacio, Apoyos
<b>PSICOLOGICOS:</b>	<b>General:</b>	Deportividad, compañerismo, cooperación
	<b>Específicos:</b>	Confianza, controlar las tenciones, ganas de victoria.
<b>FISICOS:</b>	Capacidad anaeróbica alactica ,Capacidad aeróbica, velocidad de reacción simple, Velocidad máxima, Fuerza de resistencia, Flexibilidad estática y dinámica	

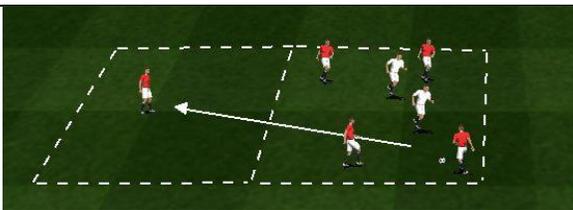
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

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**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>
<b>Activación metabólica.</b> <b>Movilidad articular.</b> <b>Elongaciones submaximales.</b> <b>Trabajos con pelota.</b> <b>Elongación más profunda.</b> <b>Trabajos de velocidad (10 metros Max.)</b> <b>Hidratación</b>	<b>30 Min.</b>	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 cituacion de juego en la que 4 jugadores mantienen la posecion de la pelota, dos jugadores



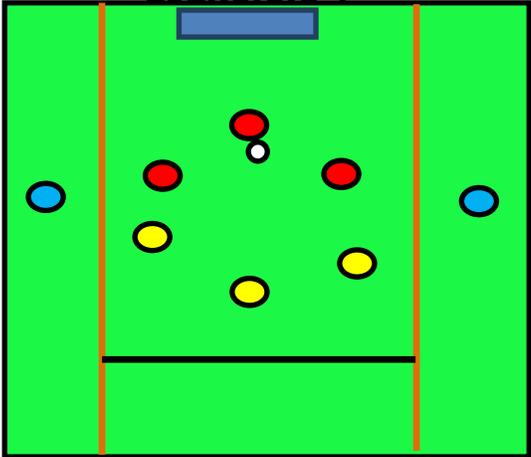
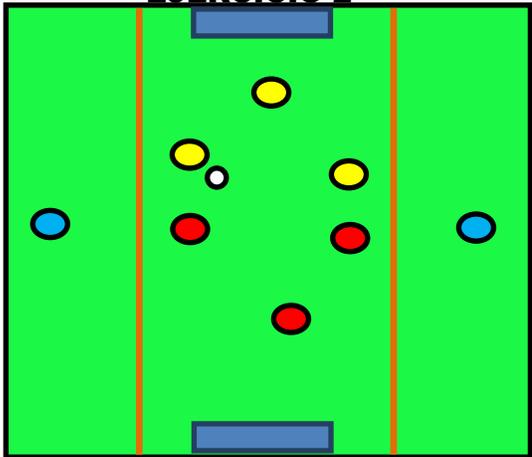
Una situación 5x2 donde el equipo en superioridad se dispone en "sistema" 2-3-1 e intenta optimizar el movimiento en apoyo del

<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><b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></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. <b>Nota: las dimensiones del terreno seran 25x 15</b></p>
--	--

**PARTE CENTRAL**

<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p><b>Toma de decisiones</b>  <b>Pase corto y Medio</b>  <b>Desmarques de apoyo</b>  <b>Amplitud</b>  <b>Progresión del juego</b>  <b>Temporización.</b>  <b>ofensiva</b>  <b>Movilidad.</b>  <b>Remate.</b>  <b>Anticipación defensiva y ofensiva</b>  <b>Despeje</b>  <b>Interceptación</b>  <b>Repliegue</b>  <b>Contención</b>  <b>Transiciones</b>  <b>Ofensivas y</b>  <b>Defensivas</b>  <b>Hidratación</b></p>	<b>60 min.</b>	<p><b>Ejercicio 1.</b>                      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><b>Ejercicio 2</b>                      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**

<p><b>EJERCICIO 1</b></p> 	<p><b>EJERCICIO 2</b></p> 
---	--

**PARTE FINAL**

**SESIONES DE ENTRENAMIENTO**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</b></p>	<p><b>30 min.</b></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**

POSICIÓN 1 PLANCIA PRONA	POSICIÓN 2 PLANCIA LATERAL
<p>Para lograr más la potencia aeróbica, vale la pena estar en posición...</p>	<p>Para obtener la potencia aeróbica, es importante estar en posición...</p>
	
<p>Para los que comienzan, con un nivel de dificultad menor, es importante para evitar la zona lumbar.</p>	<p>Para comenzar, mantener la cabeza, hombros y caderas en una línea recta.</p>
	
<p>Apoyándose en los codos con las manos y muñecas en posición...</p>	<p>Apoyándose en los codos con las manos y muñecas en posición...</p>
	
<p>Comenzando en una posición de flexión de codos, se debe ir bajando la cadera y elevando la cabeza.</p>	<p>Comenzando en una posición de flexión de codos, se debe ir bajando la cadera y elevando la cabeza.</p>
	
<p>Para los que desean mejorar su técnica de carrera y mejorar su fuerza, es importante estar en posición...</p>	<p>Para mejorar la potencia aeróbica, es importante estar en posición...</p>





	Grupo: sub 11	Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO
	Sesión No. :1	Sede deportiva: el dorado
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha:

**OBJETIVOS**

Desarrollar de manera equilibrada las capacidades condicionales y coordinativas generales, técnicas, integradas en el desarrollo y formación de actitudes afectivo-sociales.

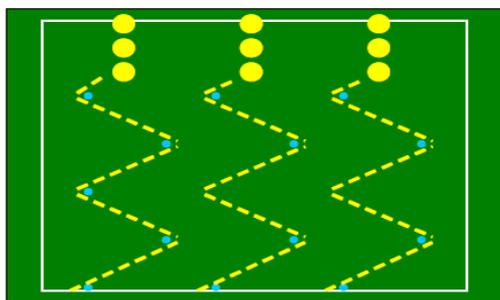
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
x	x		X					X

**PARTE INICIAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Calentamiento previo	10 minutos	Juegos de integración trote sin formación en parejas tríos siguiendo las órdenes del maestro

**DESCRIPCIÓN GRAFICA**

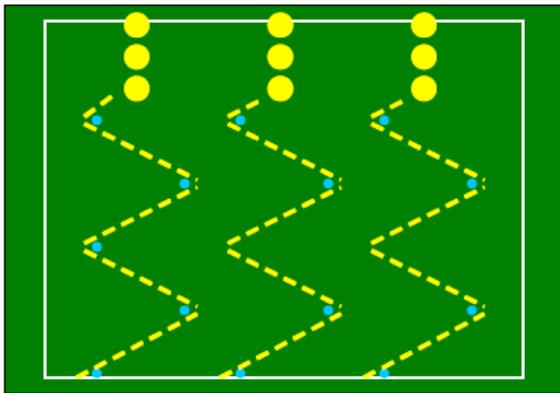


**PARTE CENTRAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
------------------	----------	--------------------------------

<p><b>Trabajo físico</b></p> <p><b>Técnico –táctico superficies de contacto</b></p>	<p>20 minutos</p> <p><b>80 minutos</b></p>	<p>Juegos de persecución en pareja ,persecución sin balón la orden del profesor el perseguido se convierte en perseguidor</p> <p>Competencias de velocidad hileras de 15 a 20 mts en línea recta</p> <p>Competencias de velocidad engrupo de 10 metros ir tocar el cono y volver.</p> <p>Trabajo individual en zigzag entre conos dispuestos en forma paralela en una distancia de 20 metros separados aproximadamente a 2 metros</p> <p>Reconocimiento y utilización de cada una (demostración por el profesor)</p> <p>Trabajar las superficies de contacto de las extremidades inferiores.</p> <p>Trabajar en parejas haciendo hincapié en las en las superficies de contacto del pie</p> <p>1° en forma estática luego con desplazamientos sin exigencia de intensidad</p> <p>2°en grupos de tres trabajando que el balón no caiga</p> <p>3°competencia por grupos quien da mas golpes a el balón sin que el caiga utilizando las superficies de contacto de la pierna</p> <p>Introducción a el juego real competencia interna entre los alumnos</p>
---	--	---

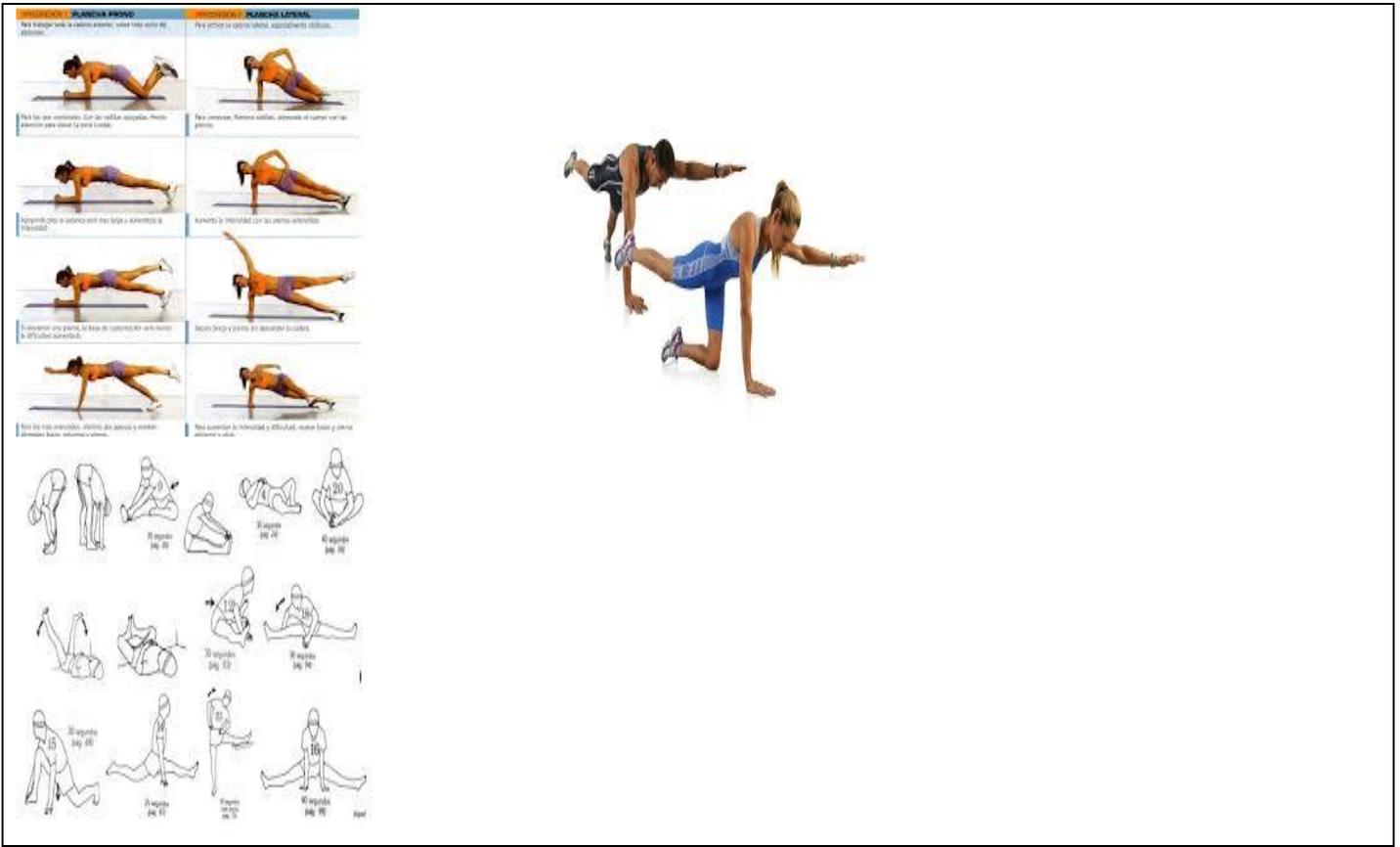
DESCRIPCIÓN GRAFICA



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



SESIONES DE ENTRENAMIENTO									
		Grupo: sub 11			Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO				
		Sesión No. :2			Sede deportiva: el dorado				
		Duración de la sesión: 120 min.			Fecha:				
<b>OBJETIVOS</b>									
Desarrollar de manera equilibrada las capacidades condicionales y coordinativas generales para el mejoramiento de las superficies de contacto.									
<b>MATERIAL DE ENTRENAMIENTO</b>									
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos	
X	X		X					x	
<b>PARTE INICIAL</b>									
<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>			<b>DURACIÓN</b>		<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>				

Calentamiento previo	10 minutos	Futbol mano los goles valen dentro del área
DESCRIPCIÓN GRAFICA		
PARTE CENTRAL		
TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<b>Técnico –táctico superficies de contacto</b>	<b>80 minutos</b>	<p>Repetición de la clase anterior en parejas y en grupos se trabajaran aquellas superficies de contacto no trabajadas la clase anterior correspondientes a tronco y cabeza.</p> <p>Cabeza: frontal. trabajo en parejas al comienzo en forma estática un compañero envía el balón con las manos el ejecutante devuelve con la frente haciendo hincapié en el gesto deportivo fijación de la cadera envión de tronco y del cuello</p> <p>Parental: trabajo en tríos un compañero un compañero con el balón en las manos a hacia el ejecutante quien lo dirige con la parte lateral hacia su tercer compañero luego se rotan los compañeros entre si</p> <p>Pecho: se utiliza fundamental mente en la amortiguación se trabaja en parejas en forma estática luego en movimiento avanzando y retrocediendo.</p> <p>Bajo vientre: Esta superficie es poco utilizada. Se ocupa en sañi-parada de baja recurrencia en el juego.</p> <p>Manos: Esta superficie es solo empleada por el arquero en su zona reglamentaria. Se enseñarán las tomadas básicas y las posiciones del cuerpo de cada una. Se trabaja en pareja; primero se envía el balón con la mano y luego con el pie. Una vez desarrollado el trabajo de superficies de contacto, se realiza un traspaso de los contenidos teóricos a un juego real. Para esto se organizan equipos distribuidos por el profesor (diferentes a los grupos formados en clase anterior). Esta acción tiene como objetivo socializar a los integrantes del grupo..</p>
DESCRIPCIÓN GRAFICA		
PARTE FINAL		
TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento	30 min.	<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		



SESIONES DE ENTRENAMIENTO								
	Grupo: sub 11			Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO				
	Sesión No. :3			Sede deportiva: el dorado				
	Duración de la sesión: 120 min.			Fecha:				
<b>OBJETIVOS</b>								
El aspecto fundamental es la adquisición de los gestos o fundamentos técnicos básicos, los que por su repetición, en una edad muy receptiva, se harán reflejos inconscientes automatizados.								
<b>MATERIAL DE ENTRENAMIENTO</b>								
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
X	X		X					X
<b>PARTE INICIAL</b>								
<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>			<b>DURACIÓN</b>		<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:</b>			

Calentamiento previo	10 minutos	<p>a) Trote libre, 6 minutos</p> <p>b) Coordinación general: rebote simple con abducción y aducción de piernas y brazos.</p> <p>c) Desarrollo sensorio motriz (óculo manual): trabajo en parejas, un compañero envía el balón con las manos a otro que retrócede.</p> <p>d) Juegos de velocidad en grupos (de persecución): Grupo A persigue hasta alcanzar a los integrantes del grupo B. Controlar el tiempo de este ejercicio. Cambiar los roles y confrontar el tiempo de cada uno de los grupos para designar al más veloz.</p>
----------------------	------------	--

DESCRIPCIÓN GRAFICA

PARTE CENTRAL

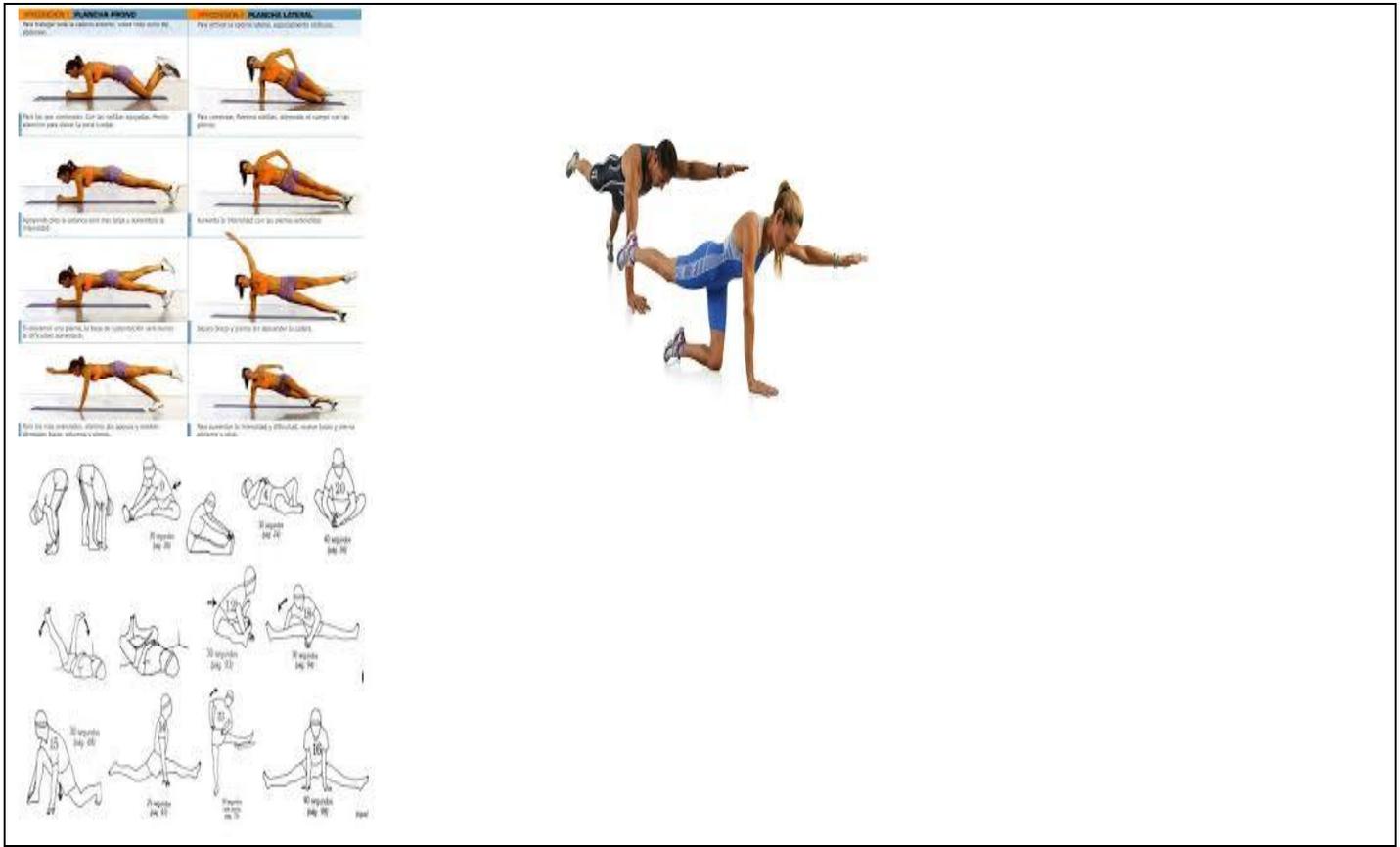
TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<b>Técnico –táctico superficies de contacto</b>	<b>80 minutos</b>	<p>Superficies de contacto: Repaso de lo aprendido en las dos clases anteriores.</p> <p>1° Sin desplazamiento, en parejas.</p> <p>2° Con desplazamiento sin exigencias de intensidad, ocupando cada una de las superficies de contacto trabajadas en las clases anteriores.</p> <p>3° Trabajo individual: Mantener el balón sin que caiga dándole toques con las distintas superficies de contacto (jueguitos en forma libre). Luego se compite en parejas y en tríos.</p> <p>4° Introducción a las secuencias técnicas: Primero en forma libre ocupando las superficies de contacto del pie y del muslo, luego secuencia obligatoria mínimo de seis toques.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

PARTE FINAL

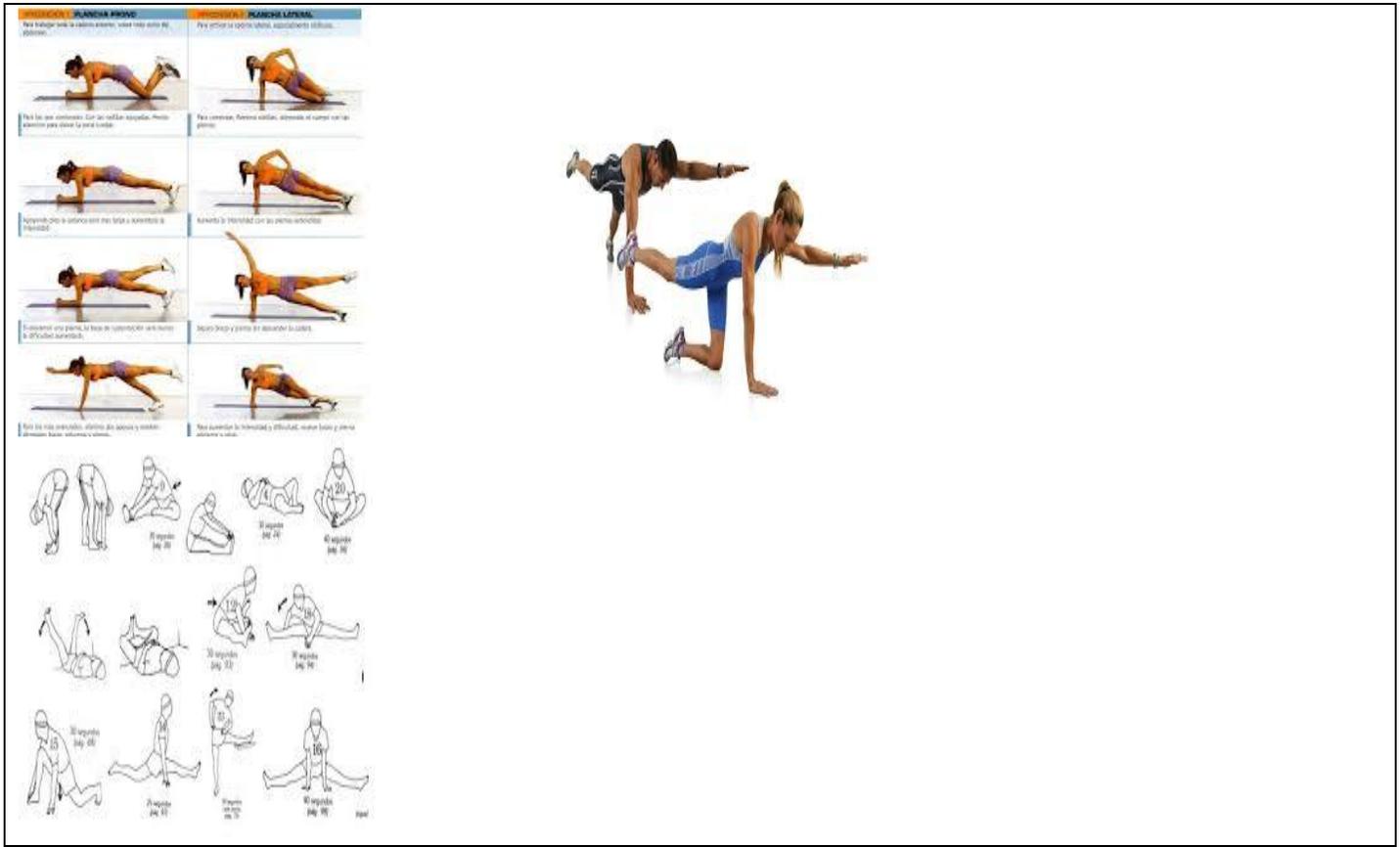
TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	30 min.	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizara por medio 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



SESIONES DE ENTRENAMIENTO									
		Grupo: sub 11			Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO				
		Sesión No. :4			Sede deportiva: el dorado				
		Duración de la sesión: 120 min.			Fecha:				
<b>OBJETIVOS</b> Adquirir el gesto técnico que permita ejecutar la amortiguación de la manera más económica, plástica y beneficiosa para el ejecutante y el equipo.									
<b>MATERIAL DE ENTRENAMIENTO</b>									
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos	
X	X	X	X					X	
<b>PARTE INICIAL</b>									
TEMA/ CONTENIDOS			DURACIÓN		DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:				

Calentamiento previo	10 minutos	Calentamiento previo: a) Trote en parejas, dirección libre. Alumno A realiza movimientos imitando animales o aviones y alumno B le imita instantáneamente. A la orden, cambian las funciones de las parejas. b) El mismo anterior, pero el alumno A trota con cambios de dirección y/o hace fintas que son inmediatamente imitadas por B. Cambio.- c) Elasticidad y flexibilidad
DESCRIPCIÓN GRAFICA		
PARTE CENTRAL		
TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<b>Técnico –táctico superficies de contacto</b>	<b>80 minutos</b>	<b>PARADAS.</b> Demostración y explicación a cargo del profesor. En parejas, estático, a ras de piso. En parejas, en movimiento, a ras de piso. En parejas, estático, a media altura. En movimiento. En parejas, en movimiento, parar el balón, levantarlo y ejecutar una secuencia técnica básica. En parejas, conducir el balón y a la orden del compañero frenar y parar el balón pisándolo con la planta del pie.
DESCRIPCIÓN GRAFICA		
PARTE FINAL		
TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento	30 min.	El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realiza 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.  Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.
DESCRIPCIÓN GRAFICA		



SESIONES DE ENTRENAMIENTO								
	Grupo: sub 11			Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO				
	Sesión No. :5			Sede deportiva: el dorado				
	Duración de la sesión: 120 min.			Fecha:				
OBJETIVOS								
Adquirir el gesto técnico que permita ejecutar la amortiguación con el muslo de la manera más económica, plástica y beneficiosa para el ejecutante y el equipo..								
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO								
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
X	X	X	X	X				X
PARTE INICIAL								
TEMA/ CONTENIDOS			DURACIÓN		DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:			

Calentamiento previo	10 minutos	<p>a) Trote libre, 6 minutos</p> <p>b) Coordinación general: rebote simple con abducción y aducción de piernas y brazos.</p> <p>c) Desarrollo sensorio motriz (óculo manual): trabajo en parejas, un compañero envía el balón con las manos a otro que retrócede.</p> <p>d) Juegos de velocidad en grupos (de persecución): Grupo A persigue hasta alcanzar a los integrantes del grupo B. Controlar el tiempo de este ejercicio. Cambiar los roles y confrontar el tiempo de cada uno de los grupos para designar al más veloz.</p>
DESCRIPCIÓN GRAFICA		
PARTE CENTRAL		
<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<b>Técnico –táctico superficies de contacto</b>	<b>80 minutos</b>	<p>Superficies de contacto: Repaso de lo aprendido en las dos clases anteriores.</p> <p>1° Sin desplazamiento, en parejas.</p> <p>2° Con desplazamiento sin exigencias de intensidad, ocupando cada una de las superficies de contacto trabajadas en las clases anteriores.</p> <p>3° Trabajo individual: Mantener el balón sin que caiga dándole toques con las distintas superficies de contacto (jueguitos en forma libre). Luego se compete en parejas y en tríos.</p> <p>4° Introducción a las secuencias técnicas: Primero en forma libre ocupando las superficies de contacto del pie y del muslo, luego secuencia obligatoria mínimo de seis toques.</p>
DESCRIPCIÓN GRAFICA		
PARTE FINAL		
<b>TEMA/ CONTENIDOS</b>	<b>DURACION</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento</p>	30 min.	<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		



SESIONES DE ENTRENAMIENTO		
	Grupo: sub 11	Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO
	Sesión No. :6	Sede deportiva: el dorado
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha:

**OBJETIVOS**

Desarrollar de manera equilibrada las capacidades condicionales y coordinativas generales, técnicas, Mejorar la técnica adquirida en el control del balón.

**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
X	x	x	x	x				x

**PARTE INICIAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
------------------	----------	---------------------------------

Calentamiento previo	10 minutos	<p>Trotar libremente: a la orden del profesor trotar levantando las rodillas.                  A la orden del profesor, levantando las rodillas y tocando con las manos el borde interno de cada pie con la mano del mismo lado(10 pasos).                  A la orden del profesor, levantando los talones (a los glúteos) y tocando con las manos el pie del mismo lado (10 pasos).                  A la orden, levantando las rodillas y tocando con las manos la rodilla contraria.                  A la orden, llevando los talones a los glúteos y tocando con las manos el pie contrario.                  Elasticidad y flexibilidad.</p>
----------------------	------------	---

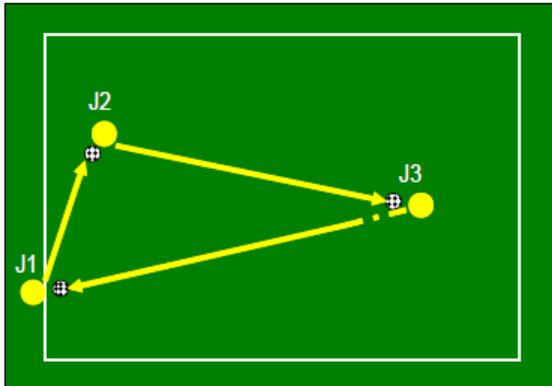
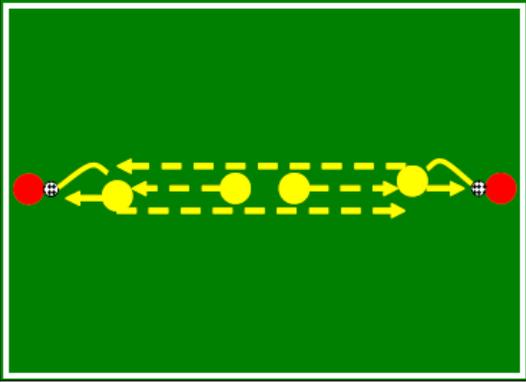
DESCRIPCIÓN GRAFICA



PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<b>Técnico –táctico superficies de contacto</b>	<b>80 minutos</b>	<p>Repaso de lo anterior:                  Dominio: en parejas, secuencias técnicas de 5 tiempos (pie-pie, muslo-muslo, cabeza).                  Tratar de repetir la mayor cantidad de veces la secuencia sin que la pelota caiga.                  Repaso de parada del balón.                  Tríos, en movimiento.                  Control (con el pecho).                  Demostración y explicación a cargo del profesor (insistir en el control orientado).                  En pareja: Estático, luego en movimiento.                  Grupos de 4 alumnos. Dos conos enfrentados y separados 10 metros uno de otro. En cada cono un alumno con un balón que lanzará con las manos al pecho de un compañero, quien realizará un control orientado, devolverá con borde interno y correrá hasta el otro cono donde ejecutará la misma acción. Repetir 6 veces cada uno.                  Jugador 1 ejecuta lanzamiento lateral. Jugador 2 controla con amortiguación de pecho (control orientado) y habilita al jugador 3, quien controla con semiparada y devuelve a jugador 1. Esta acción se repite tres veces y se cambian los roles.</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





SESIONES DE ENTRENAMIENTO		
	Grupo: sub 11	Docente a cargo: Docente a cargo: DIDIER LLANOS  DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO
	Sesión No. :7	Sede deportiva: el dorado
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha:

**OBJETIVOS**  
Adquirir el gesto técnico que permita amortiguar el balón con el muslo y desarrollar el tiro a el área o arco

MATERIAL DE ENTRENAMIENTO								
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
X	X	X	X	X				X

**PARTE INICIAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Calentamiento previo	10 minutos	Trote libre por todo el radio de la cancha Trote en parejas. Uno detrás del otro, a la orden, el de atrás pasa adelante mediante una aceleración. Trote libre, avanzar a pequeños saltos en el trote, hacia adelante-arriba y al lado. Desplazamientos laterales en parejas, al 5º tiempo, saltar y chocar las manos con fuerza (empujar) lo más alto posible contra el compañero. Peleas de gallos. En cuclillas, luchar contra el compañero, siempre con las piernas flectadas. Elasticidad y flexibilidad

**DESCRIPCIÓN GRAFICA**



PARTE CENTRAL

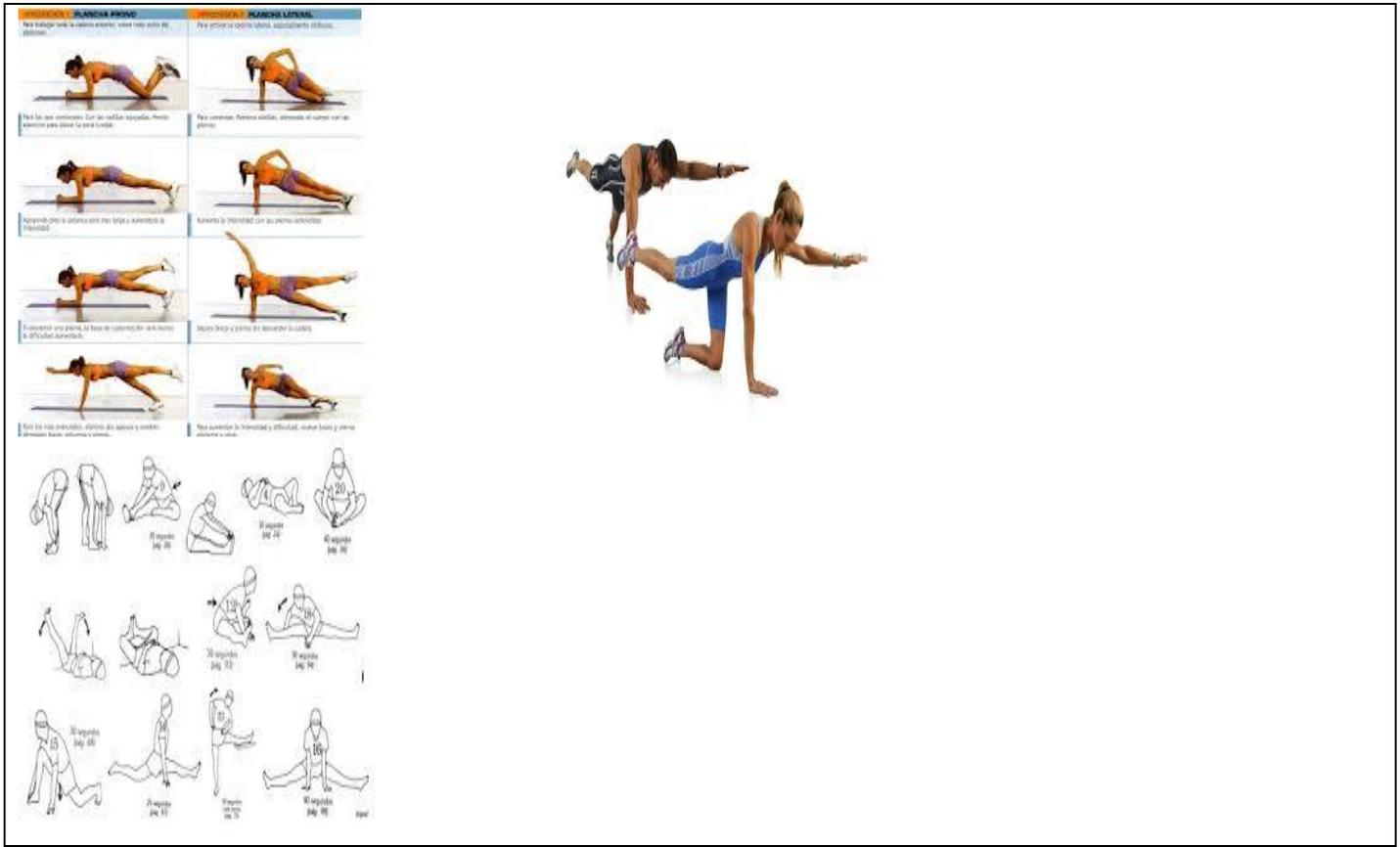
TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<b>Técnico –táctico superficies de contacto</b>	<b>80 minutos</b>	<p>Grupos de 4 alumnos. Dos conos enfrentados y separados 10 metros uno de otro.                      En cada cono un alumno con un balón que lanzará con las manos, hacia arriba y adelante (parábolabaja) a un compañero, quien realizará un control orientado con el muslo, devolverá con borde Interno y correrá hasta el otro cono donde se ejecutará la misma acción. Repetir 6 veces cada uno.</p> <p>Tríos: en canchas reducidas, Jugador1 sirve el lateral, Jugador 2 controla con el muslo, (control Orientado) y pasa el balón a Jugador 3, quien remata al arco (5 x 2 metros).</p> <p>En parejas: Jugador 1 de espaldas al arco, Jugador 2 (a 10 metros de Jugador 1) -lanza el balón hacia arriba y adelante y Jugador 1 se acomodará para recibir el balón con el muslo (control Orientado) y rematará al arco.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

PARTE FINAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento	30 min.	<p>El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realiza 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



SESIONES DE ENTRENAMIENTO								
	Grupo: sub 11			Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO				
	Sesión No. :8			Sede deportiva: el dorado				
	Duración de la sesión: 120 min.			Fecha:				
OBJETIVOS								
Desarrollar la introducción técnica de conducción dominando la vista periférica y cambios de dirección en la conducción								
MATERIAL DE ENTRENAMIENTO								
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
X	X	x	x					X
PARTE INICIAL								
TEMA/ CONTENIDOS			DURACIÓN		DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:			

Calentamiento previo	10 minutos	Carrera continua suave durante 10' Desplazamientos con movimiento de brazos en descompensación Desplazamiento con movimientos de brazos encima-atrás Desplazamiento con movimientos reiterativos de brazos Marcha accionada con elevación de hombros Marcha accionada con elevación de rodillas Marcha accionada llevando a cabo talones-glúteos Marcha accionada estirando pie derecho y tocándolo con mano izquierda y viceversa Marcha accionada abriendo pierna derecha e izquierda simultáneamente Girar caderas Girar tobillos
----------------------	------------	--

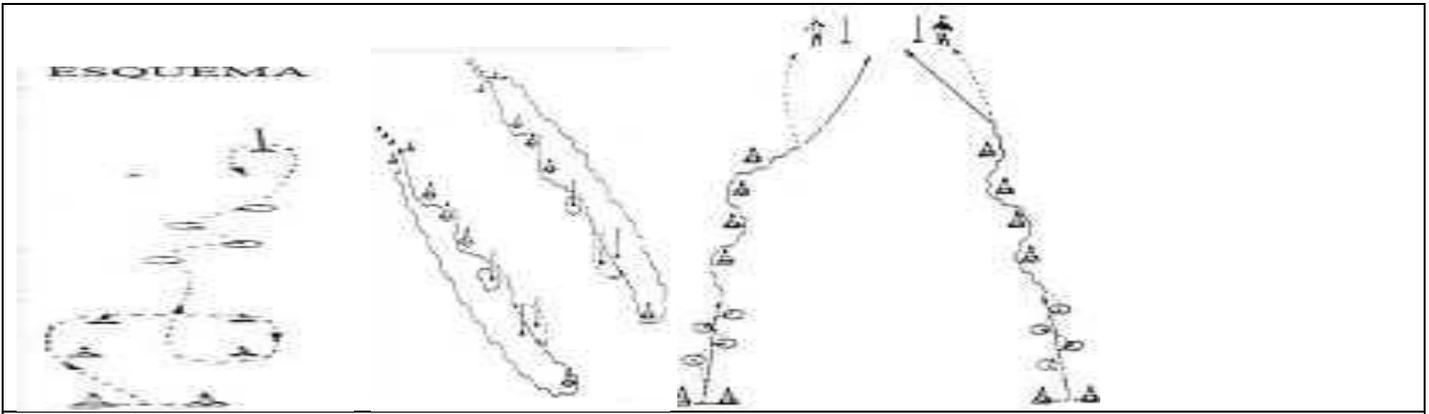
DESCRIPCIÓN GRAFICA

PARTE CENTRAL



TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<b>Técnico –táctico superficies de contacto</b>	<b>80 minutos</b>	1.Salida entre conos Conducir la pelota dejando los conos a la derecha Pasar con la pelota por medio de los conos Franquear los aros, situando la pelota entre estos y recuperándola antes de la media vuelta Rodear el poste y regreso 2. Salida entre los conos Conducción de balón entre los conos Eslalon Rodear el poste y realizar el circuito inverso Ceder el balón al siguiente jugador 3.Salida entre los conos Pasar el balón en el espacio entre los aros Recuperar el balón y hacer eslalon entre los conos A la salida del eslalon tirar entre las estacas Fútbol recreativo

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





SESIONES DE ENTRENAMIENTO		
	Grupo: sub 11	Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO
	Sesión No. :9	Sede deportiva: el dorado
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha:

**OBJETIVOS**

Desarrollar las acciones técnicas de control, manejo y golpeo que le permitirán el manejo del gesto técnico.

**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
X	X	x	x	x				x

**PARTE INICIAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Calentamiento previo	10 minutos	Calentamiento previo: Trotar libremente: a la orden del profesor trotar levantando las rodillas. A la orden del profesor, levantando las rodillas y tocando con las manos el borde interno de cada pie con la mano del mismo lado(10 pasos). A la orden del profesor, levantando los talones (a los glúteos) y tocando con las manos el pie del mismo lado (10 pasos). A la orden, levantando las rodillas y tocando con las manos la

		<p>rodilla contraria.                  A la orden, llevando los talones a los glúteos y tocando con las manos el pie contrario.                  Elasticidad y flexibilidad.</p>
--	--	--

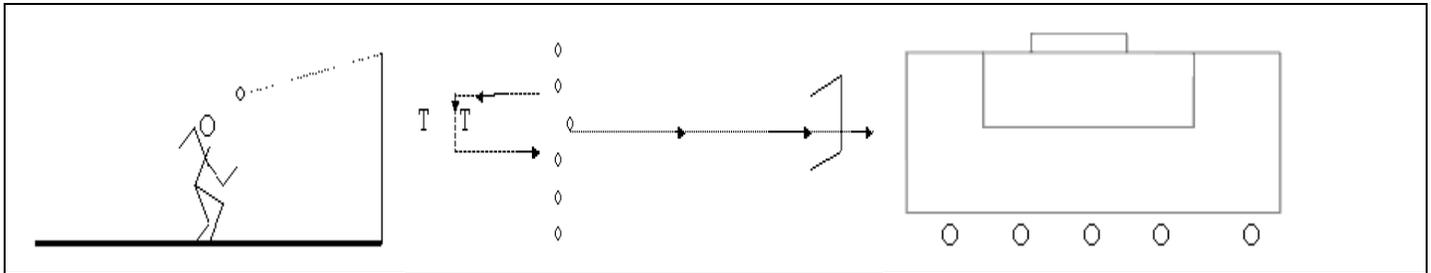
DESCRIPCIÓN GRAFICA



PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Técnico –táctico superficies de contacto</b></p>	<p><b>80 minutos</b></p>	<p>Objetivo: Mantener el control del balón                      Se mantendrá el control de la pelota con ambas piernas, evitando que esta toque el suelo, contando el número de veces consecutivas, sabiendo que cuando el balón toque el suelo, iniciaremos de nuevo la cuenta, tomando al final de los 3 minutos la de mayor número de toques</p> <p>Objetivo: Mejorar el control del balón con la cabeza                      Apoyándonos en una tapia o con un compañero, haremos control del balón con la cabeza, golpeando la pelota contra la pared y así sucesivamente hasta completar 2 minutos de tiempo, contando el número de toques mayor sin que el balón caiga al suelo.</p> <p>Objetivo: Mejorar la precisión en los envíos cortos                      Colocaremos una valla de 1m. x 1m., a una distancia de 10 metros colocaremos 10 balones paralelos a esta en hilera, y detrás de estos a una distancia de 4 metros colocaremos un banderín y el trabajo consistirá en golpear un balón tratando de meterlo por debajo de la valla, volver hacia atrás dar la vuelta al banderín y así sucesivamente, teniendo un tiempo máximo para el golpeo de todos los balones de 90 segundos.</p> <p>Objetivo: Mejorar el disparo a portería</p> <p>Se colocarán 5 balones perpendiculares a la portería y un banderín 5 metros detrás, se golpeará el primero, se volverá hacia atrás a dar la vuelta al banderín y así sucesivamente.</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

The 'DESCRIPCIÓN GRAFICA' section contains a grid of exercise photos on the left, a large photo of two people on the right, and line drawings at the bottom. The grid photos include:
 

- PLANCHAS PRONAS:** Exercises for core strength and stability.
- PLANCHAS LATERALES:** Exercises for lateral core strength.

 The large photo shows two individuals in athletic wear performing a dynamic core exercise. The line drawings at the bottom illustrate various static stretches for the legs, hips, and back, each with a duration of 15 or 20 seconds.

SESIONES DE ENTRENAMIENTO		
	Grupo: sub 11	Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO
	Sesión No. :10	Sede deportiva: el dorado
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha:

### OBJETIVOS

Realizar las acciones técnicas de golpeo que permitirán el mejoramiento del gesto técnico al momento de golpear el balón

### MATERIAL DE ENTRENAMIENTO

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
X	X	x	x	x				X

### PARTE INICIAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Calentamiento previo	10 minutos	<p>Calentamiento previo:            Trotar libremente: a la orden del profesor trotar levantando las rodillas.            A la orden del profesor, levantando las rodillas y tocando con las manos el borde interno de cada pie con la mano del mismo lado(10 pasos).            A la orden del profesor, levantando los talones (a los glúteos) y tocando con las manos el pie del mismo lado (10 pasos).            A la orden, levantando las rodillas y tocando con las manos la rodilla contraria.            A la orden, llevando los talones a los glúteos y tocando con las manos el pie contrario.            Elasticidad y flexibilidad</p>

### DESCRIPCIÓN GRAFICA

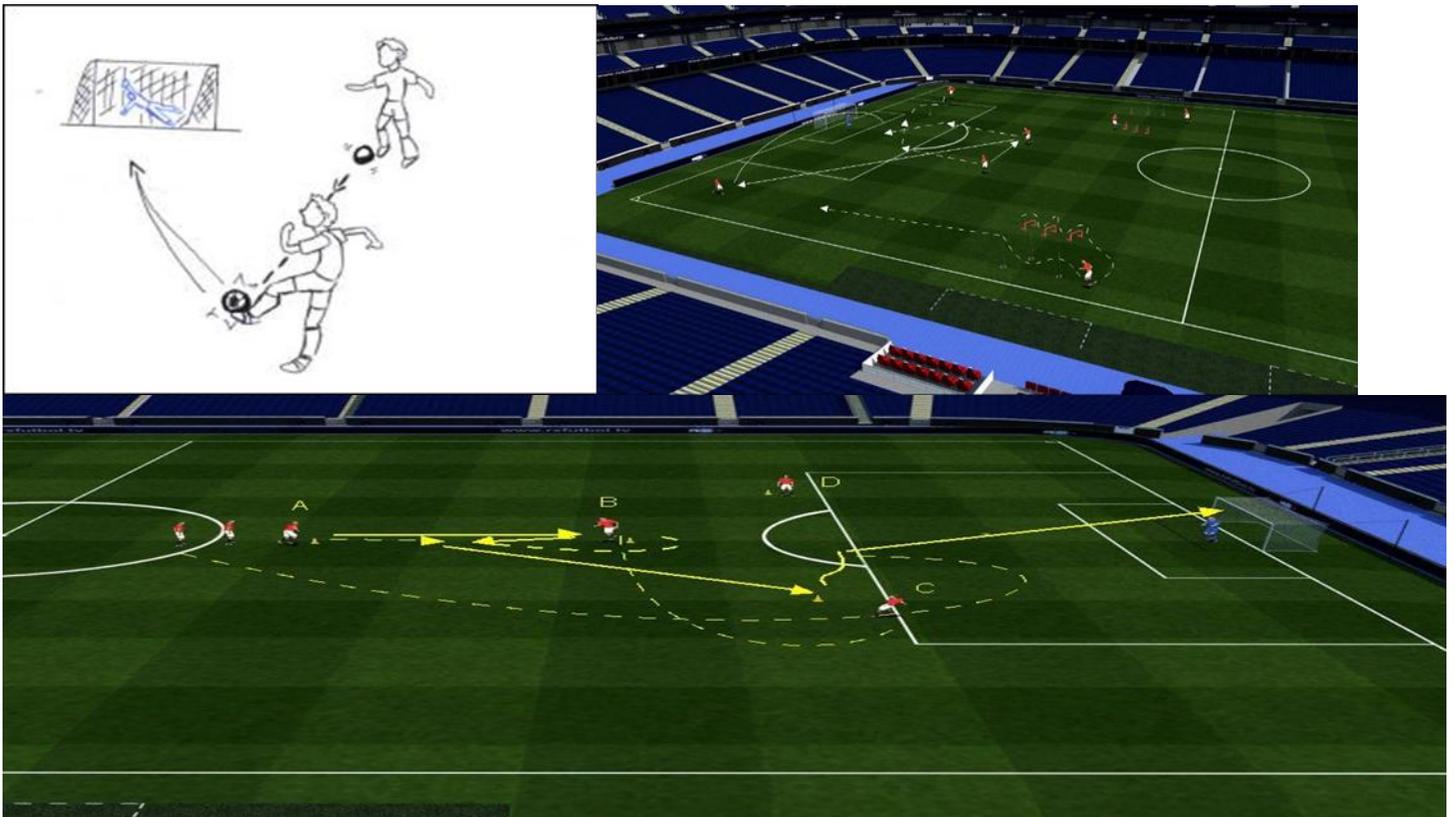


### PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
------------------	----------	--------------------------------

<p><b>Técnico –táctico superficies de contacto</b></p>	<p><b>80 minutos</b></p>	<p>se realizara Esta tarea orientada principalmente a dos objetivos, uno físico el cual está enfocado a la fuerza explosiva, el otro es de índole técnico-táctico, ya que los jugadores realizan las tareas físicas en el sector del campo por donde se moverán en el partido los delanteros en la zona de finalización, los laterales en las bandas</p> <p>El ejercicio se desarrolla en medio campo con 4 atacantes (Medios Centros, Laterales y Extremos) y 2 defensas (Centrales). Los balones los tienen los jugadores de banda, que inician el ejercicio con un pase al medio centro, este a su vez al central, que devuelve al medio centro para que realice un pase a la banda contraria al inicio. A partir de ahí, los centrales repliegan a su área para evitar el remate, los atacantes intentan finalizar con centro</p>
--	--------------------------	---

DESCRIPCIÓN GRAFICA



PARTE FINAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p>Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estramiento 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**

SESIONES DE ENTRENAMIENTO		
	Grupo: sub 11	Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO
	Sesión No. :11	Sede deportiva: el dorado
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha:

**OBJETIVOS**

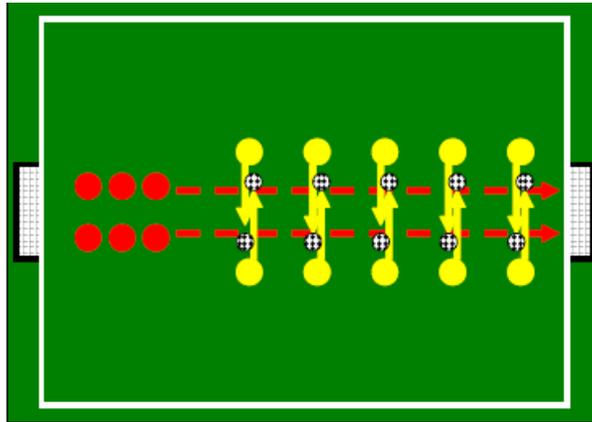
Realizar las acciones de conducción y precisión dominando la vista periférica y cambios de dirección en la conducción

MATERIAL DE ENTRENAMIENTO								
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
X	X	x	X	x				x

PARTE INICIAL		
TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Calentamiento previo	10 minutos	Trote libre. Juego: quemada con el balón. Pase a ras de piso. Jugadores 1 tratan de pasar el callejón sin ser tocados por los balones enviados por los Jugadores 2. El jugador que es tocado es eliminado. Se cambian el rol cuando la mitad de los jugadores que tratan de pasar son tocados. Gana el equipo que dura más tiempo sin ser cambiado.

Elasticidad y flexibilidad

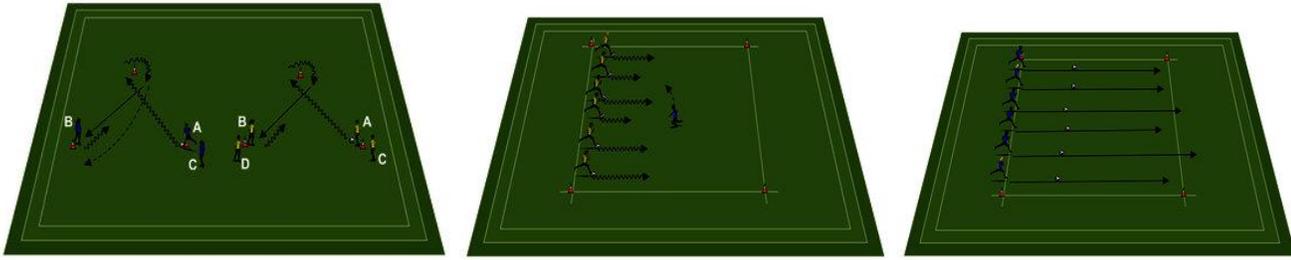
DESCRIPCIÓN GRAFICA



PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Técnico –táctico</b>  <b>superficies de contacto</b></p>	<p><b>80 minutos</b></p>	<p>1. Se forman grupos de tres jugadores como mínimo. El jugador A conduce el balón con el interior del pie izquierdo, rodea el cono y pasa el balón al jugador B, siempre con el interior del pie izquierdo. A continuación, el jugador A corre para ocupar el lugar del jugador B, que conduce el balón con el pie derecho, rodea el cono y pasa el balón con el interior del pie derecho al jugador C. El jugador B corre para ocupar el lugar del jugador C y así sucesivamente.</p> <p>2. El gavilán                      Los jugadores se colocan sobre una línea con un balón cada uno. Del otro lado se encuentra un jugador sin balón que será el "gavilán". A su señal, los jugadores deben intentar llegar al otro lado del terreno con el balón en los pies. El gavilán debe "capturar" al máximo de jugadores tocándoles en el hombro. Se cuentan los puntos. Uno a uno, todos los jugadores ocuparán la posición de "gavilán".</p> <p>3. Juego de precisión                      Cada jugador tiene un balón. Desde una determinada distancia frente a una línea dibujada en el terreno, cada uno golpea el balón para intentar que se detenga lo más cerca posible de la línea. El que se acerque más suma un punto. El juego se desarrolla en varias mangas.</p> <p>Juego recreativo</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA



[http://grassroots.fifa.com/uploads/tx\\_mffifahtml5video/6-8\\_warm\\_up\\_1\\_13.mp4](http://grassroots.fifa.com/uploads/tx_mffifahtml5video/6-8_warm_up_1_13.mp4)

[http://grassroots.fifa.com/uploads/tx\\_mffifahtml5video/6-8\\_exercise\\_1\\_13.mp4](http://grassroots.fifa.com/uploads/tx_mffifahtml5video/6-8_exercise_1_13.mp4)

[http://grassroots.fifa.com/uploads/tx\\_mffifahtml5video/6-8\\_to\\_conclude\\_1\\_12.mp4](http://grassroots.fifa.com/uploads/tx_mffifahtml5video/6-8_to_conclude_1_12.mp4)

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 realiza 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





SESIONES DE ENTRENAMIENTO		
	Grupo: sub 11	Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO
	Sesión No. :12	Sede deportiva: el dorado
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha:

**OBJETIVOS**

Desarrollar la técnica de conducción y golpeo dominando la vista periférica y cambios de dirección en la conducción y disparo a portería

**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
X	x	x	X	X				X

**PARTE INICIAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Calentamiento previo	10 minutos	<p>En parejas, con un balón trotar libre por el terreno, haciendo pasés a su compañero en forma libre.</p> <p>Trotando en el lugar, enfrentados y separados por 10 metros, tocar libremente el balón al compañero en forma constante.</p> <p>Avanzar y retroceder, según lo ordena el profesor, sin dejar de tocar el balón al compañero.</p> <p>Juego de persecución: en parejas, amarrados de la muñeca con el compañero, deberán perseguir y atrapar a otra pareja que tratará de evitarlo.</p> <p>Elasticidad y flexibilidad.</p>

--	--	--

DESCRIPCIÓN GRAFICA

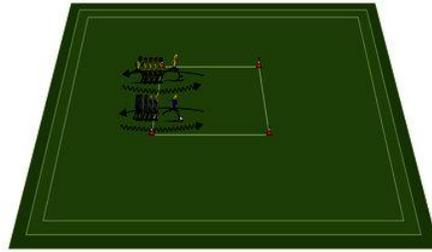
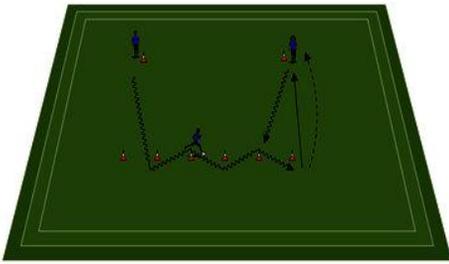


PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<b>Técnico –táctico superficies de contacto</b>	<b>80 minutos</b>	<p>1. Control, conducción del balón y pase Se forman grupos de tres jugadores como mínimo. El jugador A hace slalom con el balón en los pies y luego se lo pasa con el interior del pie derecho al jugador B. A continuación, el jugador A corre para ocupar el lugar del jugador B, que hace el slalom, pasa el balón con el interior del pie izquierdo al jugador C y corre a ocupar su lugar, y así sucesivamente.</p> <p>2. El ciempiés Los jugadores se distribuyen en dos o tres filas. El último jugador sale con el balón en los pies (el resto de jugadores permanece inmóvil). Una vez que llegue al principio de la fila, pasa el balón al último jugador, que sale a su vez, etc. El “ciempiés” que cruza la línea de llegada en primer lugar es el vencedor. Explicar con claridad las reglas. Cambio de dirección: cambiar de pie para volver en la dirección contraria.</p> <p>3. Conducción de balón y disparo a puerta Se forman dos grupos de seis jugadores como mínimo. El jugador A conduce y efectúa el slalom con el balón en los pies, rodea el último cono y dispara a portería con el pie derecho. El jugador B comienza entonces el slalom, rodea el último cono y dispara con el pie izquierdo. Los jugadores cambian de lado después de cada disparo.</p> <p>4. El rey del penalti Se forman dos grupos. Se organiza una serie eliminatoria de penaltis: el jugador que marca pasa a la siguiente ronda. Los dos vencedores son los “reyes del penalti”. Pueden ir cambiándose los porteros y debe evitarse que se formen filas de espera.</p>

DESCRIPCIÓN GRAFICA

--	--	--



[http://grassroots.fifa.com/uploads/tx\\_mffifahtml5video/11-12\\_to\\_conclude\\_1\\_13.mp4](http://grassroots.fifa.com/uploads/tx_mffifahtml5video/11-12_to_conclude_1_13.mp4)

[http://grassroots.fifa.com/uploads/tx\\_mffifahtml5video/11-12\\_exercise\\_1\\_13.mp4](http://grassroots.fifa.com/uploads/tx_mffifahtml5video/11-12_exercise_1_13.mp4)

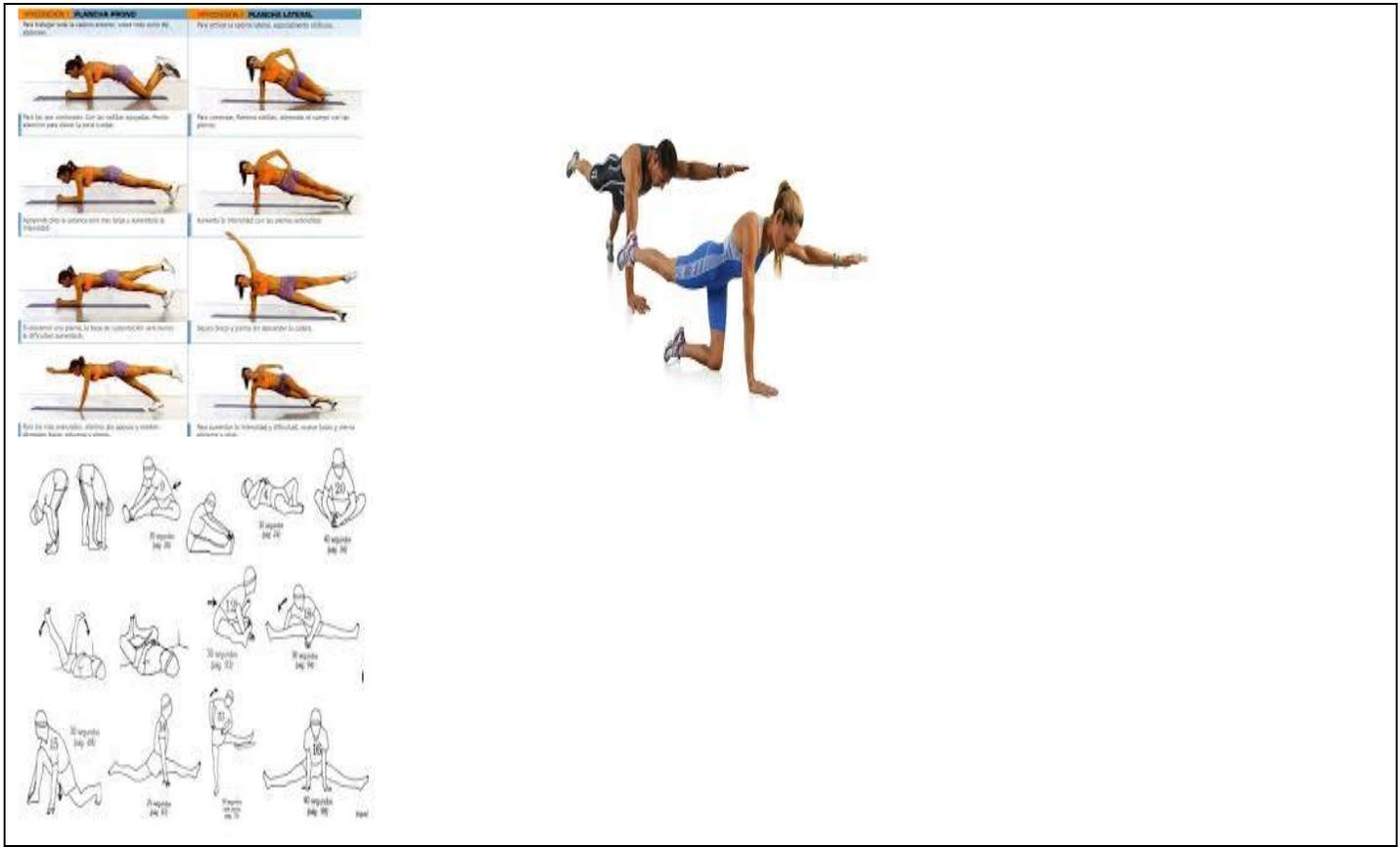
[http://grassroots.fifa.com/uploads/tx\\_mffifahtml5video/9-10\\_exercise\\_1\\_13.mp4](http://grassroots.fifa.com/uploads/tx_mffifahtml5video/9-10_exercise_1_13.mp4)

[http://grassroots.fifa.com/uploads/tx\\_mffifahtml5video/9-10\\_to\\_conclude\\_1\\_13.mp4](http://grassroots.fifa.com/uploads/tx_mffifahtml5video/9-10_to_conclude_1_13.mp4)

PARTE FINAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
Fuerza de resistencia. Elongaciones profundas estáticas. Estiramiento de tren superior e inferior. Retroalimentación de la unidad de entrenamiento	30 min.	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.  Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.

DESCRIPCIÓN GRAFICA



SESIONES DE ENTRENAMIENTO		
	Grupo: sub 11	Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO
	Sesión No. :13	Sede deportiva: el dorado
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha:

**OBJETIVOS**

Desarrollar la técnica de conducción pase y golpeo dominando la vista periférica y cambios de dirección en la conducción y disparo a portería

**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
X	X	X	X	X				X

**PARTE INICIAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Calentamiento previo	10 minutos	En 2 grupos, Amarillos v/s Azules. Delimitar el espacio de acuerdo a la cantidad de alumnos (no debe ser muy grande para obligarlos a realizar fintas y esquives). Un equipo conduce el balón y persigue al otro tratando de quemarlo. Los que son tocados quedan eliminados y abandonan el campo. El juego termina cuando todos los del equipo perseguido son alcanzados. Realizar cambio de roles. Se toma el tiempo de cada grupo para determinar al ganador. Flexibilidad y elasticidad

DESCRIPCIÓN GRAFICA



PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<b>Técnico –táctico superficies de contacto</b>	<b>80 minutos</b>	<p>1. A la señal el jugador iniciara el recorrido dando una pase a el entrenador y se desplazara sin balón entre los banderines recibirá el pase en pared con el entrenador deberá conducir el balón entre los conos cuando llegue a las vallas recibirá el balón suave por un costado y saltara cada una de llas apiernas juntas</p> <p>2. se forman cuatro filas a la señal el jugador inicia con conducción al llegar a los aros realiza un auto pase salto a pies juntos entre los aros terminando con tiro a la portería intentando anotar el gol se volverán a formar en sus filas y realizaran el ejercicio de nuevo</p> <p>3. en el cuadro colocamos los jugadores como se muestra en la grafica, los balones en A que pasan a B este a el C y este a D que tras el control y recepción con derecha tira con la izquierda luego se repetirá el ejercicio comoenzando desde el lado contrario para terminar rematando con dercha</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>1. El medio para el entrenamiento de la fuerza de resistencia se realizará 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

**PLANCHAS PRONAS**

**PLANCHAS LATERALES**

SESIONES DE ENTRENAMIENTO METODOLOGIA CONTEXTUALIZADA		
	Grupo: sub 11	Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO
	Sesión No. :14	Sede deportiva: el dorado
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha:

**OBJETIVOS**

Realizar las acciones técnicas de golpeo movilidad desplazamiento a velocidad vista periférica y definición aplicados en el gesto técnico

**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
X	X	X	X	X				X

**PARTE INICIAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Calentamiento previo	10 minutos	Delimitado el espacio (¼ de cancha), 2 alumnos tomados de las muñecas deben perseguir hasta tocar a uno de sus compañeros quienes tratarán de evitarlo. Los tocados pasan a formar parte del grupo tomado de las muñecas. Cuando el grupo perseguidor sea muy numeroso (8- 10 alumnos) se divide en dos y se continúa la persecución hasta terminar con todos "pillados". Elasticidad y flexibilidad.

**DESCRIPCIÓN GRAFICA**



**PARTE CENTRAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
------------------	----------	--------------------------------

<p><b>Técnico –táctico superficies de contacto</b></p>	<p><b>80 minutos</b></p>	<p>1. Cada jugador con un balón los que se encuentran en los conos salen conduciendo hacia la estaca central y cambian de dirección derecha o izquierda, antes de llegar al otro cono dos compañeros colocados cada uno en un plato le dan un pase el cual golpeará de primera intención y sigue conduciendo a el cono le da la vuelta y sigue hacia la estaca , cambia de dirección y sigue hacia los otros dos compañeros.</p> <p>2. separados a una distancia de tres metros, se inicia en un extremo donde están colocados dos jugadores con un balón uno da el pase a su compañero colocado a el otro extremo este realizara una recepción dirigida y realiza una pared con el mismo compañero que le dio el pase y realiza un cambio a don dirigió el pase .</p> <p>El jugador que va definir se coloca de espaldas a su compañero que tiene el balón inmediatamente se gira ara control del balón y definirá a el arco lo realizara de igual manera con sus dos compañeros restantes.</p>
--	--------------------------	--

**DESCRIPCIÓN GRAFICA**

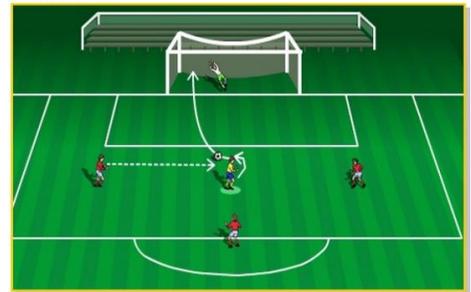
Conducción-Golpeo. Rombo.



Golpeo y Pared. (Tercias).



Definición.



**PARTE FINAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACION	DESCRIPCIÓN 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**



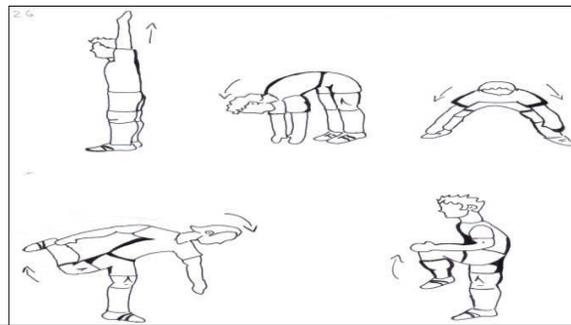
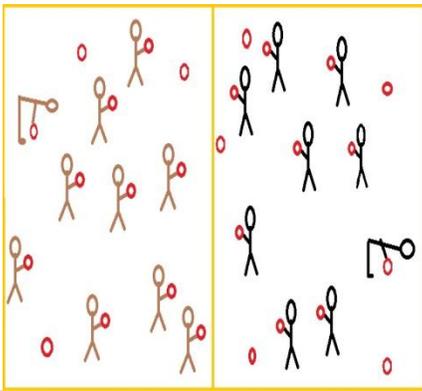
SESIONES DE ENTRENAMIENTO METODOLOGIA CONTEXTUALIZADA		
	Grupo: sub 11	Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO
	Sesión No. :15	Sede deportiva: el dorado
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha:
<b>OBJETIVOS</b>		
Aplicar y perfeccionar la técnica individual de condición en el gesto de conducción.		
<b>MATERIAL DE ENTRENAMIENTO</b>		

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
x	x	x	X	X				X

PARTE INICIAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Calentamiento previo	10 minutos	Guerra de balones: Cancha de 50 x 30 dividida en tres sectores. Los dos costados 15 x 30 y el del medio de 20x30. 2 Equipos, uno en cada extremo. Enviar rápidamente los balones al otro sector tratando de que en el propio no haya ningún balón al momento que el profesor termine la acción. Elasticidad y flexibilidad.

DESCRIPCIÓN GRAFICA

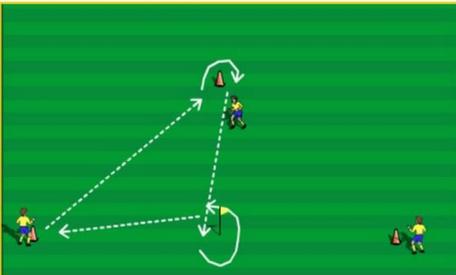


PARTE CENTRAL

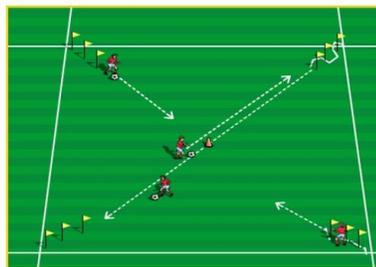
TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
Técnico –táctico superficies de contacto	80 minutos	1 se colocan en el centro del triángulo cada uno con balón a la indicación sale cada uno de su vértice realizando un 8 y regresa a el centro de esta figura y variando la dirección ya sea derecha o izquierda 2. el jugador realiza el recorrido conduciendo el balón y pasando por los banderines en zigzag utilizando el gesto técnico para que sus compañeros arranque para realizar el ejercicio 3. el jugador estará frente a su compañero y realiza un pase entre los banderines se alterna con su compañero que realiza conducción por fuera de los banderines el deberá pasar por fuera del banderín debiendo recorrer las 8 porterías.

DESCRIPCIÓN GRAFICA

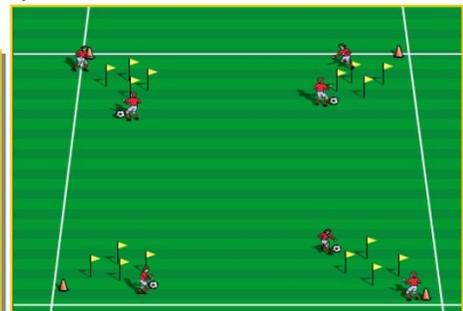
Conducción "Trébol" (Tercias).



Ejercicio de Conducción



Ejercicio de Conducción



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

SESIONES DE ENTRENAMIENTO METODOLOGIA CONTEXTUALIZADA

	<p>Grupo: sub 11</p>	<p>Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO</p>
--	----------------------	--

Sesión No. :16	Sede deportiva: el dorado
Duración de la sesión: 120 min.	Fecha:

**OBJETIVOS**

Aplicar y perfeccionar la técnica individual de condición en el gesto de conducción y precisión en la entrega.

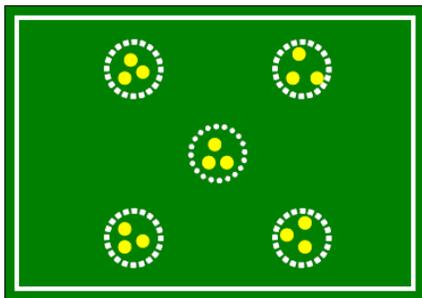
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
x	x	x	X	x				X

**PARTE INICIAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Calentamiento previo	10 minutos	Marcar en el terreno 5 círculos de 2 metros de radio, dispuestos a su vez en círculo y separados 10 Metros uno del otro. Dentro de cada círculo 3 alumnos. En el centro de todo, 3 alumnos que tratarán Meterse en algún círculo cuando el profesor dé la orden de cambio (entrar entre los 3 primeros).

**DESCRIPCIÓN GRAFICA**



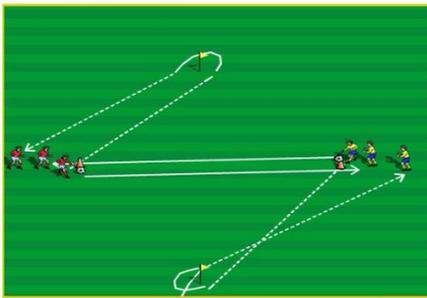
**PARTE CENTRAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
------------------	----------	--------------------------------

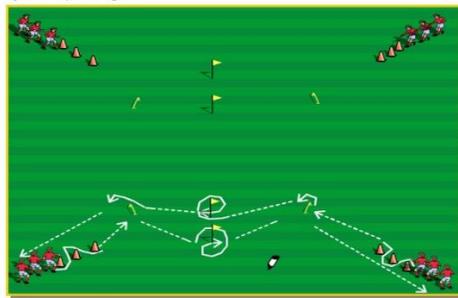
<p><b>Técnico –táctico superficies de contacto</b></p>	<p><b>80 minutos</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se colocaran parejas en cada plata a la señal uno de los dos jugadores debe dar un pase al jugar que se encuentra enfrente este tata de anticipar a el plato recepción y conduce el balón a el banderín haciendo el gesto técnico regresa a su lugar devuelve la pared y la conducción la ara el jugador que se encuentra en el plato del frente.</li> <li>2. todos los jugadores con balones realizaran zigzag entre los conos enseguida pasaran a la estaca donde pasaran el balón por debajo de esta y darán un salto sequiara conduciendo hasta es banderín donde lo rodeara y volverá a realizar la fila para que sus compañeros salgan a realizar ejercicio</li> <li>3.se coloca un jugador en cada cono y los jugadores que forman una diagonal tendrán un balón a la indicación los jugadores con el balón saldrán a el mismo tiempo y llegaran a rodear en conducción el banderín que esta a su derecha al finalizar llegaran a su cono y dejaran un pase a el jugador que se encuentre al frente de ellos este anticipara con la pierna izquierda y se dirigirá a ale banderín conducirá con pierna derecha y se repetirá el ejercicio</li> </ol>
--	--------------------------	---

**DESCRIPCIÓN GRAFICA**

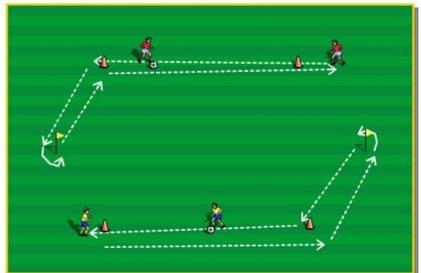
Ejercicio de Conducción



Ejercicio para regate



Ejercicio en el cuadrado con anticipación



**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**



SESIONES DE ENTRENAMIENTO		
	Grupo: sub 11	Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO
	Sesión No. :17	Sede deportiva: el dorado
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha:

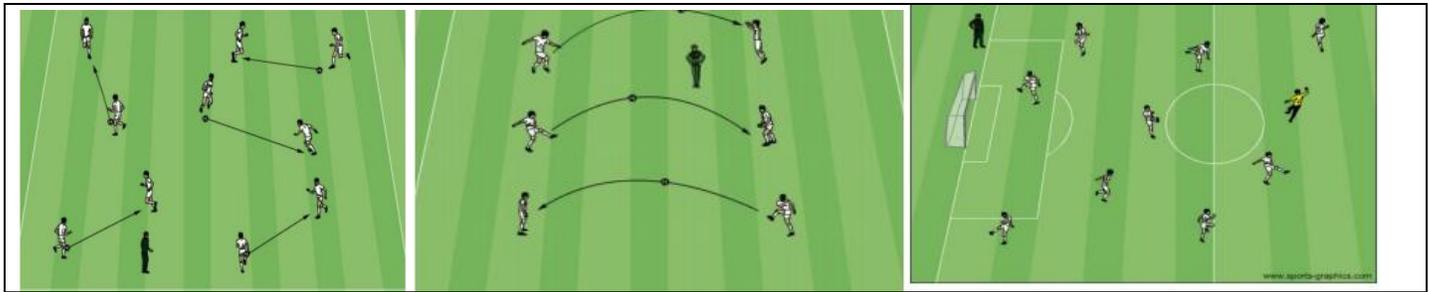
**OBJETIVOS**  
Aplicar y perfeccionar la técnica individual, los gestos de conducción, golpeo y de conducción.

MATERIAL DE ENTRENAMIENTO								
Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
x	x	x	X	x				X

**PARTE INICIAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Calentamiento previo	10 minutos	En un espacio libre los jugadores trotan, la mitad del grupo con balón y la otra mitad sin balón, cuando suena el silbato se pasa el balón al jugador cercano que trota sin balón. Dimensiones del espacio: Libre Duración: 4 minutos En parejas los jugadores realizan dominio de balón con el objetivo que éste no tenga contacto con el suelo Dimensiones del espacio: Libre Duración: 3 minutos Cada jugador realiza los ejercicios para movilidad que indica el Entrenador. Dimensiones del espacio: Libre Duración: 3 minutos

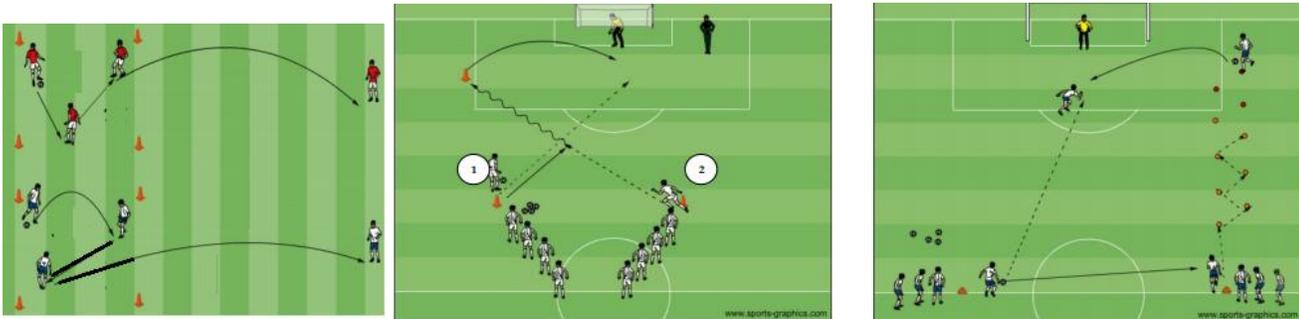
**DESCRIPCIÓN GRAFICA**



PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Técnico –táctico</b>  <b>superficies de contacto</b></p>	<p><b>80 minutos</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pase y remate Se ubican dos grupos de 3 jugadores que se hacen pases entre sí 2 jugadores que hacen marca. Cuando los 3 han tocado el balón se realiza un pase largo al compa ñero que se a nombrado saliendo a buscar un remate a a el arco</li> <li>2. Descripción: Se distribuyen los jugadores en dos grupos ubicados según los conos. El grupo 1 pasa el balón adelantado para que el jugador del grupo 2 lo alcance y conduzca hasta el cono que encuentra diagonal a su posición, cuando llega al cono realiza centro para que el jugador del grupo 1 remate frente al marco. Variante: igual que anterior pero por otra zona (lado). Dimensiones del espacio: media cancha</li> <li>3. Descripción: Se distribuyen los jugadores en dos grupos ubicados según los conos. El grupo 1 pasa el balón para que el jugador del grupo 2 lo alcance y conduzca en zigzag, luego se dirige a línea de fondo y centra para que el jugador del grupo 1 remate frente al marco. Luego cambian de rol Dimensiones del espacio: ½ cancha</li> </ol>

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</p>

con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.

DESCRIPCIÓN GRAFICA



SESIONES DE ENTRENAMIENTO METODOLOGIA CONTEXTUALIZADA

	Grupo: sub 11	Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO
	Sesión No. :18	Sede deportiva: el dorado
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha:

**OBJETIVOS**

Aplicar y realizar la acción técnica de golpear y rematar el balón a velocidad, mejorando su técnica individual

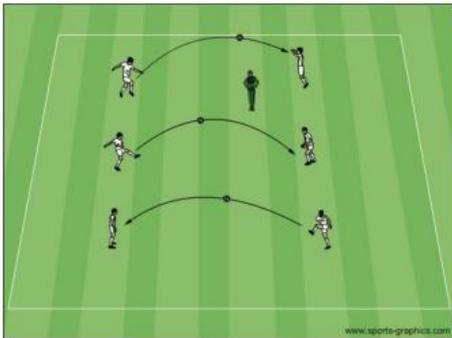
**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
x	x	x	X	x				X

**PARTE INICIAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Calentamiento previo	10 minutos	<p>Descripción: Un balón por parejas, realizan control del balón sin que este contacte con el suelo. Variante: Realizar un toque más al que logró el compañero. Al momento de recibir el pase del compañero recepcionar con cualquier parte permitida.</p> <p>Dimensiones del espacio: Libre</p> <p>Según la distancia indicada la persona sin balón realiza el trabajo cada vez que se acerque a su compañero, éste le envía balón a media altura y recepción con muslo y pasa, luego del ejercicio se desplaza al cono y vuelve hacia el compañero. 5 pases por cada pierna.</p> <p>Variante: Utilizar todas las recepciones.</p> <p>Dimensiones del espacio: 10 m.</p>

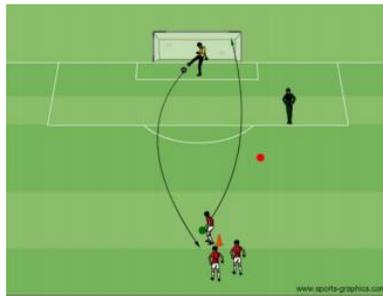
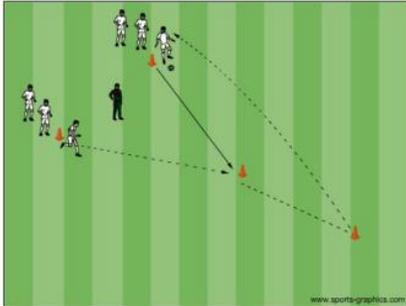
**DESCRIPCIÓN GRAFICA**



**PARTE CENTRAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<b>Técnico –táctico superficies de contacto</b>	<b>80 minutos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. En grupos de 6 jugadores, un jugador hace un pase raso hacia el cono para que su compañero corra tras él, lo recepcione antes de llegar al cono, conduzca hasta el siguiente cono y regrese al punto de partida. Dimensiones del espacio: 10 metros entre cada cono</li> <li>2. Balón enviado por el portero, este se debe recepcionar y rematar, cada persona recepciona con la parte del cuerpo que se requiera. Dimensiones del espacio: borde de área grande</li> <li>3. En grupos de 5, 1 grupo se coloca en línea de fondo y realiza pase raso al grupo que espera el balón este debe recepcionar el mismo y rematar. Variación: Balón por alto. Balón picando. Dimensiones del espacio: cerca de área grande</li> </ol>

### 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 realiza 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





SESIONES DE ENTRENAMIENTO		
	Grupo: sub 11	Docente a cargo: DIDIER LLANOS DUVAN GIRALDO YULIAN BAQUERO
	Sesión No. :19	Sede deportiva: el dorado
	Duración de la sesión: 120 min.	Fecha:

**OBJETIVOS**

Formar a través de la enseñanza del fútbol, niños para quienes la práctica deportiva se transforme en un hábito de vida, que conozcan y ejecuten en buena forma los requerimientos técnicos y reglamentarios de este juego y lo disfruten.

**MATERIAL DE ENTRENAMIENTO**

Petos:	Balones:	Estacas:	Platillos:	Cinta para demarcar Terreno	Mini arcos	Escaleras de coordinación	Vallas deportivas	Tapa conos
x	x	x	X	x				X

**PARTE INICIAL**

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:
Calentamiento previo	10 minutos	Trotar libremente; a la orden del profesor irán ejecutando movimientos de Circunducciones de brazos (aspas de molino) hacia delante y atrás. Imitación de movimientos naturales de los animales: vuelos, aleteos, saltos, etc. Elasticidad y flexibilidad.

**DESCRIPCIÓN GRAFICA**



PARTE CENTRAL

TEMA/ CONTENIDOS	DURACIÓN	DESCRPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
<p><b>Técnico –táctico superficies de contacto</b></p>	<p><b>80 minutos</b></p>	<p>1. Los jugadores se ubican en tríos, cada vez que pasan el balón el jugador que recepciona deberá hacer una pared al jugador que le realizó el pase, pasa así seguir con la secuencia de pases.                      Variación: cambiar la dirección del balón.</p> <p>2. Se divide el grupo en dos subgrupos que se ubican en los vértices del Área grande. Los jugadores del grupo A hacen un pase fuerte a los del grupo B que deben recepcionar y dejar el balón quieto para que el compañero del grupo A que realizó el pase logre un remate al marco.                      Variante: trabajar ambos perfiles.                      Dimensiones del espacio: borde de área grande.</p> <p>3. Se divide el grupo en tres subgrupos que se ubican dos en los vértices del área grande y otro cerca de la portería. Los jugadores del grupo A hacen un pase fuerte a los del grupo B que deben recepcionar y hacer un pase a los del grupo C para que finalicen con remate al marco. Los jugadores Rotan a la derecha para cambiar de acción. Variante: trabajar ambos perfiles.                      Dimensiones del espacio: borde de área Grande.</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>

Finalizamos con una pequeña retroalimentación de clase con todo el grupo reunido y felicitándolos por el trabajo desempeñado el día de hoy.

DESCRIPCIÓN GRAFICA



## Anexo 6

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 Danny Fernández, y Genny Gonzales 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

## Anexos 7