

## SÍLABO ACTIVIDADES I: FUTBOL

### ÁREA CURRICULAR: HUMANIDADES

#### I. DATOS GENERALES

1.1 Departamento Académico : Ingeniería y Arquitectura

1.2 Semestre Académico : 2019-II1.3 Código de la asignatura : TR000501010

1.4 Ciclo: I1.5 Créditos: 11.6 Horas semanales totales: 4

1.6.1 Horas lectivas (Teoría, Práctica. Laboratorio) : 2 (T=0, P=2 L=0))

1.6.2. Horas no lectivas : 2

1.7 Condición de la asignatura : Obligatoria1.8 Requisito(s) : Ninguno

1.9 Docentes : Mg. Héctor Cáceres Echegaray

Lic. Rubén Felipe Vásquez Jara

### II. SUMILLA

El curso de fútbol se da en forma teórico-práctico, el propósito es el de complementar el trabajo intelectual con el trabajo motor.

El desarrollo del curso comprende las siguientes unidades:

I. Historia y evolución del fútbol del Perú y del mundo. II. La técnica del fútbol: superficie de contacto, análisis de movimiento. III. Funciones Específicas en el fútbol.

### III. COMPETENCIAS Y SUS COMPONENTES COMPRENDIDOS EN LA ASIGNATURA

## 3.1 Competencias

- . Describe las diversas etapas de la evolución del Futbol. Y las diferencia de los sistemas utilizados en el fútbol en la actualidad.
- . Demuestra la mecánica del movimiento y las diversas formas de controlar el balón y como utilizarlo.
- . Describe las diferentes funciones específicas de las posiciones
- . Demuestra destrezas en el manejo del balón dentro de las funciones propias de su posición.

### 3.2 Componentes

### Capacidades

- . Analiza las etapas del futbol y los sistemas de juego..
- . Optimiza su condición física a través de ejercicios específicos.
- . Explora las diferentes formas de controlar el balón.
- Realiza con solvencia el manejo del balón.

#### Contenidos actitudinales

- . Participa en las clases con entusiasmo y puntualidad.
- . Reconoce sus posibilidades y limitaciones, respetando la de los compañeros.
- . Persevera en su propósito de mejorar su técnica
- . Valora la actividad física como parte de una vida sana y saludable.

## IV. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

## UNIDAD I : HISTORIA Y EVOLUCIÓN DEL FÚTBOL DEL PERÚ Y DEL MUNDO

CAPACIDAD: Describe las diversas etapas de la evolución del Futbol. Y las diferencia de los sistemas utilizados en el fútbol en la actualidad.

SEMANA CONTENIDOS CONCEPTUALES	EMANA	CONTENIDOS CONCEDIDALES	CONTENIDOS DEOCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS	
	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	L	T.I.	
	1	Introducción a la asignatura. Prueba de entrada. Sistemas de futbol: Sistema clásico (piramidal), 1883. Sistema WM. "Cuadrado mágico", 1930.	<ul> <li>Responde la prueba de entrada</li> <li>Conceptúa los fundamentos</li> <li>Analiza los diferentes sistemas existentes.</li> </ul>	Lectivas (L): Introducción al tema - 1 h Desarrollo del tema - 1 h  Trabajo Independiente (T.I): Trabajo Aplicativo - 2 h	_ 2	2
	2	Sistema: "El año del concreto armado2" 1942. Sistema "4-2-4" de Brasil, 1958. Sistema "4-4-2" de Holanda (fútbol total), 1972.	· Reconoce los sistemas defensivos y ofensivos.	Lectivas (L):  Introducción al tema - 1 h  Desarrollo del tema - 1 h  Trabajo Independiente (T.I):  Trabajo Aplicativo – 2 h	_ 2	2

# UNIDAD II : : LA TÉCNICA DEL FÚTBOL, SUPERFICIE DE CONTACTO, ANÁLISIS DE MOVIMIENTO

CAPACIDAD: Demuestra la mecánica del movimiento y las diversas formas de controlar el balón y como utilizarlo

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HO	RAS T.I.
5	Preparación física: Acondicionamiento físico: resistencia, fuerza, potencia, velocidad, reacción reflejo.	<ul> <li>Practica ejercicios de acondicionamiento físico</li> <li>Demuestra las clases de acondicionamiento físico</li> <li>Explica la razón e importancia de la fuerza y potencia</li> <li>Aplica la clasificación de energías</li> </ul>	Lectivas (L): Introducción al tema - 1 h Desarrollo del tema - 1 h  Trabajo Independiente (T.I): Trabajo Aplicativo - 2 h	_ 2	2
•	Técnicas de contacto del balón con el pie Técnicas y fundamentos del manejo del balón Conducción del balón Examen Físico	<ul> <li>Realiza ejercicios de control orientado del balón</li> <li>Desarrolla ejercicios de cambio de orientación de juego</li> <li>Aplica los fundamentos básicos de pases</li> <li>Realiza ejercicios de conducción del balón con el borde interno y externo del pie</li> </ul>	Lectivas (L): Introducción al tema - 1 h Desarrollo del tema - 1 h  Trabajo Independiente (T.I): Trabajo Aplicativo - 2 h		
•	Análisis mecánico del movimiento	<ul> <li>Realiza movimientos acrobáticos con el balón</li> <li>Práctica ejercicios con los segmentos del cuerpo con el balón</li> <li>Coordina movimientos de parada y una semiparada</li> </ul>	Lectivas (L): Introducción al tema - 1 h Desarrollo del tema - 1 h  Trabajo Independiente (T.I): Trabajo Aplicativo - 2 h		
6	Amortiguación y desviación	<ul> <li>Aplica las técnicas del control del balón con los se segmentos del cuerpo</li> <li>Practica ejercicios de desviación indirecta e indirecta</li> </ul>	Lectivas (L): Introducción al tema - 1 h Desarrollo del tema - 1 h  Trabajo Independiente (T.I): Trabajo Aplicativo – 2 h	2	2
7	Prueba de talento	Desarrolla ejercicios de precisión con la pelota	Lectivas (L): Introducción al tema - 1 h Desarrollo del tema - 1 h  Trabajo Independiente (T.I): Trabajo Aplicativo - 2 h	- 2	2
8	Examen parcial			•	•

## UNIDAD III: FUNCIONES ESPECÍFICAS EN EL FÚTBOL

CAPACIDAD:

Describe las diferentes funciones específicas de las posiciones Demuestra destrezas en el manejo del balón dentro de las funciones propias de su posición.

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HO L	RAS T.I.
	El arquero	<ul> <li>Práctica las funciones de cada puesto de juego</li> <li>Desarrolla ejercicios de reacción, reflejos y seguridad de manos</li> </ul>	Lectivas (L): Introducción al tema - 1 h Desarrollo del tema - 1 h	2	2
9			Trabajo Independiente (T.I):  Trabajo Aplicativo – 2 h		
	Los marcadores de punta (carrileros) El defensa central Evaluación escrita	Desarrolla ejercicios de retardación defensiva, repliegues y de proyección por las bandas.	Lectivas (L):  Introducción al tema - 1 h Desarrollo del tema - 1 h	_ 2	2
10		<ul> <li>Desarrolla ejercicios de rechazo de balones aéreos, a, media altura o al ras del piso.</li> </ul>	Trabajo Independiente (T.I):  Trabajo Aplicativo – 2 h		2
11	El libero	Desarrolla ejercicios de coordinación con el defensa central para anular la acción del atacante	Lectivas (L): Introducción al tema - 1 h Desarrollo del tema - 1 h	_ 2	2
	Linbero	<ul> <li>Practica ejercicios de cobertura y diagonales defensivas</li> <li>Ejercita habilidades para comunicar los errores de sus compañeros</li> </ul>	Trabajo Independiente (T.I):  Trabajo Aplicativo – 2 h		
12	El mediocampista defensivo El mediocampista ofensivo (Ariete)	Desarrolla ejercicios de anticipación a las jugadas de los volantes contrarios, y jugadas de retardación para el repliegue de su equio.	Lectivas (L):  Introducción al tema - 1 h  Desarrollo del tema - 1 h	2	2
,-		sta ofensivo (Ariete)  Desarrolla ejercicios de pases con cambios de orientación, pases de profundidad triangulaciones, para crear jugadas para los atacantes de su equipo	Trabajo Independiente (T.I):  Trabajo Aplicativo – 2 h		
13	El centro delantero	Desarrolla ejercicios de zigzag, diagonales     Ejercita el desbordar al contrincante y disparar hacia el arco .	Lectivas (L): Introducción al tema - 1 h Desarrollo del tema - 1 h Trabajo Independiente (T.I): Trabajo Aplicativo – 2 h	2	2

CEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS		
SEMANA				L	T.I.	
	Los punteros	<ul> <li>Ejercita en base a velocidad ganar la línea final con pelota dominada</li> <li>Ejecuta centros pasados de derecha a izquierda o viceversa.</li> </ul>	Lectivas (L): Introducción al tema - 1 h Desarrollo del tema - 1 h	_ 2	2	
14			Trabajo Independiente (T.I):  Trabajo Aplicativo – 2 h			
	Prueba de talentos	Desarrolla ejercicios de precisión con la pelota	Lectivas (L): Introducción al tema - 1 h Desarrollo del tema - 1 h	2	2	
15		<u>Trabajo In</u>	Trabajo Independiente (T.I):  Trabajo Aplicativo – 2 h		_	
16	Examen final					
17	Entrega de promedios finales y acta del curso.					

### V. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- · Método Expositivo Interactivo. Disertación docente, exposición del estudiante.
- Método de Discusión Guiada. Conducción del grupo para abordar situaciones y llegar a conclusiones y recomendaciones.
- · Método de Demostración Ejecución. El docente ejecuta para demostrar cómo y con que se hace y el estudiante ejecuta, para demostrar que aprendió.

### VI. RECURSOS DIDÁCTICOS

Infraestructura: coliseo de la facultad.

Materiales: balones, conos, platillos, escaleras, aros, soga de potencia, balones medicinales.

### VII. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El promedio final de la asignatura se obtiene mediante la fórmula siguiente:

PF = (EP+ EF+ PE) / 3 PE = (P1 + P2 + P3) / 3

PF: Promedio final EP: Examen parcial EF: Examen final

PE: Promedio de Evaluaciones P1...P3: Evaluaciones periódicas

### VIII. FUENTES DE CONSULTA

### **Bibliográficas**

- Bompa, T. y Haff, G., (2009). Periodization: Theory and Methodology of Training. United States. Human Kinetics
- · Cometti Gilles, (2002). La Preparación Física en el Fútbol. España. Paidotribo.

D- relegionado

- Moraga P., Gastón (2005). Bases del Entrenamiento de Fútbol. Preparación Técnica Táctica -Física y Psicológica. Colombia. Ediciones gráficas.
- Thiess G., Nickel H., Tschiene P., (2004). Teoría y metodología de la competición deportiva. España.
   Paidotribo.

### IX. APORTE DEL CURSO AL LOGRO DE RESULTADOS

K - alawa

El aporte del curso al logro de los resultados del estudiante (Outcomes), para las Escuelas Profesionales de: Ingeniería Industrial e Ingeniería Civil, se establece en la tabla siguiente:

Populadro vanía - no onlico

	K = clave R= relacionado Recuadro vacio = no aplica	
(a)	Habilidad para aplicar conocimientos de matemáticas, ciencia e ingeniería	
(b)	Habilidad para diseñar y conducir experimentos, así como analizar e interpretar los datos obtenidos	
(c)	Habilidad para diseñar y sistemas, componentes o procesos que satisfagan las necesidades requeridas	
(d)	Habilidad para trabajar adecuadamente en un equipo multidisciplinario	R
(e)	Habilidad para identificar, formular y resolver problemas de ingeniería	
(f)	Comprensión de lo que es la responsabilidad ética y profesional	R
(g)	Habilidad para comunicarse con efectividad	R
(h)	Una educación amplia necesaria para entender el impacto que tienen las soluciones de la ingeniería dentro de un contexto social y global.	
(i)	Reconocer la necesidad y tener la habilidad de seguir aprendiendo y capacitándose a lo largo de su vida.	K
(j)	Conocimiento de los principales temas contemporáneos	

(14)	Habilidad de usar técnicas, destrezas y herramientas modernas necesarias en la práctica de	
(k)	la ingeniería	

El aporte del curso al logro de los resultados (Outcomes), para la Escuela Profesional de Ingeniería de Computación y Sistemas, se establece en la tabla siguiente:

K = clave
R = relacionado
Recuadro vacío = no aplica

a.	Habilidad para aplicar conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados del estudiante y las disciplinas enseñadas.	
b.	Habilidad para analizar un problema e identificar y definir los requerimientos apropiados para su solución.	
C.	Habilidad para diseñar, implementar y evaluar un sistema basado en computadoras, procesos, componentes o programa que satisfagan las necesidades requeridas.	
d.	Habilidad para trabajar con efectividad en equipos para lograr una meta común.	R
e.	Comprensión de los aspectos y las responsabilidades profesional, ética, legal, de seguridad y social.	
f.	Habilidad para comunicarse con efectividad con un rango de audiencias.	
g.	Habilidad para analizar el impacto local y global de la computación en los individuos, organizaciones y la sociedad.	
h.	Reconocer la necesidad y tener la habilidad para comprometerse a un continuo desarrollo profesional.	
i.	Habilidad para usar técnicas, destrezas, y herramientas modernas necesarias para la práctica de la computación.	
j	Comprensión de los procesos que soportan la entrega y la administración de los sistemas de información dentro de un entorno específico de aplicación.	