



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



JUEGOS DEPORTIVOS: FÚTBOL

GUÍA DIDÁCTICA 4° PERIODO

GRADO 6°

ÁREA:

EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES

DOCENTE:

VÍCTOR DAVID VALENCIA ARCILA

ESTA GUÍA PERTENECE A:

GRUPO:

MEDELLIN

2022



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



OBJETIVOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:

- Reconocer el desarrollo histórico del fútbol.
- Identificar los fundamentos teóricos y técnicos del fútbol.
- Aplicar los reglamentos en el desarrollo de los juegos deportivos.

INDICADORES DE DESEMPEÑO 4º PERIODO:

- Reconoce el desarrollo histórico del fútbol.
- Identifica los fundamentos teóricos y técnicos del fútbol.
- Enfrenta con respeto los retos del ejercicio físico y la práctica deportiva.
- Afianza las habilidades y destrezas de los fundamentos básicos de los deportes practicados en las clases.

SABER CONCEPTUAL 4º PERIODO: JUEGOS DEPORTIVOS (FÚTBOL)

TEMA 1: Introducción e historia

TEMA 2: Fútbol femenino

TEMA 3: Reglamento

TEMA 4: Posiciones y funciones de los jugadores

TEMA 5: Fundamentos técnicos

TEMA 6: Lectura complementaria: ¿Qué es el ajedrez?

INTRODUCCIÓN

El fútbol o futbol (del inglés británico *football*, traducido como balompié) es un deporte de equipo jugado entre dos conjuntos de once jugadores cada uno y algunos árbitros que se ocupan de que las normas se cumplan correctamente. Es ampliamente considerado el deporte más popular del mundo, pues lo practican unas 270 millones de personas. También se le conoce como futbol asociación, nombre derivado de *The Football Association*, primera federación oficial del mundo en este deporte y que utilizó ese nombre para distinguirlo de otros deportes que incluyen la palabra “fútbol“. En algunos países de habla inglesa también se le conoce como *soccer*, abreviatura de *association*, puesto que el nombre de *football* en esos países se asocia mayoritariamente a otros deportes con esa denominación (principalmente en Estados Unidos donde el nombre *football* aplica para el fútbol americano, un deporte totalmente distinto).

El terreno de juego es rectangular de césped natural o artificial, con una portería o arco a cada lado del campo. Se juega mediante una pelota que se debe desplazar a través del campo con cualquier parte del cuerpo que no sean los brazos o las manos, y mayoritariamente con los pies (de ahí su nombre). El objetivo es introducirla dentro de la portería o arco contrario, acción que se denomina marcar un gol. El equipo que logre más goles al cabo del partido, de una duración de 90 minutos, es el que resulta ganador del encuentro.

El juego moderno fue reinventado en Inglaterra tras la formación de la *Football Association*, cuyas reglas de 1863 son la base del deporte en la actualidad. El organismo rector del fútbol es la *Federación Internacional de Fútbol Asociación*, más conocida por su acrónimo FIFA. La competición internacional de fútbol más prestigiosa es la Copa Mundial de Fútbol masculino, organizada cada cuatro años por dicho



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



organismo. Este evento es el más famoso y el que cuenta con mayor cantidad de espectadores del mundo, doblando la audiencia de los Juegos Olímpicos.

Historia del fútbol

A finales de la Edad Media y siglos posteriores se desarrollaron en las islas británicas y zonas aledañas distintos juegos de equipo, a los cuales se los conocía como códigos de fútbol. Estos códigos se fueron unificando con el paso del tiempo, pero fue en la segunda mitad del siglo XVII cuando se dieron las primeras grandes unificaciones del fútbol, que más tarde dieron origen al fútbol de rugby, al fútbol americano, al fútbol australiano, etc., y al deporte que hoy se conoce en gran parte del mundo como fútbol a secas.

Los primeros códigos británicos se caracterizaban por tener pocas reglas y por su extrema violencia. Uno de los más populares fue el fútbol de carnaval. Por dicha razón el fútbol de carnaval fue prohibido en Inglaterra por decreto del rey Eduardo III y permaneció prohibido durante 500 años. El fútbol de carnaval no fue el único código de la época; de hecho, existieron otros códigos más organizados, menos violentos e incluso que se desarrollaron fuera de las islas británicas. Uno de los juegos más conocidos fue el calcio florentino, originario de la ciudad de Florencia (Italia). Este deporte influyó en varios aspectos al fútbol actual, no solo por sus reglas, sino también por el ambiente de fiesta en que se jugaban estos encuentros.

Primeros eventos

Ya con el fútbol bien definido, se comenzaron a disputar los primeros encuentros con este nuevo código.

El 20 de julio de 1871, un periódico británico anunció la creación de un torneo organizado por la FA, el primer paso para la creación de la Copa de Inglaterra.

El 30 de noviembre de 1872, Escocia e Inglaterra disputaron el primer partido oficial entre selecciones nacionales, encuentro que concluyó en empate sin goles. El partido se disputó en el Hamilton Crescent, actual campo de críquet, en Partick (Escocia).

Desarrollo en el mundo

Según una encuesta realizada por la FIFA en el año 2006, aproximadamente 270 millones de personas en el mundo están activamente involucradas en el fútbol, incluyendo a futbolistas, árbitros y directivos. De éstas, 265 millones juegan al fútbol regularmente de manera profesional, semi-profesional o amateur, considerando tanto a hombres, mujeres, jóvenes y niños. Dicha cifra representa alrededor del 4 % de la población mundial. La confederación con mayor porcentaje de personas activamente involucradas con el fútbol es la Concacaf, con el 8,53 % de la población. Su contraparte se da en la zona de la AFC, donde el porcentaje es de sólo un 2,22 %. La UEFA tiene un porcentaje de participación del 7,59 %; la CONMEBOL de 7,47 %; la OFC de 4,68 %; y la Confederación Africana de Fútbol del 5,16 %. Existen más de 1,7 millones de equipos en el mundo y aproximadamente 301 000 clubes.

El país con más futbolistas que se desempeñan regularmente (excepto niños) es China, que posee 26,1 millones de futbolistas. Lo siguen: Estados Unidos (24,4 millones), India (20,5), Alemania (16,3), Brasil (13,1), Colombia (9,2) y México (8,4).



TALLER 1:

Responder las siguientes preguntas en el cuaderno de Educación Física

1. ¿Cuál es el objetivo del Fútbol?
2. ¿Por qué el fútbol es considerado el deporte más popular del mundo?
3. ¿Cuál es y cada cuánto se realiza la competición de fútbol más prestigiosa del mundo?
4. ¿Dónde y cuándo fueron establecidas las reglas básicas del fútbol moderno?
5. ¿Qué significa el acrónimo FIFA y mencione algunas de sus funciones?
6. ¿Por qué razón se prohibió el fútbol de carnaval?
7. ¿Qué son los códigos de fútbol?
8. ¿Qué se entiende por calcio florentino?
9. ¿Cuándo y dónde se realizó el primer partido oficial entre selecciones del mundo?
10. ¿Cuáles equipos se enfrentaron en ese primer partido entre selecciones?

Fútbol femenino



fifa.com

El fútbol femenino ha tenido un crecimiento lento en el fútbol moderno, principalmente por obstáculos sociales y culturales que no permiten el ingreso pleno de la mujer al deporte. El primer encuentro femenino bajo las reglas del fútbol asociación del cual se tienen registros sucedió en 1892 en Glasgow, Escocia. A finales de 1921 el fútbol femenino fue prohibido en Inglaterra, hecho que no le permitió expandirse al resto del mundo. En 1969 el fútbol femenino se volvió a organizar en Inglaterra, motivo por el cual comenzó a expandirse fuera de su territorio. El primer encuentro internacional de selecciones de fútbol femenino ocurrió en 1972, casualmente 100 años después del primer encuentro masculino, donde Inglaterra venció a Escocia por 3 a 2. Los primeros torneos mundiales comenzaron a disputarse en los años 1990: la Copa Mundial Femenina de Fútbol a partir de 1991 y como deporte de los Juegos Olímpicos desde 1996.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



Según una encuesta realizada por la FIFA, existen alrededor de 26 millones de jugadoras en el mundo. En promedio, por cada 10 futbolistas (de ambos sexos) existe una mujer futbolista en el mundo.



fifa.com

TALLER 2:

Responder las siguientes preguntas en el cuaderno de Educación Física

1. ¿Por qué el fútbol femenino no ha tenido el mismo reconocimiento y desarrollo del fútbol masculino?
2. Uno de los acontecimientos más importantes para el desarrollo del fútbol femenino en el mundo sucedió en 1969 ¿De qué se trató?
3. ¿En cuáles juegos olímpicos se jugó por primera vez el fútbol femenino?
4. ¿Cuándo y dónde se realizó el primer partido de fútbol femenino entre selecciones?

Las reglas de juego



Sólo el guardameta puede tocar el balón con sus manos, siempre y cuando esté dentro de la zona delimitada (área).



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



El fútbol está reglamentado por 17 leyes o reglas, las cuales se utilizan universalmente, aunque dentro de las mismas se permiten ciertas modificaciones para facilitar el desarrollo del fútbol femenino, infantil y sénior. Si bien las reglas están claramente definidas, existen ciertas diferencias en las aplicaciones de las mismas que se deben a varios aspectos. Un aspecto importante es la región futbolística donde se desarrolla el juego. Por ejemplo, en Europa, particularmente en Inglaterra, los árbitros se destacan por ser más permisivos con las faltas e infracciones, reduciendo de esta manera las amonestaciones y expulsiones, mientras que en otros lugares, por ejemplo en Sudamérica, las faltas son penadas con tarjetas más a menudo.

Las reglas del juego están definidas por la International Football Association Board, organismo integrado por la FIFA y las cuatro asociaciones del Reino Unido. Para aprobarse una modificación a las mismas se deben tener por lo menos los votos de la FIFA y de 2 de los 4 votos de las asociaciones del Reino Unido.

Campo de juego

El fútbol infantil es un claro ejemplo de los cambios de reglas, donde se destaca el tamaño del campo y el número de jugadores por equipo.

El fútbol se juega en un terreno de césped natural o artificial de forma rectangular. Las medidas permitidas del terreno son de 90 a 120 metros de largo y de 45 a 90 metros de ancho, pero para partidos internacionales se recomiendan las siguientes medidas: entre 100 y 110 metros de largo, y entre 64 y 75 metros de ancho. Las dos líneas ubicadas a lo largo del terreno reciben el nombre de líneas laterales o de banda, mientras que las otras son llamadas líneas de meta o finales. Los puntos medios de cada línea de banda son unidos por otra línea, la línea media.

Sobre el centro de cada línea de meta y adentrándose en el terreno, se ubican las áreas penales, las áreas de meta y las metas o porterías. Las llamadas metas, también conocidas como porterías o arcos, constan de dos postes verticales (conocidos como palos o verticales) de 2,44 metros de alto ubicados a 7,32 metros de separación y sobre el centro de cada línea de meta. Las partes superiores de los postes son unidas por otro poste horizontal, conocido como travesaño o larguero.

Las áreas penales son áreas rectangulares ubicadas en el centro de las metas y adentrándose en el terreno. Estas se trazan a 16,5 metros de los postes verticales, adentrándose también 16,5 metros hacia el interior del terreno, y luego uniéndose por otra línea mayor. El trazado del área de meta es igual, pero utilizando una medida de 5,5 metros.

Inicio del juego

Cada uno de los dos equipos consta de un máximo de 11 jugadores y un mínimo de 7. Durante el partido se podrán cambiar a estos jugadores por otros, los denominados suplentes o sustitutos. Uno de los jugadores titulares deberá ser el guardameta. Está permitido que un guardameta y otro jugador del equipo se intercambien de posición durante el encuentro, siempre y cuando sea durante una interrupción con el consentimiento del árbitro.

Cada jugador deberá tener una indumentaria básica, la cual consta de una camiseta o jersey con mangas, unos pantalones cortos, medias, canilleras o espinilleras y un calzado adecuado. Los colores de la indumentaria de ambos equipos y la de ambos guardametas deben ser claramente diferenciables para la vista.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



Los capitanes (jugadores representantes de cada equipo) deberán llevar alguna marca identificadora para ser llamados por el árbitro cuando sea necesario, que generalmente es un brazalete.

El fútbol se juega con un balón o pelota de forma esférica. Deberá ser de cuero u otro material adecuado. Su circunferencia será de entre 68 y 70 centímetros, su masa de entre 410 y 450 gramos y su presión de entre 0,6 y 1,1 atmósferas al nivel del mar. Los jugadores pueden tocar y mover el balón con cualquier parte de su cuerpo excepto los brazos. El guardameta tiene la ventaja de poder utilizar cualquier parte de su cuerpo para esto, pero sólo dentro de su área penal.

Cada encuentro será controlado por un árbitro principal designado por la organización de la competición en cuestión, quien será la autoridad máxima del partido y el encargado de hacer cumplir las reglas del juego. Todas las decisiones del árbitro son definitivas. Sólo él puede modificar una decisión, siempre que no haya reanudado el juego o el partido haya finalizado. Además tendrá a su disposición 2 árbitros asistentes o *lineman* (hombre de línea) para ayudarlo en la toma de decisiones. Posee también un cuarto árbitro a su disposición quien es el que lo corrobora, y además controla a los suplentes y cuerpo técnico. El cuarto árbitro además indica las sustituciones y el aumento del tiempo reglamentario.

Para iniciar el encuentro, uno o más jugadores de un equipo moverán el balón hacia la portería rival desde el punto medio de la línea media, momento donde empezará a correr el tiempo reglamentario. Esta situación se da con el equipo contrario al comienzo de la segunda mitad. También ocurre luego de cada gol, donde el equipo que lo recibió ejecuta el saque.

Duración y resultado

La duración de un partido, especificada en la Regla 7 del reglamento, será de dos tiempos iguales de 45 minutos, con un periodo intermedio de descanso que no podrá exceder los 15 minutos, debiendo establecer su duración el reglamento de cada competición. La duración de cada mitad de tiempo sólo podrá alterarse si lo permiten las reglas de la competición, y si existe acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes antes de iniciarse el partido. El tiempo perdido durante la disputa del partido deberá recuperarse al final de cada periodo, quedando a criterio del árbitro principal la duración de esos periodos de recuperación.

El objetivo del deporte es marcar más goles que el rival. Se considera que un equipo ha marcado un gol cuando el balón rebase por completo la línea de meta entre los postes verticales y por debajo del poste horizontal de la portería rival, siempre y cuando no se haya cometido una infracción a las reglas del juego previamente. El gol es la única forma de marcar en el fútbol, cosa que no sucede en otros códigos del fútbol. Si ambos equipos marcan la misma cantidad de goles, el partido se considera empatado.

En muchos casos, cuando el partido termina en empate, se debe buscar alguna forma de que uno de los dos equipos sea considerado el ganador del encuentro, y para lograr esto existen varias formas. Si el partido termina empatado, se puede jugar una prórroga o tiempo extra, la cual consta de dos tiempos, generalmente, de 15 minutos cada uno, donde se continua el partido inicial. Además, existen dos formas de que la prórroga culmine antes de tiempo: el gol de oro y el gol de plata, aunque estas formas han sido dejadas de lado en los últimos años.

Si persiste la igualdad, se ejecutará una serie de tiros penales o penaltis. La misma consiste en que cada equipo lance penaltis de forma alternada hasta totalizar 5 cada uno. Si al cabo de los 10 penaltis o penales ejecutados persiste la igualdad, se continuará ejecutando un penalti por equipo hasta que se defina un ganador.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



La utilización de la prórroga y los tiros penales son un formato muy utilizado en el fútbol moderno, siendo el principal exponente de esto las fases eliminatorias de la fase final de la Copa Mundial de Fútbol. En algunas competiciones se pasa a la ejecución de penales directamente después de la culminación del partido inicial, sin utilizar la prórroga. Un claro ejemplo de este sistema son las fases eliminatorias de la Copa América.

En todos estos ejemplos se jugaba un único encuentro, pero existen otros torneos donde las fases eliminatorias se juegan a dos encuentros, los denominados partidos de ida y vuelta. Para determinar si la llave (ambos partidos) terminó en empate, se suman los goles a favor de ambos equipos en los dos partidos, y si dan lo mismo, se dice que la llave terminó en empate. En algunos casos, si la llave terminó empatada, se utiliza un sistema de desempate con prórroga o tiros penales, los cuales se ejecutan al finalizar el segundo partido de la llave.

En algunas fases eliminatorias se considera otra forma de desempate previo a la prórroga o los penaltis: los goles de visitantes. Si al cabo de ambos partidos ningún equipo superó al otro en goles a favor, se contarán la cantidad de goles convertidos por cada equipo en el partido que jugó como visitante. Si un equipo marcó más goles de visitante al cabo de ambos partidos, será el ganador de la llave, pero si persiste la igualdad también en los goles de visitante, se procederá con la prórroga o los penales. Un ejemplo de este sistema son las fases eliminatorias de la Copa Libertadores de América y de la Liga de Campeones de la UEFA.

Faltas y reanudación del juego



Las faltas en el área se sancionan con tiro penal.



El árbitro amonestará a un jugador cuando éste

cometa una infracción merecedora de dicha amonestación.

Cada vez que un jugador intente golpear o golpee a otro, lo empuje, lo retenga para sacar una ventaja, lo escupa o toque el balón con sus manos (excepto el guardameta), el árbitro marcará un tiro libre directo a favor del equipo que no cometió la infracción, que se ejecutará desde el lugar de la infracción. Si ocurrió dentro del área penal propia, independientemente de la posición del balón y si el balón está en juego, se marcará un tiro penal en contra del equipo infractor.

Si un jugador juega de forma peligrosa, obstaculiza a un adversario o impide al guardameta sacar el balón con sus manos, se marcará un tiro libre indirecto a favor del equipo que no cometió la infracción, que se ejecutará desde el lugar de la infracción. Además, se marcará un tiro libre indirecto si el guardameta mantiene la pelota en sus manos por más de 6 segundos o toca el balón luego de haberlo tocado anteriormente, lo recibe de un compañero o directamente de un saque de banda.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



Un jugador podrá ser merecedor de recibir una tarjeta amarilla (amonestación) o roja (expulsión), si comete alguna infracción de las especificadas en el reglamento. Si un jugador recibe una tarjeta roja, será expulsado del terreno y no podrá ser reemplazado por otro. Si un jugador recibe dos tarjetas amarillas en un mismo partido, recibirá una tarjeta roja y será expulsado. Las tarjetas son una forma de hacer cumplir las reglas del juego por parte de los jugadores.

Si el balón abandona el terreno de juego por una línea de meta luego de ser tocado por un jugador defensa, se concederá un saque de esquina al equipo rival. Si es tocado por última vez por un atacante, se concederá un saque de meta al equipo defensor. Si el balón abandona el campo por una de las líneas de banda, se concederá un saque de banda al equipo que no tocó el balón por última vez.

TALLER 3:

Responder las siguientes preguntas en el cuaderno de Educación Física

1. ¿Cuál es la duración de un partido de futbol incluyendo el descanso?
2. ¿Cómo está conformado el cuerpo arbitral de un partido de futbol?
3. ¿Cuáles son las dimensiones de la cancha, la portería y el balón?
4. ¿Cuáles son y qué función cumplen en el juego las tarjetas?
5. Describa en qué consiste un saque de banda o lateral, un tiro de esquina, un saque de meta, un penalti y un tiro libre:

Posiciones tácticas de los jugadores

Guardameta, arquero o portero

El guardameta, también conocido como portero, arquero o golero, es el jugador cuyo principal objetivo es evitar que la pelota entre a su meta durante el juego, acto conocido como gol. El guardameta es el único jugador que puede tocar la pelota con las manos durante el juego activo, aunque sólo dentro de su propia área. Cada equipo debe presentar un único guardameta en su alineación. En caso de que el jugador deba abandonar el terreno de juego por cualquier motivo, deberá ser sustituido por otro futbolista, ya sea uno que se encuentre jugando o un sustituto. Este tipo de jugadores deben llevar una vestimenta diferente a la de sus compañeros, sus rivales (incluido el guardameta) y el cuerpo arbitral. Por lo general suelen llevar el número *1* estampado sobre la camiseta.

Defensa

El defensa, también conocido como defensor, es el jugador ubicado una línea delante del guardameta y una por detrás de los centrocampistas, cuyo principal objetivo es detener los ataques del equipo rival. Generalmente esta línea de jugadores se encuentra en forma *arqueada*, quedando algunas defensas más cerca del guardameta que los demás. Si es sólo un jugador el ubicado más atrás, recibe el nombre de líbero; si son dos o más, reciben el nombre de zagueros. Los defensores posicionados en los costados del terreno son llamados laterales o stoppers (en el caso de que haya un libero), y debido a su colocación (más cerca de los centrocampistas) estos pueden avanzar más en el terreno si lo desean. Para nombrarlos se agrega la zona a la



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



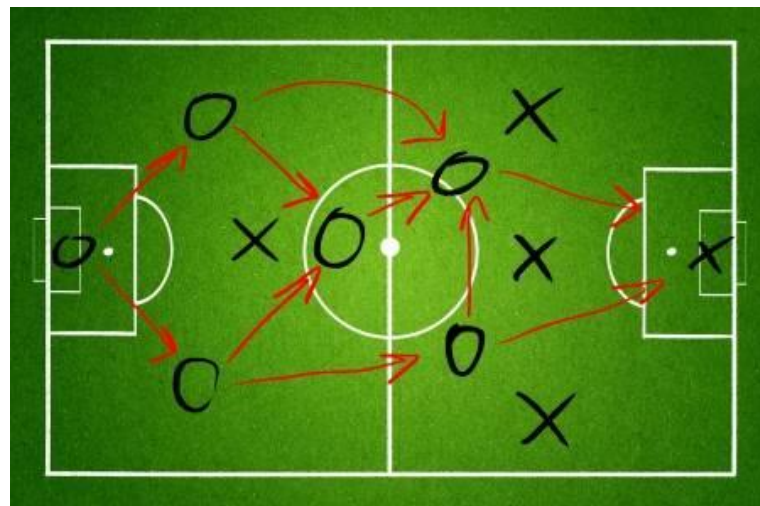
palabra defensa: por ejemplo, un defensa que juega por la derecha (mirando hacia la meta rival) sería un lateral derecho. También el arquero debe proteger y dar instrucciones a los defensas.

Centrocampista

El centrocampista, mediocampista o volante es la persona que juega en el mediocampo en un campo de fútbol. Entre sus funciones se encuentran las de recuperar balones, propiciar la creación de jugadas y explotar el juego ofensivo. De acuerdo a estas funciones podemos distinguir: los volantes *carrileros* (los que juegan más cerca de la línea de banda); los de *contención*, que juegan casi a la misma altura que los defensores laterales para contribuir a la defensa y pueden ser uno o dos jugadores (el apodo de “Cinco” que se da a estos jugadores se debe a que es el número que suelen llevar en la camiseta); y los *de creación* o *enganches*, que se sitúan entre la línea de los carrileros y delanteros (son el cerebro del ataque y se caracterizan por su habilidad).

Delantero

Un delantero o atacante es un jugador de un equipo de fútbol que se destaca en la posición de ataque, la más cercana a la portería del equipo rival, y es por ello el principal responsable de marcar los goles. Es muy importante estar en movimiento y buscar siempre pase, es decir, desmarcarse para que le sea más fácil al que lleva la pelota pasársela. La velocidad es esencial.



Posiciones tácticas

TALLER 4:

Responder las siguientes preguntas en el cuaderno de Educación Física

1. ¿Cuáles son las 4 posiciones tácticas de los/as jugadores/as de fútbol?
2. ¿Cuál es la función del portero?
3. Establezca la diferencia entre el mediocampista y el delantero:
4. Dibuje la cancha de fútbol y ubique las zonas o posiciones de los jugadores.



Fundamentos técnicos

Recepción

Los jugadores de fútbol deben ser capaces de controlar los balones que reciben. La forma más fácil suele ser parar la pelota; en este caso, el balón debería ser situado en la posición ideal para el próximo toque. Los jugadores avanzados pueden usar el primer toque para hacer que el balón se mueva de forma rápida hacia donde tienen planeado correr. También pueden utilizar el primer toque para pasar el balón. Evitar el balón en vez de recibirlo puede despistar a los jugadores oponentes.

Es una acción muy utilizada durante un partido, con el objetivo de recibir el balón, controlarlo y ponerlo a su servicio para desarrollar en buenas condiciones una acción posterior. La recepción en parada es aquella en la que se consigue controlar totalmente el balón en los pies, perdiendo el componente de velocidad pero aumentando la precisión en el manejo posterior del esférico.

La recepción en semiparada es para conseguir que el balón pierda parte de su valor inicial. La recepción de amortiguamiento se utiliza para controlar balones aéreos, con trayectoria descendente, y se produce una amortiguación de la aceleración con el que llega la pelota.

El control del balón puede ser al ras de suelo, o bien con la cara interna de la bota, o con la planta del pie, con la punta hacia arriba y encajando la pelota entre la planta y el suelo. En los balones altos, se debe conseguir llevar el balón al suelo con posibilidades de ser jugado adecuadamente.

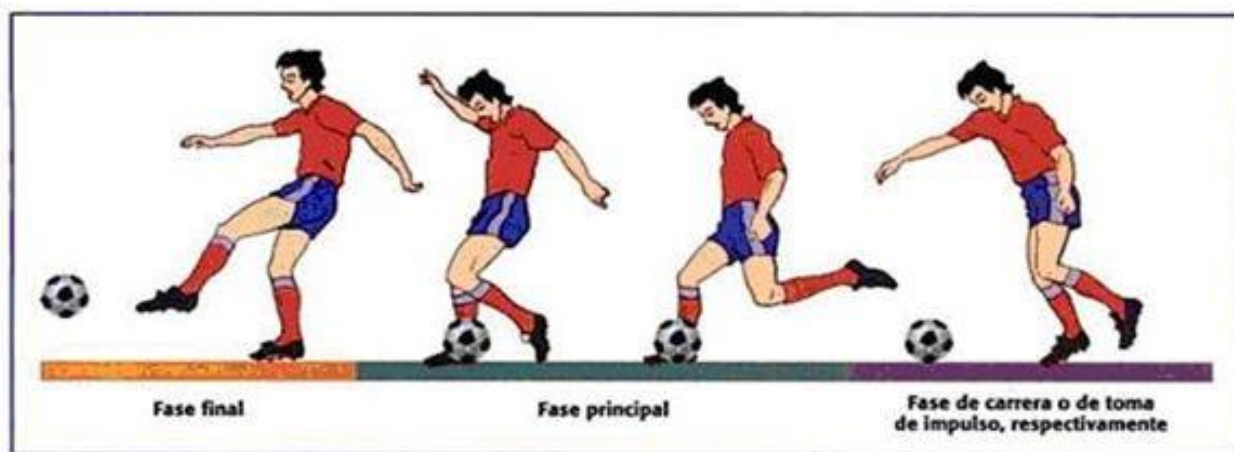
Pase

Para mantener la posesión del balón es esencial tener capacidad para pasarlo en corto entre los jugadores cercanos de forma precisa y a tiempo. Los pases largos precisos permiten una mayor variedad de situaciones y un juego más directo. Generalmente, los pases que crean ocasiones de gol se les llama asistencia, aunque cualquier jugador en el campo podría hacer este tipo de jugadas, generalmente es un mediocampista ofensivo quien lo hace, es trabajo usual de los jugadores marcados con el 10 o el 8 en sus camisetas.

Tiro

Los jugadores deben tener un equilibrio a la hora de tirar a puerta: ni hacerlo en demasiadas ocasiones ni tampoco dejar de intentarlo cuando tienen ocasión. Los tiros deberían ser precisos y potentes, aunque generalmente no se logra esta precisión y potencia al mismo tiempo. Elegir precisión o potencia depende de la situación y de las características del jugador.

La elección del lugar de la portería al cual disparar es un tema controvertido y depende de cuántos jugadores estén cubriéndola. Cuando el jugador encara solo al guardameta, los tiros deberían situarse cerca de uno de los postes. De forma ideal, el tiro debería ir dirigido a la escuadra, pero es menos difícil y también efectivo hacerlo a ras de suelo. Cuando el guardameta está demasiado adelantado, se puede intentar un *globo*.



<https://www.efdeportes.com/efd224/analisis-biomecanico-del-golpe-de-balon-en-futbol.htm>

TALLER 5:

Responder las siguientes preguntas en el cuaderno de Educación Física

1. ¿Los fundamentos técnicos del fútbol son?
2. ¿Defina en sus palabras el pase?
3. ¿Qué se entiende por pase de “asistencia”?
4. ¿Qué importancia tiene en el juego una correcta recepción del balón?
5. Realice un dibujo que muestre un tiro o chute en globo:

LECTURA COMPLEMENTARIA: ¿Qué es el ajedrez?

El ajedrez es un juego de estrategia entre dos oponentes. Cada uno dispone de 16 piezas que se colocan sobre un tablero dividido en 64 cuadros.

El tablero dispone de 8x8 casillas alternando entre los colores blanco y negro. Al principio del juego cada jugador posee 16 piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones, las piezas más pequeñas.

El objetivo del juego es vencer al adversario derrotando a su rey. Para ello es necesario llegar hasta las inmediaciones de la casilla que ocupa su rey con alguna de nuestras piezas o amenazar su posición con una pieza de largo alcance y realizar un "jaque al rey" sin que el otro jugador pueda protegerlo interponiendo una de sus piezas entre su rey y la nuestra, mover su rey a una casilla libre o capturar la pieza que lo está amenazando. Si lo conseguimos el resultado será el jaque mate y el fin de la partida.

El juego del ajedrez, tal como se conoce actualmente, surgió en Europa durante el siglo XV, como evolución de otros juegos más antiguos, como el persa shatranj y el aún más antiguo chaturanga de origen hindú cuyos inicios datan del siglo VI.

Hoy en día existen campeonatos mundiales oficiales de ajedrez, incluso el ajedrez está considerado por el Comité Olímpico Internacional como un deporte. Los jugadores compiten a nivel individual e incluso por equipos. Entre los torneos más importantes están las Olimpiadas de ajedrez.

¿Cómo configurar el tablero de ajedrez?



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



Al comienzo de la partida, cada jugador debe tener una casilla blanca (o de color claro) en la parte inferior derecha del tablero. La posición inicial de las piezas es siempre la misma. La segunda fila se encuentra ocupada por 8 peones. Las torres ocupan las esquinas, y los dos caballos se sitúan a sus lados, seguidos por los alfiles. Al lado de estos, la dama (o reina) ocupa siempre la casilla de su propio color (la dama blanca en una casilla blanca; la negra, en una casilla negra). Por último, el rey se sitúa al lado de la reina, en la casilla restante.

¿Cómo mover las piezas de ajedrez?

Hay 6 tipos de piezas y cada uno tiene su propia forma de moverse. Una pieza no puede moverse atravesando a otra (aunque el caballo sí puede saltar sobre las demás) y nunca puede desplazarse a una casilla ocupada por otra pieza de su color. Sin embargo, las piezas pueden moverse a las casillas ocupadas por las piezas del adversario para capturarlas. De hecho, las piezas se mueven por el tablero para ocupar una casilla con uno de estos tres objetivos: capturar una pieza rival (reemplazándola al ocupar la casilla en la que esta se encontraba), defender a las piezas de su propio bando para evitar que sean capturadas, o controlar las casillas importantes del tablero.

¿Cómo se mueve el REY?

El rey es la pieza más importante, pero también una de las más débiles. El rey sólo puede avanzar una casilla en cualquier dirección: hacia arriba, hacia abajo, hacia los lados o en diagonal. En ningún caso el rey puede moverse a una casilla en la que estaría en jaque, es decir, en la que pudiera ser capturado.

¿Cómo se mueve la DAMA?

La dama (reina) es la pieza más poderosa. Puede moverse en cualquier dirección (hacia adelante, hacia atrás, hacia los lados o en diagonal) y tantas casillas como se quiera; siempre y cuando no pase por encima de una pieza de su color. Como ocurre con todas las piezas, si la dama captura una pieza rival, su movimiento ha terminado

¿Cómo se mueve la TORRE?

La torre puede moverse tantas casillas como quiera, pero sólo hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados. ¡Las torres son piezas especialmente poderosas cuando trabajan juntas y se protegen mutuamente!

¿Cómo se mueve el ALFIL?

El alfil puede moverse tan lejos como quiera, pero siempre en diagonal. Cada alfil comienza en una casilla de un color (claro u oscuro) y debe permanecer toda la partida en ese color.

¿Cómo se mueve el CABALLO?

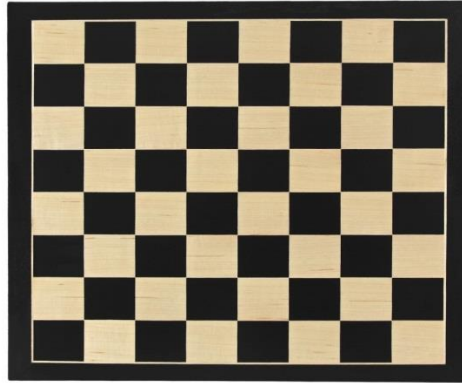
Los caballos se mueven de una manera muy diferente a la de las otras piezas: avanzan dos casillas en una dirección y luego una más en un ángulo de 90 grados, dibujando en su desplazamiento una letra "L" sobre el tablero. Los caballos también son las únicas piezas que pueden saltar sobre otras.

¿Cómo se mueve el PEÓN?

Los peones tienen la particularidad de que se mueven y capturan de diferentes maneras: se mueven hacia adelante, pero capturan en diagonal. Los peones sólo pueden avanzar una casilla en cada jugada, a excepción de su primer movimiento en el que puedan avanzar dos casillas. Los peones sólo pueden capturar una casilla situada en diagonal. Nunca pueden retroceder, ni siquiera para capturar una pieza. Los peones no pueden moverse si en su camino encuentran una pieza que ocupe la casilla situada directamente frente a ellos y tampoco pueden capturarla.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES



Tablero de ajedrez

TALLER 6:

1. ¿Qué es el ajedrez?
2. Describe brevemente la historia del ajedrez.
3. Explique en sus palabras cómo se juega el ajedrez.
4. ¿Qué se entiende por jaque y por jaque mate?
5. Realiza los dibujos de las 6 fichas del ajedrez.

DESCUBRE Y APRENDE MÁS EN:

- <https://profeedufisicayermoyparres.wordpress.com/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Futbol>
- <https://laf.com.co/>
- <https://es.fifa.com/womens-football/>
- chess.com