DERECHO - INGENIERÍA CIVIL - INGENIERÍA ELECTRÓNICA - INGENIERÍA INDUSTRIAL - INGENIERÍA INFORMÁTICA - INGENIERÍA MECATRÓNICA - ARQUITECTURA - ADMINISTRACIÓN
DE NEGOCIOS GLOBALES - ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA - MARKETING GLOBAL Y ADMINISTRACION COMERCIAL - CONTABILIDAD Y FINANZAS — ECONOMÍA - TURISMO, HOTELERÍA Y
GASTRONOMÍA - PSICOLOGÍA - TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN - MEDICINA HUMANA - MEDICINA VETERINARIA — BIOLOGÍA.



UNIVERSIDAD RICARDO PALMA RECTORADO PROGRAMA DE ESTUDIOS BÁSICOS



SÍLABO 2025 – II

ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y DEPORTIVAS

I. DATOS ADMINISTRATIVOS

1. Asignatura : Taller de Fútbol.

2. Código : EB-0001
3. Condición : Obligatorio
4. Naturaleza : Práctica

5. Ciclo : I

6. Requisitos : Ninguno

7. N° Créditos : 1

8. N° de horas : 2 horas 9. Semestre Académico : 2025-II

10. Coordinador : Leon Mesia De Licetti Giovanna Mercedes

11. Correo institucional : <u>giovanna.leonm@urp.edu.pe</u>
12. Docentes : López Franco Edward Gerardo

II. SUMILLA

El taller de Actividades Artísticas y Deportivas es de carácter obligatorio y de naturaleza práctica, correspondiente a la Formación General. Aporta a la competencia genérica del pensamiento crítico, creativo y de liderazgo compartido. Su propósito es ofrecer a los estudiantes los conocimientos, procedimientos y actitudes que le permitan descubrir, proponer y aplicar los principios del arte y el deporte mediante el ejercicio de las diferentes actividades artísticas y deportivas sensibilizando sus habilidades creativas, su libre expresión, su potencial humano y capacidad física. Sus principales ejes temáticos son: la percepción visual, la inteligencia emocional, la resiliencia, la expresión creativa, la interrelación social y la potencialidad física.

III. COMPETENCIA COMPETENCIAS GENÉRICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

• Liderazgo compartido

IV. DESARROLLA EL COMPONENTE DE:

- INVESTIGACIÓN FORMATIVA ()
- RESPONSABILIDAD SOCIAL ()

V. LOGRO DE LA ASIGNATURA

Al finalizar la signatura el estudiante conoce y aplica los principios del deporte mediante el ejercicio de las diferentes estrategias y técnicas del deporte sensibilizando sus habilidades creativas, su libre expresión, su potencial humano y capacidad física. Desarrolla la percepción visual, la inteligencia emocional, la resiliencia, la técnica creativa, la interrelación social y la potencialidad física a través del futbol.

VI. PROGRAMACIÓN DE LOS CONTENIDOS

UNIDAD I:	TECNICA DE FÚTBOL		
Logros de	Desarrolla habilidades físicas fundamentales, como la resistencia, la fuerza, la		
aprendizaje	velocidad, agilidad, la técnica y táctica para el futbol.		
Semana	Tipo de	Contenidos	
	clase		
1	Clase	Introducción al fútbol	
	Práctica	Familiarización con las reglas de fútbol (Regla 1 y 2)	
		Trabajo de Coordinación.	
		Conducción (Trabajo Técnico.	
2	Clase Reglas de Fútbol (regla 3y4)		
	Práctica	Velocidad, reacción y aceleración.	
		Pase (Trabajo Técnico)	
3	Clase	Trabajos Físicos (Resistencia Aeróbica)	
	Práctica Reglas de Fútbol (5, 6 y 7)		
		Recepción (control), Trabajo Técnico.	
4	Clase	Reglas de Fútbol (8 y 9)	
	Práctica	Dribling, (gambeta o amague)	
		Trabajo técnico.	
		Trabajo Físico (Fuerza explosiva)	
	Práctica Calificada 1		

UNIDAD II	TECNICA DE FÚTBOL			
Logros de aprendizaje	Conoce la técnica del dominio del balón. Dominio de las reglas de juego. Diferenciar las capacidades físicas. Conocimiento de los sistemas de juego.			
Semana	Tipo de clase	Contenidos		
5	Clase	Sobre las reglas de juego de fútbol vistas hasta el momento		
	Práctica	(Reglas del #1 a la regla #12)		
6	Clase	Remate (Trabajo Técnico)		
	Práctica	Trabajo físico (Resistencia Aerodinámica)		
7	Clase	Resumen de la técnica en el fútbol		
	Práctica	Trabajo Técnico		
		Trabajo físico (zona media		
		Práctica Calificada 2		
8	Clase	Semana de evaluaciones parciales		
	Práctica			

UNIDAD III	TÁCTICA Y ESQUEMA		
Logros de aprendizaje	Domina del sistema de juego. Diferenciar entre principios ofensivos y defensivos. Conocimiento de estructuras menores de juego.		
Semana	Tipo de clase	Contenidos	

DERECHO - INGENIERÍA CIVIL - INGENIERÍA ELECTRÓNICA - INGENIERÍA INDUSTRIAL - INGENIERÍA INFORMÁTICA - INGENIERÍA MECATRÓNICA - ARQUITECTURA - ADMINISTRACIÓN DE NEGOCIOS GLOBALES - ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA - MARKETING GLOBAL Y ADMINISTRACION COMERCIAL - CONTABILIDAD Y FINANZAS — ECONOMÍA - TURISMO, HOTELERÍA Y GASTRONOMÍA - PSICOLOGÍA - TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN - MEDICINA HUMANA - MEDICINA VETERINARIA — BIOLOGÍA.

9	Clase	Reglas de fútbol (13 y 14)		
	Práctica	Estructuras menores (2 vs 2, 3 vs 3, 5 vs 5)		
		Trabajos de Flexibilidad		
10	Clase	Reglas de Fútbol (15 y 16)		
	Práctica	Principios ofensivos Ataque, contraataque Sistemas de Juego		
		(1-4-4-2)		
11	Clase	Reglas de fútbol (17)		
	Práctica	Principio defensivo (marcaje, anticipación, repliegues y coberturas)		
		Sistema de Juego $(1-3-5-2)$		
12	Clase	Velocidad, resistencia (Trabajo físico).		
	Práctica	Juegos para el cambio de orientación y pressing		
		Práctica Calificada 3		

UNIDAD IV	JUEGO EN EL CAMPO			
Logros de aprendizaje	Domina del sistema de juego. Dominio de las reglas de Juego teóricas y prácticas.			
	Tipo de clase	Contenidos		
13	Clase	Trabajo técnico		
	Práctica	Test de Resistencia		
14	Clase	Repaso de los sistemas de juego.		
	Práctica	Pruebas técnicas (Conducción, pase y remate)		
		Trabajo físico (Agilidad)		
15	Clase	Análisis de un partido de fútbol, Técnico y táctico.		
	Práctica	Práctica Calificada 4		
16	Clase	Semana de exámenes finales		
	Práctica			

VII. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

• Exposición, Simulación, Juego de roles, Aula invertida.

VIII. RECURSOS

- Equipos: Computadora Celular
- Materiales:
 - a. Ropa Deportiva y zapatillas.
 - b. Balón de fútbol.
 - c. Colchoneta.
 - d. Conos.
 - e. Aros.
 - f. Arco Movibles

IX. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- La nota mínima promedio para aprobar el curso es 11 (once).
- La asistencia a clase es obligatoria y el 30% de faltas injustificadas inhabilita continuar con las evaluaciones.
- No existe examen sustitutorio por ser un curso eminentemente taller-práctico

DERECHO - INGENIERÍA CIVIL - INGENIERÍA ELECTRÓNICA - INGENIERÍA INDUSTRIAL - INGENIERÍA INFORMÁTICA - INGENIERÍA MECATRÓNICA - ARQUITECTURA - ADMINISTRACIÓN DE NEGOCIOS GLOBALES - ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA - MARKETING GLOBAL Y ADMINISTRACION COMERCIAL - CONTABILIDAD Y FINANZAS – ECONOMÍA - TURISMO, HOTELERÍA Y GASTRONOMÍA - PSICOLOGÍA - TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN - MEDICINA HUMANA - MEDICINA VETERINARIA – BIOLOGÍA.

UNIDAD	TIPO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS	PORCENTAJE
I	Practica calificada 1	Lista de cotejo	25%
II	Practica calificada 2	Lista de cotejo	25%
III	Practica calificada 3	Lista de cotejo	25%
IV	Practica calificada 4	Lista de cotejo	25%

Fórmula:

Promedio final = $(PRA1 \times 0.25) + (PRA2 \times 0.25) + (PRA3 \times 0.25) + (PRA4 \times 0.25)$

X. REFERENCIAS

Bibliografía Básica

- Reglamento del Juego de Fútbol FIFA
- Endre, B. János P. (2004). Programas para el entrenamiento del fútbol
- Gilles, C. (2002). La preparación física en el fútbol
- Jürgen, W. (2005). Entrenamiento físico de futbolista.

Bibliografía complementaria

- https://www.circuitoultras.org/wp-content/uploads/2021/05/Gilles-Cometti-La-Preparacio%CC%81n-Fi%CC%81sica-En-El-Fu%CC%81tbol-1%C2%B0-Edicio%CC%81n.pdf
- https://books.google.com.pe/books?id=hjXauVVQmSEC&printsec=frontcover#v=one page&q&f=false
- https://www.amazon.com/-/es/J%C3%BCrgen-Weineck/dp/8480191619
- www.paidotribo.com