

Anexo Técnico

cachibol

MA+EMÁTICO

Futbol y Basquetbol
académico

1.- Información General de Participación

Estrategia	Categorías	Ramas	Inscritos	Participantes por Juego	Entrenadores
Cachibol	Las determina cada nivel Educativo	Mixto	24	12	1
Futbol		Mixto	24	12	
Basquetbol		Mixto	20	10	

2.- Sistema de competencia

- Se determinará en cada Plantel, Zona o Región, de acuerdo con el número de participantes.
- Se propone formar grupos de 4 equipos, jugando Round Robin (Todos contra todos) definiendo al ganador por puntuación y pasar a las siguientes rondas.
- Se sugiere que los encuentros sean en Planteles de manera interna y a visitas reciprocas en las regiones o zonas que se facilite.

3.- Períodos de juego.

Deporte	Períodos de juego	Tiempo que deberá de jugar cada alumn@
Voleibol	2 de 3 set	Un set completo
Futbol	4 períodos	2 períodos
Basquetbol	4 períodos	2 períodos

4.- Reglamento

Cachibol Matemático

- **Área de juego.** - Se desarrolla en la cancha de Voleibol.
- La altura de la red es a 2.00 mts. (se ajusta de acuerdo con la categoría)
- Se sortea la cancha y servicio.

El juego de Cachibol es una actividad Predeportiva que consiste en lanzar el balón, por el jugador que realiza el servicio a la cancha contraria, un jugador del el equipo que recibe deberá atrapar el balón y para poder regresar a la cancha contraria deberán dar 2 pases entre los jugadores de su equipo.

En base a la categoría que vaya a participar, se determina que numeración es la que se va a colocar de forma aleatoria en la cancha.

Ejemplo:

- 1º y 2º grado, los números serán el 1 para la operación matemática de SUMA y de acuerdo con el avance se agrega el número 2.
- 3º y 4º grado, del 1 al 6 para las operaciones de SUMA, RESTA Y MULTIPLICACIÓN.
- 5º Y 6º grado, del 1 al 6 de inicio y posteriormente y de acuerdo con el grado de avance, se van eliminando los números inferiores hasta quedar del 4 al 9 en la cancha.
- La determinación de que números se van a utilizar se da en la Junta Previa en consenso de los maestros participantes.

Ubicación de alumnos en posiciones numeradas.

- Se ubican de manera alternada, hombre – mujer – hombre.
- Se jugará a dos de tres sets a muerte súbita (cada jugada genera puntuación).
- La puntuación es a 15 tantos por set (el acuerdo se hará en cada sede)
- Deberán participar en el juego los 12 alumn@s que asisten al encuentro.
- 6 alumn@s (3 niñas y 3 niños) en el 1er set y los otros 6 en el 2º.
- En el 3er set podrán combinar y hacer cambios, en todo momento deberá haber en la cancha 3 alumnas y 3 alumnos.
- El número de cambios lo determinan en las Juntas Previas.
- Cada alumno deberá participar por lo menos un set completo.

5.- Desarrollo del juego de operación matemática SUMA

- **El jugador en la posición de saque o servicio:**
 - Dice en voz alta el número que está en su espacio.
 - Lanza el balón a la cancha contraria.
- **El jugador que recibe.**
 - **En la operación de SUMA el resultado es acumulativo.**
 - Menciona en voz alta la palabra **MAS** y dice el número que se encuentra en su espacio.
 - Debe sumar mentalmente y decir el resultado en voz alta.
 - **Primer pase.** - Si el resultado es correcto deberá pasar el balón a un@ compañer@.
 - El@ compañer@ que recibe debe mencionar en voz alta la palabra **MAS** y decir el número que se encuentra en su espacio.
 - Debe sumar y decir el resultado en voz alta. (Va a llegar un momento en el que el alumno realice la operación mentalmente lo cual no es motivo de sanción, al contrario, es indicativo que va desarrollando el cálculo mental positivamente)
 - **Segundo Pase.** - Si el resultado es correcto deberá pasar el balón a otr@ compañer@.
 - El jugador que recibe debe mencionar en voz alta la palabra **MAS** y decir el número que se encuentra en su espacio.
 - Debe sumar mentalmente y decir el resultado en voz alta.
 - **Lanzar a cancha contraria.** -
 - Si el resultado es correcto deberá pasar el balón a la cancha contraria.
 - **La secuencia de los pases entre jugador@s deberá ser de manera alternada, hombre-mujer-hombre, dependiendo quien haya hecho la recepción.**

- Así sucesivamente, hasta que algún jugador de una respuesta incorrecta caiga el balón o cometa alguna infracción.
- El tiempo de respuesta de la operación matemática se definirá en acuerdo de Junta Previa (se sugiere 3 segundos) de acuerdo a la categoría.
- El ganador del Set será el que logre el punto 15.

Pérdida de turno y/o punto:

- Si al momento de lanzar a la cancha contraria ya sea por el que lanza el servicio o el que regresa el balón, no pasa la red.
- Si el jugador que realiza el servicio pisa la línea del área de servicio.
- Si alguno de los jugadores no atrapa el balón.
- Si algún jugador@ toca la red.
- Si rebasan la línea central.
- Si en el servicio el balón toca la red.
- Si el balón cae fuera del área delimitada.
- Si no completan las 3 acciones o realizan más de las 3 permitidas. Las acciones deberán ser de manera alterna hombre – mujer – hombre, dependiendo quien recibe el servicio.
- Cada jugador tiene un tiempo de 3 segundos para dar la respuesta de la operación matemática, si no lo hace en ese lapso de tiempo se toma como error matemático y pérdida de punto.
- Si el resultado de la operación matemática es incorrecto.
- Si al jugador que le corresponda decir el resultado de la operación matemática se le informa de ese resultado, por cualquier integrante de su equipo o persona del público o porra.
- Si un jugador o entrenador del equipo que no tiene el balón dice el resultado de la operación a un contrario, la falta se le carga al equipo al que pertenecen.
- Si no dice su número o el resultado de la operación matemática y continúa con el juego.

Variantes. -

Nivel Primaria, Secundaria y Media Superior: Las operaciones matemáticas a parte de la **SUMA** que se pueden implementar son **MULTIPLICACIÓN Y RESTA**.

MULTIPLICACIÓN: La variante es que la operación se hace en cada acción (recepción y pases), y se reinicia después de dar el resultado cada jugador. No es acumulativo el resultado.

RESTA: Se implementa combinando operaciones, iniciando la jugada con **SUMA Ó MULTIPLICACIÓN** y para poder continuar con la Resta, la cifra acumulada deberá ser superior a la mayor cifra que se encuentre en las lonas utilizadas en el juego ubicadas en el área. La indicación de cambio de operación se dará por el moderador durante la misma jugada de punto.

Futbol y Basquetbol. -

La manera de evaluar el aspecto cognitivo será de la siguiente manera:

Se elabora con apoyo de las áreas académicas baterías de evaluación con 10 preguntas cada una según la materia que se determine fortalecer y que sea del tema que en ese período se trabajó o están

trabajando y al término de cada período uno de los evaluadores realizará las preguntas a los integrantes de los 2 equipos que participaron, registrando las respuestas y si fueron correctas o hubo error. Al final del encuentro se hace la sumatoria total.

6.- Desempates:

Para clasificación final:

- Sí existen dos equipos en la clasificación final con el mismo número de puntos se definirá de acuerdo con los siguientes criterios:
 - Entre dos equipos. - Se define por el equipo que haya acumulado más aciertos en el rubro de **operación matemática** en el juego entre sí.
 - Entre tres equipos o más. - Se define por el equipo que haya acumulado más aciertos en el rubro de **operación matemática** en todos los juegos.
 - Si persiste el empate en cualquiera de los dos criterios anteriores, se define por el equipo que haya acumulado mas puntuación en el rubro de **Valores**.

7.- Altas y bajas de participantes

- Se podrán realizar las altas y bajas de jugadores de una jornada a otra y durante las finales siempre y cuando se lleven a cabo en tiempo y forma, un día antes del juego programado como mínimo y presentando la documentación requerida para dar de alta en la cédula de inscripción ante el Comité Organizador.

8.- Aspecto afectivo y fomento de Valores

Juego Limpio

Expresión utilizada para denominar el comportamiento leal, sincero y correcto en el deporte, fraterno hacia el contrincante, respetuoso ante el árbitro y correcto con los asistentes.

Y no solo el Juego Limpio por parte de los jugadores sino por parte también de dirigentes, patrocinadores, maestros, padres y familiares. Árbitros, entrenadores y público.

La promoción del “**Juego Limpio**” tiene como objetivo primordial recuperar el sentimiento de “jugar”, como una actividad naturalmente satisfactoria y generalmente agradable, honesta y divertida.

Para tener éxito en el deporte, necesitas la actitud adecuada. La honestidad, la dignidad, el juego limpio, el respeto, el trabajo de equipo, el compromiso y el valor son esenciales para una actuación deportiva memorable. Todos estos valores pueden resumirse en el término “**Juego Limpio**”.

- ✓ Respetar al adversario.
- ✓ Respetar las decisiones de los árbitros.

- ✓ Saludo a árbitros, adversarios, tanto si se gana o se pierda.
- ✓ Respetar a la Institución que representa y a las demás, así mismo a las instalaciones deportivas.
- ✓ No protestar en los cambios de jugadores
- ✓ No discutir con los compañeros.
- ✓ No responder nunca a las provocaciones de los adversarios.
- ✓ Animar al compañero que se equivoca en su acción de juego.
- ✓ Respetar las decisiones del profesor o entrenador.
- ✓ En caso de lesión de un contrario o cualquier otra circunstancia extradeportiva, no aprovechar para sacar ventaja en el juego.
- ✓ Evitar lesionar a un adversario.
- ✓ En caso de sufrir un golpe, aceptar las disculpas del adversario, si éstas se producen.
- ✓ No hacer trampas para conseguir ganar un partido o juego.
- ✓ Participar del juego o deporte para divertirse y mejorar integralmente. Por lo tanto no hay que obsesionarse con la victoria.

Valores que se practican y fomentan.

Equidad

- Participación de tod@s los integrantes en el juego.
- Deberán participar 6 alumnas y 6 alumnos en el juego.
- Por lo mínimo deben de participar cada jugador el tiempo o período establecido en el presente documento.
- La ubicación en el área de juego deberá ser de manera alterna.
- Los pases en cada equipo deberán ser de manera alterna, hombre y mujer dependiendo quién haga la recepción.

Honestidad

- Acepta las reglas.
- Reconocer las faltas cometidas y hacerlas saber al moderador.

Respeto

- Respeto a árbitros, moderadores, rivales y compañeros.
- Respetar las reglas que se aplican en dicha disciplina deportiva.
- Las porras de ambos equipos deberán respetar a árbitros, entrenadores y/o jugadores.
- De igual manera son motivo de sanción si no cumplen con este punto.

Puntualidad del Equipo

- Que los equipos participantes lleguen 15 minutos antes del juego.
- Que los entrenadores lleguen 15 minutos antes del juego.
- Estar listos para iniciar el siguiente Set según corresponda al llamado del Moderador.

Presentación

- Que estén limpios los uniformes al momento de iniciar el juego
- Higiene personal adecuada.
- Que porte uniforme deportivo (camiseta fajada).

Solidaridad

- Sentimiento y la actitud de unidad basada en metas o interés comunes, es un término que refiere a ayudar sin recibir nada a cambio con la aplicación de lo que se considera bueno. Así mismo, se refiere a los lazos sociales que unen a los miembros de una sociedad entre sí.
- Si se presenta una lesión en un compañero, apoyarlo directamente o despejando el área para su atención.
- Las personas, de manera individual o grupal, prestan su apoyo, protección, colaboración y ayuda a todos quienes lo necesiten.

Apoyo a rival y equipo

- Saber perder y saber ganar: A nadie le gusta perder un juego, pero siempre hay posibilidades cuando practicamos deportes. Cuando se pierde, cada uno debe buscar las causas de la derrota en sí mismo y no en los demás.
- Animar al compañero que falla.

9.- Evaluación

Aspecto Motriz

- Se juega a dos de tres set a 15 tantos con la puntuación de muerte súbita.
- Se registra en la columna de puntuación que corresponda a los equipos, cada vez que se dé una falta en el aspecto técnico y de reglamento y/o resultado erróneo de la operación matemática.

Aspecto Cognitivo, Operación Matemática.

- Se registra en la columna de aciertos cada vez que se dé un resultado correcto de la operación que se esté trabajando.
- Así mismo se registra cada vez que se dé un resultado incorrecto.
- El acierto en cada acción de operación matemática no genera punto a favor (tanto) sólo se registra como acierto. En el caso de que el resultado sea incorrecto, se genera un punto o tanto al equipo contrario.

Aspecto Afectivo

- Se asignan 10 puntos a cada Valor contemplado en la hoja de anotación.
- Los evaluadores estarán pendientes de las fallas o faltas en cualquiera de los Valores y registrar con una palomita, cruz, punto o marca en la columna que corresponda al Valor.

- Al finalizar el juego, en el renglón de totales en la hoja de anotación se registra el resultado de la resta de los 10 puntos asignados menos las faltas o fallas en cada una de las columnas.

9.- Resultado final del encuentro

Al finalizar el juego, **en el renglón de totales** en la hoja de anotación se registra los siguientes resultados:

- En el área motriz, la suma de los puntos obtenidos en cada uno de los Set por equipo para determinar Sets ganados y perdidos y en este aspecto gana el que logre dos de tres.
- En el área Cognitiva, se registra la suma de aciertos y errores de cada equipo y gana el que logre mas puntos en la diferencia de aciertos (número de aciertos menos número de errores)
- En el área Afectiva, el resultado de la resta de los 10 puntos asignados a cada Valor menos las faltas o fallas en cada una de las columnas y se hace una sumatoria de puntos de valores, ganando el aspecto el equipo que logre mas puntuación.
- **Se da un valor de 10 puntos al juego asignando una ponderación de 3 al ganador del aspecto motriz, 4 al ganador del aspecto Cognitivo y 3 al ganador del aspecto Afectivo.**
- **El ganador del encuentro será el equipo que acumule más puntos de acuerdo con la anterior ponderación.**

Nota:

Al término de cada encuentro y de manera obligatoria, se reunirá a los dos equipos y maestr@s encargados de cada uno de ellos, para dar a conocer y explicar paso a paso la evaluación que se llevó a cabo y dar a conocer los aspectos positivos y fallas de uno y otro equipo e informarles quien es el ganador de acuerdo a la ponderación.

Anexos

- Cédula de Inscripción
- Carta de aval de participación de padres de familia
- Carta responsiva de padres de familia
- Constancia de Directivo de Escuela
- Hoja de anotación
- Seguro Escolar