



EXPERTO EN METODOLOGÍA DE ENTRENAMIENTO DEL FÚTBOL ESPAÑOL

EXPERTO EN METODOLOGÍA DE ENTRENAMIENTO DEL FÚTBOL ESPAÑOL



1. CONTEXTUALIZACIÓN

1. CONTEXTUALIZACIÓN

¿EXISTE UN MODELO O MÉTODO IDEAL DE RENDIMIENTO?

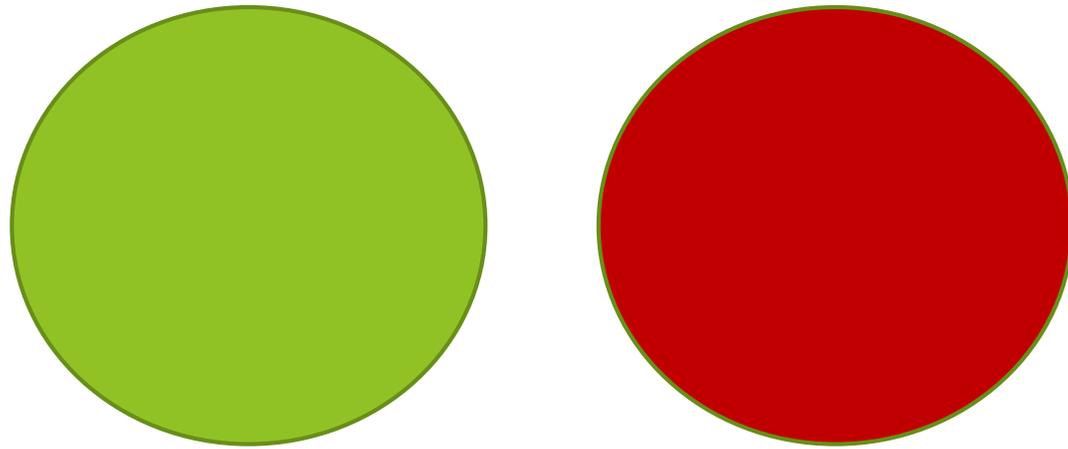
1. CONTEXTUALIZACIÓN

“El método lo pone el jugador, que en función de sus posibilidades y capacidades queda posibilitado para hacer una serie de cosas e imposibilitado para hacer otras”

Juanma Lillo

1. CONTEXTUALIZACIÓN

LAS DIMENSIONES DEL FÚTBOL



IDEA BIOLÓGICA - IDEA HOLÍSTICA

1. CONTEXTUALIZACIÓN

TEORÍAS REDUCCIONISTAS	TEORÍAS SISTÉMICO-COMPLEJAS
<ul style="list-style-type: none">- El juego está dividido en fases (Ataque-Defensa).- Las estructuras del jugador se optimizan aisladamente (priorizando el entrenamiento condicional).- El rendimiento se valora a través de aspectos cuantitativos.- El jugador cumple funciones que tienen que ver con partes del juego.	<ul style="list-style-type: none">- Las fases y sub-fases del juego se pueden distinguir, nunca separar, ya que forman parte del mismo proceso.- El jugador es entendido como una unidad funcional (optimización de todas las estructuras).- Priorizar aspectos cualitativos- El jugador interacciona por un correcto funcionamiento del modelo.

1. CONTEXTUALIZACIÓN

TEORÍAS REDUCCIONISTAS	TEORÍAS SISTÉMICO-COMPLEJAS
<ul style="list-style-type: none">- Menosprecio del valor contextual.- La complementariedad se establece desde las diferencias.- Lógica incuestionable.- Cuerpo técnico es el propietario del conocimiento.	<ul style="list-style-type: none">- El contexto determina el valor del futbolista.- La complementariedad se establece desde las similitudes.- La lógica se ha de cuestionar para poder ampliar la realidad.- El jugador y sus posibilidades de interacción producen el modelo.

1. CONTEXTUALIZACIÓN



DESARROLLO DE UN JUEGO COLECTIVO EFICIENTE Y EFICAZ

“Construir sinergias para ganar libertad de acción y usarla para crear nuevas sinergias”

1. CONTEXTUALIZACIÓN

¿QUÉ ES UN EQUIPO DE FÚTBOL?

“Un equipo de fútbol es un sistema dinámico complejo, y las interacciones de los jugadores estarán caracterizadas por dinámicas que alternaran periodos estables e inestables buscando siempre estar al borde del caos”

“Es una confrontación entre sistemas caóticos deterministas con organización fractal”

1. CONTEXTUALIZACIÓN

¿QUÉ ES UN EQUIPO DE FÚTBOL?

SISTEMAS CAÓTICOS:

“Sistemas complejos que se caracterizan por un conjunto de agentes de interacción que cooperan, con objetivos y comportamientos comunes coordinados, haciendo emerger el sentido del orden y de la estabilidad en un contexto caótico de desorden e inestabilidad permanente”

1. CONTEXTUALIZACIÓN

ASPECTOS GENERALES A TENER EN CUENTA POR EL ENTRENADOR

- ✓ Entender que tanto el jugador como los equipos de fútbol son sistemas complejos.
- ✓ No entendemos el funcionamiento de los sistemas como una simple unión de componentes (ejemplo: un equipo no es simplemente la suma de diferentes jugadores).
- ✓ Las propiedades y cualidades del equipo emergen de la interacción de sus componentes.
- ✓ Nuestro objetivo será el de intentar que nuestro equipo juegue como una unidad funcional.

1. CONTEXTUALIZACIÓN

ASPECTOS GENERALES A TENER EN CUENTA POR EL ENTRENADOR

- ✓ Potenciar un modelo orientado a la mejora de las capacidades interactivas y organizativas de los jugadores y del equipo.
- ✓ A veces un equipo sufre en defensa cuando tiene el balón. ¿Tiene sentido hablar de conceptos divididos como Ataque-Defensa?
- ✓ Fases y transiciones no son hecho aislados, si no fases interdependientes.
- ✓ Tener presente aspectos como: En qué zona del campo está la pelota, en qué condiciones se encuentra el poseedor, qué tipo de presión nos realiza el equipo rival, en qué condiciones estructurales y organizacionales se encuentra mi equipo, etc...

1. CONTEXTUALIZACIÓN

MODELO DE JUEGO

“El método está en el modelo de competición del fútbol. Partiendo de esto, se pueden diseñar tareas de entrenamiento, pero siempre basándose en las referencias y parámetros de la competición.”

“Consideramos que la misión de los técnicos se ha de centrar en desarrollar un modelo de entrenamiento que cubra las necesidades que se derivan de la competición, y que las sesiones de entrenamiento permitan acceder a niveles óptimos de prestación durante la competición, no sólo en un plan condicional si no sobretodo en un plano cognitivo.

1. CONTEXTUALIZACIÓN

MODELO DE JUEGO

“Lo más importante en un equipo es tener un modelo de juego, un conjunto de principios que den organización al equipo, por eso mi atención está dirigida a este modelo desde el primer día, las preocupaciones técnicas, físicas y psicológicas aparecen por arrastre y como consecuencia de la especificidad de nuestro modelo de juego y la forma de estructurar las sesiones de entrenamiento”

José Mourinho

1. CONTEXTUALIZACIÓN

MODELO DE JUEGO



1. CONTEXTUALIZACIÓN

ASPECTOS GENERALES A TENER EN CUENTA A LA HORA DE ELABORAR NUESTRO MODELO DE JUEGO

- ✓ Formulación de PRINCIPIOS que sustentan y guíen el diseño y desarrollo del modelo de juego.
- ✓ Buscar criterios para discriminar CÓMO y PORQUÉ funciona un modelo de rendimiento.
- ✓ No creer en ejercicios y modelos de rendimiento ideales si no en modelos ADECUADOS o no a las características de una determinada SITUACIÓN (No copiar modelos).

1. CONTEXTUALIZACIÓN

ASPECTOS GENERALES A TENER EN CUENTA A LA HORA DE ELABORAR NUESTRO MODELO DE JUEGO

- ✓ Las relaciones que se dan entre todos los elementos de rendimiento serán NO LINEALES y por tanto no proporcionales.
- ✓ Centrarnos más en entrenar la capacidad de adaptación a diferentes entornos y/o situaciones que no en el entrenamiento de patrones fijos o rígidos de comportamiento.
- ✓ Entender el rendimiento como un factor SENSIBLE a cualquier cambio de CONTEXTO.

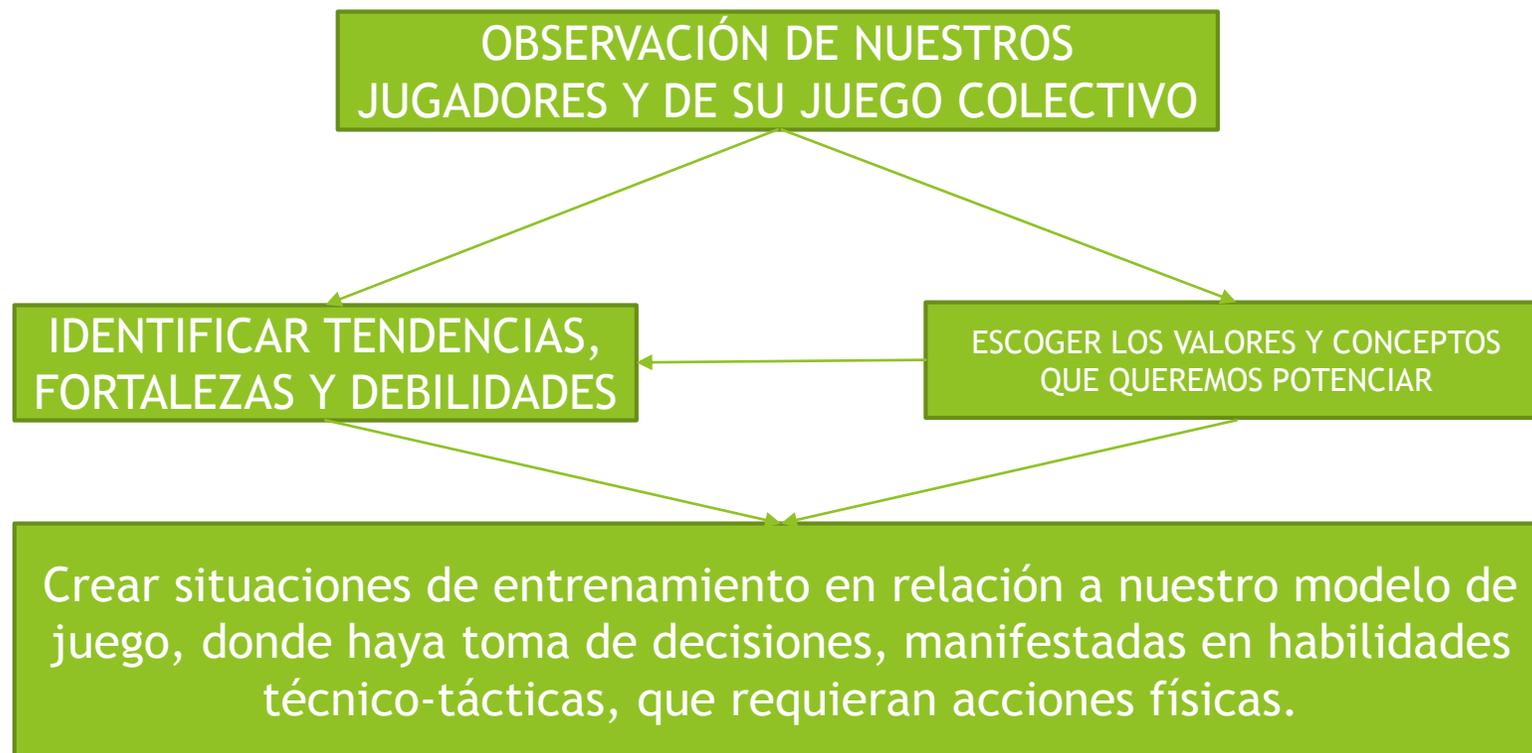
1. CONTEXTUALIZACIÓN

ASPECTOS GENERALES A TENER EN CUENTA A LA HORA DE ELABORAR NUESTRO MODELO DE JUEGO

EL RENDIMIENTO ES UNA CUALIDAD CONTEXTUAL

1. CONTEXTUALIZACIÓN

FACTORES GENERALES A TENER EN CUENTA A LA HORA DE ELABORAR NUESTRO MODELO DE JUEGO



**2. ORIENTACIONES
METODOLÓGICAS,
SITUACIONES DE JUEGO
Y ESTRATEGIAS
DIDÁCTICAS**

2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, SITUACIONES DE JUEGO Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

DESCONTEXTUALIZADAS

METODOLOGÍA
ANALÍTICA

METODOLOGÍA
GLOBAL

CONTEXTUALIZADAS

METODOLOGÍA
SISTÉMICA

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

POSESIONES

PARTIDOS

CIRCUITOS

OLEADAS

JUEGOS DE FÚTBOL

2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, SITUACIONES DE JUEGO Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

CONCEPTOS

✓ METODOLOGÍA DESCONTEXTUALIZADA

Se caracteriza principalmente por no respetar la toma de decisiones manifestada en el fútbol, y/o por el hecho de no tener relación con el modelo de juego del equipo.

✓ METODOLOGÍA CONTEXTUALIZADA

Se caracteriza por respetar la toma de decisiones que se manifiesta en el fútbol y por el hecho de orientar y relacionar las tareas/ejercicios con un modelo de juego determinado.

2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, SITUACIONES DE JUEGO Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

TOMA DE DECISIONES

TOMA DE DECISIÓN
SIMPLE
(SIN OPOSICIÓN)

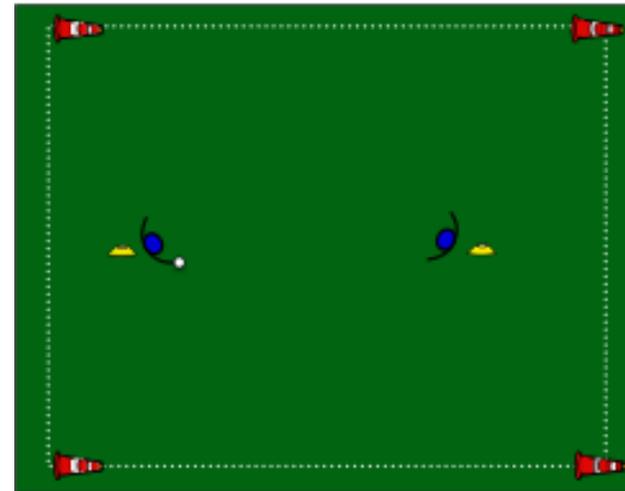
TOMA DE DECISIÓN
COMPLEJA
(CON OPOSICIÓN)

2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, SITUACIONES DE JUEGO Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

METODOLOGÍA ANALÍTICA

ENTRENAMIENTO DESCONTEXTUALIZADO

- ✓ Sólo importan los factores cuantitativos.
- ✓ Potencia el trabajo por separado de diferentes aspectos que influyen en el juego.
- ✓ Suprime la toma de decisiones por parte del jugador.



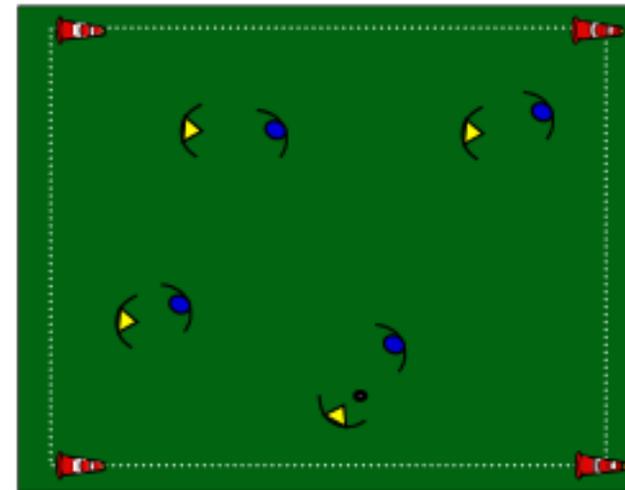
CORRECIÓN DE ASPECTOS TÉCNICOS (EJECUCIÓN)

2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, SITUACIONES DE JUEGO Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

METODOLOGÍA GLOBAL

ENTRENAMIENTO DESCONTEXTUALIZADO

- ✓ Introduce aspectos cualitativos al entrenamiento.
- ✓ Las cualidades son expuestas de forma conjunta.
- ✓ Consideración de la toma de decisiones del futbolista (sin relación con el modelo de juego).



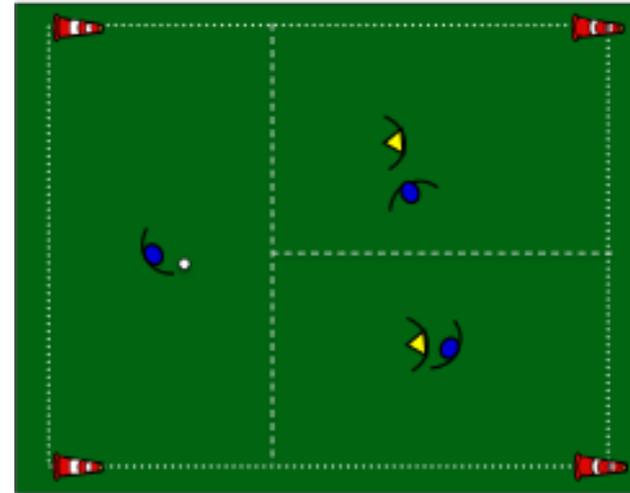
CORRECCIÓN DE ASPECTOS TÁCTICOS DESCONTEXTUALIZADOS

2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, SITUACIONES DE JUEGO Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

METODOLOGÍA SISTÉMICA

ENTRENAMIENTO CONTEXTUALIZADO

- ✓ Además de conseguir los beneficios del entrenamiento global, aporta la orientación de la toma de decisiones hacia un objetivo concreto y específico del juego (relación con el modelo de juego).
- ✓ Consigue en el participante sentimientos propios del fútbol (progresión, orientación, protección de la portería...

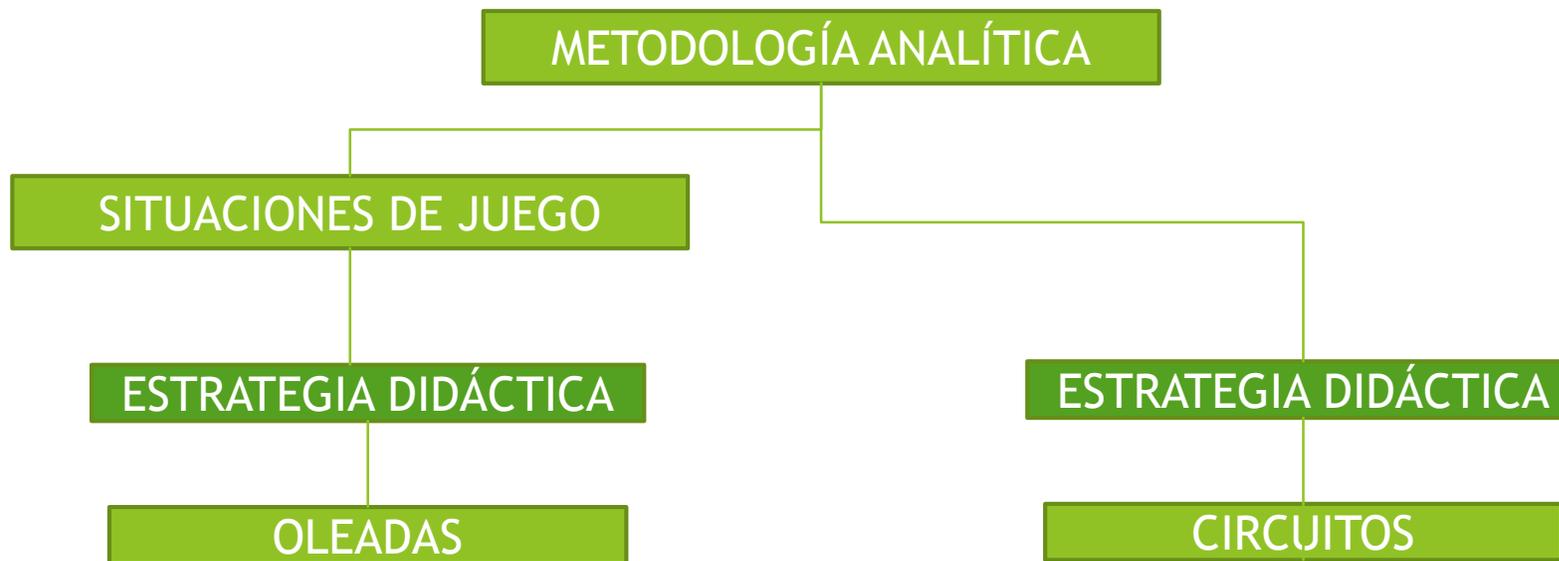


CORRECCIÓN DE ASPECTOS TÁCTICOS
CONTEXTUALIZADOS

2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, SITUACIONES DE JUEGO Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DESCONTEXTUALIZADA

Puede haber o no toma de decisiones simple y no hay relación con el modelo de juego



2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, SITUACIONES DE JUEGO Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DESCONTEXTUALIZADA

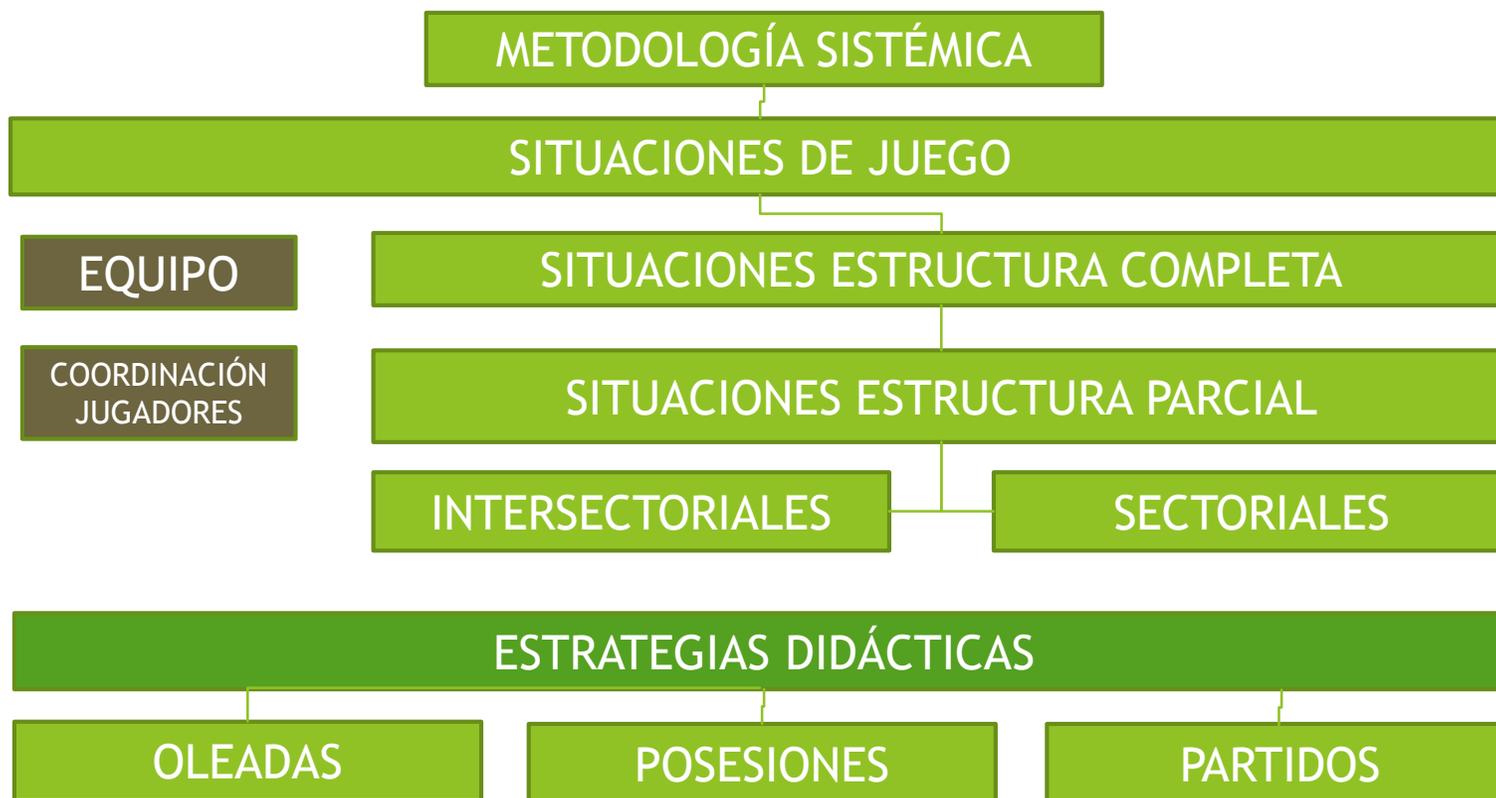
Hay toma de decisiones compleja pero no hay relación con el modelo de juego



2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, SITUACIONES DE JUEGO Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

ORIENTACIÓN METODOLÓGICA CONTEXTUALIZADA

Hay toma de decisiones compleja y relación con el modelo de juego



2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, SITUACIONES DE JUEGO Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

SITUACIONES DE JUEGO EN ESTRUCTURA COMPLETA

- ✓ Situaciones de ataque-defensa o partidos condicionados (estructura completa de todo el equipo).
- ✓ No se incide de forma preferente sobre un tipo de interacciones o relaciones concretas entre los jugadores (puede aparecer cualquier tipo de interacción).
- ✓ Se acostumbran a utilizar en la fase final de la sesión de entrenamiento y también para observar tendencia de comportamiento entre los jugadores

2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, SITUACIONES DE JUEGO Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

SITUACIONES DE JUEGO EN ESTRUCTURA PARCIAL

- ✓ Se intenta limitar o condicionar ciertos comportamientos por tal de potenciar las interacciones preferentes ente determinados jugadores.
- ✓ Tienen como objetivo reforzar y/o modificar algunos comportamientos a nivel colectivo en diferentes situaciones de juego.
- ✓ Se apoya en la creación de SITUACIONES FRACCIONALES de juego, por tal de reducir el nivel de interactividad de ciertos jugadores en determinadas situaciones (potenciar determinadas interacciones preferentes) y para condicionar al equipo a situaciones donde no se consiga un comportamiento eficaz (obligar a mejorar las capacidades de adaptación colectiva a situaciones cambiantes y/o desconocidas).

2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, SITUACIONES DE JUEGO Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

SITUACIONES DE JUEGO INTERSECTORIALES

- ✓ Tareas de colaboración-oposición con mayor participación de jugadores por equipo (de 6 a 11 jugadores).
- ✓ Permiten enlazar los diferentes comportamientos sectoriales.
- ✓ Deben respetar la interrelación entre los principios del modelo de juego y las diferentes fases del juego.
- ✓ Se introducen reglas de provocación por tal de condicionar las respuestas a nivel colectivo con el objetivo de conseguir que los jugadores respondan óptimamente (en función del modelo de juego), delante de una determinada situación de juego.

2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, SITUACIONES DE JUEGO Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

SITUACIONES DE JUEGO SECTORIALES

- ✓ Tareas y ejercicios de colaboración-oposición para una línea, carril o grupo reducido de jugadores con relación directa en el juego.
- ✓ Acostumbran a participar pocos jugadores (menos de 5) en estos espacios reducidos.
- ✓ El jugador debe actuar en su demarcación habitual y cumpliendo el rol que determine nuestro modelo de juego.

3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

LOS CIRCUITOS

- ✓ Son tareas que no respetan la lógica interna del fútbol y que se utilizan principalmente para la mejora de las habilidades coordinativas y las acciones técnicas de los jugadores de una forma descontextualizada. Son tareas que no han de ser prioritarias en nuestras sesiones de entrenamiento y que se aconseja que se ubiquen dentro de la parte inicial del entrenamiento (calentamiento).

3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE CIRCUITO

CONTENIDO

Conducción de balón

CONSIGNA

Conducir con diferentes superficies

CATEGORÍA

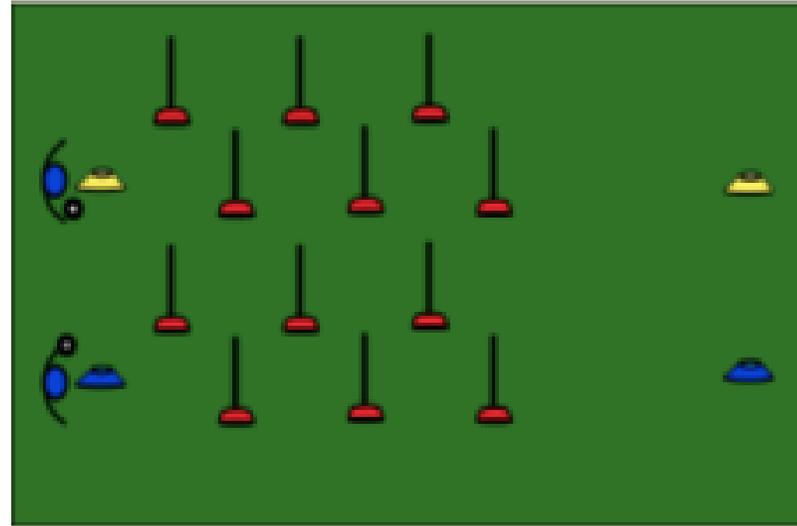
Benjamines

ESPACIO

20x20 m. 2 filas separadas por 5m.

EXPLICACIÓN

Competiciones de relevos por grupos haciendo conducción en zig-zag por los conos trasladando la pelota con las diferentes superficies de contacto.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

JUEGOS DE FÚTBOL

- ✓ Son tareas que nos respetan la lógica interna del fútbol y que tienen como principal objetivo la recreación de una situación lúdico-deportiva de forma descontextualizada. Son tareas que no deben de ser prioritarias en nuestros entrenamientos y que se aconseja ubicarlas dentro de la parte inicial (calentamiento).

3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE JUEGO DE FÚTBOL

CONTENIDO

Conducción de balón

CONSIGNA

Conducir con diferentes superficies

CATEGORÍA

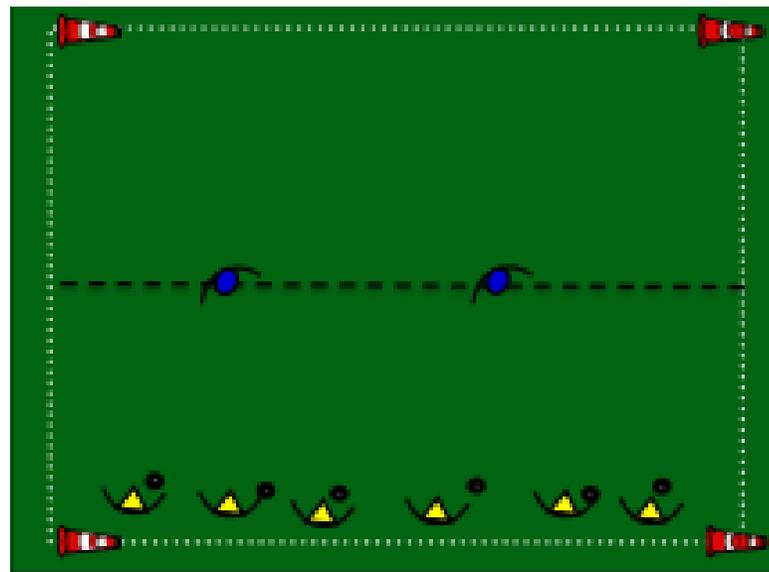
Benjamines

ESPACIO

30x30 m

EXPLICACIÓN

Los jugadores con pelota deben conducir hasta la línea de fondo contraria intentando que los dos jugadores de la línea de medio campo no les toquen la pelota. Si uno de los dos jugadores del medio toca el balón de un jugador, este se une a ellos en el centro (robar balones de compañeros). Gana el último jugador que consiga evitar que toquen su balón.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

LAS OLEADAS

- ✓ Se intenta enfatizar y/o corregir una situación de juego muy concreto (normalmente aspectos técnico/tácticos) contextualizada o descontextualizada donde su desarrollo será de forma discontinua, teniendo en cuenta que el tiempo de la actividad dependerá del equipo que tenga la posesión de la pelota.
- ✓ La duración mínima debe ser de una fase de juego (la oleada se acaba si el equipo atacante marca un gol, pierde la pelota o esta se va fuera), y una duración máxima de una unidad de competición, es decir, el equipo defensor consigue recuperar la pelota y puntuar haciendo llegar la pelota a una zona determinada, o el equipo que comienza atacando recupera la pelota después de haberla perdido.

3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

OLEADAS CONTEXTUALIZADAS

OLEADAS ORIENTADAS AL DESARROLLO DEL MODELO DE JUEGO HAN DE RESPETAR:

1. De forma total o parcial las opciones de pase que tiene cada jugador en un partido cuando está en posesión de la pelota
 - Ejemplo de opciones de pase de un central con la pelota en un partido: Opción perpendicular de un punta en la última línea, opciones en diagonal de jugadores interiores y del lateral cercano, opciones de jugar con pivotes y el otro central, etc...
2. El posicionamiento de los jugadores en el campo. Los jugadores han de participar en zonas próximas a su zona de intervención preferente durante el partido.

3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE OLEADA CONTEXTUALIZADA

CONTENIDO

Creación y penetración línea defensiva (zona central)

CONSIGNA

- Equipo ofensivo: Sectorial: enfatizar el pase en profundidad.
- Extremos: Separarse de centrales, dar máxima amplitud al campo.
- Punta: Ocupar zona intermedia de centrales.
- Interior-Pivote: Circulación rápida, orientar el cuerpo para ampliar el campo visual.
- Equipo defensivo: Si hay robo o rechace, despejar a las bandas.

PARTICIPANTES

4x2 + 1 Portero

NORMATIVA

Se respetan las posiciones naturales de los jugadores.

El campo está dividido en 2 zonas. Los jugadores no pueden salir de su zona.

Los 3 atacantes de zona 1 solo pueden entrar al área si reciben un pase en profundidad.

Se finaliza la oleada si hay remate a portería o el equipo defensor recupera la pelota o marca en las mini porterías.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE OLEADA CONTEXTUALIZADA

CONTENIDO

Creación y penetración en línea defensiva (zona central).

CONSIGNA

- Equipo ofensivo: Enfatizar en el pase en profundidad batiendo la última línea defensiva.
- Extremos: Separarse de centrales, dar máxima amplitud. Orientar bien el cuerpo.
- Punta: Ocupar zona intermedia de centrales.
- Interior-Pivote: Circulación rápida.
- Equipo defensivo: Si hay opción en la transición, conducción o pase orientado a porterías.

PARTICIPANTES

4x2 + 1 Portero

NORMATIVA

Se respetan las posiciones naturales de los jugadores.

El campo está dividido en 2 zonas, y en la zona 2 encontraremos 3 sub-zonas, una para cada jugador de la línea de delanteros.

Los defensores pueden moverse por toda la zona 2, uno presiona al jugador con balón y el otro hace la cobertura.

Los 3 atacantes de zona 1 sólo pueden entrar al área si reciben un pase en profundidad de cualquier compañero.

La oleada acaba si se dispara a portería o el equipo defensor recupera la pelota e intenta progresar hasta la zona roja.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE OLEADA CONTEXTUALIZADA

CONTENIDO

Táctico: Coberturas al marcador del poseedor.

Situación de juego: Trabajo defensivo en nuestro propio campo.

Acción técnica: Entrada, interceptación.

CONSIGNA

- Especial atención a las distancias y orientaciones del marcaje. En función del rival, compañero y situación de juego.
- Tener presente el fuera de juego.
- Mantener una buena estructura defensiva.
- Ayudas permanentes potenciando el 2x1 defensivo.

PARTICIPANTES

2 Centrales + 1 pivote contra 2 puntas.

NORMATIVA

Se juega entre la zona del área y el medio campo, el espacio se divide en dos zonas.

Siempre inicia el portero del equipo atacante. El objetivo atacante es meter gol después de haber pasado a la zona 1 a través de la conducción (1 punto) o a través de un pase al punta (3 puntos).

Si un defensor recupera, marca gol en la portería normal.

La jugada acaba si se marca gol, la pelota se va fuera, o el equipo atacante vuelve a recuperar el balón una vez lo haya perdido,



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE OLEADA DESCONTEXTUALIZADA

CONTENIDO

Finalizar a portería.

CONSIGNA

- Pase y controles orientados para progresar.
- Adecuar el “timing” entre el centro y los movimientos de remate.

PARTICIPANTES

3x0 + 1 portero.

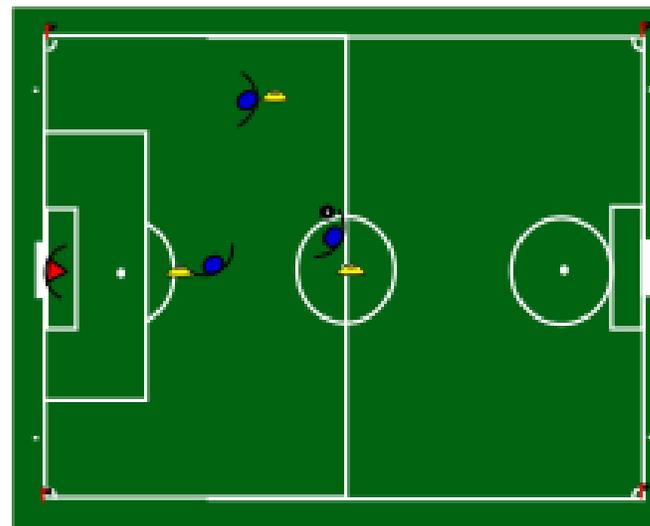
NORMATIVA

Situación de finalización a portería donde se pretende enfatizar la corrección de aspectos técnicos como el pase, el centro y el remate a portería.

El jugador con balón pasa al jugador de banda que conducirá y centrará a los dos rematadores (punta + jugador incorporado).

La duración de la situación finaliza con el remate a portería de alguno de los dos rematadores.

VARIANTE: Limitar a un toque el remate a portería, los goles de cabeza valen doble, etc...



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE OLEADA DESCONTEXTUALIZADA

CONTENIDO

Finalizar a portería.

CONSIGNA

- Pase y controles orientados para progresar.
- Adecuar el “timing” entre el centro y los movimientos de remate.

PARTICIPANTES

3x0 + 1 portero.

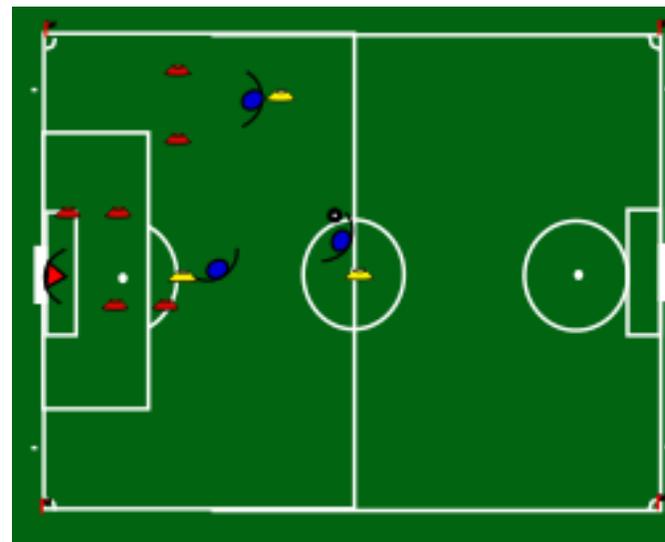
NORMATIVA

Situación de finalización a portería donde se pretende enfatizar la corrección de aspectos técnicos como el pase, el centro y el remate a portería.

El jugador con balón pasa al jugador de banda que conducirá y centrará a los dos rematadores (punta a 2º palo + jugador incorporado al 1r palo).

El primer pase y el centro se hará de realizar entre las porterías marcadas con conos.

VARIANTE: Limitar a un toque el remate a portería, los goles de cabeza valen doble, etc...



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

LAS POSESIONES

Situaciones donde hay dos equipos (posibilidad de incorporar comodines para el equipo poseedor o incluso en ocasiones crear un tercer equipo), que se disputan el mantenimiento de la posesión de balón sin el objetivo de finalizar la jugada marcando gol en una portería.

Posibles objetivos de un equipo en posesión del balón (durante el partido):

- Superar una línea a través de un pase a un jugador que pueda recibir detrás de una línea rival.
- Encontrar un jugador mediante la recepción de un pase al espacio, una conducción o un regate que pueda conquistar el espacio existente detrás de la defensa rival.
- Encontrar un jugador que pueda progresar hacia la portería rival o que por posición en el campo o características individuales pueda finalizar la jugada.

3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

“La posesión del balón no debe ser una finalidad, si no un medio para conseguir progresar en dirección a la portería rival”

3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

TIPOS DE POSESIONES

CONTEXTUALIZADAS (CON ORIENTACIÓN Y DIRECCIONALIDAD)

Juegos de posición

- Táctica: Situaciones de 1x1, 1x2, 2x1
- Juego colectivo: Todas las situaciones, excepto 1x1,1x2,2x1

Juegos de posición específicos

- Juego colectivo: Todas las situaciones, excepto 1x1,1x2,2x1. Posición naturales de los jugadores. Consignas tácticas específicas de mi modelo de juego.

METODOLOGÍA SISTÉMICA

TOMA DE DECISIONES COMPLEJA

RELACIÓN CON EL MODELO DE JUEGO

3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

TIPOS DE POSESIONES

DESCONTEXTUALIZADAS

Conservaciones

- **Técnica:** Situaciones de 1x1 hasta 3x3 (con igualdad, inferioridad, superioridad numérica)
- **Táctica/Juego colectivo:** Situaciones de 1x1 hasta 10x10 (con igualdad, inferioridad, superioridad numérica)

METODOLOGÍA GLOBAL

TOMA DE DECISIONES COMPLEJA

SIN RELACIÓN CON MODELO DE JUEGO

3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Las posesiones orientadas al desarrollo del modelo de juego deben de respetar:

- ✓ De forma total o parcial las opciones de pase que tiene cada jugador en un partido cuando está en posesión de la pelota.

Ejemplo de opciones de pase de un central con balón en un partido: Opción perpendicular de un punta en la última línea, opciones en diagonal de jugadores interiores y de lateral cercano, opciones de jugar con pivotes y otro central, etc...

- ✓ Respetar el posicionamiento de los jugadores en el campo. Los jugadores han de participar en zonas próximas a su zona de intervención durante el partido.

Posesiones de estructura completa: El equipo poseedor dispone de 11 jugadores respetando la estructura del equipo al completo.

Posesiones en estructura parcial: El equipo poseedor dispone de menos de 11 jugadores y por tanto faltan algunos apoyos o interacciones que se darían en una situación de partido/de estructura completa.

3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO JUEGO DE POSICIÓN

Posesión con orientación y direccionalidad: El objetivo del equipo es el de superar con la pelota controlada una determinada zona. Existiendo el sentido de la orientación en el espacio (zona de atacar y defender) y la necesidad de progresar constantemente con el balón.

CONTENIDO

Comportamientos colectivos en función de la orientación del juego.

CONSIGNA

- A nivel colectivo se priorizarán consignas tácticas muy generales:

Amplitud, profundidad.

PARTICIPANTES

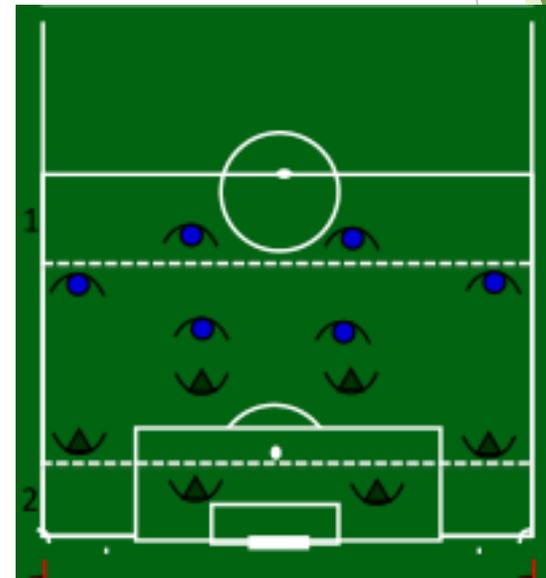
6x6

NORMATIVA

Participan la línea defensiva y dos pivotes de un equipo contra 2 puntas y la línea de medios del otro.

Si se hace llegar el balón a la zona de puntuación se suma un punto, si además se realizan 5 pases (en zona de puntuación), el punto es doble.

VARIANTE: 7x7. Porteros participan como jugadores ofreciendo apoyos en la posesión del balón.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO JUEGO DE POSICIÓN ESPECÍFICO

Posesión con orientación y direccionalidad: El objetivo del equipo es el de superar con la pelota controlada una determinada zona. Existiendo el sentido de la orientación en el espacio (zona de atacar y defender) y la necesidad de progresar constantemente con el balón.

CONTENIDO

Comportamientos colectivos en función de la orientación del juego.

CONSIGNA

- A nivel colectivo, sectorial e individual, en relación a los comportamientos que queremos desarrollar de nuestro modelo de juego

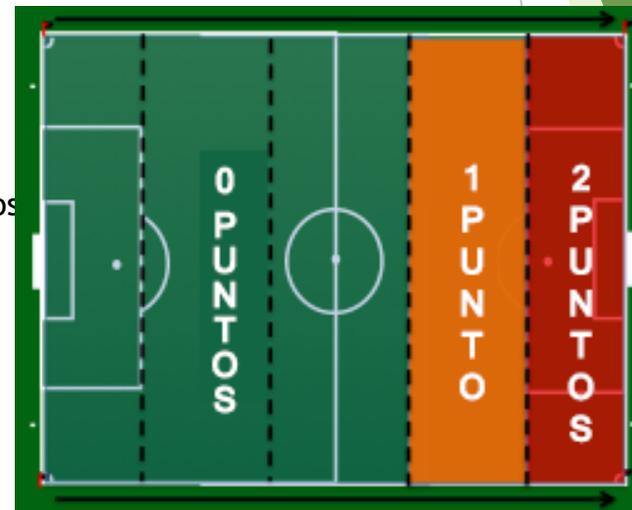
ZONA DE Puntuación

Medio campo propio + medio campo contrario o puntos, zona de $\frac{3}{4}$ contraria 1 punto, área contraria 2 puntos.

NORMATIVA

Se mantienen posiciones naturales de los jugadores. El equipo poseedor se debe asociar en la zona de puntuación. Las zonas próximas a portería tienen mayor puntuación (más relevantes en un partido). Esto condicionará la organización de los dos equipos teniendo en cuenta que se juega con la regla del fuera de juego.

VARIANTE: 11x11. Porteros participan como jugadores ofreciendo apoyos en la posesión del balón.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO JUEGO DE POSICIÓN ESPECÍFICO

Posesión con orientación y direccionalidad: El objetivo del equipo es el de superar con la pelota controlada una determinada zona. Existiendo el sentido de la orientación en el espacio (zona de atacar y defender) y la necesidad de progresar constantemente con el balón.

CONTENIDO

Comportamientos colectivos en función de la dirección en la progresión del juego.

CONSIGNA

- A nivel colectivo, sectorial e individual, los comportamientos que queremos desarrollar en nuestro modelo de juego.

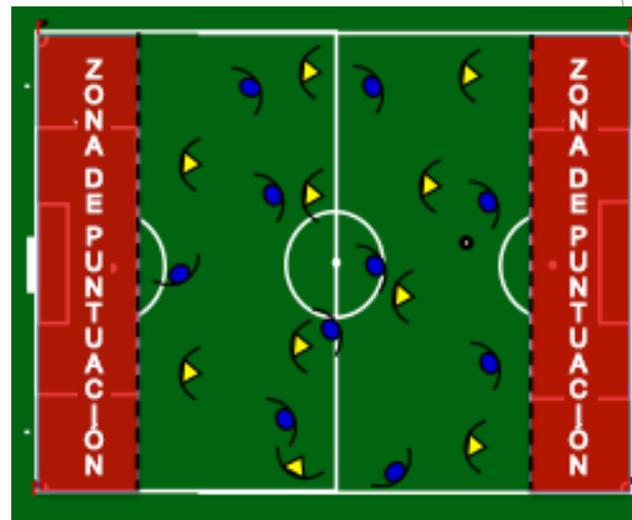
ZONA DE PUNTUACIÓN Y PARTICIPANTES

Zona de marca contraria. 10x10

NORMATIVA

Cada equipo debe llegar a la zona de marca (ya sea mediante conducción o pase en profundidad). El equipo sin la posesión del balón debe evitar la progresión del equipo rival.

VARIANTE: Introducción de superioridad o inferioridad numérica en uno de los dos equipos.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO JUEGO DE POSICIÓN ESPECÍFICO

Posesión con orientación y direccionalidad: El objetivo del equipo es el de superar con la pelota controlada una determinada zona. Existiendo el sentido de la orientación en el espacio (zona de atacar y defender) y la necesidad de progresar constantemente con el balón.

CONTENIDO

Comportamientos colectivos en función de la dirección en la progresión del juego.

CONSIGNA

- A nivel colectivo, sectorial e individual, los comportamientos que queremos desarrollar en nuestro modelo de juego.

ZONA DE PUNTUACIÓN

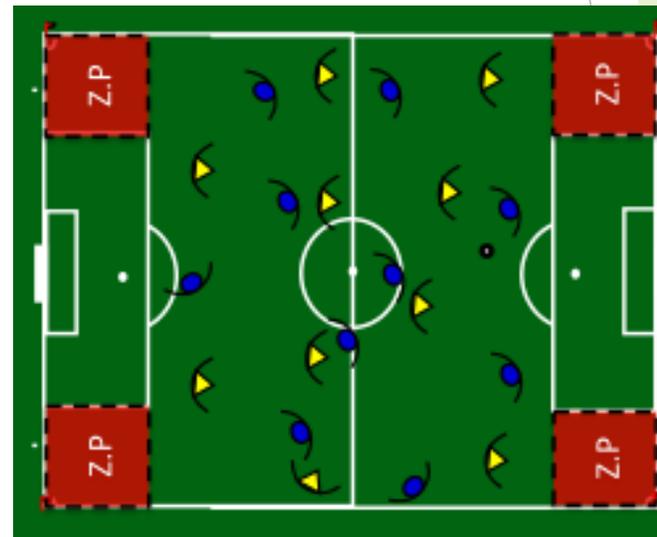
Zona de marca contraria.

NORMATIVA

Cada equipo debe llegar a la zona de marca (ya sea mediante conducción o pase en profundidad). El equipo sin la posesión del balón debe evitar la progresión del equipo rival.

Cuando un equipo consigue puntuar inician ellos mismos la jugada de nuevo.

VARIANTE: Introducción de superioridad o inferioridad numérica en uno de los dos equipos.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

POSESIONES CONTEXTUALIZADAS CON ORIENTACIÓN Y DIRECCIONALIDAD

- ✓ Mayor importancia de la conducción (determinar si es necesario limitar los toques).
- ✓ Tiene importancia el hecho de intentar recibir por detrás de una línea rival.
- ✓ Es necesario una organización defensiva zonal para evitar la progresión del rival (incorporación del fuera de juego)
- ✓ Permite jugar en igualdad numérica debido a posibles situaciones de superioridad, igualdad, inferioridad que se darán.
- ✓ Posibilidad de que el jugador haga dos toques: uno para controlar y uno para pasarla, pero con la opción de progresar en conducción si la situación lo permite sin que se contabilicen los toques.

3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

POSESIONES CONTEXTUALIZADAS CON ORIENTACIÓN Y DIRECCIONALIDAD

- ✓ Mayor importancia de los movimientos al espacio de la línea defensiva rival y entradas desde segunda línea.
- ✓ Los comportamientos para superar la línea defensiva son más evidentes y significativos que en otras posesiones.
- ✓ Mayor importancia en recepciones superando líneas de presión.
- ✓ Importancia de movimientos orientados a mantener una estructura equilibrada.
- ✓ Necesidad de una organización defensiva zonal para evitar la progresión del rival

3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO POSESIÓN DESCONTEXTUALIZADA (CONSERVACIÓN)

Poseión sin orientación ni direccionalidad: El único objetivo del equipo poseedor es el de mantener la posesión sin ninguna intención de progresar- No se respetan las posiciones naturales de los jugadores, las opciones de pases, ni las zonas de partido.

CONTENIDO

Opciones de pase al jugador con balón y presión defensiva.

CONSIGNA

- Amplitud del campo, movilidad y ofrecer líneas de pase al jugador con balón.

PARTICIPANTES

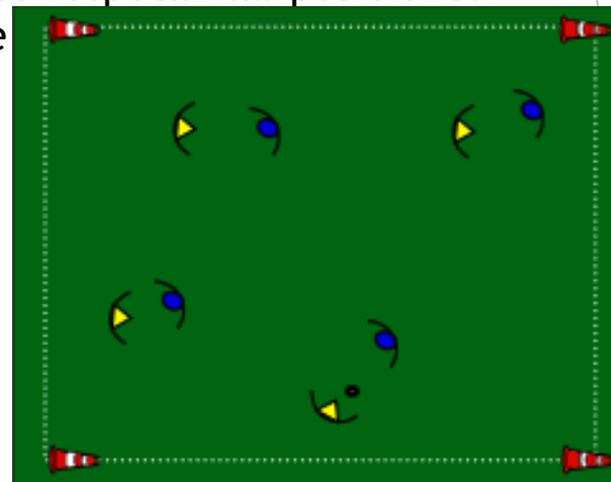
4x4

NORMATIVA

El objetivo del ejercicio es el de mantener la posesión de la pelota y realizar 10 pases entre el equipo poseedor por tal de conseguir 1 punto.

Si consiguen 1 punto, el equipo que tenía la posesión la sigue manteniendo.

VARIANTE: Introducir dos comodines exteriores.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO POSESIÓN DESCONTEXTUALIZADA (CONSERVACIÓN)

Poseión sin orientación ni direccionalidad: El único objetivo del equipo poseedor es el de mantener la posesión sin ninguna intención de progresar- No se respetan las posiciones naturales de los jugadores, las opciones de pases, ni las zonas de partido.

CONTENIDO

Opciones de pase al jugador con balón y presión defensiva.

CONSIGNA

- Amplitud del campo, movilidad y ofrecer líneas de pase al jugador con balón.

PARTICIPANTES

4x4

NORMATIVA

El objetivo del ejercicio es el de mantener la posesión de la pelota y realizar 10 pases entre el equipo poseedor por tal de conseguir 1 punto.

Si consiguen 1 punto, el equipo que tenía la posesión la sigue manteniendo.

VARIANTE: Introducir dos comodines exteriores.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO POSESIÓN DESCONTEXTUALIZADA (CONSERVACIÓN)

Poseión sin orientación ni direccionalidad: El único objetivo del equipo poseedor es el de mantener la posesión sin ninguna intención de progresar- No se respetan las posiciones naturales de los jugadores, las opciones de pases, ni las zonas del partido.

CONTENIDO

Opciones de pase al jugador con balón y presión defensiva.

CONSIGNA

- Amplitud del campo, movilidad y ofrecer líneas de pase al jugador con balón.
- Orientación de los controles y los pases en dirección a la zona de puntuación.

PARTICIPANTES

6x6 + 2 comodines

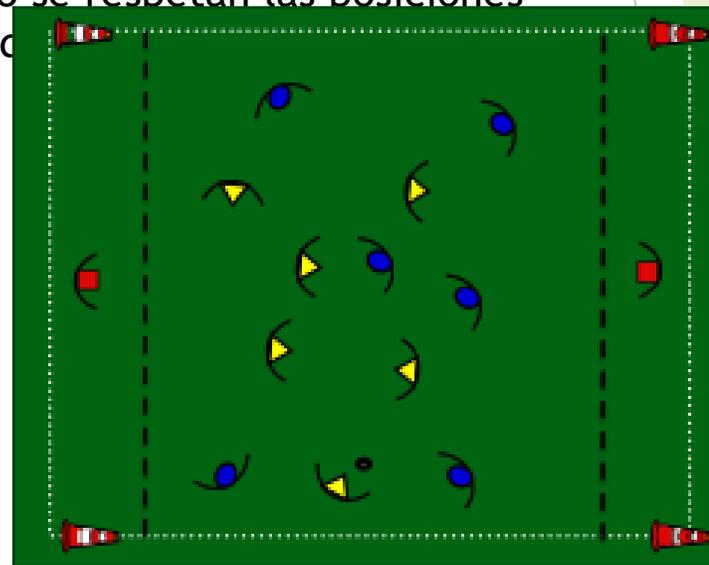
NORMATIVA

El equipo con balón debe intentar llevarlo de comodín a comodín. Si lo consigue continúan con la posesión de la pelota.

No se pueden dar pases entre comodines.

El equipo sin pelota deberá evitarlo.

VARIANTE: Se puntúa haciendo llegar la pelota de un comodín al otro haciendo mínimo 3 pases en el espacio central.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

TIPOS DE PARTIDOS

CONTEXTUALIZADOS:

(M. SISTÉMICA, TOMA DE DECISIÓN COMPLEJA, RELACIÓN CON MODELO DE JUEGO)

Táctica

- Situaciones de 1x1, 1x2, 2x1

Juegos colectivo

- Todas las situaciones, excepto 1x1,1x2,2x1.

MOMENTO OFENSIVO
(Ataque organizado)

TRANSICIÓN DEFENSA-ATAQUE

ORIENTADO A:

INICIAR
EL
JUEGO

CONSERVAR
Y
PROGRESAR
EN EL
JUEGO

FINALIZACIÓN

MOMENTO DEFENSIVO
(Defensa organizada)

TRANSICIÓN ATAQUE-DEFENSA

ORIENTADO A:

EVITAR
INICIO
RIVAL

EVITAR
CONSERVACIÓN
PROGRESIÓN
RIVAL

EVITAR
FINALIZACIÓN
RIVAL

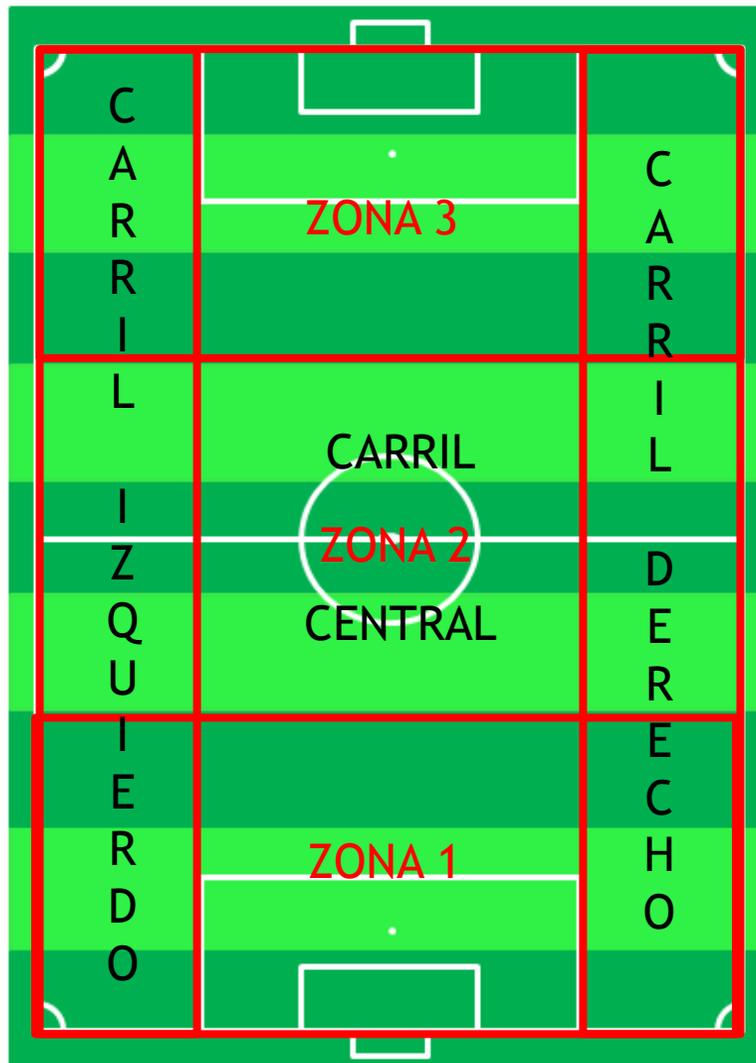
3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

MOMENTO OFENSIVO:
ZONAS

FINALIZACIÓN

CONSERVACIÓN/PROGRESIÓN

INICIACIÓN



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE PARTIDO CONTEXTUALIZADO

CONTENIDO

Relación línea defensiva con doble pivote.

CONSIGNA

- Central con balón: Antes de recibir mirar si puede pasar al pivote, sino conectar con comodines o laterales.
- Pivotes: Jugar por detrás de los rivales (aparecer). Si el central tiene el balón y hay opción de pase el pivote contrario realiza el apoyo, y el otro estira en profundidad.
- Laterales: Si tenemos balón ocupar zonas exteriores (siempre por delante de la línea de centrales).

PARTICIPANTES

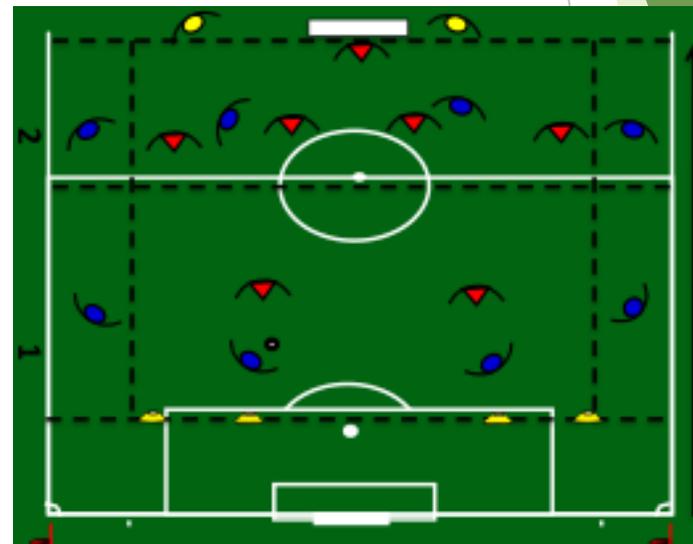
8 + 2 comodines x 6 + 1 Portero

NORMATIVA

El objetivo de cada equipo es el de marcar gol en la portería contraria. Se respetan las posiciones (atacantes: 2 centrales + 2 laterales + 2 pivotes, Defensa: Línea de 4 + 2 puntas).

Con el equipo atacante se intenta enfatizar en la conexión de la línea defensiva con el doble pivote. Si se marca gol mediante esta acción (el gol vale doble). Los jugadores atacantes han de respetar sus zonas excepto pivotes, que pueden recibir en zona 1.

La línea defensiva, si está presionada puede jugador directamente con comodines. El equipo defensor debe recuperar el balón y marcar en una de las dos porterías.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE PARTIDO: Fase Progresión

CONTENIDO

Comportamientos colectivos ofensivos para la progresión en el juego.

CONSIGNA

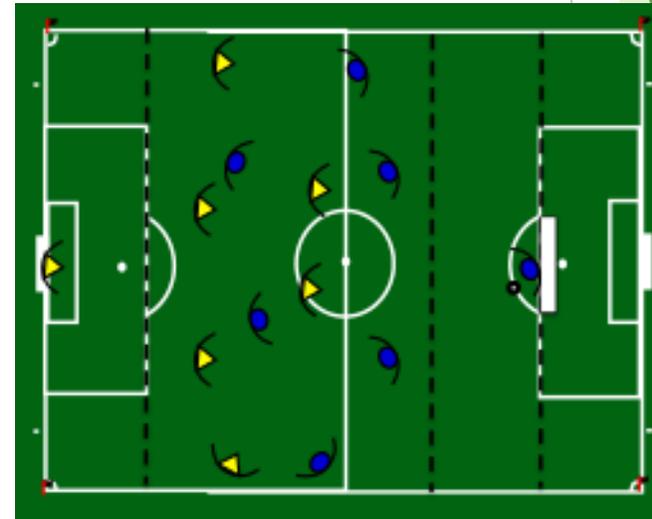
- Línea defensiva: Circulación rápida y controles orientados para progresar.
- Laterales: Siempre más avanzados que la línea de centrales (incorporación a $\frac{1}{2}$ campo para crear superioridad numérica con interior).
- Interior: Alternar movimientos hacia el interior, o estar abiertos para crear espacio al lateral (2x1).
- Pivote: Ofrecer siempre línea de pase por detrás de interiores.
- Puntas: Alternar movimientos contrarios (ocupar intervalos centrales-laterales). Si un interior progresa sin presión, un punto debe dar profundidad,

PARTICIPANTES

6x6 + 2 Porteros

NORMATIVA

Los dos equipos tienen las mismas normas. Se puede cambiar de zona ya sea mediante un pase o una conducción. Cuando la pelota cambie de zona, se desarrolla el juego real.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE PARTIDO: Fase Finalización

CONTENIDO

Progresión del “trivote” en zona de finalización

CONSIGNA

- Trivote: Nunca pueden estar los 3 jugadores en la misma zona. Decidir mejor opción: Progresar a zona 2 o conservar la pelota en zona 1. Pivote da siempre salida por detrás de los interiores.
- Interiores: Nunca pueden estar en la misma zona pero tienen libertad para intercambiar posiciones. Jugar a la espalda de los defensores. El punta fija a los dos centrales y estira (no ir a recibir).
- Extremos: Decidir momento oportuno para venir a recibir a zona interior y crear espacio en banda para el 2x1.

PARTICIPANTES

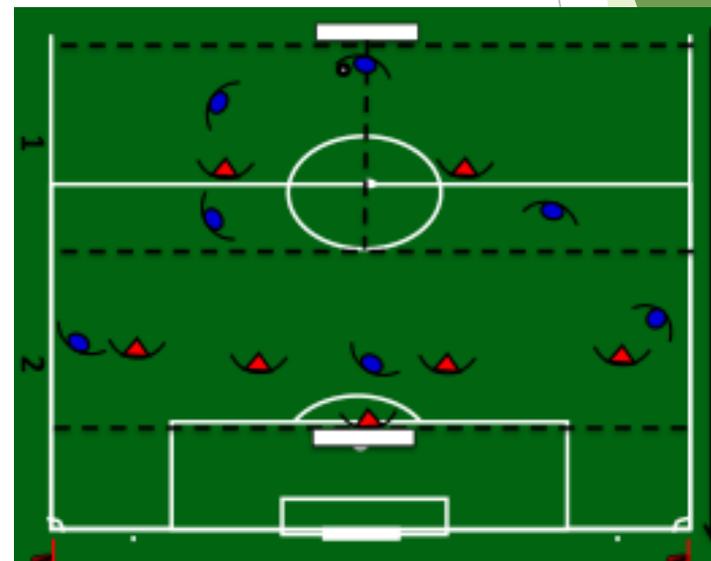
6x6 + 2 Porteros

NORMATIVA

Se mantienen las posiciones naturales (pivote + 2 interiores + 2 extremos y 1 punta). Equipo azul debe hacer como mínimo 3 pases a zona q para progresar a zona 2. Una vez el balón entre en zona 2 uno de los interiores puede entrar para realizar un 4x4 y finalizar.

La línea defensiva no puede salir de su zona, los puntas tienen libertad para defender en zona 1. Si roban ataque libre.

A partir del tercer pase uno de los dos extremos puede entrar en zona 1 si lo cree conveniente (un defensor puede hacerlo).



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE PARTIDO: Transición DEF-ATA

CONTENIDO

Comportamientos durante la transición ofensiva en zona de iniciación.

CONSIGNA

- Línea defensiva cuando recupera balón en zona de inicio: Asegurar primer pase. La primera opción es la de progesa y conectar en zona de ½ campo. Si no se, puede iniciar juego de nuevo y dar tiempo al ataque organizado.
- Laterales: Máxima amplitud, línea de pase.
- Centrales: Amplitud.
- Portero: Siempre dar una salida detrás.
- Comodín: Opción a recibir en zona de inicio (ofrecer línea de pase clara).

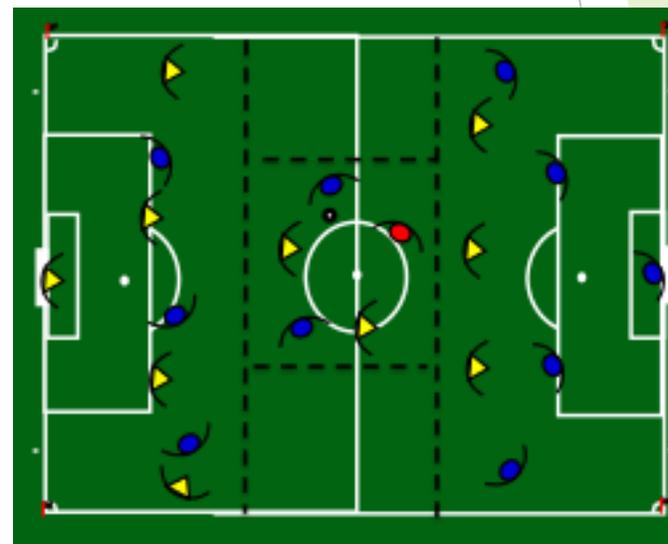
PARTICIPANTES

9x9 + 1 comodín + 2 Porteros

NORMATIVA

Se respetan las posiciones naturales de los jugadores y la organización en función de las zonas del campo. El juego se inicia siempre en el cuadrado central (2x2+1 comodín). El equipo que haga 3 pase en el cuadrado puede conectar con los compañeros de zona de finalización (3x4) para marcar gol.

La línea defensiva debe evitar el gol y recuperar la pelota. En el momento que la recupera el partido pasa a ser libre. Todas las paradas de juego (pelotas fuera, faltas, fuera de juego) se inician desde el cuadrado central.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE PARTIDO: Transición DEF-ATA

CONTENIDO

Comportamientos durante la transición ofensiva en zona de conservación/progresión.

CONSIGNA

- Trivote: Si recupera el balón en el medio del campo, la primera opción es siempre progresar (asegurando el primer pase). Si no hay opción de progresar, conservar el balón en ½ campo (asociación trivote) con opción de incorporar un lateral. Si no se puede conservar se inicial el juego con la línea defensiva (dando siempre líneas de pase por detrás del balón).

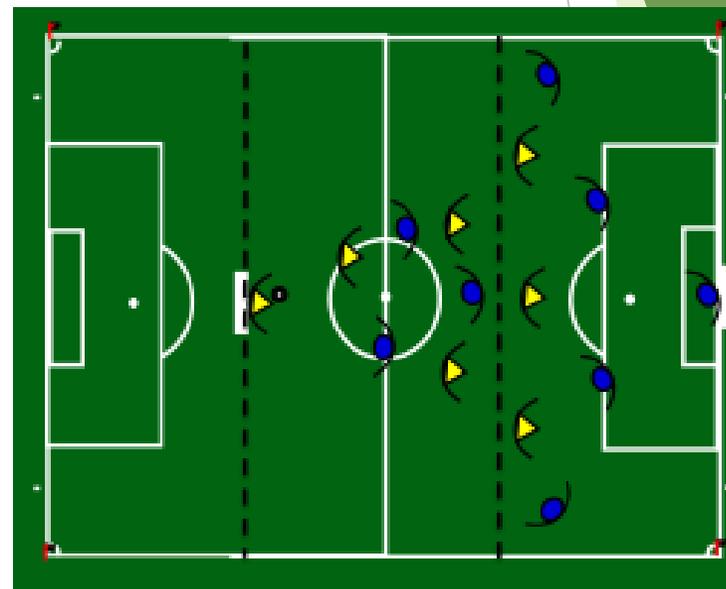
PARTICIPANTES

6x7 + 2 Porteros

NORMATIVA

El objetivo de cada equipo es el de marcar gol en la portería contraria. Se respetan las posiciones naturales de los jugadores, y estos se han de mantener dentro de la zona señalada en el dibujo.

Equipo amarillo inicia y mientras ataca ni los jugadores de ataque (amarillos) ni defensores (azules) pueden cambiar de zona. En el momento que los defensas recuperen, partido libre.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE PARTIDO: Transición DEF-ATA

CONTENIDO

Comportamientos durante la transición ofensiva en zona de finalización

CONSIGNA

- Si se roba en zona de inicio en campo contrario, buscamos finalización rápida (tiro a portería o combinación rápida en profundidad). Comodín se incorpora a zona de finalización en la transición haciendo un 4x4.

PARTICIPANTES

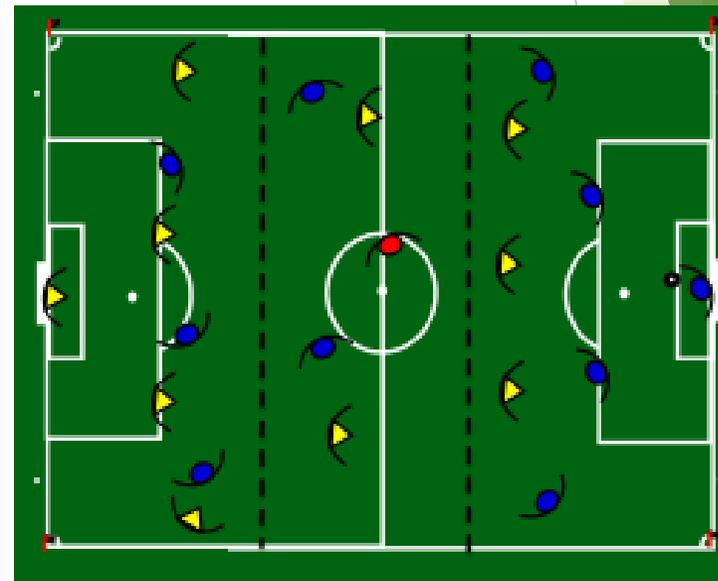
9x9 + 1 comodín + 2 porteros

NORMATIVA

El objetivo de cada equipo es el de marcar gol en la portería contraria. Se respetan las posiciones naturales de los jugadores y su organización en función de las 3 zonas del campo.

El equipo que inicia el juego (línea defensiva) debe hacer mínimo 4 pases en la zona para poder progresar a ½ campo (máximo 3 toques por cada jugador). Si lo consiguen el juego pasa a ser libre, si pierden el balón se dará un 4x4 en su zona de inicio (se incorpora comodín al ataque).

Los 3 atacantes + comodín deben finalizar jugada (no pueden retroceder).



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

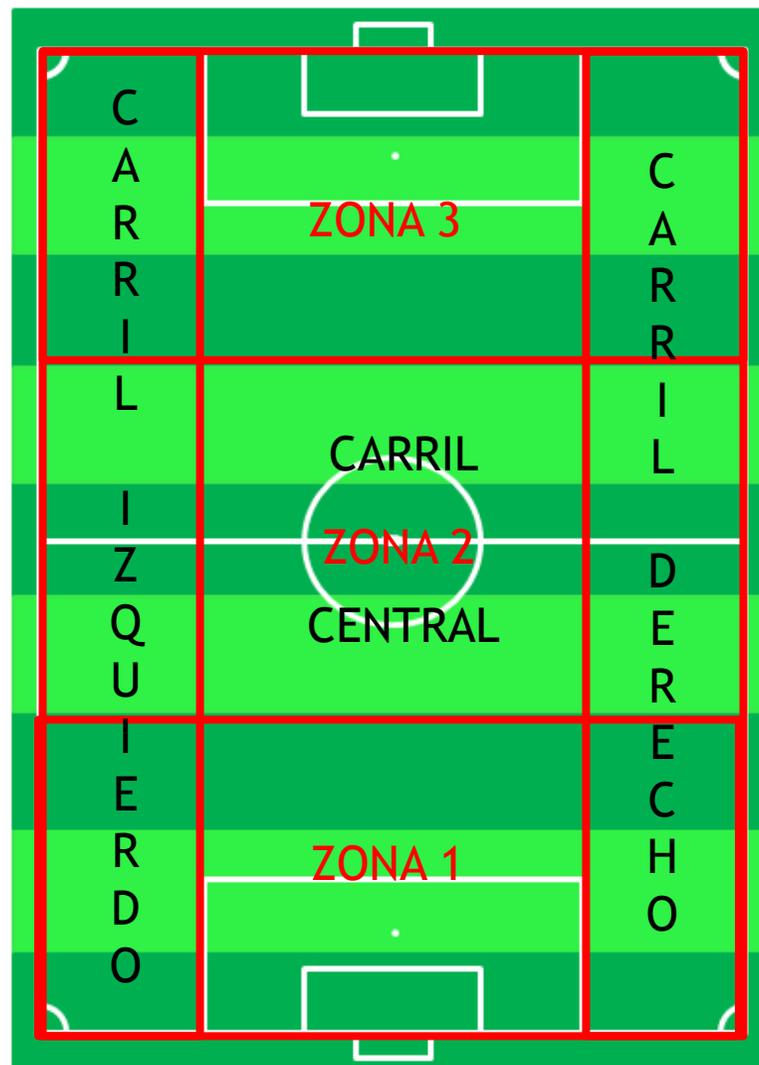
MOMENTO

DEFENSIVO: ZONAS

FINALIZACIÓN

CONSERVACIÓN/PROGRESIÓN

INICIACIÓN



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE PARTIDO: Evitar fase Iniciación

CONTENIDO

Comportamientos defensivos para evitar la creación de situaciones de ataque (inicio de juego).

CONSIGNA

- Puntas: Orientar la salida de balón a banda (por laterales).
- Punta próximo a jugador con balón: Tapar línea de pase interior y dar salida a banda.
- Punta lejano: Evitar cambio de orientación y conexión con central.
- Laterales defensivos: Si equipo no tiene balón situados en zona interior. Si se recupera balón ocupar zonas exteriores.

PARTICIPANTES

6 + 1 Portero x 6

NORMATIVA

Se respetan las posiciones naturales. El equipo atacante debe de hacer mínimo 3 pases en zona 1 para poder entrar en zona 2 y finalizar.

Equipo defensor: Deben intentar recuperar el balón lo más rápido posible por tal de iniciar la transición ofensiva e intentar marcar gol. Si se recupera el balón en zona de finalización se obliga a finalizar la jugada sin volver a zona de inicio. Si se recupera en zona de inicio propia se ha de hacer mínimo 3 pases para iniciar el ataque a zona de finalización.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE PARTIDO: Evitar fase Progresión

CONTENIDO

Comportamientos colectivos defensivos para evitar la progresión del juego.

CONSIGNA

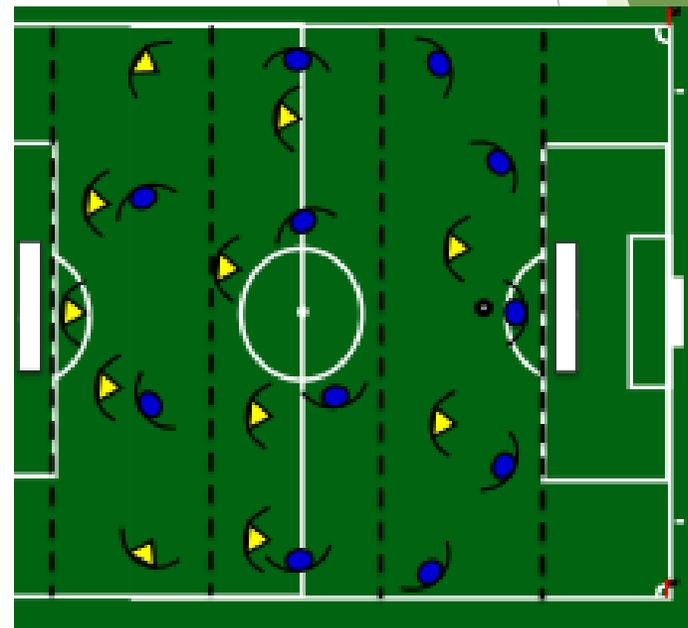
- Puntas: Orientar la salida de balón a banda (por laterales). Cerrando pases interiores.
- Trivote: Cerrar líneas de pase, jugador más cercano al poseedor debe presionar y los otros estar muy cerca de los posibles receptores (cerrar líneas de pase interior). Presión intensa y solidaridad defensiva en ½ campo.
- Línea defensiva: Vigilancias a posibles receptores, estando cerca de las marcas. Laterales cerrados (importancia evitar pases entre lateral-central).

PARTICIPANTES

10x10 + 2 porteros

NORMATIVA

Se respetan las posiciones naturales de los jugadores. Los dos equipos tienen las mismas normas. Los jugadores del equipo poseedor no pueden salir de su zona de juego. Los jugadores de zonas diferentes se comunican entre ellos mediante el pase. Está prohibido utilizar el juego directo y saltarse el sector central.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE PARTIDO: Evitar fase Finalización

CONTENIDO

Evitar finalización del equipo rival.

CONSIGNA

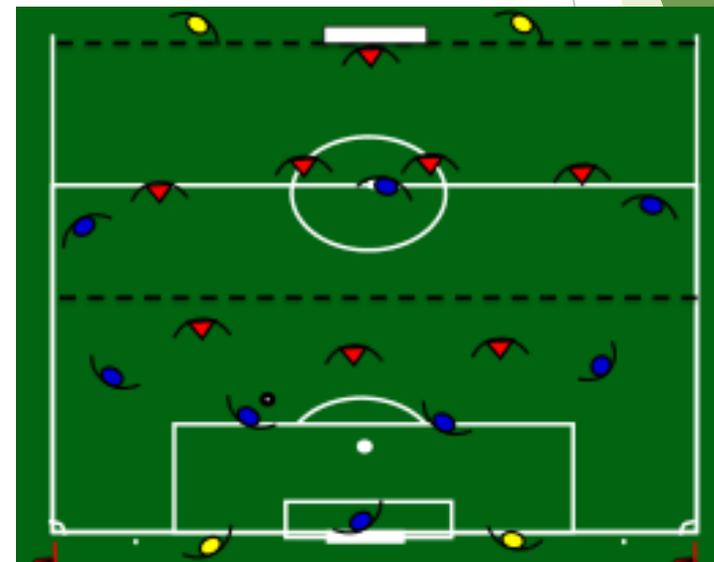
- Puntas y extremos deben tapar los pases interiores y orientar la salida del rival a banda.
- Línea defensiva: Cerrar líneas de pase interiores, reducir espacios, presionar al jugador que recibe de espaldas.
- Centrales: Uno marca al punta, el otro realiza la cobertura.
- Laterales: Pendientes de los extremos, cerrar pases interiores. Marcaje zonal.

PARTICIPANTES

6 + 2 comodines + 1 Portero x 6 + 2 comodines + 1 Portero

NORMATIVA

Se mantienen las posiciones naturales de los jugadores. El equipo atacante debe hacer un mínimo de 3 pases en línea defensiva (para poder conectar con zona de finalización e intentar marcar gol). Equipo atacante puede jugar con sus dos comodines para hacer superioridad numérica e intentar marcar (no se puede jugar directo desde zona defensiva con pivotes). Equipo defensivo debe intentar que el equipo atacante llegue a zona de finalización y finalice la jugada con éxito. Si recupera, se cambian los roles.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE PARTIDO: Transición ataque-defensa (Fase Iniciación)

CONTENIDO

Comportamientos de transición defensiva en zona de iniciación.

CONSIGNA

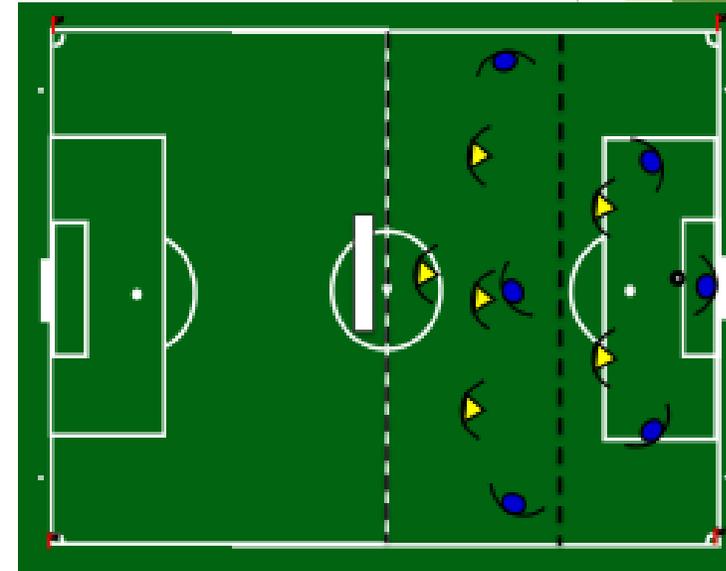
- Línea defensiva: Si se pierde la pelota en zona de inicio rápidamente cerrar espacio central (reducir espacio entre intervalos).
- Centrales: Muy juntos y coberturas.
- Laterales: Cerrar rápidamente zona central y dejar bandas libres.
- Portero: Atento a posibles pases en profundidad y comunicación con línea defensiva.

PARTICIPANTES

5x5 + 2 Porteros

NORMATIVA

El objetivo de cada equipo es el de marcar gol en la portería contraria. Los laterales y pivote del equipo azul no pueden bajar a recibir a la zona de juego anterior. El equipo amarillo tiene libre movilidad en el espacio. El juego se iniciará siempre desde el portero del equipo azul.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE PARTIDO: Transición ataque-defensa (Fase Progresión)

CONTENIDO

Comportamientos de transición defensiva en zona de conservación-progresión.

CONSIGNA

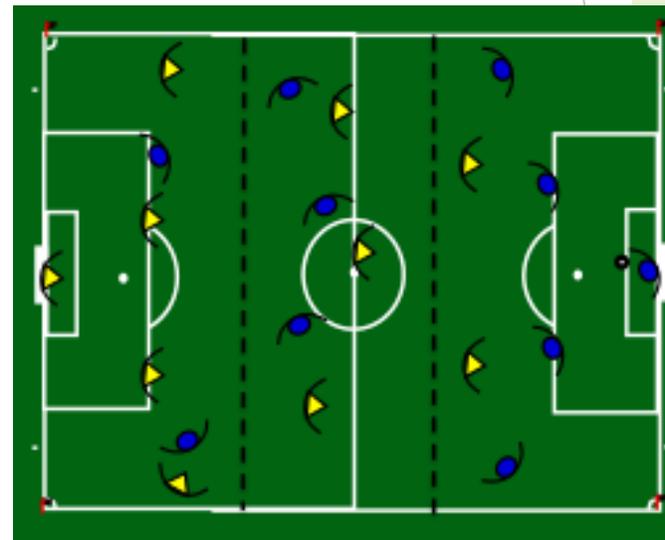
- Trivote: Si pierden en $\frac{1}{2}$ campo, el jugador más cercano al poseedor presionará sin ser superado. Los dos otros jugadores cierran espacios y posibles líneas de pase.
- Línea defensiva: Vigilancias y cercanos a sus marcas.
- Puntas: Evitar que el rival juegue con línea defensiva (cerrar líneas de pase),

PARTICIPANTES

8x8 + 2 Porteros

NORMATIVA

El objetivo de cada equipo es el de marcar gol en la portería contraria. Se respetan las posiciones naturales de los jugadores. Cuando la pelota llega a zona de $\frac{1}{2}$ campo se han de hacer mínimo 5 pases en la zona para poder progresar a zona de finalización (máximo 3 toques por jugador).



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE PARTIDO: Transición ataque-defensa (Fase Finalización)

CONTENIDO

Comportamientos de transición defensiva en zona de finalización.

CONSIGNA

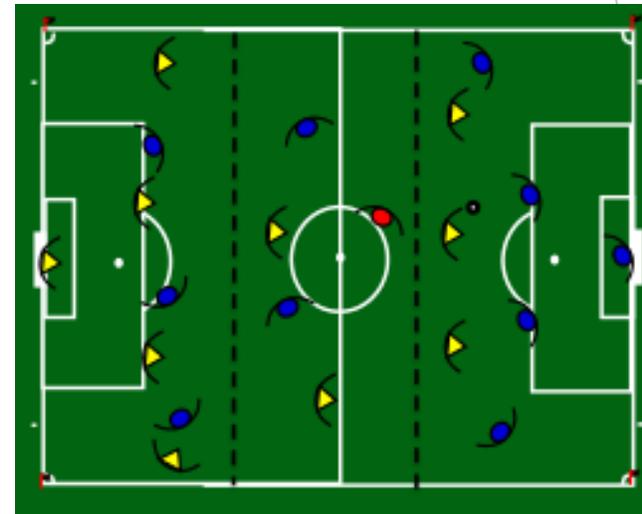
- 3 jugadores atacantes en zona de finalización al perder el balón: Presión inmediata del jugador más cercano al poseedor del balón. Los otros dos tapan posibles líneas de pase de jugadores cercanos. Jugadores de ½ campo: Presionan tapando líneas de pase.
- Línea defensiva: Avanza la línea. Vigilancias.

PARTICIPANTES

8x8 + 1 Comodín + 2 Porteros

NORMATIVA

Se respetan las posiciones naturales de los jugadores. El juego se inicia siempre en zona de finalización por parte de los atacantes (3x4). Los 3 atacantes tienen máximo 2 toques por jugador y han de tocar el balón para poder finalizar. La Línea Defensiva debe evitar el gol y recuperar el balón. En el momento que lo recupere el partido pasa a ser libre. Todas las paradas del juego (balones fuera, faltas, fuera de juego) se inician desde la zona de finalización por parte del equipo atacante.



3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

TIPOS DE PARTIDOS

DESCONTEXTUALIZADOS: (ENFATIZAR ELEMENTOS TÉCNICO-TÁCTICOS)

Técnica

- Situaciones de 1x1 hasta 3x3 (con igualdad, inferioridad o superioridad numérica)

Táctica/Juego Colectivo

- Situaciones de 1x1 hasta 10x10 (con igualdad, inferioridad o superioridad numérica)

METODOLOGÍA GLOBAL

TOMA DE DECISIONES COMPLEJA

SIN RELACIÓN CON EL MODELO DE
JUEGO

3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EJEMPLO DE PARTIDO DESCONTEXTUALIZADO

CONTENIDO

Variedad del tiro en situaciones descontextualizadas.

CONSIGNA

- Fomentar las acciones constantes de tiros a puerta.

PARTICIPANTES

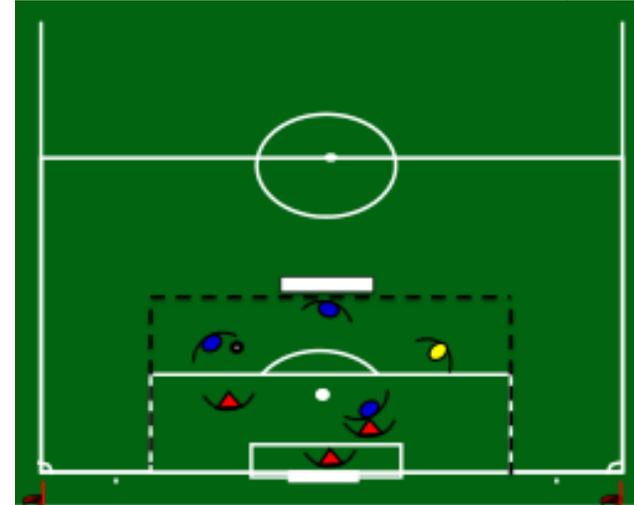
2x2 + 2 Porteros + 1 Comodín

NORMATIVA

El objetivo de la tarea es enfatizar la acción técnico-táctica del tiro en diferentes situaciones utilizando diferentes superficies de contacto. Los jugadores interiores pueden moverse libremente dentro del campo.

El tiro desde zona defensiva vale doble.

Los jugadores tienen un máximo de 2 toques para pasar o chutar. El comodín sólo 1.



4. LA TAREA DE ENTRENAMIENTO

4. LA TAREA DE ENTRENAMIENTO

ASPECTOS GENERALES A TENER EN CUENTA EN EL DISEÑO DE TAREAS/EJERCICIOS DE ENTRENAMIENTO:

- ✓ Fomentar la toma de decisiones y aumentar su complejidad a medida que los jugadores asimilen y dominen los principios del juego.
- ✓ Provocar el aprendizaje de los jugadores. Evitar muchos ejercicios o utilizar ejercicios observados (no hay ejercicios “ideales”).
- ✓ Mantener la lógica estructura del juego (utilizar porterías para orientar el juego y acostumbrar al jugador a atacar y defender).

4. LA TAREA DE ENTRENAMIENTO

ASPECTOS GENERALES A TENER EN CUENTA EN EL DISEÑO DE TAREAS/EJERCICIOS DE ENTRENAMIENTO:

- ✓ Evitar el separar las fases del juego (¿Por qué sólo unos atacan o defienden?).
- ✓ Guiar a los jugadores con un “Control Directo” pocas veces. Utilizar el “descubrimiento guiado” en la mayoría de ejercicios/entrenamientos.
- ✓ Evitar parar con mucha frecuencia. Si se cometen muchos errores hace falta volver a tareas de asimilación y si el error se encuentra en la propia tarea, tener la capacidad de detectarlo y corregirlo.

4. LA TAREA DE ENTRENAMIENTO

ASPECTOS GENERALES A TENER EN CUENTA EN EL DISEÑO DE TAREAS/EJERCICIOS DE ENTRENAMIENTO:

- ✓ Hemos de intentar fomentar la vivencia y experimentación de tendencias informativas que se dan en el entorno para mejorar la capacidad de adaptación de nuestros jugadores a diferentes situaciones de juego.
- ✓ El jugador debe aprender a percibir posibilidades de acción en el contexto del juego siguiendo siempre una línea y una lógica metodológica.
- ✓ Creación de entornos de entrenamiento que estimulen la percepción de las posibilidades de acción correlacionadas con la competición y en relación con nuestro modelo de juego.

4. LA TAREA DE ENTRENAMIENTO

ASPECTOS GENERALES A TENER EN CUENTA EN EL DISEÑO DE TAREAS/EJERCICIOS DE ENTRENAMIENTO:

- ✓ A veces podemos estar cumpliendo el objetivo de una tarea pero a la vez promoviendo una serie de comportamientos contraproducentes con la lógica interna del juego (crear oportunidades para marcar goles y ganar y a la vez evitar las del equipo contrario).
- ✓ Uso excesivo de situaciones muy rígidas (automatizadas) además de tener poca transferencia a las situaciones reales de juego, puede limitar la potencialidad de los jugadores del equipo a la vez de percibir posibilidades de acción eficaces en la competición.
- ✓ La realización excesiva de posesiones sin orientación o direccionalidad puede fomentar una limitación a la hora de orientar las acciones a la progresión del juego. Evitar también un exceso de situaciones en espacios reducidos.

4. LA TAREA DE ENTRENAMIENTO

ASPECTOS GENERALES A TENER EN CUENTA EN EL DISEÑO DE TAREAS/EJERCICIOS DE ENTRENAMIENTO:

- ✓ Por tal de intentar conseguir una mejora, las tareas deben ofrecer una estimulación suficiente en el jugador por tal de crear la necesidad de generar nuevas adaptaciones y recursos.
- ✓ Generar situaciones de juego donde los comportamientos de los jugadores se hayan de coordinar con la evolución del juego de forma tan veloz a la que lo deben hacer en la competición.