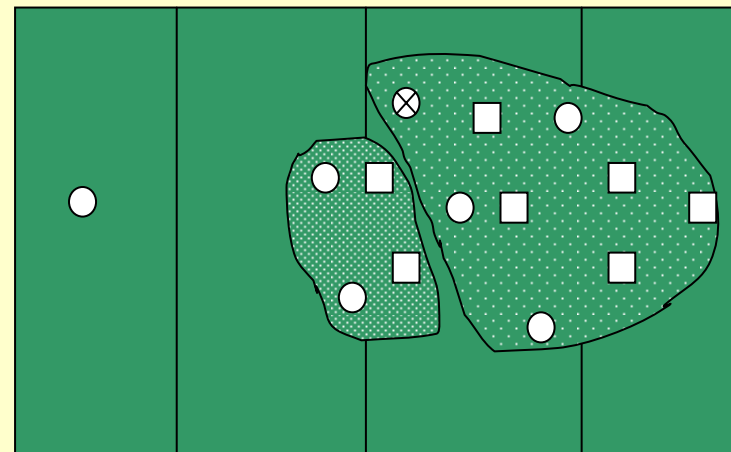


LA CONSTRUCCIÓN DE SITUACIONES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS DEPORTES DE EQUIPO

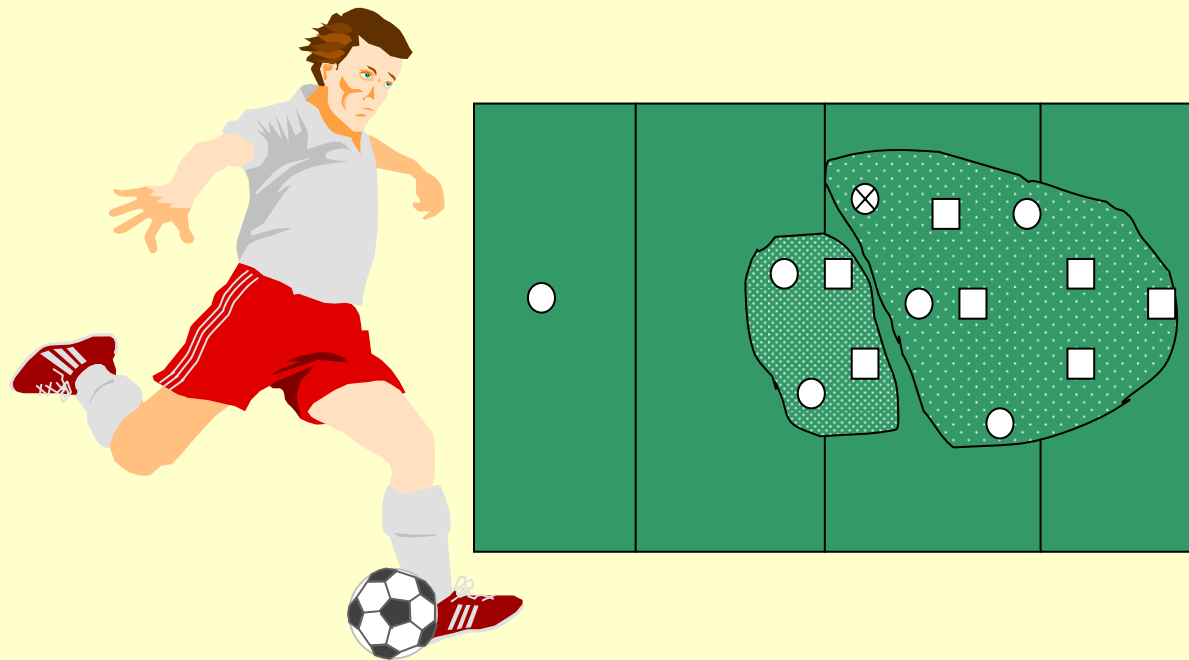


Dos xogos de invasión aos deportes sociomotrices

LA CONSTRUCCIÓN DE SITUACIONES DE ENSEÑANZA



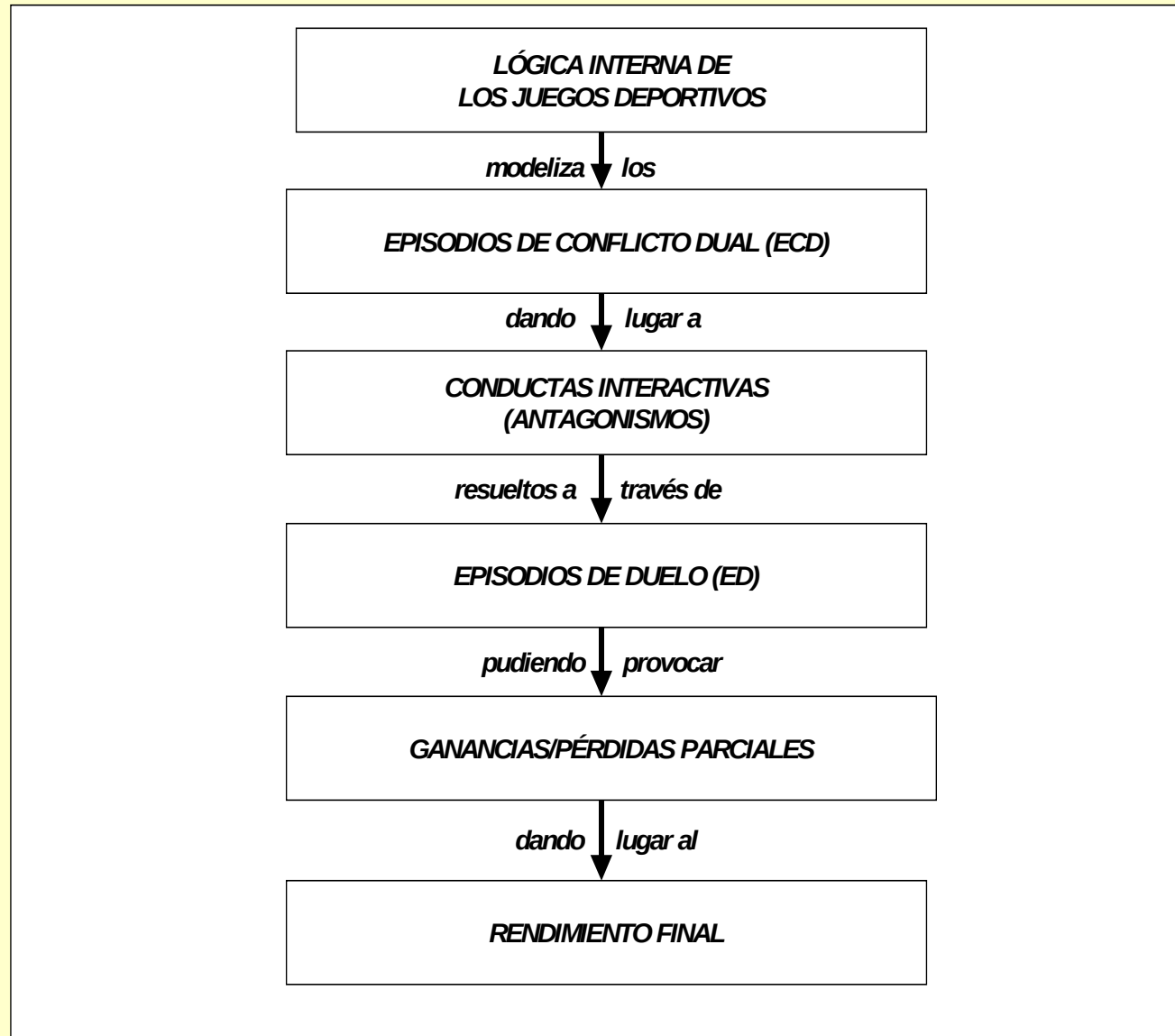
LA CONSTRUCCIÓN DE SITUACIONES DE ENSEÑANZA



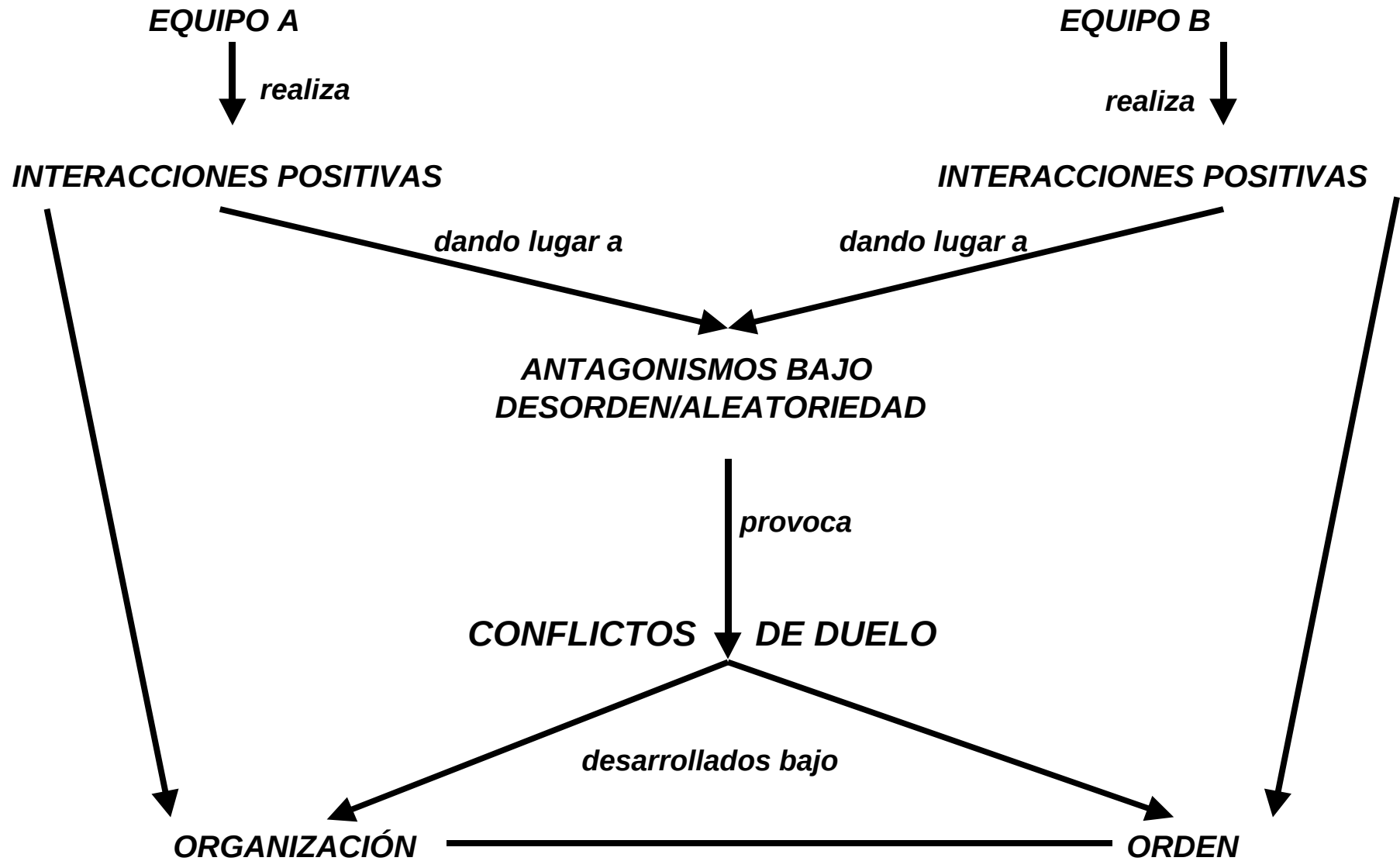
***“APRENDER A JUGAR EQUIVALE A
ACUMULAR EXPERIENCIAS EN LAS
SITUACIONES FUNDAMENTALES DEL
JUEGO”***

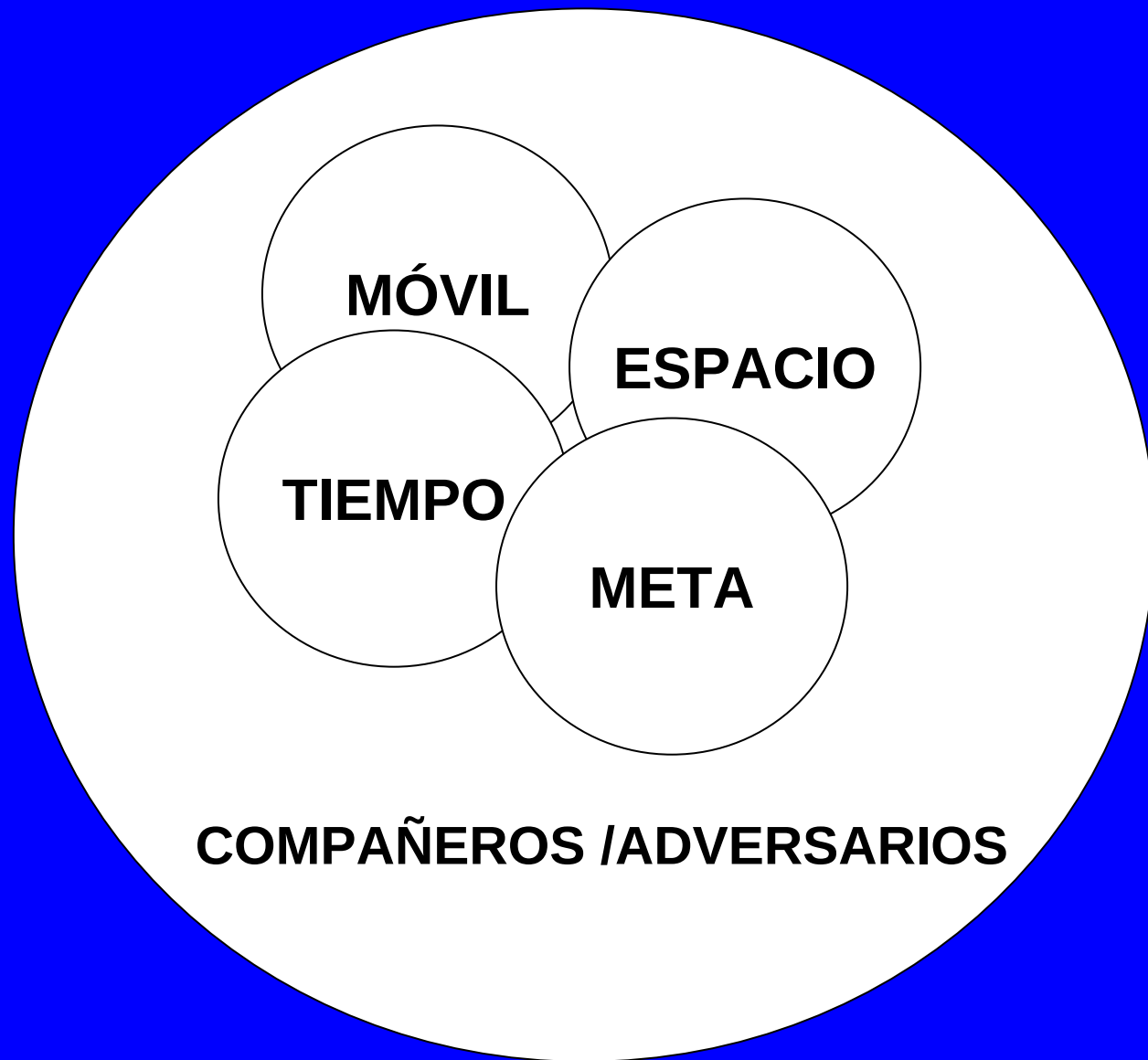
(Dietrich, 1978)

LA LÓGICA INTERNA CONMO ELEMENTO CONFIGURADOR DE LA ESTRUCTURA DE DUELO DEL FÚTBOL



EL FÚTBOL COMO UN SISTEMA COMPLEJO





REGLAS

LA ACCIÓN DE JUEGO EN EL FÚTBOL

ANÁLIS ESTRUCTURAL



ESTRUCTRA INTERNA

ANÁLIS FUNCIONAL



ACCIÓN DE JUEGO

Meta
Móvil
Tiempo
Espacio
Compañeros
Adversarios

R
E
G
L
A
S

Jugador

CONSECUENCIAS
FUNCIONALES

ROLES - COMUNICACIÓN



PRINCIPIOS DE JUEGO



REGLAS DE ACCIÓN



DISEÑO DE SITUACIONES

LA CONSTRUCCIÓN DE SITUACIONES DE ENSEÑANZA: FACTORES BÁSICOS

ESPACIO: referido al entorno de práctica y a su organización, forma geométrica, dimensión, medios materiales utilizados.

Densidad = número de jugadores/espacio

TIEMPO: referido al número de veces o tiempo de actividad (en el ataque y la defensa) consumido en las tareas: velocidad de ejecución, índice de eficacia, ritmo de juego, frecuencias de las acciones

META: referido al número de porterías presentes en la tarea, a su localización espacial o a la introducción de objetivos parciales en el juego

LA CONSTRUCCIÓN DE SITUACIONES DE ENSEÑANZA: FACTORES BÁSICOS

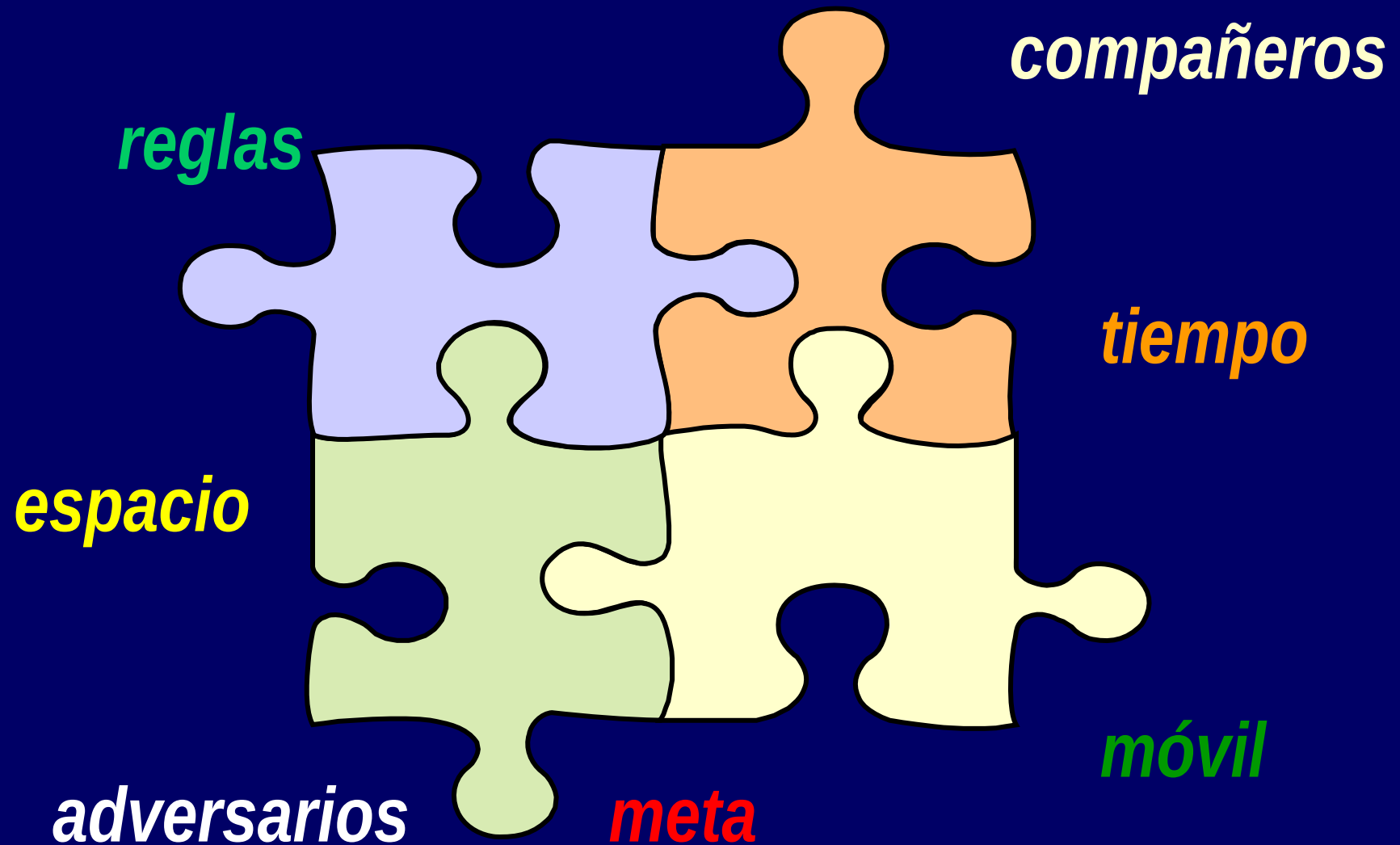
COMPAÑEROS/ADVERSARIOS: referido a la cuantificación y adaptación de los medios humanos utilizados durante la actividad (número de atacantes y defensores) y sus funciones (número de delanteros, defensores, mediocampistas), definición de metas, tareas y funciones

BALÓN: referido al número de móviles presentes en la tarea, peso, perímetro o limitaciones en el contacto

REGLAS referido a los condicionantes introducidos por el entrenador para adaptar y/o modificar los comportamientos técnico-tácticos propuestos por los futbolistas: tiempo de posesión, número de contactos, limitaciones sobre los espacios,...

LA CONSTRUCCIÓN DE SITUACIONES DE ENSEÑANZA:

FACTORES BÁSICOS

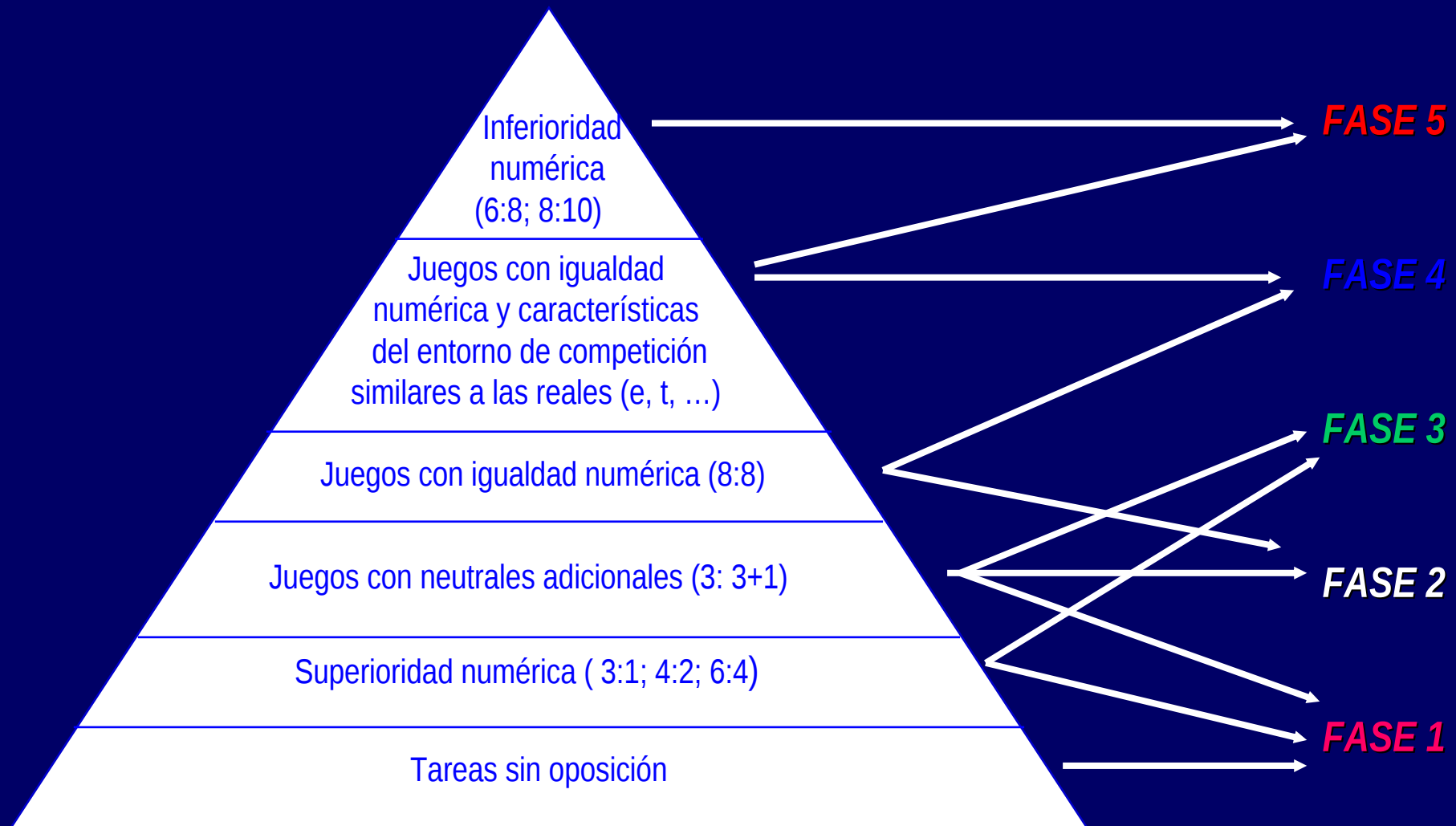


PRINCIPIOS EN LA CONSTRUCCIÓN DE SITUACIONES DE ENSEÑANZA: LÓGICA INTERNA = LÓGICA DIDÁCTICA

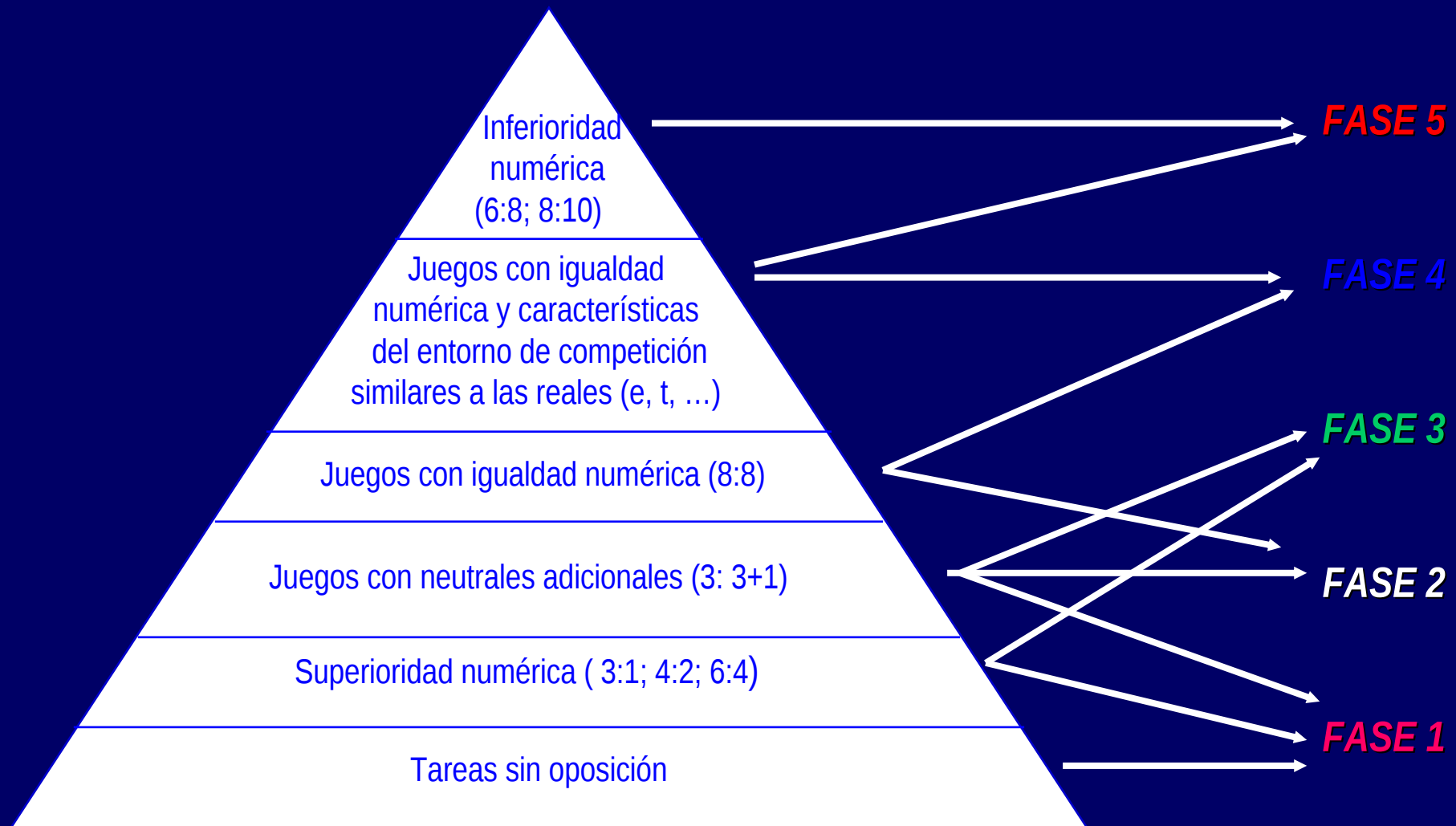
- a) La estructura y organización fundamental de los ejercicios debe estar de acuerdo con la estructura de complejidad del juego*
- b) La progresión pedagógica debe estar de acuerdo con la dinámica evolutiva del propio juego*
- c) Las fases del juego constituyen en sí mismas los objetivos didácticos (temas) fundamentales, expresados bajo la forma de tareas (intenciones de naturaleza estratégica)*
- d) Los factores comportamientos) expresados en el juego bajo la forma de acciones técnicas y tácticas, constituyen los contenidos del proceso de entrenamiento y son definidos a través de modelos de eficacia superior*

(Queiroz, 1986)

LA CONSTRUCCIÓN DE SITUACIONES DE ENSEÑANZA



LA CONSTRUCCIÓN DE SITUACIONES DE ENSEÑANZA



VARIANTES DIDÁCTICAS EN EL DISEÑO DE LAS SITUACIONES DE ENSEÑANZA (I)

ELEMENTOS DE LA LÓGICA INTERNA DEL JUEGO	MODIFICACIÓN PEDAGÓGICA	CONSECUENCIAS FUNCIONALES
Compañeros/Adversarios	- SUPERIORIDAD NUMÉRICA - JUEGO CON NEUTRALES ADICIONALES - JUEGO EN IGUALDAD NUMÉRICA - JUEGO CON IGUALDAD NUMÉRICA Y SITUACIONES DEL ENTORNO DE COMPETICIÓN SIMILARES A LAS REALES - INFERIORIDAD NUMÉRICA - SIN OPOSICIÓN	• Estimula la aparición de interacciones positivas entre los jugadores * Facilita el desarrollo de la fase ofensiva • Permite aproximarse progresivamente a una situación de cooperación/oposición real, disminuyendo las facilidades para el ataque • Equilibrio permanente entre el ataque y la defensa • Especificidad del entorno del juego en el comportamiento de los deportistas • Limita la aparición de interacciones positivas entre los jugadores * Dificulta el desarrollo de la fase ofensiva * Desequilibrio defensa/ataque • Facilita la relación jugador-balón * Incrementa el tiempo de compromiso motor de los practicantes

VARIANTES DIDÁCTICAS EN EL DISEÑO DE LAS SITUACIONES DE ENSEÑANZA (II)

ELEMENTOS DE LA LÓGICA INTERNA DEL JUEGO	MODIFICACIÓN PEDAGÓGICA	CONSECUENCIAS FUNCIONALES
Meta	- INTRODUCIR OBJETIVOS PARCIALES EN EL JUEGO (llegar con el balón controlado a..., dar "x" número de pases antes de..., etc.) Superioridad numérica - INCREMENTAR EL NÚMERO DE PORTERÍAS - JUEGO SIN PORTERÍAS - MODIFICACIÓN ESPACIAL DE SU SITUACIÓN	• Descentralización de las acciones de juego en los espacio próximos a las porterías • Facilita la fluidez del juego • Mayor dispersión de la acción de juego • Determina el comportamiento estratégico de los jugadores y los equipos en función de la zona en donde se desarrolla el juego • Favorece la comprensión del juego • Facilita la fluidez del juego • Aumenta el número de focos en el juego • Incremento de la complejidad del juego • Surgen objetivos propios en la tarea diferentes de los específicos del fútbol (gol) • Menos focos de atención en el juego • Favorece la comprensión del juego • Incremento complejidad del juego

**La afirmación de conductas de
autoevaluación y autocontrol**

**La identificación de estímulos
propios y del entorno**

Realizar la práctica en

**Situaciones de
aprendizaje que
permitan...**

**El desarrollo de los procesos
de programación y ejecución**

**El desarrollo de las
estrategias de decisión**



LA CONSTRUCCIÓN DE SITUACIONES DE ENTRENAMIENTO: EJEMPLOS PRÁCTICOS

El problema del espacio de tránsito

Referido al espacio de juego intermedio entre el ataque y la defensa que funcionalmente no posee significación para la acción y que surge en las etapas iniciales como consecuencia de la distribución de los jugadores en dos roles: rematadores y no rematadores

Propuestas

Para aumentar la utilización del espacio de tránsito, podemos optar por una de las siguientes soluciones: disminuir el espacio de juego o incluir la consecución de alguna meta u objetivo parcial en el espacio de tránsito (por ejemplo, todos los jugadores deben estar en el medio campo rival para que los goles anotados tengan validez

LA CONSTRUCCIÓN DE SITUACIONES DE ENTRENAMIENTO: EJEMPLOS PRÁCTICOS

El problema de la meta central

En ciertas ocasiones la presencia de una sola portería para el ataque puede provocar la centralización de las acciones de juego en los espacios próximos a ella.

Propuestas

Para provocar la utilización de los espacios más alejados de la portería central y evitar así la centralización del espacio, tendremos que utilizar otras porterías periféricas

EJEMPLOS DE TAREAS PARA LA ENSEÑANZA DEL FÚTBOL (I)

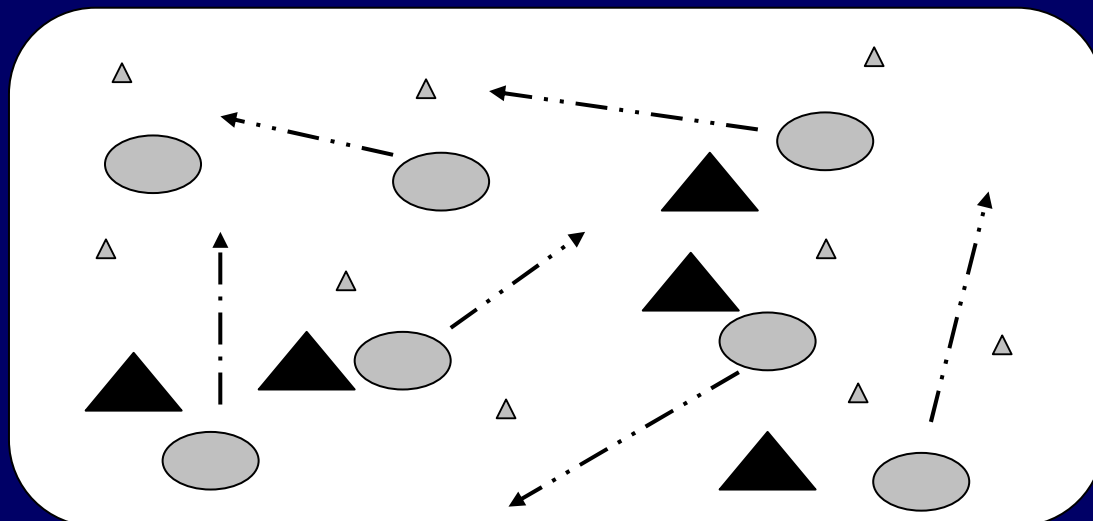
FASE 1. CONSTRUIR LA RELACIÓN CON EL BALÓN

Objetivo: Mantener el balón controlado recurriendo a la visión periférica y a los mecanismos perceptivos. Ampliar el campo visual.

Organización: En un espacio de juego amplio (medio campo) se encuentran distribuidos aros de diferentes colores (rojo, blanco, azul, verde,...). Mientras el profesor no proponga ningún estímulo, los deportistas se desplazan libremente. A la señal: ¡rojo!, ¡blanco!, los deportistas deben conducir rápidamente el balón hacia un aro de ese mismo color.

Variantes: El entrenador puede proponer diferentes variantes manipulando la dificultad de la ejecución en función del nivel de destreza de los practicantes. Así, por ejemplo, hay que tocar al menos dos aros del color que indica el profesor, se puede robar el balón mientras el entrenador no proponga ninguna consigna; el contacto con el balón únicamente se puede realizar de una manera concreta (interior, exterior, derecha, izquierda,...); etc.

Criterio/s de éxito: Mantener el dominio del balón respetando la consigna del profesor y alcanzar el objetivo lo antes posible.



EJEMPLOS DE TAREAS PARA LA ENSEÑANZA DEL FÚTBOL (II)

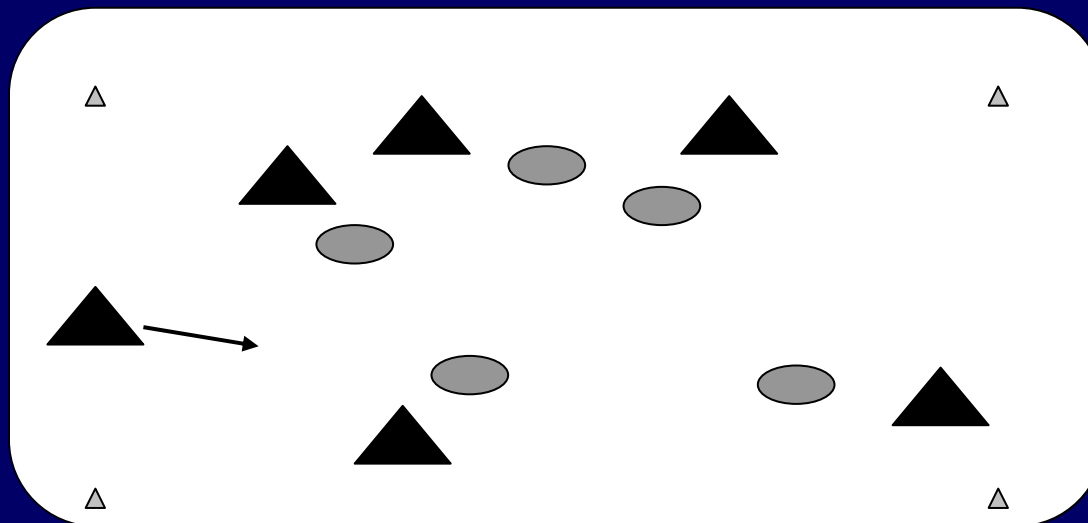
FASE 2. CONSTRUIR LA PRESENCIA DEL ADVERSARIO.

Objetivo: Superar a los adversarios con el balón perfectamente controlado y evitar ser superado cuando se posee el rol de defensa.

Organización: En un espacio de juego de 40x20 metros (área de portería, por ejemplo) cada uno de los miembros del grupo de práctica coloca su peto en forma de cola en la parte posterior del pantalón y conduce libremente el balón por el espacio sin perder en ningún momento el control del balón. Los jugadores deben robar las colas de los demás jugadores. Gana aquél que consiga al menos 1 cola de cada color (proponer al menos 4 colores diferentes).

Variantes: El entrenador puede proponer diferentes variantes manipulando la dificultad de la ejecución en función del nivel de destreza de los practicantes. Así, por ejemplo, mientras se conduce la pelota libremente únicamente se puede golpear con la izquierda, derecha, exterior, etc.; el espacio de juego se puede reducir o ampliar modificando el espacio individual de interacción y proporcionando así una mayor dificultad a la tarea; etc.

Criterio/s de éxito: Mantener el dominio del balón sin perder la cola propia y, al mismo tiempo, conseguir arrebatársela al mayor número de compañeros.



EJEMPLOS DE TAREAS PARA LA ENSEÑANZA DEL FÚTBOL (III)

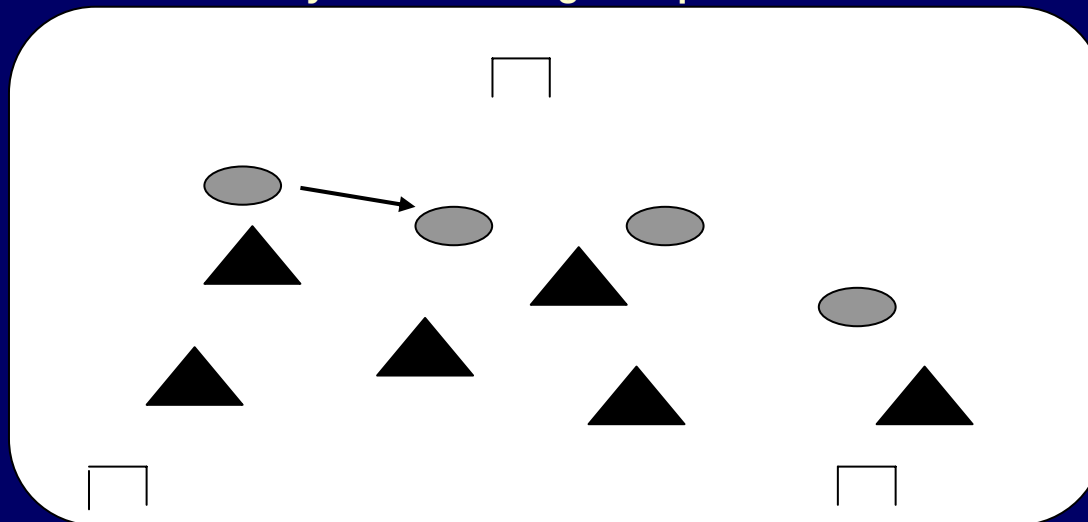
FASE 3. CONSTRUIR LA PRESENCIA DE LOS COMPAÑEROS.

Objetivos: En ataque, crear líneas de pase teniendo en consideración la posición del balón y de los adversarios. En defensa, cerrar las líneas de pase orientándose correctamente en función de los adversarios y la portería.

Organización: Siguiendo el esquema, en un espacio de juego de 40x20 metros (campo de balonmano), un equipo de 6 jugadores se enfrenta contra otro de 4. El equipo que se encuentra en inferioridad numérica puede marcar gol en cualquiera de las dos porterías defendidas por el equipo en superioridad, mientras éste únicamente puede anotar en una de ellas.

Variantes: El entrenador puede proponer diferentes variantes manipulando la dificultad de la ejecución en función del nivel de destreza de los practicantes: limitar el número de contactos de los jugadores con el balón (mayor velocidad de juego), el contacto con el balón únicamente se puede realizar de una manera concreta (interior, exterior, raso, etc.), todos los jugadores deben tocar la pelota al menos una vez antes de lanzar a portería, sólo se puede meter gol con la cabeza, el jugador en posesión del balón no puede mantener su posesión más de 3 segundos,...

Criterios de éxito: Generar más situaciones de finalización y marcar más goles que el adversario.



EJEMPLOS DE TAREAS PARA LA ENSEÑANZA DEL FÚTBOL (IV)

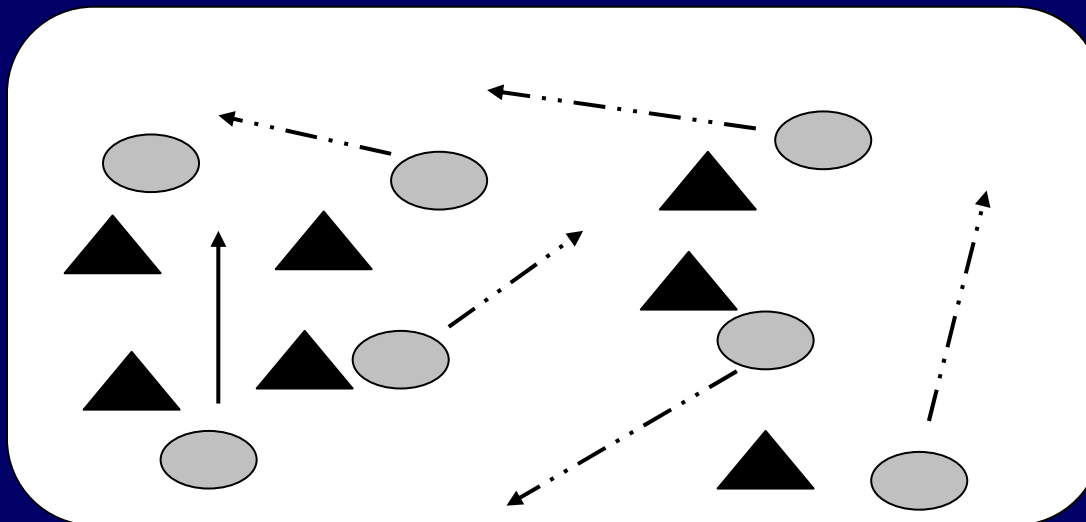
FASE 4. CONSTRUIR LA PRESENCIA DE LOS COMPAÑEROS Y LOS ADVERSARIOS

Objetivo: Crear o cerrar líneas de pase de acuerdo con el rol de atacante o defensor.

Organización: En un espacio de juego de 50x30 metros, un equipo de 6-8 jugadores con balón intenta dar al menos 10 pases mientras el equipo rival intenta impedirlo. El jugador en posesión del balón no puede mantener ese rol durante más de tres segundos. ¿Por qué 10 pases? Porque es el número de pases que se dan en cada unidad de competición, porque facilita el tiempo de participación de los practicantes, porque los defensores tienen posibilidades de interceptar el balón, porque 10 pases establece niveles de continuidad de juego en cuanto a la posesión del balón (ciclo de construcción básica del juego: desplazamiento – recepción – desplazamiento con balón – pase – desplazamiento,...). ¿Por qué 3 segundos de tiempo máximo de posesión? Porque evita comportamientos individuales en la posesión del balón, porque posibilita que los defensores tengan opciones de interceptación del balón, porque es el tiempo de participación habitual en las acciones con balón.

Variantes: El espacio de juego puede representar aquellas zonas del terreno donde los jugadores desarrollan su actividad habitualmente. La dificultad de la tarea puede manipularse introduciendo variantes como: “dar 10 pases sin que el jugador con balón sea tocado”, “dar 10 pases tocando todos los jugadores al menos una vez la pelota”, “dar 10 pases siendo el último receptor Juan”, “dar 10 pases teniendo que recibir la pelota en los pases 3-6-9, Antonio”, “dar 10 pases pero sólo se puede pasar el balón mediante golpecitos rasos”, etc.

Criterios de éxito: Mantener la posesión del balón y alcanzar el número de pases previsto sin que el equipo rival intercepte la pelota. Mantener el balón controlado.



EJEMPLOS DE TAREAS PARA LA ENSEÑANZA DEL FÚTBOL (y V)

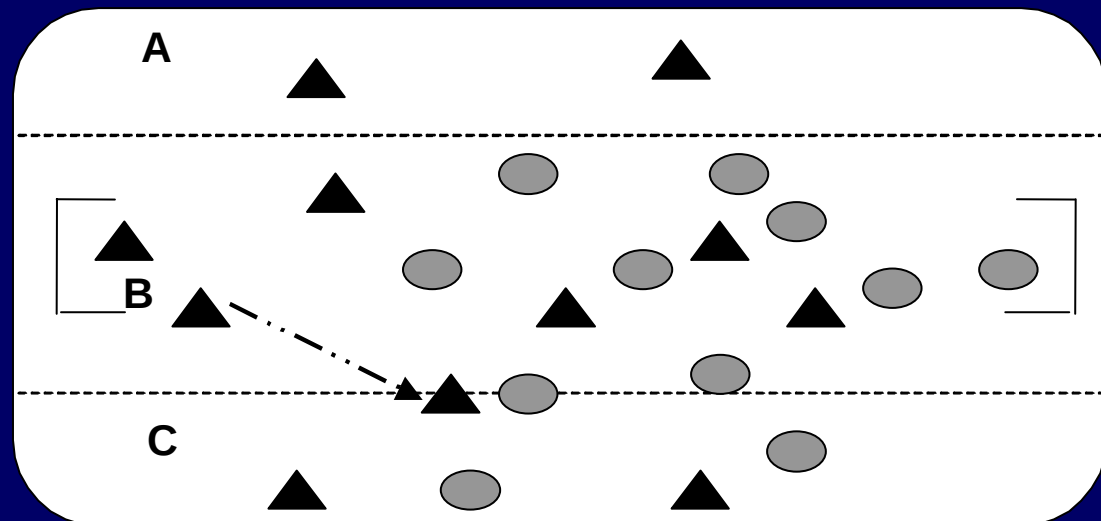
FASE 5. EL JUEGO EN EQUIPO. GESTIÓN DE LA RELACIÓN ESPACIO-TIEMPO.

Objetivo: Para el ataque, búsqueda de fluidez en sus acciones poniendo en práctica los principios de juego ofensivos de movilidad y espacio; para la defensa, dificultar la acción del ataque desarrollando los principios de juego defensivos de equilibrio y concentración.

Organización: Siguiendo el esquema presentado en el Gráfico, se propone una situación de 11x11 en un campo de juego reglamentario. El equipo que se encuentra en posesión del balón deberá mantener en todo momento al menos 2 jugadores en cada uno de los pasillos laterales A y C. El equipo que se encuentra sin posesión del balón, deberá mantener libre el pasillo opuesto (A ó C) cuando el equipo rival ataca con el balón situado en uno de los pasillos laterales; esto es si el balón se encuentra en A, no puede haber ningún jugador en C y viceversa.

Variantes: El entrenador puede proponer diferentes variantes manipulando la dificultad de la ejecución en función del nivel de destreza de los practicantes: limitar el número de contactos de los jugadores con el balón (2 ó 1 por jugador), todos los jugadores deben tocar la pelota al menos una vez antes de lanzar a portería, sólo se puede meter gol con la cabeza, etc.

Criterios de éxito: Finalizar con mayor frecuencia que el equipo adversario.

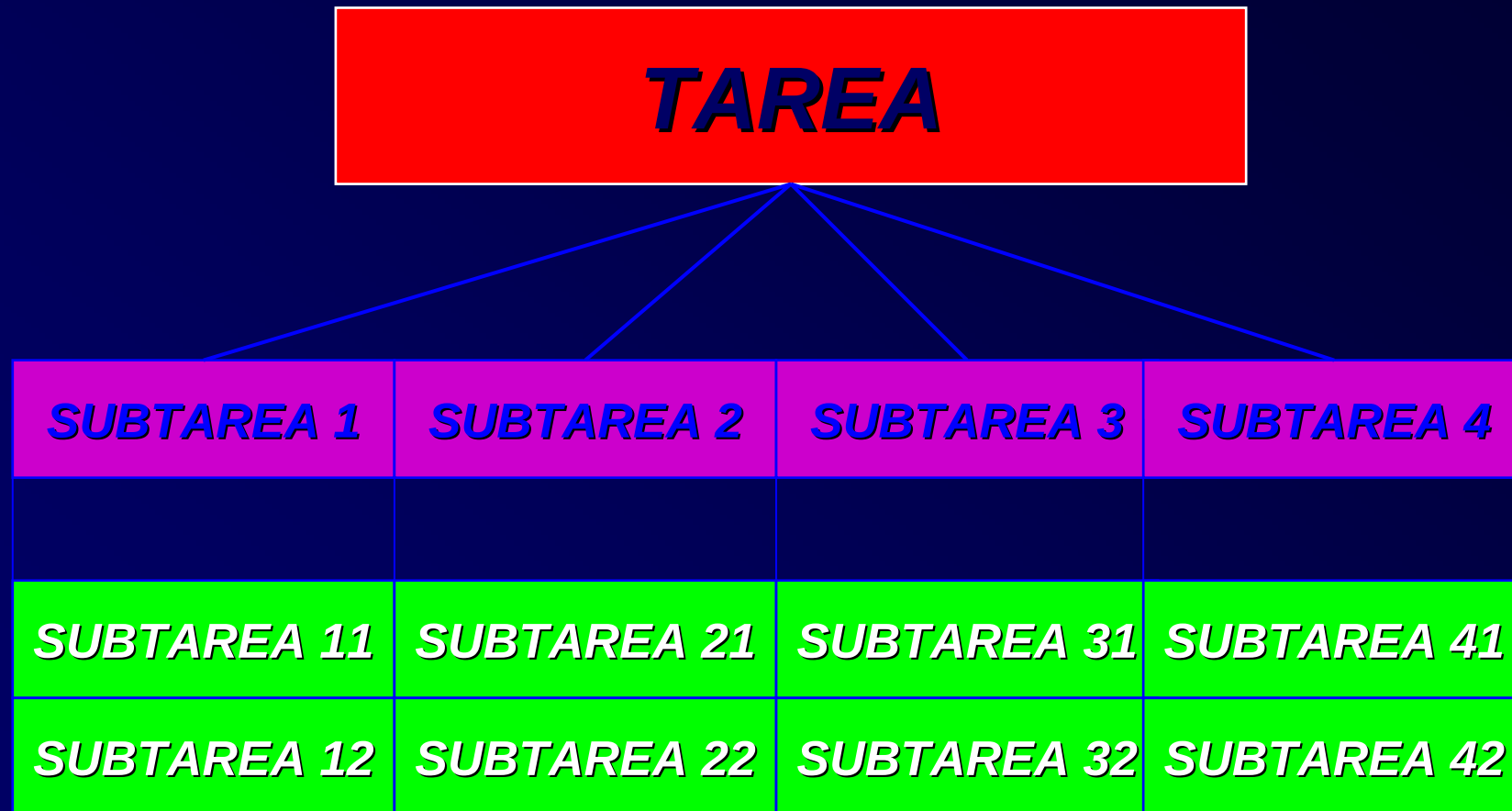


LA ESTRUCTURA DE LAS TAREAS (I)

Una tarea puede ser definida como una situación simuladora del hecho competitivo que permite estimular selectivamente algún componente de la práctica, incrementando su grado de exigencia (sobre-estimulación) o reduciéndolo (simplificación)

Espar (2001), Espar y Gerona (2004)

LA ESTRUCTURA DE LAS TAREAS (II)



Espar (2001), Espar y Gerona (2004)

LA ESTRUCTURA DE LAS TAREAS (III)

ACTIVIDAD PRINCIPAL



Espar (2001), Espar y Gerona (2004)

LA ESTRUCTURA DE LAS TAREAS (IV)

**ACTIVIDAD DE
ENTRENAMIENTO**

=

**ACTIVIDAD
PRINCIPAL**

**ACTIVIDADES
SECUNDARIAS**



1 OBJETIVO

• **EJERCICIO**

• **1 CONTENIDO
del deporte**

debe estar muy claro

RESTO DEL TIEMPO

otros contenidos
• algún o 0 contenido
físico
control, observación.
auto...

debe ayudar

Espar y Gerona (2004)

LA ESTRUCTURA DE LAS TAREAS (y V)

El criterio metodológico básico a la hora de manipular los niveles de exigencia de las tareas consiste en modificar el número y la dificultad de las subtareas presentes en el ejercicio. Cuando queramos simplificar una tarea eliminaremos algunas de sus subtareas. Por el contrario, cuando deseemos aumentar su complejidad incrementaremos su número y su dificultad. La modificación de las subtareas debería producirse por orden de mayor importancia es decir, primero las subtareas soporte y luego la subtarea núcleo.

Espar (2001), Espar y Gerona (2004)

LA ESTRUCTURA DE LAS TAREAS. *Las tareas en el juego individual (I)*

¿Cómo se enseña el juego individual?

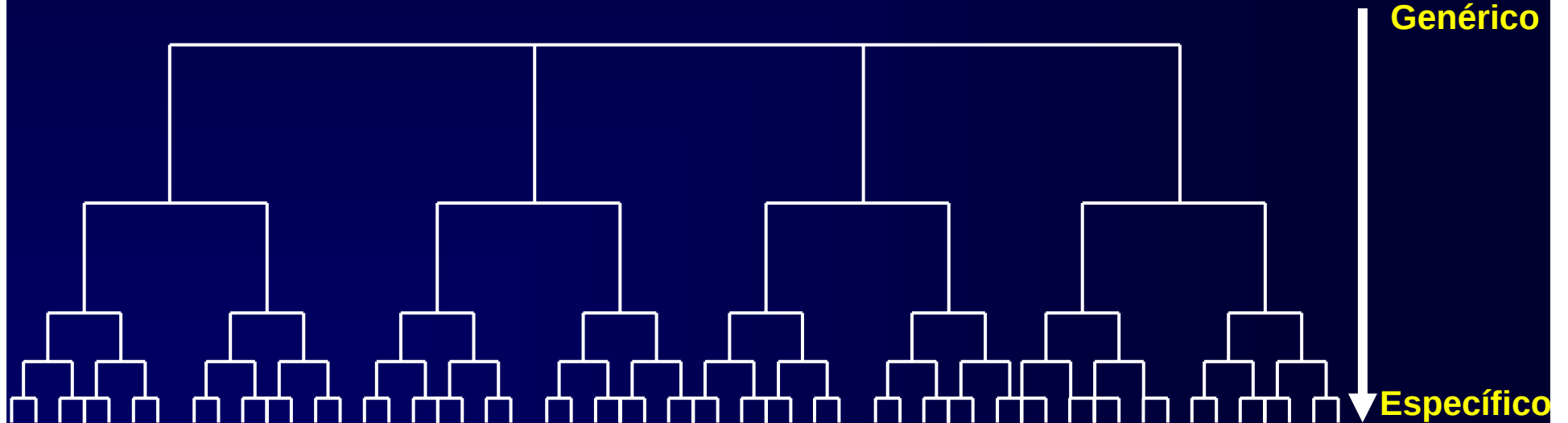
Los elementos técnicos deben ir acompañados de la táctica individual. Los ejercicios que se propongan sean los más ricos, lo más completos posible. Para ello, debemos:

- realizar los ejercicios en condiciones reales, es decir, que esté presente el balón, que las condiciones del espacio y el tiempo sean similares a las reales y que en el ejercicio exista colaboración, oposición o ambos.*
- trabajar encadenamientos de diferentes elementos.*

Espar (2001), Espar y Gerona (2004)

REPRESENTACIÓN DEL *ESQUEMA MOTOR (II)*

INVARIANTES



(Oña y otros, 1999).

**EL RENDIMIENTO NO CONSTITUYE
UN FIN EN SI MISMO,
SINO LA POSIBILIDAD DE EJERCITAR
A TRAVÉS DE UN MAYOR
AUTOCONOCIMIENTO,
LA PROPIA EFICACIA EN EL ENTORNO
MEDIANTE EL DOMINIO DE LA
PROPIA MOTRICIDAD**

EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES DE EQUIPO (II)

ELEMENTOS DE TRABAJO	APRENDER
Nº. de repeticiones por ejercicio	ALTO
Distancia entre las repeticiones	MÍNIMA
Elementos distractores	NINGUNO
Aparición de elementos distractores	EN NINGÚN LUGAR
Roles y grupos	ROLES PERMANENTES/GRUPOS ESTABLES
Elementos presentes a recordar	POCOS
Elementos motrices	PREFERENCIA
Elementos espaciales	PRÓXIMOS E INTERNOS
Elementos temporales	RITMO INTERNO
Exigencia de eficacia	MEDIA
Exigencia psicológica	POCA

EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES DE EQUIPO (III)

ELEMENTOS DE TRABAJO	ENTRENAR
Nº. de repeticiones por ejercicio	MEDIO
Distancia entre las repeticiones	REAL
Elementos distractores	ALGUNOS
Aparición de elementos distractores	FUERA SUBTAREA/OBJETIVO
Roles y grupos	CAMBIO DE ROL
Elementos presentes a recordar	BASTANTES
Elementos motrices	DOMINADOS
Elementos espaciales	PRÓXIMOS Y REMOTOS/GLOBALES
Elementos temporales	RITMO GLOBAL
Exigencia de eficacia	ALTA
Exigencia psicológica	MEDIA

EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES DE EQUIPO (y IV)

ELEMENTOS DE TRABAJO	DOMINAR
Nº. de repeticiones por ejercicio	MEDIO
Distancia entre las repeticiones	REAL O SUPERIOR
Elementos distractores	TODOS
Aparición de elementos distractores	DENTRO Y FUERA SUBTAREA/OBJETIVO
Roles y grupos	CAMBIO DE ROL A MENUDO Y CONDICIONADO
Elementos presentes a recordar	TODOS
Elementos motrices	DOMINADOS
Elementos espaciales	ESTRATÉGICOS
Elementos temporales	ESTRATÉGICOS
Exigencia de eficacia	MÁXIMA
Exigencia psicológica	ALTA

EL SISTEMA DEPORTISTA EN EL ENTRENAMIENTO DE LOS DEPORTES DE EQUIPO (I)

LAS CAPACIDADES COGNITIVAS suponen el control de la información que circula por la tarea y cómo es procesada y utilizada por el deportista. Se manifiestan habitualmente a través de tareas de toma de decisión, una vez analizadas las condiciones del entorno y relacionadas con la intencionalidad perseguida por el jugador. Su mejora se refleja en el progreso en la capacidad de observación, el incremento para procesar la información y el desarrollo de los modelos de anticipación

Seirul-lo (1993, 1998)

EL SISTEMA DEPORTISTA EN EL ENTRENAMIENTO DE LOS DEPORTES DE EQUIPO (II)

LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS se manifiestan a través de elementos de técnica individual, y su mejora se constata en la correcta adaptación del gesto técnico a las exigencias de la situación de juego en la que se encuentra el deportista. El componente coordinativo será más específico cuando se proponga en las tareas de entrenamiento la expresión motriz soporte de la técnica del deporte

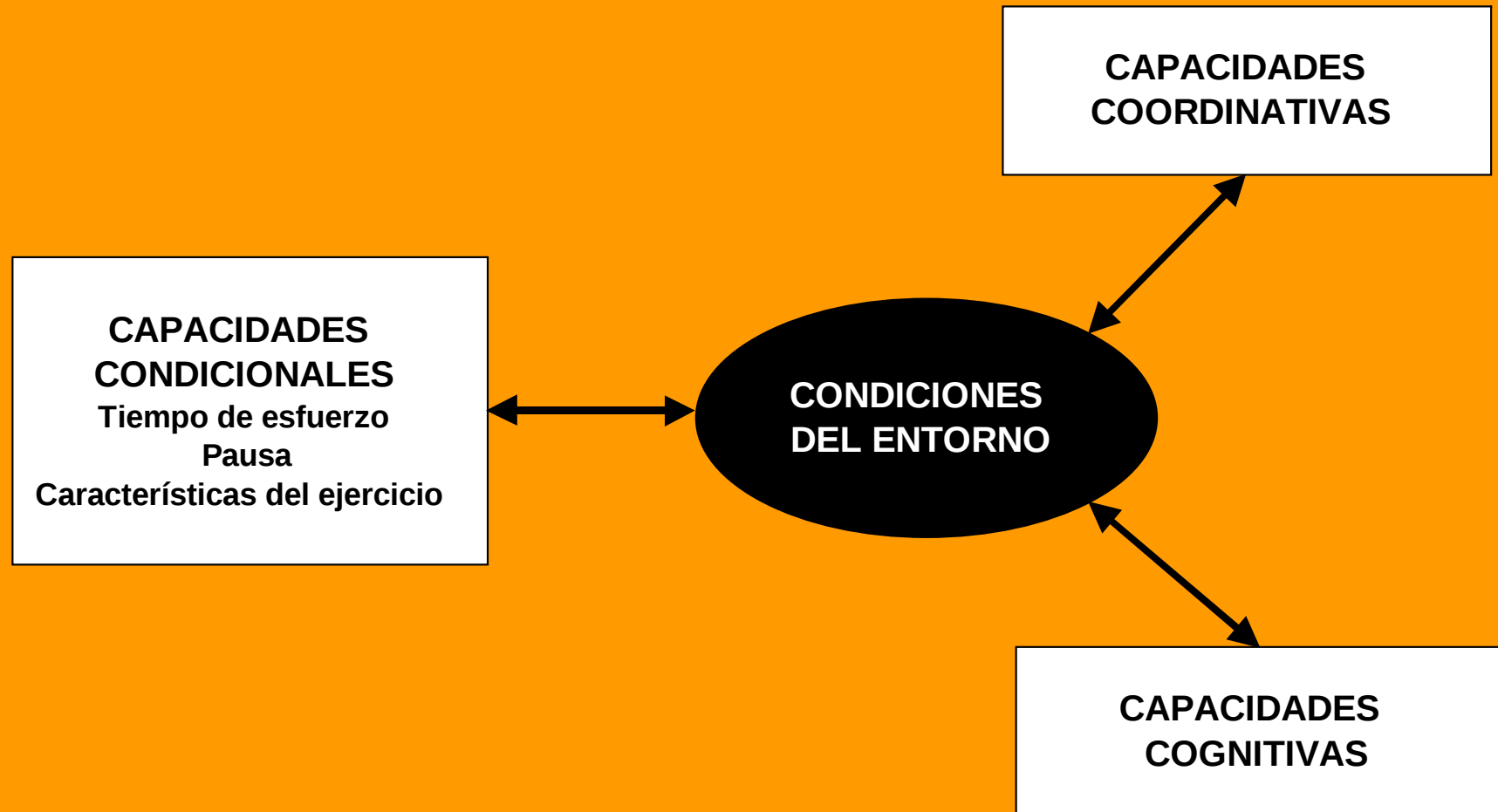
Seirul-lo (1993, 1998)

EL SISTEMA DEPORTISTA EN EL ENTRENAMIENTO DE LOS DEPORTES DE EQUIPO (III)

LAS CAPACIDADES CONDICIONALES *vienen determinadas por los parámetros tradicionales de volumen, intensidad, densidad,... Aportan los valores energéticos al ejercicio fruto de la estructura biológica del deportista. Aparecen fundamentalmente en la gestión temporal cuando se definen el número de repeticiones que se realizan en el tiempo, la separación que hay entre ellas, la carga externa e interna de cada uno de estos tiempos de participación, etc*

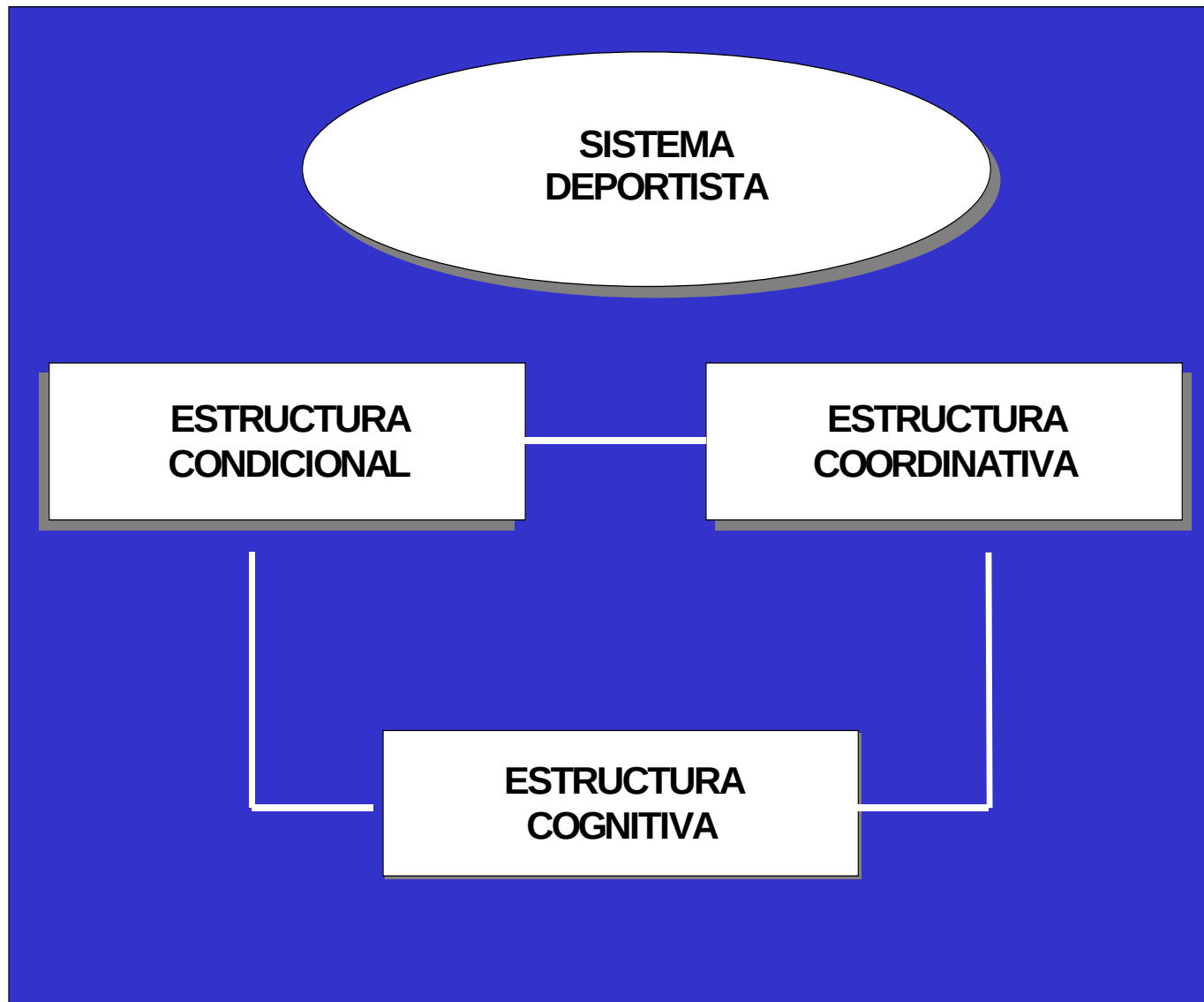
Seirul-lo (1993, 1998)

EL SISTEMA DEPORTISTA EN EL ENTRENAMIENTO DE LOS DEPORTES DE EQUIPO (y IV)



Seirul-lo (1993, 1998)

LA ESTRUCTURA COMPLEJA DEL SISTEMA DEPORTISTA



LA ESTRUCTURA DE LAS TAREAS. *Las tareas en el juego colectivo la táctica de grupos (I)*

¿Cómo se enseña el juego colectivo?

Dos estrategias.

La primera se basa en permitir que los jugadores respondan libremente a las situaciones de juego propuestas y vayan, de sea forma, descubriendo la necesidad de ayudarse.

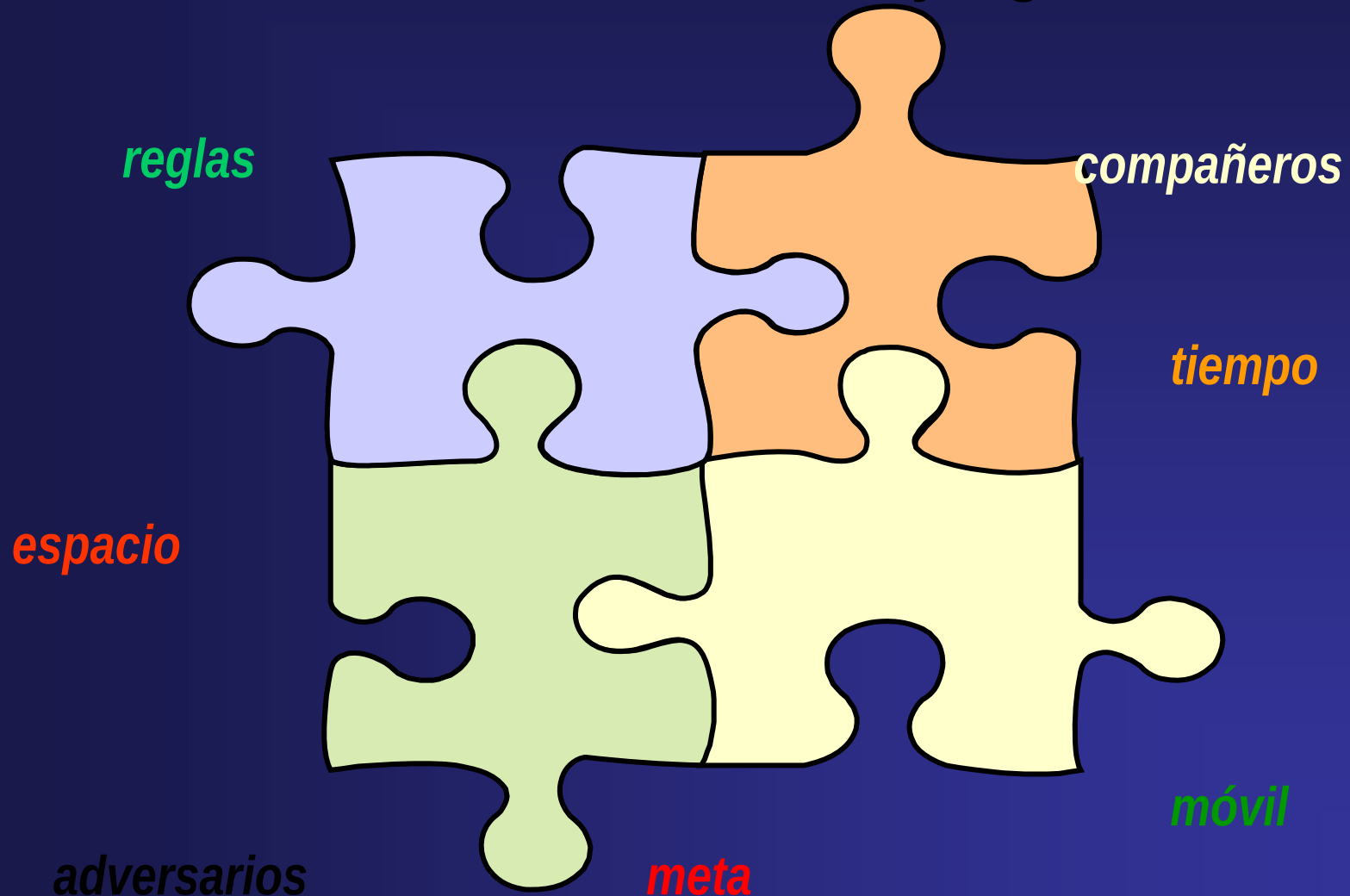
La segunda estrategia se basa en la ejecución de los modelos preparados específicamente por el entrenador para resolver las situaciones de juego

La fórmula intermedia suele dar buenos resultados. En primer lugar, enseñar las formas de colaboración de forma simple va a permitir a los jugadores poder entender la esencia del juego. Sin llegar a automatizar, cuando ya existan varios esquemas formados la utilización alternativa de los mismos permitirá que los jugadores ajusten sus conocimientos a las situaciones de juego

Espar (2001), Espar y Gerona (2004)

LA ESTRUCTURA DE LAS TAREAS. *Las tareas en el juego colectivo la táctica de grupos (y II)*

¿Cómo se diseñan las tareas del juego colectivo?



LA ESTRUCTURA DE LAS TAREAS. *Las tareas en los sistemas de juego (I)*

¿Cómo se enseñan los sistemas de juego?

1.- Cada entrenador debe realizar una descripción exhaustiva de los roles de sus sistemas de juego y las acciones posibles a realizar por cada jugador.

2.- Preparar tareas de forma individual que garanticen que no habrá problemas de orden técnico-táctico para resolver las situaciones del sistema de juego a emplear.

3.- Las tareas de táctica de grupos (a utilizar como elementos de colaboración dentro de ese sistema determinado) también deben quedar resueltas antes de pasar al acoplamiento de conjunto.

4.- Finalmente debemos diseñar las tareas que abarquen a todos los jugadores del equipo.

Espar (2001), Espar y Gerona (2004)

LA ESTRUCTURA DE LAS TAREAS. *Las tareas en los sistemas de juego (II)*

¿Cómo se diseñan las tareas de los sistemas de juego?

En una primera etapa, cada una de las fases del juego se trabajará por separado, con las posibilidades propias de estos ejercicios, que son:

- Valorar el % de eficacia, como por ejemplo, realizar 10 ataques y valorar el resultado.***
- Ejecutar una acción hasta hacerla bien, o un número de veces.***
- Modificación parcial del reglamento.***

Espar (2001), Espar y Gerona (2004)

LA ESTRUCTURA DE LAS TAREAS. *Las tareas en los sistemas de juego (III)*

¿Cómo se diseñan las tareas de los sistemas de juego?

En una segunda etapa de trabajo y ya dominadas las fases del juego, es preciso dominar el encadenamiento/transición de la fase a otra. Los jugadores deben aprender a encadenar las diferentes intenciones tácticas al cambiar de fase de juego. Los deportistas deben reconocer su importancia en el juego dependiendo de su rol en el juego (atacante/defensor con y sin balón) y su proximidad al centro del juego.

Espar (2001), Espar y Gerona (2004)

LA ESTRUCTURA DE LAS TAREAS. *Las tareas en los sistemas de juego (y IV)*

¿Cómo se diseñan las tareas de los sistemas de juego?

La última etapa será la preparación de la competición. El trabajo con este tipo de ejercicios permite integrar todos los elementos dentro de la competición.

Para ello podemos realizar partidos en condiciones diversas:

- Reglamento diferente para algún objetivo, ya sea para que todo el equipo o sólo para algunos jugadores.*
- Partir de situaciones de desventaja: partidos cortos de pocos minutos empezando perdiendo, jugar en superioridad o inferioridad numérica,...*
- Valorar otros aspectos como las recuperaciones del balón, pases,...*
- Valorar cada acción dentro de la situación ataque-defensa. Por ejemplo si hay canasta o gol, se sigue atacando.*

Espar (2001), Espar y Gerona (2004)