

FASES EN LA ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES DE EQUIPO



Prof. Carlos Lago Peñas
FACULTAD DE CC. DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE
UNIVERSIDADE DE VIGO

CFR LUGO

Dos xogos de invasión aos deportes sociomotrices

PRIMER NIVEL DE JUEGO

Juego estático, no orientado, jugadores centrados sobre el balón, exceso de comunicación oral.

- ***La mayoría de los jugadores persigue indiscriminadamente el balón, aglutinándose en torno a él.***
- ***Dificultades en la relación con el balón (control, pase, protección, conducción, etc.).***
- * ***Inmovilismo de los jugadores sin balón.***
- * ***La circulación del balón no es voluntaria.***
- * ***Sucesión de acciones aisladas y explosivas ante el balón.***
- * ***Abuso de la comunicación verbal.***
- * ***Las porterías no están aún construidas.***

SEGUNDO NIVEL DE JUEGO

Juego estático, orientado, jugadores centrados sobre los pases.

- *Ocupación racional del espacio de juego, aunque poco eficaz por estática.*
- *Existencia de bloques constituidos por jugadores estáticos que se pasan el balón.*
- *Circulación del balón a la periferia.*
- *La visión (central y periférica) va siendo progresivamente liberada para leer el juego.*
- *Comunicación verbal exagerada.*
- *Todo el encadenamiento de acciones necesita una parada (balón, jugador).*
- *Aunque se verifique poco avance defensivo y predomine el juego indirecto, ocurren algunas situaciones de remate.*

TERCER NIVEL DE JUEGO

Juego estático, orientado, jugadores centrados en una finalidad (gol).

- *Valoración del juego en profundidad.*
- *Balón retrasado, en relación al espacio de juego efectivo (jugadores delante de la línea del balón).*
- *Dos roles: rematador y no rematador.*
- *La comunicación gestual comienza a sobreponerse a la verbal.*
- **Comportamientos secuenciales, regulación posterior.*

CUARTO NIVEL DE JUEGO

Juego dinámico, orientado, jugadores centrados en una finalidad (gol).

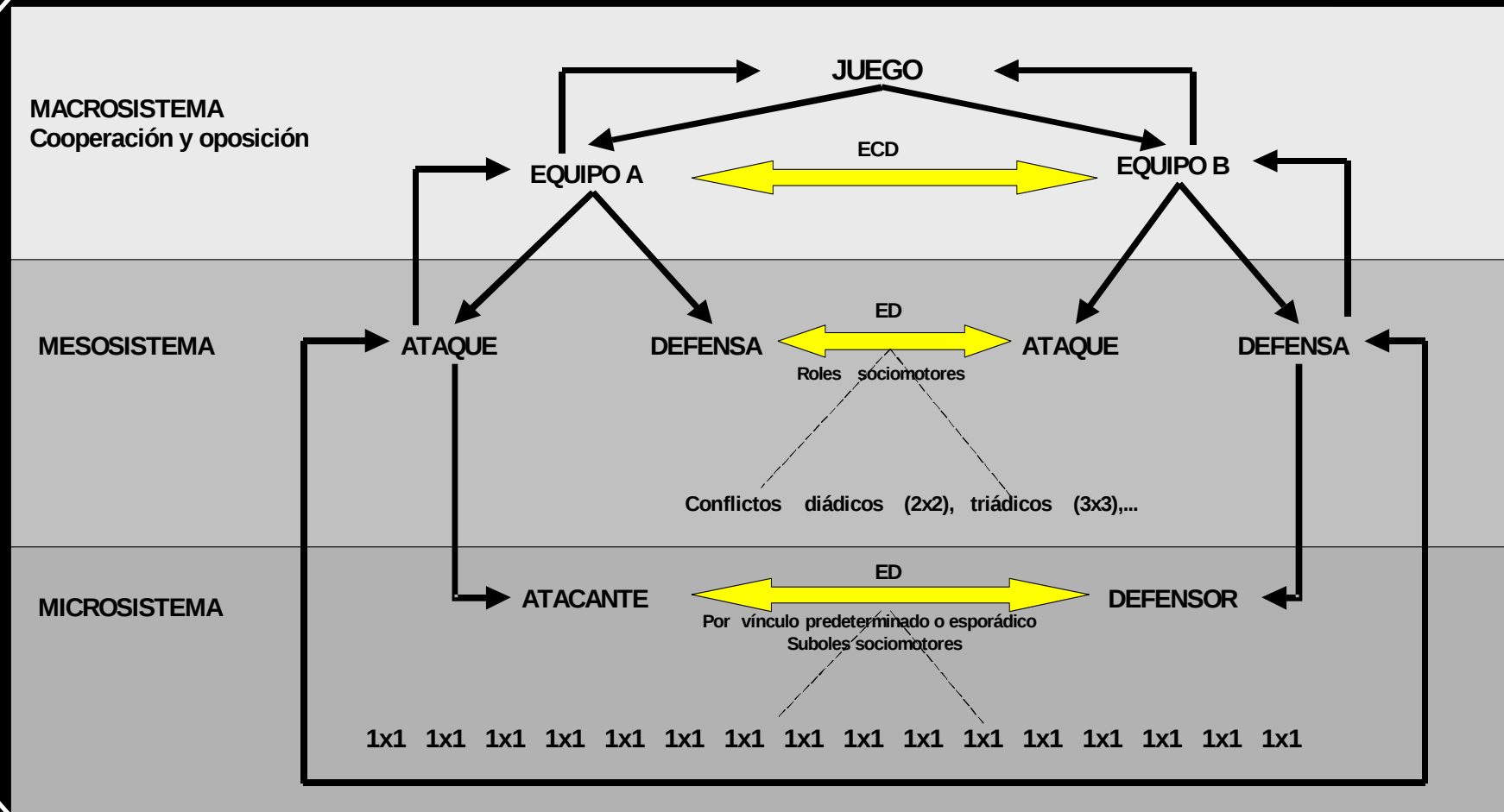
- *Agresividad ofensiva.*
- *Alternancia del juego en largo con el juego en profundidad.*
- *Balón relativamente avanzado al espacio de juego efectivo (jugadores detrás de la línea del balón).*
- *Las acciones se organizan en función de las porterías.*
- *Las acciones se encadenan; el control se hace durante la ejecución.*
- *Predominio de la comunicación motriz.*

QUINTO NIVEL DE JUEGO

Juego dinámico, orientado, con frecuentes comportamientos de anticipación. Jugadores organizados en función de finalidades diferenciadas.

- *Gestión racional del espacio de juego.*
- *Alternancia intencionada del juego directo/juego indirecto.*
- *El balón circula en función de un proyecto colectivo e individual.*
- *La llegada a puerta es el resultado de opciones tácticas, respetando los principios de ataque.*
- *La anticipación preside todas las acciones.*
- *El equipo defiende y ataca en bloque como un todo, respetando los principios del juego.*
- *El portador del balón juega con la cabeza levantada para leer el juego.*
- *Predominio evidente de la comunicación motriz.*

LA ACCIÓN DE JUEGO EN EL FÚTBOL



EL CONCEPTO DE CENTRO DE JUEGO EN EL FÚTBOL 11



FASES EN LA ENSEÑANZA DEL FÚTBOL

Fase 1. Construir la relación con el balón

Ataque: del balón poseído al balón perdido

Defensa: del balón esperado al balón capturado

Fase 2. Construir la presencia del adversario

Ataque: del espacio próximo al espacio alejado

Defensa: de la pasividad a la conquista del balón;
de la defensa anárquica a las tareas defensivas

Fase 3. Construir la presencia de los compañeros

Ataque: del juego individual al juego colectivo

Defensa: del marcaje individual al marcaje orientado

Fase 4. Construir la presencia de los compañeros y adversarios

Ataque: del juego individual al juego combinado

Defensa: de la acción aislada a la acción en bloque;
del juego aislado al juego compactado

Fase 5. Desarrollar las nociones espacio/tiempo

Ataque: una estrategia a evitar

Defensa: una estrategia de contacto

FASES EN LA ENSEÑANZA DEL JUEGO: aspectos fundamentales

FASE 1

- Recurrir a situaciones/ejercicios que apelen a la utilización de diferentes superficies corporales (pie, cabeza, pecho, etc.), en contextos variables.***
- Proponer situaciones que soliciten el equilibrio corporal en un solo apoyo y permitan controlar las trayectorias voluntariamente imprimidas al balón.***
- No descuidar los aspectos perceptivos para más allá del balón, esto es, no centrar exclusivamente la atención en el balón (espacio próximo). El practicante deberá estar progresivamente más disponible para percatarse de lo que pasa a su alrededor (espacio próximo).***

FASES EN LA ENSEÑANZA DEL JUEGO: aspectos fundamentales

FASE 2

- *En el plano ofensivo, mejorar el control del balón, alargando el campo perceptivo del jugador (de espacio próximo al espacio lejano); desarrollar la capacidad para la conquista y conservación de la posesión del balón, así como la capacidad para el duelo, esto es, situaciones de 1x1 que conllevan contacto corporal.*
- *En el plano defensivo, adoptar una actitud defensiva básica, aprender a orientar los apoyos y a orientarse defensivamente, primero en el marcaje individual (marcar siempre al mismo adversario), después en el marcaje individual no nominal, de transición individual-zonal (marca siempre al adversario que está en su zona).*

FASES EN LA ENSEÑANZA DEL JUEGO: aspectos fundamentales

FASE 3

- *En el plano ofensivo, pasar del juego individual al juego combinado partiendo del juego a 2 (base de los juegos deportivos colectivos (Corbeau, 1988), lo que corresponde ya a una prolongación de las posibilidades del juego y permite que se generen situaciones como la cobertura ofensiva y de combinaciones como el pase y va (ruptura) y el pase y sigue (apoyo). Progresivamente, se irá pasando al juego a 3, en el cual asumen particular importancia la velocidad de ejecución, la creación de líneas de pase (en apoyo y en ruptura), las coberturas ofensivas, el juego corto y el juego largo.*
- *En el plano defensivo, pasar del marcaje individual al marcaje orientado en función de la situación del jugador en posesión del balón y de los posibles receptores.*

FASES EN LA ENSEÑANZA DEL JUEGO: aspectos fundamentales

FASE 4

- *En el plano ofensivo, pasar del juego combinado al juego colectivo (distribución de roles) lo que incrementa las posibilidades del juego y permite que se generen situaciones como la movilidad y el espacio. En esta fase asume especial importancia el juego abierto, con mayor amplitud, en anchura y profundidad, en crear líneas de pase, en la forma de obligar a la defensa a desplazarse y a tener mayor dificultad para crear situaciones de superioridad numérica.*
- *En el plano defensivo, pasar de un juego en que los jugadores defienden muy apartados unos de otros, a otro en que los jugadores acorten las distancias entre sí, y defiendan formando un bloque compacto, lo que facilita la ejecución de coberturas defensivas y repliegues, así como la anulación de las líneas de pase del adversario.*

FASES EN LA ENSEÑANZA DEL JUEGO: aspectos fundamentales

FASE 5

- ***En esta fase se privilegia el juego condicionado y el juego formal (5x5, 7x7 ó 11x11), buscando la circulación del balón y de los jugadores, la percepción de las líneas de fuerza del juego (espacios libres y ocupados) y la correcta aplicación de los principios del juego.***

RELACIÓN ENTRE LOS NIVELES DE JUEGO Y LAS ETAPAS DE APRENDIZAJE

NIVELES DE JUEGO	ETAPAS DE APRENDIZAJE
Nivel 1. Juego estático, no orientado, jugadores centrados sobre el balón, exceso de comunicación oral	Fase 1. Construir la relación con el balón
Nivel 2. Juego estático, orientado, jugadores centrados sobre los pases	Fase 2. Construir la presencia del adversario
Nivel 3. Juego estático, orientado, jugadores centrados en una finalidad (gol).	Fase 3. Construir la presencia de los compañeros
Nivel 4. Juego dinámico, orientado, jugadores centrados en una finalidad (gol)	Fase 4. Construir la presencia de los compañeros y adversarios
Nivel 5. Juego dinámico, orientado, con frecuentes comportamientos de anticipación. Jugadores organizados en función de finalidades diferenciadas	Fase 5. Desarrollar las nociones espacio/tiempo

Lago (2002)