

Título

“Estrategia de enseñanza - aprendizaje táctico en Fútbol Sala” (Primera parte).

Resumen

Los juegos técnico tácticos sin metas son muy importante para la organización del entrenamiento. De ellos se derivan las acciones de finalización. Este trabajo lo realizamos en varias sesiones de entrenamientos, donde los atletas tienen que ejecutar los conocimientos técnicos y tácticos en espacios reducidos y de esta manera están expuestos a una gran gama de estrategias cognitivas de aprendizaje donde pueden escoger aquellas que se ajustan a su estilo de juego.

Estos bloques de ejercicios brindan más oportunidades de aprendizaje individual y grupal, pues la interacción que se produce en el Fútbol Sala donde existe constantemente la acción – oposición, obliga al jugador a realizar las acciones técnico – tácticas en función del equipo. Se realizaron controles de los fundamentos tácticos a partir de la tercera sesión de entrenamiento de cada uno de los bloques, reforzando la teoría de evaluación donde se propician actividades que estimulen la auto evaluación por los atletas, así como las acciones de control del trabajo de los demás. En esta investigación se hace realmente novedoso el control de los fundamentos tácticos que realizan tanto los jugadores como los estudiantes de apoyo para de esta manera focalizar los errores y posteriormente individualizar el trabajo táctico.

Nuestra investigación se realiza partiendo de una población de practicantes de 360 estudiantes universitarios de los cuales tomamos como muestra 35 jugadores, los que oscilan entre las edades de 19 a 21 años.

Palabras claves: juegos técnico tácticos sin metas, bloques de juegos, aprendizaje táctico.

Índice.

<i>Introducción</i> -----	1
<i>Desarrollo</i> -----	2
• <i>Fundamentación teórica.</i>	
• <i>Análisis de los resultados</i>	
<i>Conclusiones</i> -----	8
<i>Anexos</i> -----	9
<i>Bibliografía</i> -----	18
<i>Datos del Autor</i> -----	19

Introducción

El Fútbol Sala es un deporte de cooperación-oposición en el cual el jugador ante cada situación de juego, ya sea con o sin balón, tiene que lograr una percepción clara del entorno existente para escoger mentalmente la mejor conducta a seguir (vista periférica e inteligencia táctica). Los módulos de ejercicios escogidos centran su atención en experiencias tenidas con el trabajo anterior realizado en otras categorías, ayudándonos en la organización pedagógica y metodológica.

Se ha prestado atención en los últimos años al análisis de los métodos de enseñanza en los juegos deportivos, esto ocurre luego de estudiar los diferentes enfoques que plantean los modelos de enseñanza. El modelo alternativo o dirigido a la táctica, es considerado por muchos autores superior frente a la enseñanza tradicional.

Desde mi punto de vista los modelos alternativos o centrados en la táctica, son muy ventajosos, de ahí la importancia del trabajo táctico en espacios reducidos, en ellos se desarrolla el aprendizaje progresivamente y si este está relacionado con el contexto real de juego, garantiza que el alumno participe activamente en el desarrollo de habilidades, de modo que nuestra propuesta pone gran atención al componente táctico, apoyándose en juegos que se modifican para lograr la aparición marcada de determinado fundamento táctico, de manera que se logre la aplicación de la técnica con variabilidad y creatividad en función de la interpretación de la situación estratégica existente en los espacios de juego en cada uno de los bloques.

Las evaluaciones realizadas por los implicados, sean estos estudiante de apoyo, jugadores del equipo que intervinieron en la observación y medición hacen del trabajo controlado un medidor mucho mas eficaz en el afán de elevar el desarrollo táctico del equipo, por lo que el propósito final del trabajo en los tres bloques de enseñanza aprendizaje va encaminado a ***“ejecutar los elementos técnico - tácticos en espacios reducidos y en condiciones de juego para el desarrollo individual, grupal y colaborativo del equipo de Fútbol Sala de la Universidad de Ciencias Informáticas”***.

Desarrollo

Fundamentación teórica

El experimento se llevó a cabo, con 35 jugadores que oscilan entre las edades de 19 a 21 año, de ellos se escogieron quince para la plantilla oficial del equipo que representó a esta institución universitaria en todos los niveles competitivos universitarios del país. Este trabajo comenzó en septiembre de 2004 y culminó en junio de 2005.

Para determinar los contenidos de entrenamiento que debían estar presentes en los juegos reducidos se realizó inicialmente una revisión de documentos estudiando diferentes textos y artículos en los que se trataba con profundidad el tema de estudio.

Morcillo (2000) al analizar los fundamentos teórico-prácticos para la creación de situaciones de enseñanza-entrenamiento en fútbol considera que la comprensión del juego se basa en los pequeños juegos de equipo que representan de forma más o menos reconocible pequeñas escenas de juego y que en la didáctica de estas situaciones adquiere sentido la aplicación de reglas con el objeto de reforzar un aprendizaje.

Este autor propone un instrumento de trabajo que proporciona simplicidad a la hora de programar las sesiones, según este criterio diferencia las siguientes situaciones de enseñanza: (Morcillo1999).

Técnicas simples: prima el mecanismo ejecución.

En entorno inestable: prima el mecanismo ejecución pero ya hay algo de percepción y decisión.

Reducidas de juego real: priman la percepción y decisión.

Juego real focalizado: las condiciones son prácticamente las de competición, pero se focaliza la atención en aspectos particulares.

En este sentido es también importante la clasificación que propone Cárdenas (2000) de las normas que permiten facilitar la elaboración de este tipo de actividades en el entrenamiento.

Reglas de prohibición.

Reglas que sobre valoran la aparición de conductas de juego.

Reglas que obligan a la utilización de determinados elementos técnico tácticos o al desarrollo de conductas concretas de juego”

Los contenidos tácticos escogidos fueron los siguientes:

Fundamentos tácticos ofensivos.

Ataque

Contraataque

Desmarque

Aclarado

Fundamentos Tácticos Defensivos

Temporización

Cobertura

Morcillo J. A. y Moreno, R. (1999) Fundamentos teórico-prácticos para la creación de situaciones de enseñanza-entrenamiento en fútbol <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 5 - N° 21 - Mayo 2000

Cárdenas, D y López, M. El aprendizaje de los deportes colectivos a través de los juegos con normas. Habilidad Motriz, N° 24 pp. 22-29. 2000

Permuta
Cambio oponente
Vigilancia
Anticipación
Interceptación
Entrada
Carga
Marcaje individual
Marcaje zonal
Presión balón

Las evaluaciones realizadas mediante los controles a los fundamentos tácticos fueron basados en los criterios expuestos por M. Pansza y M. Uribe (1974) donde ellos le otorgan carácter de proceso a la evaluación, al plantear que es “un proceso continuo que permite juzgar el logro de los objetivos propuestos, aporta datos valorativos que permiten tomar decisiones para realizar los ajustes pertinentes” (p. 116).

En la evaluación “se comparan los resultados del trabajo de educadores y alumnos con los objetivos propuestos, para determinar la eficiencia del proceso docente educativo, al mismo tiempo se comprueba si la trayectoria que se siguió en el trabajo fue la adecuada o no” (Colectivo de autores cubanos, 1984, p. 262).

Consideramos esencial plantear que la evaluación es un proceso regulador en la dirección del proceso de enseñanza aprendizaje, en la cual intervienen docentes y estudiantes. “Es el proceso para comprobar y valorar el cumplimiento de los objetivos propuestos y la dirección didáctica de la enseñanza y el aprendizaje, en sus momentos de orientación y ejecución. Se deberán propiciar actividades que estimulen la auto evaluación por los estudiantes, así como las acciones de control y valoración del trabajo de los otros (Zilberstein, 2002, p.36).

Luego de determinar los contenidos de entrenamiento por cada uno de los bloques y criterios para realizar las evaluaciones se procedió a seleccionar y confeccionar los juegos en terreno reducido, se determinaron en ellos las conductas de juego deseadas y aquellas tareas a cumplimentar.

(Ver Anexo # 1)

Coincidimos con el trabajo realizado por Dr. C Lanza (2003), el cual propuso en su investigación con categorías menores los requisitos siguientes. (Adecuándolo a las características del Fútbol Sala)

1. Que se encuentren presentes los principios que fundamentan el juego de Fútbol Sala.
2. Que el alumno se enfrente a situaciones problemáticas que requieran toma de decisión

Silvestre, M y J, Zilberstein, J. (2002) Diagnóstico y transformación de la institución docente, Ediciones CEIDE, México.

Pansza, M y M. Uribe (1974) Curso Introdutorio a la Didáctica general, UNAM; México.

3. Que tengan correspondencia con situaciones reales de juego.
 4. Que la situación de juego determine variabilidad en la aplicación del elemento técnico.
 5. Que tengan presente en la realización táctica los movimientos sin balón.
 6. Que contemplen la transición de ataque-defensa y defensa-ataque.
- Los métodos utilizados fueron, el histórico, lógico (dialéctico y el sistémico).
Empíricos generales (observación, Medición).
Empíricos particulares (Entrevista).

Análisis de los resultados

Se trabajaron estos bloques, durante espacio de tres semanas cada uno de ellos, en tres sesiones de entrenamiento como objetivo fundamental, por lo que el total trabajado fue de nueve semanas, donde se realizaron por cada una de ellas tres unidades de entrenamientos.

Mediante estos módulos nos acercamos mas al juego real, que es en definitiva donde se aplica la técnica en función de la táctica. Al principio de los juegos sin metas ellos de forma general trataban de cumplir las tareas asignadas, pero con muchas deficiencias posturales, no tomaban en cuenta los espacios, el ritmo de ejecución técnico en función de la táctica, de esta forma le exigimos tareas para que las fueran venciendo.

Analizaremos cada uno de los juegos con tareas, desde el inicio de su aplicación hasta el resultado final de los mismos.

Bloque # 1.

Uno de los principales errores cometidos en el 1 vs. 1, era que el portador de la pelota no le realizaba la cobertura necesaria a esta, y la perdía con facilidad. En el 1 vs. 1 con apoyos en las esquinas, los controles no eran correctamente orientados, pues jugaban a la fortuna en ocasiones y los pases no eran precisos, por otra parte no realizaban movimientos técnicos engañosos para poder entregar la pelota al apoyo.

En el juego del 2 vs. 1, observamos deficiencias desde sus inicios también, si tenemos en cuenta que esta acción se ve reflejada en el juego de Fútbol Sala muy a menudo debe de hecho ser eficaz, pero vemos en ellas el egoísmo de retener mucho el balón, no utilizar el pase al espacio, a la espalda del defensor, e incluso cuando la postura y

Colocación del defensor era incorrecta le pasaban la pelota por el frente de este permitiéndole la intercepción de la pelota y se rompía la posibilidad de posesión del balón.

Bloque # 2

2 vs. 2. Este juego complementa el trabajo defensivo y ofensivo de dos equipos a la vez, los marcajes a presión ya sea al balón o al jugador de forma personal exige de los ejecutores una toma de decisión muy rápida, donde las respuestas tienen que ser según lo observado y constatado en menos de 2 seg. 3 centésimas. Las principales deficiencias observadas son las siguientes: dribblings innecesarios sin lógica de lo que se quiere lograr, los desmarques de apoyo se realizan tarde o muy apresurados, pues la coordinación de movimientos espacio tiempo no se realiza, en el aspecto defensivo comienza a fallar la concentración en el tipo de marcaje a realizar y no se realizan coberturas, ni al compañero de equipo ni a las posibles líneas de pase.

En el juego 2 vs. 2 con apoyos en las esquinas en los primeros momentos de la aplicación de las acciones tácticas encomendadas a los jugadores, no

circulaban con fluidez la pelota, no existía una conciencia real de la labor constructiva que ellos tenían en la cancha de juego, no se observaron paredes, las coberturas se realizaban tardíamente, los relevos nunca existieron.

3 vs. 2. el desmarque de ruptura se vio con mayor precisión, no así el de apoyo, las triangulaciones no funcionaron, en el aspecto defensivo, los jugadores no realizaban coberturas ni a la línea de pase ni a la espalda del jugador que presionaba al balón, nunca trataron de que el balón lo tuviese el jugador menos hábil y propenso a cometer mas errores en la entrega para poder anticipar o recuperar.

3 vs. 2, en este juego hay una superioridad de un equipo sobre el otro, de ahí que las transiciones de ataque defensa son diferente, de esta forma se cometían errores tácticos de manera reiterada, el equipo con superioridad numérica perdía la pelota con facilidad, por la utilización excesiva de dribblings, no se apoyaban los jugadores apoyos en las esquinas, no se realizaron triangulaciones, se creó mucha confusión en el cambio de oponente, pues en ocasiones un jugador lo realizaba y el otro que tenia que hacerlo mantenía una actitud apática ante la situación.

Bloque # 3

3 vs. 3. En este tercer bloque hay una aparición marcada del trabajo de grupo en función de la igualdad de jugadores por ambos equipos en el juego, por lo que el trabajo de equipo se hace mayor, lo errores mas frecuentes fueron la comunicación mediante pases y cambios de sitios para lograr desmarques, imposibilitándose los cambios de juego para hacer positivos los desmarque de rupturas.

3 vs. 3, con apoyos en las esquinas, la densidad de jugadores en el espacio de juego aumenta, por lo que el trabajo de precisión de pases, desmarques relevos es interrumpido en este ejercicio por la lentitud mental de los jugadores, de ahí que muchos erraban sus pases, la comunicación entre jugadores se hacia lenta e ineficaz, por lo que el trabajo de equipo no funcionó.

4 vs.2, los jugadores que poseían el balón lo demoraban mucho al ver que tenían superioridad numérica sobre el contrario, perdiendo el efecto sorpresa sobre los dos defensores, pues no existieron alternancias de pases largos y cortos, se veía poco el juego directo, por otro lado la coordinación defensiva de presionar las líneas de pase y el balón no existieron.

2 vs. 2 con un jugador neutro: desde el inicio no existía un claro apoyo por los poseedores del balón con el jugador neutro, de esta forma no existía la superioridad numérica por lo que la conservación del balón no era idónea, en defensa faltó fundamentalmente cerrar las líneas de pase.

Después de detectadas las deficiencias en las dos primeras sesiones de entrenamientos de cada bloque las cuales denominamos sesiones de familiarización, decidimos darle un orden a los bloques de enseñanza aprendizaje quedando las sesiones de la siguiente manera: familiarización, reproducción, consolidación, perfeccionamiento y de evaluación. (Ver anexo # 2)

Cuando entramos en la segunda semana y de esta en su segunda unidad de entrenamiento, se realizó un corte de lo realizado hasta ese momento por el jugador en varios elementos técnico - tácticos realizados en los juegos sin meta. Para ello utilizamos una guía de observación en la que prestamos atención a varios jugadores en el orden defensivo y ofensivo.

Partiendo de este control al jugador pudimos obtener datos exactos del comportamiento de este estadísticamente y poder focalizar los principales errores que comete, tanto la constatación inicial y final la realizamos sobre la base de una misma cantidad de repeticiones de los fundamentos tácticos controlados, donde le hallamos el por ciento inicial y final de cada acción táctica, para ver si existía mejoría en el jugador.

Entremos a analizar uno de nuestros jugadores en los controles realizados, dándonos como resultado que es un atleta listo para realizar acciones ofensivas y defensivas en función del equipo, pues en la constatación inicial del control estático trabajó para un 42 %, elevándolo esta acción técnico táctica en la constatación final a un 50 %, de esta manera se puede sustentar entonces la táctica elemental como base de la aplicada pues: *si controla bien puede pasar bien*. Este jugador elevó el pase estático de un 38 % a un 42 % final (táctica aplicada).

El nivel de este atleta es progresivo, y en el aspecto defensivo, demostró tener condiciones estadísticas para la interceptación pues elevó estas acciones de un 24 % inicial a un 42 %, siendo este resultado el más elevado de todos los jugadores.

(Anexo # 3)

Estas evaluaciones desde mi punto de vista benefician mucho al trabajo colaborativo.

La ayuda de los propios jugadores evaluando y auto evaluando las acciones tácticas, hacen que la proyección en la búsqueda de soluciones sea compartida por todos, resaltando el trabajo de grupo en un deporte donde se hace indispensable este requisito.

De manera general la disciplina táctica e inteligencia del jugador se manifiesta en ascenso, observándose desde el punto de vista técnico que estos juegos son ventajosos para el crecimiento del jugador pues este realiza una gran cantidad de habilidades y destrezas, en condiciones de juego, que le posibilitan desarrollar la inteligencia táctica en la toma de decisiones.

En el aspecto táctico se realizan acciones individuales, de grupo y colectivas que se ejecutan en función de los objetivos de su equipo, partiendo de los fundamentos tácticos ofensivos y defensivos. Ellos mantienen la disciplina táctica individual, de grupo y colectiva en cada uno de los juegos, por citar varios ejemplos de la mejoría podemos decir que en el uno contra uno en los juegos con tarea de la quinta sesión de entrenamientos en adelante y en condiciones de juego en la etapa competitiva observamos que se le hacía difícil a los contrarios arrebatarles una pelota a nuestros jugadores de corte ofensivo, los nuestros cuando se veían bien marcados y tenían la pelota en sus pies le realizaban la cobertura adecuada e inmediatamente se apoyaban en algún compañero que se mostraba a recibir el pase, en el aspecto defensivo el jugador que marcaba siempre intentaba de anticipar al contrario, para quedar el con la pelota, comenzando el ataque. En las acciones de dos contra uno, se observó que los jugadores controlaban y orientaban la pelota en función de ponerla en juego rápidamente con el compañero de equipo, imposibilitándole al defensor poder interceptar los pases, el uno dos se vio mas fluido, solo cuando el defensor lograba hostigar al poseedor del balón contra la línea de bote y le realizaba entradas sorpresivas y vigorosas podía quitarle la pelota.

En el segundo bloque en el dos contra dos los jugadores poseedores del balón realizaron las acciones con mucho más carácter teniendo claro el poseedor de

la pelota que a esta se le realizaba cobertura con su propio cuerpo y después de controlada y lista para jugar se hacían los pases fuertes y al pie del jugador, le era muy difícil al marcador quitar o tratar de interceptar la pelota, cabe destacar que hay que continuar trabajando en el pase al espacio y a la carrera del jugador. El dos contra dos con apoyos en las esquinas se realizó con eficacia, ellos se apoyaban constantemente con los jugadores de las esquinas, dándole oxigenación al juego, se le dio importancia al jugador constructivo, por lo que los balones pasaban con mas frecuencia por él.

Conclusiones

El alumno está expuesto a una gran gama de estrategias cognitivas de aprendizaje, de modo que pueda escoger aquellas que se ajustan a su estilo de juego.

Las actividades y situaciones de enseñanza le han brindado oportunidades de aprendizaje tanto individual, grupal y colaborativas en función del juego de equipo.

Las observaciones y controles en los juegos sin metas realizados por los jugadores nos dieron la posibilidad de focalizar mejor los errores. De esta manera individualizamos el trabajo táctico partiendo de los errores cometidos.

Estos bloques de entrenamientos centrados en la táctica nos ayudaron en la obtención de buenos resultados competitivos a nivel universitario.

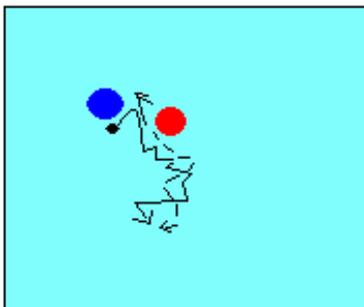
Anexo # 1

A continuación se exponen los tres bloques de trabajo utilizados en el entrenamiento.

Bloque # 1

- 1 vs. 1
- 1 vs. 1 con apoyos en las esquinas.
- 2 vs. 1

- **1-) 1 vs. 1**
- Objetivo: conservar el balón, cobertura de este, "dribblings" y fintas.



El objetivo del juego consiste por un lado, en conservar el balón el mayor tiempo posible y por otro lado eliminar al contrario por medio del dribblings, fintas y cambios de dirección. El adversario tratara de dirigir hacia una esquina al portador del balón para que le sea más favorables, el regate del balón por parte del que lo posee es un elemento técnico importante dominio.

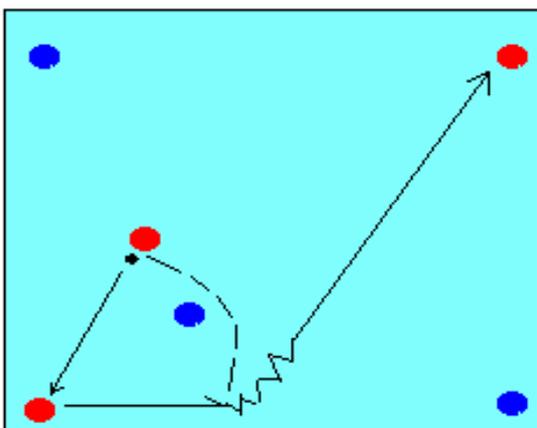
Organización: 2-16 jugadores, según la amplitud del terreno; varios grupos de jugadores pueden jugar sobre el mismo terreno.

Terreno 10*10, hasta 20*20 los ángulos pueden ser dedicados por los balones.

Desarrollo: el portador del balón se opone a un adversario y de perderlo pierde los papeles.

Variantes: se puede colocar un jugador suplementario de manera que el poseedor del balón se encuentre siempre enfrentado a dos adversarios por lo que sería un juego 1*2.

- **2-) 1 vs. 1** con jugadores en las esquinas.
- Objetivos: cambiar de dirección, control orientado, juego directo, interceptación de pases.



Idea del juego: el objetivo del juego es la posesión del balón el mayor tiempo posible por intercambio de dribling y fintas, pero, sobre todo mediante cambios frecuentes con los relevos. El portador del balón sufre una presión de una constante debido a la frecuencia de cambios de dirección y a la permanente resistencia del adversario. En el relevo, el jugador utilizara al máximo el control orientado al balón, si este gesto técnico va precedido de una simulación de

pase o de pique, el efecto sorpresa será completo y permitirá la eliminación completa del adversario.

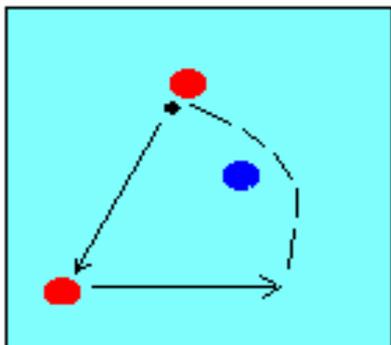
Organización: 6 jugadores; 1*1, con 6 relevos.
Terreno de 20*20.

Desarrollo: en el interior del terreno, cuyos ángulos están determinados por 4 jugadores, un jugador enfrentado a otro. El que tiene el balón puede utilizar a los jugadores de las esquinas como relevos, después de un tiempo limitado se invierten los papeles.

Variantes: los jugadores del interior se desenvuelven libremente. Los relevos deben jugar directamente.

2 vs.1

- Objetivos:
- Desmarque.
- Juego de posición, interceptación de pases, anticipación en el marcaje.



Idea del Juego: este juego constituye la mayor superioridad numérica en el fútbol, mediante la constante demarcación, las fintas de cuerpo con el balón y sin el balón, inducir al adversario hacia falsas direcciones. Debe existir el apoyo constante para recibir el pase al espacio libre o a sus pies. El jugador defensivo debe jugar inteligentemente mediante una ubicación correcta.

Organización: 3 jugadores, otros jugadores pueden hacerlo al mismo tipo en el terreno.

Terreno 20*20.

Desarrollo: dos jugadores se oponen a un adversario. Recuperar el balón y lo vuelve a sus oponentes, después de un tiempo límite se cambiarán los papeles.

Variantes:

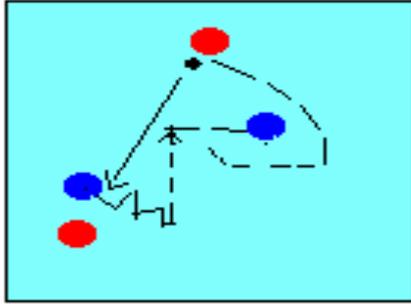
- Juego libre "Dribblings" permitido.
- Tres toques de balón
- Cada tercer pase debe ser jugado directamente.
- Juego directo.
- Recuperada la pelota la pelota, el jugador que defiende cambia su posición con el responsable del error.

Bloque # 2

- 2 vs. 2
- 2 vs. 2 con apoyos en las esquinas
- 3 vs. 2
- 3 vs. 2 con apoyos en las esquinas

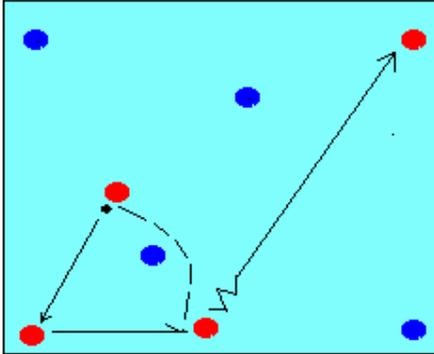
2 vs. 2

Objetivo: desmarques de apoyo y ruptura, presión al balón, "dribblings" y fintas, entradas, cobertura.



2 vs. 2 con 4 apoyos

- Objetivos: realizar relevos, coberturas.



Idea del juego: Es una confrontación en la que se enfrentan jugadores constructores, los apoyos le sirven de sostén permanente de la misma manera que los atacantes y defensores durante un partido en el momento de la construcción. Este juego entrena la circulación y conservación inteligente del balón, el 1-2 y toda la combinación constructivas colectivas. En el plan defensivo la marcación debe ser estrecha y la cobertura asegurada a fin de impedir a los poseedores del balón la fácil utilización de los apoyos.

Organización: 8 jugadores; 2*2 y 4 jugadores como apoyo en un terreno de 20*20.

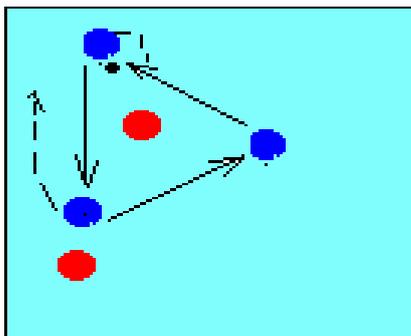
Desarrollo: 2 jugadores son opuestos a dos adversarios en el interior de un terreno cuyos ángulos están marcados y se encuentran jugando de poste en que puede ser utilizado como poste es neutro, entrega el balón al dúo que se lo dio. Estos postes pueden desplomarse con el borde del límite indicado.

Variante: Los apoyos deben entregar el balón directamente

- Solo tres toques de balón para los que juegan en el interior del terreno.
- Este juego puede realizarse con 1*1 ó 3*3.

3 vs. 2

Objetivo: lograr desmarque de apoyo y ruptura, juego en triangulo, anticipar el pase.



Idea de juego: Para unos es la conservación del balón en mayor tiempo posible y para otros tratar de interceptarlo. Los que poseen el balón deben adaptarse a cada nueva situación. A veces se impone el juego directo o esperan la demarcación, etc. El alternar con "dribblings" es un arma eficaz que debe ser utilizada juiciosamente. Los dos defensores deben entenderse constantemente: uno ataca al jugador que posee el balón, el otro cubrirá los posibles lugares para donde se efectúe el pase.

Organización: 5 jugadores = 3*2.
Terreno 20*20.

Desarrollo: 3 jugadores ofensivos se enfrentan a dos jugadores defensivos, si los defensores se apoderan del balón lo entregan.

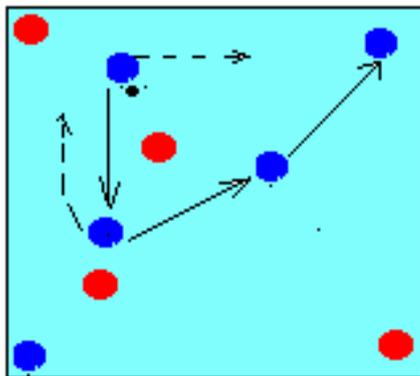
Después los papeles se pueden invertir

Variantes:

- 3 toques de balón por jugador.
- Cada tercer pase debe ser jugado directamente.
- Obligación de hacer pases directos con la cabeza.
- 3vs.3 con dos de apoyo.

3 vs. 2 con apoyos en las esquinas

Objetivo: realizar desmarques, juego en triángulo, cambio de oponente, marcajes.



Idea del juego: el objetivo del juego es la posesión del balón el mayor tiempo posible por intercambio de dribling y fintas, pero, sobre todo mediante cambios frecuentes con los relevos. El portador del balón sufre una presión mas libre cuando la superioridad es evidente por tener un jugador mas sobre la cancha (azules sobre los rojos), pero de perder el balón el puede realizar presión al balón o marcaje individual pues estará en superioridad numérica sobre el poseedor del balón. En el relevo, el jugador utilizara al máximo el control orientado al balón, si este gesto técnico va precedido de una simulación de pase o de pique, el efecto sorpresa será completo y permitirá la eliminación completa del adversario.

Organización: 6 jugadores; 1*1, con 6 relevos.
Terreno de 20*20.

Desarrollo: en el interior del terreno, cuyos ángulos están determinados por 4 jugadores, un jugador enfrentado a otro. El que tiene el balón puede utilizar a los jugadores de las esquinas como relevos, después de un tiempo limitado se invierten los papeles.

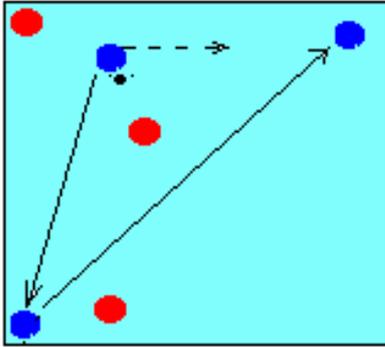
Variantes: los jugadores del interior se desenvuelven libremente. Los relevos deben jugar directamente.

Bloque # 3

- 3 vs. 3
- 3 vs. 3 con apoyos en las esquinas
- 4 vs. 2
- 2 vs. 2 con un jugador neutro

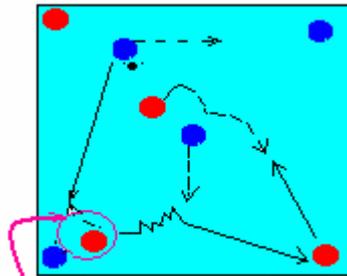
3 vs. 3

Objetivo: desmarque y marcación, transversales, cambios de juegos.



3 vs. 3 con cuatro apoyos.

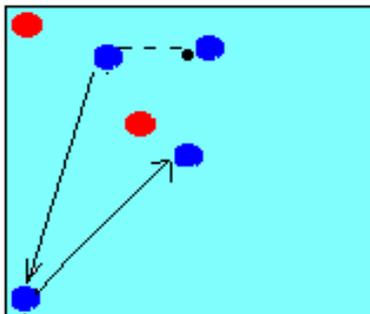
- **Objetivo:** Marcar al jugador contrario, transversales, cambios de juegos, presión al balón.



Intercepta el pase, conduce y entrega al apoyo

4 vs.2

- **Objetivo:** alternar pases: laterales y diagonales. Juego directo. Coordinación defensiva.



Idea del juego: el objetivo es conservar el balón haciéndolo circular, lateralmente y diagonalmente, nuestros dos adversarios tratan de interceptarlo. Uno de los defensores orienta al otro de forma que lo cubra por lo que debe sentir un agudo sentido de anticipación.

Organización: 6 jugadores

Término 20*20

Desarrollo: 4 jugadores se disponen en las 4 esquinas de un terreno delimitado y dos adversarios en el centro. Si estos dos interceptan el balón lo entregan a los jugadores del exterior. Después se invierten los papeles.

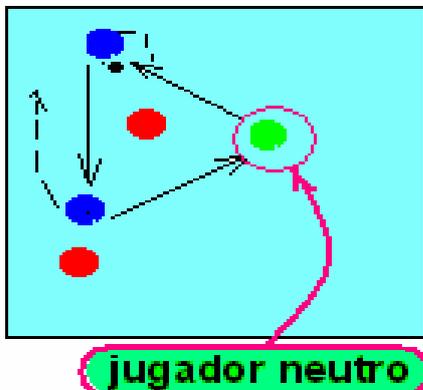
Variante:

- Este tipo de juego puede utilizarse 3:3, 5:5.
- 3 toques de balón por jugadores.
- Cada 4 pases debe ser jugado directamente.
- Cada 4 pases debe ser un pase largo.
- Cada jugador marca a un jugador específico del equipo contrario.

2 vs. 2 con un jugador neutro (●)

Objetivos: Conservar el balón, por los que lo poseen, apoyarse en el jugador neutro, lograr superioridad numérica.

En defensa, marcar a presión el balón, cerrar e interceptar las líneas de pase, coordinar los movimientos defensivos (temporización, coberturas y relevos)



Idea del juego: el objetivo es conservar el balón haciéndolo circular, lateralmente y diagonalmente, manteniendo la superioridad que se obtiene con el jugador neutro, nuestros dos adversarios tratan de interceptarlo. Uno de los defensores orienta al otro de forma que lo cubra por lo que debe sentir un agudo sentido de la recuperación.

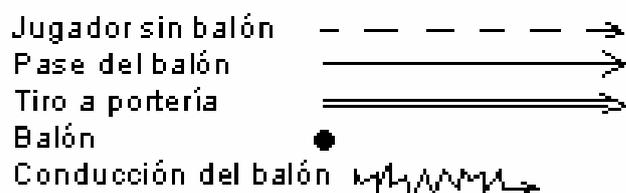
Organización: 6 jugadores

Terreno 15*15 y 20*20

Desarrollo: 4 jugadores se disponen en las 4 esquinas de un terreno delimitado y dos adversarios en el centro. Si estos dos recuperan el balón el jugador neutro pasará a apoyarlos.

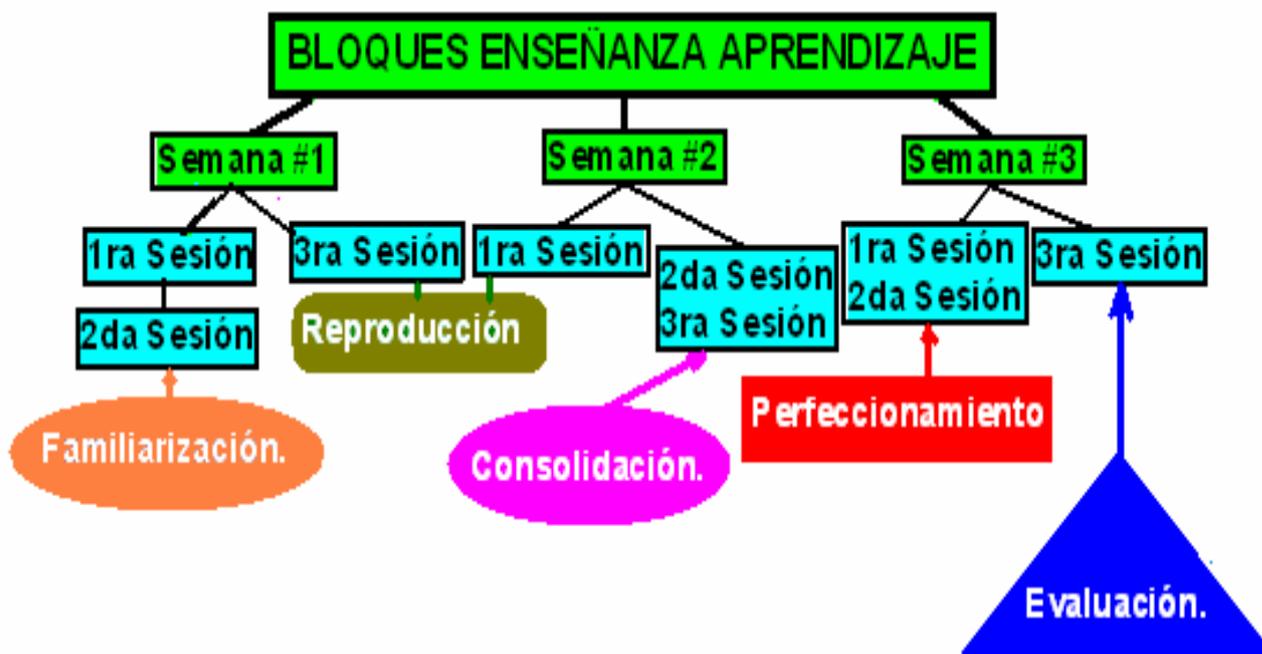
Variante:

- Este tipo de juego puede utilizarse 1:1, 3:3, 4:4.
- 3 toques de balón por jugadores.
- Cada 4 pases debe ser jugado directamente.
- Cada 4 pases debe ser un pase largo.
- Cada jugador marca a un jugador específico del equipo contrario.



Anexo # 2

Estrategia para los bloques de enseñanza aprendizaje de la táctica en los juegos sin metas a partir de los bloques de enseñanza por semanas y sesiones.



Anexo # 3. Ejemplo de la estadística general de algunos fundamentos tácticos controlados a un jugador en los juegos sin meta en espacio reducido en cada uno de los bloques.

Jugador: Reynold Salmon Trujillo.

(Primer bloque).

Constatación inicial.

Datos de las cuatro primeras U/E.

Bloque: 1

Juego sin meta: 1 vs. 1 con apoyos en las esquinas y 2 vs. 1.

Guías de observación Técnica				
Nombre del Jugador				
Técnica.	Evaluación			
	B	R	M	Total
Control estático.	21	11	18	50
Por ciento %	42	22	36	
Pase estático	19	18	18	50
Por ciento %	38	36	36	

Constatación Final

Datos después de la cuarta U/E segunda semana.

Bloque: 1

Juego sin meta: 1 vs. 1 con apoyos en las esquinas y 2 vs. 1.

Guías de observación Técnica				
Nombre del Jugador				
Técnica.	Evaluación			
	B	R	M	Total
Control estático.	25	13	12	50
Por ciento %	50	26	24	
Pase estático	21	19	10	50
Por ciento %	42	38	20	

(Segundo Bloque)

Constatación inicial.

Datos de las cuatro primeras U/E.

Bloque: 1

Juego sin meta: 2 vs. 2 con apoyos en las esquinas y 3 vs. 2

Guías de observación Táctica				
Nombre del Jugador				
Táctica.	Evaluación			
	B	R	M	Total
Desmarque Apoyo	8	19	23	50
Por ciento %	16	38	46	
Desmarque Ruptura	10	18	32	50
Por ciento %	20	36	64	

Constatación Final

Datos después de la cuarta U/E segunda semana.

Juego sin meta: 2 vs. 2 con apoyos en las esquinas y 3 vs. 2

Guías de observación Táctica				
Nombre del Jugador				
Táctica.	Evaluación			
	B	R	M	Total
Desmarque Apoyo	14	16	23	50
Por ciento %	28	32	46	
Desmarque Ruptura	15	18	28	50
Por ciento %	30	36	56	

(Tercer Bloque)**Constatación inicial.**

Datos de las cuatro primeras U/E.

Bloque: 3

Juego sin meta: 3 vs. 3 con cuatro apoyos y 2 vs. Dos con un jugador neutro.

Guías de observación Táctica				
Nombre del Jugador				
Táctica.	Evaluación			
	B	R	M	Total
Interceptación.	12	21	27	50
Por ciento %	24	42	54	
Anticipación.	17	15	23	50
Por ciento %	34	30	46	

Constatación Final

Datos después de la cuarta U/E segunda semana.

Bloque: 3

Juego sin meta: 3 vs. 3 con cuatro apoyos y 2 vs. Dos con un jugador neutro.

Guías de observación Táctica				
Nombre del Jugador				
Táctica.	Evaluación			
	B	R	M	Total
Interceptación.	21	19	10	50
Por ciento %	42	38	20	
Anticipación.	21	20	9	50
Por ciento %	42	40	18	

BIBLIOGRAFIA.

Alcacer J. y Ruiz A. Combatir y neutralizar. Principios ofensivos y defensivos. <http://www.entrenadores.info> 2002

Calderón G. Conclusiones del curso FIFA para entrenadores de Fútbol Base. Colombia. <http://www.entrenadores.info> 2002

Cárdenas, D y López, M. El aprendizaje de los deportes colectivos a través de los juegos con normas. Habilidad Motriz, N° 24 pp. 22-29. 2000

Cimolini, H. Conceptos de entrenamiento para Fútbol infantil <http://www.entrenadores.info> 2002

Cimolini, H. Proyecto para divisiones inferiores. <http://www.entrenadores.info> 2002

Comesaña, H. El proceso del fútbol formativo <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 6 - N° 29 - Enero de 2001

Csanady, A. El Fútbol. (Tomo I) La Habana: Ediciones Deportivas, 1968.
CURSO FIFA FUTSAL (Las etapas de formación)

D Amico J. Fútbol. Ejercicios para el entrenamiento y la acción de juego. Editorial Stadium. Buenos Aires.

Flatarola C. Fútbol Base: Planificación por objetivos. 1er Congreso Internacional de Preparadores Físicos de Fútbol.

FIFA. Academia Internacional 1ra. Parte / Federación Internacional de Fútbol Asociado. -- Suiza: Editorial FIFA, 1982

FIFA. Academia Internacional 2da. Parte / Federación Internacional de Fútbol Asociado. -- Suiza: Editorial FIFA, 1984

FIFA. Programa FIFA FUTURO II. Programa Educativo FIFA-Coca Cola / Federación Internacional de Fútbol Asociado.- - Suiza: Edit. FIFA. 1997.

Martínez, h. Fútbol: caracterización de los modelos de enseñanza. Una oportunidad para el aprendizaje significativo <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 7 - N° 36 - Mayo de 2001

Morcillo J. A. y Moreno, R. (1999) Fundamentos teórico-prácticos para la creación de situaciones de enseñanza-entrenamiento en fútbol <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 5 - N° 21 - Mayo 2000

Lanza B. A.. (2003) Los juegos en terreno reducido. Una alternativa para el aprendizaje de los fundamentos tácticos que sustentan las acciones de juego de Fútbol.

Silvestre, M y J, Zilberstein, J. (2002) Diagnóstico y transformación de la institución docente, Ediciones CEIDE, México.

Pansza, M y M. Uribe (1974) Curso Introductorio a la Didáctica general, UNAM; México.

Colectivo de autores (1966) Didáctica 2da. Parte. Editora Pedagógica. La Habana. Cuba.

Datos del Autor

Nombre: Gregorio Morales González.

Título: Licenciado en Cultura Física.

Categoría: Profesor Asistente. Universidad de Ciencias Informáticas.

Especialidad: Fútbol

País: Cuba.

Fecha: 15/09/04 a 05/06/05

EMAIL grego@uci.cu