



**Facultad de educación de Palencia
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**LA ENSEÑANZA DEL FÚTBOL A TRAVÉS DEL MODELO COMPRENSIVO
EN EL CONTEXTO ESCOLAR**

**TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA/MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**AUTOR: SERGIO FERNÁNDEZ LÓPEZ
TUTOR: NICOLAS BORES CALLE
CURSO ACADÉMICO 2020/2021**



RESUMEN

El modelo de enseñanza deportiva más utilizado a lo largo de la historia de la educación física escolar ha sido el modelo tradicional. Este trabajo pretende hacer una crítica reflexiva del modelo tradicional comparándolo con el modelo comprensivo de la enseñanza deportiva. Además, se propone un ejemplo de planificación anual de la enseñanza del fútbol, a través del modelo comprensivo en un contexto extraescolar. También se recogen algunos de los aspectos de este deporte para una mejor comprensión de la propuesta realizada.

PALABRAS CLAVE: educación física, modelo tradicional, modelo comprensivo, enseñanza, deporte, fútbol, alumno, protagonista, comprensión.

ABSTRACT

The most widely used sport teaching model throughout the history of school physical education has been the traditional model. This project aims to make a reflective critique of the comprehensive model of sports education. In addition, an example of annual football planning is proposed, using the comprehensive model in an out-of-school context. Some of the aspects of this sport are also collected for a better understanding of the proposal made.

KEYWORDS: physical education, traditional model, comprehensive model, education, sport, football, student, protagonist, understanding.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. JUSTIFICACIÓN	5
3. OBJETIVOS	7
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
4.1 MÉTODOS DE ENSEÑANZA DEPORTIVA	7
MODELO TRADICIONAL	7
MODELO COMPRENSIVO	8
DEFINICIÓN DE FÚTBOL	11
PRINCIPIOS TÁCTICOS OFENSIVOS	13
PRINCIPIOS TÁCTICOS DEFENSIVOS	15
5. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA O DE DATOS	18
6. CONCLUSIONES	48
7. BIBLIOGRAFÍA	50

1. INTRODUCCIÓN

Este TFG se basa en una metodología de trabajo para la enseñanza de un deporte en el contexto escolar, (ctividades extraescolares) a través de actividades extraescolares, a través del modelo comprensivo también conocido como Teaching Games for Understanding (en adelante TGfU). El deporte escogido para realizar esta propuesta de trabajo es el fútbol.

Según López Ros, Castejón Oliva, Bouthier y Llobet Martí (2015) en la revista *Ágora para la educación física y el deporte*, el TGfU tiene sus inicios en 1972-1973 cuando Bunker y Thorpe se reencuentran como profesores en la Universidad de Loughborough. Aparece para combatir al modelo de enseñanza tradicional de los deportes en el que la enseñanza se aísla del juego real dificultando la comprensión por parte de los alumnos además de no desarrollar la toma de decisiones.

La enseñanza tradicional se basa en aprender repitiendo una habilidad sin saber dónde será aplicada por lo que el aprendizaje no llega a ser significativo. El principal protagonista de este modelo es el docente quien propone los ejercicios que los alumnos ejecutan sin tomar decisiones.

López Ros, Castejón Oliva, Bouthier y Llobet Martí (2015), también indican que el enfoque comprensivo es el mejor modelo para la iniciación deportiva de los niños. Según estos mismos autores, Thorpe y Bunker, están convencidos de que gran parte del interés y placer por los juegos nace de una correcta toma de decisiones. Este modelo pretende conseguir el desarrollo de un conocimiento táctico y de una correcta toma de decisiones en cuanto al “porqué”, “cómo” y “qué hacer”.

Para el TGfU es necesario saber cómo reducir las exigencias técnicas del juego pudiendo fomentar la toma de decisiones respecto a la táctica. Incluye una enseñanza a través de juegos modificados, con transferencias de aprendizaje de un deporte a otro.

El profesor actúa como guía para desarrollar la comprensión y el conocimiento táctico de los alumnos. A medida que son capaces de resolver los problemas por sí mismos el profesor disminuye su ayuda. Fomenta la responsabilidad y autonomía por parte de los alumnos que son factores muy importantes para el aprendizaje psicológico. Los principales protagonistas de este modelo son los alumnos.

Una de las claves para este modelo está en saber cómo incluir el aprendizaje de la técnica en el aprendizaje de la táctica, ya que en muchas situaciones es necesario saber utilizar la técnica para resolver situaciones tácticas.

Con esta propuesta se pretende hacer de este modelo una forma atractiva para que los alumnos sean los principales protagonistas del aprendizaje de un deporte. Para que sean ellos quienes experimenten, entiendan y ejecuten las situaciones que se les presentan.

El resultado de este TGF comienza con un primer apartado de justificación en el que se narran las razones por las que se trabaja sobre este tema, así como la finalidad principal de la propuesta de trabajo.

El siguiente apartado son los objetivos que se plantean lograr a través de la realización de dicho trabajo y al posible alcance que puede tener sobre los lectores.

Con el apartado de fundamentación teórica se pretende dar respuesta a la información sobre el deporte escogido para trabajar con el modelo de enseñanza propuesto, en este caso el fútbol.

Le sigue la propuesta de Planificación General Anual como actividad extraescolar para alumnos de 1º y 2º de Educación Primaria donde se trabajará el modelo comprensivo propuesto sobre un deporte en este caso el fútbol.

Por último, llegan las conclusiones donde se analiza el trabajo realizado y la proyección que puede tener en la enseñanza de los deportes.

2. JUSTIFICACIÓN

En primer lugar, puedo afirmar que la realización de este trabajo me servirá como aportación complementaria a lo que he aprendido a lo largo de mis estudios en el grado de educación primaria con especialidad en educación física.

Es un tema de motivación personal para mí por varias razones. Además de poder trabajar sobre un deporte en el que tengo 12 años de experiencia como jugador y 8 como entrenador también puedo trabajar con una metodología que me causa un gran interés.

Tengo clara la elección del tema de mi Trabajo de Fin de Grado desde que tuve la oportunidad de conocerlo y experimentarlo en la asignatura “Juegos y Deportes” impartida por el profesor Nicolás Bores Calle en el tercer curso de mi grado universitario como maestro en educación física. En esta asignatura pudimos experimentar el modelo de enseñanza comprensivo con deportes como el baloncesto o el bádminton y también en algunos juegos modificados. Fue una asignatura que causó un gran interés en mí acerca de cómo trabajar los juegos y deportes en la educación

física escolar. No conocía este modelo antes de trabajarlo en esta asignatura y me causó bastante intriga y curiosidad cuando pude experimentarlo.

A mi parecer esta metodología de trabajo que propongo es la más correcta si queremos conseguir que el alumnado se sienta motivado por lo que está haciendo y aprendiendo. También pienso que para que los alumnos tengan un aprendizaje significativo deben ser partícipes y protagonistas de lo que se trabaja.

A lo largo de la historia de la educación física el modelo más utilizado ha sido el modelo tradicional en el que los niños aprendían realizando las tareas propuestas por el profesor sin buscar ni encontrar la razón de lo que estaban haciendo. El profesor es quien propone las tareas en este modelo de enseñanza y los alumnos son quienes las realizan sin buscar una relación entre el deporte o juego que “aprenden” y la tarea que están haciendo. En mi experiencia cómo alumno he podido comprobar como las clases resultaban monótonas reproduciendo una serie de ejercicios técnicos propuestos por el profesor acabando en muchas ocasiones jugando un partido todos juntos al final de la clase.

Por otra parte, el TGfU o modelo comprensivo propone tareas en las que son los propios alumnos quienes deben decidir qué hacer en cada momento para conocer el porqué de lo que están haciendo y qué consecuencia tiene en el transcurso del deporte que practican. Este modelo propone un ensayo- error para que los propios alumnos puedan ser conscientes de lo que ocurre tras los que ellos mismos hacen.

A través de la realización de este trabajo pretendo hacer una crítica reflexiva comparando el modelo tradicional actual que abunda en la educación física escolar con el modelo comprensivo de la enseñanza de los juegos y deportes.

A pesar de que mi propuesta de trabajo sea a través de actividades extraescolares creo que todo guarda relación entre sí. Esta metodología de trabajo puede aplicarse a cualquier contexto sea en la educación física escolar, en actividades extraescolares o en la enseñanza de un deporte fuera del ámbito escolar.

La elección de este tema pretende dar respuesta a ciertas cuestiones y preguntas al respecto en relación con los métodos de enseñanza deportiva:

1. ¿Quién debe ser el protagonista en la enseñanza de los deportes? ¿Por qué?
2. ¿Cómo se puede conseguir que sea el aprendiz el protagonista?

3. ¿Por qué la mayoría de los niños acaban en la educación física, actividades extraescolares deportivas o enseñanzas deportivas fuera del contexto escolar sin saber resolver las situaciones que se les presentan?

3. OBJETIVOS

En este apartado formulo los objetivos personales que pretendo conseguir a través de la realización de este trabajo.

- 1) Conocer con más profundidad el modelo de enseñanza comprensiva.
- 2) Ser consciente de los beneficios que produce la utilización del modelo comprensivo sobre aprendices y maestros.
- 3) Analizar los beneficios que tiene esta metodología de trabajo sobre los niños en la iniciación deportiva.
- 4) Dar a conocer el modelo comprensivo de la enseñanza de los juegos y deportes.
- 5) Reflejar los problemas que supone el modelo de enseñanza tradicional para los niños.
- 6) Marcar las diferencias entre el modelo tradicional y el modelo comprensivo de la enseñanza de los juegos y deportes.
- 7) Crear una propuesta real de trabajo sobre la metodología del modelo comprensivo.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 MÉTODOS DE ENSEÑANZA DEPORTIVA

MODELO TRADICIONAL

En este modelo considera al aprendizaje de la técnica como lo más importante. El profesor es el verdadero protagonista, quien propone una serie de ejercicios técnicos que el alumno debe repetir de forma mecánica, sin dar importancia al porque o para que lo está realizando. Se presupone que el profesor es un ejecutor hábil de las tareas propuestas, que domina la técnica y es capaz de realizar los ejercicios propuestos a la perfección.

Según Castejón (2005), en este modelo se trabajan las habilidades deportivas y posteriormente se desarrollan en un contexto real de juego. Se trabaja la táctica deportiva sí, pero sin entender porque se está realizando determinada acción en un determinado momento. El profesor da pautas verbales

y resuelve dudas durante la realización de los ejercicios, dirige la clase en todo momento. El feedback que el docente da es acerca de cómo ejecutar las habilidades deportivas. En este modelo no existe tiempo para la reflexión de los alumnos.

Según Jiménez Jiménez (2010) este modelo estructura la enseñanza en las siguientes fases:

- Adquisición de las habilidades específicas en situaciones pedagógicas descontextualizadas.
- Aplicación de las habilidades específicas en situaciones parciales de juego.
- Integración de las habilidades específicas en situaciones de juego real.

Es el modelo más utilizado en la educación física a lo largo de la historia en España. Actualmente sigue siendo el más utilizado por los docentes, quienes no optan por hacer al alumnado protagonista de sus clases. Este modelo hace comparar la educación física escolar con clubes deportivos, donde la prioridad es el rendimiento, provocando así que los alumnos se desmotiven desvalorizándose la asignatura ante la comunidad educativa y la sociedad en general. Este modelo no tiene en cuenta la diversidad entre el alumnado, obteniendo mejores resultados y premiando a aquellos alumnos que tienen una alta condición física. Según Monjas (2004), los alumnos que tienen menores capacidades físicas obtienen peores resultados y pueden sentir que fracasan.

Según Bunker y Thorpe (1982), este modelo provocaba que los alumnos progresasen poco debido al énfasis puesto en la ejecución. Muchos acababan su etapa escolar teniendo poco conocimiento sobre los juegos deportivos. Los jugadores supuestamente “mejores” y “habilitados” tenían una capacidad de decisión muy pobre. Este modelo también formaba jugadores dependientes del profesor, por lo que tenían pocas opciones de progresar en los deportes.

MODELO COMPRENSIVO

Este modelo tiene su origen cuando Bunker y Thorpe (1982) se reencuentran como profesores en el departamento de educación física y ciencias del deporte en la universidad de Loughborough. Decidieron crear e idear un modelo alternativo que ayudase al alumnado a desarrollar la táctica y la estrategia a la vez que se trabajaba la técnica. Además, creyeron que el placer en los juegos deportivos nacía de una correcta toma de decisiones.

A partir de la propuesta del TGfU surgen múltiples variaciones con otras nomenclaturas como es el modelo comprensivo denominado en España, *Tactical Games* en EEUU, *Game sense* o *Play Practice* en Australia y el *Conceptual Based Games* en Singapur. Todos estos modelos comparten las siguientes características:

- Reducen las exigencias técnicas del juego

- Parten de experiencias lúdicas motivadoras para el alumnado
- Conciben los juegos modificados como contextos de evaluación
- Utilizan un sistema de clasificación de los juegos deportivos que emerge con clara vocación metodológica (González, 2007)

El modelo comprensivo en España introducido por José Devís y Carmen Peiró (1995) docentes de la universidad de valencia, consta de tres fases:

1) Construcción de los juegos modificados:

Consiste en exagerar los principios tácticos y reducir las exigencias técnicas que tienen los grandes juegos deportivos. Estos juegos modificados ofrecen que los alumnos con menor nivel físico puedan tener una mayor participación. Además de hacer a los alumnos que participen en el proceso de enseñanza; poniendo, quitando y cambiando normas del juego e incluso llegar a construir nuevos juegos modificados.

Los juegos modificados se dividen en cuatro bloques: 1) juegos de blanco y diana (golf, bolos...) 2) juegos de bate y campo (béisbol) 3) juegos de cancha dividida (deportes de raqueta, voleibol...) 4) juegos de invasión (balonmano, baloncesto, fútbol...). Esta clasificación tiene una razón y es que en cada categoría se tienen unos problemas y situaciones tácticas similares y se transfiere el conocimiento de un juego a otro.

2) Etapa de transición, que consta de tres fases:

1. Juegos deportivos modificados. Se afianzan y desarrollan los juegos modificados.
2. Situaciones de juego. Se adaptan las situaciones de juego para desarrollar las clases de educación física.
3. Minideportes. Se proponen minijuegos adaptados a los deportes de adultos.

3) Introducción de los deportes estándar:

En esta etapa se realizará un tratamiento específico que aumente más ampliamente los conocimientos del deporte elegido.

El modelo comprensivo requiere conocer profundamente el contenido de cada deporte por los profesores. Para desarrollar esta metodología se deben tener en cuenta unos principios pedagógicos generales:

- Principio de “Exageración” y “Simplificación”. Exagerar las reglas secundarias del juego para exagerar problemas tácticos generales y reducir la presencia de algunos aspectos con el objetivo de nivelar la complejidad de las situaciones.
- Principio de representación. Consiste en diseñar juegos reducidos y simplificados representativos de un problema táctico
- Complejidad táctica. El proceso de introducción de los juegos debe ser secuencial, comenzando por aquellos con menos complejidad táctica para acabar en los que más complejidad tienen.
- Concebir los juegos modificados como auténticos contextos para la evaluación

El docente debe tener en cuenta varias consideraciones pedagógicas, siendo el alumno protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje:

- El profesor es un facilitador que presenta una serie de problemas tácticos a través de juegos modificados que presentan dicho problema, siendo los alumnos quienes deben encontrar soluciones para resolverlos.
- Los alumnos deben asumir la responsabilidad de organizar y controlar las tareas.
- Los alumnos trabajan en pequeños grupos, normalmente heterogéneos. Así se favorece la participación de todos.
- El profesor tiene que tener un conocimiento completo de sus alumnos y alumnas, pudiendo crear situaciones de juego para satisfacer las necesidades personales de su alumnado.
- Los alumnos, quienes deben ser responsables, también son evaluadores.
- El proceso de enseñanza se centra en ciclos de “acción-reflexión”, el profesor realiza su intervención mediante preguntas sobre aspectos técnicos, tácticos, y morales de la acción deportiva.

Actualmente muchos autores asocian la enseñanza comprensiva del deporte con la perspectiva constructivista de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En relación con el modelo TGfU, Griffin y Patton (2005, p.1) señalan: “TGfU es una aproximación centrada entre juego y aprendiz donde se unen fuertemente a las ideas constructivistas del aprendizaje”. Las sugerencias de estos autores coinciden también con las aportaciones de, por ejemplo, Gréhaigne, Godbout y Bouthier (1999), o Rink (2001) al señalar las conexiones entre la perspectiva constructivista y el modelo propuesto desde el TGfU.

Según la doctora Díaz Barriga y el maestro Hernández Rojas (2013), algunos de los principios educativos asociados a una concepción constructivista del aprendizaje y la enseñanza son:

- El aprendizaje se facilita gracias a la mediación o interacción con los otros, por lo tanto, es social y cooperativo.
- El aprendizaje implica un proceso constructivo interno, autoestructurante y en este sentido, es subjetivo y personal
- El punto de partida de todo aprendizaje son los conocimientos y experiencias previos que tiene el aprendiz.
- El aprendizaje implica un proceso de reorganización interna de esquemas.
- El aprendizaje se produce cuando entra en conflicto lo que el alumno ya sabe con lo que debería saber.
- El aprendizaje requiere contextualización: los aprendices deben trabajar con tareas auténticas y significativas culturalmente, y necesitan aprender a resolver problemas con sentido
- El aprendizaje se facilita con apoyos que conduzcan a la construcción de puentes cognitivos entre lo nuevo y lo familiar, y con materiales de aprendizaje potencialmente significativos.

Cómo señalan Castejón Oliva, Díaz del Cueto, Giménez Fuentes-Guerra, Jiménez Jiménez, López Ros y Vizcarra Morales (2009) en su obra “Deporte y enseñanza comprensiva”, la intención del TGfU reside en desarrollar una propuesta de enseñanza focalizando la atención en las características del contenido y sus los procesos de organización y presentación. Este contenido para el aprendiz es un problema que resolver ante el que el sujeto “activa” y “construye” su pensamiento táctico que le permite decidir contextualizadamente cuál es la mejor respuesta motriz pertinente a dicho problema. De esta forma, se plantean situaciones de juego normalmente modificadas, para que los aprendices puedan resolver dicho problema a partir de la toma de decisiones característica del comportamiento táctico.

El proceso de construcción de conocimiento se caracteriza por la capacidad de crear significados y otorgar sentido a dicho aprendizaje. Así pues, la “comprensión” aparece ligada, en última instancia, a la posibilidad de “entender”, de “poner en relación al contexto”, de “relacionar” y no exclusivamente a la posibilidad de captar y tratar información.

DEFINICIÓN DE FÚTBOL

El fútbol es un juego de invasión en el que dos equipos formados por 10 jugadores de campo y 1 portero cada uno comparten un objetivo que es conseguir que el balón entre en la portería rival.

Es un deporte de equipo, que se rige por unas reglas de juego controladas por un árbitro, gana el equipo que más goles anote en la portería rival. El tiempo se divide en dos partes del mismo tiempo con un descanso entre ellas. Según la categoría en la que se juegue el tiempo es mayor o menor. El número de sustituciones que puede realizar cada equipo durante el transcurso del partido son 5.

Existen modalidades de fútbol como el fútbol sala o el fútbol 7. Este último es utilizado para la iniciación de los niños en este deporte.

El fútbol 7 es una modalidad del fútbol en la que los equipos están formados por 7 jugadores cada uno, 6 de campo y 1 portero, y en el que las dimensiones del terreno de juego y las porterías son menores. Aquí las sustituciones realizadas por los equipos a lo largo del partido son ilimitadas pudiendo entrar y salir los jugadores cuantas veces quiera el entrenador.

La modalidad de fútbol 7 es la utilizada para la iniciación en este deporte por los niños de entre 4 y 12 años.

Según Jiménez Jiménez (2010) el fútbol al igual que el balonmano, baloncesto, rugby, hockey y demás deportes de invasión comparte los siguientes objetivos:

- Avanzar hacia la meta contraria ocupando espacios libres y buscando profundidad.
- Evitar el avance hacia la meta propia neutralizando espacios libres. Conservar el balón en ataque y recuperarlo en defensa.
- Crear/evitar situaciones de superioridad.

FUNDAMENTOS TÁCTICOS DEL FÚTBOL

Según Arroyo Pinto (2014), la táctica son las acciones del juego en las que se necesita de todas las posibilidades físicas, técnicas, teóricas y psicológicas y que se pueden utilizar tanto en ataque como defensa para superar, sorprender o combatir al adversario, dando solución inmediata a las situaciones imprevistas y cambiantes que se crean con la oposición, con el objetivo de progresar en el juego o impedir progresar al adversario para anotar o evitar que te anoten un gol. Puede ser individual y colectiva; ofensiva y defensiva.

CARACTERÍSTICAS DE LA TÁCTICA DEPORTIVA (RIERA, 1995)

- Se determina a partir del oponente.
- Solo puede ser aplicada en condiciones de oposición.
- La persona que la realiza se relaciona con el oponente.
- Tiene como finalidad el logro de objetivos parciales, a partir de situaciones.

- La evaluación se hace a partir de la efectividad lograda.
- Se pone de manifiesto en los deportes de combate y juegos deportivos.
- Exige de acciones lógicas, con extrema inmediatez.

PRINCIPIOS TÁCTICOS OFENSIVOS

La ayuda permanente

Las ayudas permanentes son las acciones que tienen como finalidad ayudar y dar facilidades y soluciones al jugador que tiene la posesión del balón. Se pueden realizar mediante desmarques o mediante movimientos que creen y ofrezcan líneas de pase.

El desmarque

Es un movimiento que se realiza con el objetivo de eludir la marca de un adversario. Puede ser de apoyo o de ruptura.

- Desmarque de apoyo: Se puede realizar reduciendo o ampliando la distancia con el compañero que posee el balón, eludiendo la marca del rival creando una línea de pase con el objetivo de facilitarle la acción al compañero poseedor del balón. Se suelen utilizar fintas y amagos para eludir la marca rival.
- Desmarque de ruptura: Este desmarque se realiza con carreras más largas y veloces y generalmente con espacio al que correr. Normalmente se hace reduciendo el espacio hacia la portería rival y superando la posición del oponente con el objetivo de alejarte de él para recibir el balón sin oposición cerca.

Apoyos

Los apoyos se encuentran dentro de las ayudas permanentes y están ligados a los desmarques. Son acciones mediante las que los jugadores se desmarcan para facilitar la posesión del balón. Se puede considerar desmarque ya que los jugadores se escapan de su rival para recibir el balón sin marcaje.

Desdoblamiento ofensivo

Son acciones que se utilizan para ocupar un espacio más adelantado al que tiene un compañero que está realizando una acción ofensiva. Por lo general se realizan mediante desmarques de ruptura. Son acciones para progresar en el juego y ocupar espacios más cercanos a la portería rival, intentando ganar espacio y dividir al equipo rival. Ejemplo, un extremo tiene el balón y su lateral le hace un desdoblamiento ofensivo para ofrecerle un apoyo más adelantado y poder progresar en el juego o para que el rival le siga y dejarle liberado con balón. El jugador que tiene

el balón y recibe un desdoblamiento ofensivo por parte de su compañero debe estar atento y recuperar la posición de su compañero en caso de perder la posesión del balón ya que su compañero se encuentra más alejado.

Ataque

Es la acción que consiste en llegar a la portería rival con la posesión de balón en condiciones de ser jugado.

Contrataque

Se trata de una acción en la que al recuperar el balón robándoselo al equipo adversario que se encontraba atacando, pasas rápidamente de defender a atacar los espacios libres dejados por el equipo rival a su espalda. Se intenta sorprender sin que el equipo rival pueda replegarse u organizarse.

Espacios libres

Los espacios libres son los lugares que se encuentran sin ningún jugador. Tienen tres fases:

- Creación: un compañero al poseedor del balón se mueve a uno de esos espacios arrastrando o intentando arrastrar a un adversario.
- Ocupación: un compañero al poseedor del balón se desmarca y se mueve ocupando el espacio que ha dejado libre el otro compañero.
- Aprovechamiento: El jugador que ha aprovechado el espacio y se ha quedado libre de marca recibe el balón.

Cambio de orientación

Son envíos cortos, medios y largos del balón que cambian su trayectoria. Se realizan para desorientar al rival y aprovechar los espacios libres consiguiendo amplitud en ataque.

Velocidad en el juego

Son todas las acciones rápidas con golpes precisos y bien orientados para darle velocidad al ataque del equipo. No es necesario ser un jugador veloz pero sí un jugador que tome decisiones rápidamente eligiendo las mejores opciones para ser eficaz.

Progresión en el juego

Las acciones realizadas por un equipo para avanzar de manera perpendicular hacia la portería rival.

Vigilancia ofensiva

Un jugador del equipo en posesión del balón realiza una lectura sobre el avance de su equipo en el ataque para intervenir en el momento oportuno dando opciones a sus compañeros o realizando alguna acción individual.

Pared

Es la entrega y devolución rápida a un solo toque entre dos o más jugadores para superar a un adversario.

Temporización ofensiva

Son todas aquellas acciones lentas hechas por un jugador en el transcurso del juego para obtener ventaja. El jugador que las realiza observa el transcurso del juego para intervenir de la mejor manera y en el mejor momento en el lugar adecuado y aprovechar la situación.

Conservación del balón

Son todas aquellas acciones que se realizan para mantener la posesión del balón y llevar la iniciativa en el juego.

Control del juego

Se trata de dominar el juego por todo el campo, para dominar el juego es necesario dominar el balón. Guarda relación con la conservación del balón.

Ritmo de juego

La intensidad con la que se desarrollan las acciones de un partido. Es un principio que requiere de una gran capacidad física para mantener el mismo ritmo a lo largo de todo el partido.

Cambios de ritmo

Son acciones en las que se varía la velocidad y trayectoria de la carrera con el objetivo de sorprender a la defensa rival. Es importante incrementar la velocidad para obtener ventaja a la hora de finalizar.

PRINCIPIOS TÁCTICOS DEFENSIVOS

Marcaje

Son las acciones que realizan los jugadores del equipo que no tiene la posesión del balón respecto a sus oponentes. Depende de la distancia del jugador que se marca y de la zona del campo donde se encuentre el balón. Existen tres tipos de marcaje:

- Al hombre
 - El jugador que marca le realiza un marcaje individual a un jugador del equipo rival que ha sido asignado previamente.

- En zona
 - El defensor realiza un marcaje en un lugar del terreno de juego en función de las tácticas previamente organizadas.
 - El marcaje se realiza en función de la posición de sus compañeros y los oponentes y de la posición del balón.
 - Este marcaje permite el reparto del terreno de juego.
 - Este marcaje permite que los defensores se desenvuelvan en los lugares del terreno de juego donde más cómodos se encuentren.

- Mixto
 - Este marcaje se realiza cuando el jugador que defiende en zona sale de su zona para marcar al hombre a un jugador que pasa por su zona del campo.

- Combinado
 - Cuando unos jugadores marcan en zona y otros al hombre.
 - Se utiliza mucho en jugadas a balón parado.

Ayuda permanente defensiva

Son aquellas soluciones favorables que se le ofrecen al jugador en situación defensiva sobre el poseedor del balón.

Cobertura

Se produce cuando un jugador cubre la posición de un compañero que es desbordado por el adversario.

Cuando en muchas ocasiones el defensa lateral ha sido superado por su atacante y el defensa central sale a cubrir su posición se produce una cobertura.

Permuta

Para que se produzca una permuta antes se tiene que haber realizado una cobertura. Una permuta se produce cuando el jugador que ha sido desbordado por un adversario y ha obtenido una cobertura de su compañero va a cubrir la posición del compañero que le ha realizado la cobertura. Se podría decir que es un intercambio de posición entre dos compañeros defensores.

Repliegue

Son los movimientos de retroceso que realizan los jugadores que perdieron el balón en su fase ofensiva. Estos movimientos tienen el fin de recuperar la posición defensiva lo más rápidamente posible y reorganizar al equipo en sus tareas defensivas.

- Repliegue individual: un jugador vuelve rápidamente a la posición defensiva que le ha sido encomendada por entrenador. En ocasiones este jugador recupera la posición de un compañero que está más avanzado que él, produciéndose un desdoblamiento defensivo.
- Repliegue colectivo: Todos los jugadores de un equipo vuelven a sus posiciones defensivas en su propio campo para cerrar espacios y organizar de nuevo la defensa.

Temporización defensiva

Son acciones que se realizan con inteligencia y astucia para obtener ventaja a la hora de posicionarse defensivamente o para intentar recuperar el balón. Por ejemplo, aguantar sin entrar al adversario para que le dé tiempo a recuperar la posición a todo el equipo que defiende.

Desdoblamiento defensivo

Se realizan para no perder la ocupación organizada y equilibrada del terreno de juego, cubriendo la espalda de un compañero que ha salido al ataque y acaba de perder el balón.

Pressing

Acciones que evitan que el equipo rival avance y evolucione en su ataque procurando robar el balón en el menor tiempo posible.

- Pressing total: todo el equipo avanza en bloque organizado para robar el balón al equipo atacante
- Pressing zonal: unos jugadores avanzan para robar el balón y otros mantienen una posición zonal en sus posiciones defensivas.
- Press tras pérdida: El equipo que acaba de perder la posesión del balón realiza un press.

Entrada

Acción que realiza un jugador sobre el poseedor del balón para intentar robárselo. Son acciones más técnicas que tácticas.

Carga

Acción que trata de empujar hombro con hombro al poseedor del balón para intentar ganarle la posición y robarle el balón. Predomina la técnica sobre la táctica.

Anticipación

Esta acción trata de adelantarse al jugador que va a recibir el balón para impedir que le reciba. Se requiere de un nivel mental y lectura de juego alto más que otros aspectos.

Interceptación

Impedir que el balón llegue a su destino cortando o desviando su trayectoria. Al igual que en la anticipación es importante que el jugador que va a realizar la interceptación sepa leer el juego.

Vigilancia defensiva

Requiere un nivel alto de concentración y lectura del juego. Un jugador realiza un seguimiento visual a los jugadores del equipo rival para evitar que progresen en el juego cuando les llegue el balón. No es necesario ningún tipo de marcaje para realizarla.

5. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA O DE DATOS

El trabajo propuesto se trata de una planificación anual sobre una actividad extraescolar deportiva, en este caso el fútbol. Se trabajará con alumnos de 1º y 2º de educación primaria. La metodología de trabajo propuesta se basa en el modelo comprensivo de la enseñanza de los deportes, tratando de hacer a los alumnos partícipes y protagonistas de cada tarea propuesta. Tanto el nivel técnico como el nivel táctico de toma de decisiones influyen en el desarrollo del juego. A través de este modelo se pretende conseguir mejorar la técnica partiendo de situaciones tácticas en las que los alumnos tengan que tomar decisiones en base a las tareas propuestas y situaciones de juego que se den. Se realizará cada día un calentamiento previo a las tareas propuestas y al finalizar una vuelta a la calma. Así se pretende inculcar a los niños unos valores deportivos responsables y concienciarles acerca de los beneficios que produce realizar esto para la práctica deportiva.

A través de preguntas haremos a los niños y niñas reflexionar acerca del “porqué”, “cómo” y “para qué” de lo que están haciendo en cada uno de los ejercicios y tareas propuestas. Estas preguntas se realizarán durante el desarrollo de las actividades para que los niños sean conscientes de lo que están realizando y encuentren razones para resolver las situaciones que se les plantean y además al finalizar cada actividad también haremos una serie de preguntas a los niños para que acaben de reflexionar con lo que experimentan a través de los ejercicios propuestos. Las reglas de acción son los conceptos a los que queremos llegar a través de estas preguntas.

Las clases se impartirá los martes y los jueves en horario de 16:00 horas a 17:00 horas, es decir una hora cada día por dos días a la semana, un total de dos horas semanales.

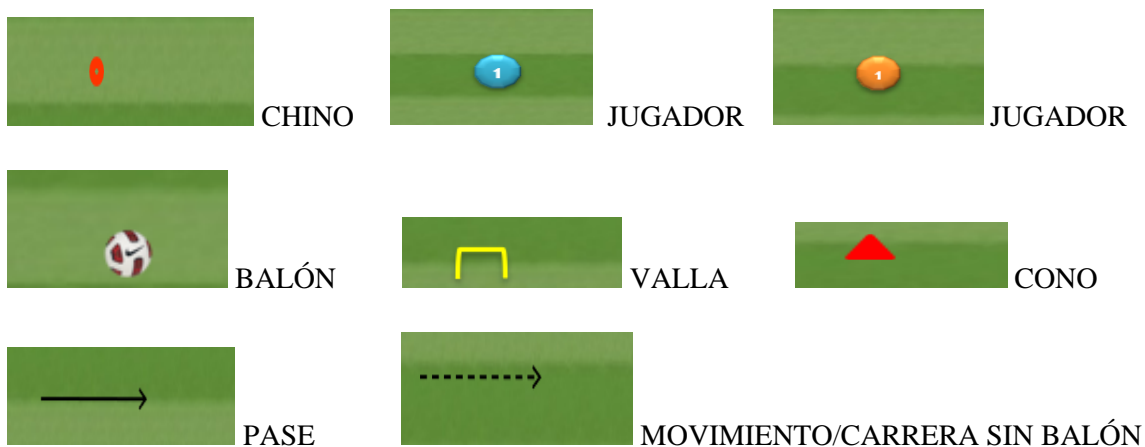
A continuación, se presenta la planificación anual de los principios tácticos ofensivos y defensivos a trabajar a lo largo del curso escolar.

SEPTIEMBRE	
PRINCIPIOS TÁCTICOS OFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Conservación del balón /Control del balón • Apoyos/ Ayuda permanente 	PRINCIPIOS TÁCTICOS DEFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Interceptación • Anticipación
OCTUBRE	
PRINCIPIOS TÁCTICOS OFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Conservación del balón/control del balón • Apoyos/Ayuda permanente • Espacios libres • Desmarque 	PRINCIPIOS TÁCTICOS DEFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Anticipación • Interceptación • Marcaje • Vigilancia defensiva • Cobertura • Permuta
NOVIEMBRE	
PRINCIPIOS TÁCTICOS OFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Conservación del balón/control del balón • Espacios libres 	PRINCIPIOS TÁCTICOS DEFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Marcaje • Vigilancia defensiva • Pressing

<ul style="list-style-type: none"> • Vigilancia ofensiva/Temporización ofensiva • Velocidad en el juego 	
DICIEMBRE	
PRINCIPIOS TÁCTICOS OFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Apoyos/Ayuda permanente • Ritmo de juego/Velocidad en el juego • Conservación del balón/control del balón 	PRINCIPIOS TÁCTICOS DEFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Cobertura • Permuta • Pressing
ENERO	
PRINCIPIOS TÁCTICOS OFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Progresión en el juego • Pared 	PRINCIPIOS TÁCTICOS DEFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Cobertura • Permuta
FEBRERO	
PRINCIPIOS TÁCTICOS OFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Ataque • Cambio de orientación • Conservación del balón/Control del balón 	PRINCIPIOS TÁCTICOS DEFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Ayuda permanente defensiva • Temporización defensiva • Vigilancia defensiva • Marcaje • Pressing
MARZO	
PRINCIPIOS TÁCTICOS OFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Ataque • Desdoblamiento ofensivo • Desmarque • Cambios de ritmo • Espacios libres 	PRINCIPIOS TÁCTICOS DEFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Temporización defensiva • Vigilancia defensiva • Pressing
ABRIL	
PRINCIPIOS TÁCTICOS OFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Contrataque • Espacios libres • Desmarque • Cambio de orientación 	PRINCIPIOS TÁCTICOS DEFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Repliegue • Pressing • Desdoblamiento defensivo

<ul style="list-style-type: none"> • Desdoblamiento ofensivo 	
MAYO	
PRINCIPIOS TÁCTICOS OFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Contrataque • Cambios de ritmo • Espacios libres 	PRINCIPIOS TÁCTICOS DEFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Repliegue • Pressing • Desdoblamiento defensivo
JUNIO	
PRINCIPIOS TÁCTICOS OFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Ataque • Contrataque 	PRINCIPIOS TÁCTICOS DEFENSIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Marcaje • Repliegue • Cobertura • Permuta • Pressing

LEYENDA



EJEMPLO DE SESIÓN DE SEPTIEMBRE

PRINCIPIOS TÁCTICOS A TRABAJAR

Ofensivos:

- Conservación del balón /Control del balón
- Apoyos/ Ayuda permanente

Defensivos:

- Interceptación
- Anticipación

DESARROLLO DE LA SESIÓN

TAREA 1

ORGANIZACIÓN: 4 jugadores atacantes y 1 defensor.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos y balones.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Rondo jugado por 4 jugadores fuera y 1 dentro. Los jugadores de fuera deben dar pases entre ellos evitando que el jugador que está por dentro les intercepte el balón.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- Si doy un pase sin conocer la posición del defensor, ¿Qué puede ocurrir?
- ¿Qué ocurre si me coloco detrás del defensor para dar un apoyo al compañero que tiene el balón?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Debo conocer la posición del defensor antes de realizar un pase a mi compañero
- El pase debe tener una velocidad adecuada para evitar que el defensor me intercepte el balón
- Si me sitúo detrás del defensor no puedo recibir el balón

TAREA 2

ORGANIZACIÓN: 3 jugadores atacantes y 1 defensor.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos y balones.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Rondo jugador por 4 jugadores, 3 están por fuera y 1 dentro. El balón debe ir siempre por fuera del rondo habiendo un espacio libre por el que moverse los jugadores de fuera para dar apoyo al jugador con balón y evitar que el jugador de dentro les intercepte el balón.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Qué ocurre si solo tengo el apoyo de un compañero?
- ¿Qué ocurre si oriento hacia donde viene el balón y el defensor cuando recibo el balón?

REGLAS DE ACCIÓN:

- El jugador que posee el balón debe tener un apoyo constante a cada lado
- Cuanto mayor sea la velocidad con la que se mueve el balón más le costará al defensor interceptarle.
- Para realizar un pase de calidad debo orientar el cuerpo hacia el lado donde voy a pasar el balón.

EJEMPLO DE SESIÓN DE OCTUBRE

PRINCIPIOS TÁCTICOS A TRABAJAR

Ofensivos:

- Conservación del balón/control del balón
- Apoyos/Ayuda permanente
- Espacios libres
- Desmarque

Defensivos:

- Interceptación
- Anticipación
- Marcaje

- Vigilancia defensiva
- Cobertura
- Permuta

DESARROLLO DE LA SESIÓN

TAREA 1

ORGANIZACIÓN: 3 jugadores atacantes y 2 defensores.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos, petos y balones.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

El jugador que tiene el balón realiza un pase a cualquiera de sus dos compañeros situados en frente. A partir de ahí el objetivo del equipo azul es que el jugador que realizó el primer pase consiga avanzar con el balón controlado hasta uno de los dos cuadrados donde comienzan situados los defensores. Los defensores deben evitar que el jugador azul que realiza el primer pase progrese hacia esos dos cuadrados. Los jugadores azules exteriores solo pueden moverse manera horizontal para dar apoyo a su compañero.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Qué ocurre si los jugadores naranjas dejan que el jugador azul se consiga girar con el balón controlado hacia sus cuadrados?
- ¿Qué realizo si ataco es espacio libre en dirección a mis compañeros? ¿Y si lo hago hacia el campo rival?
- Si mi compañero (defensa) está muy avanzado hacia el campo rival siguiendo a su marca, ¿puedo avanzar yo a la misma altura que él? ¿Por qué?

- El rival me supera (atacante supera a defensor) y mi compañero ha salido a coger mi posición. Como mi posición está ya defendida ¿puedo yo quedarme mirando como mi compañero defiende mi zona? ¿Qué debo hacer?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Si tengo un rival pegado a mi espalda no puedo girarme para progresar con el balón, debo dar un pase a un compañero situado de cara.
- Si quiero conservar la posesión del balón debo realizar un desmarque de apoyo.
- Si quiero progresar en el juego y atacar la portería rival debo realizar un desmarque de ruptura.
- Si mi compañero sigue a su marca hacia la derecha yo debo bascular y moverme hacia ese lado para estar en condiciones de realizar la cobertura.
- Si el espacio entre los dos defensores es muy amplio no se podrá realizar la cobertura defensiva.
- Si el balón me supera y mi compañero está en el lugar donde yo debería defender, debo correr hacia la posición donde estaba mi compañero antes de ir a defender mi zona (permuta).

TAREA 2

ORGANIZACIÓN: 3 jugadores atacantes y 2 defensores.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos, balones, petos y vallas.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Se juega un 3 vs 2. El objetivo del equipo azul es meter un gol en una de las dos porterías pequeñas colocadas en ambos lados. Para poder iniciar y que los jugadores de fuera puedan entrar a jugar es necesario que el jugador azul que está de espaldas a las porterías realiza un desmarque de apoyo a uno de los dos cuadrados. Una vez este consigue recibir el balón comienza el juego 3 vs 2 con las pautas dadas para lograr el objetivo a través de los principios tácticos a trabajar. El equipo naranja debe evitar que el equipo azul progrese en el juego y consiga anotar gol. Los jugadores naranjas pueden realizar una anticipación e interceptación cuando el jugador azul realiza un primer desmarque de apoyo.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Qué pasa si realizo un desmarque de ruptura y el rival no me sigue?
- ¿Qué pasa si realizo un desmarque de ruptura y el rival me sigue?
- Si mi compañero ha realizado un desmarque de ruptura y el defensa le ha seguido hasta su propio campo, ¿Qué beneficios me produce a mí en mi propio campo?
- ¿Qué tiene mayor precisión un pase a corta distancia o larga distancia?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Si realizo un desmarque de ruptura y el defensor me sigue hasta su propio campo, mis compañeros tienen dos opciones:
 - Darme un pase al espacio mientras realizo el desmarque intentando ganar la espalda de mi rival
 - Progresar con el balón controlado sin necesidad de dividir el balón con un pase largo.
- El pase corto es más preciso que el pase largo, por lo tanto, es más difícil perder el balón con un pase corto.
- Si realizo un desmarque de ruptura y el defensor no me sigue me quedo libre de marca pudiendo recibir el balón cómodamente.

EJEMPLO DE SESIÓN DE NOVIEMBRE

PRINCIPIOS TÁCTICOS A TRABAJAR

Ofensivos:

- Conservación del balón/control del balón
- Espacios libres
- Vigilancia ofensiva/Temporización ofensiva
- Velocidad en el juego

Defensivos:

- Marcaje
- Vigilancia defensiva
- Pressing

DESARROLLO DE LA SESIÓN

TAREA 1

ORGANIZACIÓN: Dos equipos de 4 jugadores cada uno.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos, petos y balones.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

El objetivo de la tarea es mover el balón velozmente para encontrar un pase vertical en un espacio libre. El equipo azul circula el balón en su línea de 3 jugadores intentando abrir espacios en la línea de 3 jugadores naranjas que tiene delante para meter un pase vertical al jugador azul colocado en la espalda de los jugadores naranjas. Cada balón que consiga recibir este jugador es un punto para su equipo. Si el equipo naranja roba el balón pasa a ser el equipo atacante y el azul a defender. El equipo defensor puede hacer una presión sobre el jugador que posee el balón. En la primera serie no podrá robar, en la segunda sí.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Qué ocurre si los jugadores del equipo que tiene el balón están muy juntos?
- ¿Qué pasa si los jugadores que evitan el pase vertical están muy separados?
- ¿Qué pasa si me centro solo en los jugadores que tengo delante de mí?
- Si los jugadores del equipo que tiene el balón se le pasan lentamente entre ellos, ¿podrán abrir espacios libres para meter un pase vertical?
- Si mi compañero sale a presionar al jugador que tiene el balón, ¿puedo estar marcando al hombre a otro de los jugadores a quienes puede pasar? ¿Por qué?

REGLAS DE ACCIÓN:

- El equipo con balón debe aprovechar el campo al máximo, jugar pegados a las bandas para conseguir que el equipo defensor abra espacios entre ellos y poder meter un pase vertical.
- Se debe realizar una marca zonal a los jugadores que tienen el balón. Si el marcaje es al hombre los espacios entre los defensores son muy grandes siendo muy fácil meter un pase vertical para ellos.
- Se debe salir a presionar al jugador que está en posesión del balón para obligarle a seguir circulando y evitar que de un pase vertical cómodamente.

TAREA 2

ORGANIZACIÓN: Un equipo de 4 jugadores (atacantes) y un equipo de 2 jugadores (defensores). 3 series de 5 minutos cada serie. Los jugadores irán cambiando de rol atacante-defensor y de posición cuando sean atacantes.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos, petos, vallas y balones.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Los jugadores azules tienen el objetivo de anotar gol en las porterías hechas con las vallas pequeñas. Para ello deben realizar pases rasos entre ellos e intentar abrir espacios en el equipo rival. Los jugadores naranjas deben bascular hacia el lado del balón, presionando al jugador que tenga la posesión del balón, impidiendo que los azules consigan su objetivo. Ningún jugador puede entrar a la zona cercana a las porterías delimitada con chinos azules. Los jugadores colocados por fuera pueden moverse en su zona delimitada entre los chinos. El jugador azul de dentro puede moverse por todo el espacio interior buscando evadir la marca del rival o simplemente crear espacios libres para sus compañeros.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Qué ocurre si muevo rápidamente el balón?
- Si un jugador situado cerca de la portería recibe el balón sin marca, ¿es más fácil o más difícil anotar gol que si está marcado por un defensor?
- ¿Qué ocurre si todos los defensores van a marcar la misma zona o al mismo hombre?
- ¿De qué manera se pueden repartir las marcas o las zonas a marcar?
- ¿Qué jugadores azules me crean más peligro, es decir, tienen más opciones de anotar gol si reciben el balón sin marca? ¿Por qué?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Cuanto mayor sea la velocidad con la que circulo el balón más rápidamente hago moverse al equipo rival pudiendo crear espacios libres.
- El balón va más deprisa que la carrera de un jugador.
- Si recibo con un rival en la espalda no puedo girarme debo dar un pase a un compañero situado más atrás que yo.
- Si el balón lo recibe un jugador colocado lejos de las porterías debo hacer un pressing en zona, si lo recibe cerca debo hacer un pressing al hombre.
- Si un jugador recibe cerca de la portería y no tiene oposición puede anotar un gol fácilmente.
- Para tener un buen reparto del espacio a marcar o de los rivales a marcar debo tener una comunicación constante con mi compañero.

EJEMPLO DE SESIÓN DE DICIEMBRE

PRINCIPIOS TÁCTICOS A TRABAJAR

Ofensivos:

- Apoyos/Ayuda permanente
- Ritmo de juego/Velocidad en el juego
- Conservación del balón/control del balón

Defensivos:

- Pressing
- Cobertura
- Permuta

DESARROLLO DE LA SESIÓN

TAREA 1

ORGANIZACIÓN: Dos equipos, el equipo que trabaja principios ofensivos formado por 4 jugadores. El equipo que trabaja principios defensivos tiene 2 jugadores. Todos los jugadores pasan por los roles de atacante y defensor.

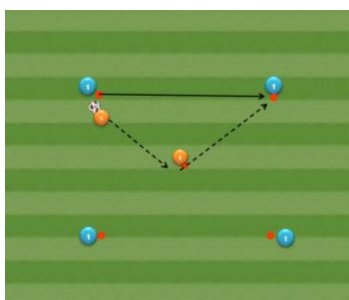
MATERIALES A UTILIZAR: chinos, petos y balones.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

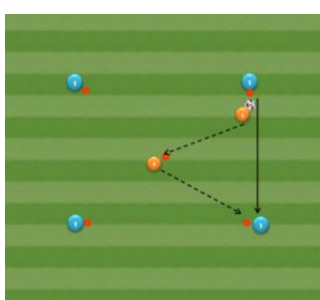
El equipo azul debe circular el balón con dos objetivos por conseguir. Uno es no perder la posesión del balón y el otro es conseguir dar un pase a la siguiente línea. Para ello dan pases horizontales con velocidad en el juego entre sí, intentando descolocar al equipo defensor para conseguir el objetivo de pasar el balón verticalmente a la siguiente línea de compañeros.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:

Secuencia 1



Secuencia 2



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Qué pasa si los dos jugadores naranjas van a presionar a la misma altura a los jugadores azules?
- ¿Cómo puedo evitar un pase interior?
- ¿Cómo pueden los jugadores azules lograr un pase a los jugadores azules de la línea siguiente?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Un jugador (naranja) debe ir a presionar al poseedor del balón, el otro debe estar haciendo la cobertura a su compañero en una posición más atrasada.
- Si el atacante (azul) consigue dar un pase a la espalda de mi compañero y yo estoy más atrasado yo debo ir a presionar al jugador que acaba de recibir el pase (cobertura).

- Si mi compañero va a la zona donde tendría que defender yo (naranja) yo debo ir a la zona donde tiene que defender mi compañero (permuta).

TAREA 2

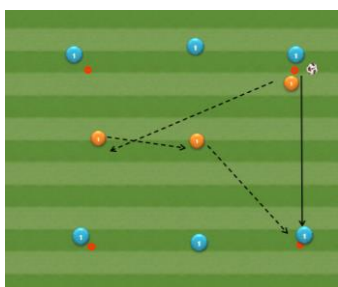
ORGANIZACIÓN: Dos equipos. El equipo que trabaja aspectos ofensivos formado por 6 jugadores y el equipo que trabaja aspectos defensivos formado por 3 jugadores.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos, petos y balones.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Este ejercicio guarda relación con el anterior. El equipo azul tiene que conseguir dos objetivos, conservar/mantener la posesión del balón y pasar el balón a la siguiente línea de jugadores. Para ello solo podrán pasar el balón de forma rasa. El equipo naranja tiene un objetivo que es robar el balón a los azules.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Quién debe cubrir la zona que deja el jugador que sale en cobertura a otro jugador?
- ¿Qué zona es preferible dejar libre en caso de tener que dejar alguna libre, la cercana o la lejana al balón?
- ¿Qué ocurre si me salto un jugador en un pase horizontal?
- ¿Qué ocurre si los pases que doy son a jugadores cercanos?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Si mi compañero sale a presionar sobre el poseedor del balón, por lo tanto, está ascendido, y el equipo azul da un pase vertical a la siguiente línea de jugadores, yo (el jugador más cercano) debo ir a cubrir su posición (cobertura).
- Siempre el jugador más cercano debe cubrir la posición del jugador que ha salido a la cobertura.

- Es más necesario siempre cubrir la zona cercana al balón, en caso de tener que dejar un espacio libre o al que llegar más tarde, siempre debe ser la zona más lejana al balón.
- Si salto un jugador en un pase horizontal, el juego tendrá mayor velocidad.
- Si los pases son entre jugadores cercanos tendremos mayor control del juego.

EJEMPLO DE SESIÓN DE ENERO

PRINCIPIOS TÁCTICOS A TRABAJAR

Ofensivos:

- Progresión en el juego
- Pared

Defensivos:

- Cobertura
- Permuta

DESARROLLO DE LA SESIÓN

TAREA 1

ORGANIZACIÓN: Grupos de 4 jugadores. 3 atacan y 1 defiende.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos, balones y petos.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Este ejercicio está creado para favorecer las paredes. El jugador azul con balón tiene dos apoyos uno a cada lado. El objetivo es que llegue con el balón controlado al siguiente cuadrado. Para ello debe utilizar los apoyos exteriores mediante paredes. El jugador naranja debe evitar que llegue al siguiente cuadrado. Hasta que el balón no pase al cuadrado siguiente ninguno de los dos puede entrar dentro de él. El defensa solo puede salir del cuadrado central azul si el jugador que inicia el ejercicio no tiene el balón.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Qué debo hacer para que el defensa no sea capaz de interceptar el balón en la pared?
- ¿Qué debe hacer el defensa para intentar interceptar la pared?
- Cuando el jugador con balón da el pase y sigue corriendo (pared), ¿Qué debe hacer el defensa?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Para realizar una pared es necesario estar a una corta distancia del rival que me defiende.
- Para realizar una pared debo correr tras dar el pase, esperando la devolución hacia mi carrera.
- Cuando me realizan una pared debo correr siguiendo mi marca (defensa)

TAREA 2

ORGANIZACIÓN: Dos equipos de 2 jugadores cada uno. 2 atacan y 2 defienden.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos, balones y petos

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Marcadas las posiciones iniciales de los jugadores se realiza un 2 vs 2. Se les deja jugar para observar que es lo que hacen tanto en ataque como en defensa y se para para conseguir reflexiones a través de preguntas. Después se deja jugar otra vez y al final del ejercicio se vuelven a hacer preguntas.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Qué ocurre si el defensor más atrasado va hacia la carrera del jugador que inicia la pared antes de que el jugador 2 le haya pasado el balón?
- ¿Qué debe hacer el jugador que tiene el balón para conseguir hacer una pared?
- ¿Hay otras opciones para lograr avanzar hacia la portería intentando superar al equipo defensor a través de acciones tácticas?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Si el defensor más atrasado inicia la cobertura antes de que el jugador 1 haya pasado el balón, el jugador 2 se queda liberado y sin marca.
- Debo conducir hasta estar lo más cerca posible de mi rival para poder lograr una pared.
- Si intento dar una pared teniendo al defensor lejos, el defensor llegará antes que yo a la pared de mi compañero.
- El jugador 1 puede dar un pase al jugador 2 y realizar un desdoblamiento ofensivo por detrás para dividir a los defensas.
- El jugador 2 puede realizar un desmarque de ruptura para arrastrar a su marca y crear espacio al jugador 1.

EJEMPLO DE SESIÓN DE FEBRERO

PRINCIPIOS TÁCTICOS A TRABAJAR

Ofensivos:

- Ataque
- Cambio de orientación
- Conservación del balón/Control del balón

Defensivos:

- Ayuda permanente defensiva
- Temporización defensiva

- Vigilancia defensiva
- Marcaje
- Pressing

DESARROLLO DE LA SESIÓN

TAREA 1

ORGANIZACIÓN: 2 equipos de 5 jugadores cada uno.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos, petos, balones y vallas.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Se juega un 5 vs 5 con la disposición inicial de los jugadores que se muestra en la imagen. El objetivo de ambos equipos en ataque es progresar con el balón controlado y anotar gol en una de las porterías pequeñas. El objetivo de ambos equipos en defensa es robar el balón y anotar en las porterías pequeñas.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Qué debe hacer el equipo atacante para conseguir sus jugadores librarse de las marcas defensivas y progresar en ataque?
- ¿Qué debo hacer si el equipo defensor organiza bien las marcas y no puedo avanzar en el ataque?
- Si recupero el balón y no tengo opción de anotar o progresar en el juego de ataque, ¿Qué debo hacer? ¿Cómo?
- ¿Qué debo hacer para realizar una buena presión organizada?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Para librar las marcas defensivas el equipo atacante debe mover el balón con una velocidad adecuada para intentar descolocar y desordenar al equipo rival.
- Si llevo el balón de un lado a otro con velocidad en los pases el equipo rival desordena su presión porque el balón va más rápido que la carrera de los jugadores.
- Si no puedo progresar en el juego de ataque debo seguir dando pases para mantener la posesión del balón.
- Si recupero el balón y no tengo opción de progresar en ataque debo dar un pase a un compañero más atrasado y mantener la posesión del balón.
- Para realizar una buena presión debo comunicarme con mis compañeros y observar cómo se mueven los jugadores del equipo atacante.
- Puedo presionar jugador a jugador o puedo presionar con menos jugadores basculando hacia el lado donde va el balón.

TAREA 2

ORGANIZACIÓN: equipo atacante 4 jugadores, equipo defensor 3 jugadores.

MATERIALES A UTILIZAR: vallas, petos y balones

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

El equipo azul debe anotar gol en una de las porterías pequeñas mediante la progresión en el juego de ataque. El equipo naranja debe realizar una presión para robar el balón al equipo azul y anotar gol en la portería grande.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Qué ocurre si realizo una presión adelantada jugador a jugador?
- ¿Cómo debo organizar la presión?
- ¿Qué debo hacer para progresar en el juego de ataque?

- ¿Qué pasa si la marca del jugador más adelantado del equipo atacante es al hombre? ¿y si es en zona?

REGLAS DE ACCIÓN:

- No puedo realizar una presión adelantada jugador a jugador porque estoy en inferioridad numérica y el jugador más adelantado del otro equipo se quedaría libre de marca pudiendo anotar gol.
- Debo organizar la presión con 2 jugadores hacia el lado donde vaya el balón.
- La marca del jugador más adelantado del equipo atacante puede ser en zona o al hombre.
- Si realizo la marca en zona debo salir a marcar al hombre cuando este reciba el balón.
- Si el jugador más adelantado se encuentra en el lado del balón y estoy en zona, cuando el balón vaya hacia el otro lado puedo llegar a presionar al jugador situado allí y otro jugador puede cubrir mi zona (cobertura/permuta).

EJEMPLO DE SESIÓN DE MARZO

PRINCIPIOS TÁCTICOS A TRABAJAR

Ofensivos:

- Ataque
- Desdoblamiento ofensivo
- Desmarque
- Cambios de ritmo
- Espacios libres

Defensivos:

- Temporización defensiva
- Vigilancia defensiva
- Pressing

DESARROLLO DE LA SESIÓN

TAREA 1

ORGANIZACIÓN: 2 equipos de 3 jugadores.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos, petos y balones.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Se juega un 3 vs 3 en un cuadrado delimitado por chinos. Se inicia como se muestra en las imágenes. El equipo que ataca debe conseguir llegar con el balón controlado al lado opuesto. El equipo que defiende comienza siempre con una presión adelantada. Si este equipo roba su objetivo es llegar con el balón controlado al lado del cuadrado situado a la espalda del equipo atacante.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:

Secuencia 1

Secuencia 2



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Qué ventajas tiene presionar al hombre?
- Ante una presión adelantada y con pocos espacios en los que combinar con pases ¿Qué puedo hacer para crear espacios y progresar en el juego de ataque?
- Si mi compañero realiza un desmarque de ruptura, ¿debo pasarle el balón obligatoriamente?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Si presiono adelante y al hombre, el equipo contrario tiene pocos espacios para jugar el balón y puedo robar con más facilidad.
- Para crear espacios al jugador que tiene el balón se deben hacer desmarques de ruptura o desdoblamientos ofensivos.
- Si mi compañero realiza un desmarque de ruptura y su defensor no consigue marcarle a tiempo, le debo pasar el balón para progresar en el juego y conseguir el objetivo.
- Si mi compañero realiza un desmarque de ruptura y su defensor le hace un buen marcaje, no necesito arriesgarme a perder la posesión del balón. Dispongo de un mayor espacio para combinar.

TAREA 2

ORGANIZACIÓN: 2 equipos de 3 jugadores.

MATERIALES A UTILIZAR: balones, petos, chinos para delimitar el campo y vallas.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Se juega un 3 vs 3. Se inicia como se muestra en la imagen. El equipo atacante tiene el objetivo de anotar gol en la portería hecha con conos. El equipo defensor tiene el objetivo de impedir que lo logren y robar el balón para anotar en las porterías pequeñas laterales.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Qué ocurre si los defensores están marcando al hombre?
- ¿Qué ventajas tiene marcar en zona en este ejercicio?
- ¿Qué debe hacer el equipo atacante para conseguir desordenar al equipo defensor y crear espacios libres?
- ¿Qué ventajas tiene el desdoblamiento ofensivo sobre el desmarque?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Si los defensas marcan al hombre, habría muchos espacios entre ellos y los jugadores rápidos podrían aprovecharse de ellos con un desmarque de ruptura.
- Si marco en zona los atacantes no pueden progresar fácilmente por la zona central que es donde se encuentra la portería.
- Para poder conseguir el objetivo de anotar gol en la portería de conos, los atacantes deben utilizar desmarques de ruptura y desdoblamientos ofensivos para descolocar al equipo defensor.
- Para un desdoblamiento ofensivo no se necesita tanto espacio a la espalda de la defensa como en un desmarque.

EJEMPLO DE SESIÓN DE ABRIL

PRINCIPIOS TÁCTICOS A TRABAJAR

Ofensivos:

- Contrataque
- Espacios libres
- Desmarque
- Cambio de orientación
- Desdoblamiento ofensivo

Defensivos:

- Repliegue
- Pressing
- Desdoblamiento defensivo

DESARROLLO DE LA SESIÓN

TAREA 1

ORGANIZACIÓN: 2 equipos de 3 jugadores.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos, petos, balones, conos y vallas.

DESCRIPCIÓN ESCRITA: Se juega un 3 vs 3 en el que se obliga a iniciar con un pase a banda y un desdoblamiento ofensivo. A partir de ahí se juega libre. Los jugadores son quienes deben decidir en base a los conocimientos tácticos que poseen. El equipo naranja anota gol en las porterías pequeñas y el equipo azul en la grande.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Para qué sirve un desdoblamiento ofensivo?
- Si mi equipo pierde la posesión del balón cuando yo he realizado un desdoblamiento ofensivo, ¿Cómo se actúa?
- ¿Para que se realiza un cambio de orientación?

- Si todos los jugadores del equipo en posesión del balón están muy juntos entre sí, ¿es posible un cambio de orientación?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Con el desdoblamiento ofensivo se pretende desordenar las marcas defensivas del rival, crear espacios y progresar en el juego de ataque.
- Si un jugador realiza un desdoblamiento ofensivo y su equipo pierde el balón, el jugador al que ha realizado el desdoblamiento debe cubrir su posición defensiva (desdoblamiento defensivo). Y el jugador que realizó el desdoblamiento ofensivo debe cubrir la posición del compañero que ha ido a cubrir su posición.
- Un cambio de orientación se realiza cuando los jugadores del equipo defensor están en un lado del campo, por lo tanto, un jugador atacante se encuentra libre en el lado opuesto para recibir y progresar en el juego de ataque.
- Si los jugadores atacantes están muy juntos entre sí no puede existir un cambio de orientación.

TAREA 2

ORGANIZACIÓN: 2 equipos. Un equipo de 3 jugadores y otro de 2.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos, petos, conos y balones.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Primero el equipo azul realiza un 2 vs 1 al equipo naranja. Cuando esta acción haya acabado bien en gol, el balón salga fuera o haya robo del equipo naranja, los dos jugadores situados a los lados de la portería salen junto al jugador que estaba defendiendo para pasar a atacar un 3 vs 2, donde el equipo azul pasa a defender.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:

Secuencia 1

Secuencia 2



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Cómo aprovecho la superioridad de mi equipo en ataque? (2vs1)
- Con una situación como la que se nos presenta en este ejercicio, ¿debo realizar un juego horizontal o vertical? ¿por qué?
- ¿Qué ocurre si realizo un desmarque de ruptura y mi defensor está lejos de mí?
- ¿Qué puedo hacer si mi equipo pierde el balón y mis compañeros se encuentran cerca de los jugadores donde se encuentra el balón tras la pérdida? ¿y si mis compañeros están lejos?
- ¿Dónde está la portería, la zona por donde el equipo rival consigue su objetivo (¿anotar gol)? ¿Qué me interesa más defender el centro o las bandas? ¿Por qué?

REGLAS DE ACCIÓN:

- En un ataque en superioridad 2 vs 1 en este caso, el jugador que tiene el balón debe ir conduciéndolo hasta estar cerca del defensa para que su compañero este libre de marca y pasarle el balón.
- Debo ser vertical en mi juego de ataque para aprovechar mi superioridad y los espacios a la espalda del equipo defensor.
- Para realizar un desmarque de ruptura es necesario estar cerca del defensa para sorprender y ganar el espacio a su espalda.
- Cuando pierdo el balón en campo contrario y el equipo rival sale al contrataque hago un repliegue corriendo hacia atrás y cerrándome hacia el centro, dejando las bandas libres.

EJEMPLO DE SESIÓN DE MAYO

PRINCIPIOS TÁCTICOS A TRABAJAR

Ofensivos:

- Contrataque
- Cambios de ritmo
- Espacios libres

Defensivos:

- Repliegue
- Pressing
- Desdoblamiento defensivo

DESARROLLO DE LA SESIÓN

TAREA 1

ORGANIZACIÓN: 2 equipos de 3 jugadores cada uno.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos, conos, petos y balones

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Se juega un 3 vs 3 con la posición inicial que se muestra en la imagen. A partir de ahí se deja jugar y se observa a los jugadores.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Cómo consigo crear espacios libres si los defensas están haciendo un marcaje zonal?
- ¿Qué puedo hacer si realizo un desmarque o desdoblamiento ofensivo para aprovecharlo?
- Tras recuperar el balón y teniendo una referencia a quien pasar en campo contrario, ¿es mejor pasarle el balón o salir conduciendo?
- ¿Qué es mejor hacer cuando recibo de espaldas a la portería rival y tengo un defensor detrás de mí?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Para dividir a los jugadores del equipo defensor y crear espacios libres se deben hacer desmarques de ruptura o desdoblamientos ofensivos.
- Después de realizar un desmarque o desdoblamiento ofensivo, si los defensas realizan bien el marcaje puedo realizar un cambio de ritmo con el balón para sorprender.
- El contrataque se utiliza cuando el equipo rival me ataca en mi propio campo, deja espacios libres a su espalda y pierde el balón.
- Si recupero el balón y quiero salir al contrataque debo atacar de forma vertical.

- Si tengo una referencia en campo contrario a quien darle pase tras robar, debo hacerlo para salir al contrataque.
- El balón va más rápido cuando se da un pase que la carrera de un jugador por lo tanto si salgo conduciendo el equipo rival puede replegar y no aprovecho los espacios libres.
- Si recibo de espaldas a la portería debo aguantar el balón hasta que llegue un compañero a quien pasársela. Si me intento girar con un defensor detrás de mí lo más probable será que me intercepte el balón.

TAREA 2

ORGANIZACIÓN: equipo azul 5 jugadores, equipo naranja 4 jugadores.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos, conos, petos y balones.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Se inicia jugando un 3 vs 3. Los jugadores azules situados en las bandas no intervienen en la primera fase del ejercicio al igual que el jugador naranja situado atrás. Ambos equipos tienen como objetivo anotar gol en la portería rival y evitar que anoten gol en la portería propia. Inician los jugadores naranjas atacando, si el equipo azul roba sale al contrataque, si el equipo naranja anota gol, se introduce un balón al equipo azul para que salgan al contrataque.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- Si recupero el balón en campo propio y tengo compañeros más adelantados sin marca, ¿es mejor pasarles el balón para salir al contrataque o no?
- Cuando pierdo el balón en campo rival y el equipo contrario sale al contrataque, ¿Qué debo hacer?
- Para aprovechar los espacios libres a la espalda del equipo rival, cuando doy un pase a un compañero más adelantado saliendo así al contrataque ¿Qué debo hacer yo?

- ¿hacia donde se tienen que mover los jugadores del equipo que repliega tras perder el balón?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Si tengo compañeros libres de marca debo pasarles el balón para aprovechar los espacios libres a la espalda del equipo defensor y salir al contrataque.
- Cuando pierdo el balón en campo rival y el equipo contrario sale l contrataque tengo que replegar hacia atrás, hacia el lado donde se encuentre el balón y hacia el medio que es donde está la portería.
- Cuando doy un pase a un compañero más adelantado para salir al contrataque debo salir yo también para darle opciones de pase y poder realizar así un buen contrataque.

EJEMPLO DE SESIÓN DE JUNIO

PRINCIPIOS TÁCTICOS A TRABAJAR

Ofensivos:

- Ataque
- Contrataque

Defensivos:

- Marcaje
- Repliegue
- Cobertura
- Permuta
- Pressing

DESARROLLO DE LA SESIÓN

TAREA 1

ORGANIZACIÓN: equipo azul 3 jugadores, equipo naranja 4 jugadores.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos, petos, conos y balones.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Se inicia un 3 (azules) vs 2 (naranjas) cuando se finalice esta acción sea gol o no por parte del equipo azul, los jugadores naranjas situados a los lados de la portería se incorporan al ataque para realizar un 4 (naranjas) vs 3 (azules). Ambos equipos deben anotar gol en la portería rival cuando

ataquen y evitar que anoten gol en su propia portería cuando defienden. Se trata de realizar acciones rápidas, ataques verticales en superioridad.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:

Secuencia 1

Secuencia 2



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Qué ocurre si el jugador que tiene el balón conduce hacia delante y sus compañeros se quedan en una posición más atrasada?
- ¿se puede realizar una presión al hombre cuando el equipo contrario sale al contrataque en superioridad?
- Si mis compañeros hacen desmarques de ruptura a la espalda de los defensas y estos no siguen sus marcas, ¿Qué debe hacer el jugador que tiene la posesión del balón?
- ¿Qué debe hacer el equipo atacante si el equipo defensor repliega y se cierra al medio para conseguir anotar gol?
- ¿Qué ocurre si los 3 jugadores del equipo azul ocupan el mismo espacio a lo ancho que los 2 jugadores del equipo naranja?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Si el jugador que tiene el balón conduce hacia delante y sus compañeros se encuentran en una posición más atrasada no es posible un contrataque porque no se aprovechan los espacios libres a la espalda de los defensas.
- No se puede realizar una presión al hombre cuando el equipo contrario sale al contrataque en superioridad porque un jugador se quedaría libre de marca y podrían progresar sin oposición hacia mi portería.
- Si los defensas no siguen la marca del atacante que realiza un desmarque de ruptura, se le debe dar un pase para avanzar en el juego de ataque y anotar gol.

- Si el equipo rival se repliega y se cierra al medio el equipo atacante debe progresar en el juego y crear espacios libres a través de pases entre sus jugadores hasta que el equipo rival se descoloque.
- Si los 3 jugadores del equipo azul se dan pases entre ellos ocupando el mismo espacio a lo ancho que los 2 defensores del equipo naranja, no se van a crear espacios con los que se pueda anotar gol.

TAREA 2

ORGANIZACIÓN: equipo azul 5 jugadores, equipo naranja 5 jugadores.

MATERIALES A UTILIZAR: chinos, conos, petos, vallas y balones.

DESCRIPCIÓN ESCRITA:

Se juega un 5 vs 5 en posición inicial como se muestra en la imagen. Ambos equipos tienen como objetivo anotar gol y evitar que el equipo rival anote gol. El equipo azul ataca a las porterías pequeñas y el equipo naranja a la portería grande de conos.

DESCRIPCIÓN GRÁFICA:



PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN:

- ¿Qué puedo hacer si mi equipo pierde el balón y mis compañeros se encuentran cerca de los jugadores donde se encuentra el balón tras la pérdida? ¿y si mis compañeros están lejos?
- ¿Qué pasa si tiene el balón un jugador del equipo atacante y sus compañeros no se ofrecen para que les pase el balón?
- ¿Qué ocurre si un jugador defensor va corriendo a máxima intensidad hacia el jugador atacante que tiene el balón?
- ¿Es más fácil o más difícil progresar en el juego de ataque a través de desmarques de ruptura cuando el equipo defensor está replegado o haciendo presión al hombre?

REGLAS DE ACCIÓN:

- Cuando mi equipo ataca lejos de su portería y pierde el balón tiene dos opciones: presionar para robar rápido (press tras pérdida) o realizar un repliegue.
- El press tras pérdida se debe realizar sobre el jugador o jugadores cercanos a la zona donde se perdió el balón.
- Si los jugadores del equipo atacante están muy separados entre sí, no se puede realizar el press tras pérdida porque en el tiempo que se juntan para ir a presionar el equipo rival puede aprovechar los espacios libres.
- Si un jugador tiene el balón y uno o varios defensores van a robarle el balón y no puede dar un pase a ninguno de sus compañeros, pierde la posesión del balón.
- Si un jugador defensor va corriendo a máxima intensidad hacia el jugador atacante que tiene el balón, el jugador atacante realiza un cambio de ritmo hacia delante y el defensor es superado con facilidad.
- Es más fácil progresar en el juego de ataque a través de desmarques de ruptura cuando el equipo defensor está haciendo presión al hombre ya que los espacios entre sus jugadores y a su espalda son más grandes.

6. CONCLUSIONES

Para finalizar este trabajo pretendo exponer las conclusiones que he obtenido tras su realización, mediante los aprendizajes obtenidos y que relación tienen con los objetivos propuestos.

Ya conocía de la existencia de este método de enseñanza, pero gracias a este trabajo he podido profundizar mucho más en él. Soy consciente de que hay una gran cantidad de profesionales que hablan sobre este tema y gracias a ellos he ampliado mis conocimientos.

Personalmente me planteo la docencia de una forma muy ligada a este modelo, creo que sin encontrar las razones a las situaciones y problemas que se plantean los aprendizajes no serían significativos y no perdurarían en nosotros y en nuestros alumnos para el resto de nuestras vidas. Creo que esta forma de trabajo no solo es buena para los niños y las niñas sino también para los maestros e incluso para entrenadores deportivos.

Este modelo permite hacer que la educación física sea inclusiva luchando contra la educación física del modelo tradicional en la que aquellos alumnos que poseen de unas altas condiciones físicas obtienen mejores resultados. Uno de los objetivos de la educación física es hacer que los alumnos sean capaces de resolver las situaciones que se les planteen por sí mismos y sean capaces de progresar en cualquier situación deportiva que se les presenten, esto es uno de los objetivos que plantea el modelo comprensivo. Además, hacer a los niños y niñas los protagonistas de las

actividades o tareas propuestas hará que su nivel motivacional sea mucho más alto. Creo que a través de preguntas se consigue implicarles y hacerles pensar y reflexionar. En definitiva, pienso que su nivel de disfrute se verá aumentando con la utilización del modelo comprensivo de la enseñanza de los juegos y deportes. Y realmente, es obvio que educar y enseñar es la parte con mayor peso en el sistema educativo y por tanto en este modelo, pero, ¿Qué es un niño o una niña sin disfrutar y sin pasárselo bien practicando un deporte? Debemos conseguir que esto suceda, que tanto los niños como las niñas aprendan mientras disfrutan de la actividad física y el deporte. Eso es algo que en muchos lugares puede estar olvidado, pero para mí es una de las cosas más importantes a recalcar.

He podido indagar e investigar sobre algo que me apasiona conjuntamente la educación y los deportes. También he podido crear una propuesta de trabajo real sobre el deporte que más me apasiona que es el fútbol.

Por último, creo que esta propuesta podrá servirme en años futuros y que me he abierto un camino de investigación que espero no termine nunca. He encontrado mucha cantidad de documentos muy interesantes a los que me gustaría seguir encontrando más y dedicarle más tiempo para obtener un conocimiento más amplio y seguir creando propuestas deportivas a través de este modelo de trabajo. Con total sinceridad este tema es algo que me apasiona, siempre me han gustado todo tipo de deportes y desde que tuve la oportunidad de conocer este modelo gracias a la asignatura “juegos y deportes” impartida por Nicolas Bores, profesor de la Universidad de Valladolid en Palencia me he abierto un mundo nuevo sobre el aprendizaje deportivo. Cualquier deporte trabajado desde esta metodología de trabajo es muy enriquecedor para mí.

7. BIBLIOGRAFÍA

Arroyo Pinto, H. (2014). Táctica y sistemas de Juego I. Palencia International Junior College. p.18-21.

Castejón, Oliva, FJ., Díaz, Del Cueto, M., Giménez, Fuentes-Guerra, FJ., Jiménez, Jiménez, F., López, Ros, V. y Vizcarra, Morales, MT. (2009). Deporte y enseñanza comprensiva. Pp. 39-41. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/280249058_Concepcion_de_la_ensenanza_comprensiva_en_el_deporte_Modelos_tendencias_y_propuestas

Gutiérrez, Andrade, I. (2016). El modelo comprensivo y su aplicación al balonmano. Recuperado de [https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/6638/GUTI%C3%89RREZ%20AND%20RADE_ISABEL_2016_GCAFD.pdf?sequence=1#:~:text=%E2%80%9CEl%20modelo%20comprensivo%20est%C3%A1%20representado,%E2%80%9D%20\(Dev%C3%ADs%20%26%20S%C3%A1nchez%2C%201996](https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/6638/GUTI%C3%89RREZ%20AND%20RADE_ISABEL_2016_GCAFD.pdf?sequence=1#:~:text=%E2%80%9CEl%20modelo%20comprensivo%20est%C3%A1%20representado,%E2%80%9D%20(Dev%C3%ADs%20%26%20S%C3%A1nchez%2C%201996)

Gutiérrez, Díaz del Campo, D., García, López, LM., (2015). Teoría y práctica de los enfoques tácticos en la enseñanza del deporte en el ámbito escolar I. Ágora para la EF y el deporte, 17(1), Recuperado de http://agora-revista.blogs.uva.es/files/2015/05/agora_17_1a_prologo.pdf

Hernández, G., Díaz, F. (enero-junio, 2013). Una mirada psicoeducativa al aprendizaje: qué sabemos y hacia dónde vamos. Sinéctica, 40. Recuperado de http://www.sinectica.iteso.mx/articulo/?id=40_una_mirada_psicoeducativa_al_aprendizaje_que_sabemos_y_hacia_donde_vamos

Jimenez, J., Abad, M., Robles, J. (2009). La enseñanza de deportes desde la perspectiva educativa. Recuperado de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/3316/b15548818.pdf?sequence=1>

Jiménez, Jiménez, F. (2010). Iniciación Deportiva Escolar. Recuperado de https://campusvirtual.ull.es/ocw/pluginfile.php/1836/mod_resource/content/0/Tema6-IniDep-10-11.pdf

López, Ros, V., Castejón, Oliva, F.J., Bouthier, D. y Llobet, Martí, B. (2015). Modelos para una enseñanza comprensiva del deporte. Espacios comunes para el encuentro (y algún desencuentro). *Ágora para la EF y el deporte*, 17(1), Recuperado de http://agora-revista.blogs.uva.es/files/2015/05/agora_17_1d_lopez_et_al.pdf

Sánchez, Gómez, R., Devís, Devís, J., Navarro, Adelantado, V. (2014). El modelo teaching games for understanding en el contexto internacional y español: una perspectiva histórica. *Ágora para la EF y el deporte*, 16(3), Recuperado de http://agora-revista.blogs.uva.es/files/2014/12/agora_16_3b_sanchez_et_al.pdf

Tünnermann, Bernheim, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes, pp. 21-32. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199005.pdf>