

Juegos sin metas para el desarrollo técnico táctico del jugador de Fútbol Sala.

Lic. Gregorio Morales González.

grego@uci.cu

Experiencia realizada en la Universidad de Las Ciencias Informáticas. Cuba.

Resumen

Queremos brindar al lector o analista en Fútbol Sala tres bloques de enseñanza aprendizaje técnico táctico que nos sirvieron como experiencia en la preparación de un equipo universitario cubano de Fútbol Sala que ha competido dentro del país en eventos y copas del primer nivel. 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.

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.

Introducción

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.

El propósito final del trabajo en los tres bloques tácticos de enseñanza aprendizaje técnico táctico 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"*.

Estos tres 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.

Desarrollo.

La elección de los contenidos de entrenamiento se realizó partiendo de la revisión de documentos, estudiando diferentes textos y artículos en los que se trataba con profundidad el tema.

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." (1)

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:

- * **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. (2)

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" (3)

Los contenidos tácticos escogidos fueron los siguientes:

Fundamentos tácticos ofensivos.

- * Ataque Contraataque
- * Desmarque
- * Rotación
- * Aclarado

Fundamentos Tácticos Defensivos

- * Repliegue
- * Temporización
- * Cobertura
- * 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 siguientes criterios expuestos por M. Pansza y M. Uribe (1974) 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) (4).

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."(5) (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..." (6) (Zilberstein, 2002, p.36).

- * Los métodos utilizados fueron:
El histórico, lógico (dialéctico y el sistémico).
- * Empíricos generales (observación, Medición)
- * Empíricos particulares (Entrevista)

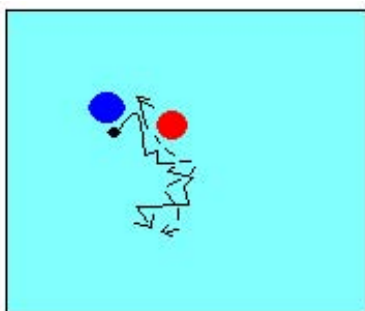
Bloques técnico/ táctico.

Bloque N° 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.

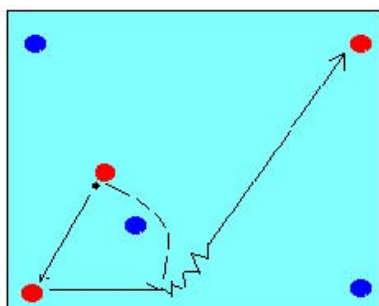
Organización: 2-16 jugadores, según la amplitud del terreno; varios grupos de jugadores pueden jugar sobre el mismo terreno.

Terreno 10 x 10, hasta 20 x 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, intercepción 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.

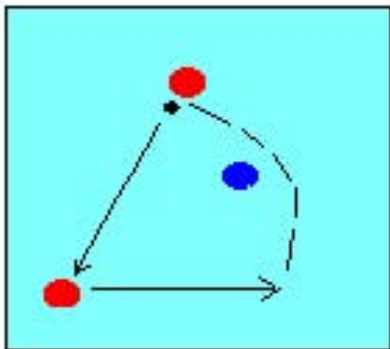
Organización: 6 jugadores; 1*1, con 6 relevos.
Terreno de 20 x 20.

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, intercepción 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 x 20.

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

Variantes:

Juego libre "Dribblings" permitido.

Tres toques de balón

Cada tercer pase debe ser jugado directamente.

Juego directo.

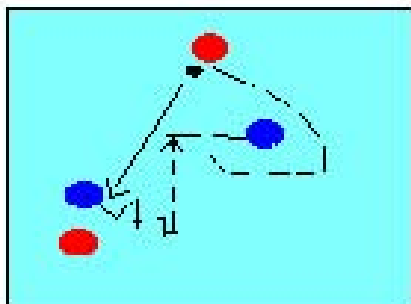
Recuperada la pelota la pelota, el jugador que defiende cambia su posición con el responsable del error.

Bloque N° 2

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

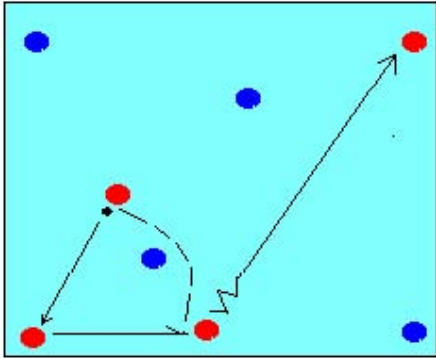
2 vs. 2

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.

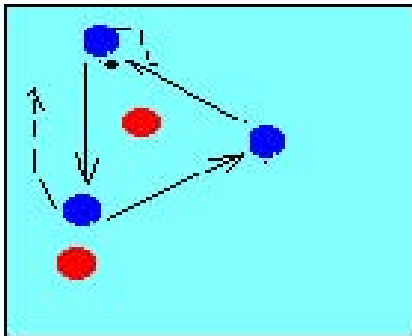
Organización: 8 jugadores; 2*2 y 4 jugadores como apoyo en un terreno de 20 x 20.

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 x 20.

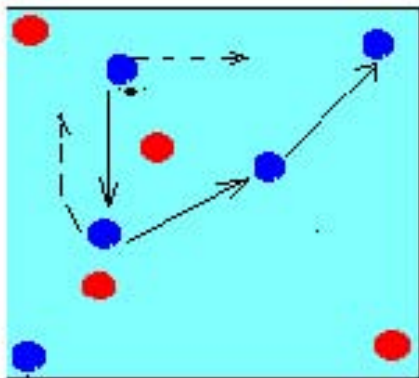
Desarrollo: 3 jugadores ofensivos se enfrentan a dos jugadores defensivos, si los defensores se apoderan del balón lo entregan.
Después los papeles se pueden invertir

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 x 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.

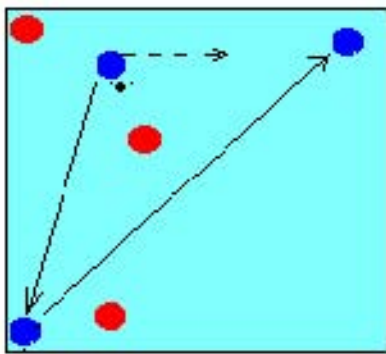
Variantes: los jugadores del interior se desenvuelven libremente. Los relevos deben jugar directamente.

Bloque N° 3

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

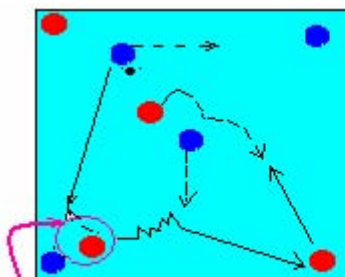
3 vs. 3

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



3 vs. 3 con cuatro apoyos.

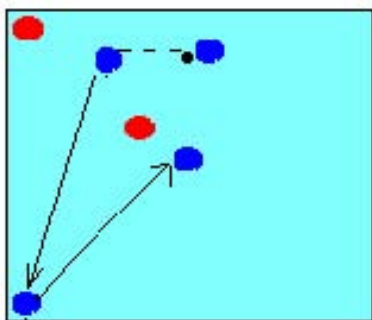
- * **Objetivo:** Marcar al jugador contrario, transversales, cambios de juegos, presión al balón.



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
Terreno 20 x 20

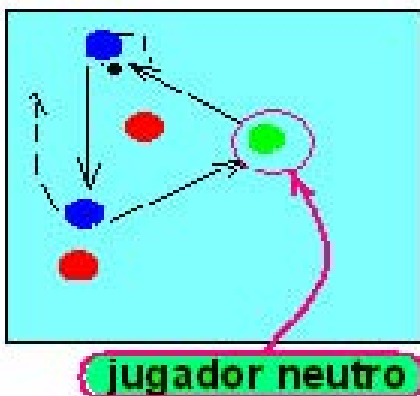
Desarrollo: 4 jugadores se disponen en las 4 esquinas de un terreno delimitado y dos adversarios en el centro. Si estos dos interceptan el balón lo entregan a los jugadores del exterior. Después se invierten los papeles.

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)



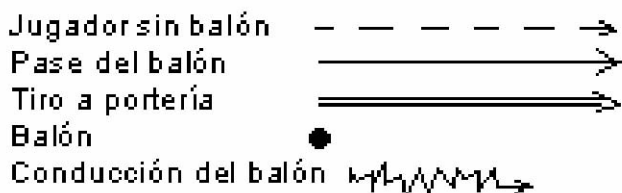
Idea del juego: el objetivo es conservar el balón haciéndolo circular, lateralmente y diagonalmente, manteniendo la superioridad que se obtiene con el jugador neutro, nuestros dos adversarios tratan de interceptarlo. Uno de los defensores orienta al otro de forma que lo cubra por lo que debe sentir un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

Organización: 6 jugadores
Terreno 15 x 15 y 20 x 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.



Conclusiones

Se propone al lector y a los analistas de este deporte tres bloques de trabajo con sus variantes que hacen de ellos ser flexibles y adaptarse a las características de entrenamiento de otros equipos.

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.

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

Citas bibliográfica

1. 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
2. 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
3. Pansza, M y M. Uribe (1974) Curso Introductorio a la Didáctica general, UNAM; México.
4. Colectivo de autores (1966) Didáctica 2da. Parte. Editora Pedagógica. La Habana. Cuba.
5. Silvestre, M y J, Zilberstein, J. (2002) Diagnóstico y transformación de la institución docente, Ediciones CEIDE, México.

Bibliografía

- o Alcacer J. y Ruiz A. Combatir y neutralizar. Principios ofensivos y defensivos. <http://www.entrenadores.info> 2002
- o Calderón G. Conclusiones del curso FIFA para entrenadores de Fútbol Base. Colombia. <http://www.entrenadores.info> 2002
- o 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
- o Cimolini, H. Conceptos de entrenamiento para Fútbol infantil <http://www.entrenadores.info> 2002
- o Cimolini, H. Proyecto para divisiones inferiores. <http://www.entrenadores.info> 2002
- o Colectivo de autores (1966) Didáctica 2da. Parte. Editora Pedagógica. La Habana. Cuba.
- o Comesaña, H. El proceso del fútbol formativo <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 6 - N° 29 - Enero de 2001
- o Csanady, A. El Fútbol. (Tomo I) La Habana: Ediciones Deportivas, 1968.
- o CURSO FIFA FUTSAL (Las etapas de formación)
- o D Amico J. Fútbol. Ejercicios para el entrenamiento y la acción de juego. Editorial Stadium. Buenos Aires.
- o Flatarola C. Fútbol Base: Planificación por objetivos. 1er Congreso Internacional de Preparadores Físicos de Fútbol.
- o FIFA. Academia Internacional 1ra. Parte / Federación Internacional de Fútbol Asociado. -- Suiza: Editorial FIFA, 1982
- o FIFA. Academia Internacional 2da. Parte / Federación Internacional de Fútbol Asociado. -- Suiza: Editorial FIFA, 1984
- o FIFA. Programa FIFA FUTURO II. Programa Educativo FIFA-Coca Cola / Federación Internacional de Fútbol Asociado.- - Suiza: Edit. FIFA. 1997.
- o 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
- o 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
- o 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.
- o Silvestre, M y J, Zilberstein, J. (2002) Diagnóstico y transformación de la institución docente, Ediciones CEIDE, México.
- o Pansza, M y M. Uribe (1974) Curso Introductorio a la Didáctica general, UNAM; México.

Datos del Autor

Autor: Lic. Cultura Física. Gregorio Morales González.

Profesor asistente de la Universidad de las Ciencias Informáticas y entrenador principal del equipo de Fútbol Sala.

País: Cuba.

Correo electrónico: grego@uci.cu