

equipos. El tiempo dedicado a cada tarea evolucionaría en función del momento de la temporada. Conforme avanzase la temporada se utilizaría menos tiempo a las actividades de gestión y organización (al hacerse más eficaces y autónomas), y en general de práctica del contenido, para dejar más tiempo a la competición. En cualquier caso, ofrecemos este esquema como una referencia flexible.

## 7.1. Tipos de tareas

### 7.1.1. Tareas de entrenamiento/aprendizaje del contenido

Denominaremos tareas de entrenamiento a aquellas en las que nos centramos en el aprendizaje y práctica de aspectos técnico-tácticos específicos. Serán en esencia actividades (juegos modificados, juegos correctivos o tareas correctivas) desarrolladas según los principios metodológicos de la ECD, en las que introduciremos la enseñanza entre iguales, microenseñanza principalmente, y el aprendizaje cooperativo de forma progresiva.

Estas tareas se desarrollan en el espacio asignado a cada equipo (ver más adelante asignación y utilización de espacios) y siempre tendrán la doble supervisión del docente y el entrenador. La proporción de dirección de ambos variará en función de la tarea y el momento de la temporada, y por supuesto de las aptitudes del entrenador. El papel del docente en la planificación y supervisión del contenido debe estar presente en todas las sesiones en las que se incluyan estas tareas siendo un error la cesión total de la responsabilidad en el entrenador ya que el desarrollo de la competencia de juego individual y de equipo es un objetivo que no puede convertirse en secundario.

Veamos algunos de los posibles esquemas que relacionan docente/entrenador/equipo/tarea, expuestos en progresión hacia una mayor cesión de responsabilidad al entrenador, y un mayor ajuste del contenido a las necesidades del equipo.

#### **Tarea tipo 1. Diseñada y supervisada por el docente**

Papel del docente: diseña y expone al grupo completo la tarea a realizar. Aporta la información adecuada para ajustar la tarea, tanto en reuniones con todo el grupo de clase, como cuando realiza el recorrido por equipos.

Papel del entrenador: observa al docente para aprender cómo comunicar. Refuerza y recuerda a sus jugadores las consignas dadas por el docente.

Relación docente-entrenador: en las reuniones con el equipo, el docente debe dirigirse además de al equipo en general, en particular al entrenador para que tenga claro qué información es la más relevante y cómo puede ayudar a sus jugadores en una mejor realización de la tarea.

El estilo de enseñanza principal utilizado: asignación de tareas.

#### **Tarea tipo 2. Diseñada por el docente y transmitida por el entrenador**

Papel del docente: diseña y expone la tarea a realizar a los entrenadores.

Papel del entrenador: atiende a la reunión de entrenadores con el docente y posteriormente explica la tarea a sus jugadores y los motiva a su realización. Participa en la tarea, aunque con un papel importante en su control.

### ORGANIZACIÓN DEL MATERIAL Y CALENTAMIENTO

Los equipos colocan el material y a continuación los preparadores físicos dirigen el calentamiento utilizando la hoja de preparación física. Pudiendo utilizar cualquiera de las opciones disponibles.

#### JUEGO DE ENTRENAMIENTO 1 (1VS1 EN CAMPOS ALARGADOS)

Reunión de todo el grupo clase para la explicación del juego 1. Se jugará un 1vs1 en campos alargados y estrechos (ver figura 29).

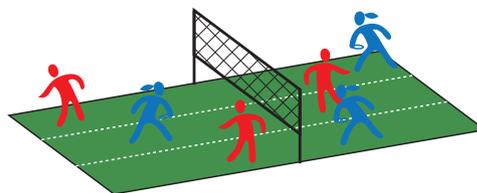


Figura 29

#### REFLEXIÓN GRUPAL (POSICIÓN DE BASE Y TIPO DE DESPLAZAMIENTO)

El docente hace una reflexión sobre cómo debe moverse el jugador cuando está en un campo alargado con espacio delante y detrás. Aspectos a destacar en defensa: 1) Posición de base: el jugador debe volver a la posición que le permita dominar el espacio, estará no en el centro de la pista, sino en el centro de su recorrido, ya que no hace falta llegar a la línea de fondo para recepcionar los ringos que van al fondo. 2) Tipo de desplazamiento. Frontal hacia delante, algo lateral al desplazarse hacia detrás (más avanzado: cruzar o no los pies en función de la distancia a desplazarse). Aspectos a destacar el ataque: 1) El punto se consigue moviendo al contrario, principalmente combinando lanzamientos adelante y atrás. Se les anima a que lo apliquen en el siguiente juego.

#### JUEGO DE ENTRENAMIENTO 2 (3VS3 POR ZONAS EN PROFUNDIDAD). REUNIÓN CON ENTRENADORES

Se jugará un 3vs3 en campo completo, con la obligación de jugar todos en paralelo. Cada tres puntos los jugadores cambian de posición.

El profesor recorre las áreas de equipos para facilitar el aprendizaje. Comunica a los entrenadores que evalúen esta forma de estrategia defensiva para luego decidir cuál van a utilizar en la competición.

Reunión con entrenadores. Se les explica el juego de entrenamiento 3 y ellos deben comunicárselo a sus jugadores.

#### JUEGO DE ENTRENAMIENTO 3 (1VS1 EN CAMPOS ANCHOS Y CORTOS)

Igual que el juego 1, pero ahora el campo se divide en amplitud, campos anchos y cortos. Los jugadores que estén en las zonas más cercanas a la red jugarán entre ellos (zona 1), los que estén en la zona central (zona 2) jugarán contra los que están en las zonas más alejadas (zona 3).

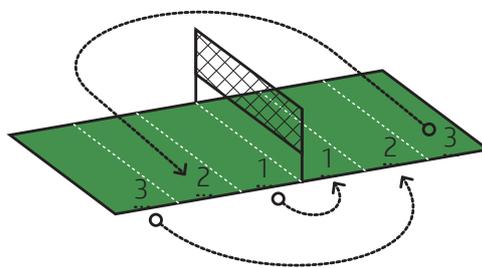


Figura 30