



2ª PARTE: EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DEL FÚTBOL

El proceso de enseñanza-aprendizaje del fútbol: cuadro resumen

ETAPAS	NIVELES Y EDADES DE REFERENCIA	CARACTERÍSTICAS	CATEGORÍAS	TIPO DE JUEGO
1. ETAPA CENTRACIÓN	1 ^{er} . nivel → 7-8 años	El balón y yo	Prebenjamín	fútbol 5
	2 ^o . nivel → 8-10 años	El balón, el adversario y yo	Benjamín	fútbol 5
2. ETAPA DESCENTRACIÓN	3 ^{er} . nivel → 10-12 años	El balón, el compañero, el adversario y yo	Alevín	fútbol 7-8
	4 ^o . nivel → 12-14 años	El balón, los compañeros, el adversario y yo	Infantil	fútbol 11
3. ETAPA ESTRUCTURACIÓN	5 ^o . nivel → 14-16 años	El balón, los compañeros, los adversarios y yo	Cadete	fútbol 11

1.- Organización del proceso

1.1.- Etapas, niveles, edades, categorías y tipo de juego (fútbol-5, fútbol-7-8...):

Antes de empezar a hablar de las etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje, tenemos que tener bien claro que a la hora de establecer etapas para cualquier proceso, más que fijarnos en la edad cronológica del alumno, es más adecuado basarse en la edad biológica. Es decir, debería estar fundamentado en la situación afectiva, cognitiva y motriz del ser humano.

Dicho lo cual remarcaremos que en el proceso de enseñanza-aprendizaje del fútbol, como en el de otros deportes de equipo, los siguientes pasos a seguir se establecen teniendo en cuenta esas características generales del alumno.

Así pues, detallaremos los comportamientos que corresponden a cada etapa, los objetivos a alcanzar para superar cada una de ellas y, también, los contenidos que han de aprender los alumnos.

El proceso consta de tres etapas:

Etapas	Edades de referencia	Tipo de juego	Categorías
1ª. etapa	Etapa de centración (7-10 años)	Fútbol 5	Prebenjamin Benjamin
2ª. etapa	Etapa de descentración (10-14 años)	Fútbol 7-8 Fútbol 11	Alevin Infantil
3ª. etapa	Etapa de estructuración (14-16 años)	Fútbol 11	Cadete

1.2.- Características generales afectivas, cognitivas y motrices del alumno

En las siguientes líneas, antes de exponer los comportamientos, los objetivos a alcanzar, los contenidos que han de ser trabajados y los ejercicios y situaciones pedagógicas que proponemos para cada etapa de la enseñanza-aprendizaje del fútbol, mencionaremos las características generales que corresponden a esas edades.

- Etapa de centración (entre 7 y 10 años):

La etapa de centración, tomando como referencia la edad cronológica, más o menos, acogería a los niños de entre siete y diez años. A continuación mencionaremos las características generales correspondientes a esas edades:

- En el desarrollo motriz, a la vez que va madurando el sistema neurológico, van logrando la coordinación y el equilibrio y dominando una serie de habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos,...).
- Hacia el final de la etapa tienen definida la lateralidad, y van logrando un buen nivel en la percepción del tiempo y el espacio.

- En la medida que van mejorando la fuerza, la resistencia, la velocidad y la agilidad, comienza a disminuir la flexibilidad.
- En cuanto al desarrollo cognitivo, aunque al principio esté en el periodo preoperacional y en la edad de los juegos simbólicos, como hacia el final de la etapa estará dentro de la inteligencia lógica, el pensamiento será más independiente y analítico.
- Llegarán a ser capaces de clasificar y graduar los objetivos e incrementarán la atención.
- Por otro lado, en referencia al desarrollo afectivo, en un principio tienen dificultades para la colaboración por motivo del marcado egocentrismo; asimismo, tienen problemas para aceptar y reconocer las reglas de los juegos. Pero en la medida que la etapa avanza, logran mayor estabilidad y equilibrio emocional.
- Poco a poco logran tener mayor confianza en ellos mismos, llegando a tener una buena relación con los adultos y a querer juegos reglamentados.

- Etapa de descentración (entre 10 y 14 años):

A pesar de que esta segunda etapa del proceso a su vez se subdivide en otros dos niveles, las características generales que describiremos a continuación conciernen a la totalidad de la etapa:

- Al final del primer nivel de esta etapa, los alumnos ya han establecido el esquema corporal y completan el conocimiento relativo al espacio y al tiempo.
- Como irán entrando poco a poco en la pubertad, se comenzarán a dar una serie de cambios anatomofisiológicos en sus cuerpos. Y como consecuencia, encontraremos discordancias entre su estatura y su fuerza muscular.
- El sistema nervioso logra la madurez, y la velocidad de reacción mejora mucho.
- En lo que respecta al desarrollo cognitivo, en el primer nivel el pensamiento operativo llega a su plenitud, y en el segundo nivel, en cambio, comienza el desarrollo del pensamiento lógico-formal.
- Va comenzando el interés por diferentes actividades, y aumenta mucho la capacidad crítica.
- En esta etapa se puede iniciar la crisis de la adolescencia, siendo su vida afectiva intensa e inestable, haciendo relucir una y otra vez formas de actuar manifiestamente contradictorias.
- Se va independizando cada vez más de sus padres, y a la hora de formarse un juicio sobre sí mismo cobra una importancia extraordinaria la buena fama que se tenga en el deporte.

- Etapa de estructuración (entre 14 y 16 años):

Esta tercera etapa abarcaría de los 14 a los 16 años, y las características generales de los alumnos de esa edad son las siguientes:

- Se producen grandes cambios en el metabolismo, crece mucho la estructura ósea y aumenta considerablemente la fuerza muscular.

- En plena adolescencia, la mejora de la resistencia a largos esfuerzos sufre un pequeño parón.
- Comienzan a hacerse evidentes las características sexuales.
- En el aspecto cognitivo, suceden avances fundamentales en estas edades en el logro del pensamiento lógico-formal.
- Comienza a tomar fuerza la conciencia de uno mismo, y adquieren gran valor los sentidos de lealtad y responsabilidad.
- Es un tiempo de inestabilidad y afectivamente pueden aparecer como muy sensibles.

1.3.- Fundamentos para la comprensión de la organización de las etapas y niveles

A) Parámetros utilizados en el estudio de las etapas y niveles

Para diferenciar las diferentes etapas y niveles del amplio proceso de enseñanza-aprendizaje del fútbol, además de tener en consideración las características afectivas, cognitivas y motrices de los alumnos, nos hemos valido de la observación de los comportamientos que exterioriza el niño al enfrentarse a la lógica del fútbol. Es decir, siguiendo la metodología de la observación directa, hemos examinado los comportamientos que exterioriza el alumno a la hora de jugar al fútbol en sus vertientes táctico-estratégica (en relación al espacio, al balón y en las relaciones entre los jugadores), técnica y a nivel de reglamento.

Así, analizando esos aspectos que definen la lógica del fútbol -técnica, táctica y reglamento - hemos organizado todo el proceso de enseñanza-aprendizaje del fútbol.

Al mismo tiempo, el **estudio de cada nivel** lo hemos realizado desde 6 puntos de vista:

- Características
- Objetivos
- Contenidos
- Situaciones prioritarias
- Modelos de ejercicios y juegos
- Modelo de sesión

a) **Características:** en el primer grupo, explicamos las características que corresponden a cada nivel. Realizando la observación directa, vemos los problemas que encuentran los niños. Esto es, establecemos las conductas (tácticas, técnicas y las relacionadas con los conocimientos de las normas) que manifiestan los niños que están en uno u otro nivel.

b) **Objetivos:** en el segundo grupo, subrayamos los objetivos que tiene que lograr el alumno para superar cada uno de los niveles concretos en el ámbito táctico, técnico y en lo referente a las normas.

c) **Contenidos:** subrayamos lo que es necesario trabajar en cada apartado de cara a conseguir los objetivos marcados. Esto es, establecemos el reglamento que deben interiorizar en cada nivel, las ejecuciones técnicas que trabajarán y los principios

técnico-tácticos que tienen que aplicar en el juego.

d) **Situaciones prioritarias:** en lo que respecta al número de jugadores, son las situaciones relacionales más adecuadas para superar los problemas de cada nivel, tanto técnicamente como tácticamente; es decir, las más apropiadas desde el punto de vista de las relaciones con compañeros y adversarios.

e) **Modelos de ejercicios y juegos:** mostraremos los ejercicios analíticos, juegos adaptados y algunos modelos de situaciones generales del juego que se trabajarán en cada nivel. Todos los ejercicios y juegos están recogidos en tres apartados:

- Ejercicios y juegos de familiarización
- Ejercicios y juegos para trabajar la técnica
- Juegos para trabajar los aspectos técnico-tácticos (el juego real, adaptado o por temas)

Sin embargo, a pesar de que nos ayudarán a comprender mejor cada uno de los niveles, todas las situaciones que proponemos han de ser tomadas como ejemplos.

f) **Modelo de sesión:** también expondremos un modelo de sesión que deberemos aplicar según las características de cada nivel del proceso.

B) La unidad fundamental del proceso: la SESIÓN

La sesión es la unidad fundamental de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje; es justamente la unidad de tiempo donde se trabajan los diferentes contenidos planificados (tanto por medio de ejercicios como por situaciones jugadas), para así poder llegar a la consecución de los objetivos.

En el deporte-escolar podemos diferenciar dos tipos de sesiones: sesiones de competición y sesiones de enseñanza-aprendizaje. De todas formas, en este libro, tanto los modelos de sesión como los ejercicios y situaciones jugadas planteadas para cada nivel están dirigidas a las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

Aunque el número de sesiones semanales y la duración de éstas dependerá tanto de la edad como de los contenidos que se trabajen, todas las sesiones deberán estar divididas en tres partes fundamentales:

1- **Calentamiento:** en esta primera parte prepararemos a los alumnos física y psicológicamente para lo que posteriormente vayamos a trabajar (en la parte principal).

2- **Parte principal:** es la parte donde conseguiremos los objetivos deseados. Esta parte tendrá un único objetivo (por ejemplo, la mejora de un contenido concreto), o podrá también tener varios objetivos (por ejemplo, se trabajarán objetivos relacionados con la técnica, la táctica y la preparación física).

De cualquier modo, tanto los ejercicios como los juegos pro-

puestos para la consecución de los objetivos, tendrán que ser los más adecuados y motivantes posibles.

3- **Vuelta a la calma:** esta parte la utilizaremos para la vuelta a la normalidad (tanto física como psicológica). Normalmente realizaremos ejercicios de relajación, trabajo de flexibilidad o pequeñas charlas.

C) Aspectos metodológicos de los ejercicios y situaciones de juego

C.1) Situaciones prioritarias:

Son las situaciones relacionales más adecuadas para superar los problemas de cada nivel; es decir, las relaciones más apropiadas desde el punto de vista de la oposición-colaboración.

Según el nivel y la capacidad del jugador, los contenidos técnicos y técnico-tácticos que trabajaremos serán unos o otros.

Estas situaciones prioritarias serán diferentes según el nivel y los contenidos técnicos o técnico-tácticos que pretendamos trabajar. A modo de ejemplo, expondremos algunas de ellas:

SITUACIONES PRIORITARIAS	SITUACIÓN RELACIONAL	RELACIÓN DE OPOSICIÓN Y/O COLABORACIÓN (compañero/ adversario)
1 : 0	1 contra 0	Ni relación de oposición, ni de colaboración
2 : 0	2 contra 0	Relación de colaboración, pero sin adversario
1 : 1	1 contra 1	Relación de oposición, pero sin compañero
2 : 2	2 contra 2	Relación tanto de colaboración, como de oposición

En todas las situaciones expuestas de esa manera, el primer número indica el número de jugadores del equipo poseedor del balón, y el segundo número, en cambio, el número de adversarios.

Además de esas, según el objetivo que pretendamos lograr, podremos utilizar miles de situaciones diferentes:

- De igualdad: 2:2, 3:3, 5:5...8:8...
- De superioridad: 3:1, 4:1, 3:2...7:6...
- De inferioridad: 1:2, 2:3, 4:5...7:8...

C.2) Ejercicios y situaciones de juego:

Presentaremos mediante ejercicios y juegos los contenidos a trabajar en las sesiones para conseguir los objetivos marcados en cada nivel.

Agruparemos todos los ejercicios y juegos en tres grupos:

- Ejercicios y juegos de familiarización
- Ejercicios y juegos para trabajar la técnica
- Juegos para trabajar los aspectos técnico-tácticos (el juego completo, adaptado o por temas)

Ahora bien, no debemos olvidar que deberemos escoger algunos de esos ejercicios y juegos concretos para utilizarlos como referencia a lo largo del año. Así, repitiendo la misma situación en

los diferentes periodos anuales en condiciones estandarizadas podremos **evaluar** el nivel de progreso del alumno.

Normalmente los ejercicios que realizaremos **para trabajar la técnica o para la familiarización** deberán ser realizados en solitario; sin embargo, los juegos manifestarán, de una u otra forma, una pugna con oposición entre contrincantes.

Por otro lado, los juegos que utilizaremos **para trabajar el aspecto técnico-táctico** serán de tres tipos:

- **Juego completo:** son situaciones de competición reales. Por ejemplo: para los que compiten en fútbol 8, 8 contra 8 será un juego completo de competición real.
- **Juego adaptado:** Son variantes de un juego completo o real. Es decir, manteniendo los principios del juego e introduciendo una u otra variable (medidas del campo de juego, número de jugadores, etc.) obtenemos una nueva situación de juego adaptado. Por ejemplo: para quienes compiten en fútbol 5, denominaremos juego adaptado a jugar 4 contra 4.
- **Juego por temas o contenidos:** es una situación de juego en la que damos prioridad a uno o varios de los principios o contenidos del juego. Por ejemplo: cuando usamos el juego de los 10 pases para trabajar el principio de "mantener la posesión del balón", trabajamos específicamente ese tema o contenido.

Por tanto, la clasificación de las situaciones de ejercicios y juegos quedaría como sigue:

PARTES	SITUACIONES
FAMILIARIZACIÓN	Ejercicios
	Juegos
TÉCNICA	Ejercicios
	Juegos
TÉCNICO- TÁCTICA	Juego real
	Juego adaptado
	Por temas o contenidos

C.3) Posibilidades de adaptar los ejercicios y juegos:

Los parámetros y variantes más importantes que podemos usar para adaptar un ejercicio o juego son los siguientes:

TÉCNICA
 REGLAMENTO
 NÚMERO DE JUGADORES
 TIEMPO
 ESPACIO

- **Técnica:** obligándoles a usar una u otra ejecución técnica, podemos adaptar el contenido que queremos trabajar y/o el objetivo del ejercicio o juego. Por ejemplo, el trabajo que hay que realizar conduciendo el balón en zig zag será diferente bien se realice con el interior o con el exterior del pie. O si en un juego adaptado sólo se puede meter gol de

cabeza, podemos cambiar el juego mismo.

- **Reglamento:** los cambios que pueden provocar las normas son de muchos tipos. Sin embargo, mencionaremos algunas de las posibilidades que podemos utilizar: cambiar el sistema de consecución de puntos, introducir nuevas normas, valorar más determinadas acciones, no cumplir alguna de las normas del juego real... Por ejemplo: si se mete el gol con la pierna izquierda, ese gol valdrá dos puntos.
- **Número de jugadores:** como ya hemos mencionado en las situaciones prioritarias, el número de jugadores puede cambiar y condicionar totalmente cualquier juego.
- **Tiempo:** si adaptamos a cualquier ejercicio o juego la variante tiempo, variaremos el objetivo del mismo ejercicio o juego. Entre las posibilidades que hay tenemos: acelerar el ritmo de juego, limitar el tiempo de algunas acciones, cambiar la duración del juego, otorgar un mayor valor a la consecución de un objetivo dado dentro de un tiempo determinado... Por ejemplo: si en un juego completo limitamos las posibilidades que tiene un jugador de tocar el balón, quedará totalmente adaptado el ritmo del juego.
- **Espacio:** el espacio o terreno de juego, junto con la variable del número de jugadores, es el parámetro que más se usa para adaptar los diferentes ejercicios y juegos. La adaptación del terreno puede dar miles de posibilidades, pero de entre ellas mencionaremos las siguientes: aumentar o disminuir las dimensiones del terreno de juego, adaptar la longitud o

la anchura del mismo, variar el espacio para meter gol, usar áreas a las que no se puede entrar, instalar porterías de diversos tamaños...

Siguiendo con el espacio, merece la pena mencionar la relación que surge entre el número de jugadores y las dimensiones del terreno de juego en las competiciones reales. Esa relación nos señala la cantidad de terreno (m^2) que le corresponde a cada jugador en el juego real. A continuación aparecen las relaciones que suele haber entre terreno y jugadores en las competiciones de fútbol reales:

CATEGORIAS	FÚTBOL	MEDIDAS	SUPERFICIE (m^2)	M ² / POR CADA JUGADOR
Benjamin	Fútbol-5	30-50m. x 18-22m.	800 m^2 (40 x 20)	80
Alevin	Fútbol-7-8	50-65m. x 30-45m.	2400 m^2 (60 x 40)	171
Infantil-cadete	Fútbol-11	90-120m. x 45-90m.	6500 m^2 (100 x 65)	295

Lo entenderemos mejor con un ejemplo. Pensemos que queremos preparar un juego para jugar en la proporción de campo de competición real de quienes practican el fútbol 5. En esa competición a cada jugador le corresponden 80 m^2 , pero si en el nuevo juego van a ser cuatro jugadores los que participen, el terreno total de los cuatro será $4 \times 80 \text{ m}^2$ (320 m^2). Por tanto el terreno de juego tendrá que ser de las siguientes dimensiones: de 20 x 16 ó 32 x 10 ó...

2. Desarrollo del proceso

Son cinco los niveles que distinguimos en el proceso de aprendizaje-enseñanza del fútbol:

ETAPAS	NIVELES Y EDADES DE REFERENCIA	CARACTERÍSTICAS	CATEGORÍAS	TIPO DE JUEGO
1. ETAPA DE CENTRACIÓN	1er. nivel → 7-8 años	El balón y yo	Prebenjamín	Fútbol-5
	2º. nivel → 8-10 años	El balón, el adversario y yo	Benjamín	Fútbol-5
2. ETAPA DE DESCENTRACIÓN	3er. nivel → 10-12 años	El balón, el compañero, el adversario y yo	Alevin	Fútbol-7-8
	4º. nivel → 12-14 años	El balón, los compañeros, el adversario y yo	Infantil	Fútbol-11
3. ETAPA DE ESTRUCTURACIÓN	5º. nivel → 14-16 años	El balón, los compañeros, los adversarios y yo	Cadete	Fútbol-11


En las siguientes páginas expondremos las características, objetivos, contenidos, situaciones prioritarias, los ejercicios o situaciones pedagógicas que proponemos y los modelos de sesiones de cada una de las etapas que componen el proceso de enseñanza - aprendizaje del fútbol.

En cada uno de los apartados examinaremos los comportamientos


que exterioriza el niño, teniendo en cuenta la lógica del fútbol; es decir, tendremos como elemento a examinar los comportamientos que el alumno exterioriza a la hora de jugar al fútbol en sus partes táctico-estratégica (con respecto al espacio, al balón y a la relación entre los jugadores), técnica y a nivel de reglamento.

ETAPA DE CENTRACIÓN				
E L B A L Ó N Y O				
	CARACTERÍSTICAS	OBJETIVOS	CONTENIDOS	SITUACIONES PRIORITARIAS
1er. NIVEL (7-8 años)				
TÉCNICA	Tiene problemas de todo tipo. Tiene miedo al balón.	Familiarización con el balón.	Golpear el balón. Recibir el balón. Lanzar el balón. Conducir el balón.	1:0
TÁCTICA	La referencia es el balón. Anda perdido en el terreno de juego. Juego en solitario.	Entender el objetivo del juego. Especialmente diferenciar su puerta y la del contrario.	Marcar gol. Superar al portero. Evitar el gol.	1:1 (PORTERO) DIFERENCIACIÓN CLARA DE LAS DOS PORTERÍAS.
REGLAMENTO	No sabe apenas nada del reglamento.		REGLAMENTO DEL FUTBOL 5	




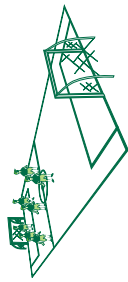

ETAPA DE CENTRACIÓN R A C I O N				
E L B A L Ó N , E L A D V E R S A R I O Y Y O				
	CARACTERÍSTICAS	OBJETIVOS	CONTENIDOS	SITUACIONES PRIORITARIAS
2º NIVEL (8-10 años)				
TÉCNICA	<p>Cada vez menos problemas en el golpeo.</p> <p>Graves problemas para controlar el balón.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Seguir familiarizándose con el balón. - Dominio del golpeo corto. <p><u>Empezar a realizar las siguientes ejecuciones técnicas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Golpeo (pase y remate) de media distancia. - Control y conducción del balón. - Regate simple (autopase). - Entradas. - Pase con las manos. - Desviar el balón. 	<p>Golpeo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pase corto/medio. - Remate cercano/media distancia. <p>Conducción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De mantener el balón. - De proteger el balón. <p>Control:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parada. - Semi-parada. <p>Amortiguación.</p> <p>Regate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Simple (autopase) <p>Entradas.</p> <p>Pases con la mano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pase corto - Desviación 	<p>1:0</p> <p>2:0</p>
TÁCTICA	<p>Sigue jugando alrededor del balón.</p> <p>Juego en largo.</p>  <p>Utiliza el espacio sin orden.</p>	<p>Individual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener el balón. - Avanzar con el balón. - Meter gol. - Recuperar el balón. - Obstaculizar el remate. - Fintas. <p>De equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tomar sentido de grupo. 	<p>ENATAQUE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meter gol (remate). - Mantener el balón. - Avanzar. - Fintar. - Superar adversario. <p>EN DEFENSA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuperar el balón - Impedir el avance. - Obstaculizar el remate. 	<p>Situaciones que buscan el enfrentamiento directo</p> <p>1:1</p> <p>2:2</p> <p>(Jugador + portero)</p>
REGLAMENTO	Sabe que el objetivo del juego es meter gol.		REGLAMENTO FÚTBOL 5	



ETAPA DE DESCENTRACIÓN R A T I O N				
EL BALÓN, EL COMPAÑERO, EL ADVERSARIO Y YO				
CARACTERÍSTICAS	OBJETIVOS	CONTENIDOS	SITUACIONES PRIORITARIAS	
<p>3^{er} NIVEL (10-12 años)</p> <p>Va mejorando el nivel técnico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Golpeo bastante trabajado. - Empieza a dominar el control y la conducción. 	<p>DOMINAR las siguientes ejecuciones técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Golpeo (pase y remate) de media distancia. - Diversos tipos de control. - Conducción para proteger y para mantener el balón. - Pase en corto con la mano. - Desvíos - Recepción del balón. <p>EMPEZAR a realizar las siguientes ejecuciones técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regate compuesto. - Conducción de velocidad. - Saque realizado con el pie. - Pase desde media distancia con la mano. 	<p>Golpeos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Remate desde media distancia. - Pase medio. <p>Conducciones</p> <p>Controles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amortiguamiento. - Orientado. <p>Regate compuesto</p> <p>Finta / engaño</p> <p>Entradas</p> <p>Intercepciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desviar - Recuperar <p>Pases con la mano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corto - Medio <p>Desvío</p> <p>Saque con el pie</p> <p>Recepción del balón</p>	<p>1:0</p> <p>2:0</p> <p>3:0</p> <p>2:1 (SITUACIÓN FACILITADA)</p>	
<p>TÉCNICA</p>				
<p>TÁCTICA</p>	<p>Golpea el balón a lo ancho y a lo largo.</p>  <p>Se dan ayudas: pase.</p>	<p>En ataque con balón</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pasar - Fintas - Avanzar <p>En ataque sin balón</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dar opción de pase - Aumentar el espacio - Fintas - Avanzar <p>En defensa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fintas - Intercepciones - Recuperación del balón - Impedir el avance 	<p>2:1</p>	
<p>REGLAMENTO</p>	<p>Sabe cuáles son algunas faltas.</p> <p>Sabe cuáles son los derechos del portero.</p>	<p>REGLAMENTO DE FÚTBOL 7 u 8</p>		



ETAPA DE DESCENTRACION RACION				
EL BALÓN, LOS COMPAÑEROS, EL ADVERSARIO Y YO				
CARACTERÍSTICAS	OBJETIVOS	CONTENIDOS	SITUACIONES PRIORITARIAS	
<p>4º NIVEL (12-14 años)</p> <p>Jugador de campo / Portero. Nivel adecuado en la mayoría de ejecuciones técnicas.</p>	<p>Realizar EN FORMA ADECUADA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El golpeo en largo. - Diversos tipos de controles y conducciones. - Intercepciones y cargas. - Entradas. <p>Portero:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todas las ejecuciones técnicas. 	<p>JUGADOR DE CAMPO EN ATAQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Golpeos: - Pase en largo - Remate de lejos - Conducciones: - De velocidad <p>Controles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amortiguamiento - Orientado <p>Regate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compuesto - EN DEFENSA <p>Entradas</p> <p>Intercepciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuperar - Alejar el balón. - Cargas. 	<p>PORTERO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posición básica - Desplazamientos - Despeje - Salidas - Recepción del balón - Saques 	<p>1:0 2:0 3:0 2:1 3:1 4:1 (SITUACIONES FACILITADAS)</p>
<p>Se acentúa el sentido de grupo. Uso bastante ordenado del campo.</p>  <p>Basa el juego en el pase. Juego en corto y en largo.</p>	<p>Con los compañeros:</p> <p>EN ATAQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener el balón - Avanzar - Meter gol <p>EN DEFENSA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cortar el ataque - Recuperar el balón - Obstaculizar el remate <p>- Uso ordenado del TERRENO.</p> <p>- Darse cuenta del juego SIN BALÓN</p> <p>- Comenzar con las jugadas de ESTRATEGIA.</p>	<p>JUGADOR DE CAMPO</p> <p>EN ATAQUE CON BALÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contraataque - Situarse según el sistema - Carga <p>EN ATAQUE SIN BALÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vigilar al contrario - Desmarcarse - Contraataque - Ampliar el espacio <p>EN DEFENSA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Basculación - Marcaje - Dirigir el equipo - Repliegue - Hacer frente al contraataque <p>JUGADAS DE ESTRATEGIA</p>	<p>PORTERO</p> <p>EN ATAQUE CON BALÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pasar - Fintas - Comenzar el contraataque <p>EN ATAQUE SIN BALÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dar opción de pase <p>EN DEFENSA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dirigir el equipo - Intercepción - Salidas - Colocación <p>JUGADAS DE ESTRATEGIA</p>	<p>3:1 3:2 (con portero) 3:3</p>
<p>REGLAMENTO</p> <p>Sabe que es quedarse fuera de juego.</p>	<p>REGLAMENTO DE FÚTBOL II</p>			

ETAPA DE ESTRUCTURACIÓN				
EL BALÓN, LOS COMPAÑEROS, LOS ADVERSARIOS Y YO				
	CARACTERÍSTICAS	OBJETIVOS	CONTENIDOS	SITUACIONES PRIORITARIAS
5º NIVEL (14-16 años)				
TÉCNICA	Jugador de campo / Portero. Dominan las ejecuciones técnicas de forma efectiva.	- Usar con mayor exactitud y velocidad todas las ejecuciones técnicas en SITUACION DE JUEGO. - Afianzar la técnica específica DE CADA PUESTO.	Todas las ejecuciones técnicas	Situaciones que se aproximen al juego real.
TÁCTICA	Usan el campo de forma ordenada.  En espacio reducido juego hacia adelante con los compañeros (dos o tres jugadores)  Apenas juegan sin balón.	- Coordinación en ataque y defensa entre los miembros del equipo. - Organización de la táctica del equipo en ataque y defensa. - Mejorar el juego sin balón. - Profundizar en las jugadas de estrategia. - Comenzar a usar sistemas.	JUGADOR DE CAMPO EN ATAQUE CON BALÓN Organizar el contraataque. Situarse según el sistema. Temporizar. Provocar la falta. EN ATAQUE SIN BALÓN Apoyar el contraataque. Atraer al defensor. Dirigir el juego. Buscar el espacio libre. Situarse según el sistema. EN DEFENSA Hacer frente al contraataque. Cobertura. Permuta. Repliegue. Achicar espacios. Basculación. Provocar el fuera de juego. Retardar el ataque. JUGADAS DE ESTRATEGIA	3:2 2:3 4:3 3:4 Muchas otras combinaciones (3:3, 6:5,...)
REGLAMENTO	No diferencian claramente las faltas.		Reglamento de Fútbol II	