

# **Tema 3. Construcción y dirección de tareas**

## **3.1 Las variables de construcción**

### **3.2 Los tipos de tareas**

### **3.3 El control en la realización de las tareas**

## **3.1 Las variables de construcción**

Las reglas de juego del rugby enmarcan las posibilidades de relación que tiene un jugador con los otros jugadores (compañeros y adversarios), con el espacio, con el balón y con el tiempo. Pero al mismo tiempo también nos definen cuáles son los límites que nunca deben sobrepasar los jugadores, puesto que en ese caso serán sancionados. De esta forma las acciones motrices que un jugador pueda realizar corriendo con el balón, pasándolo, lanzándolo, pateándolo, percutiendo, placando, empujando, etc. no son más que el resultado de lo que el reglamento permite.

Teniendo en cuenta esta premisa, es lógico pensar que el punto clave para construir actividades orientadas al aprendizaje y al perfeccionamiento, será la forma en que se combinen las relaciones que puede tener un jugador con los otros elementos (otros jugadores, espacio, balón y tiempo).

### **3.1.1 Espacio de juego (E)**

Se refiere a la relación existente entre jugador y el espacio. Las dimensiones y formas del espacio en el que evoluciona el ejercicio deben adecuarse al objetivo perseguido, puesto que según sean tenderán a favorecer un tipo u otro de conducta en los jugadores, tanto a nivel individual como colectivo. Por ejemplo:

- Espacios anchos: favorecerán situaciones de evasión y el juego desplegado.
- Espacios estrechos: favorecerán situaciones de contacto y el juego en penetración.

- Espacios profundos y estrechos: favorecerán situaciones de juego agrupado y juego al pie.
- Espacios anchos y profundos: juego desplegado y juego al pie.
- Espacios anchos y cortos: juego desplegado penetrante en los intervalos.

### **3.1.2 Relación de fuerzas (RF)**

Se trata de la proporción existente entre atacantes y defensores que puedan tomar parte en el ejercicio. Es muy importante dominar esta variable, puesto que las situaciones de superioridad tienden a facilitar las condiciones del equipo con mayor número de jugadores por lo que puede ser indicado cuando el ejercicio está orientado al aprendizaje. Pero esta misma relación puede ser usada para plantear un trabajo de perfeccionamiento para el equipo en inferioridad.

- Superioridad numérica defensiva: bloquear el ataque para obligarle a un cambio de juego. Favorece la recuperación del balón.
- Superioridad defensiva momentánea: implica transformar el juego en función de las nuevas percepciones.
- Superioridad ofensiva: elegir la forma de ataque y favorecer al ataque. Supone un trabajo más exigente para la defensa.
- Igualdad numérica: estructurar estrategias para crear desequilibrios en el equipo adversario.

### **3.1.3 Balones (B)**

Una de las variables que mejor hay que gestionar y que su dominio va más allá del hecho de introducir un balón en medio del campo para iniciar la actividad. El balón nos ofrece multitud de posibilidades en cuanto a favorecer conductas en los jugadores, teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Dónde se inyecta: a un jugador descolocado (obliga la implicación de todos los jugadores); sobre una concentración de jugadores (provocará una situación de lucha por el balón) y en un espacio libre (descubre los espacios no ocupados).
- Cuándo se inyecta: cuando hay una parada de juego (favorece la continuidad), en malas decisiones de los jugadores (permite evaluar

y sancionar la mala decisión), cada cierto tiempo (obliga a un constante cambio de rol).

- Cómo se inyecta: a las manos (reacción inmediata del jugador), hacia arriba (lucha por la posesión y la conservación), por el suelo (centrar la atención en el balón y reforzar la idea del apoyo), a lo lejos (responsabilidad individual y dar tiempo para la recolocación de los apoyos), avanzando o retrocediendo (favorecer la recolocación constante en el espacio).
- A quién se le inyecta: a los atacantes del último balón (reorganización respecto al nuevo balón), a los defensores del último balón (cambio de rol), al jugador no involucrado (implicarlo en la toma de decisiones), a un jugador que ha tomado una mala decisión (aceptar el error dándole una nueva oportunidad).

### **3.1.4 Consignas atacantes (A)**

Normalmente se refieren a las posibilidades de uso del balón que se le permiten. El gran abanico de opciones debe ir en consonancia al objetivo perseguido y ser un elemento facilitador en las actividades tanto de aprendizaje como de perfeccionamiento.

- Limitar el uso del balón: condicionando el desplazamiento (no correr más de 10m con el balón en las manos), o cumplir ciclos de acciones (después de cada tres pases debe haber un puntapié).
- Formas de juego: permite combinar, en la forma más adecuada, una o varias formas de juego, como el juego en penetración, juego agrupado, juego desplegado, juego al pie en penetración o el juego al pie desplegado.
- Modificación de reglas: permite reafirmar aspectos trabajados, en especial la prohibición de zonas determinadas en el campo (jugar sin los pasillos de 5m.), permitir a los defensores estar en fuera de juego en los agrupamientos, reiniciar todas las faltas con un puntapié de castigo jugado rápido y a la mano.

### **3.1.5 Consignas defensores (D)**

Se trata de una de las variables metodológicas de mayor importancia en los ejercicios. El rugby debe considerarse como un deporte oposición – colaboración. La presencia de los defensores debe ser casi una constante asegurada en cualquier actividad, aunque lo que hay que modular es el nivel de contacto defensivo permitido. El objetivo final de la defensa es el de recuperar el balón, y el placaje es la acción más usada en el intento.

Pero para favorecer el proceso de enseñanza – aprendizaje no siempre nos interesará llegar a los máximos niveles de contacto por lo que puede ser conveniente “simular” la acción de los defensores. Esta idea nos permite desde establecer diferentes niveles de permisividad defensiva, hasta condicionar tipos de defensa, como por ejemplo:

- Nivel de permisividad defensiva: tocar a dos manos, coger por debajo la cintura, bloquear el avance, derribar –placar- y finalmente placar y recuperar.
- Nivel de organización defensiva: defender sobre el hombre (favorece el trabajo de placaje), defender sobre el balón (favorece la recuperación y obliga, por parte de los atacante, a un trabajo centrado en la ocupación del espacio), defender sobre el espacio (favorece el trabajo de organización defensiva y obliga al ataque a detectar los puntos débiles de la ocupación defensiva).

### **3.1.6 Dinámica de la actividad (DA)**

Son referencias muy importantes que condicionarán el dinamismo de la actividad. Basta con que el educador vaya tomando consciencia de que en el diseño de la actividad debe ser capaz de prever las siguientes respuestas:

- ¿Cómo voy a agrupar a los jugadores?
- ¿Cuántos grupos necesito para que haya las mínimas paradas posibles?
- ¿Cuántos balones hay en juego?
- ¿Qué hacen los jugadores con el balón una vez finalizan su intervención?
- ¿A dónde van los jugadores una vez finalizan su intervención?
- ¿Cuántas veces va a repetir el mismo grupo?

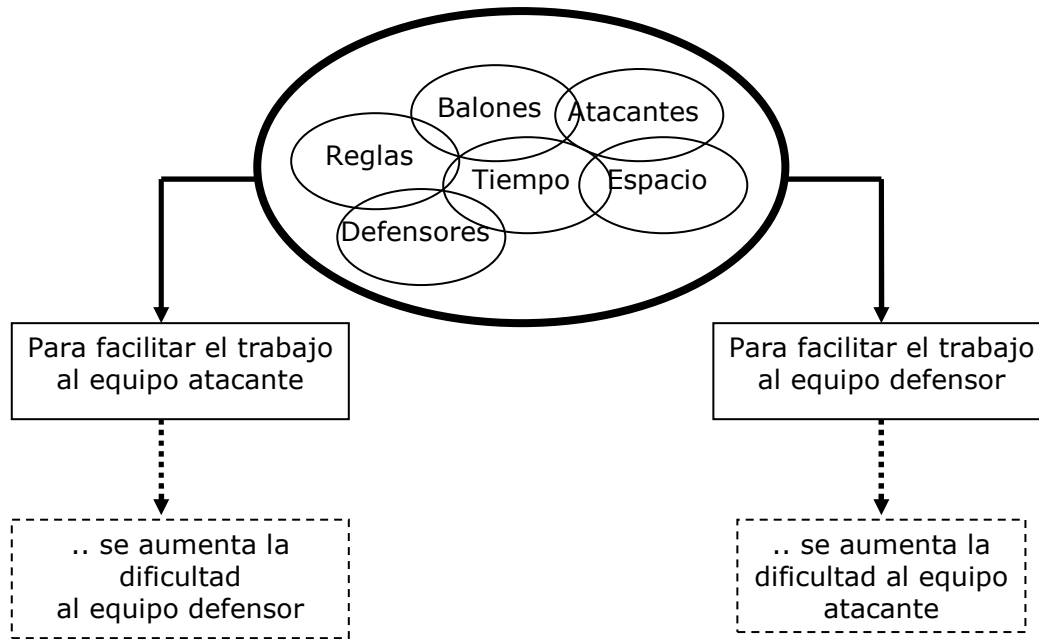


Gráfico 4. Funcionamiento del sistema de las variables.


### 3.2 Los tipos de tareas

Según Espar (2003), los ejercicios de entrenamiento son la forma que tenemos de acceder a la motricidad de los jugadores y lograr, a través de ellos, su mejora. Cualquier ejercicio puede ser entendido como un conjunto de subtareas que pueden ser modificadas para facilitar la consecución del objetivo.

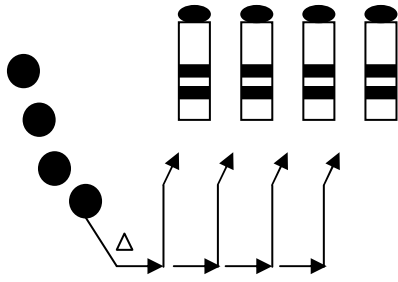
En la clasificación que se propone a continuación, (adaptada del trabajo de Espar, 2003), se consigue un nivel de concreción mayor, en cuanto que nos permite diseñar ejercicios en base al grado de especificidad técnico y de toma de decisiones. De esta forma exponemos que para la construcción de actividades las tareas pueden diferenciarse en:

- Tareas técnicas
- Tareas físico-técnicas
- Tareas de toma de decisiones
- Tareas de rol estratégico
- Tareas de cambio de rol
- Ejercicios de partido

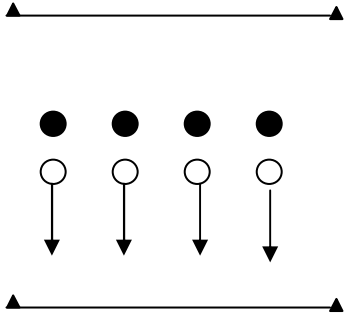
### 3.2.1 Tareas técnicas

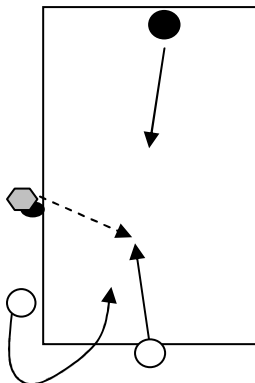
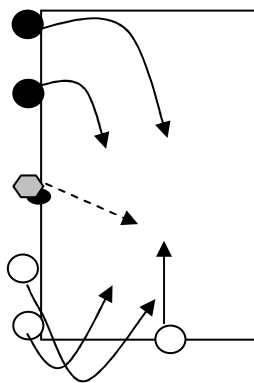
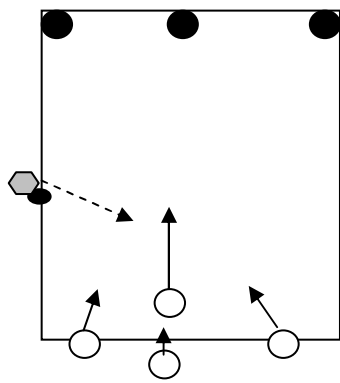
Objetivos	Características	Consideraciones
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Afinar en la ejecución de una habilidad técnica.</li> <li>- Independizar progresivamente el control del movimiento de su mirada, para incidir en otros elementos de propiocepción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se refieren al ajuste del jugador al espacio y al balón.</li> <li>- Elevada exigencia del SNC.</li> <li>- Puede descomponerse el gesto técnico en tantas partes como sea necesario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se elimina la toma de decisiones.</li> <li>- Para evitar el cansancio es preferible al principio de la sesión.</li> </ul>
<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">1</div> <div style="text-align: center;">↑</div>  </div>	<p><b>E:</b> 5m ancho x 20m largo (marcar con conos espacios de 5x5m).  <b>RF:</b> individual.</p> <p><b>B:</b> Varios balones en juego.  <b>A:</b> Un portador del balón.</p> <p><b>DA:</b> El pateador debe variar las formas de puntapié tratando de ajustarlo a la precisión del espacio en el que va a dirigirlo. Para dificultar la eficacia de la habilidad, puede darse la consigna de intentar que el balón esté en el aire el máximo tiempo posible.</p>	

### 3.2.2 Tareas físico - técnicas

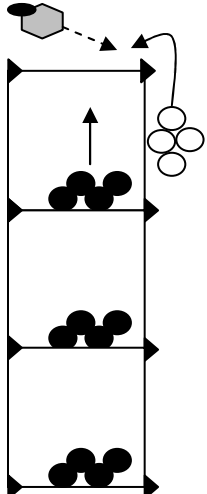
Objetivos	Características	Consideraciones
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valorar cuantitativamente el factor físico dentro de los ejercicios.</li> <li>- Puede priorizarse el físico-técnico o el técnico-físico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Físico-Técnico: no es necesario incidir mucho en el detalle de ejecución y centrarse en la exigencia física.</li> <li>- Técnico-Físico: ayudan a automatizar ejecuciones técnicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Refuerzo muscular (10% peso): tobilleras, balones medicinales, pilometría+acción.</li> <li>- Repeticiones en resistencia: aeróbica (3'x 15'-20' al 50-80%); anaeróbica (30"-60" al 100% ó 2'-5' al 50%).</li> <li>- Velocidad (5"-7" al 100%).</li> </ul>
<p><b>E:</b> 6m. desde línea de defensa hasta sacos de placaje</p> <p><b>RF:</b> Grupos de 4 (sin oposición).</p> <p><b>B:</b> 4 balones colocados sobre 4 sacos de placaje.</p> <p><b>DA:</b> A la señal los jugadores rodean el cono y orientados hacia los sacos de placaje se desplazan lateralmente hasta completar la línea de defensa. Una vez el último defensor está preparado, da la señal "Ya" y los cuatro suben a placar por el interior de los sacos. Tras el impacto, cada placador recoge un balón y ensaya, en el menor tiempo posible, sobre la línea de defensa.</p>		

### 3.2.3 Tareas de toma de decisiones

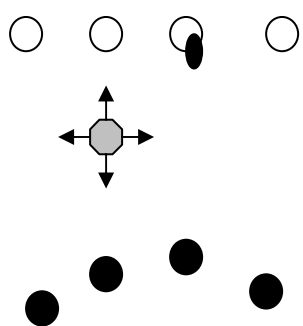
Objetivos	Características
<p>- <b>Toma de decisiones inespecífica:</b> mejorar la capacidad táctica individual ante estímulos generales que no son específicos del rugby.</p>	<p>- Estímulos Inespecíficos-Respuestas Inespecíficas: ejercicios de condición física de velocidad de reacción.                      - Estímulos Inespecíficos-Respuestas Específicas: variabilidad de estímulos con respuestas específicas.</p>
	<p><b>E:</b> 10x10m.  <b>RF:</b> 4x4.  <b>B:</b> sin balones.  <b>A:</b> Cinco atacantes sentados en la mitad del espacio.  <b>D:</b> Cinco defensores sentados en la mitad del espacio. A distancia de un metro del equipo adversario.  <b>DA:</b> A la señal (<b>blancos</b> o <b>negros</b>) los jugadores atacantes deben alcanzar la línea de ensayo que hay frente a ellos, mientras que los defensores se levantan y deben impedirlo. Pueden variarse tanto las formas de salida, como los estímulos de señal que se den para iniciar la actividad.</p>

Objetivos	Características	
<p>- <b>Toma de decisiones específica:</b> mejorar la capacidad táctica individual ante estímulos específicos y propios del juego</p>	<p>El estímulo que desencadena la toma de decisiones es siempre específico, normalmente representado por un adversario, que con oposición más o menos real, más o menos dirigida.</p>	
<p><b>Progresión para la construcción de la unidad de ataque</b>                      A continuación, se presenta una serie de ejercicios que tienen como objetivo construir la unidad de ataque. Para ello se cambiarán las situaciones de salida de atacantes y defensores, y la relación de fuerzas.  <b>A:</b> Variando las situaciones de salida se trata de provocar que los jugadores atacantes decidan qué rol asumen, y lo comuniquen a sus compañeros. Consecuentemente la eficacia de las acciones resultantes dependerá de la lectura de los desplazamientos de los defensores.  <b>D:</b> El número de defensores variará en función del nivel de adaptación que los jugadores tengan a la agresividad defensiva. En esta fase es muy importante que mantengan los principios individuales en defensa.</p>		
 <p><b>E:</b> 10x15 <b>RF:</b> 2x1</p>	 <p><b>E:</b> 15x20 <b>RF:</b> 3x2</p>	 <p><b>E:</b> 20x20 <b>RF:</b> 4x3</p>

### 3.2.4 Tareas de rol estratégico

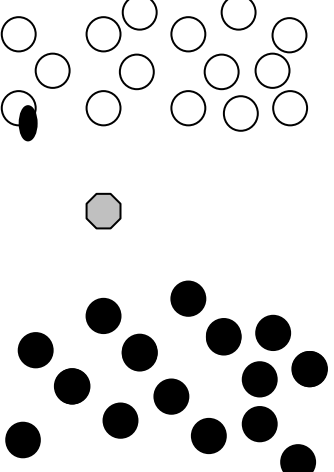
Objetivos	Características
<p>- Se trata de ejercicios que desarrollan una fase concreta del juego (ataque, defensa o contraataque).</p>	<p>- Implican desarrollar las tomas de decisiones asociadas a un rol determinado, hasta que se cumplan los objetivos planteados.</p>
<p><b>E:</b> Tres espacios de 5m ancho x 10m de largo.  <b>RF:</b> 4x4 + 4x4 + 4x4.  <b>B:</b> 1 balón en el juego.  <b>A:</b> Un grupo de cuatro atacantes en un lateral del espacio. No se les permite jugar el balón más que con la transmisión mano a mano.  <b>D:</b> Tres grupos de cuatro defensores colocados en el fondo de los tres espacios de juego. Defensores sólo pueden placar o sacar a los atacantes fuera del espacio. No intervienen sobre el balón.  <b>DA:</b> Los atacantes reciben el balón y se orientan en el espacio para llegar a las líneas finales de cada espacio defendido. Cada grupo defensor sólo interviene en su espacio. En función de las consignas de juego, se puede favorecer el juego de Maul o el de Ruck.</p> 	

### 3.2.5 Ejercicios de cambio de rol

Objetivos	Características
<p>- Se trata de ejercicios que encadenan diferentes fases del juego en la que se producen cambios de roles estratégicos.</p>	<p>- Implican una adaptación constante a diferentes roles.                      - Los cambios de roles pueden asociarse a diferentes tipos de estímulos o consignas para graduar el nivel de complejidad del ejercicio.</p>
<p><b>Organización permanente</b>  <b>E:</b> 20x20m.  <b>RF:</b> 4x4.  <b>B:</b> 1 balón en manos del equipo atacante.  <b>A:</b> 4 atacantes dispuestos en fila enfrentados a los defensores.  <b>D:</b> 4 defensores dispuestos en fila enfrentados a los atacantes.  <b>DA:</b> Las dos filas de jugadores deben estar separadas unos 5m, distancia que deben procurar mantener siguiendo las órdenes del entrenador que se moverá permanentemente. Mientras dura este tiempo de preparación, los cuatro atacantes deben pasarse el balón constantemente, de tal forma que los defensores se recoloquen permanentemente en formación de "ala de avión" en función de dónde se encuentra el balón. Un segundo tiempo del ejercicio consiste en que a la señal del entrenador se juega a ensayar y placar recuperando el balón.</p> 	



### 3.2.6 Ejercicios de partido

Objetivos	Características
<p>- Permite integrar todos los elementos de la competición.</p>	<p>- Ejercicios de Partidos básicos: en los que pueden trabajarse aspectos concretos trabajados anteriormente. - Ejercicios variando las reglas de Partidos: jugar sin melés, jugar, con laterales o todos los golpes a la mano y rápidos, etc.</p>
	<p><b>Trabajo de continuidad en la circulación del balón</b>  <b>E:</b> todo el campo.  <b>RF:</b> 15x15.  <b>B:</b> 1 balón en manos del equipo atacante.  <b>A:</b> 15 jugadores repartidos y distribuidos en roles específicos.  <b>D:</b> 15 jugadores repartidos y distribuidos en roles específicos.  <b>DA:</b> Se juega con las reglas habituales, pero modificando el tiempo en que el balón puede permanecer en un punto de fijación. Si en tres segundos desde la formación del agrupamiento el balón no puede ser jugado, de nuevo, se para el juego y se reinicia una melé para el equipo contrario.</p>

## 3.3 El control en la realización de las tareas

### 3.3.1 Criterios observables

Los criterios de la actividad son aquellos aspectos observables que el educador se va a plantear para poder determinar tanto los niveles de corrección como las formas de reforzamientos que deben darse.

En el diseño de las tareas, de los ejercicios y de las actividades, los criterios deben ser el último apartado que el educador prevea antes de llevar a la práctica su propuesta. En sí mismo, el criterio de la actividad debe responder a la pregunta: ¿en qué me voy a fijar para determinar si el ejercicio lo hacen bien o mal? Algunas de las características que pueden ayudar a establecer y adecuar los criterios de las actividades son:

- Es aconsejable que los jugadores conozcan cuáles son los criterios de observación, esto les ayudará a poder cumplir los objetivos de la actividad.
- Los criterios deben ser muy concretos (p.e. cuántos balones caen al suelo, donde están mirando los jugadores, las veces en que se supera la línea de ventaja, etc.).

- A cada actividad le corresponde un solo criterio.
- Deben estar adaptados al nivel de los jugadores, por lo que la construcción de grupos heterogéneos debe tenerse en cuenta.
- Es una forma muy adecuada de introducir al educador en la mejora de las habilidades de observación.
- El establecimiento de los criterios debe ser lógico, es decir, en consonancia con el precedente y con el posterior.

### 3.3.2 Aspectos didácticos de intervención

Cuando nos planteamos la forma en que le educador-entrenador puede mejorar su intervención en las sesiones de entrenamiento, y por lo tanto, hacer más eficiente su trabajo en el terreno de juego, nos debemos referir a la optimización de los recursos didácticos de los que dispone.

A tenor de los resultados de algunos estudios (ver gráfica 5), comprobamos que la realidad educativa dista mucho del ideal que a cualquier educador pretende que se produzca en sus sesiones de entrenamiento. Tras un breve análisis de los datos que nos ofrece Cassidy et al (2004), la reflexión que surge, de forma inmediata es: ¿hace el educador aquello que realmente cree que está haciendo?

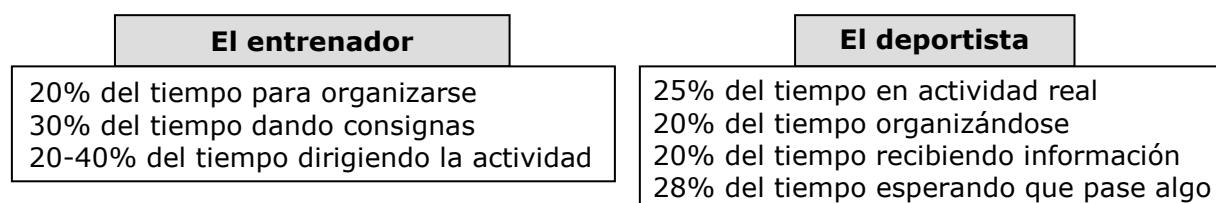


Gráfico 5. Distribución del tiempo de dedicación en una sesión de entrenamiento (Cassidy et al, 2004).

En la acción educativa, se hace prioritario el dominio de algunos aspectos didácticos tan fundamentales y básicos como los referidos a continuación:

#### a) La gestión del tiempo

La relación entre el tiempo de actividad y el tiempo de espera es uno de los criterios determinantes en cuanto al aprovechamiento de la sesión de entrenamiento.

Suele ser habitual encontrar a educadores realizando grandes explicaciones ante un grupo de niños que, dispuestos en fila, esperan

impacientes la inyección del balón. Con ello queremos resaltar que el educador no debe utilizar el entrenamiento para demostrar sus conocimientos sobre el juego. Debe tener presente que la mejor manera de aprender a jugar es jugando.

De esta manera pueden darse algunas breves recomendaciones que harán mejorar la proporción del tiempo de actividad y el tiempo de pausa.

- Prepararse la sesión de entrenamiento y en el diseño de las actividades definir: las consignas a dar y los criterios observables.
- La organización de las actividades debe estar en consonancia al nivel de experiencia de los jugadores: dinámicas muy complejas (muchos espacios, balones en un mismo momento, cambio de roles,...) acostumbran a dificultar el trabajo de los jugadores.
- Utilizar un lenguaje comprensible y mediante palabras clave que permitan a los jugadores relacionarlas con ideas concretas. La calidad de la información es fundamental.
- Aprovechar las pausas para reforzar ideas o conceptos.
- No interrumpir la actividad: es mejor ir modulando las variables hasta conseguir el objetivo pretendido.
- Proponerse un control del tiempo de trabajo y comprobarlo al final de la sesión.
- En el diseño de las actividades hay que pensar en el tamaño de los grupos que intervienen, especialmente por las ventajas e inconvenientes que conllevan en cuanto a la relación tiempo de intervención – evaluación.

#### b) La animación de la actividad

Como se ha comentado ampliamente en otros bloques de contenidos en los equipos de rugby en edad escolar, el juego debe considerarse un medio eficaz para la educación y formación integral de los jugadores, nunca en un fin en sí mismo. Por este motivo los aspectos motivacionales en el diseño de las actividades son fundamentales.

Actividades, ejercicios, tareas deben permitir mejorar a los jugadores, alcanzar nuevos retos personales, ayudarles a reforzar su autoestima, pero sobre todo, deben ser divertidos. La monotonía, la repetición constante y la poca variabilidad de actividades suelen ser los mejores aliados del abandono deportivo en estas edades.

Giuseppe Lusi, uno de los mejores pedagogos del rugby italiano, dijo: "Cualquiera puede ser entrenador, es fácil, basta con ir al entrenamiento con un libro de ejercicios bajo el brazo. Lo realmente difícil está en convertir esos ejercicios en los más adecuados para tus jugadores".

No basta pues, con diseñar el ejercicio, hay que ponerlo en marcha, hay que hacer que funcione, hay que hacer que los jugadores se lo crean, que lo disfruten. Por este motivo, mientras los jugadores están realizando la actividad el papel del entrenador es fundamental: debe animarlos a seguir, a superarse, a disfrutarlo y a pasarlo bien. Por ello debe desplegar sus mejores habilidades como animador. El entrenador debe participar también en la actividad.

Pero siempre hay que tener presente que el educador no debe sustituir las decisiones del jugador: placa, pasa, percute, empuje, pueden, a veces, convertirse en consignas que suplanten la propia respuesta esperada del jugador. Nunca hay que abusar de ellas.

#### c) Correcciones, demostraciones y reforzadores

En toda actividad didáctica el dominio de las correcciones, las demostraciones y los reforzadores es uno de los rasgos cualitativos más destacables del educador.

Hay que ser conscientes que no por mucho corregir, demostrar o reforzar conseguiremos mejores respuestas de nuestros jugadores. La experiencia nos demuestra que cada jugador necesita sus dosis individuales de correcciones, demostraciones y reforzadores. De la misma manera el contenido de cada uno de ellos también deberá ser lo más personal posible.

**Correcciones:** deben darse como consecuencia de haber detectado errores de ejecución o conductas que se alejan del objetivo perseguido. Si el problema es común y extensible a la mayoría del grupo, deberán hacerse correcciones grupales, en las que hay que reclamar la atención de todos los jugadores, e incidir de forma muy concreta en el problema común. Pero de la misma forma, si el problema se centra en un solo jugador, se aconseja que la corrección individual sea directamente sobre ese jugador, de forma discreta y personalizada. Quizás existe un criterio básico común en la aplicación de cualquier tipo de corrección: no dejar pasar mucho tiempo entre el error y la corrección.

**Demostraciones:** deben seguir a la corrección y se utilizan para remarcar, de forma visual, aspectos importantes en la ejecución técnica o análisis de la información para la toma de decisiones. Aunque en ellas no es tan importante si son grupales o individuales, sino en quien las realiza. Normalmente existe la tendencia de que

sea el mismo entrenador quien realiza a demostración, pero hay que ser consciente que debería reservarse sólo a aquellas demostraciones que necesiten de matices muy elevados. Otra de las formas de utilizar las demostraciones es a través de un jugador aventajado, lo que permitirá al resto de jugadores percibir una sensación de éxito muy asequible.

**Los reforzadores:** son las intervenciones que realiza el entrenador bien para consolidar aspectos positivos en las habilidades o conductas de los jugadores, o bien para incidir en aquellos aspectos negativos que hay que eliminar por provocar desajustes en el juego. Los reforzadores pueden darse de forma verbal y no verbal, pero es muy importante encontrar el equilibrio entre los individuales y los grupales. Expertos en didáctica deportiva señalan que la eficacia de los reforzadores depende, en gran medida, de:

- La percepción del educador respecto al efecto que causa en el jugador el reforzador.
- La interpretación que hace el jugador del reforzador.
- Por lo que puede sintetizarse en que el efecto del reforzador depende de: quien lo dice, a quien lo dice, qué dice y cómo lo dice.

	<b>GRUPOS REDUCIDOS (1 a 4 jugadores)</b>	<b>GRUPOS GRANDES (6 o más jugadores)</b>
Gestión del tiempo	- Pueden haber momentos de espera y de inactividad elevados. - Pueden montarse dinámicas que permitan seguir en otros espacios de juego.	- Intervienen muchos jugadores al mismo tiempo. - Hay que procurar que las intervenciones con el balón sean equilibradas entre todos los jugadores.
Calidad de la información	- Pueden darse consignas concretas y específicas para cada jugador.	- Debe hacerse un esfuerzo en simplificar la información que se transmite.
Correcciones y reforzadores	- Muy buenas condiciones para facilitar la evaluación y corrección individual de los jugadores.	- Las correcciones y reforzadores deben ser, preferentemente, colectivas, y durante los periodos de descanso.

Tabla 10. Consideraciones didácticas en base al tamaño de los grupos.

Únicamente una actitud con voluntad de autocrítica y de mejora constante puede hacer que el educador pueda seguir optimizando su trabajo en la misma medida que lo exige a sus jugadores.

**Un entrenador** no lo sabe todo. Debe asumir que forma parte del problema y por lo tanto también puede formar parte de la solución.

Wayne Smith (NZRFU)