



LA CAJA DE HERRAMIENTAS DEL ENTRENADOR



Los tipos de intervenciones para enseñar mejor.

INTERVENCIONES

1 DIRECTIVAS O DE COMANDO



Definición: Las intervenciones directivas o de comando son una herramienta del entrenador para modificar, orientar o condicionar lo que ocurre durante un ejercicio o juego, sin detenerlo necesariamente. Se usan para dirigir la atención de los jugadores hacia el objetivo de entrenamiento. Mensajes verbales cortos y precisos emitidos de forma externa para ajustar dinámicas en tiempo real sin congelar la acción.

Cuando usar: Durante situaciones continuas de juego dinámico (ej. juego suelto, reposicionamientos defensivos urgentes) para guiar la atención o para explicar la dinámica de la actividad a realizar.

Ejemplos:

- ¡Paso por detrás del cono y salgo!
- ¡Cambio de perfil!
- ¡Ahora ataca el otro equipo!



LA CAJA DE
HERRAMIENTAS
DEL ENTRENADOR

INTERVENCIONES

2 NEGATIVAS (desaconsejadas)



Definición: Las intervenciones negativas son aquellos enunciados que el entrenador realiza para intentar corregir un error percibido.

Porque evitarlas: Estas se desaconsejan ya que pueden interferir con el proceso de enseñanza-aprendizaje fijando ese error. La identificación de un gesto incorrecto no modifica por si sola la conducta del jugador sino esta acompañada de una orientación hacia el gesto correcto. Este tipo de intervenciones deteriora la confianza del jugador.

Cómo transformarlas: modificar el foco del error hacia el gesto correcto o solución de la proxima acción inmediata.

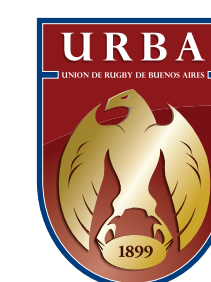
Ejemplos comunes:

- ✗ *No corran torcido!*
- ✗ *Los pases!*
- ✗ *No se te puede ir así!*

vs.

Alternativa Correcta:

- ✓ *Carreras rectas, Corro hacia el defensor.*
- ✓ *Terminemos con los dedos al blanco*
- ✓ *Subi rápido y anticipáte*



LA CAJA DE
HERRAMIENTAS
DEL ENTRENADOR

INTERVENCIONES

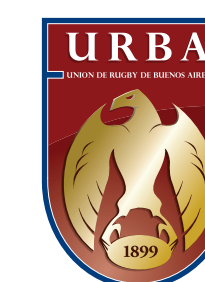
3 POSITIVAS (recomendadas)



Definición: Las intervenciones positivas son aquellos mensajes del entrenador que favorecen el aprendizaje, la autonomía y el desarrollo de los jugadores. Su característica central es que refuerzan positivamente el gesto o conducta realizada poniendo el foco en el jugador y en el proceso. Son refuerzos verbales y gestuales orientados a convalidar los comportamientos, ejecuciones técnicas o actitudes alineadas con el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Objetivo pedagógico: Afianzar los hábitos positivos, elevar los niveles de confianza individual y grupal. El refuerzo debe ser sumamente específico; el elogio genérico pierde valor si el jugador no entiende exactamente qué hizo bien.

- Ejemplos:**
- ✓ *Muy buen ángulo de carrera, Nacho.*
 - ✓ *Muy bien ganando el abajo, Pablo.*
 - ✓ *Bien José, la terminación del pase.*



LA CAJA DE
HERRAMIENTAS
DEL ENTRENADOR

INTERVENCIONES

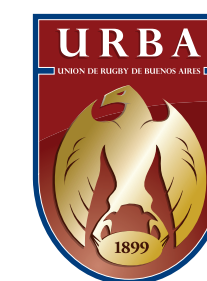
4 PRODUCTIVAS



Definición: Las intervenciones **productivas** son aquellas que se centran específicamente en el "cómo". No solo señalan lo que puede estar bien o mal, sino que orientan al jugador con información concreta sobre la manera de ejecutar, decidir o posicionarse. Son intervenciones técnico-tácticas precisas que construyen un **jugador competente**.

Cuando usarlas: Durante la ejecución de ejercicios y juegos a través de palabras claves utilizadas con anterioridad. O bien en detenciones preestablecidas o programadas por el entrenador por medio de devoluciones individuales al costado de la cancha.

- Ejemplos:**
- ✓ *Baja el centro de gravedad en el tackle.*
 - ✓ *Corre derecho para fijar*
 - ✓ *Manos al blanco para terminar el pase.*
 - ✓ *Pie cerca del portador en el tackle.*



INTERVENCIONES

5 FEEDBACK

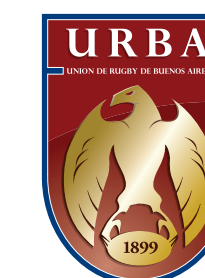


Definición: El **feedback** es la herramienta que tiene el entrenador para brindar información y obtenerla de los jugadores. A través de preguntas precisas el entrenador puede comprobar lo aprendido, incentivar la participación y desafiar a los jugadores. Este tipo de intervención tiene como objetivo la reflexión de los jugadores de manera de tomar conciencia de lo vivenciado.

Beneficio principal: Desarrolla el pensamiento crítico, mejora la toma de decisiones autónoma bajo presión en el partido y genera un aprendizaje a largo plazo mucho más sólido.

Cuando usarlo: Dejar que el error ocurra durante el ejercicio de entrenamiento, detener brevemente el bloque y abrir el debate con preguntas abiertas. Se recomienda realizar una conclusión que cierre la idea que el entrenador quiere destacar.

- Ejemplos:**
- ✓ *¿Qué fue lo que más escucharon durante este primer tiempo?*
 - ✓ *¿Qué hicimos bien en este bloque?*
 - ✓ *Nos pescaron muchas pelotas. ¿Que podemos hacer para evitarlo?*
 - ✓ *Cuando esta por salir la pelota del ruck:
¿Qué es lo primero que debiéramos mirar?*



LA CAJA DE
HERRAMIENTAS
DEL ENTRENADOR



UNIÓN DE RUGBY DE BUENOS AIRES

Difusión y Desarrollo

