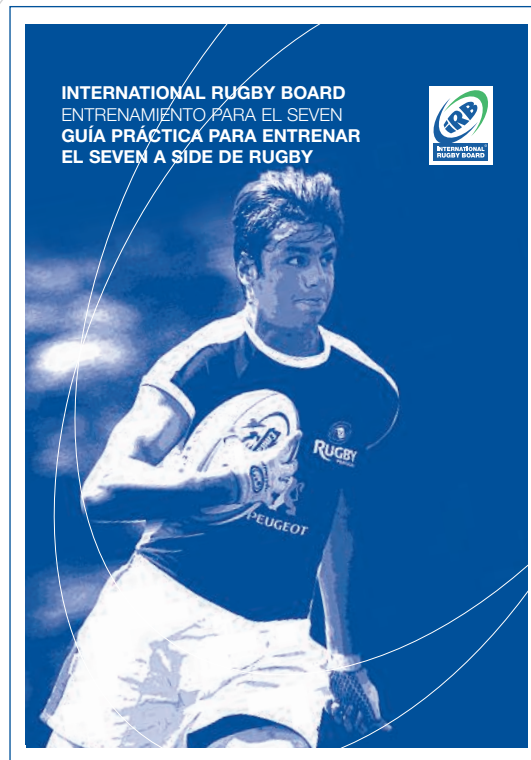




# Entrenamiento para el Seven



## Cuaderno de trabajo Nivel 1



# Entrenamiento para el Seven

## Cuaderno de trabajo Nivel 1

### Contenido

Información general del curso .....	3
Cursos de Capacitación y Educación del IRB .....	4
Curso de Coaching de Seven del IRB .....	5
Programa del curso Nivel 1 .....	8

#### Módulo 1: Conocimiento del juego

Tarea 1: Usar los videos para identificar los principios del Seven y vincularlos a las destrezas del juego .....	9
Tarea 2: Análisis de Factores Clave (KFA) y Análisis de Roles Funcionales (FRA) .....	11

#### Módulo 2: Presentar prácticas

Tarea 1: Evaluación de los pares de la presentación de una práctica asignada previamente de coaching de Seven .....	25
--	----

#### Módulo 3: Práctica de planificación

Tarea 1: Conducir prácticas que satisfagan las necesidades de los jugadores y el equipo .....	27
--	----

## Información general del curso

### Requisitos de participación

#### Nivel 1

Activo interés en el coaching de Seven.

### Recursos requeridos en el Módulo

#### Nivel 1

- Manual de Coaching de Seven 'Guía práctica para entrenar el Seven a side de Rugby'
- Cuaderno de Coaching de Seven Nivel 1

### Evaluación

#### Nivel 1

Este curso es exclusivamente un curso presencial. Los participantes recibirán un Certificado de Coach de Seven Nivel 1 del IRB si asisten a todos los módulos del curso y participan activamente.

### Métodos de presentación

#### El curso Nivel 1 se presentará utilizando:

- Análisis de videos.
- Trabajos en grupo.
- Resolución de problemas.
- Presentaciones.
- Conducción de prácticas.

### Agradecimientos

*El IRB desea agradecer formalmente el compromiso, esfuerzo y profesionalismo del autor, el equipo editorial y el equipo de consultoría. Su contribución al desarrollo de este programa es recibida con gratitud.*

#### **Autor:**

*Lee Smith*

#### **Equipo editorial:**

*Mark Harrington, Mike Luke  
(Trainer/Educador del IRB)*

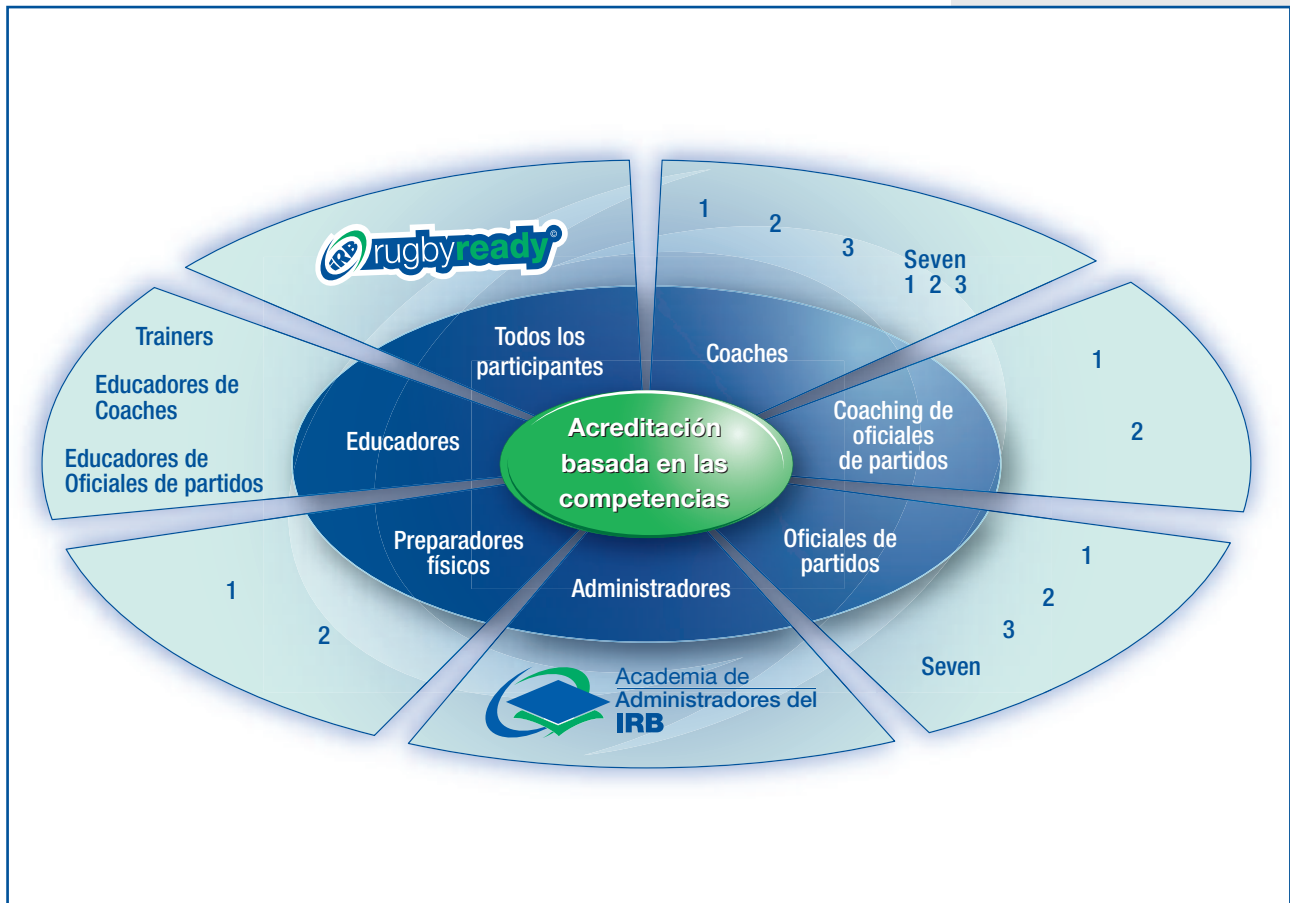
#### **Equipo de consultoría:**

*Grupo de Trabajo de  
Capacitación y Recursos del  
IRB (TRWG)*

### Sobre este recurso

*Este cuaderno Nivel 1 acompaña al manual genérico del curso de Coaching de Seven, titulado 'Guía práctica para entrenar el Seven a side de Rugby'.*

## Cursos de Capacitación y Educación del IRB



Los cursos de Capacitación y Educación del IRB han evolucionado a partir de mediados de los años noventa y han sido actualizados regularmente desde esa época usando las cualidades de expertos de las Uniones miembro y la capacidad de un selecto número de Trainers del IRB que, además, son 'expertos en contenidos'.

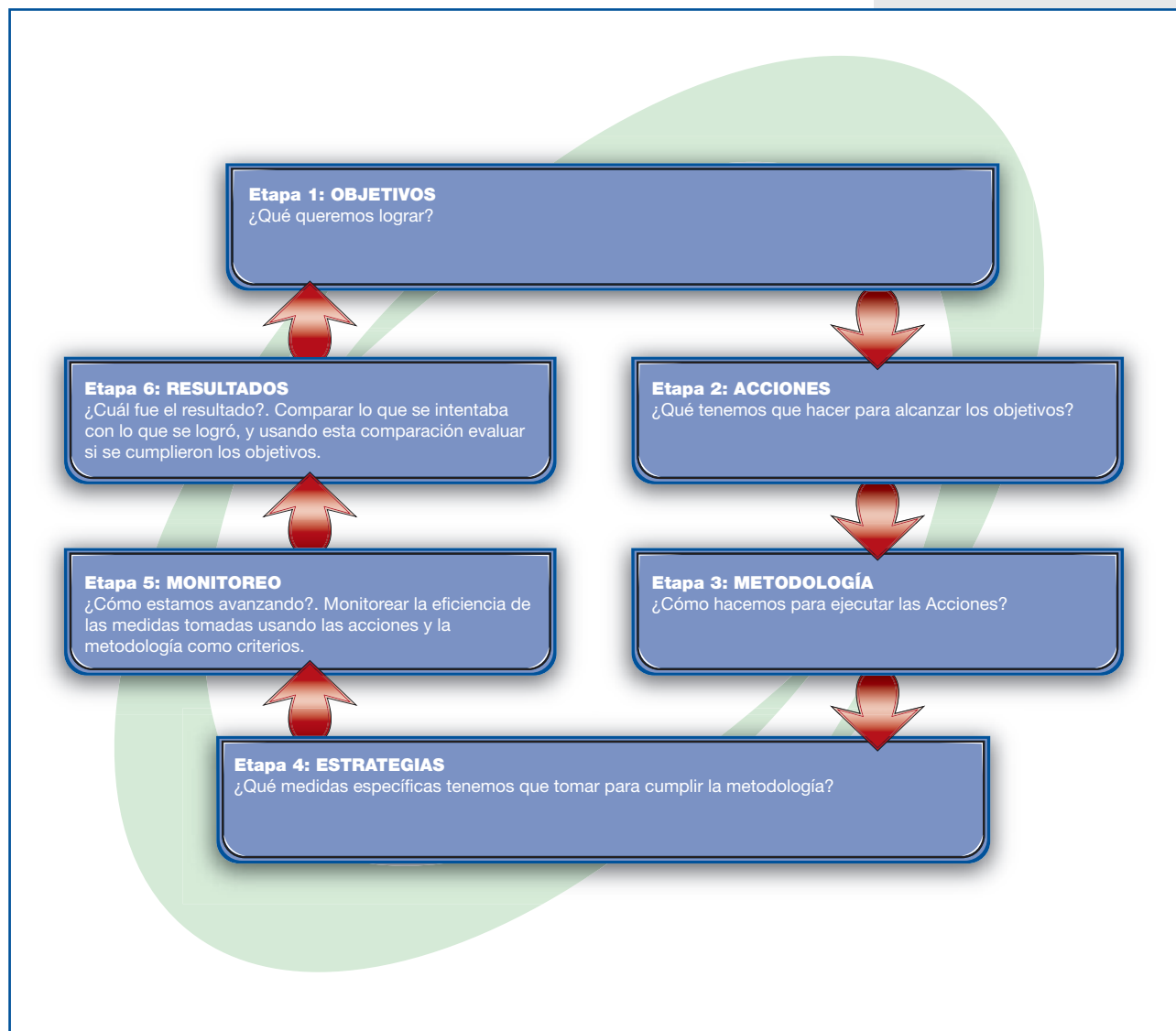
Desde 2006 la provisión de recursos del IRB se ha ampliado para servir a más partes interesadas como se muestra en el gráfico de arriba. Actualmente, todos los cursos se basan en las competencias y están diseñados para proporcionar el aprendizaje y la capacitación adecuados para los contextos en los cuales participan los coaches y los árbitros.

Además, los cursos del IRB pueden ahora ser dictados por Educadores acreditados por el IRB que han demostrado sus destrezas técnicas y de facilitadores a determinados standards. Toda la base de datos y certificación se realiza en las oficinas centrales del IRB en Dublín, Irlanda.

## La Estructura modular del curso: explicación del programa de coaching

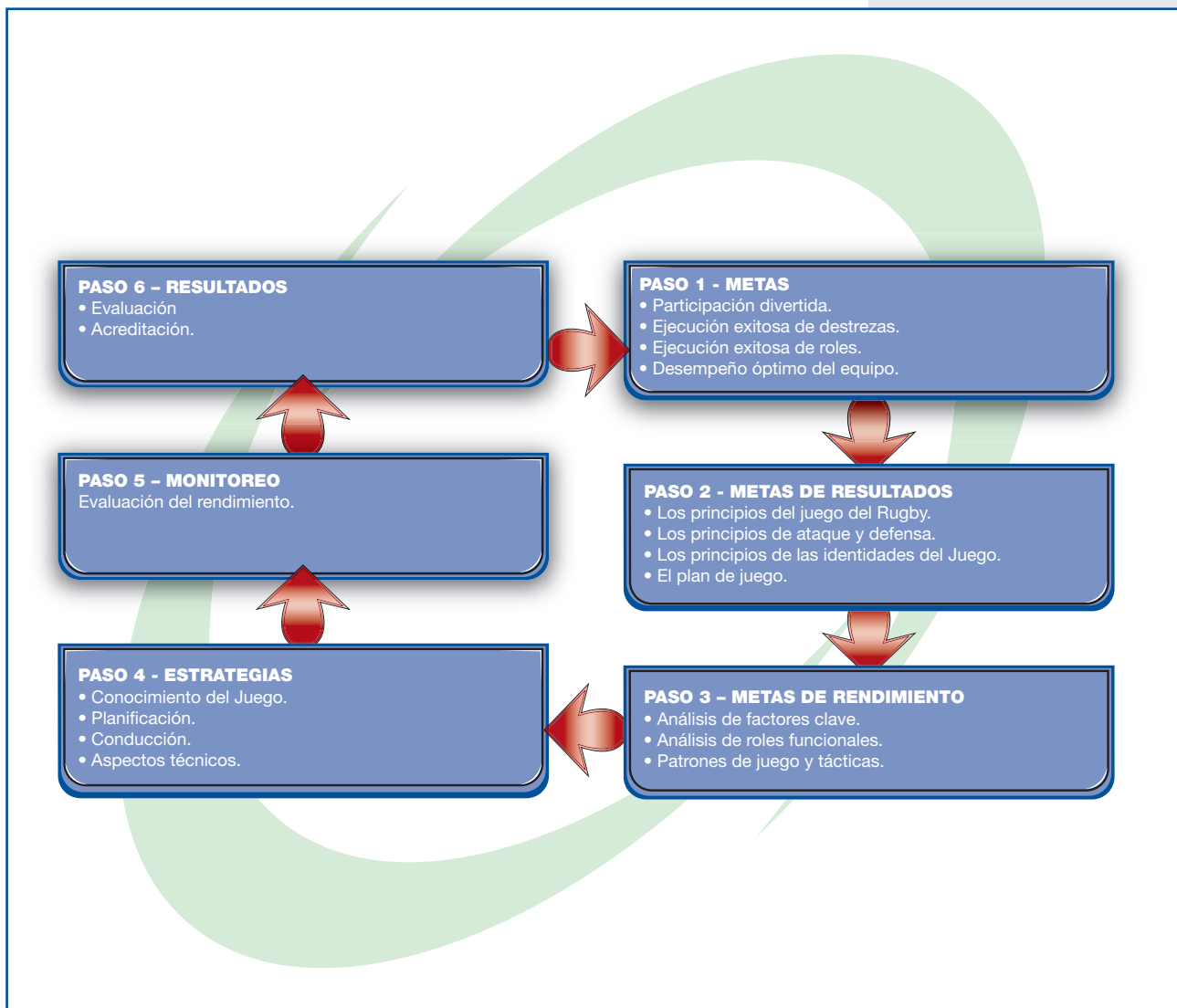
Los modelos de toma de decisiones que siguen comienzan con un modelo genérico que muestra los elementos involucrados en el proceso de resolución de problemas y toma de decisiones. Partiendo de la base de este modelo genérico, los modelos que siguen proporcionan más detalles a medida que se aplican al coaching del rugby más avanzado. Por lo tanto los modelos avanzan progresivamente desde una posición predominantemente técnica a un enfoque predominantemente táctico.

El objetivo de los modelos es proporcionar a los coaches un método lógico de coaching y las 'herramientas del negocio del coaching'.



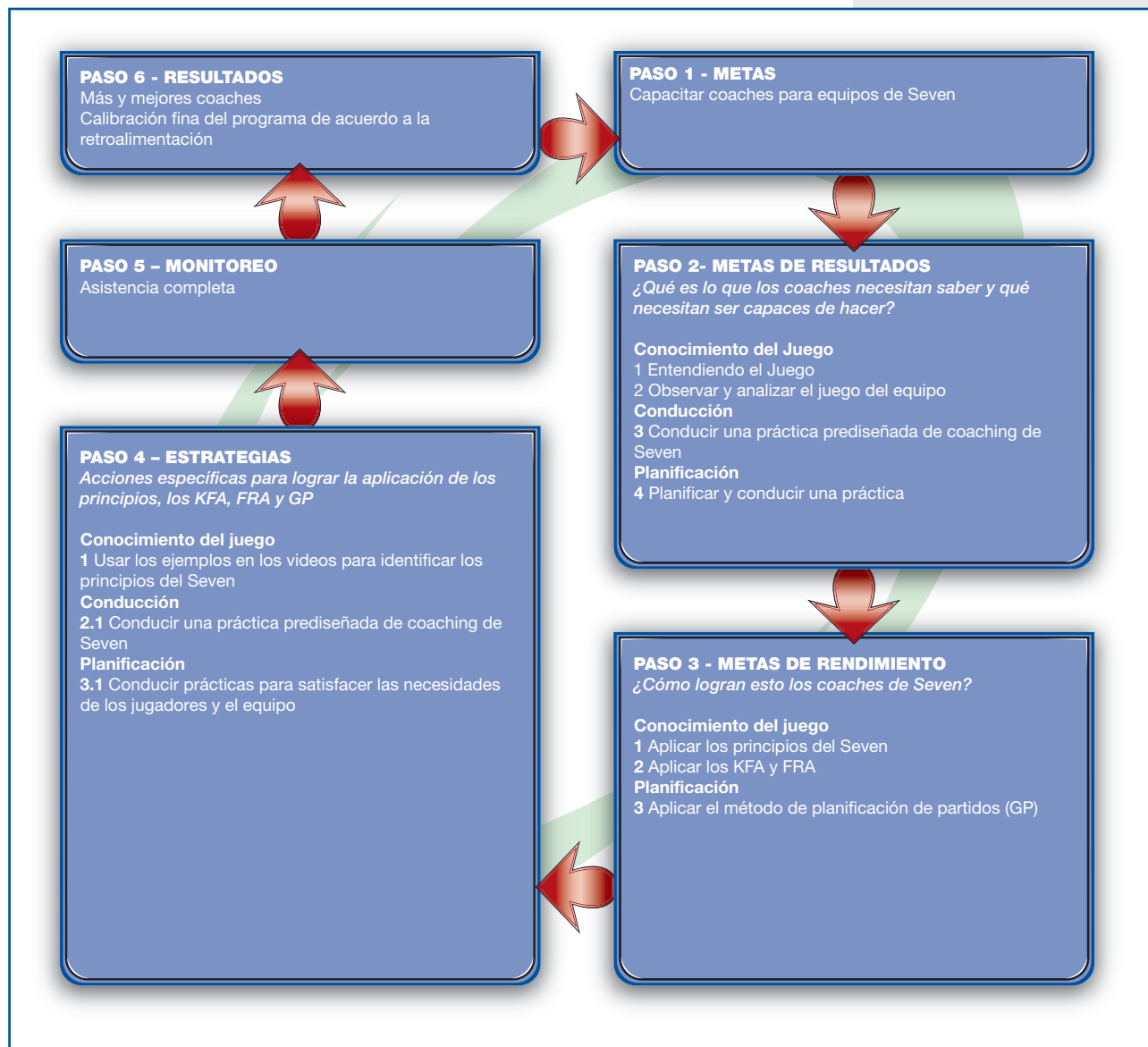
## La Estructura modular del curso: explicación del programa de coaching

Aplicación del modelo para identificar todas las 'HERRAMIENTAS DEL NEGOCIO'



## La Estructura modular del curso: explicación del programa de coaching

Aplicación del modelo al curso de Coaching de Seven:



## Programa del curso Nivel 1

Bienvenida e introducción		60 min
Módulo 1: Conocimiento del juego	1. Usar ejemplos de videos para identificar los principios del Seven de Rugby y vincularlos a las destrezas del Juego	60 min
	2. Usar el Análisis de Factores Clave y Análisis de Roles Funcionales para analizar con más profundidad las fortalezas y debilidades del equipo.	60 min
Módulo 2: Conducción de prácticas	1. Conducir una práctica prediseñada de coaching de Seven	120 min
Módulo 3: Planificación de prácticas	1. A partir de ejercicios de conocimiento del juego: planificar una sesión de coaching	90 min
	2. Conducir un elemento de una sesión	60 min
Retroalimentación y cierre		30 min

**Duración total: mínimo 8 horas**

**Nota** - Este curso es exclusivamente un curso presencial de modo que no tiene evaluaciones ni acreditaciones.



# Módulo 1:

## Conocimiento del juego

---

### Tarea 1: Análisis de video

Usar ejemplos de videos para identificar los principios del Seven y vincularlos a las destrezas del Juego

### Resultado del aprendizaje

Al finalizar esta tarea usted podrá identificar los principios del Seven y vincularlos con las destrezas del juego.

### Los principios del Seven de Rugby

- Los principios se usan para analizar el juego de un equipo identificando las fortalezas y debilidades así como para proporcionar un procedimiento standard para desarrollar el perfil del equipo, el perfil de juego, los patrones de juego y el plan de juego.
- Como en todo modelo cíclico, el último paso – el de los resultados – proporciona la información para realizar modificaciones a cada uno de los pasos precedentes. Habiendo alcanzado la etapa de medir los resultados, la tarea consiste en redefinir las metas del equipo, modificar el perfil del equipo en base al modo de jugar y mediante la selección, y desde aquí modificar el perfil de juego, los patrones de juego y el plan de juego. Seguir los cambios hasta las alteraciones a las estrategias y procedimientos de monitoreo.
- Progresivamente, cada paso debe ser definido con mayor precisión a medida que se va cerrando la brecha entre la percepción de lo que se busca alcanzar y lo que se ha alcanzado.

## Tarea 1 ejercicio 1

### Aplicación de los principios del Seven

Analizar los videos de un equipo en por lo menos tres partidos. Completar la tabla que sigue.

#### Los principios del Seven de Rugby

Principio	Destrezas para cumplir el principio
<b>ATAQUE</b>	
1. Obtener posesión para efectuar el ataque	
2. Mantener la posesión para marcar puntos	
3. Crear espacio detrás, entre y más allá de la línea de defensa	
4. Penetrar usando el espacio y opciones de patadas	
5. Apoyo para continuar el juego.	
<b>DEFENSA</b>	
1. Disputar la posesión	
2. Negar espacio	
3. Tacklear al portador de la pelota	
4. Recuperar la posesión	

## Tarea 2 - Análisis de factores clave y análisis de roles funcionales

Usar los ejemplos de videos para identificar los principios del Seven y vincularlos con las destrezas del Juego

### Resultado del aprendizaje

Al finalizar esta tarea usted podrá analizar las fortalezas y debilidades en el juego usando el análisis de factores clave (KFA) y el análisis de roles funcionales (FRA).

### Aprendizaje

Area for student response with horizontal dotted lines.

## Tarea 2 ejercicio 1

### Aplicación del análisis de factores clave

El análisis de factores clave produce una lista, en orden secuencial, de las acciones necesarias para alcanzar el producido deseado de una destreza.

Este orden secuencial de las acciones individuales está ordenado por prioridades.

El producido puede alcanzarse sin completar todas las acciones. Sin embargo, si el producido no se alcanza, los factores clave constituyen un listado de control que permite la identificación de errores y la corrección de la destreza así como una herramienta para entrenar la destreza.

Por consiguiente el análisis de factores clave puede ser utilizado para analizar el juego en partidos y para describir el perfil de juego.

### Aplicación de los factores clave al video

1. Mire cada ejemplo en el video y analice cada uno usando las tablas provistas.
2. Ponga el foco en el equipo que su grupo está usando como caso de estudio.
3. Decida si el producido ha sido alcanzado.
4. Si el producido no ha sido alcanzado decida cuáles de los factores clave fueron ejecutados exitosamente (✓), cuáles no exitosamente (X) y en cuáles no correspondía al análisis (N/A).

Hay espacio suficiente para el análisis de hasta cuatro ejemplos.

**Nota: En todos los ejemplos concéntrese en un equipo, no en los dos, de modo de estar analizando los jugadores desde el punto de vista del coach de ese equipo.**

# Ataque

## Objetivo del ataque

Obtener y mantener la posesión de la pelota para penetrar la defensa y marcar puntos.

## Obtener la posesión

### Resultado

Obtener la posesión que asegure que el equipo tenga las máximas opciones disponibles.

<b>Obtener la posesión - Salidas – equipo del pateador</b>		<b>Video:</b> Tries a partir de salidas				
	<b>Objetivo:</b> Recuperar después del kick					
	<b>Factores clave</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	Altura del kick					
2	Distancia del kick					
3	Técnica del jugador que va a atrapar la pelota					
4	Técnica y posición del apoyo					
5	¿Se cumplió el objetivo?					

<b>Obtener posesión - Salidas – equipo receptor</b>		<b>Video:</b> Tries a partir de salidas				
	<b>Objetivo:</b> Obtener la posesión de la pelota					
	<b>Factores clave</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	Posición antes del kick					
2	Disputa de la pelota					
3	Recuperación de la pelota					
4	Limpiar la pelota hacia el espacio					
5	Posición para atacar					
6	¿Se cumplió el objetivo?					

### Obtener posesión - Scrums

**Video:**  
Tries a partir de scrums

<b>Objetivo:</b> Obtener la posesión de modo que se pueda disponer de las máximas opciones de ataque						
	<b>Factores clave</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Formación estable					
<b>2</b>	Contacto coordinado, introducción y hookeo					
<b>3</b>	Entrega controlada de la pelota					
<b>4</b>	Ejecutar una opción de ataque positiva					
<b>5</b>	Recuperarse de la posesión sucia					
<b>6</b>	¿Se cumplió el objetivo?					

### Obtener posesión - Lineouts

**Video:**  
Tries a partir de lineouts

<b>Objetivo:</b> Obtener la posesión de modo que se pueda disponer de las máximas opciones de ataque						
	<b>Factores clave</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Dejar fuera de acción a oponentes desplazándose hacia el espacio					
<b>2</b>	Lanzar la pelota con precisión al espacio					
<b>3</b>	Saltar y atrapar la pelota					
<b>4</b>	Sostener al saltador					
<b>5</b>	Entregar una pelota controlada					
<b>6</b>	Ejecutar una opción de ataque positiva					
<b>7</b>	¿Se cumplió el objetivo?					

<b>Mantener la posesión</b>		<b>Video:</b> Tries a partir de pérdidas de posesión contrarias				
	<b>Objetivo:</b> Mantener la posesión hasta que haya una oportunidad de penetrar					
	<b>Factores clave</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Profundidad del portador de la pelota					
<b>2</b>	Formación ancha					
<b>3</b>	Evitar aislamiento o ejecutar una ruta de escape para la pelota tras el contacto					
<b>4</b>	Recuperar pelotas sueltas					
<b>5</b>	Desplazarse para asegurar la recuperación					
<b>6</b>	¿Se cumplió el objetivo?					

<b>Creación de espacio</b>		<b>Video:</b> Defensa				
	<b>Objetivo:</b> Crear espacio lateral a través del cual un compañero pueda penetrar					
	<b>Factores clave</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Ubicarse cerca para reducir el tiempo de reacción					
<b>2</b>	Alinearse para crear espacio					
<b>3</b>	Alinearse en profundidad con la pelota					
<b>4</b>	Si se perdió la profundidad, ejecutar una opción positiva:					
	a) patear y recuperar					
	b) patear y perseguir la pelota					
	c) patear a un compañero sin marca					
	d) avanzar y penetrar					
	e) hacer contacto y reciclar					
<b>5</b>	¿Se cumplió el objetivo?					

<b>Penetración; jugadores individuales</b>		<b>Video:</b> Defensa				
<b>Objetivo:</b> Penetrar a través de la defensa para ganar terreno o marcar puntos						
	<b>Factores clave</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Correr hacia el espacio al que se ha pasado la pelota o arrastrar a un defensor y usar las destrezas de eludir para penetrar					
<b>2</b>	Atrapar la pelota					
<b>3</b>	Acelerar a través del hueco					
<b>4</b>	Ejecutar la mejor opción:					
	a) marcar puntos					
	b) arrastrar defensores y pasar la pelota a compañeros en el espacio					
	c) en una situación de contacto: mantener la posesión y entregar la pelota a compañeros					
	d) retroceder o correr hacia el costado buscando el apoyo					
<b>5</b>	¿Se cumplió el objetivo?					

<b>Penetrar: el equipo como unidad de ataque</b>		<b>Video:</b> Defensa				
<b>Objetivo:</b> Penetrar a través de la defensa para ganar terreno o marcar puntos						
	<b>Factores clave</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Ceñirse a un patrón de juego					
<b>2</b>	Pasar a izquierda o derecha: donde el ataque tenga más jugadores que la defensa					
<b>3</b>	Mantener los espacios usando líneas de carrera correctas					
<b>4</b>	Si la defensa se abre utilizar el hueco					
<b>5</b>	Si el portador de la pelota crea espacio cambiando de dirección					
<b>6</b>	Si el próximo jugador en la línea se desplaza para sacar al defensor del hueco					
<b>7</b>	Pase al jugador sin marca					
<b>8</b>	¿Se cumplió el objetivo?					



<b>Juego de apoyo</b>		<b>Video:</b> Tries a partir de pérdidas de posesión contrarias				
	<b>Objetivo:</b> Proporcionar el apoyo suficiente para garantizar la continuidad del juego					
	<b>Factores clave - portador de la pelota</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Correr para crear espacio para los jugadores de apoyo					
<b>2</b>	Colocar o pasar la pelota con precisión al espacio					
	<b>Factores clave: jugadores de apoyo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Profundidad con el portador de la pelota					
<b>2</b>	Alineación lateral con el portador de la pelota					
<b>3</b>	Acelerar al espacio disponible					
<b>4</b>	Atrapar la pelota y continuar el juego					
<b>5</b>	¿Se cumplió el objetivo?					

# Defensa

## Objetivo de la defensa

Impedir que se gane terreno y recuperar la posesión de la pelota.

<b>Disputar la posesión: scrums</b>		<b>Video:</b> Tries a partir de scrums				
	<b>Objetivo:</b> Reducir las opciones de ataque en la fuente de posesión					
	<b>Factores clave</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Demorar la entrada					
<b>2</b>	Crear pelotas sucias mediante:					
	a) hookear la pelota					
	b) empujar hacia adelante					
	c) ser empujado hacia atrás rápidamente					
	d) girar el scrum					
<b>3</b>	Romper la formación rápidamente para unirse al patrón defensivo					
<b>4</b>	¿Se cumplió el objetivo?					

<b>Disputar la posesión: lineouts</b>		<b>Video:</b> Tries a partir de lineouts				
	<b>Objetivo:</b> Reducir las opciones de ataque en la fuente de posesión					
	<b>Factores clave</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Disputar el lanzamiento o defender el espacio					
<b>2</b>	Defender siguiendo un patrón					
<b>3</b>	Recuperar pelotas perdidas					
<b>4</b>	¿Se cumplió el objetivo?					

<b>Negar espacio</b>		<b>Video:</b> Tries a partir de pérdidas de posesión contrarias y de acciones defensivas				
	<b>Objetivo:</b> Negar a la oposición tiempo y espacio para atacar					
Factores clave		1	2	3	4	5
1	Avanzar con un patrón de alineación					
2	Identificar al portador de la pelota designado					
3	Defender de adentro hacia afuera					
4	Amplia visión					
5	Designar un líbero					
6	¿Se cumplió el objetivo?					

<b>Tackle al portador de la pelota: tackle de costado</b>		<b>Video:</b> Defensa				
	<b>Objetivo:</b> 1) Detener el avance del portador de la pelota; 2) Impedir el pase del portador de la pelota					
Factores clave		1	2	3	4	5
1	Correr agazapado					
2	Cabeza arriba, espalda recta					
3	La vista en el objetivo					
4	Empujarse con las piernas					
5	Cabeza atrás					
6	Envolver con los brazos					
7	Completar el tackle					
8	Ponerse de pie					
9	¿Se cumplió el objetivo?					

<b>Tackle al portador de la pelota: tackle deslizante</b>		<b>Video:</b> Defensa				
<b>Objetivo:</b> 1) Detener el avance del portador de la pelota; 2) Impedir el pase del portador de la pelota						
	<b>Factores clave</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Avanzar hacia el portador de la pelota					
<b>2</b>	Correr agazapado					
<b>3</b>	Empujar hacia arriba de modo que el hombro haga contacto justo encima de la pelota					
<b>4</b>	Empujarse con las piernas					
<b>5</b>	Envolver con los brazos					
<b>6</b>	Impedir que el portador de la pelota vaya al suelo					
<b>7</b>	Impedir que el portador de la pelota haga el pase					
<b>8</b>	Continuar empujando hacia adelante					
<b>9</b>	¿Se cumplió el objetivo?					

<b>Recuperación de la posesión</b>		<b>Video:</b> Tries a partir de pérdidas de posesión				
<b>Objetivo:</b> Recuperar la posesión						
	<b>Factores clave</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Impedir que el portador de la pelota siga avanzando					
<b>2</b>	Impedir que el portador de la pelota pase la pelota					
<b>3</b>	Ayudar a completar el tackle					
<b>4</b>	Recuperar la pelota (forzar una pérdida de posesión). Opciones:					
	a) luchar por la pelota suelta					
	b) recuperar la pelota suelta					
	c) interceptar un pase					
	d) forzar una infracción					
<b>5</b>	¿Se cumplió el objetivo?					

## Tarea 2 ejercicio 2

### Aplicación del análisis de roles funcionales

Además del uso del análisis de factores clave para el coaching del Seven y del análisis del juego, se utiliza el análisis de roles funcionales para entrenar y analizar la consistencia de los roles que los jugadores pueden desempeñar en situaciones estáticas y dinámicas.

En situaciones estáticas tales como scrums y lineouts los roles son relativamente consistentes hasta que esa fase del juego se termina, pero en situaciones dinámicas los roles cambian continuamente en base a las reacciones de los jugadores al juego según lo determine el juego de los compañeros y los oponentes.

A diferencia del Rugby de quince, la cantidad de roles estáticos es limitada y por lejos la mayoría son dinámicos.

Si un jugador está ejecutando mal una destreza, esto puede ser por su falta de destrezas. Alternativamente, esto puede ocurrir porque el jugador no ha elegido el rol correcto que le permitirá arribar a un producido exitoso para el juego. Es de este modo que el análisis de roles funcionales desempeña su parte en el desarrollo y el coaching del equipo.

Los roles únicos del Seven que se examinan en esta tarea son:

- a. apoyo axial
- b. libero
- c. armador.

<b>Rol funcional: Apoyo axial</b>		<b>Video:</b> Acciones de partidos				
<b>Objetivo:</b> Proporcionar un jugador en profundidad hacia el cual la pelota puede ser limpiada						
<b>Factores clave</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Jugador en profundidad					
<b>2</b>	Jugador directamente detrás de la pelota					
<b>3</b>	Jugador mantiene la posesión brindando apoyo al grupo					
<b>4</b>	Jugador reacciona a la defensa para garantizar que se mantenga la posesión					
<b>5</b>	Jugador reacciona a la defensa para permitir que el equipo ataque*					
<b>6</b>	¿Se cumplió el objetivo?					

**\* Opciones:**

- efectuar un pase para sacar ventaja de una superioridad numérica
- efectuar un pase para sacar ventaja de una superposición
- amenazar la defensa y efectuar un pase a un compañero en un espacio.
- efectuar un pase a un compañero para avanzar y efectuar ajustes para usar mejor la pelota cuando sea entregada
- apoyar para crear espacio
- mantener la alineación.

<b>Rol funcional: Líbero</b>		<b>Video:</b> Acciones de partidos				
<b>Objetivo:</b> Defender el espacio entre la primera línea de defensa y la línea de goal						
<b>Factores clave</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Designar un líbero					
<b>2</b>	Ajustarse a un patrón de juego basado en un líbero					
<b>3</b>	Ubicarse en una posición para recibir cualquier pelota suelta					
<b>4</b>	Recuperar cualquier pelota pateada detrás de la primera línea de defensa					
<b>5</b>	Reducir las opciones del portador de la pelota					
<b>6</b>	¿Se cumplió el objetivo?					

## Rol funcional: Armador

**Video:**  
Acciones de partidos

**Objetivo:** Observar la línea de defensa para organizar el juego que permita mantener la posesión y eventualmente penetrar, tomando una decisión, comenzando a ejecutar la opción y jugando para permitir que otros tengan el tiempo y el espacio para llevar a cabo la opción

Factores clave		1	2	3	4	5
1	Saber quién es el armador					
2	Ajustarse a un patrón					
3	Asegurarse de mantener la posesión					
4	Jugar para crear espacio					
5	Usar el espacio					
6	Cambiar roles si fuera necesario para continuar el juego					
7	Ubicarse de modo que, en el caso que la opción no tuviera éxito, el jugador esté en una posición que le permita iniciar una alternativa					
8	¿Se cumplió el objetivo?					

## Tarea 2 ejercicio 2

### Los roles funcionales ejecutados individualmente

En este ejercicio, usted seguirá a un jugador e identificará los diferentes roles que ejecute.

En este ejercicio, siga a un jugador a lo largo de cada episodio de juego y registre el rango de Roles funcionales que ejecute. Estos serán los roles preestablecidos en formaciones fijas, pero con mayor frecuencia un rango siempre cambiante de roles dinámicos ejecutados en el juego general.

**Nombre / número del Jugador:** .....

#### Roles funcionales ejecutados

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



# Módulo 2:

## Conducción de prácticas

### Tarea 1

Un par evalúa la presentación de un colega de una práctica de coaching de Seven asignada previamente.

COMPETENCIA	CRITERIOS	✓ Y/O COMENTARIO
<b>A. PLANIFICACIÓN</b>	1. Determine lo que se intenta alcanzar (resultado del aprendizaje)	
	2. Planifique el uso de una progresión de destrezas usando partidos modificados	
	3. Identifique los puntos de coaching clave	
	4. Efectúe un plan relacionado con las necesidades del grupo	
	5. Planifique la administración y uso del equipamiento	
<b>B. CONDUCCIÓN DE LA PRÁCTICA</b>	6. Garantice un ambiente seguro y divertido	
	7. Maximice la participación	
	8. Reaccione a las necesidades del grupo	
	9. Conduzca actividades pertinentes que permitan alcanzar el resultado del aprendizaje	
	10. Mantenga la diversión en la sesión	
	11. Maneje el tiempo adecuadamente	
	12. Haga que la práctica sea fluida	
	13. Proporcione explicaciones claras	
	14. Utilice preguntas para controlar el entendimiento y desafíe el pensamiento de los jugadores	
	15. Proporcione retroalimentaciones positivas y objetivas	
<b>C. CONOCIMIENTO DEL JUEGO</b>	16. Demuestre un lenguaje corporal positivo	
	17. Identifique los fundamentos y destrezas clave del juego	
	18. Aplique los fundamentos del juego al juego del equipo	
	19. Analice la ejecución de las destrezas usando los puntos de coaching clave	
	20. Implemente métodos apropiados de mejoramiento de destrezas	

**CRÍTICA GENERAL AL DESEMPEÑO DEL COACH:**

# Módulo 3:

## Planificación de prácticas

---

### Resultado del aprendizaje

Al finalizar este módulo los coaches podrán diseñar, conducir y evaluar una sesión de coaching para que la sesión satisfaga las necesidades del equipo y de los jugadores individualmente.

### Tarea 1

En base al análisis del equipo que se ha efectuado, complete el plan de sesión de coaching que sigue.

Notas:

1. Áreas problema son las necesidades del equipo y deben estar en orden de prioridades. Las necesidades pueden reducir las debilidades o aumentar las fortalezas.
2. El objetivo de la sesión es lo que se va a lograr al finalizar la sesión.
3. Equipamiento se explica por sí mismo.
4. No todas las secciones del plan deben utilizarse. Depende de los objetivos de la sesión.
5. La asignación de tiempos debe reflejar las necesidades.
6. Los puntos de coaching reflejan las necesidades y se basan en los factores clave de las destrezas y los roles funcionales.
7. Los puntos de coaching vienen antes de la actividad de destrezas ya que la actividad de destrezas es justamente el modo de practicar los puntos de coaching.
8. Ejecute el plan de práctica usando como jugadores a los miembros del curso. Puede ser que el tiempo no alcance para que cada grupo efectúe toda la práctica. Ajuste los tiempos según la disponibilidad.
9. Al finalizar cada plan obtenga retroalimentación de la presentación y el contenido.

### Aprendizaje

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Planificación de la práctica

### PLAN DE PRÁCTICA

#### Áreas problema

1

2

3

#### Objetivos de la sesión

1

2

3

#### Equipamiento

Plan de práctica	Tiempo	Ejercicios / detalles	Puntos y técnicas de coaching
Explicación / administración			
Entrada en calor			
Destrezas individuales / de equipo			
Destrezas de unidades			
Destrezas de Mini unidades			
Juego del equipo			
Vuelta a la calma			
Conclusiones / administración			

## NOTAS

## Coaching de Seven Nivel 1: cuestionario de evaluación

Nombre (opcional):

¿En qué medida el curso lo ayudó a:	BAJO	ALTO
comprender el juego del Seven?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
identificar ejemplos de los principios del Seven?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
vincular los principios del Seven con las destrezas del Juego?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
conducir una sesión de coaching planificada previamente?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
planificar y conducir una práctica para satisfacer las necesidades de su equipo?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
<b>mejorar sus destrezas como coach de Seven?</b>	<b>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</b>	
¿Qué medida de satisfacción le produjo:	BAJO	ALTO
la administración previa del curso?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
la sede / aula de clase?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
café / refrescos?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
el formato del curso?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
actividades prácticas?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
material del curso, por ejemplo: cuaderno de trabajo, DVD de Leyes, etc.?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Por favor evalúe las habilidades del Educador:	BAJO	ALTO
Creación y mantenimiento del clima de aprendizaje	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Calidad de la presentación	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Capacidad de preguntar y escuchar	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Conocimientos de arbitraje y de aplicación de las Leyes	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Brindó honesta y precisa retroalimentación	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Invirtió en los participantes	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

**¿De que modo se puede mejorar el curso?**

**¿Qué parte del curso le resultó más útil?**

Gracias por llenar sinceramente este formulario en forma completa: nos ayudará a seguir mejorando nuestro taller de capacitación, su administración, presentación y contenidos.

**SE RUEGA EXTRAER ESTA PÁGINA Y ENTREGARLA AL ORGANIZADOR DEL CURSO ANTES DE IRSE.**