

GAMIFICACIÓN EN EL ENTRENAMIENTO DE RUGBY



Mario Iglesias Muñiz

Antonio Fernández Fernández

CONTENIDOS

1. ¿Qué es la gamificación?
2. ¿Qué tienen los videojuegos?
3. ¿Qué herramientas podemos obtener?
 - A. Superpoderes
 - B. Niveles
 - C. Misiones - Desafíos
 - D. Pausa - Seguir



¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?



- Con el objetivo de mantener nuestras sesiones “frescas” (contenido nuevo, que no sean excesivamente repetitivas) debemos desafiar continuamente nuestra metodología de trabajo, y en esta ocasión os queremos presentar la gamificación en el entrenamiento de rugby.
- Obviamente es necesario pensar siempre cuál es nuestra realidad y utilizar las herramientas acordes a la situación, al grupo, a los jugadores y a nuestros objetivos y capacidades.
- En los últimos años existe una corriente que promueve la gamificación en la educación, y cómo no, ha llegado al entrenamiento de rugby. Si hay algo que consiga atraer el interés de muchos jóvenes hoy en día, son los videojuegos, por lo que sería interesante fijarnos en qué ofrecen los videojuegos para incorporarlo a nuestros entrenamientos.

¿Por qué los videojuegos gustan tanto?

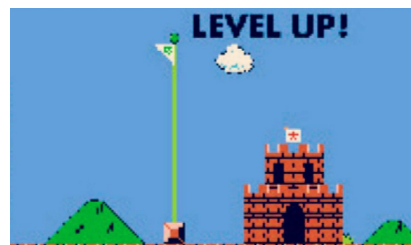


¿QUÉ TIENEN LOS VIDEOJUEGOS?



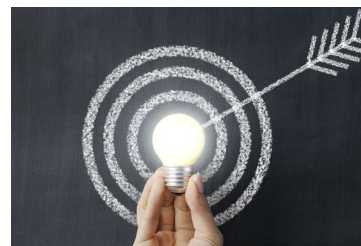
SUPERPODERES

Nos permiten modificar las normas en función del objetivo a trabajar



NIVELES

Nos permiten modificar la relación de fuerzas y en consecuencia, la dificultad



MISIONES - DESAFÍOS

Nos permiten crear un ambiente más competitivo modificando el tiempo y la puntuación



PAUSA - SEGUIR

Podemos utilizar pausas para corregir comportamientos o provocar reflexiones de los propios jugadores

Todos los componentes de un videojuego han sido perfectamente calculados por un diseñador, tal y como nosotros, los entrenadores, debemos calcular todos los aspectos del entrenamiento, ya que somos los diseñadores del aprendizaje de nuestros jugadores.



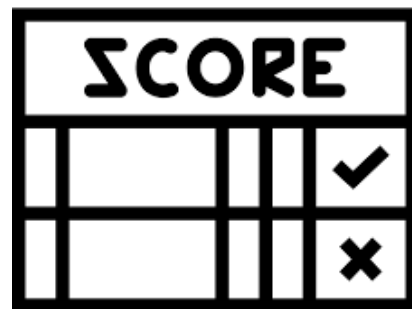
SUPERPODERES



Los superpoderes pueden atribuirse a todo el equipo. Ejemplo: antigravedad (pueden pasar en todas direcciones)



Los superpoderes pueden atribuirse a un solo jugador. Ejemplo: pescador (cuando un defensor concreto toca al PdB, recupera la posesión).



Los equipos pueden recibir puntos por poner en práctica comportamientos buscados. Ejemplo: juego de los relevos (el equipo recibe puntos por cada offload).



Los equipos pueden desbloquear superpoderes por poner en práctica comportamientos buscados. Ejemplo: tocata normal se puede desbloquear tocata de los 2 tocados (explicado más adelante).



Los equipos pueden elegir sus superpoderes.

Explicado más adelante



DESBLOQUEANDO SUPERPODERES



- Cuando buscamos un comportamiento determinado en nuestros jugadores podemos premiarles de diferentes formas para que se esfuercen más por ponerlo en práctica, por ejemplo, sumando puntos extra cada vez que ocurra. Otra forma es desbloqueando superpoderes cada vez que nuestros jugadores realicen la acción deseada.
- EJEMPLO: *Objetivo: que los apoyos generen con sus líneas de carrera más de una opción para el PdB. Tocata normal en el que cuando los apoyos generen más de una opción con sus líneas de carrera se desbloquea el tocata de los 2 tocados. El PdB no debe parar cuando le toquen por primera vez, puede seguir atacando y pasar el balón, pero no marcar. Cuando el mismo PdB sea tocado 2 veces se vuelve a bloquear y se continúa jugando el tocata normal. Explicación: con el tocata de los 2 tocados es más sencillo marcar ensayos y el equipo atacante se esforzará en desbloquearlo poniendo en práctica el comportamiento que buscamos.*

LOS SUPERPODERES EXISTIRÁN DURANTE UN TIEMPO LIMITADO, TÚ ESTABLECES EL NÚMERO DE FASES O EL EVENTO QUE PROVOCARÁ QUE DESAPAREZCAN



ELECCIÓN DE SUPERPODERES

- Otra forma de crear un ambiente competitivo es que el entrenador proponga varios superpoderes y cada equipo pueda elegir cuál quiere utilizar durante un número limitado de posesiones (por ejemplo 5). Tras esas 5 posesiones los equipos vuelven a elegir superpoderes.
- Los jugadores también pueden proponer otros superpoderes que se les ocurran y podemos considerar utilizarlos si están relacionados con nuestros objetivos.
- *¿Qué conseguimos al permitir a los jugadores seleccionar sus superpoderes?* Un mayor compromiso con su aprendizaje (buscamos crear jugadores independientes y autónomos), involucrar a los jugadores en la planificación de la sesión, un aumento de la competitividad, desarrollar su creatividad y promover que aprendan a gestionar las ventajas a su favor.



EJEMPLOS DE SUPERPODERES

1. SUPERPODERES QUE AYUDAN AL ATAQUE

- 2 tocados (equipo o jugador concreto)
- Antigraedad (pases en todas direcciones)
- Equipos parten en igualdad y equipo defensor pierde 1 jugador en cada tocado
- PdB puede correr durante 3-4 segundos sin que nadie le pueda tocar

2. SUPERPODERES QUE AYUDAN A LA DEFENSA

- Defensor pescador (cuando toca recupera la posesión)
- Cuando la defensa realiza una acción deseada se ralentizan los rucks
- Equipo en defensa parte en inferioridad y gana 1 jugador en cada tocado

3. SUPERPODERES QUE PUEDEN USAR AMBOS EQUIPOS

- Cámara lenta (reducir la velocidad del otro equipo)
- Quitar jugadores al otro equipo (y se podrían incorporar al propio)
- Modificar puntuación / número e inyección de balones / espacio
- Vidas extra / Rebobinar-reintentar...

**CUALQUIER MODIFICACIÓN QUE SE TE OCURRA PUEDE SERVIR
SIEMPRE QUE CONDICIONE EL JUEGO A FAVOR DE LOS
COMPORTAMIENTOS BUSCADOS**



*** REVISAR LA GUÍA DE
MODIFICACIÓN DE TAREAS**

Algunas formas de modificar el nivel de dificultad son:

FAVORECER ATAQUE

- Añadir jugadores al ataque
- Aumentar el ancho del espacio
- Inyecciones “limpias” del balón
- Inyección con ataque avanzando

FAVORECER DEFENSA

- Añadir jugadores a la defensa
- Disminuir el ancho del espacio
- Inyecciones “sucias” del balón
- Inyección con defensa avanzando

Otras formas: modificar zonas de marca (esquinas/puertas...), crear zonas seguras (donde el ataque no pueda ser defendido), congelar (permitir reorganización sin que el balón esté en juego), modificar forma del área de juego, vidas limitadas, vidas extra... Cualquier modificación que se te ocurra puede ser válida.



MISIONES – DESAFÍOS

► También podemos crear un ambiente competitivo estableciendo misiones o desafíos a los equipos. Algunas formas de hacerlo son:

1. Modo multijugador
2. Escenarios
3. Desbloquear superpoderes cuando se realice una acción buscada (ya explicado)
4. Limitar vidas (posesiones), tiempo... permitir posesiones extra por conseguir objetivos (ya explicado)



MISIONES – DESAFÍOS: MODO MULTIJUGADOR

- Los jugadores deben aprender a competir y los ambientes competitivos pueden ayudar a acelerar la consecución de objetivos de nuestros jugadores. Para ello no sólo deben competir en partidos, sino también pueden hacerlo en situaciones más reducidas.
- Si varios grupos realizan la misma situación reducida podemos establecer una competición al ver cuál de los equipos es más exitoso (marca o consigue el objetivo establecido más veces) en un tiempo limitado o un número limitado de posesiones.
- De esta forma podremos crear un mejor ambiente de trabajo en nuestro grupo de jugadores, que se esforzará más para ganar la competición.



MISIONES – DESAFÍOS: ESCENARIOS

- Este método está estrechamente relacionado con los anteriores, ya que se refiere a la creación de situaciones en las que contextualizamos la acción dentro de un partido y cada uno (o solamente algunos) de los jugadores tiene una serie de atributos. Podemos permitir que los propios jugadores elijan su escenario o los podemos distribuir nosotros. Conseguiremos condicionar las acciones de los jugadores para lograr el objetivo que buscamos.
- EJEMPLO: Zona de 22 contraria, a 3 minutos del final y perdiendo por 4 puntos. Equipo atacante: Atacante 1 sólo puede ser tocado por tres cuartos contrarios. Atacante 2 debe ser tocado dos veces para detenerse. Atacante 3 sólo puede caminar. Defensor 1 recupera la posesión cuando toca. Defensor 2 sólo puede caminar. Defensor 3 debe tocar su zona de marca después de tocar al PdB.

ES MUY IMPORTANTE QUE LAS CONDICIONES DEL ESCENARIO Y EL OBJETIVO QUE TENEMOS SEAN ACORDES



PAUSA – SEGUIR

- A lo largo de un entrenamiento necesitamos realizar determinadas intervenciones para corregir ciertos comportamientos. En determinadas ocasiones detendremos la acción para realizar ajustes colectivos, mientras que en otras no pararemos el juego, sino que corregiremos durante la acción o decidiremos detener a un jugador concreto. Podemos ser nosotros quienes decidamos cuándo intervenir o podemos dejar a nuestros jugadores que sean ellos quienes nos pidan ayuda cuando se vean bloqueados.



EXISTEN MÚLTIPLES FORMAS DE INTERVENIR, PERO DEBEMOS DECIDIR CÓMO Y CUÁNDO HACERLO EN FUNCIÓN DE LA SITUACIÓN, DEL JUEGO Y DE LOS JUGADORES



PAUSA – SEGUIR

DESAFIAR

*Modificar el
ESPACIO*

*Limitar las
POSESIONES*

*Modificar la
VELOCIDAD*

SORPRENDER

PISTAS

PREGUNTAR

PROPONER

*Modificar el
ÁREA DE
JUEGO*

*Modificar el
NÚMERO DE
JUGADORES*

CAMBIAR

*Hablar con
ENTRENADOR*

*Hablar cada
EQUIPO*

*Hablar con
UN JUGADOR*

*Modificar las
NORMAS*

“TRAMPAS”

*Modificar
permisos de
ZONAS*

*Modificar
atributos
JUGADOR*

*Modificar
SUPERPODERES*

*Modificar
NIVEL*



CONCLUSIONES

- Como hemos dicho al principio de este artículo, es necesario pensar siempre cuál es nuestra realidad y utilizar las herramientas acordes a la situación, al grupo, a los jugadores y a nuestros objetivos y capacidades.
- Con el objetivo de mantener nuestras sesiones “frescas” debemos desafiar continuamente nuestra metodología de trabajo, y creemos que la gamificación nos puede aportar buenas herramientas para hacerlo. Debemos ser conscientes de que la gamificación cuenta con muchas y muy diferentes herramientas que podemos ir variando.

