

Dirección del Equipo

XESCO ESPAR

Dirigir un equipo



- Marcar el camino
- Planificar
- Construir el espíritu del equipo
- Motivar
- Resolver conflictos

Dirigir un equipo



Marcar el camino

- No es sólo definir el objetivo, es ser un ejemplo
- El entrenador debe ser un líder, en constante mejora:
 - Personal
 - Profesional

Planificar

- La planificación es la herramienta más poderosa para dirigir el equipo a buen puerto.
- Además de planificar la temporada, táctica i físicamente, debemos planificar también las actuaciones para dirigir el equipo

Construir el espíritu del equipo

- Compromiso- autodisciplina- selección de los jugadores
- Objetivo común ayuda
- Los roles: conocer cada papel en el equipo
 - Capitán
 - Penaltis
 - Defensa/ataque
 - Director de juego
 - Jóvenes/veteranos

Construir el espíritu del equipo

- Reglamento interno
 - Pocas reglas, justas y para todos iguales
 - El objetivo de las reglas es la consecución del objetivo común
 - Los jugadores deben formar parte en la gestión de las reglas
 - ¿Qué ocurre cuando no se cumplen las reglas?

Motivar

- La herramienta más poderosa es la definición de los objetivos:
 - Del equipo
 - Individuales
- Hay que alcanzar un acuerdo para un objetivo común
- Hay que conocer al jugador: que le motiva y que le desmotiva

Motivar

- Criterios de motivación:
 - Internamente: pasarlo bien, mejorar, llegar a conseguir un reto personal, ...
 - Externamente: el dinero, posición social, o que le dicen, ...
- Ir hacia: conseguir cosas que producen bienestar
- Huir de: evitar situaciones dolorosas

Motivar

- Momentos oportunos para incidir:
 - Principio de temporada
 - Antes y después de los entrenamientos
 - Antes y después de los partidos
 - Momentos puntuales individuales
 - Final de temporada
- Prepararlo por escrito

Resolver conflictos: leves

- Actuar rápido
- Las personas somos raras, casi siempre reaccionamos al revés
- Técnica del sandwich
 - Alabo – corrección – alabo

Resolver conflictos: graves

- Actuar rápido
- El entrenador debe:
 - 1. Definir por escrito el problema
 - 2. Escribir las soluciones y sus consecuencias
 - 3. Consultar con ayudantes y capitán, y mejorar 2.
 - 4. Tomar la decisión oportuna y ejecutarla

Resolver conflictos

- Algunos ejemplos-tipo de conflictos:
 - Mal juego: sandwich
 - Crack: reconocerle el esfuerzo
 - Falta de motivación: ver qué ocurre, no bajar los standars, preocuparse por el jugador
 - Miedo al fracaso: enfocar en el proceso
 - Miedo al éxito: valorar la persona
 - Jugadores tímidos/nuevos: hacerles participar progresivamente