



PABLO LOPEZ

EL PASE Y SU CONTENIDO TÁCTICO

Formación del jugador a través de la lectura, los espacios, la creación de ventajas y la toma de decisiones

1. IDENTIFICACIÓN DEL TEMA CENTRAL

A los **00:00:00,870**, el disertante define expresamente el contenido:

“El tema que me tocó es el pase y su contenido táctico.”

Esta frase permite establecer con precisión que el eje de la capacitación no es solamente la técnica de pase. El verdadero contenido es: **EL PASE ENTENDIDO COMO HERRAMIENTA TÁCTICA**

Es decir, el pase aparece relacionado permanentemente con:

- la ocupación de los espacios;
- la lectura de la defensa;
- la creación y conservación de ventajas;
- el juego sin balón;
- la transición;
- el contraataque;
- el juego interior-exterior;
- el 1x1;
- las superioridades numéricas;
- el pick and roll;
- el ataque contra zona;
- las penetraciones;
- la toma de decisiones;
- la formación de jugadores versátiles;
- el desarrollo del juego colectivo.

Por lo tanto, la capacitación no debería interpretarse como una clínica dedicada a enumerar tipos de pase.

La propuesta es mucho más profunda:

ENSEÑAR A PASAR SIGNIFICA ENSEÑAR A LEER EL JUEGO.

2. SÍNTESIS GENERAL

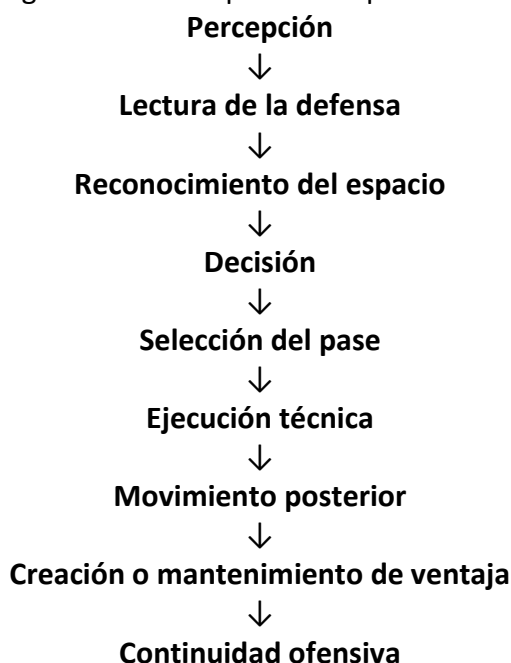
La capacitación desarrolla el pase desde una perspectiva técnico-táctica integrada.

El disertante no considera suficiente que un jugador posea una correcta mecánica de pase. Lo importante es que sea capaz de identificar:

- cuándo pasar;
- dónde pasar;
- qué tipo de pase utilizar;
- qué ventaja intenta conseguir;
- qué hará después de pasar;
- qué movimiento realizará el receptor;
- cómo reaccionará la defensa;
- cómo debe continuar el ataque.

El pase, entonces, deja de ser una acción aislada entre dos jugadores para convertirse en una herramienta de organización colectiva.

La estructura conceptual general de la capacitación podría sintetizarse así:



Esta integración entre técnica y táctica atraviesa prácticamente toda la exposición.

3. FILOSOFÍA Y VISIÓN DEL DISERTANTE SOBRE EL JUEGO

3.1. La comprensión precede a la ejecución

En los primeros minutos establece una secuencia pedagógica fundamental: “Si no atiendo, no entiendo. Y si no entiendo, no ejecuto.”

02:00 aproximadamente Para el disertante, aprender un fundamento no comienza por ejecutar.

Comienza por:

1. prestar atención;
2. observar;
3. comprender;
4. reconocer la situación;
5. ejecutar.

Esto plantea una metodología claramente cognitiva.

El jugador no debe reproducir movimientos sin comprenderlos.

Debe entender el problema del juego que intenta resolver.

3.2. El pase tiene contenido táctico

La principal tesis de la capacitación es que el pase no debe ser entrenado únicamente como gesto técnico.

Un jugador puede ejecutar perfectamente:

- un pase de pecho;
- un pase picado;
- un pase sobre cabeza;
- un pase de gancho;

y, sin embargo, ser un mal pasador tácticamente.

La calidad del pase depende también de:

- la lectura;
- el timing;
- el ángulo;
- la ubicación del compañero;
- la posición del defensor;
- la ventaja existente;
- el espacio disponible.

Por eso el contenido táctico del pase adquiere más importancia que la repetición mecánica del gesto.

3.3. Pasar implica leer antes de actuar

El disertante insiste permanentemente en que la siguiente acción debe surgir de la lectura defensiva.

En una de las secuencias señala: **20:30** El siguiente movimiento después de pasar es:

MIRAR AL DEFENSOR.

No moverse automáticamente.

La lógica es: si el defensor niega → puerta atrás;

- si el defensor abre → mano en mano;
- si existe espacio → otra solución.

Por lo tanto: **Primero se lee. Después se juega.**

3.4. El pase debe crear o conservar una ventaja

Esta filosofía aparece claramente cuando analiza el pick and roll.

Entre **17:49 y 18:31**, cuestiona el uso automático del primer pick and roll.

El problema no es el pick and roll.

El problema es utilizarlo simplemente: **“para pasar”**.

Su planteo es: Si juego pick and roll llegando, es para crear ventaja.

Esto puede trasladarse al pase en general.

Un pase tácticamente correcto debería servir para:

- crear una ventaja;
 - mantener una ventaja;
 - cambiar el lado de ataque;
 - liberar un espacio;
 - mover una ayuda;
 - encontrar un compañero mejor ubicado.
-

3.5. El pase y la construcción colectiva

Uno de los mensajes más importantes aparece en el cierre. **100:42** El disertante afirma que: **“El pase tiene algunos valores que otros fundamentos no tienen.”**

Y a continuación explica: **“Te ayuda a hacer mejor a tu equipo.”**

Esta afirmación sintetiza toda la capacitación.

El pase tiene un componente cooperativo que obliga al jugador a reconocer:

- dónde están sus compañeros;
 - qué necesitan;
 - qué ventaja poseen;
 - cómo puede favorecerlos.
-

3.6. Formar jugadores completos antes que especialistas

En el cierre aparece otra afirmación fundamental: **102:50 “Formen mejores jugadores, no tiradores.”**

El disertante cuestiona el valor desproporcionado que, a su criterio, se le asigna actualmente al tiro.

Diferencia entre: recibir en una esquina y tirar;
y capacidades más complejas como:

- crear desde aclarado;
- jugar pick and roll;
- penetrar;
- pasar;
- leer;
- jugar dentro y fuera.

Su propuesta formativa está orientada a jugadores versátiles.

3.7. La versatilidad como objetivo de formación

101:41 El disertante expresa que cualquiera de los primeros cuatro jugadores debería:

- poder subir la pelota;
- jugar en más de una posición;
- ejecutar con calidad;
- jugar por dentro;
- jugar por fuera.

Esto refuerza una filosofía alejada de la especialización precoz.

El pase funciona como uno de los fundamentos que permite desarrollar esa comprensión global.

3.8. No eliminar el error del aprendizaje

100:20 El disertante plantea la necesidad de trabajar para que el jugador: **no tenga miedo de error.**

Entiende el error como parte del desarrollo.

Esta filosofía favorece:

- creatividad;
 - toma de decisiones;
 - autonomía;
 - confianza;
 - exploración de soluciones.
-

3.9. La responsabilidad pedagógica corresponde primero al entrenador

Durante el ejercicio de 2x1: **37:36**

Pregunta: “Cuando él no entiende, ¿de quién es la responsabilidad?”

Y responde: “**Mía.**”

Esto revela otro principio metodológico.

Ante un jugador que no comprende:

1. primero debe revisarse la explicación;
2. luego la demostración;
3. después la consigna;
4. finalmente la ejecución.

El entrenador también debe evaluar su intervención pedagógica.

4. FUNDAMENTOS TÉCNICOS DESARROLLADOS

4.1. Pase alto o pase de globo

Aparece desde:

03:52 aproximadamente

y se desarrolla específicamente a partir de: **11:02** Se utiliza cuando:

- el compañero corre por delante;
- la línea directa está cerrada;
- es necesario superar al defensor.

El disertante insiste en que el jugador no debe bajar innecesariamente el balón.

Concepto técnico

Recibir alto y mantener:

- pelota por encima de hombros;
 - velocidad;
 - continuidad;
 - capacidad inmediata de pase.
-

4.2. Pase picado

Aparece desde: **04:06** y posteriormente vinculado a:

- puerta atrás;
- lectura defensiva;
- penetraciones.

No se enseña como pase aislado.

Se enseña en función del defensor.

4.3. Pase de dorso

04:38 aproximadamente

Surge como una de las soluciones posibles cuando la defensa modifica su posición.

Se vincula con:

- penetración;
 - reacción defensiva;
 - continuación del compañero.
-

4.4. Pase mano en mano

05:24

El handoff aparece como respuesta táctica.

Posteriormente, alrededor de **20:45**, vuelve a aparecer como solución cuando el defensor abre.

Lectura

- defensor niega → puerta atrás;
 - defensor abre → mano en mano.
-

4.5. Pase de inversión

37:54

Dentro de un ejercicio de 2x1, el disertante pide específicamente que el pase sea:

pase de inversión.

Detalles

- recibir por encima del hombro;
 - transferir de hombro a hombro;
 - evitar bajar la pelota;
 - cambiar rápidamente el lado.
-

4.6. Pase sobre cabeza

Aparece especialmente en la salida después del rebote.

51:07

Se solicita: **revertir el balón con un pase sobre cabeza.**

Su objetivo es facilitar:

- velocidad;
 - inversión;
 - transición;
 - continuidad.
-

4.7. Pase del rebote

50:50 Se desarrolla específicamente la conexión: **rebote → primer pase → inversión → ataque.**

El jugador debe además reconocer hacia qué lado girar después de rebotear.

La regla propuesta es buscar: **el sector con menos tráfico.**

4.8. Shooting pass

75:26 Dentro de una secuencia de cortina directa lateral aparece el: **“shooting pass” sobre cabeza.**

La idea técnica y táctica es muy importante: el jugador debe mantener amenaza de tiro mientras prepara el pase.

4.9. Pase de gancho

87:41

Aparece dentro de los pases de pick and roll.

Se combina con:

- step;
 - bote atrás;
 - roll;
 - salida diagonal.
-

4.10. Pase detrás de penetración

Se trabaja reiteradamente la idea de que, ante penetración, los compañeros deben modificar sus posiciones.

El pase nace de:

- la ayuda;
 - la reacción defensiva;
 - la ocupación correcta del espacio.
-

4.11. Preparación del balón

Uno de los aspectos técnicos más repetidos es:

no bajar innecesariamente el balón.

El jugador debe preparar la pelota desde:

- hombros;
- cabeza;
- posición de amenaza.

Esto mejora:

- velocidad de pase;
 - ángulo;
 - seguridad;
 - posibilidad de tiro.
-

4.12. Dribbling funcional

El bote no aparece como objetivo autónomo.

Se utiliza para:

- mejorar un ángulo;
- penetrar;
- obligar a una ayuda;
- generar un pase;
- atacar una ventaja.

Se trabajan conceptos como:

- bote irreversible;
- bote atrás;
- semipenetración;
- penetración por fondo;
- penetración por medio.

4.13. Flotadora

09:47

El disertante dedica un bloque específico a la flotadora.

Considera que no enseñarla limita los recursos del jugador.

Menciona:

- flotadora;
- runner;
- parar y tirar;
- alejamiento del aro.

El objetivo es ampliar las soluciones frente a diferentes defensores.

4.14. Juego de pies dentro del área

13:10

Se establece una regla:

dentro del área, no picar.

A cambio, el jugador debe utilizar:

- juego de pies;
- pivotes;
- giros;
- finalizaciones.

El área es definida como:

“zona de tráfico”.

4.15. Fintas

27:05

Principio expresado por el disertante: **“Siempre fintar antes de decidir.”**

Incluye:

- finta de pase;
- finta de tiro.

La finta permite modificar la respuesta defensiva antes de tomar la decisión.

5. FUNDAMENTOS TÁCTICOS DESARROLLADOS

5.1. Spacing u ocupación de espacios

Inicio: 02:53

Es el primer gran contenido táctico.

El disertante desarrolla:

- transición;
- llegada;
- cruce del base;
- ocupación de esquinas;
- aclarado;

- extensión del tiro libre;
- ubicación de interiores.

El pase solamente es posible si existen:

- distancia;
- ángulo;
- líneas de pase;
- ocupación racional.

Por eso:

antes de enseñar a pasar, hay que enseñar dónde estar.

5.2. Aclarado

03:29 aproximadamente

El lado del balón se libera para permitir:

- 1x1;
 - penetración;
 - lectura;
 - creación de ventaja.
-

5.3. Puerta atrás

04:01

Aparece como lectura de una defensa que niega.

Posteriormente se desarrolla específicamente en:

12:08

La puerta atrás obliga a seleccionar correctamente entre:

- pase directo;
 - pase picado;
 - pase alto;
 - globo.
-

5.4. Lectura del defensor después del pase

20:03

Bloque fundamental.

Después de pasar, el jugador no debe automatizar el siguiente movimiento.

Debe mirar al defensor.

Opciones

Defensor niega → puerta atrás.

Defensor abre → mano en mano.

Existe otra ventaja → continuar según lectura.

5.5. Pasar y cortar

20:09 en adelante

Puede establecerse como regla metodológica: **después de pasar, cortar.**

Pero posteriormente la automatización evoluciona hacia la lectura.

5.6. Reemplazo

22:27

Después del corte aparece: **reemplazar el espacio liberado.**

La secuencia ofensiva se transforma en: **pase → corte → reemplazo → nueva lectura.**

5.7. Segundo corte diagonal

22:33

Especialmente utilizado en formativas para enseñar continuidad.

5.8. Juego interior-exterior

El pase al poste aparece en diversos momentos.

26:04

65:05

Se trabajan:

- ubicación del poste;
 - sellado;
 - recepción;
 - corte después del pase;
 - juego interior-exterior.
-

5.9. Rebote ofensivo

28:49

Se relaciona directamente con la estructura ofensiva.

En formativas propone ir con:

tres jugadores al rebote.

Considera:

- bloque;
 - lado contrario;
 - trayectoria del tiro exterior;
 - rebote largo.
-

5.10. Balance defensivo

El rebote ofensivo está relacionado con el balance.

En categorías mayores aparece una distribución más especializada.

En formativas prioriza experiencias amplias para los jugadores.

5.11. Contraataque

32:29

El pase se incorpora dentro del contraataque mediante:

- calles;
 - superioridades;
 - pase adelantado;
 - pase de inversión;
 - finalización.
-

5.12. Superioridad 2x1

37:08 / 37:28

Ejercicio de gran importancia.

Restricciones

- ataque con mano izquierda;
-

- máximo un pase;
- terminar dentro del área.

El pase surge de la lectura del defensor.

5.13. 2x1 + defensor recuperando

51:13 después del rebote se genera: **2x1 + 1 regresando**.

Esto transforma el ejercicio en una situación más representativa del juego.

5.14. 3x2

56:12

El disertante genera un: **tres contra dos**.

Pero inmediatamente establece una filosofía metodológica importante:

56:23

Ya no utiliza habitualmente:

- 3x2 estático;
- 4x3 estático;
- 5x4 estático;

salvo cuando existe un objetivo metodológico concreto.

Prefiere:

- 3x2 + uno regresando;
 - 4x3 + uno regresando;
 - 5x4 + uno regresando.
-

5.15. Juego sin balón

Es transversal durante toda la capacitación.

Incluye:

- puerta atrás;
 - corte;
 - reemplazo;
 - corte diagonal;
 - ocupación de esquina;
 - ocupación de extensión;
 - acompañamiento de penetración;
 - ubicación detrás del balón.
-

5.16. Pick and roll

17:49 y nuevamente 86:43 Se trabaja tanto desde la filosofía como desde los pases específicos.

El objetivo no debe ser: **“jugar pick and roll para pasar”**.

Debe utilizarse para: **CREAR VENTAJA**.

Posteriormente se enseñan:

- step;
 - roll;
 - pase de gancho;
 - bote atrás;
 - diagonal;
 - pase hacia esquina corta.
-

5.17. Primer y segundo rompimiento

76:02

Estructura: **rompimiento → pase → segundo rompimiento.**

El disertante trata de evitar rompimientos consecutivos sin circulación previa.

El segundo ataque debe producirse preferentemente desde el lado contrario.

5.18. 1x1 contextualizado

80:08 El disertante recomienda entrenar el 1x1 exterior imaginando que existe un pívot dentro.

Esto obliga a reconocer:

- espacios reales;
 - ayudas potenciales;
 - finalización exterior;
 - flotadora;
 - parar y tirar.
-

5.19. Ataque contra zona

87:27

Uno de los últimos grandes bloques.

La propuesta es explícita:

atacar la zona con pases, sin necesitar inicialmente el tiro.

Aparecen:

- pick and roll;
 - roll;
 - esquina corta;
 - corte por fondo;
 - codo;
 - inversión;
 - juego interior;
 - sellado.
-

6. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y ENTRENAMIENTO

6.1. Atención → comprensión → ejecución

Secuencia básica de aprendizaje:

atender → entender → ejecutar.

El jugador necesita comprender la información antes de reproducirla.

6.2. Técnica integrada a la táctica

El pase no se trabaja durante largos períodos aislado del contexto.

Rápidamente aparece asociado a:

- defensa;
 - espacio;
 - carrera;
 - ventaja;
 - corte;
 - finalización.
-

6.3. Enseñanza mediante restricciones

El entrenador utiliza reglas para provocar determinadas conductas.

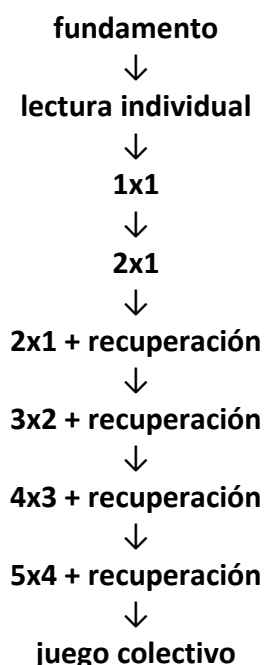
Ejemplos:

- máximo un pase;
- máximo dos piques;
- terminar dentro del área;
- no picar dentro del área;
- 1x1 sin bote;
- máximo dos pases;
- no tirar inicialmente;
- ir con tres al rebote.

Estas restricciones reducen opciones y orientan la atención hacia el contenido deseado.

6.4. Progresiones

La enseñanza evoluciona desde:



Esta progresión aumenta gradualmente:

- cantidad de información;
 - espacio;
 - presión;
 - incertidumbre;
 - número de decisiones.
-

6.5. Preguntas como instrumento pedagógico

El disertante pregunta permanentemente:

- ¿Cuál es el pase?
 - ¿Dónde hay menos tráfico?
 - ¿Quién fue el último que pasó?
 - ¿Cuál es tu calle?
 - ¿Dónde tenés que estar?
-

- ¿Qué hace el defensor?
- ¿Quién tiene la ventaja?

Las preguntas obligan al jugador a pensar.

6.6. Corrección inmediata

La metodología habitual es:

1. ejecutar;
 2. detener;
 3. señalar;
 4. preguntar;
 5. corregir;
 6. repetir.
-

6.7. Cámara lenta

Utiliza repetidamente:

“cámara lenta”.

Sirve para:

- reducir velocidad;
- mostrar ángulos;
- comprender responsabilidades;
- ubicar jugadores;
- corregir detalles.

Después aumenta la velocidad.

6.8. El entrenador asume responsabilidad

Ante una mala comprensión, la primera pregunta es: **¿expliqué correctamente?**

Es un enfoque pedagógico de gran valor para entrenadores.

6.9. Evitar correr sin propósito

51:53 El disertante señala que con los años ha aprendido a: **no hacer correr a los jugadores innecesariamente.**

El volumen físico debe estar subordinado al objetivo del ejercicio.

6.10. Convertir ejercicios tradicionales en tareas representativas

El ejemplo más claro es la trenza.

45:39

Afirma: **“Odio la trenza.”**

Pero no simplemente elimina el ejercicio.

Lo transforma incorporando:

- tiro;
- rebote;
- transición;
- calles;
- límite de bote;
- pase;
- 1x1.

Es decir: **transforma una secuencia cerrada en una tarea con transferencia al juego.**

7. DESGLOSE CRONOLÓGICO DE LOS PRINCIPALES CONTENIDOS Y EJERCICIOS

Tiempo de inicio	Contenido / ejercicio	Situación
00:00:00	Presentación: "El pase y su contenido táctico"	Introducción
02:00	Atención, comprensión y ejecución	Metodología
02:53	Llegada, transición y espacios	Juego colectivo
03:52	Tres pases desde penetración	Pase + lectura
04:01	Puerta atrás	2 jugadores
04:38	Pase de dorso	Lectura
05:24	Pase mano en mano	Handoff
08:14 aprox.	Juego sin balón y cortes	Continuidad
09:47	Flotadora	Finalización
10:38 aprox.	Ejercicio con dos balones	Técnica integrada
11:02	Tres opciones de pase	Lectura defensiva
12:08	Defensa niega → puerta atrás	Lectura
13:10	Juego dentro del área sin bote	Finalización
17:49	Pick and roll y creación de ventaja	Conceptual
20:03	Pase + lectura del defensor	Táctica individual
20:42	Niega → puerta atrás	Lectura
20:45	Abre → mano en mano	Lectura
22:27	Pase, corte y reemplazo	Juego colectivo
22:33	Segundo corte diagonal	Formativas
24:56 aprox.	Recupero, giro y atrape	Defensa
25:36	Atrape y bote irreversible	Lectura defensiva
27:05	Finta antes de decidir	Técnica-táctica
28:49	Rebote ofensivo	Juego colectivo
29:10	Balance	Transición defensiva
32:29	Inicio de secuencia de contraataque	Transición
33:03	Reflexión sobre tecnificación	Desarrollo del jugador
34:01 aprox.	Introducción táctica del 2x1	Superioridad
36:54	Ejercicio específico para entrenar la situación	Progresión
37:08	2x1	Superioridad
37:54	Pase de inversión	Técnica aplicada
41:00 aprox.	Calles y pase en transición	Contraataque
45:32	Trenza corta transformada	Ejercicio
45:56	Máximo dos piques	Restricción
46:06	1x1 sin picar	Situación reducida
46:35	Último pasador rebotea	Continuidad
49:39	1x1 sin bote + pasador con dos piques	Ejercicio

50:50	Pase del rebote	Transición
51:07	Pase sobre cabeza	Técnica
51:13	2x1 + uno volviendo	Superioridad dinámica
55:33	Ejercicio específico con objetivo “pase”	Tarea táctica
56:12	Generación de 3x2	Superioridad
56:23	3x2 + 1 / 4x3 + 1 / 5x4 + 1	Progresión
57:03	Regla de líneas diferentes	Spacing
60:20	Máximo dos pases	Restricción
60:34	Necesidad de cortar al aro	Juego sin balón
65:05	Pase al poste y sellado	Juego interior
65:46	Uno por dentro y uno por fuera	Interior-exterior
66:13	Concepto de cinco por fuera	Spacing
75:14	Cortina directa lateral	2x2
75:26	Shooting pass	Pase
75:45	Saltar sabiendo a quién pasar	Toma de decisiones
76:02	Rompimiento-pase-segundo rompimiento	Continuidad
80:08	1x1 exterior contextualizado	1x1
81:02	Bases dirigen la organización	Liderazgo táctico
86:43	Pases de pick and roll	2x2
86:58	Defensa hombre a hombre en formativas	Filosofía
87:27	Ataque a zona mediante pases	Juego colectivo
87:37	Step + bote atrás + pase de gancho	Pick and roll
91:39	Cortina hacia el centro	2x2
92:01	Cortina de espalda al aro	2x2
95:25	Juego para enseñar ataque a zona	Tarea colectiva
95:41	Pick + esquina corta	Ataque a zona
95:52	Pick para pasar + roll	2x2/colectivo
95:58	Primer corte / segundo corte	Continuidad
100:07	Kick back	Penetración-pase
100:20	Cultura del error	Filosofía
100:42	Valor colectivo del pase	Cierre conceptual
101:41	Jugadores versátiles	Formación
102:50	“Formen mejores jugadores, no tiradores”	Cierre

8. SITUACIONES DE JUEGO IDENTIFICADAS

1x1

Aparece reiteradamente.

Formas desarrolladas

- 1x1 después del pase;
- 1x1 sin bote;

- 1x1 exterior;
- 1x1 después de ventaja;
- 1x1 condicionado por presencia interior;
- 1x1 después de transición.

Objetivos

- lectura;
 - creación de ventaja;
 - finalización;
 - jugar sin depender del dribbling.
-

2x1

Inicio específico: 37:08

Restricciones

- máximo un pase;
- atacar con una mano determinada;
- finalizar dentro del área.

Posteriormente:

51:13

2x1 + 1 defensor regresando.

2x2

No aparece como una estructura aislada permanente denominada explícitamente "2x2", pero sí se desarrollan numerosos contenidos propios del 2x2:

- mano en mano;
- cortina directa lateral;
- pick and roll;
- roll;
- step;
- lectura de recuperación;
- pase de gancho.

Por lo tanto existe una correspondencia funcional clara con el 2x2.

3x2

56:12

Se genera explícitamente un:

3 contra 2.

El disertante inmediatamente evoluciona hacia:

3x2 + 1 regresando.

3x3

La transcripción no presenta un bloque claramente identificado como ejercicio formal de **3x3**.

Existen estructuras de tres jugadores, pero no corresponde afirmar que sean un 3x3 competitivo si el propio material no lo identifica así.

4x3

56:23

Se menciona explícitamente como progresión:

4x3 + uno regresando.

4x4

No aparece un ejercicio claramente denominado 4x4 en la transcripción.

5x4

56:28 aproximadamente

Se menciona explícitamente:

5x4 + uno regresando.

5x5

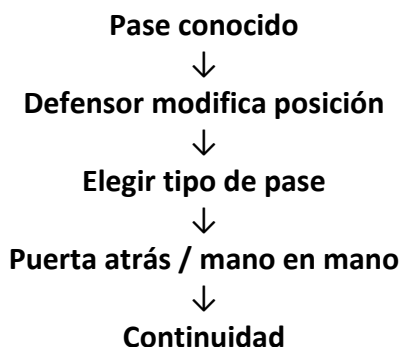
La capacitación trabaja principios transferibles al 5x5:

- transición;
- spacing;
- ataque a zona;
- rebote;
- juego interior;
- penetración;
- continuidad.

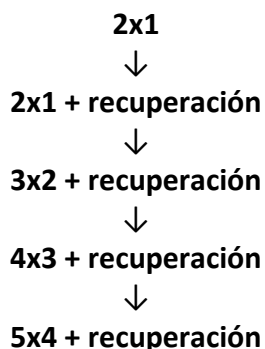
Sin embargo, la transcripción no presenta un bloque claramente señalado como un ejercicio formal específico de 5x5.

9. PROGRESIONES METODOLÓGICAS MÁS IMPORTANTES

PROGRESIÓN 1 – PASE Y LECTURA DEFENSIVA

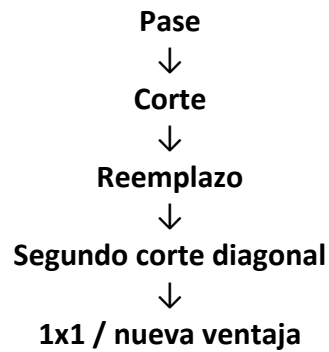


PROGRESIÓN 2 – SUPERIORIDAD



La gran enseñanza metodológica es que la superioridad debe evolucionar hacia una situación cada vez menos estable.

PROGRESIÓN 3 – PASE Y MOVIMIENTO



PROGRESIÓN 4 – REBOTE Y TRANSICIÓN



PROGRESIÓN 5 – PENETRACIÓN



10. EJERCICIOS DESTACADS

EJERCICIO 1 – TRES PASES SEGÚN LA DEFENSA

Inicio: 11:02

Contenido

El jugador debe elegir la solución en función de la posición defensiva.

Entrena

- visión;
- lectura;
- pase alto;
- globo;
- pase picado;

- puerta atrás;
- timing.

Valor publicitario: MUY ALTO

Porque representa perfectamente el concepto:

NO ENSEÑAR “UN PASE”. ENSEÑAR A ELEGIR EL PASE.

EJERCICIO 2 – 2x1 CON UN SOLO PASE

Inicio: 37:08

Regla

- máximo un pase;
- terminar dentro del área.

Entrena

- fijación defensiva;
- momento del pase;
- lectura;
- finalización.

Valor publicitario: MUY ALTO

EJERCICIO 3 – TRANSFORMACIÓN DE LA TRENZA

Inicio: 45:32

La tradicional trenza se convierte en:

- pases;
- tiro;
- rebote;
- calle;
- máximo dos piques;
- pase;
- 1x1 sin bote.

Valor pedagógico

Muestra cómo transformar un drill tradicional en una situación con mayor transferencia.

Valor publicitario: EXCELENTE

EJERCICIO 4 – 1x1 SIN BOTE

Inicio: 49:39

Regla

- pasador: máximo dos piques;
- receptor: juega 1x1 sin picar.

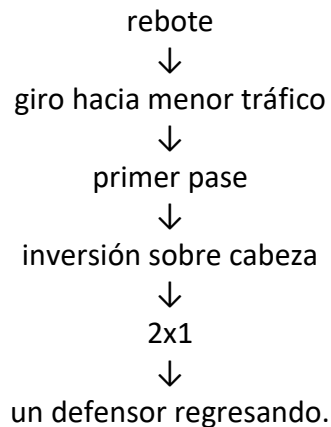
Entrena

- calidad del pase;
 - timing;
 - corte;
 - recepción;
 - finalización.
-

EJERCICIO 5 – REBOTE + 2x1 + DEFENSOR RECUPERANDO

Inicio: 50:50

Secuencia



Valor

Integra varias fases reales del juego.

EJERCICIO 6 – 3x2 + UNO RECUPERANDO

Inicio: 56:12-56:23

Uno de los ejercicios metodológicamente más valiosos.

Trabaja:

- pase;
- spacing;
- superioridad;
- velocidad;
- transición;
- recuperación;
- decisión.

EJERCICIO 7 – CORTINA DIRECTA + SHOOTING PASS

Inicio: 75:14

Secuencia

- cortina directa lateral;
- semipenetración;
- roll;
- amenaza de tiro;
- shooting pass.

Concepto

Preparar el tiro antes de pasar.

EJERCICIO 8 – ROMPIMIENTO + PASE + SEGUNDO ROMPIMIENTO

Inicio: 76:02

Excelente ejercicio conceptual para desarrollar:

- ventaja;
- extra pass;
- segunda penetración;
- ocupación del lado contrario.

EJERCICIO 9 – 1x1 EXTERIOR CON CONTEXTO INTERIOR

Inicio: 80:08

El jugador imagina que existe un interior dentro de la pintura.

Esto modifica:

- línea de penetración;
- tiro;
- flotadora;
- lectura del espacio.

EJERCICIO 10 – ATAQUE A ZONA MEDIANTE PASES

Inicio: 95:25

Incluye:

- pick and roll;
- roll;
- esquina corta;
- cortes;
- codo;
- inversión;
- juego interior.

Valor publicitario: MUY ALTO

Especialmente útil para entrenadores de categorías formativas.

11. TEMAS PRINCIPALES CON TIEMPOS

BLOQUE 1

00:00 – 02:52

Presentación y filosofía pedagógica

BLOQUE 2

02:53 – 09:45

El pase dentro de la transición y los espacios

Incluye:

- aclarado;
 - puertas atrás;
 - pase de dorso;
 - mano en mano;
 - juego interior.
-

BLOQUE 3

09:47 – 17:40

Recursos técnicos y tres opciones de pase

Incluye:

- flotadora;
 - pase alto;
 - globo;
 - picado;
 - juego dentro del área.
-

BLOQUE 4

17:49 – 23:30

Pase, lectura y creación de ventajas

Incluye:

- crítica al pick and roll automático;
- leer al defensor;
- puerta atrás;
- handoff;
- pasar-cortar-reemplazar.

BLOQUE 5

24:50 – 31:30

Atrape, finta, pase interior, rebote y balance

BLOQUE 6

32:29 – 44:30

Contraataque, tecnificación y 2x1

Incluye:

- desarrollo del jugador;
- pase de inversión;
- toma de decisiones.

BLOQUE 7

45:32 – 55:30

Trenza funcional, 1x1 sin bote y pase del rebote

BLOQUE 8

55:33 – 67:00

3x2, superioridades dinámicas y juego interior-exterior

BLOQUE 9

75:14 – 86:40

Cortina directa, segundo rompimiento y 1x1 contextualizado

BLOQUE 10

86:43 – 100:15

Pases de pick and roll y ataque contra zona

BLOQUE 11

100:20 – 102:56

Filosofía final: error, pase, versatilidad y formación del jugador

12. CORRESPONDENCIA TEMÁTICA CON NIVEL 2 DE FORMACIÓN DE ENTRENADORES ACLARACIÓN

La relación que sigue constituye exclusivamente una:

CORRESPONDENCIA TEMÁTICA Y PEDAGÓGICA.

No debe interpretarse como:

- certificación oficial;
- homologación;

- equivalencia curricular;
- reconocimiento federativo;
- acreditación formal de Nivel 2 o Nivel 3.

NIVEL 2 – ÁREAS DE CORRESPONDENCIA

Técnica individual aplicada

- pase;
- dribbling;
- finalizaciones;
- flotadora;
- finta;
- juego de pies.

Táctica individual

- 1x1;
- lectura defensiva;
- puerta atrás;
- recepción;
- cortes;
- selección del pase.

Táctica colectiva básica

- transición;
- contraataque;
- 2x1;
- 3x2;
- spacing;
- pasar y cortar;
- reemplazo.

Juego sin balón

- cortes;
- ocupación de espacios;
- reemplazos;
- acompañamiento de penetraciones.

Metodología

- progresiones;
- tareas reducidas;
- consignas;
- restricciones;
- corrección.

Por estas características, gran parte del material resulta especialmente pertinente para entrenadores que estén consolidando contenidos de un **nivel intermedio de formación**.

13. CORRESPONDENCIA TEMÁTICA CON NIVEL 3

Los contenidos de mayor complejidad presentan correspondencia temática con áreas habitualmente vinculadas a niveles superiores.

Lectura táctica avanzada

- creación de ventajas;
- segunda ventaja;

- toma de decisiones;
- selección de pase.

Táctica colectiva

- pick and roll;
- continuidades;
- ataque contra zona;
- interior-exterior;
- transición organizada.

Superioridades dinámicas

- 3x2 + 1;
- 4x3 + 1;
- 5x4 + 1.

Diseño avanzado de tareas

- manipulación de reglas;
- defensa recuperando;
- transformación de drills tradicionales;
- contextualización del fundamento.

Desarrollo integral del jugador

- versatilidad;
- autonomía;
- multiplicidad de posiciones;
- lectura de juego.

14. CORRESPONDENCIA TEMÁTICA CON CONTENIDOS FORMATIVOS FIBA

ACLARACIÓN

Esta relación es igualmente **orientativa y temática**, no una certificación curricular oficial FIBA.

Los contenidos presentan una fuerte relación conceptual con áreas comunes en la formación contemporánea de entrenadores.

Técnica individual contextualizada

Correspondencia con:

- passing;
- ball handling;
- finishing;
- footwork;
- receiving.

Decision Making

Probablemente uno de los puntos de mayor relación.

El jugador debe:

percibir → leer → decidir → ejecutar.

Spacing

Contenido central desde el minuto 02:53.

Incluye:

- esquinas;

- lado fuerte;
 - lado débil;
 - extensión;
 - calles;
 - poste;
 - codo;
 - esquina corta.
-

Advantage / Disadvantage

Las situaciones:

- 2x1;
- 3x2;
- 4x3;
- 5x4;

trabajan directamente la capacidad de reconocer y explotar ventajas.

Small-Sided Games

La capacitación utiliza situaciones reducidas para construir progresivamente el juego colectivo.

Transition Offense

Incluye:

- rebote;
 - primer pase;
 - calles;
 - inversión;
 - superioridad;
 - finalización.
-

Pick and Roll

No solamente desde la ejecución sino desde:

- lectura;
 - ventaja;
 - roll;
 - step;
 - pase;
 - defensa.
-

Juego contra zona

Especialmente pertinente para:

- lectura;
 - circulación;
 - ocupación;
 - juego interior;
 - creación de ventajas.
-

15. CONCEPTO PEDAGÓGICO CENTRAL DE LA CAPACITACIÓN

El pase puede sintetizarse en cinco niveles:

NIVEL 1 – EJECUTAR EL PASE

¿Puede realizar técnicamente el gesto?



NIVEL 2 – VER AL COMPAÑERO

¿Reconoce dónde está?



NIVEL 3 – VER AL DEFENSOR

¿Comprende qué intenta quitarle?



NIVEL 4 – ELEGIR EL PASE

¿Selecciona la solución adecuada?



NIVEL 5 – CREAR VENTAJA

¿Su decisión mejora la situación ofensiva del equipo?

El verdadero objetivo de esta capacitación se encuentra principalmente en los niveles 3, 4 y 5.

20. GLOSARIO DE TÉRMINOS UTILIZADOS POR EL DISERTANTE

Aclarado Creación de espacio para favorecer el 1x1 y la generación de ventaja.

Atrape Acción de dos defensores sobre el jugador con balón.

Balance Organización para evitar una transición ofensiva rival.

Bote irreversible Dribbling que compromete una dirección y modifica las posibilidades del atacante y la defensa.

Calle Carril utilizado durante el contraataque.

Codo Sector próximo al extremo de la línea de tiros libres.

Contenido táctico Información y decisiones asociadas a la utilización de un fundamento dentro del juego.

Corte diagonal Corte diagonal hacia el aro utilizado como continuidad.

Corte Movimiento sin balón hacia un nuevo espacio.

Crear ventaja Provocar una situación en la que el ataque dispone temporalmente de una superioridad espacial, temporal o numérica.

Espacio Distancia y ubicación entre jugadores que permite desarrollar correctamente el ataque.

Esquina corta Sector próximo a línea de fondo utilizado especialmente contra zona.

Finta Acción destinada a provocar una reacción defensiva antes de decidir.

Flotadora Finalización elevada que evita el contacto directo con jugadores interiores.

Globo Pase elevado utilizado para superar al defensor.

Hombro a hombro Concepto técnico utilizado para realizar rápidamente determinadas inversiones.

Jugar por lectura Tomar decisiones según información real del juego en lugar de ejecutar automáticamente una secuencia.

Kick back Pase hacia atrás después de penetración.

Lado débil Sector contrario al balón.

Lado fuerte Sector donde se encuentra el balón.

Llegando Concepto utilizado para describir la organización del ataque durante la llegada o transición.

Mano en mano Entrega directa de balón entre dos atacantes.

Pase alto Pase por encima de la línea defensiva.

Pase de dorso Variante utilizada en determinadas situaciones de penetración y lectura.

Pase de gancho Pase utilizado especialmente para encontrar al roll u otras continuaciones.

Pase de inversión Pase utilizado para modificar rápidamente el lado del ataque.

Pase del rebote Primer pase utilizado después de asegurar el rebote defensivo.

Pase Fundamento central de la capacitación, entendido no solamente como ejecución técnica sino como herramienta táctica.

Pase picado Pase que utiliza un bote previo a la recepción.

Pase sobre cabeza Pase ejecutado desde una posición elevada de balón.

Pick and roll Juego de dos mediante cortina directa y continuación.

Poste bajo Sector interior próximo al aro utilizado para juego interior.

Preparar el tiro Mantener posición corporal y de balón que permita amenazar inmediatamente con lanzamiento.

Puerta atrás Corte hacia el aro cuando la defensa niega la recepción.

Rebote largo Rebote producido a mayor distancia, frecuente después de tiros exteriores.

Recupero corto Recuperación defensiva sobre una distancia reducida.

Reemplazo Ocupación del espacio que dejó libre un compañero.

Roll Continuación del bloqueador hacia el aro.

Rompimiento Primera penetración que rompe la estructura defensiva.

Runner Variante de finalización en movimiento mencionada por el disertante.

Segundo rompimiento Nueva penetración posterior a un pase.

Sellar Utilizar el cuerpo para ganar una posición de recepción.

Semipenetración Penetración parcial destinada a provocar una reacción defensiva.

Shooting pass Pase realizado desde una preparación que mantiene la amenaza de tiro.

Step Cobertura o situación mencionada dentro del trabajo de pick and roll.

Trailer Jugador que llega por detrás en transición.

Transición Paso dinámico desde una fase del juego hacia la siguiente, especialmente defensa-ataque.

Trenza Ejercicio tradicional de pases en carrera cuestionado por el disertante cuando carece de transferencia.

Zona de tráfico Sector interior con elevada densidad de jugadores y defensores.

21. COMPETENCIAS PROFESIONALES QUE REFUERZA EN EL ENTRENADOR O ENTRENADORA

Esta capacitación no solamente aporta ejercicios. También puede fortalecer competencias profesionales directamente transferibles al trabajo cotidiano del entrenador.

COMPETENCIA 1 – DISEÑAR TAREAS BASADAS EN OBJETIVOS

El entrenador aprende a preguntarse:

¿Qué quiero entrenar realmente?

Un ejercicio puede tener como objetivo declarado:

- pase;
- lectura;
- spacing;
- superioridad;
- finalización.

Esto ayuda a evitar tareas donde el jugador simplemente “hace cosas” sin un propósito pedagógico definido.

COMPETENCIA 2 – TRANSFORMAR FUNDAMENTOS TÉCNICOS EN CONTENIDOS TÁCTICOS

Permite evolucionar desde:

“Hoy entrenamos pase.”

hacia:

“Hoy entrenamos cuándo, dónde y por qué pasar.”

Esta diferencia representa un salto importante en la calidad del entrenamiento.

COMPETENCIA 3 – DISEÑAR PROGRESIONES

El entrenador puede construir:

técnica → lectura → oposición → superioridad → recuperación → juego real.

Esto facilita adaptar una misma idea a diferentes niveles.

COMPETENCIA 4 – UTILIZAR RESTRICCIONES PEDAGÓGICAS

La capacitación ofrece ejemplos concretos:

- un pase máximo;
- dos botes máximos;
- no botar;
- terminar dentro del área;
- limitar el tiro;
- incorporar un defensor recuperando.

El entrenador aprende a utilizar reglas para provocar comportamientos sin tener que dar permanentemente la solución.

COMPETENCIA 5 – DESARROLLAR LA TOMA DE DECISIONES

Probablemente sea una de las principales competencias profesionales reforzadas.

El entrenador aprende a diseñar situaciones donde el jugador deba:

- observar;
- identificar;
- comparar;
- decidir;
- ejecutar.

COMPETENCIA 6 – ENSEÑAR MEDIANTE PREGUNTAS

La metodología del disertante ofrece un modelo para sustituir parte de las instrucciones directas por preguntas.

En vez de indicar:

“Pasá acá.”

Puede preguntar:

“¿Dónde está la ventaja?”

Esto desarrolla autonomía.

COMPETENCIA 7 – CORREGIR SIN INTERRUMPIR PERMANENTEMENTE EL APRENDIZAJE

La utilización de:

- cámara lenta;
- repetición;
- preguntas;
- reglas;

permite generar correcciones más precisas.

COMPETENCIA 8 – ANALIZAR LA TRANSFERENCIA DE LOS EJERCICIOS

La crítica a la trenza representa una competencia profesional fundamental:

preguntarse cuánto se parece lo entrenado al problema que aparecerá en el partido.

El entrenador adquiere herramientas para revisar críticamente sus propios ejercicios.

COMPETENCIA 9 – DESARROLLAR JUGADORES VERSÁTILES

La propuesta ayuda a abandonar una formación excesivamente posicional.

El entrenador puede desarrollar jugadores capaces de:

- subir el balón;
- pasar;
- penetrar;
- jugar interior;
- jugar exterior;
- leer diferentes espacios.

COMPETENCIA 10 – ENSEÑAR SPACING Y JUEGO SIN BALÓN

La capacitación aporta criterios para enseñar:

- cuándo cortar;
- cuándo reemplazar;
- dónde acompañar;
- cómo ocupar esquinas;
- cómo relacionarse con una penetración.

COMPETENCIA 11 – ENTRENAR SUPERIORIDADES DE FORMA MÁS REALISTA

El paso desde un 3x2 estático hacia:

3x2 + 1 recuperando

permite al entrenador generar mayor:

- incertidumbre;
- velocidad;
- urgencia;
- transferencia.

COMPETENCIA 12 – INTEGRAR FASES DEL JUEGO

Ejercicios como:

rebote → primer pase → inversión → superioridad → finalización → balance

permiten abandonar una fragmentación excesiva del entrenamiento.

COMPETENCIA 13 – DESARROLLAR UNA FILOSOFÍA DE FORMACIÓN

La capacitación obliga al entrenador a preguntarse:

- ¿qué jugador quiero formar?
- ¿qué decisiones quiero que pueda tomar?
- ¿qué herramientas necesita?
- ¿estoy formando especialistas demasiado temprano?
- ¿estoy dando demasiado valor al tiro?
- ¿estoy desarrollando comprensión?

COMPETENCIA 14 – GESTIONAR EL ERROR COMO PARTE DEL APRENDIZAJE

El entrenador puede generar un entorno donde el jugador tenga permiso para:

- explorar;
- decidir;
- equivocarse;
- corregir;

- volver a decidir.

COMPETENCIA 15 – ASUMIR RESPONSABILIDAD PEDAGÓGICA

La frase:

“Si no entiende, primero la responsabilidad es mía”

representa una competencia profesional esencial.

El entrenador evalúa no solamente al jugador.

También evalúa:

- su consigna;
- su comunicación;
- su demostración;
- la dificultad de la tarea;
- la progresión elegida.

COMPETENCIA 16 – DESARROLLAR JUEGO COLECTIVO

La capacitación muestra que el pase puede utilizarse para enseñar:

- cooperación;
- reconocimiento del compañero;
- circulación;
- creación de ventajas;
- continuidad.

El dato aportado por el propio disertante sobre equipos capaces de superar habitualmente las veinte asistencias cada cien posesiones refuerza que su idea del pase está estrechamente vinculada al funcionamiento colectivo.

22. PERFIL DEL ENTRENADOR QUE PUEDE CONSTRUIR ESTA CAPACITACIÓN

Después de aplicar estos contenidos, el entrenador o entrenadora debería estar mejor preparado para pasar de un modelo basado principalmente en:

“EXPLICAR QUÉ HACER”

hacia un modelo basado en:

“DISEÑAR SITUACIONES PARA QUE EL JUGADOR APRENDA A DESCUBRIR QUÉ HACER”.

Ese cambio implica evolucionar desde un entrenador:

- prescriptivo;
- centrado solamente en la técnica;
- dependiente de ejercicios cerrados;

hacia un entrenador:

- diseñador de contextos;
- facilitador de aprendizaje;
- orientado a la toma de decisiones;
- capaz de manipular espacios y reglas;
- preocupado por la transferencia al juego.

23. CONCLUSIÓN ACADÉMICA

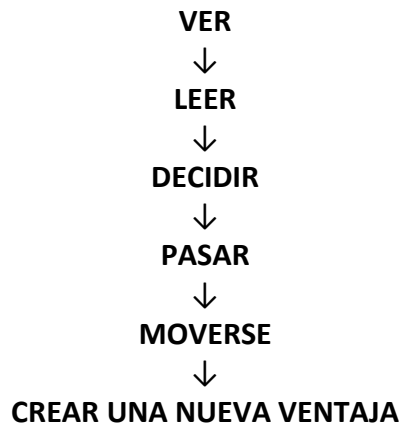
La capacitación utiliza el pase como puerta de entrada para explicar una concepción mucho más amplia del básquet.

El pase no aparece aislado.

Está relacionado con:

espacio + compañero + defensor + tiempo + ventaja + decisión.

Por eso la enseñanza propuesta puede sintetizarse así:



El fundamento deja de ser solamente una acción técnica.

Se transforma en una herramienta para comprender el juego.

Esta es probablemente la enseñanza más importante de toda la capacitación:

NO ALCANZA CON QUE EL JUGADOR SEPA PASAR.

DEBE SABER QUÉ PASE UTILIZAR, CUÁNDO UTILIZARLO, POR QUÉ UTILIZARLO Y QUÉ HACER DESPUÉS DE PASAR.

Y el cierre del propio disertante resume su filosofía formativa:

“EL PASE TE AYUDA A HACER MEJOR A TU EQUIPO.”

y finalmente:

“FORMEN MEJORES JUGADORES, NO TIRADORES.”