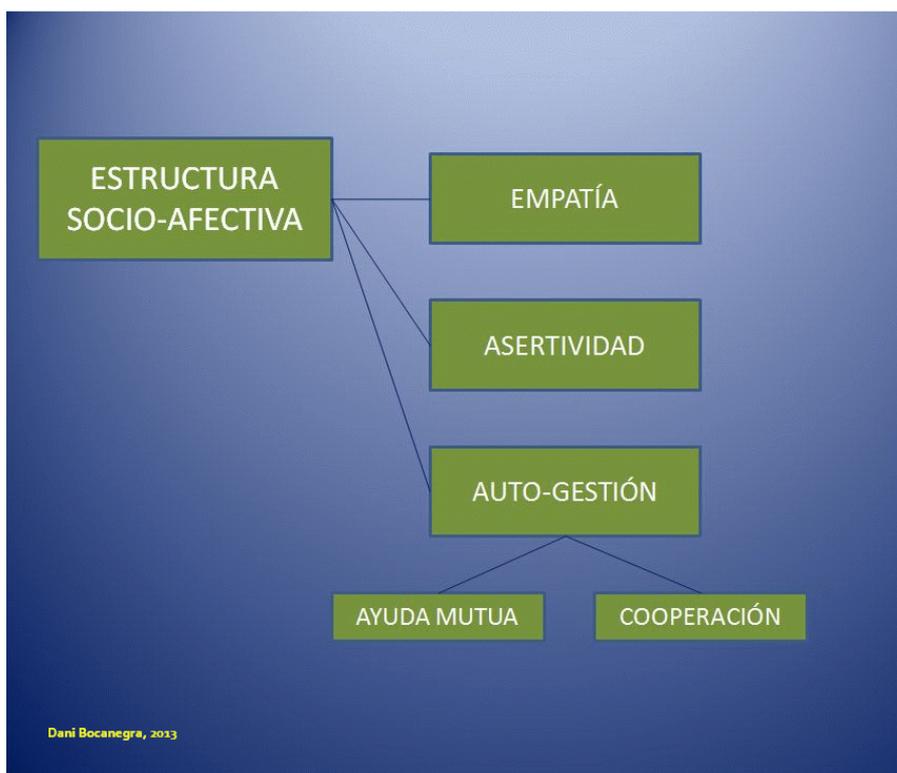


Cuestiones de optimización de la estructura socio-afectiva que aportan rendimiento deportivo

- Optimizar los niveles de autogestión del grupo
(para solventar acontecimientos del encuentro por sus propias competencias)
 - **AYUDA MUTUA**
 - **COOPERACIÓN**
- Optimizar los canales de información interna
(para aprender unos jug. de otros y para conseguir similar filosofía de juego)
 - **COMUNICACIÓN ASERTIVA**
- Intensificar el rendimiento del equipo facilitando el diseño y alternativas de construcción, teniendo en cuenta el desempeño individual y su adaptación a la coyuntura intercultural del actual equipo
 - **COMUNICACIÓN EMPÁTICA**
(clave para Confianza Mutua que permite aceptar cambios y nuevas propuestas)

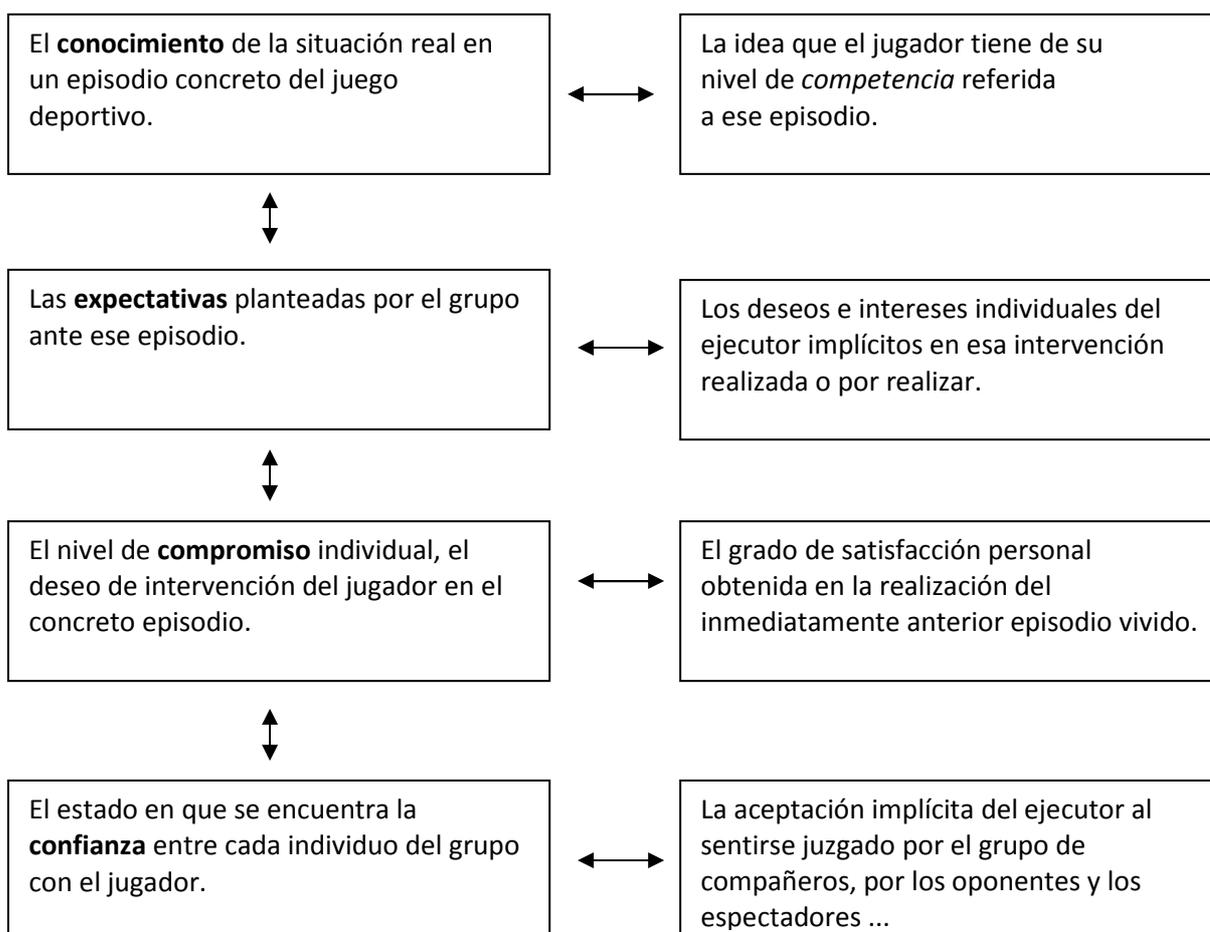


CRITERIOS A CONSIDERAR PARA REALIZAR JUICIOS EVALUATIVOS

"reconocimiento o repudio al compañero"

¡ Hay que identificar !

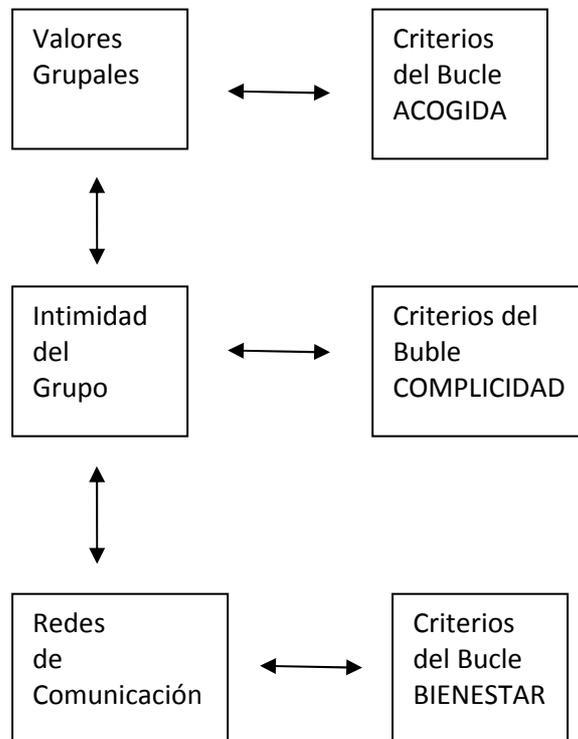
¡ Hay que conseguir la comprensión del deportista !



CONCORDANCIA DE EXPECTATIVAS

Sólo se consigue éxito en un equipo cuando hay encuentros/desencuentros de afectos.
Es necesario obtener concordancia entre las expectativas individuales y del grupo.

El Sistema de Concordancia se concreta en 3 Bucles Interactivos:



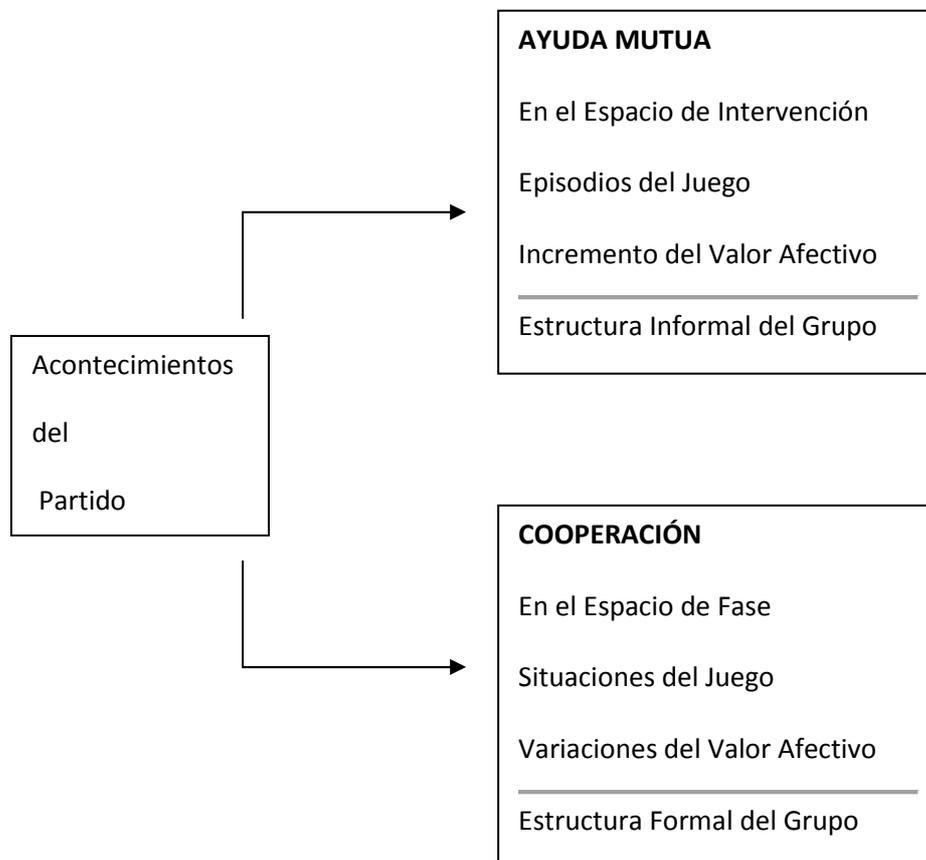
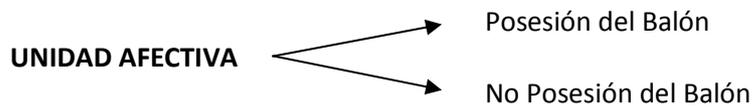
¡¡ El Entrenador debe crear niveles de intimidad del grupo para crear valores grupales !!

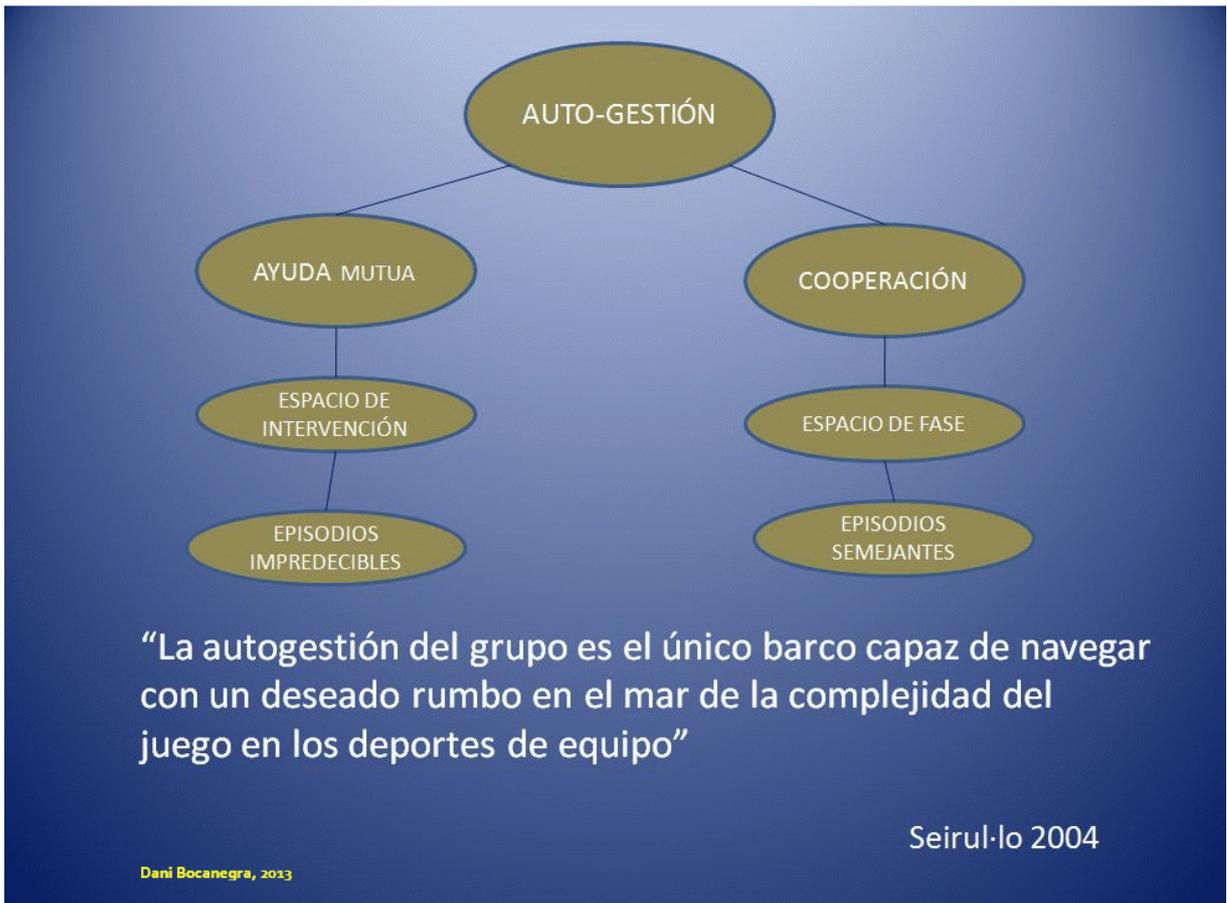
Acogida y Complicidad crean redes de comunicación muy intensas.

DISEÑO SOCIO-AFECTIVO DEL ENCUENTRO

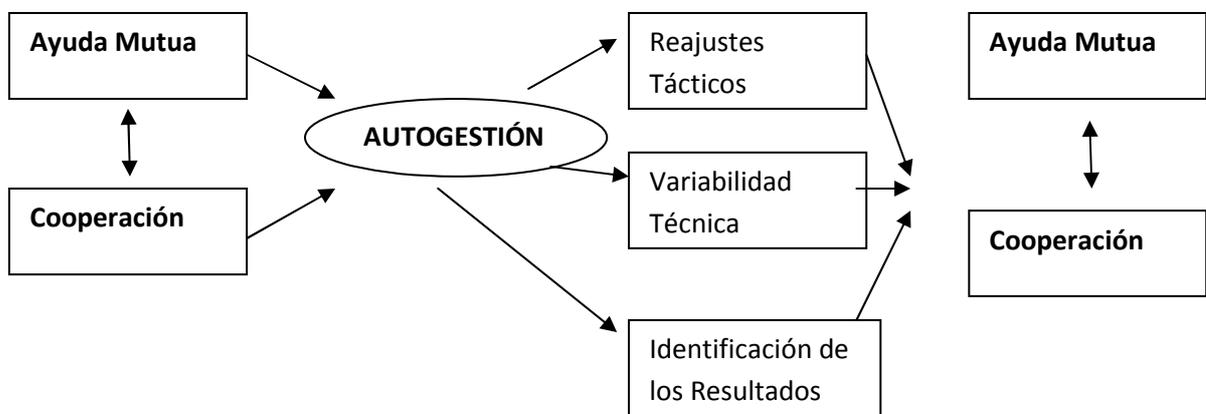
2 niveles de operatividad

Cada jugador debe proponer, interpretar, evaluar cualquier situación relacional





CONTINUUM DE LA COMPLEJIDAD



Tanto en **Espacio de Intervención** como en **Espacio de Fase**, todos los jugadores deben:

- IDENTIFICAR
- INTERPRETAR
- AUTOEVALUAR

los Resultados

EQUIPOS ENTRENADOS EN AYUDA MUTUA Y COOPERACIÓN

- * Son capaces de **identificar** a nivel **individual**:
 - las necesidades que se crean en el Espacio de Intervención
 - las exigencias que auto-impongo en el Espacio de Fase
- * Son capaces de **acceder** a cotas de **información interpersonales**:
 - más precisas e irreconocibles por los oponentes
 - continuamente modificables con aporte de confianza y creatividad

¡¡ APRENDIZAJE LENTO !!

**ELEMENTOS
COYUNTURALES
QUE DETERMINAN
LA COMPLEJIDAD
E
INCERTIDUMBRE
DE LOS
ACONTECIMIENTOS**

Tº de partido
(jugado/x jugar)

Resultado +/-

Condiciones del arbitraje +/-

Tipo de Competición
¿Qué está en juego?

Evaluación inmediata de acontecimientos
sucedidos anteriormente

Condiciones ambientales
Meteorología
Estado del terreno
Nº de espectadores
Iluminación
Adaptación al móvil

FORMAS ESPECÍFICAS DE INTERCAMBIOS VERBALES Y NO VERBALES

Asertividad y Empatía son habilidades sociales de comunicación interpersonal interpretables como formas específicas de intercambios verbales y no verbales durante entrenamientos y competiciones.

VIAS DE COMUNICACIÓN NO VERBALES

de mayor interés en el intercambio:

KINESIA

PROXÉMICA

CRONÉMICA

otros formas para comunicar en movimiento (plano secundario):

SENSACIÓN HÁPTICA

SENSÓRICA

PARALINGÜÍSTICA

**La Comunicación
Asertivo-Motriz
muestra a los
compañeros: ...**

Intencionalidad Clara y Firme

Identificación - Autoevaluación

Autorresponsabilidad de la Propuesta Planteada

Ofrece alternativas tanto para
la Ayuda Mutua como para la Cooperación

Es honesta y transparente, no compromete a tu
comportamiento y da soluciones para ti y no deseadas
para el oponente

Es ajustada a los objetivos y expectativas del equipo

**Criterios de
Optimización
Asertivo-Motriz**

Solicitar a los jugadores un nivel homogéneo de **"orientación activa"**
(que todos deseen lo mismo y lo deseen cada vez)

Aceptación tácita de las propuestas
(ej: cuantas veces 2x1 banda después de gran esfuerzo de 1,...y se acepta x veces)

Materializar relaciones afectivas mediante **"realizaciones colectivas"**
Ej: Entrenador - sistema y jugadas - entre todos sale ok

Aumentar la **"sintonización colectiva"**
situaciones interpersonales para que todos lo deseemos y que si todos no lo hacemos no sale
SALTO CUALITATIVO DE TODOS LOS JUGADORES

Estimular **"experiencias referenciales"**
cuando en un grupo la actuación de 1 sirve de referencia para los demás
Ej: os acordáis aquél día que....."estimular a partir de referencias"

Aumentar la sensación de **"sentirse cómodo"**
mediante la **"socio evaluación generativa"**
Ej: toques típicos después punto en voleibol ...genera nuevos ámbitos relaciones inter-personales

Encontrar **"referentes activos"**
Ej: los usa Entrenador para decir mira así es como tenemos que jugar / a partir de análisis

Entender que ser motrizmente asertivo es un proceso y no un estado
Intentar estados continuos de asertividad

EMPATÍA

Cuando somos capaces de pensar que nosotros somos el otro.
Introspección para sentir como mi compañero.

NO: "ponte en mi lugar"

SI: "haz con el otro lo que a él le gusta"

COMPRESIÓN EMPÁTICA: predecir la motricidad más el sentimiento posterior.

Asertividad y Empatía se complementan y deben **eliminar conflictos**:

- cognitivos, mediante asertividad
- afectivos, mediante empatía

Problemas socio-afectivos EMPÁTICOS que condicionan la constitución del equipo:

- Elementos Socio-Culturales:
 - diferencias raciales y de género
 - interpretación de "calidad de vida"
 - idea individualismo/colectivismo
 - concepción de incertidumbre
 - concepción jerárquica
 - aceptación de niveles de competencia entre jugadores
 - planteamiento de vida a corto, medio y largo plazo
 - validez del entrenamiento optimizador
- Intereses Personales (distinta interpretación de significados)

CRITERIOS DE OPTIMIZACIÓN EMPÁTICA

3ª VÍA/CULTURA

Cuando hay poca empatía en el grupo.

Premisas:

- "juego libre" de pretemporada.
- observar pleno compromiso del jugador

Recursos:

- Bipolarización
- Efecto Nivelador
- Sublimación del Compañero