



CONTENIDOS DE ENTRENAMIENTO PARA EL FÚTBOL: PROPUESTAS DE DISEÑO

Julen Castellano Paulis
j-castellano@shee-ivef.com

Resumen

Con este trabajo pretendemos dar respuesta a algunas de las innumerables preguntas que los entrenadores, preparadores, monitores, profesores de educación física, se hacen habitualmente con relación a las estrategias de entrenamiento que diseñan.

Partimos de la base de que respetar la especificidad del juego en los entrenamientos es una regla de oro a mantener. A partir de aquí, una de las primeras dificultades que se nos plantea es la de escoger los rasgos que caractericen la lógica interna de la actividad. Nos hemos decantado por los criterios de la acción motriz (Parlebas, 2001). 'Acercarse' a la lógica interna de las actividades ludopráxicas supone un primer paso imprescindible para conocer de manera pertinente la identidad de la actividad en cuestión. Por esta razón, en el siguiente texto queremos poner sobre la mesa algunas de las características endógenas del fútbol. Sin ser exhaustivos hemos propuesto las que consideramos más importantes, y caracterizan gran parte de la realidad que encierra la práctica del fútbol. Conocerlas sitúa a los preparadores en una posición aventajada, que facilitará enormemente el desarrollo de su labor diaria, en el diseño de contenidos de entrenamiento.

El segundo de los obstáculos que el entrenador debe afrontar es el hecho de diseñar tareas pertinentes de entrenamiento a partir de la lógica interna del fútbol. Es decir, que además de que las tareas que propone disponga de los rasgos caracterizadores de la actividad, éstos impliquen un funcionamiento propio y coherente próximo al fútbol.

Y a un tercer nivel nos encontraríamos con la cuestión de comprobar si las tareas diseñadas por los entrenadores cumplen los objetivos deseados con respecto a la competencia motriz obtenida por los jugadores. Una cuestión todavía sin resolver y que requiere de rigurosos trabajos para poder seguir avanzando en este tema.

Palabras clave: Fútbol, lógica interna, acción motriz, tareas, entrenamiento.

1. Introducción

Conocer la lógica interna de cualquier deporte nos acerca de forma pertinente la identidad de la actividad en cuestión. Ser sabedores de las características endógenas del fútbol, sitúa a los preparadores en una posición aventajada, que facilitará enormemente el desarrollo de su labor diaria. Respetar la especificidad del juego en los entrenamientos es una regla de oro a mantener. ¿Cuál es esta especificidad?



La primera dificultad que se nos plantea es la de escoger los rasgos que caractericen la lógica interna de la actividad. Nosotros hemos partido de los criterios de la acción motriz (Parlebas, 2001), lo que permite agrupar al tiempo que diferenciar el conjunto de actividades ludomotrices existentes y por existir. De esta manera podremos reconocer y emparejar las actividades o tareas que mantengan unas características principales comunes en su lógica interna (espacio de acción estable o variable, consumo energético, interacción, relación temporal, vértigo, riesgo...). Disponer de una diferenciación de **dominios de la acción motriz**¹ no basta para predecir todas las consecuencias que comportan la práctica de las actividades pero ofrece un sustento que nos permitirá desarrollar una programación de la enseñanza, entendemos, coherente. Partimos de la base de que la semejanza de rasgos de la lógica interna debería favorecer las transferencias del aprendizaje, aunque esto no siempre ocurre de manera automática (Parlebas, 2001).

Asumidos los rasgos del juego, la segunda dificultad con la que nos encontramos está centrada en la confección de tareas pertinentes de entrenamiento, es decir, que no se alejen de la lógica interna del juego a pesar de que podamos incluir cierto tipo de modificaciones orientadas a la consecución de unos objetivos motrices concretos. Este es el tema central del artículo.

Por último, el tercer obstáculo que quedaría por resolver sería el de comprobar si las tareas diseñadas por los entrenadores, y que respaldados por la presencia de estas en el mismo dominio de acción motriz que el fútbol, cumplen los objetivos deseados por los entrenadores con respecto a la competencia motriz obtenida por los jugadores. Una cuestión todavía sin resolver y que requiere de rigurosos trabajos para poder seguir avanzando en este tema. A modo de ejemplos se presentan una serie de propuestas en esta tercera línea.

2. Características de base de las tareas

En este documento proponemos alternativas para la creación de tareas de entrenamiento en fútbol. Vamos a aportar pautas para modificar ciertos parámetros del juego que nos permitan la construcción de formas jugadas, pero eso sí, procurando que estos cambios no afecten a los fundamentos de la lógica interna originaria, la del fútbol. Vamos a mantener intacta la estructura de base, algunos de los rasgos definitorios de la lógica interna, esto es: duelo colectivo, uso simultáneo del balón, secuencia libre de las posesiones, espacio polarizado y presencia de marcador.

Dejamos a un lado todas aquellas actividades que no pertenezcan al dominio de acción motriz del fútbol, es decir, dominios sicomotores, o sociomotores de colaboración u oposición exclusiva. Nos situamos concretamente en los **duelos colectivos**². Estos duelos tienden por lo general a ser simétricos, de información completa (Parlebas, 2001). Además, en el rango deportivo, carecen de efectos perversos generados en los juegos paradójicos. Este tipo de actividades debe llevar

¹ Campo en el que las prácticas corporales son consideradas homogéneas respecto a criterios pertinentes y precisos de acción motriz (Parlebas 2001, p. 161).

² Situación de enfrentamiento entre dos adversarios (o equipos adversarios) cuyos intereses están del todo contrapuestos: lo que uno gana, el otro lo pierde (Parlebas 2001, p. 167).



JARDUERA FISIKOA ETA KIROLA IKERTZEKO I. BILTZAR BIRTUALA
I CONGRESO VIRTUAL DE INVESTIGACIÓN EN LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE

implícito una **intermotricidad simultánea**³, es decir, la red de conexiones práxicas que implica a los participantes en acciones, reacciones y preacciones en las que la inventiva de cada uno sólo adquiere sentido y realidad en relación con la de los demás (Parlebas 2001, p. 78). La red de comunicación que los define es la de **colaboración-oposición**⁴, dejando claro que las relaciones dentro del grupo son siempre de colaboración, mientras que las intergrupales son siempre de oposición. Queremos matizar que en ambos equipos existe colaboración, es decir, que las unidades consideradas están conformadas por dos o más jugadores. Su estructura de relación se conoce como la **red 2-exclusiva estable por equipos**⁵. Estamos haciendo referencia a una estructura de coaliciones conexas y completa.

Respecto al uso del balón vamos a decantarnos por respetar la propia que el fútbol tiene, la **simultaneidad**⁶. No hay que confundirlo con la alternancia que los jugadores tienen del balón. Las excepciones quedan circunscritas en lo que se denomina 'juego a balón parado', donde el equipo a quien corresponde la puesta en juego del balón dispone de cierta libertad (temporal y espacial) para poner el balón en juego, no pudiendo ninguno de los jugadores del equipo adversario intervenir sobre el balón antes de que el equipo lo ponga en movimiento. En el resto del tiempo la disponibilidad en el uso del balón dependerá de la propia iniciativa de los jugadores, ya que no existe ningún impedimento o limitación reglamentaria al respecto.

Los conceptos de posesión y no posesión del balón, no pueden tomarse de forma aislada. Orta, Pino y Moreno (2000) apuntan a que en la dinámica de juego es preferible hablar de ciclos de juego⁷ y unidades competitivas⁸ (Álvaro, Dorado, González Badillo, González, Navarro, Molina, Portolés y Sánchez, 1995), de forma que permita secuenciar transiciones de posesión-no posesión del balón (o lo que algunos denominan ataque-defensa) o, no posesión-posesión del balón (defensa-ataque) tal y como se dan en la acción de juego en fútbol. Un ciclo de juego está compuesto, como mínimo, por una unidad de competición y como máximo por tantas unidades de competición, de un equipo o de ambos, como se produzcan hasta que el balón deje de estar en juego. Dentro del concepto de ciclo de juego, según Mombaerts (1991) las

³ Campo y naturaleza de las situaciones motrices cuya realización se basa en la ejecución de interacciones motrices de cooperación y/o de oposición entre varios practicantes (Parlebas 2001, p. 275).

⁴ Grafo de un juego deportivo cuyos vértices representan a los jugadores y cuyos arcos simbolizan las comunicaciones y/o contracomunicaciones motrices permitidas por las reglas del juego (Parlebas 2001, p. 387).

⁵ Es exclusiva porque los jugadores son miembros de un mismo equipo o bien rivales, pero nunca ambas cosas a la vez. Y son estables ya que permanecen constantes a lo largo de la competición: un mismo jugador no cambia de equipo durante todo el partido (Parlebas 2001, p. 397).

⁶ Cualquier jugador independientemente del equipo que sea puede intervenir en el uso del balón, diremos que se trata de una participación simultánea respecto al balón.

⁷ Ciclo de juego: el periodo de tiempo que transcurre desde que el balón está en juego hasta que deja de estarlo.

⁸ Unidad competitiva: el intervalo de tiempo que va desde la posesión de un equipo hasta la siguiente posesión de ese mismo equipo, es decir, los límites se establecen entre dos posesiones consecutivas del balón, que abarca: una posesión más una no posesión o viceversa, una no posesión más una posesión.



**JARDUERA FISIKOA ETA KIROLA IKERTZEKO I. BILTZAR BIRTUALA
I CONGRESO VIRTUAL DE INVESTIGACIÓN EN LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE**

secuencias de posesiones y no posesiones que se dan se pueden agrupar de la siguiente manera:

- ❖ De **1** único eslabón (posesión o no posesión) el **30%** de las veces
- ❖ De **2** eslabones (posesión-no posesión o no posesión-posesión) el **25%** de las veces
- ❖ De **3** eslabones (posesión-no posesión-posesión o no posesión-posesión-no posesión) otro **25%** de las veces
- ❖ De **4** ó más eslabones el **20%** de las veces

Como podemos comprobar el 70% de los ciclos de juego tiene posesión y no posesión del balón (25% de 2 + 25% de 3 + 20% de 4 ó más). Considerando los conceptos de ciclos de juego, secuencias de las posesiones y unidad competitiva, los inicios y finalizaciones de las posesiones podríamos definirlos también con nuevos matices. Nosotros vamos a denominar **secuencia libre de posesiones** a la alternancia de posesiones y no posesiones de balón de las que pueden disponer los equipos y cuando ésta se suceda sin ningún tipo de limitación reglamentaria (únicamente desde el punto de vista temporal). Es decir, nos referimos a que exista la posibilidad de que se puedan secuenciar cualquier número de posesiones y no posesiones de balón para uno y otro equipo, tal y como ocurre en el fútbol.

La **orientación del espacio** es otro de los aspectos particulares que caracteriza el juego en el fútbol. Las dos porterías, la que se defiende y la que se ataca, ubicadas en los extremos del terreno de juego mediatizan indiscutiblemente la forma en la que los equipos ubican, orientan y forjan sus 'camino' preferenciales de acción (Castellano, 2000). Decimos que un juego no está orientado cuando no tiene ningún tipo de objetivos de marca o porterías. Por el contrario, una tarea estará orientada cuando disponga de porterías a las que los jugadores deban orientar los ataques y las defensas, sean estas: porterías reglamentarias o no reglamentarias, zonas de marca, objetos de marca o personas de marca. Cuando estas porterías u objetivos de marca estén repartidos, (los equipos saben cuáles defienden y cuáles atacan), desde antes de iniciarse el juego, diremos además que está **polarizado**. En este último caso nunca se podrá defender una portería a la que se está atacando. Los tres niveles escogidos para determinar la orientación del espacio en las tareas de entrenamiento (no orientado, orientado y polarizado) implican realidades bien distintas. Jugar en un espacio no orientado (habitualmente llamado 'cuadrados') tiene poco que ver con el despliegue motor de los jugadores para aproximar el balón hacia 'algo' en un juego orientado. Las necesidades generadas en los equipos cuando juegan en un espacio polarizado llevan implícitas comportamientos altamente significativos respecto a la ubicación, colocación, desplazamiento y/o uso del espacio que jugadores y equipos realizan cuando tienen el balón o cuando no lo tienen.

Por último, todas las actividades o tareas que vamos a proponer van a disponer de memoria respecto a los acontecimientos que puntúan, de tal forma que la competición dentro de la actividad sea una realidad y el hecho de saber quién ganará o perderá sea una incógnita a dilucidar al final de cada enfrentamiento. Las tareas



**JARDUERA FISIKOA ETA KIROLA IKERTZEKO I. BILTZAR BIRTUALA
I CONGRESO VIRTUAL DE INVESTIGACIÓN EN LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE**

dispondrán de su propio **soporte de marca**⁹ con su sistema de tanteo que recordará a los jugadores las interacciones de marca conseguidas durante el desarrollo de la práctica.

En la siguiente tabla quedan recogidas las características que permanecerán invariables. Cualquier tarea motriz creada a partir de las pautas que proponemos para la modificación de la lógica interna mantendrá dichos rasgos de base.

SITUACIÓN MOTRIZ DE BASE	
1. Duelo colectivo	Intermotricidad simultánea
	Colaboración-oposición
	Red 2-exclusiva estable por equipos
2. Uso simultáneo del balón	
3. Secuencia libre de posesiones	
4. Espacio polarizado	
5. Soporte de marca	

3. Pautas para la modificación de la lógica interna del fútbol

Como sabemos, el reglamento condiciona en gran medida la actuación de los jugadores de fútbol, limita la puesta en juego de su motricidad, convirtiéndola en socio-motriz, de manera irrevocable les sitúa en un contexto de incertidumbre social. Estas limitaciones reglamentarias que caracterizan la lógica interna del fútbol podemos agruparlas en cuatro grandes niveles: temporal, espacial, con relación al uso del balón y con relación a los participantes. Subrayando nuevamente que vamos a respetar los rasgos de base antes mencionados proponemos, no de manera exhaustiva, pautas que nos permitan crear formas jugadas de fútbol y pertenezcan al mismo dominio de acción motriz.

3.1. Modificaciones del espacio

Las pautas para la modificación del espacio se centran sobre todo en aquellos cambios que se proponen tanto en el terreno de juego como en las dianas que permiten puntuar. Estas podrían ser algunas de las posibles modificaciones a realizar:

1. **Dimensiones y/o formas** del terreno de juego
 - a. Rectángulos, cuadrados, círculos, trapecios, polígonos...
 - b. Mayor o menor con relación al “espacio individual de interacción”
2. **Subdivisiones (subespacios)** del terreno de juego
 - a. Fijos: Transversales, longitudinales, oblicuos, combinados, otros... [Código A-1 y A-2]:
 - i. Estableciendo prohibiciones, obligaciones, secuencias, penalizaciones, puntuaciones del uso del espacio

⁹ Conjunto organizado de interacciones de marca, que durante el desarrollo de un juego deportivo permite la asignación de los puntos de tanteo o la atribución de los aciertos (Parlebas 2001, p. 435).

Jugadores: P+6:6+P (6 jugadores contra 6 con porteros).

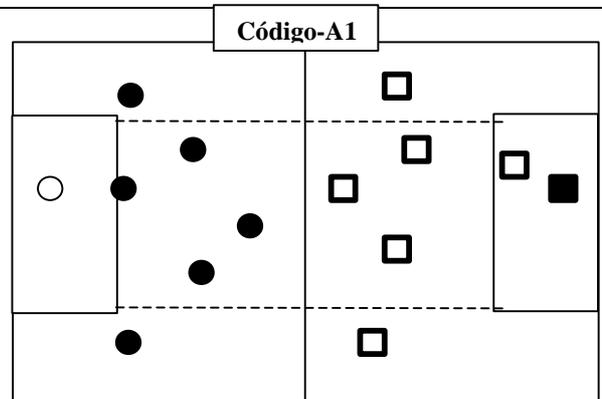
Espacio: $\frac{1}{4}$ de campo, dividido el campo en 3 zonas longitudinales.

Descripción:

1. Obligamos a los equipos a llevar el balón por las tres zonas longitudinales antes de poder conseguir un gol.

Variantes:

2. La ubicación de los jugadores en fija o puede ser intercambiable.

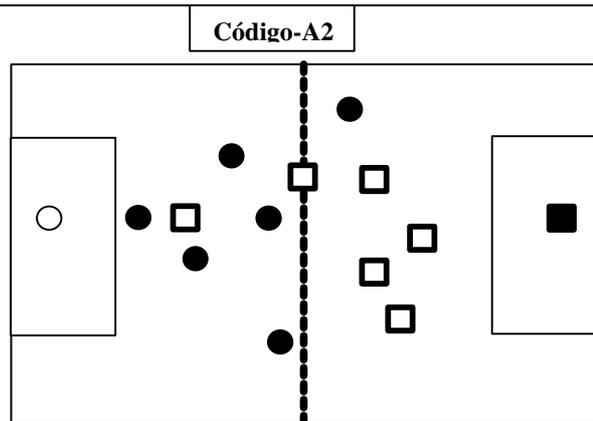


Jugadores: P+6:6+P

Espacio: $\frac{1}{4}$ de campo, dividido el campo en 2 partes ($\frac{1}{2}$ campo).

Descripción: si el equipo consigue llevar el balón hasta el campo contrario, los jugadores adversarios que no se encontrasen en esa zona no podrán intervenir en esa defensa. Además, al valor del gol marcado se le suma el número de jugadores adversarios dejados fuera de esa zona. Esos jugadores ya no podrían participar en ese campo en el ataque siguiente de su equipo.

Variante: Dividir el campo en líneas diagonales.



b. Variables [Código A-3]:

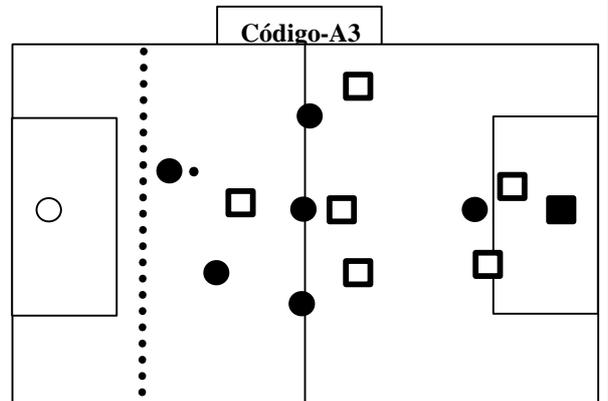
- i. Con relación a la ubicación del balón:
 - por delante, por detrás, a su izquierda, a su derecha, lado débil, lado fuerte...
 - Hasta donde el rival llega con el balón (línea imaginaria)
- ii. Los jugadores (fuera de juego)
- iii. Con relación a los adversarios (contextos de interacción)

Jugadores: P+6:6+P

Espacio: ¼ de campo.

Descripción: el balón delimita la zona.

1. Cada alternancia de posesión también es puntuada de la siguiente manera. Puntuará el equipo que consiga llevar el balón más cerca de la portería adversaria. El sistema de puntuación será similar al de tenis. Esto irá contabilizándose para cada posesión de cada uno de los equipos.



3. **Número, tipos, formas, dimensiones y ubicación** de los objetivos que puntúan (porterías, objetos, espacios, personas,...)
4. Variando la **distancia de enfrentamiento motor**

3.2. Modificaciones del tiempo

Las pautas para la modificación del tiempo podemos concretarlas tanto en aquellos aspectos del juego relacionados con el balón como los no relacionados con él. Estas podrían ser algunas de las pautas a utilizar en la modificación de este parámetro:

1. **Limitar** la acción respecto al **uso del balón**
 - a. Limitar u obligar la posesión individual del balón: a todos los jugadores, a algunos jugadores en concreto, a una línea determinada [*Código B-1*]
 - i. Establecer ritmos de acción o secuencias

Jugadores: P+6:6+P

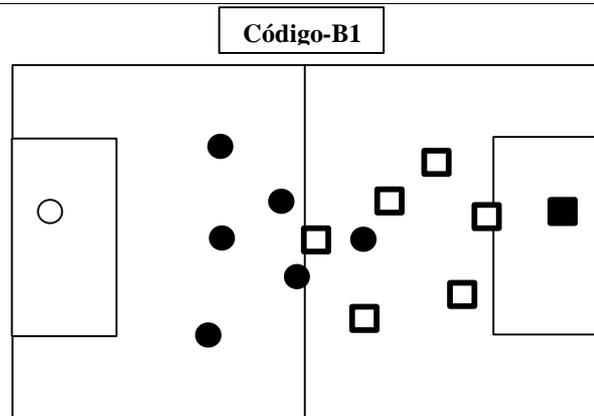
Espacio: ¼ de campo

Descripción: se establecen tiempos de 2":

1. Cada jugador dispondrá de una posesión de no más de 2 segundos.

Variante:

2. El jugador está obligado a retener su posesión en 2" antes de poder desprenderse del balón.



- b. Limitar u obligar a la posesión colectiva del balón
 - i. Con relación al espacio: campo propio, adversario o total
 - ii. Con relación a un tipo de conducta: tiro, pase, conducción,...
 - iii. Establecer ritmos de acción o secuencias

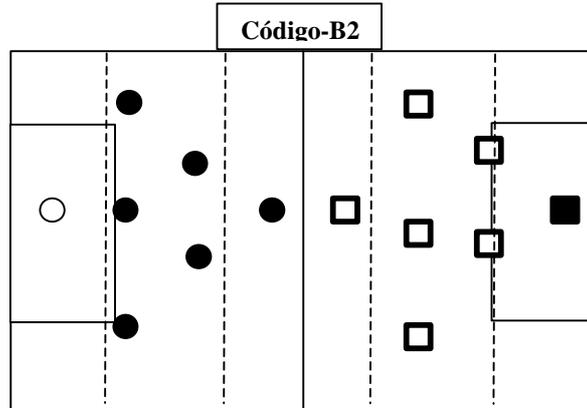
2. **Limitar** la acción de los jugadores **sin relación al uso balón**

- a. Cuando el equipo tiene posesión del balón [Código B-2]
 - i. Establecer tiempos de permanencia individual

Jugadores: P+6:6+P

Espacio: ¼ de campo

Descripción: los jugadores del equipo con balón no pueden permanecer más de 3" en la misma zona.

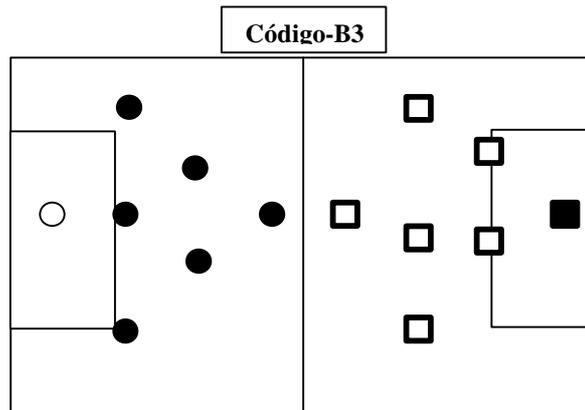


- b. Cuando el equipo no tiene posesión del balón [Código B-3]
 - i. Establecer tiempos de permanencia individual
 - ii. Establecer tiempos de permanencia colectiva

Jugadores: P+6:6+P

Espacio: ¼ de campo

Descripción: el jugador que pierde la posesión del balón es el único que puede defender directamente sobre el balón durante los primeros 3 segundos.



3.3. **Modificaciones de la relación con el balón**



**JARDUERA FISIKOA ETA KIROLA IKERTZEKO I. BILTZAR BIRTUALA
I CONGRESO VIRTUAL DE INVESTIGACIÓN EN LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE**

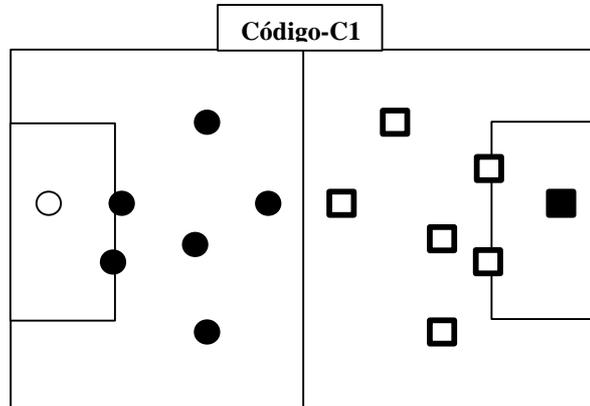
Nuestra propuesta donde se establecen pautas para la modificación de la relación que tienen los jugadores sobre el balón podemos agruparlas en estas alternativas:

1. Establecer las **superficies de contacto** a utilizar [*Código C-1*]
 - a. Establecer secuencias de ejecución

Jugadores: P+6:6+P

Espacio: ¼ de campo

Descripción: los jugadores solo pueden utilizar la parte externa del pie para controlar, conducir y regatear con el balón.

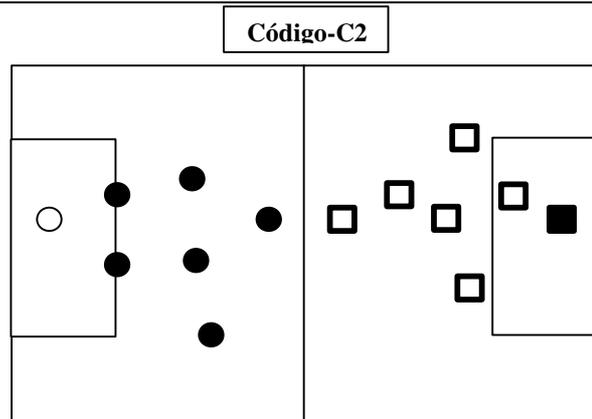


2. Establecer partes del cuerpo o **miembros** a utilizar [Código C-2]

Jugadores: P+6:6+P

Espacio: ¼ de campo

Descripción: el balón sólo puede ser jugado con la pierna no hábil.



3. **Modificar, prohibir u obligar** un 'modelo' de ejecución técnica [Código C-3]

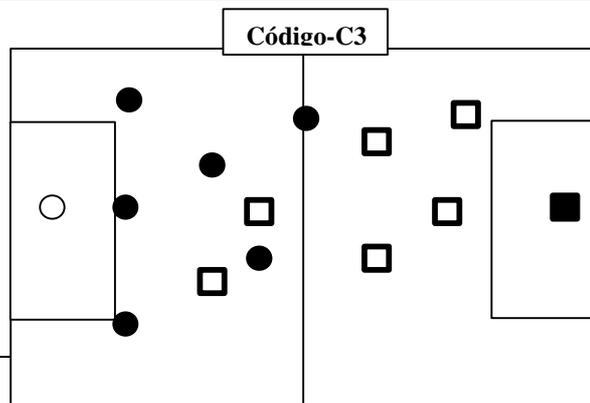
♣ Simplificándolo

♣ Complicándolo

Jugadores: P+6:6+P

Espacio: ¼ de campo

Descripción: la posesión individual de los jugadores variará de permitirle dos toques a permitirle el que sea libre. Siempre de forma alternada para un mismo jugador.



3.4. Modificaciones de la relación entre los participantes

Por último, las pautas para modificar el parámetro interacción pasan por alterar la red de comunicación que se establece entre los jugadores de un mismo equipo y/o los del rival, concretamente:

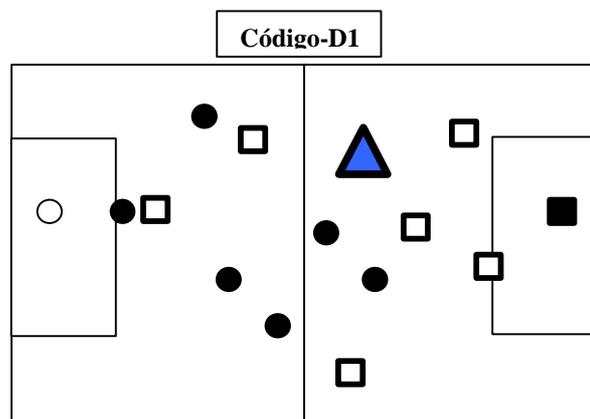
1. Simetrías y disimetrías **cuantitativas** [Código D-1]
2. Simetrías y disimetrías **cualitativas**
 - a. Porteros
 - b. Otros subroles

Jugadores: P+6:6+P

Espacio: ¼ de campo

Descripción: el equipo dispone de

1. un jugador más cuando no tiene la posesión del balón.

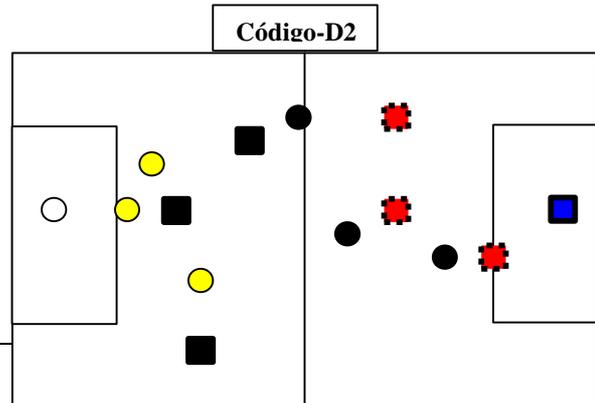


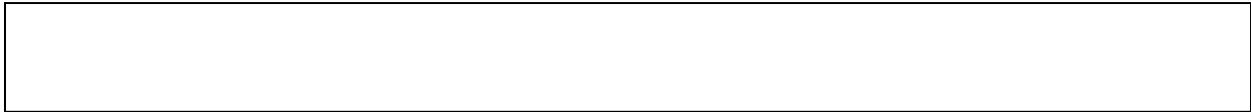
3. Establecer **redes internas** de relación [Código D-2 y D-3]
 - a. Orden
 - b. Subgrupos
 - c. Número de jugadores del equipo que deben participar antes de la consecución del gol

Jugadores: P+6:6+P

Espacio: ¼ de campo

Descripción: dividimos a cada uno de los equipos en dos subgrupos: A (defensas) y B (delanteros). Solo se pueden pasar entre ellos una vez, el segundo pase tiene que ser a otro jugador de otro subgrupo.



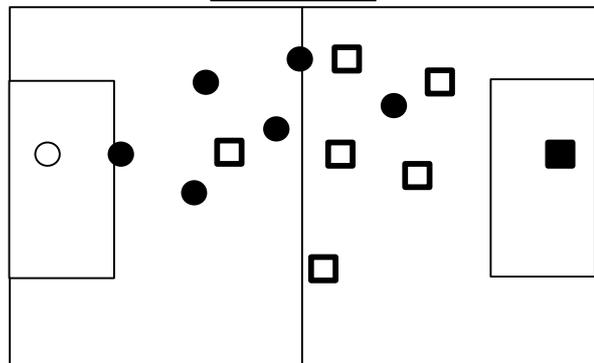


Jugadores: P+6:6+P

Espacio: ¼ de campo

Descripción: se valorará positivamente las posesiones que se inicien con una transición de balón desde la zona retrasada del equipo hasta la zona adelantada para después retrasar el balón a la zona media. Una vez situado el balón de cara a la portería contraria se continúa el ataque.

Código-D3



4. Puntuar ciertos aspectos de interacción

Habitualmente las tareas de entrenamiento que se van a proponer pueden aglutinar la modificación de más de uno de los parámetros señalados. Es difícil encontrarse una única modificación de un único parámetro. La combinación permite multiplicar hasta el 'infinito' las opciones para la creación de formas jugadas a aplicar en los entrenamientos. A partir de estas pautas, inventarse juegos de fútbol es relativamente sencillo.

Conocer esta dinámica para la creación de formas jugadas puede ser una herramienta de gran importancia para el entrenador o preparador. Tanto la variedad en los contenidos de entrenamiento como su proximidad contextual con el deporte que se quiere enseñar son dos de los requisitos básicos del proceso de enseñanza aprendizaje del fútbol. Con estas aplicaciones lo conseguimos.

4. Herramientas para conocer la idoneidad de las tareas de entrenamiento

Por otro lado sabemos que la adecuación de los contenidos de entrenamiento no es una tarea sencilla. Requiere una larga práctica por parte de los jugadores y, como no, del entrenador, es decir, la propuesta práctica a desarrollar en los entrenamientos será específica para cada equipo y entrenador. Las necesidades, virtudes y/o defectos de unos y otros deben orientar de forma específica los tipos de contenidos a poner en práctica. Sabemos que cada entrenador tiene un concepto de juego propio, un estilo definido, una estrategia particular, un sistema de base, unos tipos de jugadores peculiares, etc... que hacen que no se puedan repetir los diseños de los entrenamientos de forma universal. La elección de unas u otras actividades, de unas u



**JARDUERA FISIKOA ETA KIROLA IKERTZEKO I. BILTZAR BIRTUALA
I CONGRESO VIRTUAL DE INVESTIGACIÓN EN LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE**

otras modificaciones de los parámetros tendrá un fin que deberá ir acorde a la realidad propia del equipo y sus responsables.

Pero no acaban aquí los problemas. ¿Cómo sabemos que lo que el entrenador ha propuesto se acerca a lo que él pretende conseguir? La idoneidad de las formas jugadas planteadas debe ser contrastada. El cuaderno de notas donde los entrenadores preparan cuidadosamente las tareas de entrenamiento puede soportar cualquier contenido. En realidad, el papel 'aguanta' cualquier modificación de la lógica interna que dé lugar a una forma jugada originaria, por extravagante, complicada, rebuscada o particular que ésta sea. Pero será necesaria una prolongada y sistemática puesta en práctica de su original propuesta sobre el terreno de juego, para comprobar si los efectos deseados, esperados y obtenidos (Parlebas, 2001) por el entrenador, por el juego o tarea y en los jugadores van de la mano. ¿Permite la forma jugada diseñada trabajar especialmente el tipo de conductas motrices que el entrenador desea trabajar? ¿Se ajustan a los objetivos marcados?

La intuición del entrenador es en este caso de gran valor, porque debe proponer la dirección que deben tomar las formas jugadas que él desea incluir en los entrenamientos, aunque esta experiencia no es suficiente. Si pretendemos ser rigurosos, la observación asistemática e informal debe dar paso a una observación sistemática de las situaciones motrices, donde los objetivos, las unidades de observación, los sistemas taxonómicos, las técnicas de muestreo, el registro de los datos, la calidad de los mismos y las técnicas analíticas estén coherentemente organizados (Anguera, 1991).

Ya se han propuesto diferentes alternativas para describir la dinámica de funcionamiento del juego en su vertiente espacial, mediante **Locogramas**¹⁰ o **Balongramas**¹¹, midiendo aspectos temporales a través de **Cronogramas**¹², registrando las decisiones motrices que los jugadores toman durante el juego utilizando **Ludogramas**¹³, o mediante el **SOCCAF**¹⁴ que permite contextualizar y secuenciar la interacción generada en cualquier enfrentamiento. En este último caso la unidad observada no es el jugador sino que el equipo, y concretamente permite conocer la interacción desarrollada por los equipos en lucha.

A modo de ejemplo presentamos de manera esquemática como se llevaría a cabo este tipo de codificación y registro. Esta misma dinámica la llevarían el resto de las herramientas de observación, cada una cumpliendo los objetivos para las que fueron creadas y entre todas ellas completando un espectro de posibilidades de

¹⁰ Locograma: representación esquemática del desplazamiento espacial de uno o más jugadores (eventualmente de un objeto como la pelota) durante una secuencia determinada de un juego deportivo (Parlebas 2001, p. 301).

¹¹ Balongrama: representación gráfica del seguimiento de las evoluciones del balón a lo largo del espacio (Vales, 1998).

¹² Cronograma: representación gráfica de la delimitación de los tiempos temporales en la competición (Vales, 1998).

¹³ Ludograma: representación gráfica de la secuencia de los subroles sociomotores (y eventualmente de los roles sociomotores) asumidos por un jugador sucesivamente durante el desarrollo de un juego deportivo (Parlebas 2001, p. 310).

¹⁴ SOCCAF: Sistema de Observación de la acción de juego en Fútbol (Castellano, 2000)



observación y análisis muy amplio. Primeramente confeccionamos una planilla de registro donde la primera columna se corresponde las conductas o categorías a observar. Cada una de las siguientes columnas representan distintas fases o secuencias del juego, en realidad, diferentes momentos consecutivos que el observador también los tiene que haber definido previamente. En este caso las conductas son excluyentes entre sí lo que significa que para columna numerada una única categoría es posible codificar y registrar. Las sucesivas anotaciones permiten obtener un perfil de las categorías empleadas por los sujetos, y para el caso del SOCAFF, de los equipos.

Contextos	Secuencias de balón en juego								
	1	2	3	4	5	6	7	8	...
OA									
RA	X		X						
RM									
MA		X							
MM				X				X	
MR						X			
AM					X				
AR							X		
AO									

Tabla 1. Planilla para registros los datos a partir del SOCAFF.

Si el empleo de estas herramientas observacionales junto con sus correspondientes análisis se realizan con las directrices metodológicas pertinentes nos serán de utilidad, ya que nos permitirán establecer cuáles son los caminos de acción preferenciales de los jugadores, situados estos en las originales tareas motrices diseñadas por el entrenador. De esta manera podremos comprobar si los efectos que se esperan de la tarea se corresponden con lo que ocurre o proponen los jugadores. El camino para lograr esto no es sencillo.

5. Discusión

Si las pautas que en este documento se han proporcionado para la modificación de la lógica interna del fútbol tienen una aplicación inminente en el entrenamiento, una aproximación científica, de garantía, está por ver.

De momento sólo nos podemos 'agarrar' a la lógica que nos permite pensar que ubicar a los jugadores en situaciones ludomotrices pertenecientes al mismo dominio de acción motriz, es decir, al campo en el que las prácticas corporales son consideradas homogéneas respecto a criterios pertinentes y precisos de acción motriz (Parlebas 2001, p. 161), nos pueden garantizar la transferencia del aprendizaje, es decir, hacer que concuerden los efectos perseguidos, esperados y obtenidos. En el fútbol sería



absurdo sustituir la interacción práxica real por ejercicios de entrenamiento de una técnica aparentemente impecable pero sin intervención directa de otros participantes (Parlebas 2001, p. 78).

De momento, la utilidad de esta estrategia resulta evidente y enriquecedora, porque permite acondicionar y orientar el fútbol como contenido hacia ciertas formas jugadas para enfatizar o remarcar determinados aspectos del juego o conductas de los jugadores que queremos potenciar, haciendo que éstos se vean favorecidos. Es decir, estamos polarizando las formas jugadas próximas al fútbol para conseguir potenciar aspectos concretos del juego de forma más remarcada sin por ello prescindir o renunciar al rico contexto sociomotriz del fútbol. Necesitamos generar contenidos de entrenamiento que sean sencillos pero no más simples, para no perder la riqueza contextual de la acción motriz del mismo, haciendo que los jugadores aprendan a jugar con los mismos condicionantes que encontrarán cuando practiquen el fútbol.

6. Referencias

- Álvaro, J., Dorado, A., González Badillo, J.J., González, J.L., Navarro, F., Molina, J.J., Portolés, J. y Sánchez, F. (1995). Modelo de análisis de los deportes colectivos basado en el rendimiento en competición. *INFOCOES*, Vol. 1, 0, 21-40.
- Anguera, M.T. (1991). *Manual de prácticas de observación*. México: Trillas.
- Cárdenas Vélez, D. y López López, M. (2000). El aprendizaje de los deportes colectivos a través de los juegos con normas. *Habilidad Motriz*, 15, 22-29.
- Castellano, J. (2000). *Observación y análisis de la acción de juego en fútbol*. Tesis Doctoral. San Sebastián: Universidad del País Vasco.
- Cimarro Urbano, J. y Pino Ortega, J.A. (1997). Análisis de los elementos formales en el Fútbol: la portería. *Revista de Entrenamiento Deportivo*, Vol. XI, 1, 19-26.
- Grupo de Estudio e Investigación Praxiológica (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica*. Barcelona: Inde.
- Hasler, H. (1988). Importancia del juego en la enseñanza del fútbol. *El Entrenador Español*, 38, 31-38.
- Hernández Moreno, J. (1994a). *Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: Inde.
- Méndez Giménez, A. (1999). Efectos de la manipulación de variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. *Lecturas: EF y Deportes. Revista digital*, 16. <http://www.sirc.ca./revista/> [Consulta: 16 febrero de 2000].
- Mombaerts, É. (1991). *Football: De l'analyse du jeu à la formation du joueur*. France: Actio.
- Orta, A., Pino, J. y Moreno, I. (2000). Propuesta de un método de entrenamiento universal para deportes de equipo basándose en el análisis observacional de la competición. *Lecturas: EF y Deportes. Revista Digital*, 27. <http://www.sirc.ca./revista/> [Consulta: 27 noviembre 2000].
- Parlebas, P. (1996a). Los universales de los juegos deportivos. *Praxeología Motriz*, Vol. 1, 0, 15-30.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.



**JARDUERA FISIKOA ETA KIROLA IKERTZEKO I. BILTZAR BIRTUALA
I CONGRESO VIRTUAL DE INVESTIGACIÓN EN LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE**

- Pino, J.A. y Cimarro, J. (1997). Variables del elemento espacio en fútbol: Aplicación práctica. *Fútbol cuadernos técnicos*, 8, 3-7.
- Vales, A. (1998). *Optimización de los sistemas de juego en el fútbol. El balongrama como sistema de observación para el análisis de los sistemas de juego en fútbol*. Tesis Doctoral: Universidade da Coruña.
- Vankersschaver, J. (1987a). La formación del futbolista en la escuela o en el club (1ª parte). *Revista de Entrenamiento Deportivo*, Vol. I, 2, 55-65.
- Vankersschaver, J. (1987b). La formación del futbolista en la escuela o en el club (2ª parte). *Revista de Entrenamiento Deportivo*, Vol. I, 3, 32-44.
- Vázquez Folgueira, S. (1982). Juegos estructurados en el fútbol conceptual. *El Entrenador Español*, 14, 50-57.